

Valour & Fortitude  
2. Edition (v 2.4)

Deutsche Fassung  
Version 1.3.1

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	3
1.0 GRUNDREGELN.....	4
2.0 SPIELVORBEREITUNG .....	6
3.0 SPIELZUGABFOLGE .....	7
4.0 SCHICKSALSPHASE.....	7
5.0 FERNKAMPFFHASE.....	7
6.0 BEFEHLSPHASE .....	8
7.0 NAHKAMPFFHASE .....	11
8.0 NAH- UND FERNKÄMPFE AUSFECHTEN .....	12
9.0 MORAL .....	14
10.0 DIE SCHLACHT GEWINNEN.....	15
11.0 RESERVEN .....	15
T.0 GELÄNDEMERKMALE.....	16
T.1 ARTEN VON GELÄNDEMERKMALEN .....	16
T.2 GELÄNDEREGELN.....	16
T.3 VERTEIDIGUNGSFÄHIGE GELÄNDEMERKMALE .....	17
EINSTEIGERSZENARIO .....	19
ARMEELISTEN.....	22
SCHNELLREFERENZBOGEN .....	67

## Vorwort

Dieses Regelwerk ist die deutsche Übersetzung der beliebten Valour & Fortitude Regeln von Perry Miniatures. Valour & Fortitude (V&F) ist ein Regelwerk für historische Tabletop-Spiele, das speziell für Schlachten mit den Miniaturen aus dem Perry Miniatures-Sortiment entwickelt wurde.

Im Anhang dieses Dokuments findet Ihr neben den Spielregeln alle Armeelisten und einen übersichtlichen, deutschsprachigen Schnellreferenz-Bogen. Für das Erlernen dieses Regelwerks findet Ihr darüber hinaus ein simples Einsteiger-Szenario in diesem Dokument.

Wir bedanken uns bei Jervis Johnson ausdrücklich für die Genehmigung zur Übersetzung und hoffen, dass Ihr mit dem Lesen dieser Regeln genau so viel Spaß haben werdet, wie wir bei der Übersetzung hatten.

Die Regeln sind für das Spielen mit 28mm Miniaturen geschrieben, erlauben aber durchaus große und raumgreifende Bewegungen. Wir empfehlen daher, ein möglichst großes Spielfeld (ca. 3\*1,5 Meter) zu verwenden, um die hohe Manövrierbarkeit der Einheiten auch auf dem Spielfeld sinnvoll einsetzen zu können.

Für das Spiel im 15mm Maßstab empfehlen wir von allen Reichweiten 1/3 abzuziehen. Auf diese Weise erhaltet Ihr auf einem handelsüblichen 180\*120 Zentimeter großen Spielfeld immer noch ein fantastisches Spielerlebnis.

Für das Spiel im 6mm Maßstab empfehlen wir Euch, die Maßeinheit "Zoll" gegen "Zentimeter" zu tauschen, die Werte ansonsten aber unverändert zu lassen.

Durch die Übersetzung ins Deutsche erhoffen wir uns, noch mehr Spieler für das historische Wargaming begeistern zu können.

Vielen Dank an Jannes, ohne dessen unermüdlichen Einsatz diese Übersetzung nicht möglich gewesen wäre!

Nun aber viel Spaß beim Lesen – und noch viel mehr Spaß beim Spielen der deutschen Version von Valour & Fortitude!

Thomas

[www.tableschmock.de](http://www.tableschmock.de)

PS: Ihr habt einen Fehler gefunden? Lasst es mich wissen: [info@tableschmock.de](mailto:info@tableschmock.de)

## 1.0 GRUNDREGELN

V&F wird von zwei oder mehr Spielern gespielt. Jede Seite kontrolliert eine Armee, bestehend aus Miniaturen (1.1), die Einheiten (1.2) und Anführer (1.3) der Armee repräsentieren.

Neben den Figuren benötigen die Spieler Armeelisten, ein Szenario, Maßbänder, verschiedenfarbige Würfel und Spielkarten. Eine Auswahl an Armeelisten und ein generisches Starter-Szenario findet Ihr in diesem Regelwerk. Entfernungen werden in Zoll gemessen und können jederzeit überprüft werden. Zum Spielen werden sechsseitige Würfel (W6) und ein Standardkartenspiel (52-Blatt) genutzt. Zum Markieren von Verlusten und Rückschlägen können verschiedenfarbige Würfel oder Marker verwendet werden.

### 1.0.1 Modifikatoren

Wenn ein Wert oder Würfelwurf modifiziert wird, gelten Modifikatoren die diesen halbieren, vor Modifikatoren die sich hinzuaddieren oder subtrahieren. Brüche werden abgerundet. Ein Wert kann nicht mehr als einmal halbiert oder auf weniger als 1 reduziert werden.

### 1.0.2 Würfelwürfe

Ein Wurfresultat von 6 (vor Anwendung von Modifikatoren) gelingt immer und ein Wurfresultat von 1 (vor Anwendung von Modifikatoren) scheitert immer. Wiederholungswürfe werden vor Anwendung von Modifikatoren durchgeführt und ein Würfelwurf kann nicht mehr als einmal wiederholt werden.

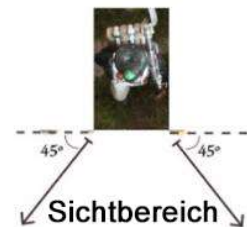
## 1.1 Miniaturen

Miniaturen stellen die Einheiten und Anführer in einer Armee dar. Sie sind auf Basen gruppiert (z.B. 6 Figuren in 2 Reihen auf einer 6\*4 Zentimeter großen Base für Infanterie) und müssen alle die gleiche Ausrichtung haben.

### 1.1.1 Ausrichtung

Die Ausrichtung einer Einheit bestimmt ihre Front.

Der Sichtbereich einer Base ist 45° von ihrer vorderen linken und rechten vorderen Ecke.



### 1.1.2 Kontakt

Basen gelten als "im Kontakt", wenn diese sich an mindestens einer Stelle (auch über Eck) berühren.

## 1.2 Einheiten

Basen werden in einer Armee zu Einheiten organisiert. Die minimale und maximale Anzahl von Miniaturen, die in einer Einheit sein sollten, ist in ihrer Armeeliste (1.5) aufgeführt. Die Miniaturen in einer Einheit sollten vom richtigen Typ sein (z. B. sollte eine Einheit französischer Linieninfanterie aus französischen Linieninfanterieminiaturen bestehen).



*Beispiel: Eine Einheit mit 2 Reihen und 9 Gliedern*

### 1.2.1 Aufstellung

Wenn eine Einheit auf dem Spielfeld aufgestellt oder darauf bewegt wird, müssen sich die Basen der gesamten Einheit im Kontakt zueinander befinden. Die Basen einer Einheit müssen in geraden, parallelen Reihen und Gliedern angeordnet sein, wobei alle Basen in die gleiche Richtung schauen. Jede Reihe außer der letzten muss die gleiche Anzahl von Miniaturen haben. Die letzte Reihe kann weniger Miniaturen haben als die Reihen vor ihm. Einheiten, die aus mehr als 6 Miniaturen bestehen, müssen mindestens 2 Reihen haben.

### 1.2.2 Formationen

Einheiten auf dem Spielfeld befinden sich entweder in Marschformation oder in Gefechtsformation.

Eine Einheit befindet sich in Marschformation, wenn sie bis zu drei Glieder (Miniaturen) breit aufgestellt ist und mehr Reihen als Glieder besitzt. Andernfalls ist sie in Gefechtsformation.

Gefechtsformationen werden darüber hinaus in zwei Arten unterschieden:

Eine in Gefechtsformation befindliche Einheit befindet sich in Linienformation, wenn alle ihre Miniaturen in einer oder zwei Reihen nebeneinander angeordnet sind.

Befinden sich mehr als drei Reihen an Miniaturen hintereinander, befindet sie sich in Angriffskolonnenformation.

### 1.2.3 Artillerie

Eine Artillerieeinheit besteht aus zwei Basen, die sich innerhalb von 1 Zoll voneinander befinden müssen. Eine Base ist für das Geschütz und seine Besatzung, die andere für die Protze und Zugtiere. Eine Artillerieeinheit ist aufgeprotzt, wenn die Base der Protze die Rückseite der Base des Geschützes berührt. Aufgeprotzte Artillerie gilt als Einheit in Marschkolonne und ihre Front wird durch die Ausrichtung der Protze bestimmt. abgeprotzte Artillerie gilt als Einheit in Linienformation und ihre Front wird durch die Ausrichtung des Geschützes bestimmt. Artillerieeinheiten gelten für alle Regeln zum Kontakt zweier Einheiten als eine Einheit aus 3 Figuren.

## 1.3 Anführer

Jede Brigade in einer Armee muss einen Brigadegeneral haben. Außerdem hat jede Armee einen Oberbefehlshaber. Sie sind keine Einheiten, können keine Missionsziele einnehmen und können weder angreifen noch selbst als Ziel ausgewählt werden.

## 1.4 Brigaden

Die Einheiten und Anführer in der Armee müssen vor Beginn der Schlacht zu Brigaden gruppiert werden. Bei Spielen mit mehreren Spielern sollte jede Brigade von einem Spieler befehligt werden. Eine Brigade kann aus 2-8 Einheiten jedes Typs bestehen und muss einem Brigadegeneral zugeordnet sein.

## 1.5 Armeelisten

Eine Armee benötigt eine Armeeliste, die die Einheitenprofile für die Einheiten, die in ihr sein können, enthält. Zusätzlich dazu befinden sich auf der jeweiligen Armeeliste Details zu etwaigen speziellen Regeln, die auf die Armee zutreffen und eine Schicksalstabelle für die Armee.

Ein Einheitenprofil enthält Informationen zu ihrem Typ (Infanterie, Kavallerie oder Artillerie), Anzahl der Figuren, Waffen und Waffenreichweiten, Fern- und Nahkampfangriffswerten, Moralwert, speziellen Regeln und Punktekosten.

Einheitenprofil							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Alte Garde	24-36	Muskete (12)	3	6	6	Elan, Plänkler, Karree	35

## 2.0 SPIELVORBEREITUNG

Vor dem Spiel müssen die Spieler ein Szenario (2.1) und eine Zeitbegrenzung (2.3) festlegen. Anschließend müssen die Oberbefehlshaber (2.3) bestimmt werden. Zuletzt werden die Schicksalsdecks (2.4) vorbereitet.

### 2.1 Szenario

Um eine Partie V&F zu spielen, müssen die Spieler zuerst ein Szenario auswählen oder ihr eigenes Szenario erstellen. Ein Szenario erklärt, wie die Armeen ausgewählt werden, das Gelände aufgebaut wird, ob und wann Reserven verfügbar sind, wer den ersten Zug macht und welche speziellen Regeln darüber hinaus gelten.

#### 2.1.1 Missionsziele

Die meisten Szenarien gewinnt die Seite, die am Ende des Spiels einen bestimmten Ort auf dem Spielfeld kontrolliert (10.0). Eine Seite erlangt die Kontrolle über ein bislang unkontrolliertes oder feindlich kontrolliertes Ziel am Ende eines Zuges, wenn sich mehr befreundete Miniaturen innerhalb von 6 Zoll befinden als gegnerische. Wenn ein verteidigungsfähiges Geländemerkmale (T.3) ein Ziel ist, muss eine Einheit es besetzen, um die Kontrolle darüber zu erlangen.

### 2.2 Der Oberbefehlshaber

Ein Spieler auf jeder Seite wird als Oberbefehlshaber (OB) ausgewählt. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig handeln möchten, entscheidet der OB der aktiven Seite über die Reihenfolge, in der sie ihre Aktionen durchführen. Der OB kontrolliert darüber hinaus auch die Spielfigur des Oberbefehlshabers seiner Seite. Zudem kontrolliert der OB die Schicksalskarten und das Schicksalsdeck (2.4).

### 2.3 Spielzeitbegrenzung

Vor Beginn des Spiels müssen die Spieler eine Zeit- oder Zugbegrenzung für das Spiel festlegen.

Dies ist die Dauer "in der realen Welt", die das Spiel dauern wird. Zum Beispiel: "Die Zeitbegrenzung für dieses Spiel beträgt drei Stunden" oder "Das Spiel endet um 22 Uhr." Wenn die Spieler möchten, können sie stattdessen sagen, dass das Spiel eine bestimmte Anzahl von Zügen dauern wird. Das Spiel endet, sobald die Zeit- oder Zugbegrenzung erreicht wurde und beide Seiten die gleiche Anzahl von Zügen hatten.

### 2.4 Schicksalsdeck

Jede Seite hat ein Deck mit 13 Schicksalskarten. Wird ein handelsübliches Kartenspiel verwendet, bekommt eine Seite Herz und die andere Seite Pik (Jeweils die Karten Ass - König). Zu Beginn des Spiels mischt jeder OB seine Karten und legt sie verdeckt ab, um das Schicksalsdeck für die Schicksalsphase (4.0) vorzubereiten.

### 3.0 SPIELZUGABFOLGE

Nach dem Aufstellen der Armeen wechseln sich die Seiten damit ab, ihre Züge durchzuführen. Die Seite, deren Zug gerade stattfindet, wird als aktive Seite bezeichnet. Jeder Zug ist in 4 Phasen unterteilt, die in folgender Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Schicksalsphase
2. Fernkampfphase
3. Befehlsphase
4. Nahkampfphase

### 4.0 SCHICKSALSPHASE

In der Schicksalsphase zieht der aktive OB die oberste Schicksalskarte von seinem Schicksalsdeck. Die Schicksalstabelle auf der Armeeliste seiner Fraktion gibt an, wann sie gespielt werden kann und welche Auswirkung sie hat. Nachdem sie gespielt wurde, wird die Karte abgelegt. Schicksalskarten bleiben geheim, bis sie gespielt werden. Die Karten können von Zug zu Zug aufbewahrt und es können beliebig viele Karten in einem Zug gespielt werden. Es gibt keine Begrenzung dafür, wie viele Karten ein OB auf der Hand haben kann.

### 5.0 FERNKAMPFPHASE

In der Fernkampfphase kann der OB der aktiven Seite eine gegnerische Einheit, die nicht im Kontakt mit einer befreundeten Einheit steht, als Ziel auswählen. Ein Spieler von der aktiven Seite kann eine Einheit, die er befehligt, auswählen, um auf die Ziel-Einheit zu feuern (5.1). Wenn mehrere Einheiten auf das Ziel feuern können, muss eine ausgewählt werden, um den Angriff durchzuführen. Die anderen Einheiten können Feuerunterstützung leisten (8.2.1). Nachdem das Feuer abgeschlossen ist, wird ein neues Ziel ausgewählt und so weiter, bis der OB kein weiteres Ziel auswählen möchte oder kann, das noch nicht angegriffen wurde. Hinweis: Eine Einheit, die feuert oder Unterstützung leistet, kann in diesem Zug keine Aktion durchführen (6.2).

#### 5.1 Auswahl der feuernden Einheit

Eine Einheit kann ausgewählt werden, um auf eine Ziel-Einheit zu feuern, wenn:

- Es sich um eine in Gefechtsformation befindliche Einheit handelt, die nicht im Kontakt mit einer gegnerischen Einheit steht.
- Die Ziel-Einheit in Reichweite ist (5.1.1) und eine Sichtlinie (5.1.2) besteht.
- Das Ziel die nächste sichtbare gegnerische Einheit ist, die in dieser Phase noch nicht angegriffen wurde.
- Sie in dieser Phase noch nicht geschossen oder Feuerunterstützung geleistet hat (8.2.1).

##### 5.1.1 Reichweite

Ein Ziel ist in Reichweite einer Einheit, wenn die Entfernung zwischen ihnen kleiner oder gleich der Reichweite der Waffen der Einheit ist (1.5). Entscheidend ist hierbei die kürzest mögliche Distanz zwischen den Einheiten. Die Reichweite wird demnach von der nächstgelegenen Basekante in der angreifenden Einheit zur nächstgelegenen Basekante in der Ziel-Einheit gemessen.

### 5.1.2 Sichtbare Ziele

Ein Ziel ist für eine Einheit sichtbar, wenn es im Sichtfeld mindestens einer Base aus der vorderen Reihe der Einheit liegt. Einheiten in Karrees oder verteidigungsfähigem Gelände können in alle Richtungen Sichtlinien ziehen.

### 5.1.3 Sichtlinie

Eine Base hat eine Sichtlinie, wenn eine Ziel-Einheit zumindest teilweise in ihrem Frontbereich liegt und es möglich ist, eine gerade Linie von einer Base zur Ziel-Einheit zu ziehen, ohne dass die Linie über ein Hindernis (T.2.5) verläuft oder innerhalb von 2 Zoll von anderen Einheiten liegt.

## 5.2 Feuer!

Wenn eine Einheit feuert, führt sie einen Fernkampfangriff auf das Ziel gemäß den Regeln für Angriffe durch (8.0). Nach Durchführung der Angriffe werden Verluste hinzugefügt (8.3.1) und anschließend werden, wenn nötig, Moraltests abgelegt (9.2).

## 6.0 BEFEHLSPHASE

In der Befehlsphase werden Brigaden nacheinander aktiviert. Zuerst muss der OB der aktiven Seite eine seiner Brigaden auswählen. Der Brigadegeneral muss dann einen Befehlstest für sie durchführen (6.1). Nachdem alle Aktionen (6.2.1) durchgeführt wurden, wird eine neue Brigade ausgewählt und so weiter, bis ein Aktivierungstest für jede freundliche Brigade durchgeführt wurde oder keine weiteren Brigaden mehr aktiviert werden sollen.

### 6.1 Aktivierungstests

Um eine Brigade zu aktivieren, muss der Spieler, der sie befehligt, einen Aktivierungstest durchführen, indem er einen W6 würfelt. Modifiziere das Würfelergebnis um -1, wenn bereits Einheiten der Brigade geflohen sind (9.3). Bei einem Ergebnis von 1 oder weniger ist der Test fehlgeschlagen und die Brigade darf sich in diesem Zug nicht aktivieren. Bei einem Ergebnis von 2 oder mehr ist der Test bestanden und die Brigade wird aktiviert (6.2).

#### 6.1.1 Automatische Aktivierung

Die erste Brigade, die während eines Zuges aktiviert werden soll, aktiviert automatisch. Hierfür muss kein Test durchgeführt werden, solange der Brigadegeneral sich innerhalb von 24 Zoll seines Oberbefehlshabers befindet.

### 6.2 Aktivierte Brigaden

Der Spieler, der eine aktivierte Brigade befehligt, kann Aktionen mit Einheiten aus dieser Brigade durchführen, die in diesem Zug nicht geschossen oder Feuerunterstützung geleistet haben. Aktionen werden von einer Einheit nach der anderen durchgeführt, bis alle Einheiten in der Brigade, jeweils eine Aktion durchgeführt haben. Es können verschiedene Aktionen für verschiedene Einheiten in einer Brigade ausgewählt werden.



### 6.2.1 Aktionen

Wenn eine Einheit eine Aktion durchführt, kann ihr Kommandant wählen, ob sie stehen bleibt, oder eine der folgenden Aktionen ausführt:

- Bewegung (6.3)
- Rückzug (6.4)
- Angriff (6.5)
- Eilmarsch (6.6)
- Sammeln (9.1.1)

### 6.2.2 Boten

Bevor eine Einheit, die mehr als 12 Zoll von ihrem Brigadegeneral entfernt ist, eine Aktion durchführt, muss der befehlshabende Spieler einen Botentest durchführen, indem er einen W6 würfelt. Bei einem Ergebnis von 3 oder weniger schlägt der Test fehl und die Einheit kann in dieser Runde keine Aktion durchführen. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr ist der Test bestanden und die Einheit kann die Aktion durchführen.

## 6.3 Bewegung

Bewegungen werden verwendet, um Einheiten über das Spielfeld zu bewegen. Der Weg, den eine Base von ihrem Startpunkt zum Endpunkt einer Bewegung zurücklegt, muss kleiner oder gleich ihrer Bewegungsreichweite sein (6.3.1). Basen können gedreht, seitwärts oder rückwärts bewegt werden, solange die Einheit die Bewegung in derselben Formation beendet, in der sie zu Beginn der Bewegung war. Basen können über andere Basen aus derselben Brigade, die nicht im Kontakt mit einer gegnerischen Einheit stehen, bewegt werden. Sie dürfen aber die Bewegung nicht im Kontakt mit einer befreundeten Einheit (auch aus derselben Brigade) beenden oder über den Rand des Spielfelds hinausbewegt werden.

### 6.3.1 Bewegungsreichweite

Kavallerieeinheiten haben eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, Infanterie in Marsch- oder Angriffskolonnen und aufgeprotzte Artillerie von 12 Zoll, Infanterie in Linie von 8 Zoll und abgeprotzte Artillerie von 3 Zoll. Manche Einheiten-Sonderregeln können die Bewegungsreichweite modifizieren. Beachtet hierzu die jeweilige Armeeliste.

### 6.3.2 Gegnerische Einheiten

Eine Einheit muss mindestens 3 Zoll von allen gegnerischen Einheiten entfernt bleiben, wenn sie sich bewegt, es sei denn, sie führt einen Angriff durch (6.5). Eine Einheit, die im Basenkontakt zu einem Feind steht oder weniger als 3 Zoll von einer gegnerischen Einheit entfernt ist, kann ausschließlich eine Rückzug-Aktion verwenden, um sich zu bewegen (6.4). Eine Einheit kann über einen gegnerischen Anführer hinwegbewegt werden. Der Anführer wird dann vom befehlshabenden Spieler entfernt und innerhalb von 6 Zoll zur nächstgelegenen Einheit seiner eigenen Seite aufgestellt.

### 6.3.3 Formationswechsel

Eine Einheit kann nur vor oder nach einer Bewegung (6.3) oder nach einem Rückzug (6.4) einen Formationswechsel durchführen, solange sie den Formationswechsel mehr als 3 Zoll von gegnerischen Einheiten entfernt startet und beendet. Bei einem Formationswechsel muss der kontrollierende Spieler zuerst eine Base aus der Mitte der Frontreihe der Einheit auswählen (wenn zwei Basen gleich nah an der Einheitenmitte sind, kann jede davon ausgewählt werden). Die Base kann gedreht werden, um in jede Richtung zu zeigen, muss jedoch ansonsten an Ort und Stelle bleiben. Der Rest der Einheit wird dann entsprechend der gewünschten Formation um die gedrehte Base aufgestellt. Eine Formationsänderung zählt nicht zur Bewegungsreichweite einer Einheit.

### 6.4 Rückzug

Ein Rückzug erfolgt genauso wie eine Bewegung (6.3), mit der Ausnahme, dass die Einheit im Basenkontakt zu einer gegnerischen Einheit stehen oder weniger als 3 Zoll von einer gegnerischen Einheit entfernt starten kann und der Rückzug mindestens 3 Zoll von allen gegnerischen Einheiten enden muss. Wenn eine sich zurückziehende Einheit im Sichtbereich (1.1.1) gegnerischer Einheiten startet, muss sie den Rückzug auch im Sichtbereich dieser Einheiten beenden. Wenn eine Einheit zum Rückzug gezwungen ist, diesen jedoch nicht durchführen kann, flüchtet sie vom Spielfeld und ist somit ausgeschaltet.

### 6.5 Angriff

Eine Angriffsbewegung erfolgt genauso wie eine normale Bewegung (6.3), mit der Ausnahme, dass die angreifende Einheit

- mit mindestens drei Figuren aus der ersten Reihe im Kontakt mit einer gegnerischen Einheit enden muss, die für sie zu Beginn der Bewegung sichtbar war (5.1.2),
- mit mindestens drei Figuren im Kontakt mit der Front der gegnerischen Einheit enden muss, wenn sie im Frontbereich der gegnerischen Einheit startet,
- die nächstgelegene gegnerische Einheit angreifen muss, die nicht im Kontakt mit befreundeten Einheiten steht, wenn dies möglich ist. Sollten mehrere Einheiten hierfür in Frage kommen, muss mindestens eine dieser Einheiten angegriffen werden.
- mit mindestens drei Figuren aus ihrer vorderen Reihe im Kontakt mit jeder gegnerischen Einheit enden muss, mit der sie in Kontakt tritt.

#### 6.5.1 Angriffsbeschränkungen

Einheiten im Kontakt mit einer gegnerischen Einheit und Artillerieeinheiten können keinen Angriff durchführen. Infanterieeinheiten können einen Angriff auf Kavallerieeinheiten nur durchführen, wenn sie den Angriff weniger als 6 Zoll von diesen entfernt beginnen.

### 6.6 Eilmarsch

Ein Eilmarsch wird genauso wie eine Bewegung (6.3) durchgeführt, mit der Ausnahme, dass die Bewegungsdistanz der Einheit verdoppelt wird, sie keine Formationswechsel durchführen kann und die Einheit bei ihrer Bewegung zu jeder Zeit mehr als 18 Zoll von gegnerischen Einheiten entfernt bleiben muss.

### 6.7 Bewegungen von Offizieren

Brigadegeneräle können bewegt werden, nachdem alle aktivierten Einheiten ihrer Brigade eine Aktion durchgeführt haben. Ein OB kann am Ende der Befehlsphase seiner Seite bewegt werden. Jeder Offizier hat eine Bewegungsreichweite von 36 Zoll und muss zu gegnerischen Einheiten einen

Abstand von 6 Zoll einhalten.

## 7.0 NAHKAMPFPHASE

In der Nahkampfphase müssen Einheiten der aktiven Seite, die in Kontakt mit gegnerischen Einheiten sind, kämpfen. Die Spieler der aktiven Seite müssen Ziele für alle Kämpfe auswählen (7.1) und dann jeden Kampf nacheinander durchführen (7.2).

### 7.1 Auswahl der Ziele

Spieler der aktiven Seite, die eine Einheit befehligen, die mit einer oder mehreren gegnerischen Einheiten in Kontakt steht, müssen eine gegnerische Einheit als Ziel auswählen. Diese Ziel-Einheit schlägt zurück (7.2.1). Wenn mehrere Einheiten dasselbe Ziel angreifen wollen, muss eine von diesen bestimmt werden, um den Angriff durchzuführen. Die anderen Einheiten leisten dieser dann Nahkampfunterstützung (8.2.2).

### 7.2 Kampf

Um einen Kampf abzuhandeln, führen alle beteiligten Einheiten ihre Angriffe durch (7.2.1). Anhand der Verluste wird dann das Ergebnis des Nahkampfs bestimmt (7.2.2).

#### 7.2.1 Durchführung von Angriffen und Gegenangriffen

Wenn eine Einheit kämpft, führt sie einen Nahkampfangriff gegen ihr Ziel durch (8.0). Das Ziel schlägt dann zurück, indem es einen Nahkampfangriff gegen seinen Angreifer macht.

#### 7.2.2 Ergebnis bestimmen

Einheiten von der Seite, die die meisten Verluste verursacht hat, gewinnen den Kampf und Einheiten von der anderen Seite verlieren den Kampf. Die aktive Seite gewinnt bei einem Unentschieden.

#### 7.2.3 Verluste anwenden

Nach Bestimmung des Ergebnisses werden Verluste angewendet (8.3.1) und daraus resultierende Moraltests durchgeführt (9.2). Einheiten der siegreichen Seite müssen keine Moraltests durchführen (9.2.1) und einige Arten von Einheiten können automatisch fliehen (9.2.2).

#### 7.2.4 Rückzug von Kavallerie

Kavallerieeinheiten, die einen Kampf verlieren, müssen sich zurückziehen. Dies gilt unabhängig davon, ob sie selbst gekämpft haben, oder lediglich Nahkampfunterstützung geleistet haben. Wenn sie darüber hinaus Moraltests ablegen müssen, müssen sie diese erst bestehen und sich dann zurückziehen, wenn sie nicht fliehen.

## 8.0 NAH- UND FERNKÄMPFE AUSFECHTEN

Um einen Nah- oder Fernkampf auszufechten, muss der befehlshabende Spieler eine Anzahl von Treffertests durchführen, die dem Angriffswert der Einheit entsprechen (1.5). Verwende den Fernkampfwert einer Einheit für Fernkampfangriffe und ihren Nahkampfwert für Nahkampfangriffe. Eine Einheit kann pro Phase nur einmal Angreifen oder Unterstützung leisten.

### 8.1 Fern- und Nahkampfwert-Modifikatoren

Die folgenden Modifikatoren gelten für die Fern- und Nahkampfwerte einer angreifenden Einheit. Modifikatoren gelten niemals für Einheiten, die Unterstützung leisten.

#### 8.1.1 Kolonnenformationen

Halbiere den Fernkampfwert einer Einheit in einer Angriffskolonne. Einheiten in Marschkolonne können nicht feuern, haben einen Nahkampfwert von 1 und können keine Unterstützung leisten.

#### 8.1.2 Linie

Füge dem Nahkampfwert einer Infanterieeinheit in Linie die Hälfte ihres Fernkampfwerts hinzu, wenn sie einen Nahkampfangriff gegen ein für sie sichtbares Ziel durchführt.

#### 8.1.3 Ziel in Kolonne

Füge dem Angriffswert angreifender Artillerie einen Würfel hinzu, wenn das Ziel in Marsch- oder Angriffskolonne ist.

#### 8.1.4 Flankierend

Füge dem Angriffswert einer angreifenden Einheit, die für die Ziel-Einheit nicht sichtbar ist, einen Würfel hinzu.

#### 8.1.5 Verdecktes Ziel

Halbiere den Fernkampfwert einer Einheit, wenn das Ziel für weniger als die Hälfte ihrer Frontreihe sichtbar ist.

#### 8.1.6 Umzingelt

Halbiere den Nahkampfwert einer Einheit, die gegen eine gegnerische Einheit kämpft, die für sie nicht sichtbar ist.

### 8.2 Unterstützungs-Modifikatoren

Einheiten können einer befreundeten angreifenden Einheit Unterstützung leisten. Eine Einheit kann in einer Phase nicht mehr als einmal Unterstützung leisten.

#### 8.2.1 Feuerunterstützung

Bis zu drei Einheiten, die berechtigt sind, auf das Ziel eines Fernkampfangriffs zu schießen und von denen mindestens die Hälfte der Basen in der Frontreihe das Ziel sehen können, dürfen Feuerunterstützung leisten. Füge dem Angriffswert der angreifenden Einheit für jede Einheit, die Feuerunterstützung leistet, einen Würfel hinzu.

#### 8.2.2 Nahkampfunterstützung

Bis zu drei Einheiten, die mindestens drei Figuren aus ihrer vordersten Reihe im Kontakt mit einer gegnerischen Einheit haben, die das Ziel eines Nahkampfangriffs ist, können Nahkampfunterstützung leisten. Füge dem Angriffswert der angreifenden Einheit für jede Einheit, die Nahkampfunterstützung leistet, zwei Würfel hinzu.

Eine Einheit kann keine Nahkampfunterstützung leisten, wenn sie selbst mit gegnerischen Einheiten in Kontakt steht, die nicht als Ziel dieses Nahkampfes ausgewählt wurden. Sie muss stattdessen gegen diese kämpfen oder Nahkampfunterstützung leisten, wenn noch weitere befreundete Einheiten mit dieser in Kontakt stehen.

### 8.2.3 Brigadeunterstützung

Eine Einheit, die nicht im Kontakt mit einer gegnerischen Einheit steht und sich innerhalb von 3 Zoll einer im Nahkampf befindlichen Einheit aus ihrer eigenen Brigade befindet, kann Brigadeunterstützung leisten. Füge dem Angriffswert der kämpfenden Einheit einen Würfel hinzu, wenn ihr Brigadeunterstützung geleistet wird. Es kann nur eine Einheit Brigadeunterstützung pro Nahkampf leisten.

## 8.3 Treffertests

Ein Spieler, der einen Treffertest durchführt, muss einen W6 für jeden Punkt Angriffswert werfen. Füge +1 zum Würfelergebnis hinzu, wenn eine Einheit einen Nahkampfangriff durchführt und alle sie unterstützenden Einheiten keine Verlustmarker haben (8.3.1).

Modifiziere das Würfelergebnis um -1, wenn die Einheit, die den Fern- oder Nahkampfangriff durchführt oder eine ihrer unterstützenden Einheiten erschüttert ist (9.1).

Bei einem Würfelergebnis von 3 oder weniger schlägt der Test fehl und hat keine Wirkung. Bei einem Würfelergebnis von 4+ ist der Test bestanden und fügt der Ziel-Einheit einen Punkt Verluste (8.3.1) zu.

### 8.3.1 Verluste

Markiere jeden Verlust, den eine Einheit erleidet, indem du einen Verlustmarker oder einen Würfel neben sie legst. Verluste werden nur auf die Ziel-Einheit eines Angriffes angewendet, nicht auf Einheiten, die Unterstützung leisten. Verluste beeinflussen die Moral einer Einheit (9.0).

## 9.0 MORAL

### 9.1 Erschütterte Einheiten

Wenn die Anzahl der Verluste, die einer Einheit zugefügt wurden, ihrem Moralwert entspricht (1.5), wird diese erschüttert. Werden Würfel genutzt, um die Anzahl der Verluste festzuhalten, bietet es sich an, für erschütterte Einheiten einen andersfarbigen Würfel (z.B. rot) zu verwenden.

Modifiziere alle Treffertests für Angriffe, die von einer erschütterten Einheit durchgeführt werden, um -1.

Jeder Verlust, den eine erschütterte Einheit erleidet, erfordert vom befehlshabenden Spieler einen Moraltest (9.2) für die Einheit, anstatt einen Verlustmarker zu platzieren.

#### 9.1.1 Sammeln-Tests

Erhält eine Einheit einen Sammeln-Befehl (6.2.1), muss der befehlshabende Spieler einen Sammeltest für die Einheit durchführen, indem er einen W6 wirft. Modifiziere den Wurf um -1, wenn sich die Einheit weniger als 12 Zoll von gegnerischen Einheiten entfernt befindet. Bei einem Ergebnis von 3 oder weniger schlägt der Test fehl und es passiert nichts. Bei einem Ergebnis von 4+ ist der Test bestanden und ein Verlustmarker wird von der Einheit entfernt.

### 9.2 Moraltests

Ein Spieler, der einen Moraltest durchführt, muss einen W6 für jeden zugefügten Verlust werfen, der über den Moralwert einer Einheit hinaus geht. Füge +1 zu den Würfelerggebnissen für Moraltests hinzu, die in der Fernkampfphase durchgeführt werden. Wenn alle Würfelerggebnisse 4+ sind, ist der Test bestanden und es passiert nichts. Andernfalls flieht die Einheit vom Spielfeld.

#### 9.2.1 Sieger im Nahkampf

Führe für eine Einheit, die in derselben Phase einen Nahkampf gewonnen hat, keine Moraltests durch (sie besteht automatisch alle Tests).

#### 9.2.2 Automatisches Fliehen

Die folgenden Einheiten fliehen ohne Durchführung eines Moraltests, wenn sie einen Nahkampf verlieren und die Ziel-Einheit waren:

- Artillerieeinheiten
- Infanterieeinheiten, wenn die angreifende gegnerische Einheit oder eine Einheit, die dieser Nahkampfunterstützung geleistet hat, Kavallerie war

### 9.3 Fliehen

Eine Einheit, die flieht, wird vom Spielfeld entfernt und kann nicht zurückkehren. Der befehlshabende Spieler muss am Ende der Phase für jede geflohene Einheit einen Standhaftigkeitstest für seine Brigade durchführen (9.5).

### 9.4 Zerschlagene Brigaden

Wenn die letzte Einheit einer Brigade flieht, ist die Brigade zerschlagen. Wenn eine Brigade zerschlagen ist, wird der Anführer der Brigade aus dem Spiel genommen und seine Armee erleidet einen Rückschlag (9.6).

## 9.5 Standhaftigkeitstests

Standhaftigkeitstests werden am Ende einer Phase für jede Brigade durchgeführt, aus der während dieser Phase Einheiten geflohen sind (9.3). Sollten innerhalb einer Phase mehrere Einheiten aus einer Brigade geflohen sein, müssen auch mehrere Tests abgelegt werden. Führe Tests für Brigaden von der aktiven Seite durch, bevor Tests für Brigaden von der inaktiven Seite durchgeführt werden.

Ein Spieler, der einen Standhaftigkeitstest durchführt, muss einen W6 für jeden Test werfen, den die Brigade ablegen muss.

- Füge jedem Würfelergebnis 1 hinzu, wenn die Brigade 5 oder mehr nicht geflohene Einheiten hat.
- Füge 1 zum Würfelergebnis hinzu, wenn der Anführer der Brigade innerhalb von 12 Zoll ihres Oberbefehlshabers ist.
- Subtrahiere 1 vom Würfelergebnis einer Brigade, wenn mindestens die Hälfte ihrer Einheiten geflüchtet ist.

Wenn alle Ergebnisse 4+ sind, ist der Test bestanden und es passiert nichts. Andernfalls beginnt die Brigade zu wanken (9.5.1) und ihre Armee erleidet einen Rückschlag (9.6).

### 9.5.1 Wankende Brigaden

Wenn eine Brigade wankt, fliehen erschütterte Einheiten in der Brigade. Danach erleiden alle Einheiten dieser Brigade innerhalb von 6 Zoll einer gegnerischen Einheit einen Punkt Verluste. Die Brigade hört dann auf zu wanken. Einheiten, die fliehen, weil sie erschüttert waren, verursachen keine zusätzlichen Standhaftigkeitstests.

## 9.6 Rückschlag

Rückschläge erleidet eine Armee, wenn eine befreundete Brigade zerschlagen wird (9.4) oder einen Standhaftigkeitstest nicht besteht (9.5). Markiere jeden Rückschlag, indem du einen Rückschlag-Marker (oder einen Würfel) neben den OB dieser Armee legst.

## 10.0 DIE SCHLACHT GEWINNEN

Das Spiel endet am Ende eines Zuges, wenn die Zeit- oder Zugbegrenzung erreicht wurde und beide Seiten die gleiche Anzahl von Zügen hatten. Jede Seite addiert die Anzahl der von ihr kontrollierten Missionsziele zur Anzahl der Rückschläge, die sie der gegnerischen Armee zugefügt hat. Die Seite mit der höheren Gesamtzahl gewinnt das Spiel. Andernfalls endet das Spiel unentschieden.

## 11.0 RESERVEN

Ein Szenario (2.1) gibt an, ob eine Seite über Reserven verfügt und wo diese eintreffen werden. Reserve-Einheiten bewegen sich in der Befehlsphase ihrer Seite von ihrem Ankunftspunkt aus auf das Spielfeld (es ist hierfür kein Aktivierungstest erforderlich). Sie kommen in Marschkolonnen an und können entweder eine Bewegung machen und sich dann umformieren oder zwei Bewegungsaktionen durchführen. Sie dürfen in der Runde, in der sie das Spielfeld betreten, nicht angreifen. Abteilungen können das Schlachtfeld in beliebiger Formation betreten und dürfen dabei jede beliebige Aktion durchführen.

Wenn Einheiten aus der Reserve nicht auf das Spielfeld gelangen können, wird ihre Ankunft um eine Runde verzögert.

## T.0 GELÄNDEMERKMALE

Gelände wird durch Modelle dargestellt, die Geländemerkmale genannt werden (T.1). Jedes Geländemerkmale hat eine oder mehrere Geländeregeln (T.2 & T.3). Das Szenario (2.1) gibt an, wie das Gelände für eine Schlacht aufgebaut werden soll und ob es einzigartige Arten von Gelände gibt, für die besondere Regeln gelten.

## T.1 ARTEN VON GELÄNDEMERKMALEN

### T.1.1 Gebäude

Gebäude und alle umgebenden Mauern sind verteidigungsfähige Geländemerkmale (T.3) und bieten harte Deckung.

### T.1.2 Zäune, Hecken und Mauern

Hohe Zäune, Hecken und Mauern sind unpassierbar (T.2.4) und Hindernisse (T.2.5). Niedrige Zäune, Hecken und Mauern sind weiche Deckung (T.2.2) und Hindernisse (T.2.1).

### T.1.3 Hügel

Hügel sind Hindernisse (T.2.5). Außerdem gewinnt eine Einheit in der Nahkampfphase ein Unentschieden, wenn sich mindestens eine ihrer Basen höher auf einem Hügel befindet als alle Basen der Einheit, gegen die sie kämpft und der Gegner sich nicht in Deckung befindet.

### T.1.4 Flüsse, Furten, Bäche und Schlamm

Flüsse sind unpassierbares Gelände (T.2.4).

Furten, Bäche und Schlamm sind unwegsames Gelände (T.2.6).

### T.1.5 Straßen, Pfade und Brücken

Siehe "Befestigte Wege" (T.2.3).

### T.1.6 Wald und Forst

Ein Wald kann entweder ein verteidigungsfähiges Geländemerkmale (T.3) oder unwegsames Gelände (T.2.6) sein, das weiche Deckung (T.2.2) bietet und ein Hindernis (T.2.5) ist. Die Spieler müssen sich vor dem Aufstellen darauf einigen, welche Version dieser Regel sie für jedes Waldgeländemerkmale verwenden werden, bevor eine Seite ihre Einheiten aufstellt.

## T.2 GELÄNDEREGELN

### T.2.1 Hindernisse

Einheiten stehen in Kontakt zu einem Hindernis, wenn sich die Basen innerhalb von 1 Zoll zueinander und diese sich in Kontakt zum selben Hindernis befinden. Es kostet eine Einheit 4 Zoll ihrer Bewegung, um ein Hindernis zu überqueren.

### T.2.2 Deckung

Ein Ziel befindet sich in Deckung, wenn es unmöglich ist, eine Sichtlinie (5.1.3) von irgendeiner angreifenden Base zur Einheit zu ziehen, ohne dass sie über Gelände verläuft, das harte oder weiche Deckung bietet. In der Fernkampfphase wird der Trefferwurf bei harter Deckung um zwei Punkte erschwert und bei weicher Deckung um einen. In der Nahkampfphase gewinnen Einheiten in Deckung ein Unentschieden, es sei denn, ihr Gegner ist ebenfalls in Deckung und/oder auf einer erhöhten Position (T.1.3).

### T.2.3 Befestigte Wege

Eine Einheit in Marschkolonne verdoppelt ihre Bewegungsreichweite, solange sie sich entlang eines befestigten Weges bewegt. Wenn nur Teile der Bewegung auf befestigten Wegen stattfinden, wird die übrige Bewegung wie gewohnt abgehandelt. Nicht alle Wege auf dem Spielfeld müssen



befestigte Wege sein, klärt vor dem Spielbeginn, welche Wege diesen Bonus geben und welche nicht.

#### T.2.4 Unpassierbares Gelände

Basen können nicht auf oder über unpassierbares Gelände bewegt werden.

#### T.2.5 Hindernis

Eine Sichtlinie (5.1.3) ist blockiert, wenn sie ein Hindernis überquert. Für Basen auf oder im Kontakt mit dem Hindernis ist sie nicht blockiert, es sei denn, die Basen befinden sich auf der Rückseite eines Hügels.

#### T.2.6 Unwegsames Gelände

Für jeden Zoll, den eine Einheit über unwegsames Gelände bewegt wird, muss sie 2 Zoll ihrer Bewegung ausgeben. Halbiere den Nahkampfwert von Kavallerie- und Artillerieeinheiten, die in unwegsamem Gelände stehen oder einen Gegner bekämpfen, der sich in unwegsamem Gelände befindet.

### T.3 VERTEIDIGUNGSFÄHIGE GELÄNDEMERKMALE

Verteidigungsfähiges Gelände ist ein Hindernis (T.2.5). Es bietet harte Deckung, wenn es Gebäude sind (T.1.1) und weiche Deckung, wenn es Wald ist (T.1.6). Einheiten können sich nur in oder durch verteidigungsfähiges Gelände bewegen, indem sie es wie unten beschrieben besetzen.

#### T.3.1 Fassungsvermögen

Ein verteidigungsfähiges Geländemerkmal kann von einer Einheit und einem oder mehreren Anführern besetzt werden. Anführer können ein Geländemerkmal nicht besetzen, das von einer gegnerischen Einheit oder Anführern besetzt ist. Einheiten können ein Geländemerkmal nicht besetzen, das von einer gegnerischen Einheit besetzt ist, können aber ein Geländemerkmal besetzen, das nur von gegnerischen Anführern besetzt ist. Alle gegnerischen Anführer, die das Gelände besetzt haben, müssen dieses in diesem Fall räumen und gelten als überrannt (6.3.2).

#### T.3.2 Besetzung von verteidigungsfähigem Gelände

Eine Einheit oder ein Anführer, der sich weniger als 3 Zoll von einem verteidigungsfähigen Geländemerkmal entfernt befindet, kann es besetzen, anstatt einen Zug oder einen Rückzug zu machen, solange das Fassungsvermögen nicht überschritten wird und gegnerische Einheiten es nicht bereits besetzen (gegnerische Einheiten dürfen aber in Kontakt oder innerhalb von 3 Zoll des Geländemerkmals sein).

Einheiten und Anführer können verteidigungsfähiges Gelände, das sich vollständig in ihrer Aufstellungszone befindet, während der Aufstellung besetzen. Einheiten, die ein solches Geländemerkmal besetzen, können entweder darauf platziert oder vom Spielfeld entfernt werden (sie befinden sich dann "innerhalb" des Geländemerkmals und nehmen keine Formation ein).

Die Reichweite und die Sichtbarkeit zu oder von einer besetzenden Einheit werden unter Verwendung des Geländemerkmals anstelle der Basen in der Einheit bestimmt. Einheiten, die Gelände besetzen, können in jede Richtung schießen oder Feuerunterstützung leisten und können nicht flankiert werden (8.1.4).

#### T.3.3 Verlassen von verteidigungsfähigem Gelände

Eine Einheit oder ein Anführer kann eine Bewegung oder einen Rückzug verwenden, um ein verteidigungsfähiges Geländemerkmal zu verlassen.

Stelle sie in beliebiger Formation vollständig innerhalb von 6 Zoll vom Geländemerkmale und mindestens 3 Zoll von gegnerischen Einheiten entfernt auf. Eine Einheit oder ein Anführer kann in demselben Zug, in dem es das Geländemerkmale besetzt hat, dieses nicht wieder verlassen.

#### T.3.4 Kontakt mit besetztem Gelände

Einheiten dürfen sich mit einem Geländemerkmale in Kontakt bewegen, das von einer befreundeten Einheit besetzt ist.

Einheiten können sich innerhalb von 3 Zoll des von einer gegnerischen Einheit besetzten Geländes bewegen, solange sie dieses nicht berühren. Einheiten müssen einen Angriff durchführen, um in Kontakt mit einem Geländemerkmale zu gelangen, das von einer gegnerischen Einheit besetzt ist und müssen den Angriff mit mindestens einer Base in Kontakt zu dem Geländemerkmale abschließen.

#### T.3.5 Angriffswert-Modifikatoren

Halbiere den Fernkampfwert und füge dem Nahkampfwert von Infanterie, die ein Geländemerkmale besetzt, +1 hinzu.

Halbiere den Nahkampfwert von Kavallerie und Artillerie, die ein Geländemerkmale besetzen oder gegen eine Einheit kämpfen, die ein verteidigungsfähiges Geländemerkmale besetzt.

#### T.3.6 Nahkämpfe

Wenn eine Einheit mit mindestens 3 Figuren im Kontakt mit einem Geländemerkmale ist, das von einer gegnerischen Einheit besetzt ist, muss sie in der Nahkampfphase gegen diese kämpfen. Wenn eine Einheit, die ein Geländemerkmale besetzt, einen Nahkampf verliert und flieht, kann die angreifende Einheit das Geländemerkmale besetzen. Automatisches Fliehen (9.2.2) und Kavallerierückzüge (7.2.4) gelten nicht, wenn eine der beiden Seite ein Geländemerkmale besetzt.

#### T.3.7 Verbundene Abschnitte

Große verteidigungsfähige Geländemerkmale können in verbundene Abschnitte unterteilt werden, die jeweils als ein verteidigungsfähiges Geländemerkmale behandelt werden. Einheiten oder Anführer können einen Zug verwenden, um einen Abschnitt zu verlassen und einen verbundenen Abschnitt zu besetzen, wenn zwei Abschnitte sich eine mindestens 3 Zoll lange Grenze teilen. In der Nahkampfphase können Einheiten in einem Abschnitt gegen gegnerische Einheiten in einem verbundenen Abschnitt kämpfen, wenn sie sich eine mindestens 3 Zoll lange Grenze teilen, wenn der Spieler dies wünscht.

## EINSTEIGERSZENARIO

Das hier genannte Szenario soll Euch dabei helfen, die Valour & Fortitude Regeln zu erlernen und kann als Vorlage für ein Spiel ohne konkreten historischen Kontext genutzt werden.

### A 1.0 Auswahl der Armeen

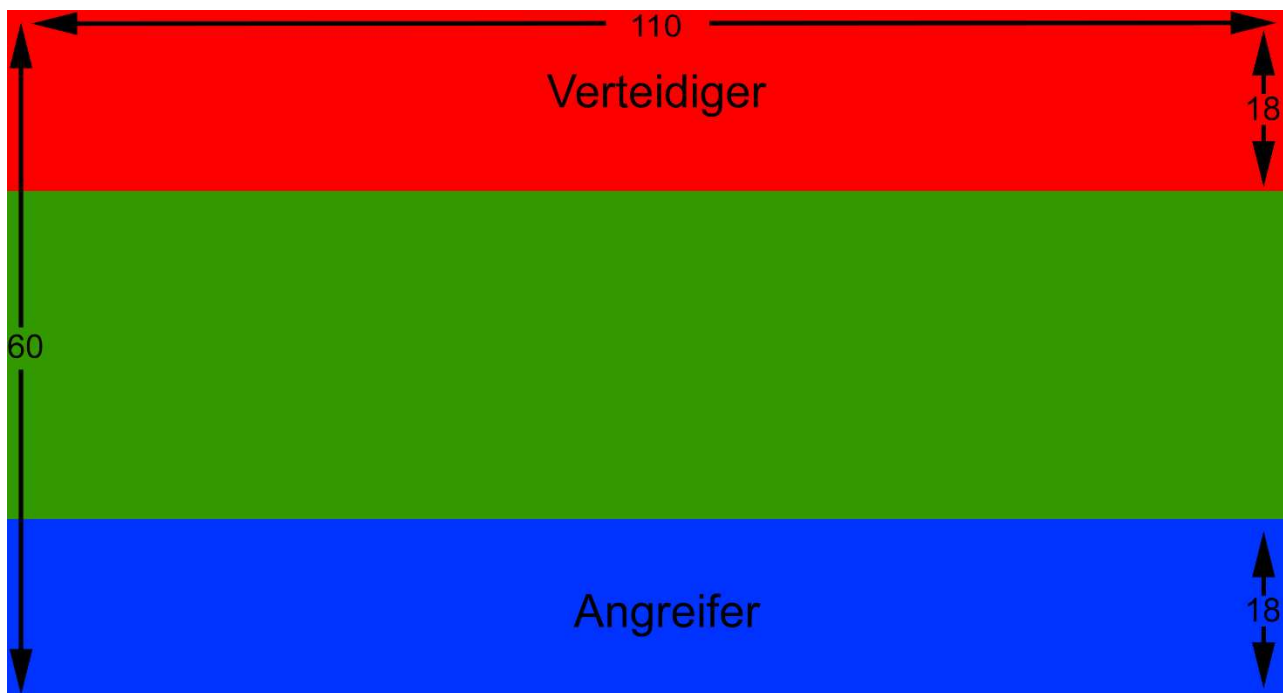
Die Spieler wählen eine der zur Verfügung stehenden Armeelisten und vereinbaren ein Punktelimit, das für dieses Spiel gelten soll. Für Eure ersten Spiele empfehlen wir ein Limit von ca. 200 – 250 Punkten zu wählen. Bei mehr als einem Spieler pro Seite solltet Ihr mit mindestens 250 Punkten spielen.

Nachdem beide Seiten ihre Armeeaufstellung anhand der Armeelisten fertig gestellt haben, müssen die "gekauften" Einheiten in Brigaden eingeteilt werden. Jede Brigade darf aus 2-8 Einheiten bestehen und erhält einen Brigadegeneral. Jede Seite erhält überdies einen Oberbefehlshaber. Brigadegeneräle und Oberbefehlshaber kosten keine zusätzlichen Punkte.

### A 2.0 Angreifer und Verteidiger bestimmen

Die OBs beider Seiten würfeln je einen Würfel.

Die Seite mit dem höheren Ergebnis gilt für das Szenario als Angreifer, die andere Seite als Verteidiger. Bei einem Unentschieden wird der Wurf wiederholt.



### A 3.0 Das Spielfeld aufbauen

Der Verteidiger baut nun das Gelände für das Spielfeld auf (A 3.1). Sobald das Gelände aufgebaut ist, wählt der Angreifer eine der langen Spielfeldseiten, von der seine Truppen ins Gefecht ziehen sollen, aus. Der Verteidiger erhält die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes.

### A 3.1 Geländemerkmale

Für dieses Szenario wird ein Spielfeld von ungefähr 110\*60 Zoll (280\*150 Zentimeter) empfohlen. Es stehen folgende Geländemerkmale zur Verfügung:

**Siedlungen:** Stelle zwei bis maximal drei Dörfer inklusive Mauern oder Zäune auf. Jede dieser Siedlungen gilt als einzelnes Verteidigungsfähiges Geländemerkmale (T.3).

**Wälder:** Auf dem Spielfeld sollten zwei bis drei Wälder aufgestellt werden. Jeder Wald sollte eine Fläche von ca. 6\*9 Zoll einnehmen.

**Gewässer:** Es sollte maximal ein Fluss über das Spielfeld verlaufen. Der Fluss sollte mindestens zwei Brücken oder Furten besitzen, an denen er überquerbar ist. Entscheidet vor dem Spiel, ob der Fluss selbst passierbar sein soll, oder ob dies ausschließlich an Brücken und Furten möglich ist.

**Hügel und Straßen:** Das Spielfeld kann nach Belieben mit Hügeln und Straßen versehen werden. Straßen können bei Bedarf durch Mauern, Hecken oder Zäune begrenzt werden. Einigt Euch vor dem Spiel darauf, welche Straßen einen Bonus auf die Marschgeschwindigkeit (T.2.3) verleihen und welche nicht.

### A 3.2 Missionsziele

Es werden nun insgesamt vier Missionsziele bestimmt.

Die OBs beider Seiten wechseln sich mit dem Benennen von Missionszielen ab, wobei der OB der verteidigenden Seite beginnt. Jedes der Missionsziele muss mindestens 12 Zoll von der Spielfeldkante sowie allen anderen Missionszielen entfernt sein.

### A 4.0 Die Armeen aufstellen

Nachdem die Spieler beider Seiten sich auf eine Spiellänge geeinigt haben (2.2), werden die Armeen auf dem Spielfeld aufgestellt. Bei einem Mehrspieler-Gefecht werden vor der Aufstellung die Brigaden an die jeweiligen Spieler verteilt, welche diese dann nacheinander aufstellen. Sämtliche Einheiten müssen sich bei der Aufstellung vollständig innerhalb von 18 Zoll zur eigenen Spielfeldkante befinden.

#### A 4.1 Reserven benennen

Einheiten können als Reserve zurückgehalten werden. Diese Reserven betreten das Spiel frühestens ab der zweiten Spielrunde über die eigene Spielfeldkante (11.0). Pro Spielrunde darf maximal die Hälfte aller Reserven einer Seite das Spielfeld betreten.

### A 5.0 Initiative bestimmen

Nachdem die Aufstellung beider Seiten abgeschlossen ist, wirft der OB der angreifenden Seite einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4+ kann er entscheiden, welche Seite den ersten Spielzug hat. Bei einem Ergebnis von 1-3 entscheidet der OB der verteidigenden Seite darüber.

### A 6.0 Sieg und Niederlage

Welche Seite dieses Szenario nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit gewonnen hat, wird entsprechend der Regeln (10.0) entschieden.

## A 7.0 Spielvarianten

Während wir das oben beschriebene Szenario insbesondere für Einsteiger-Spiele empfehlen, können durch leichte Veränderungen zwei weitere Szenarien gespielt werden.

### A 7.1 Begegnungsgefecht

In dieser Variante wählen die Angreifer eine der Kurzen Seiten des Spielfeldes aus. Die Verteidiger erhalten die gegenüberliegende kurze Seite.

Zudem darf lediglich leichte Infanterie und leichte Kavallerie (sowie deren Anführer) auf dem Spielfeld aufgestellt werden. Alle anderen Einheiten, sowie der OB beider Seiten, betreten das Spiel gem. der Regeln für Reserveeinheiten frühestens ab der zweiten Spielrunde (A 4.1).

### A 7.2 Sturmangriff

In dieser Variante werden die Missionsziele wie folgt festgelegt:

Der Verteidigende OB benennt zwei, der OB der angreifenden Seite benennt ein Missionsziel. Alle drei Missionsziele müssen sich vollständig innerhalb von 24 Zoll zu der Spielfeldkante des Verteidigers befinden.

Darüber hinaus muss mindestens die Hälfte aller Einheiten des Verteidigers in Reserve starten und kann das Spielfeld frühestens ab der zweiten Spielrunde betreten (A 4.1).

Der OB der angreifenden Seite erhält für den Initiative-Wurf (A 5.0) einen Bonus von +2 auf das Würfelergebnis.

Valour & Fortitude  
Armeelisten

# Deutsche Fassung Version 1.3

## FRANZÖSISCHE & BRITISCHE ALLIIERTE ARMEELISTE (v2.6)

Die hier genannten Einheiten können zu britischen oder französischen Armeen hinzugekauft werden, oder als eigene Armee aufgestellt werden. In letzterem Fall benutze die Schicksalstabelle und die Generalseigenschaften aus dieser Armeeliste.

Einheitenprofile							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Garde	24-36	Muskete (12)	3	5	4	Plänkler, Karree	23
Grenadiere	24-36	Muskete (12)	3	5	3	Plänkler, Karree	20
Linieninfanterie Erster Klasse	24-36	Muskete (12)	3	4	3	Plänkler, Karree	18
Linieninfanterie Zweiter Klasse	24-36	Muskete (12)	2	3	3	Plänkler, Karree	13
Leichte Infanterie	24-36	Muskete (12)	4	3	3	Leichte Infanterie, Karree	22
Miliz	24-36	Muskete (12)	2	3	2	Miliz, Karree	8
Infanterieabteilung	6-8	Muskete (12)	2	2	2	Leichte Infanterie	12
Schützenabteilung	6-8	Gewehr (18)	2	2	2	Leichte Infanterie	14
Kavallerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Schwere Kavallerie	9-14	Säbel	-	4	3	Schwere Kavallerie	20
Linienkavallerie	9-14	Lanze / Säbel	-	4	3	-	18
Leichte Kavallerie	9-14	Säbel	-	3	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	20
Freischärler	9-14	Säbel	-	3	2	Karabiner, Leichte Kavallerie	16
Kavallerieabteilung	3	Säbel	-	2	1	Karabiner, Leichte Kavallerie	13
Artillerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Fußartillerie	1	Kanone (48)	1	2	2	Kartätsche	26
Artillerie zu Pferd	1	Kanone (36)	1	2	2	Kartätsche, Artillerie zu Pferd	30

### Aufwertungen:

Folgende Optionen können Einheiten oder Anführern aus dieser Armee zugewiesen werden:

#### Elite

Einheiten können als Eliteeinheiten mit verbesserten Eigenschaftswerten aufgestellt werden.

Jeder Eigenschaftswert kann nur maximal einmal gesteigert werden.

Verbessere den Fernkampfwert einer Infanterieeinheit +1 Punkt für 3 Punkte.

Verbessere den Fernkampfwert einer Artillerieeinheit +1 Punkt für 9 Punkte.

Verbessere den Nahkampfwert einer Einheit um +1 für 2 Punkte.

Verbessere den Moralwert einer Einheit um +1 für 4 Punkte.

#### Alliierte Generäle (max. 1)

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Der Herzog von Braunschweig" für 10 Punkte erhalten.

Darüber hinaus können Generäle die Sonderregel "Vorsichtig" erhalten. Addiere für jeden Brigadegeneral 10 Punkte, für den Oberkommandierenden 20 Punkte zu den Punkten hinzu, für die Du Einheiten erwerben darfst.

### **Einheiten in Unterzahl**

Kavallerie- und Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als Einheiten in Unterzahl aufgestellt werden. Halbiere die Anzahl an Figuren in einer unterbesetzten Einheit.

Ziehe 1 von deren Nahkampf- und Moralwerten ab und verringere deren Punktekosten um 5 Punkte.

Milizeinheiten ziehen nur einen Punkt von ihrem Nahkampfwert ab und verringern ihre Punktekosten um 1 Punkt.

### **Disziplinierte Schützen**

Infanterieeinheiten mit Ausnahme von Milizen können die Sonderregel "disziplinierte Schützen" für +2 Punkte erhalten.

### **Unvorhersehbar**

Einheiten können kostenlos die Sonderregel "Unvorhersehbar" erhalten.

## **Einheiten-Sonderregeln**

### **Artillerie zu Pferd**

Diese Einheit hat eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, wenn sie aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, wenn sie abgeprotzt ist. Darüber hinaus kann sie eine Aktion durchführen, auch wenn sie im selben Zug gefeuert hat. Feindliche Infanterie darf Nahkampfangriffe auf berittene Artillerie nur dann durchführen, wenn diese innerhalb von 6 Zoll zu der angegriffenen Einheit starten.

### **Disziplinierte Schützen**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 im Nah- und Fernkampf, solange alle befreundeten Einheiten, die diesen unterstützen, ebenfalls über diese Regel verfügen. Einheiten mit dieser Sonderregel dürfen keine Angriffskolonnen-Formation einnehmen.

### **Karabiner**

Diese Einheit kann ihre Karabiner benutzen, um damit Plänkelfeuer zu geben. (Siehe Sonderregel "Plänkler"). Beachte dabei, dass Karabiner eine Reichweite von 12 Zoll und einen Fernkampfwert von 1 haben und sich die Reichweite nicht weiter erhöht.

### **Karree**

Diese Einheit kann zusätzlich zu allen anderen Formationen ein Karree bilden. Um ein Karree zu bilden oder aufzulösen, darf diese Einheit sich in der Befehlsphase nicht bewegen, sie ändert lediglich die Formation. Stelle die Einheit in einer quadratischen Formation auf, wobei alle ihre Basen nach außen zeigen. Die Folgenden Regeln gelten für Einheiten in Karree-Formation:

- Ein Karree ist eine Gefechtsformation und verfügt über eine Bewegungsreichweite von 3 Zoll.
- Einheiten im Karree können keinen Angriffsbefehl erhalten.
- Erhöhe den Angriffswert von Artillerieeinheiten, die auf ein Karree feuern, um 1.
- Halbiere den Fernkampfwert von Einheiten im Karree und füge Ihrem Nahkampfwert 1 hinzu.
- Am Anfang jeder Nahkampfphase wirf einen Würfel für alle Kavallerieeinheiten, die sich im Kontakt mit mindestens einem Karree befinden.

(Addiere +2 zum Würfelergebnis, wenn alle Karrees im Kontakt erschüttert sind.)

Bei einem Würfelergebnis von 1-3 erleidet die Kavallerieeinheit einen Verlust und muss sich zurückziehen.

Bei einem Würfelergebnis von 4-5 erleidet die Kavallerieeinheit keinen Verlust, muss sich aber dennoch zurückziehen.

Bei einem Würfelergebnis von 6 bleibt die Kavallerieeinheit in Kontakt zu dem Karree und der Nahkampf wird wie üblich ausgetragen

- Einheiten im Karree flüchten automatisch, wenn sie einen Nahkampf verlieren.



### **Kartätsche**

Folgende Regeln gelten für alle Einheiten mit der Sonderregel "Kartätsche"

- Füge dem Fernkampfwert dieser Einheit 1 hinzu, wenn diese auf Feinde innerhalb von 12 Zoll feuert.
- Füge dem Nahkampfwert dieser Einheit 2 hinzu, wenn das Ziel sich mindestens teilweise innerhalb der Front befindet.
- Wenn diese Einheit einen Fernkampf unterstützt und das Ziel innerhalb von 12 Zoll liegt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu.
- Wenn diese Einheit einen Nahkampf unterstützt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu, zählt aber als 2 Einheiten.

### **Leichte Kavallerie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregel „Offene Formation“. Zusätzlich erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Botentests.

### **Leichte Infanterie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregeln "Offene Formation" und "Plänkler".

Sie erhält einen Bonus von +2 auf alle Botentests, wenn sie eine Abteilung oder Teil einer Brigade ist, die ausschließlich aus leichter Infanterie besteht.

Halbiere ihre Verluste in der Fernkampfphase, wenn sie in Deckung ist.

Diese Einheit darf einen Bewegungs- oder Rückzugsbefehl nutzen, um Verteidigungsfähiges Gelände innerhalb einer Runde zu besetzen und zu verlassen.

### **Miliz**

Diese Einheit kann sich in der Befehlsphase nur umformieren oder bewegen, wenn sie einen Bewegungsbefehl erhält.

### **Offene Formation**

Diese Einheit kann in einer offenen Formation mit jeweils  $\frac{1}{4}$  bis maximal  $\frac{1}{2}$  Zoll Abstand zwischen ihren Basen aufgestellt werden, wobei die Formation aus einer bis vier Reihen bestehen darf.

Die folgenden Regeln gelten für eine Einheit, solange sie sich in offener Formation befindet:

- Halbiere alle Verluste, die eine Einheit in offener Formation in der Fernkampfphase erleidet.
- Halbiere ihren Fernkampfwert, wenn die Einheit 3 oder 4 Reihen tief aufgestellt ist.
- Infanterie in offener Formation hat eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, Kavallerie in offener Formation bewegt sich bis zu 18 Zoll.
- Die Bewegungsreichweite einer Einheit in offener Formation wird durch unwegsames Gelände nicht beeinflusst, wenn diese gleichzeitig die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt.
- Ziehe 1 von ihrem Nahkampfwert ab, solange die Einheit sich nicht in Deckung befindet.
- Sie fügt einer befreundeten Einheit, der sie Nahkampfunterstützung leistet, nur 1 hinzu.
- Eine Einheit in offener Formation kann befreundete Einheiten durchdringen, solange diese ebenfalls in offener Formation sind (selbst wenn diese Einheiten nicht Teil derselben Brigade sind).

### **Plänkler**

Wenn diese Einheit feuert, kann der kontrollierende Spieler auswählen, nur mit den Plänklern dieser Einheit zu feuern.

Halbiere in diesem Fall den Fernkampfwert der Einheit und erhöhe ihre Reichweite um 6 Zoll. Wenn die Plänkler der Einheit gefeuert haben, kann diese Einheit zusätzlich jede Aktion außer einem Angriff durchführen. Eine Einheit kann einer anderen Einheit nur dann Feuerunterstützung leisten, wenn diese ebenfalls mit Plänklern feuert.

### **Schwere Kavallerie**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Nahkampfangriffe, die von dieser Einheit gemacht werden. Dieser Bonus gilt nur, wenn alle unterstützenden Einheiten in diesem Nahkampf ebenfalls die Regel "Schwere Kavallerie" besitzen und das Ziel sich nicht in verteidigungsfähigem Gelände befindet.

### **Unvorhersehbar**

Der kontrollierende Spieler muss für diese Einheit das erste Mal, wenn sie kämpft, zurückschlägt oder einen Verlust erleidet, einen Test ablegen. Um den Test durchzuführen, wirf einen W6.

- Bei einer 1 wird 1 vom Nahkampfwert und der Moral der Einheit für den Rest der Schlacht abgezogen,
- Bei einer 2-5 ändern sich ihr Nahkampfwert und ihre Moral nicht.
- Bei einer 6 wird 1 zum Nahkampfwert und zur Moral der Einheit für den Rest der Schlacht hinzugefügt.

## **Anführer-Sonderregeln**

### **Der Herzog von Braunschweig**

Erhöhe den Nahkampfwert aller Alliiertes-Braunschweiger Truppen um 1, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll zu diesem Modell befinden.

### **Vorsichtig**

Ziehe vom Würfelerggebnis für den Aktivierungswurf einer Brigade 1 ab, wenn sie von einem vorsichtigen Brigadegeneral befehligt wird. Ein vorsichtiger Oberkommandierender kann nur einmal pro Schlacht eine Brigade automatisch aktivieren, zudem verleiht seine Gegenwart keinen +1 Bonus auf Standhaftigkeitstests.

Schicksalskarten Französische & Britische Alliierte			
Karte	Überschrift	Ausspielen	Auswirkung
Jede	Eigeninitiative		Einmal pro Befehlsphase kannst du eine beliebige Karte abwerfen, um eine Einheit aus einer Brigade zu aktivieren, die ihren Aktivierungstest nicht bestanden hat.
Ass	Großangriff	Spiele diese Karte zu Beginn deiner Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller eigenen Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll zum Oberkommandierenden der Armee befinden.
2	Schlachtenglück	Spiele diese Karte sofort.	Mische alle abgelegten Schicksalskarten (inklusive dieser) wieder in das Schicksalsdeck.
3	Friktion	Spiele diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Runde.	Dein Gegner darf in dieser Runde keine automatische Aktivierung einer Brigade durchführen. Darüber hinaus treffen Verstärkungen nicht in dieser, sondern in der nächsten Runde ein.
4	Durchbruch	Spiele diese Karte am Ende einer Nahkampfphase.	Wähle eine Brigade. Einheiten dieser Brigade können eine einzelne Bewegung durchführen. (Sie dürfen also weder angreifen noch sich zurückziehen oder doppelt bewegen.)
5	Hartnäckig	Spiele diese Karte, bevor eine Einheit eine Aktion durchführt.	Entferne einen Verlust von dieser Einheit, auch wenn diese Einheit nur einen einzigen Verlust hat.
6	Tödlicher Angriff	Spiele diese Karte, nachdem eine eigene Einheit einen oder mehrere Treffertests nicht bestanden hat.	Wiederhole die misslungenen Treffertests.
7	Geleitetes Feuer	Spiele diese Karte, nachdem eine feindliche Einheit als Ziel in der Fernkampfphase ausgewählt wurde.	Erhöhe den Fernkampfwert der angreifenden Einheit um 1. Darüber hinaus kann Artillerie, die auf einem Hügel steht, eine Sichtlinie über Einheiten, die nicht auf einem Hügel stehen, ziehen.
8	Inspiration	Spiele diese Karte, nachdem eine deiner Einheiten einen Moral- oder Standhaftigkeitstest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden.
9	Überraschungsangriff	Spiele diese Karte vor einer Angriffsbewegung.	Die Einheit darf vor der Angriffsbewegung eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.
10	Eroberung	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein vom Gegner kontrolliertes Missionsziel. Dieses Missionsziel zählt am Ende der Schlacht doppelt, wenn es in Deinem Besitz ist.
Bube	Heimischer Boden	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein Geländestück. Erhöhe das Würfelerggebnis für Moraltests aller eigenen Einheiten, die sich innerhalb von 3 Zoll zu diesem Geländestück befinden, für den Rest des Spiels um 1.
Dame	Tod den Invasoren	Spiele diese Karte in einer Nahkampfphase.	Wähle eine Alliierte Brigade. Erhöhe den Nahkampfwert aller Einheiten aus dieser Brigade für den Rest dieser Phase um 1.
König	Nationalstolz	Spiele diese Karte, nachdem einem befreundeten Spieler ein Moral- oder Standhaftigkeitstest misslungen ist.	Der Wurf für den Test darf wiederholt werden. Wenn dieser Test erfolgreich bestanden wird, dürfen befreundete Spieler für den Rest dieser Runde misslungene Moral- und Standhaftigkeitstests wiederholen.

## FRANZÖSISCHE ARMEELISTE (1812-1815) (v2.5)

Einheitenprofile und Sonderregeln für französische Armeen in den Napoleonischen Kriegen von 1812 bis 1815.

Einheitenprofile							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Alte Garde	24-36	Muskete (12)	3	6	6	Elan, Plänkler, Karree	35
Mittlere Garde	24-36	Muskete (12)	3	5	6	Elan, Plänkler, Karree	33
Junge Garde	24-36	Muskete (12)	3	5	5	Elan, Plänkler, Karree	29
Gardemarine	24-36	Muskete (12)	4	4	4	Elan, Leichte Infanterie, Karree	29
Grenadiere	24-36	Muskete (12)	3	5	4	Elan, Plänkler, Karree	25
Linieninfanterie	24-36	Muskete (12)	3	4	4	Elan, Plänkler, Karree	23
Leichte Infanterie	24-36	Muskete (12)	4	3	4	Elan, Leichte Infanterie, Karree	27
Wehrpflichtige	24-36	Muskete (12)	2	3	3	Plänkler, Karree	13
Nationalgarde	24-36	Muskete (12)	2	3	2	Miliz, Karree	8
Infanterieabteilung	6-8	Muskete (12)	2	2	2	Leichte Infanterie	12
Kavallerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Husaren / Jäger	9-14	Säbel	-	4	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	22
Ulanen	9-14	Lanze	-	4	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	22
Dragoner	9-14	Säbel	-	5	3	Schwere Kavallerie	22
Kürassiere / Karabiniers	9-14	Säbel	-	6	4	Schwere Kavallerie	28
Kavallerieabteilung	3	Säbel	-	2	1	Karabiner, Leichte Kavallerie	13
Artillerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Fußartillerie	1	Kanone (48)	1	2	2	Kartätsche, Batterie	27
Schwere Artillerie	1	Kanone (54)	1	2	2	Kartätsche, Schwere Artillerie, Batterie	31
Artillerie zu Pferd	1	Kanone (36)	1	2	2	Kartätsche, Artillerie zu Pferd, Batterie	30

### Aufwertungen:

Folgende Optionen können Einheiten oder Anführern aus dieser Armee zugewiesen werden:

#### Elite

Einheiten können als Eliteeinheiten mit verbesserten Eigenschaftswerten aufgestellt werden.

Jeder Eigenschaftswert kann nur maximal einmal gesteigert werden.

Verbessere den Fernkampfwert einer Infanterieeinheit +1 Punkt für 3 Punkte.

Verbessere den Fernkampfwert einer Artillerieeinheit +1 Punkt für 9 Punkte.

Verbessere den Nahkampfwert einer Einheit um +1 für 2 Punkte.

Verbessere den Moralwert einer Einheit um +1 für 4 Punkte.

#### Napoleon und seine Marschälle (max. 1)

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Napoleon" für 25 Punkte erhalten.

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Ney" für 20 Punkte erhalten.

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Murat" für 15 Punkte erhalten.

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Marschall des Kaiserreichs" für 10 Punkte erhalten.

### **Einheiten in Unterzahl**

Kavallerie- und Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als Einheiten in Unterzahl aufgestellt werden. Halbiere die Anzahl an Figuren in einer unterbesetzten Einheit.

Ziehe 1 von deren Nahkampf- und Moralwerten ab und verringere deren Punktekosten um 5 Punkte.

Milizeinheiten ziehen nur einen Punkt von ihrem Nahkampfwert ab und verringern ihre Punktekosten um 1 Punkt.

### Einheiten-Sonderregeln

#### **Artillerie zu Pferd**

Diese Einheit hat eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, wenn sie aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, wenn sie abgeprotzt ist. Darüber hinaus kann sie eine Aktion durchführen, auch wenn sie im selben Zug gefeuert hat. Feindliche Infanterie darf Nahkampfangriffe auf berittene Artillerie nur dann durchführen, wenn diese innerhalb von 6 Zoll zu der angegriffenen Einheit starten.

#### **Batterie**

Diese Einheit kann von bis zu 5 weiteren Einheiten unterstützt werden, wenn sie einen Fernkampfangriff durchführt, vorausgesetzt alle unterstützenden Einheiten befinden sich in 6 Zoll Umkreis zu dieser Einheit und haben ebenfalls die Sonderregel "Batterie". Dieser Bonus gilt nur, wenn sich die Einheiten nicht mehr bewegt haben, nachdem sie zum ersten Mal abgeprotzt wurden.

#### **Elan**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 im Nahkampf, solange diese Einheit in Angriffskolonie ist. Alle befreundeten Einheiten, die diesen Nahkampf unterstützen, müssen dazu ebenfalls in Angriffskolonie sein und die Sonderregel Elan besitzen, sonst entfällt der Bonus.

#### **Karabiner**

Diese Einheit kann ihre Karabiner benutzen, um damit Plänkelfeuer zu geben. (Siehe Sonderregel "Plänkler"). Beachte dabei, dass Karabiner eine Reichweite von 12 Zoll und einen Fernkampfwert von 1 haben und sich die Reichweite nicht weiter erhöht.

#### **Karree**

Diese Einheit kann zusätzlich zu allen anderen Formationen ein Karree bilden. Um ein Karree zu bilden oder aufzulösen, darf diese Einheit sich in der Befehlsphase nicht bewegen, sie ändert lediglich die Formation. Stelle die Einheit in einer quadratischen Formation auf, wobei alle ihre Basen nach außen zeigen. Die folgenden Regeln gelten für Einheiten in Karree-Formation:

- Ein Karree ist eine Gefechtsformation und verfügt über eine Bewegungsreichweite von 3 Zoll.
- Einheiten im Karree können keinen Angriffsbefehl erhalten.
- Erhöhe den Angriffswert von Artillerieeinheiten, die auf ein Karree feuern, um 1.
- Halbiere den Fernkampfwert von Einheiten im Karree und füge Ihrem Nahkampfwert 1 hinzu.
- Am Anfang jeder Nahkampfphase wirf einen Würfel für alle Kavallerieeinheiten, die sich im Kontakt mit mindestens einem Karree befinden.

(Addiere +2 zum Würfelergebnis, wenn alle Karrees im Kontakt erschüttert sind.)

Bei einem Würfelergebnis von 1-3 erleidet die Kavallerieeinheit einen Verlust und muss sich zurückziehen.

Bei einem Würfelergebnis von 4-5 erleidet die Kavallerieeinheit keinen Verlust, muss sich aber dennoch zurückziehen.

Bei einem Würfelergebnis von 6 bleibt die Kavallerieeinheit in Kontakt zu dem Karree und der Nahkampf wird wie üblich ausgetragen

- Einheiten im Karree flüchten automatisch, wenn sie einen Nahkampf verlieren.

### **Kartätsche**

Folgende Regeln gelten für alle Einheiten mit der Sonderregel "Kartätsche"

- Füge dem Fernkampfwert dieser Einheit 1 hinzu, wenn diese auf Feinde innerhalb von 12 Zoll feuert.
- Füge dem Nahkampfwert dieser Einheit 2 hinzu, wenn das Ziel sich mindestens teilweise innerhalb der Front befindet.
- Wenn diese Einheit einen Fernkampf unterstützt und das Ziel innerhalb von 12 Zoll liegt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu.
- Wenn diese Einheit einen Nahkampf unterstützt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu, zählt aber als 2 Einheiten.

### **Leichte Kavallerie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregel „Offene Formation“. Zusätzlich erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Botentests.

### **Leichte Infanterie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregeln "Offene Formation" und "Plänkler".

Sie erhält einen Bonus von +2 auf alle Botentests, wenn sie eine Abteilung oder Teil einer Brigade ist, die ausschließlich aus leichter Infanterie besteht.

Halbiere ihre Verluste in der Fernkampfphase, wenn sie in Deckung ist.

Diese Einheit darf einen Bewegungs- oder Rückzugsbefehl nutzen, um Verteidigungsfähiges Gelände innerhalb einer Runde zu besetzen und zu verlassen.

### **Miliz**

Diese Einheit kann sich in der Befehlsphase nur umformieren oder bewegen, wenn sie einen Bewegungsbefehl erhält.

### **Offene Formation**

Diese Einheit kann in einer offenen Formation mit jeweils  $\frac{1}{4}$  bis maximal  $\frac{1}{2}$  Zoll Abstand zwischen ihren Basen aufgestellt werden, wobei die Formation aus einer bis vier Reihen bestehen darf.

Die folgenden Regeln gelten für eine Einheit, solange sie sich in offener Formation befindet:

- Halbiere alle Verluste, die eine Einheit in offener Formation in der Fernkampfphase erleidet.
- Halbiere ihren Fernkampfwert, wenn die Einheit 3 oder 4 Reihen tief aufgestellt ist.
- Infanterie in offener Formation hat eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, Kavallerie in offener Formation bewegt sich bis zu 18 Zoll.
- Die Bewegungsreichweite einer Einheit in offener Formation wird durch unwegsames Gelände nicht beeinflusst, wenn diese gleichzeitig die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt.
- Ziehe 1 von ihrem Nahkampfwert ab, solange die Einheit sich nicht in Deckung befindet.
- Sie fügt einer befreundeten Einheit, der sie Nahkampfunterstützung leistet, nur 1 hinzu.
- Eine Einheit in offener Formation kann befreundete Einheiten durchdringen, solange diese ebenfalls in offener Formation sind (selbst wenn diese Einheiten nicht Teil derselben Brigade sind).

### **Plänkler**

Wenn diese Einheit feuert, kann der kontrollierende Spieler auswählen, nur mit den Plänklern dieser Einheit zu feuern.

Halbiere in diesem Fall den Fernkampfwert der Einheit und erhöhe ihre Reichweite um 6 Zoll. Wenn die Plänkler der Einheit gefeuert haben, kann diese Einheit zusätzlich jede Aktion außer einem Angriff durchführen. Eine Einheit kann einer anderen Einheit nur dann Feuerunterstützung leisten, wenn diese ebenfalls mit Plänklern feuert.

### **Schwere Artillerie**

Füge +1 zu Trefferwürfen hinzu, wenn die angreifende Einheit und alle unterstützenden Einheiten diese Sonderregel besitzen. Schwere Artillerie hat eine Bewegungsreichweite von 6 Zoll, wenn diese aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 1 Zoll, wenn diese abgeprotzt ist.

### **Schwere Kavallerie**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Nahkampfangriffe, die von dieser Einheit gemacht werden. Dieser Bonus gilt nur, wenn alle unterstützenden Einheiten in diesem Nahkampf ebenfalls die Regel "Schwere Kavallerie" besitzen und das Ziel sich nicht in verteidigungsfähigem Gelände befindet.

## Anführer-Sonderregeln

### **Marschall des Kaiserreichs**

Erhöhe die Reichweite für die automatische Aktivierung einer Brigade von 24 Zoll auf 36 Zoll, wenn der Oberbefehlshaber Deiner Armee diese Sonderregel besitzt.

### **Murat**

In der Schicksalsphase der ersten französischen Runde zieht der Oberbefehlshaber zwei Schicksalskarten, statt einer.

Zusätzlich erhält der Oberbefehlshaber der Franzosen die Sonderregel "Marschall des Kaiserreichs".

### **Napoleon**

Addiere +1 zu allen Moral- und Standhaftigkeitstests für französische Einheiten, die sich innerhalb von 12 Zoll zu Napoleon befinden.

Erhöhe die Reichweite für die automatische Aktivierung einer Brigade von 24 Zoll auf 36 Zoll, wenn der Oberbefehlshaber Deiner Armee diese Sonderregel besitzt.

Französische Artillerie, die sich innerhalb von 12 Zoll zu diesem Oberbefehlshaber befindet, braucht lediglich eine Sichtlinie und Reichweite, um auf ein Ziel zu feuern. Das Ziel muss nicht das nächste sein. Darüber hinaus können diese Artillerieeinheiten Sichtlinien über gegnerische Einheiten in offener Formation hinweg ziehen. Befindet sich die betroffene Artillerieeinheit auf einem Hügel, darf sie zudem Sichtlinien über alle gegnerischen Einheiten hinweg ziehen, die sich nicht ebenfalls auf einem Hügel befinden.

### **Ney**

Wiederhole alle misslungenen Nahkampfangriffs-Würfe, wenn sich eine französische Einheit innerhalb von 3 Zoll zu diesem Anführer befindet.

Zusätzlich erhält der Oberbefehlshaber der Franzosen die Sonderregel "Marschall des Kaiserreichs".

Schicksalskarten Frankreich			
Karte	Überschrift	Ausspielen	Auswirkung
Jede	Eigeninitiative		Einmal pro Befehlsphase kannst du eine beliebige Karte abwerfen, um eine Einheit aus einer Brigade zu aktivieren, die ihren Aktivierungstest nicht bestanden hat.
Ass	Großangriff	Spiele diese Karte zu Beginn deiner Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller eigenen Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll zum Oberkommandierenden der Armee befinden.
2	Schlachtenglück	Spiele diese Karte sofort.	Mische alle abgelegten Schicksalskarten (inklusive dieser) wieder in das Schicksalsdeck.
3	Friktion	Spiele diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Runde.	Dein Gegner darf in dieser Runde keine automatische Aktivierung einer Brigade durchführen. Darüber hinaus treffen Verstärkungen nicht in dieser, sondern in der nächsten Runde ein.
4	Durchbruch	Spiele diese Karte am Ende einer Nahkampfphase.	Wähle eine Brigade. Einheiten dieser Brigade können eine einzelne Bewegung durchführen. (Sie dürfen also weder angreifen noch sich zurückziehen oder doppelt bewegen.)
5	Hartnäckig	Spiele diese Karte, bevor eine Einheit eine Aktion durchführt.	Entferne einen Verlust von dieser Einheit, auch wenn diese Einheit nur einen einzigen Verlust hat.
6	Tödlicher Angriff	Spiele diese Karte, nachdem eine eigene Einheit einen oder mehrere Treffertests nicht bestanden hat.	Wiederhole die misslungenen Treffertests.
7	Geleitetes Feuer	Spiele diese Karte, nachdem eine feindliche Einheit als Ziel in der Fernkampfphase ausgewählt wurde.	Erhöhe den Fernkampfwert der angreifenden Einheit um 1. Darüber hinaus kann Artillerie, die auf einem Hügel steht, eine Sichtlinie über Einheiten, die nicht auf einem Hügel stehen, ziehen.
8	Inspiration	Spiele diese Karte, nachdem eine deiner Einheiten einen Moral- oder Standhaftigkeitstest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden.
9	Überraschungsangriff	Spiele diese Karte vor einer Angriffsbewegung.	Die Einheit darf vor der Angriffsbewegung eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.
10	Eroberung	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein vom Gegner kontrolliertes Missionsziel. Dieses Missionsziel zählt am Ende der Schlacht doppelt, wenn es in Deinem Besitz ist.
Bube	Les Grogards	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle eine französische Einheit, die mindestens einen Verlust erlitten hat. Erhöhe den Nahkampf- und Moralwert dieser Einheit für den Rest des Spieles um 1.
Dame	Auf Leben und Tod	Spiele diese Karte in einer Nahkampfphase.	Wähle eine französische Brigade. Erhöhe den Nahkampfwert aller Einheiten der Brigade für den Rest der Phase um 1, wenn diese in Angriffskolonne sind.
König	Es lebe der Kaiser!	Spiele diese Karte, wenn eine französische Brigade erfolgreich aktiviert wurde.	Erhöhe die Bewegungsreichweite aller Einheiten aus dieser Brigade für den Rest der Phase um 6 Zoll.



## BRITISCHE ARMEELISTE (1807-1815) (v2.5)

Einheitenprofile und Sonderregeln für britische Armeen in den Napoleonischen Kriegen von 1807 bis 1815.

Einheitenprofile							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Garde	30-48	Muskete (12)	3	6	6	Disziplinierte Schützen, Plänkler, Karree	36
Linieninfanterie	24-36	Muskete (12)	3	4	4	Disziplinierte Schützen, Plänkler, Karree	24
Leichte Infanterie	24-36	Muskete (12)	4	3	4	Disziplinierte Schützen, Leichte Infanterie, Karree	28
British Rifles	24-36	Gewehr (18)	4	3	4	Disziplinierte Schützen, Leichte Infanterie, Karree	32
Leichte Infanterie Abteilung	4-8	Muskete (12)	2	2	2	Disziplinierte Schützen, Leichte Infanterie	14
British Rifles Abteilung	4-8	Gewehr (18)	2	2	2	Disziplinierte Schützen, Leichte Infanterie	16
Kavallerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Husaren	9-14	Säbel	-	4	3	Karabiner, Leichte Kavallerie, Unnachiebig	24
Ulanen	9-14	Säbel	-	4	3	Karabiner, Leichte Kavallerie, Unnachiebig	24
Dragoner	9-14	Säbel	-	6	4	Schwere Kavallerie, Unnachiebig	30
Kürassiere	9-14	Säbel	-	7	4	Schwere Kavallerie, Unnachiebig	32
Kavallerieabteilung	3	Säbel	-	2	1	Karabiner, Leichte Kavallerie	13
Artillerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Fußartillerie	1	Kanone (48)	1	2	2	Kartätsche	28
Schwere Artillerie	1	Kanone (54)	1	2	2	Kartätsche, Schwere Artillerie	26
Artillerie zu Pferd	1	Kanone (36)	1	2	2	Kartätsche, Artillerie zu Pferd	30
Raketenartillerie	1	Rakete (60)	1	2	2	Raketen	30

### Aufwertungen:

Folgende Optionen können Einheiten oder Anführern aus dieser Armee zugewiesen werden:

#### Elite

Einheiten können als Eliteeinheiten mit verbesserten Eigenschaftswerten aufgestellt werden.

Jeder Eigenschaftswert kann nur maximal einmal gesteigert werden.

Verbessere den Fernkampfwert einer Infanterieeinheit +1 Punkt für 3 Punkte.

Verbessere den Fernkampfwert einer Artillerieeinheit +1 Punkt für 9 Punkte.

Verbessere den Nahkampfwert einer Einheit um +1 für 2 Punkte.

Verbessere den Moralwert einer Einheit um +1 für 4 Punkte.

#### Britische Generäle (max. 1)

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Arthur Wellesley, 1st Duke of Wellington" für 20 Punkte erhalten.

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Sir John Moore" für 10 Punkte erhalten.

### **Einheiten in Unterzahl**

Kavallerie- und Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als Einheiten in Unterzahl aufgestellt werden. Halbiere die Anzahl an Figuren in einer unterbesetzten Einheit.

Ziehe 1 von deren Nahkampf- und Moralwerten ab und verringere deren Punktekosten um 5 Punkte.

Milizeinheiten ziehen nur einen Punkt von ihrem Nahkampfwert ab und verringern ihre Punktekosten um 1 Punkt.

### Einheiten-Sonderregeln

#### **Artillerie zu Pferd**

Diese Einheit hat eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, wenn sie aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, wenn sie abgeprotzt ist. Darüber hinaus kann sie eine Aktion durchführen, auch wenn sie im selben Zug gefeuert hat. Feindliche Infanterie darf Nahkampfangriffe auf berittene Artillerie nur dann durchführen, wenn diese innerhalb von 6 Zoll zu der angegriffenen Einheit starten.

#### **Disziplinierte Schützen**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 im Nah- und Fernkampf, solange alle befreundeten Einheiten, die diesen unterstützen, ebenfalls über diese Regel verfügen. Einheiten mit dieser Sonderregel dürfen keine Angriffskolonnen-Formation einnehmen.

#### **Karabiner**

Diese Einheit kann ihre Karabiner benutzen, um damit Plänkelfeuer zu geben. (Siehe Sonderregel "Plänkler"). Beachte dabei, dass Karabiner eine Reichweite von 12 Zoll und einen Fernkampfwert von 1 haben und sich die Reichweite nicht weiter erhöht.

#### **Karree**

Diese Einheit kann zusätzlich zu allen anderen Formationen ein Karree bilden. Um ein Karree zu bilden oder aufzulösen, darf diese Einheit sich in der Befehlsphase nicht bewegen, sie ändert lediglich die Formation. Stelle die Einheit in einer quadratischen Formation auf, wobei alle ihre Basen nach außen zeigen. Die Folgenden Regeln gelten für Einheiten in Karree-Formation:

- Ein Karree ist eine Gefechtsformation und verfügt über eine Bewegungsreichweite von 3 Zoll.
- Einheiten im Karree können keinen Angriffsbefehl erhalten.
- Erhöhe den Angriffswert von Artillerieeinheiten, die auf ein Karree feuern, um 1.
- Halbiere den Fernkampfwert von Einheiten im Karree und füge Ihrem Nahkampfwert 1 hinzu.
- Am Anfang jeder Nahkampfphase wirf einen Würfel für alle Kavallerieeinheiten, die sich im Kontakt mit mindestens einem Karree befinden.  
(Addiere +2 zum Würfelergebnis, wenn alle Karrees im Kontakt erschüttert sind.)  
Bei einem Würfelergebnis von 1-3 erleidet die Kavallerieeinheit einen Verlust und muss sich zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 4-5 erleidet die Kavallerieeinheit keinen Verlust, muss sich aber dennoch zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 6 bleibt die Kavallerieeinheit in Kontakt zu dem Karree und der Nahkampf wird wie üblich ausgetragen
- Einheiten im Karree flüchten automatisch, wenn sie einen Nahkampf verlieren.

### **Kartätsche**

Folgende Regeln gelten für alle Einheiten mit der Sonderregel "Kartätsche"

- Füge dem Fernkampfwert dieser Einheit 1 hinzu, wenn diese auf Feinde innerhalb von 12 Zoll feuert.
- Füge dem Nahkampfwert dieser Einheit 2 hinzu, wenn das Ziel sich mindestens teilweise innerhalb der Front befindet.
- Wenn diese Einheit einen Fernkampf unterstützt und das Ziel innerhalb von 12 Zoll liegt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu.
- Wenn diese Einheit einen Nahkampf unterstützt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu, zählt aber als 2 Einheiten.

### **Leichte Kavallerie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregel „Offene Formation“. Zusätzlich erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Botentests.

### **Leichte Infanterie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregeln "Offene Formation" und "Plänkler".

Sie erhält einen Bonus von +2 auf alle Botentests, wenn sie eine Abteilung oder Teil einer Brigade ist, die ausschließlich aus leichter Infanterie besteht.

Halbiere ihre Verluste in der Fernkampfphase, wenn sie in Deckung ist.

Diese Einheit darf einen Bewegungs- oder Rückzugsbefehl nutzen, um Verteidigungsfähiges Gelände innerhalb einer Runde zu besetzen und zu verlassen.

### **Offene Formation**

Diese Einheit kann in einer offenen Formation mit jeweils  $\frac{1}{4}$  bis maximal  $\frac{1}{2}$  Zoll Abstand zwischen ihren Basen aufgestellt werden, wobei die Formation aus einer bis vier Reihen bestehen darf.

Die folgenden Regeln gelten für eine Einheit, solange sie sich in offener Formation befindet:

- Halbiere alle Verluste, die eine Einheit in offener Formation in der Fernkampfphase erleidet.
- Halbiere ihren Fernkampfwert, wenn die Einheit 3 oder 4 Reihen tief aufgestellt ist.
- Infanterie in offener Formation hat eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, Kavallerie in offener Formation bewegt sich bis zu 18 Zoll.
- Die Bewegungsreichweite einer Einheit in offener Formation wird durch unwegsames Gelände nicht beeinflusst, wenn diese gleichzeitig die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt.
- Ziehe 1 von ihrem Nahkampfwert ab, solange die Einheit sich nicht in Deckung befindet.
- Sie fügt einer befreundeten Einheit, der sie Nahkampfunterstützung leistet, nur 1 hinzu.
- Eine Einheit in offener Formation kann befreundete Einheiten durchdringen, solange diese ebenfalls in offener Formation sind (selbst wenn diese Einheiten nicht Teil derselben Brigade sind).

### **Plänkler**

Wenn diese Einheit feuert, kann der kontrollierende Spieler auswählen, nur mit den Plänklern dieser Einheit zu feuern.

Halbiere in diesem Fall den Fernkampfwert der Einheit und erhöhe ihre Reichweite um 6 Zoll. Wenn die Plänkler der Einheit gefeuert haben, kann diese Einheit zusätzlich jede Aktion außer einem Angriff durchführen. Eine Einheit kann einer anderen Einheit nur dann Feuerunterstützung leisten, wenn diese ebenfalls mit Plänklern feuert.

### **Raketen**

Wenn diese Einheit feuert oder Feuerunterstützung leistet, muss das Ziel nicht das nächste sein. Befindet sich diese Einheit oder das Ziel auf einem Hügel, blockieren befreundete Einheiten, die nicht auf einem Hügel sind, die Sichtlinie nicht. Darüber hinaus subtrahiere 1 vom Würfelergebnis jedes Fernkampf-

Angriffswurfs, den diese Einheit durchführt oder unterstützt.

### **Schwere Artillerie**

Füge +1 zu Trefferwürfen hinzu, wenn die angreifende Einheit und alle unterstützenden Einheiten diese Sonderregel besitzen. Schwere Artillerie hat eine Bewegungsreichweite von 6 Zoll, wenn diese aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 1 Zoll, wenn diese abgeprotzt ist.

### **Schwere Kavallerie**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Nahkampfangriffe, die von dieser Einheit gemacht werden. Dieser Bonus gilt nur, wenn alle unterstützenden Einheiten in diesem Nahkampf ebenfalls die Regel "Schwere Kavallerie" besitzen und das Ziel sich nicht in verteidigungsfähigem Gelände befindet.

### **Unnachgiebig**

Wenn der Nahkampfgegner dieser Einheit flieht oder zurückfällt und es weitere sichtbare Einheiten gibt, mit der diese Einheit in Kontakt gelangen kann, muss diese Einheit in dieser Runde eine weitere Angriffsbewegung durchführen und erneut kämpfen. Sollte die Einheit auch diesen Nahkampf gewinnen, findet kein weiterer Angriff in dieser Runde mehr statt.

## **Anführer-Sonderregeln**

### **Arthur Wellesley, 1st Duke of Wellington**

Der Oberbefehlshaber darf statt am Ende zu Beginn der britischen Befehlsphase bewegt werden. Darüber hinaus erhöhe den Nahkampfwert aller britischen Infanterieeinheiten innerhalb von 12 Zoll um 1, wenn sie als Ziel eines Nahkampfs zurückschlagen.

### **Sir John Moore**

Erhöhe den Nahkampfwert aller britischen Einheiten, die in der britischen Nahkampfphase einen Angriff durchführen und sich innerhalb von 12 Zoll zu diesem OB befinden, um 1. Darüber hinaus kann dieses Modell sich in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit bewegen, um dort Nahkampfunterstützung zu leisten, als wäre es eine reguläre Einheit. Falls sie das tut, werfe nach dem Nahkampf einen Würfel, bei einem Ergebnis von 1-3 wird dieses Modell ausgeschaltet.

Schicksalskarten Großbritannien			
Karte	Überschrift	Ausspielen	Auswirkung
Jede	Eigeninitiative		Einmal pro Befehlsphase kannst du eine beliebige Karte abwerfen, um eine Einheit aus einer Brigade zu aktivieren, die ihren Aktivierungstest nicht bestanden hat.
Ass	Großangriff	Spiele diese Karte zu Beginn deiner Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller eigenen Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll zum Oberkommandierenden der Armee befinden.
2	Schlachtenglück	Spiele diese Karte sofort.	Mische alle abgelegten Schicksalskarten (inklusive dieser) wieder in das Schicksalsdeck.
3	Friktion	Spiele diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Runde.	Dein Gegner darf in dieser Runde keine automatische Aktivierung einer Brigade durchführen. Darüber hinaus treffen Verstärkungen nicht in dieser, sondern in der nächsten Runde ein.
4	Durchbruch	Spiele diese Karte am Ende einer Nahkampfphase.	Wähle eine Brigade. Einheiten dieser Brigade können eine einzelne Bewegung durchführen. (Sie dürfen also weder angreifen noch sich zurückziehen oder doppelt bewegen.)
5	Hartnäckig	Spiele diese Karte, bevor eine Einheit eine Aktion durchführt.	Entferne einen Verlust von dieser Einheit, auch wenn diese Einheit nur einen einzigen Verlust hat.
6	Tödlicher Angriff	Spiele diese Karte, nachdem eine eigene Einheit einen oder mehrere Treffertests nicht bestanden hat.	Wiederhole die misslungenen Treffertests.
7	Geleitetes Feuer	Spiele diese Karte, nachdem eine feindliche Einheit als Ziel in der Fernkampfphase ausgewählt wurde.	Erhöhe den Fernkampfwert der angreifenden Einheit um 1. Darüber hinaus kann Artillerie, die auf einem Hügel steht, eine Sichtlinie über Einheiten, die nicht auf einem Hügel stehen, ziehen.
8	Inspiration	Spiele diese Karte, nachdem eine deiner Einheiten einen Moral- oder Standhaftigkeitstest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden.
9	Überraschungsangriff	Spiele diese Karte vor einer Angriffsbewegung.	Die Einheit darf vor der Angriffsbewegung eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.
10	Eroberung	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein vom Gegner kontrolliertes Missionsziel. Dieses Missionsziel zählt am Ende der Schlacht doppelt, wenn es in Deinem Besitz ist.
Bube	Abschaum der Erde	Spiele diese Karte in einer Nahkampfphase.	Erschwere für den Rest der Phase Moraltests aller feindlicher Brigaden um 1, die sich in Kontakt mit britischen Infanterieeinheiten befinden.
Dame	Abwehrfeuer	Spiele diese Karte in einer gegnerischen Nahkampfphase.	Wähle eine britische Brigade. Erhöhe den Nahkampfwert aller britischen Infanterieeinheiten in dieser Brigade für den Rest der Phase um 1.
König	Perfekte Salven	Spiele diese Karte in deiner Fernkampfphase.	Wähle eine britische Brigade. Erhöhe den Fernkampfwert aller britischen Infanterieeinheiten in dieser Brigade für den Rest der Phase um 1.

## ÖSTERREICHISCHE ARMEELISTE (1809-1815) (v2.5)

Einheitenprofile und Sonderregeln für österreichische Armeen in den Napoleonischen Kriegen von 1809 bis 1815.

Einheitenprofile							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Grenadiere	24-36	Muskete (12)	3	5	5	Plänkler, Karree	30
Linieninfanterie	30-42	Muskete (12)	3	4	4	Plänkler, Karree, Masse	22
Landwehr	30-42	Muskete (12)	2	3	3	Landwehr, Karree, Masse	12
Ungarische Infanterie	30-42	Muskete (12)	2	3	2	Landwehr, Karree, Masse	8
Grenzer	30-42	Muskete (12)	4	3	4	Leichte Infanterie, Karree, Masse	26
Jäger	30-42	Gewehr (18)	4	3	4	Leichte Infanterie, Karree, Masse	28
Infanterieabteilung	6-8	Muskete (12)	2	2	2	Leichte Infanterie	12
Jägerabteilung	6-8	Gewehr (18)	2	2	2	Leichte Infanterie	14
Kavallerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Husaren & Ulanen	9-14	Säbel / Lanze	-	4	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	22
Ungarische Husaren	9-14	Säbel	-	3	2	Karabiner, Leichte Kavallerie	16
Chevaulegers	9-14	Säbel	-	5	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	24
Dragoner	9-11	Säbel	-	5	3	Schwere Kavallerie	22
Kürassiere	9-11	Säbel	-	6	4	Schwere Kavallerie	28
Kavallerieabteilung	3	Säbel	-	2	1	Karabiner, Leichte Kavallerie	13
Artillerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Fußartillerie	1	Kanone (48)	1	2	2	Kartätsche	26
Schwere Artillerie	1	Kanone (54)	1	2	2	Kartätsche, Schwere Artillerie	30
Artillerie zu Pferd	1	Kanone (36)	1	2	2	Kartätsche, Artillerie zu Pferd	30

### Aufwertungen:

Folgende Optionen können Einheiten oder Anführern aus dieser Armee zugewiesen werden:

#### Elite

Einheiten können als Eliteeinheiten mit verbesserten Eigenschaftswerten aufgestellt werden.

Jeder Eigenschaftswert kann nur maximal einmal gesteigert werden.

Verbessere den Fernkampfwert einer Infanterieeinheit +1 Punkt für 3 Punkte.

Verbessere den Fernkampfwert einer Artillerieeinheit +1 Punkt für 9 Punkte.

Verbessere den Nahkampfwert einer Einheit um +1 für 2 Punkte.

Verbessere den Moralwert einer Einheit um +1 für 4 Punkte.

#### Österreichische Generäle (max. 1)

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Erzherzog Karl" für 20 Punkte erhalten.

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Joseph Radetzky von Radetz" für 15 Punkte erhalten.

Darüber hinaus können Generäle die Sonderregel "Vorsichtig" erhalten. Addiere für jeden Brigadegeneral 10 Punkte, für den Oberkommandierenden 20 Punkte zu den Punkten hinzu, für die Du Einheiten erwerben darfst.

## Große Einheiten

Kavallerieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als große Einheiten aufgestellt werden. Verdoppele die Anzahl an Modellen in der Einheit, erhöhe den Nahkampfwert um 1 und den Moralwert um 2 Punkte. Die Punktekosten großer Kavallerieeinheiten erhöhen sich um 8 Punkte.

## Einheiten in Unterzahl

Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als Einheiten in Unterzahl aufgestellt werden. Halbiere die Anzahl an Figuren in einer unterbesetzten Einheit. Einheiten in Unterzahl verlieren zudem die die Sonderregel „Masse“. Ziehe 1 von deren Nahkampf- und Moralwerten ab und verringere deren Punktekosten um 5 Punkte. Landwehreinheiten ziehen nur einen Punkt von ihrem Nahkampfwert ab und verringern ihre Punktekosten um 1.

## Einheiten-Sonderregeln

### Artillerie zu Pferd

Diese Einheit hat eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, wenn sie aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, wenn sie abgeprotzt ist. Darüber hinaus kann sie eine Aktion durchführen, auch wenn sie im selben Zug gefeuert hat. Feindliche Infanterie darf Nahkampfangriffe auf berittene Artillerie nur dann durchführen, wenn diese innerhalb von 6 Zoll zu der angegriffenen Einheit starten.

### Karabiner

Diese Einheit kann ihre Karabiner benutzen, um damit Plänkelfeuer zu geben. (Siehe Sonderregel "Plänkler"). Beachte dabei, dass Karabiner eine Reichweite von 12 Zoll und einen Fernkampfwert von 1 haben und sich die Reichweite nicht weiter erhöht.

### Karree

Diese Einheit kann zusätzlich zu allen anderen Formationen ein Karree bilden. Um ein Karree zu bilden oder aufzulösen, darf diese Einheit sich in der Befehlsphase nicht bewegen, sie ändert lediglich die Formation. Stelle die Einheit in einer quadratischen Formation auf, wobei alle ihre Basen nach außen zeigen. Die Folgenden Regeln gelten für Einheiten in Karree-Formation:

- Ein Karree ist eine Gefechtsformation und verfügt über eine Bewegungsreichweite von 3 Zoll.
- Einheiten im Karree können keinen Angriffsbefehl erhalten.
- Erhöhe den Angriffswert von Artillerieeinheiten, die auf ein Karree feuern, um 1.
- Halbiere den Fernkampfwert von Einheiten im Karree und füge Ihrem Nahkampfwert 1 hinzu.
- Am Anfang jeder Nahkampfphase wirf einen Würfel für alle Kavallerieeinheiten, die sich im Kontakt mit mindestens einem Karree befinden.  
(Addiere +2 zum Würfelergebnis, wenn alle Karrees im Kontakt erschüttert sind.)  
Bei einem Würfelergebnis von 1-3 erleidet die Kavallerieeinheit einen Verlust und muss sich zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 4-5 erleidet die Kavallerieeinheit keinen Verlust, muss sich aber dennoch zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 6 bleibt die Kavallerieeinheit in Kontakt zu dem Karree und der Nahkampf wird wie üblich ausgetragen
- Einheiten im Karree flüchten automatisch, wenn sie einen Nahkampf verlieren.

### **Kartätsche**

Folgende Regeln gelten für alle Einheiten mit der Sonderregel "Kartätsche"

- Füge dem Fernkampfwert dieser Einheit 1 hinzu, wenn diese auf Feinde innerhalb von 12 Zoll feuert.
- Füge dem Nahkampfwert dieser Einheit 2 hinzu, wenn das Ziel sich mindestens teilweise innerhalb der Front befindet.
- Wenn diese Einheit einen Fernkampf unterstützt und das Ziel innerhalb von 12 Zoll liegt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu.
- Wenn diese Einheit einen Nahkampf unterstützt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu, zählt aber als 2 Einheiten.

### **Landwehr**

Diese Einheit kann sich in der Befehlsphase nur umformieren oder bewegen, wenn sie einen Bewegungsbefehl erhält.

### **Leichte Kavallerie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregel „Offene Formation“. Zusätzlich erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Botentests.

### **Leichte Infanterie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregeln "Offene Formation" und "Plänkler".

Sie erhält einen Bonus von +2 auf alle Botentests, wenn sie eine Abteilung oder Teil einer Brigade ist, die ausschließlich aus leichter Infanterie besteht.

Halbiere ihre Verluste in der Fernkampfphase, wenn sie in Deckung ist.

Diese Einheit darf einen Bewegungs- oder Rückzugsbefehl nutzen, um Verteidigungsfähiges Gelände innerhalb einer Runde zu besetzen und zu verlassen.

### **Offene Formation**

Diese Einheit kann in einer offenen Formation mit jeweils  $\frac{1}{4}$  bis maximal  $\frac{1}{2}$  Zoll Abstand zwischen ihren Basen aufgestellt werden, wobei die Formation aus einer bis vier Reihen bestehen darf.

Die folgenden Regeln gelten für eine Einheit, solange sie sich in offener Formation befindet:

- Halbiere alle Verluste, die eine Einheit in offener Formation in der Fernkampfphase erleidet.
- Halbiere ihren Fernkampfwert, wenn die Einheit 3 oder 4 Reihen tief aufgestellt ist.
- Infanterie in offener Formation hat eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, Kavallerie in offener Formation bewegt sich bis zu 18 Zoll.
- Die Bewegungsreichweite einer Einheit in offener Formation wird durch unwegsames Gelände nicht beeinflusst, wenn diese gleichzeitig die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt.
- Ziehe 1 von ihrem Nahkampfwert ab, solange die Einheit sich nicht in Deckung befindet.
- Sie fügt einer befreundeten Einheit, der sie Nahkampfunterstützung leistet, nur 1 hinzu.
- Eine Einheit in offener Formation kann befreundete Einheiten durchdringen, solange diese ebenfalls in offener Formation sind (selbst wenn diese Einheiten nicht Teil derselben Brigade sind).

### **Plänkler**

Wenn diese Einheit feuert, kann der kontrollierende Spieler auswählen, nur mit den Plänklern dieser Einheit zu feuern.

Halbiere in diesem Fall den Fernkampfwert der Einheit und erhöhe ihre Reichweite um 6 Zoll. Wenn die Plänkler der Einheit gefeuert haben, kann diese Einheit zusätzlich jede Aktion außer einem Angriff durchführen. Eine Einheit kann einer anderen Einheit nur dann Feuerunterstützung leisten, wenn diese



ebenfalls mit Plänklern feuert.

### **Schwere Artillerie**

Füge +1 zu Trefferwürfen hinzu, wenn die angreifende Einheit und alle unterstützenden Einheiten diese Sonderregel besitzen. Schwere Artillerie hat eine Bewegungsreichweite von 6 Zoll, wenn diese aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 1 Zoll, wenn diese abgeprotzt ist.

### **Schwere Kavallerie**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Nahkampfangriffe, die von dieser Einheit gemacht werden. Dieser Bonus gilt nur, wenn alle unterstützenden Einheiten in diesem Nahkampf ebenfalls die Regel "Schwere Kavallerie" besitzen und das Ziel sich nicht in verteidigungsfähigem Gelände befindet.

### **Masse**

Diese Formation kann in Kompaniekolonnen aufgestellt werden. Diese Formation gilt als Gefechtsformation. Einheiten in Kompaniekolonnen müssen 5 oder 6 Reihen tief aufgestellt werden, zudem gelten für diese Einheiten folgende Sonderregeln:

- Eine Einheit kann in der Runde, in der sie ihre Formation in oder aus der Kolonnenformation wechselt, keine Bewegung oder Rückzugs-Aktion durchführen.
- Einheiten in Kompaniekolonnen haben eine Bewegungsreichweite von 8 Zoll.
- Diese Einheit gilt als „dichtes“ Ziel.
- Halbiere ihren Fernkampfwert und erhöhe ihren Nahkampfwert um 1.
- Einheiten in Kompaniekolonnen können in der Nahkampfphase nicht flankiert oder umschlossen werden.
- Angreifende Kavallerieeinheiten behandeln Einheiten in Kompaniekolonnen als „Karree“, erhöhen ihr Würfelergebnis für den Karree-Test aber um 2.

## **Anführer-Sonderregeln**

### **Erzherzog Karl**

Misslungene Aktivierungstests für Brigaden, die sich innerhalb von 36 Zoll zu Erzherzog Karl befinden, dürfen wiederholt werden. Darüber hinaus darf eine Brigade, die als Reserve ins Spiel kommt, eine Runde früher eintreffen.

### **Joseph Radetzky von Radetz**

Erhöhe den Nahkampfwert aller österreichischen Infanterieeinheiten, die sich innerhalb von 6 Zoll zu Joseph Radetzky von Radetz befinden, um 1.

### **Vorsichtig**

Ziehe vom Würfelergebnis für den Aktivierungswurf einer Brigade 1 ab, wenn sie von einem vorsichtigen Brigadegeneral befehligt wird. Ein vorsichtiger Oberkommandierender kann nur einmal pro Schlacht eine Brigade automatisch aktivieren, zudem verleiht seine Gegenwart keinen +1 Bonus auf Standhaftigkeitstests.

Schicksalskarten Österreich			
Karte	Überschrift	Ausspielen	Auswirkung
Jede	Eigeninitiative		Einmal pro Befehlsphase kannst du eine beliebige Karte abwerfen, um eine Einheit aus einer Brigade zu aktivieren, die ihren Aktivierungstest nicht bestanden hat.
Ass	Großangriff	Spiele diese Karte zu Beginn deiner Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller eigenen Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll zum Oberkommandierenden der Armee befinden.
2	Schlachtenglück	Spiele diese Karte sofort.	Mische alle abgelegten Schicksalskarten (inklusive dieser) wieder in das Schicksalsdeck.
3	Friktion	Spiele diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Runde.	Dein Gegner darf in dieser Runde keine automatische Aktivierung einer Brigade durchführen. Darüber hinaus treffen Verstärkungen nicht in dieser, sondern in der nächsten Runde ein.
4	Durchbruch	Spiele diese Karte am Ende einer Nahkampfphase.	Wähle eine Brigade. Einheiten dieser Brigade können eine einzelne Bewegung durchführen. (Sie dürfen also weder angreifen noch sich zurückziehen oder doppelt bewegen.)
5	Hartnäckig	Spiele diese Karte, bevor eine Einheit eine Aktion durchführt.	Entferne einen Verlust von dieser Einheit, auch wenn diese Einheit nur einen einzigen Verlust hat.
6	Tödlicher Angriff	Spiele diese Karte, nachdem eine eigene Einheit einen oder mehrere Treffertests nicht bestanden hat.	Wiederhole die misslungenen Treffertests.
7	Geleitetes Feuer	Spiele diese Karte, nachdem eine feindliche Einheit als Ziel in der Fernkampfphase ausgewählt wurde.	Erhöhe den Fernkampfwert der angreifenden Einheit um 1. Darüber hinaus kann Artillerie, die auf einem Hügel steht, eine Sichtlinie über Einheiten, die nicht auf einem Hügel stehen, ziehen.
8	Inspiration	Spiele diese Karte, nachdem eine deiner Einheiten einen Moral- oder Standhaftigkeitstest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden.
9	Überraschungsangriff	Spiele diese Karte vor einer Angriffsbewegung.	Die Einheit darf vor der Angriffsbewegung eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.
10	Eroberung	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein vom Gegner kontrolliertes Missionsziel. Dieses Missionsziel zählt am Ende der Schlacht doppelt, wenn es in Deinem Besitz ist.
Bube	Geduld und Disziplin	Spiele diese Karte, nachdem eine österreichische Einheit einen Moraltest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden. Zusätzlich addiere +1 zum Würfelergebnis aller Moraltests österreichischer Einheiten bis zum Ende dieses Zuges.
Dame	Gut zu Pferd	Spiele diese Karte in einer Nahkampfphase.	Wähle eine österreichische Brigade. Erhöhe den Nahkampfwert aller Kavallerieeinheiten dieser Brigade für den Rest der Phase um 1.
König	Orden und Pensionen	Spiele diese Karte in einer Nahkampfphase.	Wähle eine österreichische Brigade. Erhöhe den Nahkampfwert aller Infanterieeinheiten dieser Brigade für den Rest der Phase um 1.

## PREUßISCHE ARMEELISTE (1812-1815) (v2.5)

Einheitenprofile und Sonderregeln für preußische Armeen in den Napoleonischen Kriegen von 1812 bis 1815.

Einheitenprofile							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Garde	24-36	Muskete (12)	3	5	5	Plänkler, Karree	28
Grenadiere	24-36	Muskete (12)	3	5	4	Plänkler, Karree	24
Linieninfanterie	24-36	Muskete (12)	3	4	4	Plänkler, Karree	22
Reserveinfanterie	24-36	Muskete (12)	3	4	3	Plänkler, Karree	18
Landwehr	24-36	Muskete (12)	2	4	3	Landwehr, Karree	14
Landwehr Rekruten	24-36	Muskete (12)	2	3	2	Landwehr, Karree	8
Füsiliere	24-36	Muskete (12)	4	3	4	Leichte Infanterie, Karree	26
Jäger / Schützen	18-24	Gewehr (18)	3	3	3	Leichte Infanterie, Karree	23
Infanterieabteilung	6-8	Muskete (12)	2	2	2	Leichte Infanterie	12
Jäger- / Schützenabteilung	6-8	Gewehr (18)	2	2	2	Leichte Infanterie	14
Kavallerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Husaren	9-14	Säbel	-	4	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	22
Ulanen	9-14	Lanze	-	4	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	22
Landwehr	9-14	Lanze	-	3	2	Karabiner, Leichte Kavallerie	16
Dragoner	9-14	Säbel	-	5	3	Schwere Kavallerie	22
Kürassiere	9-14	Säbel	-	6	4	Schwere Kavallerie	28
Kavallerieabteilung	3	Säbel	-	2	1	Karabiner, Leichte Kavallerie	13
Artillerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Fußartillerie	1	Kanone (48)	1	2	2	Kartätsche	26
Schwere Artillerie	1	Kanone (54)	1	2	2	Kartätsche, Schwere Artillerie	30
Artillerie zu Pferd	1	Kanone (36)	1	2	2	Kartätsche, Artillerie zu Pferd	30

### Aufwertungen

Folgende Optionen können Einheiten oder Anführern aus dieser Armee zugewiesen werden:

#### Elite

Einheiten können als Eliteeinheiten mit verbesserten Eigenschaftswerten aufgestellt werden.

Jeder Eigenschaftswert kann nur maximal einmal gesteigert werden.

Verbessere den Fernkampfwert einer Infanterieeinheit +1 Punkt für 3 Punkte.

Verbessere den Fernkampfwert einer Artillerieeinheit +1 Punkt für 9 Punkte.

Verbessere den Nahkampfwert einer Einheit um +1 für 2 Punkte.

Verbessere den Moralwert einer Einheit um +1 für 4 Punkte.

#### Preußische Generäle (max. 1)

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Feldmarschall von Blücher" für 20 Punkte erhalten.

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Graf von Gneisenau" für 10 Punkte erhalten.

Darüber hinaus können Generäle die Sonderregel "Vorsichtig" erhalten. Addiere für jeden Brigadegeneral 10 Punkte, für den Oberkommandierenden 20 Punkte zu den Punkten hinzu, für die Du Einheiten erwerben darfst.

### **Einheiten in Unterzahl**

Kavallerie- und Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als Einheiten in Unterzahl aufgestellt werden. Halbiere die Anzahl an Figuren in einer unterbesetzten Einheit.

Ziehe 1 von deren Nahkampf- und Moralwerten ab und verringere deren Punktekosten um 5 Punkte.

Milizeinheiten ziehen nur einen Punkt von ihrem Nahkampfwert ab und verringern ihre Punktekosten um 1 Punkt.

### Einheiten-Sonderregeln

#### **Artillerie zu Pferd**

Diese Einheit hat eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, wenn sie aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, wenn sie abgeprotzt ist. Darüber hinaus kann sie eine Aktion durchführen, auch wenn sie im selben Zug gefeuert hat. Feindliche Infanterie darf Nahkampfangriffe auf berittene Artillerie nur dann durchführen, wenn diese innerhalb von 6 Zoll zu der angegriffenen Einheit starten.

#### **Karabiner**

Diese Einheit kann ihre Karabiner benutzen, um damit Plänkelfeuer zu geben. (Siehe Sonderregel "Plänkler"). Beachte dabei, dass Karabiner eine Reichweite von 12 Zoll und einen Fernkampfwert von 1 haben und sich die Reichweite nicht weiter erhöht.

#### **Karree**

Diese Einheit kann zusätzlich zu allen anderen Formationen ein Karree bilden. Um ein Karree zu bilden oder aufzulösen, darf diese Einheit sich in der Befehlsphase nicht bewegen, sie ändert lediglich die Formation. Stelle die Einheit in einer quadratischen Formation auf, wobei alle ihre Basen nach außen zeigen. Die folgenden Regeln gelten für Einheiten in Karree-Formation:

- Ein Karree ist eine Gefechtsformation und verfügt über eine Bewegungsreichweite von 3 Zoll.
- Einheiten im Karree können keinen Angriffsbefehl erhalten.
- Erhöhe den Angriffswert von Artillerieeinheiten, die auf ein Karree feuern, um 1.
- Halbiere den Fernkampfwert von Einheiten im Karree und füge Ihrem Nahkampfwert 1 hinzu.
- Am Anfang jeder Nahkampfphase wirf einen Würfel für alle Kavallerieeinheiten, die sich im Kontakt mit mindestens einem Karree befinden.  
(Addiere +2 zum Würfelergebnis, wenn alle Karrees im Kontakt erschüttert sind.)  
Bei einem Würfelergebnis von 1-3 erleidet die Kavallerieeinheit einen Verlust und muss sich zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 4-5 erleidet die Kavallerieeinheit keinen Verlust, muss sich aber dennoch zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 6 bleibt die Kavallerieeinheit in Kontakt zu dem Karree und der Nahkampf wird wie üblich ausgetragen
- Einheiten im Karree flüchten automatisch, wenn sie einen Nahkampf verlieren.

#### **Kartätsche**

Folgende Regeln gelten für alle Einheiten mit der Sonderregel "Kartätsche"

- Füge dem Fernkampfwert dieser Einheit 1 hinzu, wenn diese auf Feinde innerhalb von 12 Zoll feuert.
- Füge dem Nahkampfwert dieser Einheit 2 hinzu, wenn das Ziel sich mindestens teilweise innerhalb der Front befindet.
- Wenn diese Einheit einen Fernkampf unterstützt und das Ziel innerhalb von 12 Zoll liegt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu.
- Wenn diese Einheit einen Nahkampf unterstützt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu, zählt aber als 2 Einheiten.

### **Landwehr**

Diese Einheit kann sich in der Befehlsphase nur umformieren oder bewegen.

### **Leichte Kavallerie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregel „Offene Formation“. Zusätzlich erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Botentests.

### **Leichte Infanterie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregeln „Offene Formation“ und „Plänkler“.

Sie erhält einen Bonus von +2 auf alle Botentests, wenn sie eine Abteilung oder Teil einer Brigade ist, die ausschließlich aus leichter Infanterie besteht.

Halbiere ihre Verluste in der Fernkampfphase, wenn sie in Deckung ist.

Diese Einheit darf einen Bewegungs- oder Rückzugsbefehl nutzen, um Verteidigungsfähiges Gelände innerhalb einer Runde zu besetzen und zu verlassen.

### **Offene Formation**

Diese Einheit kann in einer offenen Formation mit jeweils  $\frac{1}{4}$  bis maximal  $\frac{1}{2}$  Zoll Abstand zwischen ihren Basen aufgestellt werden, wobei die Formation aus einer bis vier Reihen bestehen darf.

Die folgenden Regeln gelten für eine Einheit, solange sie sich in offener Formation befindet:

- Halbiere alle Verluste, die eine Einheit in offener Formation in der Fernkampfphase erleidet.
- Halbiere ihren Fernkampfwert, wenn die Einheit 3 oder 4 Reihen tief aufgestellt ist.
- Infanterie in offener Formation hat eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, Kavallerie in offener Formation bewegt sich bis zu 18 Zoll.
- Die Bewegungsreichweite einer Einheit in offener Formation wird durch unwegsames Gelände nicht beeinflusst, wenn diese gleichzeitig die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt.
- Ziehe 1 von ihrem Nahkampfwert ab, solange die Einheit sich nicht in Deckung befindet.
- Sie fügt einer befreundeten Einheit, der sie Nahkampfunterstützung leistet, nur 1 hinzu.
- Eine Einheit in offener Formation kann befreundete Einheiten durchdringen, solange diese ebenfalls in offener Formation sind (selbst wenn diese Einheiten nicht Teil derselben Brigade sind).

### **Plänkler**

Wenn diese Einheit feuert, kann der kontrollierende Spieler auswählen, nur mit den Plänklern dieser Einheit zu feuern.

Halbiere in diesem Fall den Fernkampfwert der Einheit und erhöhe ihre Reichweite um 6 Zoll. Wenn die Plänkler der Einheit gefeuert haben, kann diese Einheit zusätzlich jede Aktion außer einem Angriff durchführen. Eine Einheit kann einer anderen Einheit nur dann Feuerunterstützung leisten, wenn diese ebenfalls mit Plänklern feuert.

### **Schwere Artillerie**

Füge +1 zu Trefferwürfen hinzu, wenn die angreifende Einheit und alle unterstützenden Einheiten diese Sonderregel besitzen. Schwere Artillerie hat eine Bewegungsreichweite von 6 Zoll, wenn diese aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 1 Zoll, wenn diese abgeprotzt ist.

### **Schwere Kavallerie**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Nahkampfangriffe, die von dieser Einheit gemacht werden. Dieser Bonus gilt nur, wenn alle unterstützenden Einheiten in diesem Nahkampf ebenfalls die Regel „Schwere Kavallerie“ besitzen und das Ziel sich nicht in verteidigungsfähigem Gelände befindet.

## Anführer-Sonderregeln

### **Feldmarschall von Blücher**

Erhöhe den Nahkampfwert aller preußischen Einheiten innerhalb von 12 Zoll zu diesem Modell um 1, wenn sie in dieser Runde eine Angriffs-Aktion durchgeführt haben.

### **Graf von Gneisenau**

Misslungene Aktivierungstests für Brigaden, die sich innerhalb von 36 Zoll zu diesem Modell befinden, dürfen wiederholt werden.

### **Vorsichtig**

Ziehe vom Würfelergebnis für den Aktivierungswurf einer Brigade 1 ab, wenn sie von einem vorsichtigen Brigadegeneral befehligt wird. Ein vorsichtiger Oberkommandierender kann nur einmal pro Schlacht eine Brigade automatisch aktivieren, zudem verleiht seine Gegenwart keinen +1 Bonus auf Standhaftigkeitstests.

Schicksalskarten Preußen			
Karte	Überschrift	Ausspielen	Auswirkung
Jede	Eigeninitiative		Einmal pro Befehlsphase kannst du eine beliebige Karte abwerfen, um eine Einheit aus einer Brigade zu aktivieren, die ihren Aktivierungstest nicht bestanden hat.
Ass	Großangriff	Spiele diese Karte zu Beginn deiner Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller eigenen Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll zum Oberkommandierenden der Armee befinden.
2	Schlachtenglück	Spiele diese Karte sofort.	Mische alle abgelegten Schicksalskarten (inklusive dieser) wieder in das Schicksalsdeck.
3	Friktion	Spiele diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Runde.	Dein Gegner darf in dieser Runde keine automatische Aktivierung einer Brigade durchführen. Darüber hinaus treffen Verstärkungen nicht in dieser, sondern in der nächsten Runde ein.
4	Durchbruch	Spiele diese Karte am Ende einer Nahkampfphase.	Wähle eine Brigade. Einheiten dieser Brigade können eine einzelne Bewegung durchführen. (Sie dürfen also weder angreifen noch sich zurückziehen oder doppelt bewegen.)
5	Hartnäckig	Spiele diese Karte, bevor eine Einheit eine Aktion durchführt.	Entferne einen Verlust von dieser Einheit, auch wenn diese Einheit nur einen einzigen Verlust hat.
6	Tödlicher Angriff	Spiele diese Karte, nachdem eine eigene Einheit einen oder mehrere Treffertests nicht bestanden hat.	Wiederhole die misslungenen Treffertests.
7	Geleitetes Feuer	Spiele diese Karte, nachdem eine feindliche Einheit als Ziel in der Fernkampfphase ausgewählt wurde.	Erhöhe den Fernkampfwert der angreifenden Einheit um 1. Darüber hinaus kann Artillerie, die auf einem Hügel steht, eine Sichtlinie über Einheiten, die nicht auf einem Hügel stehen, ziehen.
8	Inspiration	Spiele diese Karte, nachdem eine deiner Einheiten einen Moral- oder Standhaftigkeitstest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden.
9	Überraschungsangriff	Spiele diese Karte vor einer Angriffsbewegung.	Die Einheit darf vor der Angriffsbewegung eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.
10	Eroberung	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein vom Gegner kontrolliertes Missionsziel. Dieses Missionsziel zählt am Ende der Schlacht doppelt, wenn es in Deinem Besitz ist.
Bube	Preußischer Drill	Spiele diese Karte, wenn einer preußischen Brigade ein Aktivierungstest misslingt.	Alle Einheiten dieser Brigade dürfen ihre Formation ändern.
Dame	Verteidigt Berlin!	Spiele diese Karte in einer beliebigen gegnerischen Phase.	Erhöhe das Würfelerggebnis aller Moral- und Standhaftigkeitstests für alle preußischen Einheiten, die sich innerhalb von 12 Zoll zu einem Missionsziel befinden, für den Rest der Runde um 1.
König	Für König und Vaterland	Spiele diese Karte in einer Nahkampfphase.	Wähle eine preußische Brigade. Erhöhe den Nahkampfwert aller Einheiten dieser Brigade für den Rest der Phase um 1.

## RUSSISCHE ARMEELISTE (1809-1814) (v2.5)

Einheitenprofile und Sonderregeln für russische Armeen in den Napoleonischen Kriegen von 1809 bis 1814.

Einheitenprofile							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Garde	24-36	Muskete (12)	2	5	5	Plänkler, Karree, Stoisch	24
Grenadiere	24-36	Muskete (12)	2	5	4	Plänkler, Karree, Stoisch	20
Linieninfanterie	24-36	Muskete (12)	2	4	4	Plänkler, Karree, Stoisch	18
Jäger / Marine	24-36	Muskete (12)	3	3	4	Leichte Infanterie, Karree, Stoisch	22
Wehrpflichtige	24-36	Muskete (12)	1	3	2	Miliz, Karree	5
Wehrpflichtige	24-36	Piken	-	4	2	Miliz, Karree	4
Jägerabteilung	6-8	Muskete (12)	2	2	2	Leichte Infanterie	12
Kavallerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Husaren	9-14	Säbel	-	4	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	22
Ulanen	9-14	Lanze	-	4	3	Karabiner, Lanzen, Leichte Kavallerie	22
Wehrpflichtige	9-14	Lanze	-	3	2	Leichte Kavallerie	15
Jäger	9-14	Säbel	-	4	3	Leichte Kavallerie	21
Dragoner	9-14	Säbel	-	5	3	Schwere Kavallerie	22
Kürassiere	9-14	Säbel	-	6	4	Schwere Kavallerie	28
Kosaken	6-8	Lanzen	-	3	2	Leichte Kavallerie, Schnell	18
Kavallerieabteilung	3	Säbel	-	2	1	Karabiner, Leichte Kavallerie	13
Artillerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Fußartillerie	1	Kanone (48)	1	2	2	Batterie, Kartätsche	27
Schwere Artillerie	1	Kanone (54)	1	2	2	Batterie, Kartätsche, Schwere Artillerie	31
Artillerie zu Pferd	1	Kanone (36)	1	2	2	Kartätsche, Artillerie zu Pferd	30
Wehrpflichtige Artillerie	1	Kanone (36)	1	1	1	Batterie, Kartätsche, Miliz	21

### Aufwertungen:

Folgende Optionen können Einheiten oder Anführern aus dieser Armee zugewiesen werden:

#### Elite

Einheiten können als Eliteeinheiten mit verbesserten Eigenschaftswerten aufgestellt werden.

Jeder Eigenschaftswert kann nur maximal einmal gesteigert werden.

Verbessere den Fernkampfwert einer Infanterieeinheit +1 Punkt für 3 Punkte.

Verbessere den Fernkampfwert einer Artillerieeinheit +1 Punkt für 9 Punkte.

Verbessere den Nahkampfwert einer Einheit um +1 für 2 Punkte.

Verbessere den Moralwert einer Einheit um +1 für 4 Punkte.

#### Russische Generäle (max. 1)

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Prinz Bagration" für 20 Punkte erhalten.

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Prinz Kutuzov" für 20 Punkte erhalten.

Darüber hinaus können Generäle die Sonderregel "Vorsichtig" erhalten. Addiere für jeden Brigadegeneral 10 Punkte, für den Oberkommandierenden 20 Punkte zu den Punkten hinzu, für die Du Einheiten erwerben darfst.



## Einheiten in Unterzahl

Kavallerie- und Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als Einheiten in Unterzahl aufgestellt werden. Halbiere die Anzahl an Figuren in einer unterbesetzten Einheit.

Ziehe 1 von deren Nahkampf- und Moralwerten ab und verringere deren Punktekosten um 5 Punkte.

Milizeinheiten ziehen nur einen Punkt von ihrem Nahkampfwert ab und verringern ihre Punktekosten um 1 Punkt.

## Einheiten-Sonderregeln

### Artillerie zu Pferd

Diese Einheit hat eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, wenn sie aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, wenn sie abgeprotzt ist. Darüber hinaus kann sie eine Aktion durchführen, auch wenn sie im selben Zug gefeuert hat. Feindliche Infanterie darf Nahkampfangriffe auf berittene Artillerie nur dann durchführen, wenn diese innerhalb von 6 Zoll zu der angegriffenen Einheit starten.

### Batterie

Diese Einheit kann von bis zu 5 weiteren Einheiten unterstützt werden, wenn sie einen Fernkampfangriff durchführt, vorausgesetzt alle unterstützenden Einheiten befinden sich in 6 Zoll Umkreis zu dieser Einheit und haben ebenfalls die Sonderregel "Batterie". Dieser Bonus gilt nur, wenn sich die Einheiten nicht mehr bewegt haben, nachdem sie zum ersten Mal abgeprotzt wurden.

### Karabiner

Diese Einheit kann ihre Karabiner benutzen, um damit Plänkelfeuer zu geben. (Siehe Sonderregel "Plänkler"). Beachte dabei, dass Karabiner eine Reichweite von 12 Zoll und einen Fernkampfwert von 1 haben und sich die Reichweite nicht weiter erhöht.

### Karree

Diese Einheit kann zusätzlich zu allen anderen Formationen ein Karree bilden. Um ein Karree zu bilden oder aufzulösen, darf diese Einheit sich in der Befehlsphase nicht bewegen, sie ändert lediglich die Formation. Stelle die Einheit in einer quadratischen Formation auf, wobei alle ihre Basen nach außen zeigen. Die Folgenden Regeln gelten für Einheiten in Karree-Formation:

- Ein Karree ist eine Gefechtsformation und verfügt über eine Bewegungsreichweite von 3 Zoll.
- Einheiten im Karree können keinen Angriffsbefehl erhalten.
- Erhöhe den Angriffswert von Artillerieeinheiten, die auf ein Karree feuern, um 1.
- Halbiere den Fernkampfwert von Einheiten im Karree und füge Ihrem Nahkampfwert 1 hinzu.
- Am Anfang jeder Nahkampfphase wirf einen Würfel für alle Kavallerieeinheiten, die sich im Kontakt mit mindestens einem Karree befinden.  
(Addiere +2 zum Würfelergebnis, wenn alle Karrees im Kontakt erschüttert sind.)  
Bei einem Würfelergebnis von 1-3 erleidet die Kavallerieeinheit einen Verlust und muss sich zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 4-5 erleidet die Kavallerieeinheit keinen Verlust, muss sich aber dennoch zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 6 bleibt die Kavallerieeinheit in Kontakt zu dem Karree und der Nahkampf wird wie üblich ausgetragen
- Einheiten im Karree flüchten automatisch, wenn sie einen Nahkampf verlieren.

### **Kartätsche**

Folgende Regeln gelten für alle Einheiten mit der Sonderregel "Kartätsche"

- Füge dem Fernkampfwert dieser Einheit 1 hinzu, wenn diese auf Feinde innerhalb von 12 Zoll feuert.
- Füge dem Nahkampfwert dieser Einheit 2 hinzu, wenn das Ziel sich mindestens teilweise innerhalb der Front befindet.
- Wenn diese Einheit einen Fernkampf unterstützt und das Ziel innerhalb von 12 Zoll liegt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu.
- Wenn diese Einheit einen Nahkampf unterstützt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu, zählt aber als 2 Einheiten.

### **Leichte Kavallerie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregel „Offene Formation“. Zusätzlich erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Botentests.

### **Leichte Infanterie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregeln "Offene Formation" und "Plänkler".

Sie erhält einen Bonus von +2 auf alle Botentests, wenn sie eine Abteilung oder Teil einer Brigade ist, die ausschließlich aus leichter Infanterie besteht.

Halbiere ihre Verluste in der Fernkampfphase, wenn sie in Deckung ist.

Diese Einheit darf einen Bewegungs- oder Rückzugsbefehl nutzen, um Verteidigungsfähiges Gelände innerhalb einer Runde zu besetzen und zu verlassen.

### **Miliz**

Diese Einheit kann sich in der Befehlsphase nur umformieren oder bewegen, wenn sie einen Bewegungsbefehl erhält.

### **Offene Formation**

Diese Einheit kann in einer offenen Formation mit jeweils  $\frac{1}{4}$  bis maximal  $\frac{1}{2}$  Zoll Abstand zwischen ihren Basen aufgestellt werden, wobei die Formation aus einer bis vier Reihen bestehen darf.

Die folgenden Regeln gelten für eine Einheit, solange sie sich in offener Formation befindet:

- Halbiere alle Verluste, die eine Einheit in offener Formation in der Fernkampfphase erleidet.
- Halbiere ihren Fernkampfwert, wenn die Einheit 3 oder 4 Reihen tief aufgestellt ist.
- Infanterie in offener Formation hat eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, Kavallerie in offener Formation bewegt sich bis zu 18 Zoll.
- Die Bewegungsreichweite einer Einheit in offener Formation wird durch unwegsames Gelände nicht beeinflusst, wenn diese gleichzeitig die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt.
- Ziehe 1 von ihrem Nahkampfwert ab, solange die Einheit sich nicht in Deckung befindet.
- Sie fügt einer befreundeten Einheit, der sie Nahkampfunterstützung leistet, nur 1 hinzu.
- Eine Einheit in offener Formation kann befreundete Einheiten durchdringen, solange diese ebenfalls in offener Formation sind (selbst wenn diese Einheiten nicht Teil derselben Brigade sind).

### **Plänkler**

Wenn diese Einheit feuert, kann der kontrollierende Spieler auswählen, nur mit den Plänklern dieser Einheit zu feuern.

Halbiere in diesem Fall den Fernkampfwert der Einheit und erhöhe ihre Reichweite um 6 Zoll. Wenn die Plänkler der Einheit gefeuert haben, kann diese Einheit zusätzlich jede Aktion außer einem Angriff durchführen. Eine Einheit kann einer anderen Einheit nur dann Feuerunterstützung leisten, wenn diese ebenfalls mit Plänklern feuert.

**Schnell**

Die Bewegungsreichweite wird Einheit wird um 6 Zoll erweitert.

**Schwere Artillerie**

Füge +1 zu Trefferwürfen hinzu, wenn die angreifende Einheit und alle unterstützenden Einheiten diese Sonderregel besitzen. Schwere Artillerie hat eine Bewegungsreichweite von 6 Zoll, wenn diese aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 1 Zoll, wenn diese abgeprotzt ist.

**Schwere Kavallerie**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Nahkampfangriffe, die von dieser Einheit gemacht werden. Dieser Bonus gilt nur, wenn alle unterstützenden Einheiten in diesem Nahkampf ebenfalls die Regel "Schwere Kavallerie" besitzen und das Ziel sich nicht in verteidigungsfähigem Gelände befindet.

**Stoisch**

Diese Einheit kann sich in der Befehlsphase nur umformieren oder bewegen. Darüber hinaus darf sie Moraltests wiederholen, wenn das Würfelergebnis 1 ist.

**Anführer-Sonderregeln****Prinz Bagration**

Beim Feststellen des Nahkampfergebnisses füge 1 zum Ergebnis der russischen Seite hinzu, wenn Einheiten die gekämpft oder Unterstützung geleistet haben innerhalb von 12 Zoll zu diesem Modell sind.

**Prinz Kutuzov**

Russische Einheiten mit der Sonderregel "Stoisch" dürfen sich in der Befehlsphase bewegen und ihre Formation ändern, wenn diese innerhalb von 12 Zoll zu diesem Modell sind.

**Vorsichtig**

Ziehe vom Würfelergebnis für den Aktivierungswurf einer Brigade 1 ab, wenn sie von einem vorsichtigen Brigadegeneral befehligt wird. Ein vorsichtiger Oberkommandierender kann nur einmal pro Schlacht eine Brigade automatisch aktivieren, zudem verleiht seine Gegenwart keinen +1 Bonus auf Standhaftigkeitstests.

Schicksalskarten Russland			
Karte	Überschrift	Ausspielen	Auswirkung
Jede	Eigeninitiative		Einmal pro Befehlsphase kannst du eine beliebige Karte abwerfen, um eine Einheit aus einer Brigade zu aktivieren, die ihren Aktivierungstest nicht bestanden hat.
Ass	Großangriff	Spiele diese Karte zu Beginn deiner Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller eigenen Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll zum Oberkommandierenden der Armee befinden.
2	Schlachtenglück	Spiele diese Karte sofort.	Mische alle abgelegten Schicksalskarten (inklusive dieser) wieder in das Schicksalsdeck.
3	Friktion	Spiele diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Runde.	Dein Gegner darf in dieser Runde keine automatische Aktivierung einer Brigade durchführen. Darüber hinaus treffen Verstärkungen nicht in dieser, sondern in der nächsten Runde ein.
4	Durchbruch	Spiele diese Karte am Ende einer Nahkampfphase.	Wähle eine Brigade. Einheiten dieser Brigade können eine einzelne Bewegung durchführen. (Sie dürfen also weder angreifen noch sich zurückziehen oder doppelt bewegen.)
5	Hartnäckig	Spiele diese Karte, bevor eine Einheit eine Aktion durchführt.	Entferne einen Verlust von dieser Einheit, auch wenn diese Einheit nur einen einzigen Verlust hat.
6	Tödlicher Angriff	Spiele diese Karte, nachdem eine eigene Einheit einen oder mehrere Treffertests nicht bestanden hat.	Wiederhole die misslungenen Treffertests.
7	Geleitetes Feuer	Spiele diese Karte, nachdem eine feindliche Einheit als Ziel in der Fernkampfphase ausgewählt wurde.	Erhöhe den Fernkampfwert der angreifenden Einheit um 1. Darüber hinaus kann Artillerie, die auf einem Hügel steht, eine Sichtlinie über Einheiten, die nicht auf einem Hügel stehen, ziehen.
8	Inspiration	Spiele diese Karte, nachdem eine deiner Einheiten einen Moral- oder Standhaftigkeitstest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden.
9	Überraschungsangriff	Spiele diese Karte vor einer Angriffsbewegung.	Die Einheit darf vor der Angriffsbewegung eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.
10	Eroberung	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein vom Gegner kontrolliertes Missionsziel. Dieses Missionsziel zählt am Ende der Schlacht doppelt, wenn es in Deinem Besitz ist.
Bube	Kosakenüberfall	Spiele diese Karte in einer Nahkampfphase.	Wähle eine gegnerische Einheit, die sich bis zu 18 Zoll von einer Spielfeldkante entfernt befindet. Diese Einheit erhält einen Verlust.
Dame	Standhaftigkeit	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle eine russische Einheit. Erhöhe den Moralwert dieser Einheit für den Rest des Spiels um 1.
König	Mutter Russland	Spiele diese Karte zu Beginn einer beliebigen Phase.	Wirf einen Würfel für jede angeschlagene russische Einheit. Bei einem Ergebnis von 4+ entferne einen Verlust von der jeweiligen Einheit.

## SPANISCHE ARMEELISTE (1807-1814) (v2.5)

Einheitenprofile und Sonderregeln für spanische Armeen in den Napoleonischen Kriegen von 1807 bis 1814.

Einheitenprofile							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Linieninfanterie Erster Klasse	24-36	Muskete (12)	3	4	3	Plänkler, Karree	18
Linieninfanterie Zweiter Klasse	24-36	Muskete (12)	2	3	3	Plänkler, Karree, Unvorhersehbar	13
Wallonische Garde	24-36	Muskete (12)	3	4	4	Plänkler, Karree	22
Jäger	24-36	Muskete (12)	3	3	3	Leichte Infanterie, Karree	19
Miliz	24-36	Muskete (12)	2	3	2	Miliz, Karree	8
Infanterieabteilung	6-8	Muskete (12)	2	2	2	Leichte Infanterie	12
Abteilung Guerilla	6-8	Muskete (12)	2	2	2	Leichte Infanterie, Unvorhersehbar	12
Kavallerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Linienkavallerie	9-14	Säbel	-	4	3	Karabiner, Unvorhersehbar	19
Husaren	9-14	Säbel	-	3	3	Karabiner, Leichte Kavallerie, Unvorhersehbar	20
Lanciere	9-14	Lanze	-	3	3	Karabiner, Leichte Kavallerie, Unvorhersehbar	20
Jäger zu Pferd	9-14	Lanze / Säbel	-	3	3	Karabiner, Leichte Kavallerie, Unvorhersehbar	20
Guerilla zu Pferd	4-8	Lanze	-	3	2	Karabiner, Leichte Kavallerie, Unvorhersehbar, Schnell	18
Kavallerieabteilung	3	Säbel	-	2	1	Karabiner, Leichte Kavallerie	13
Artillerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Fußartillerie	1	Kanone (48)	1	2	2	Kartätsche	30
Schwere Artillerie	1	Kanone (54)	1	2	2	Kartätsche, Schwere Artillerie	34
Artillerie zu Pferd	1	Kanone (36)	1	2	2	Kartätsche, Artillerie zu Pferd	30

### Aufwertungen:

Folgende Optionen können Einheiten oder Anführern aus dieser Armee zugewiesen werden:

#### Elite

Einheiten können als Eliteeinheiten mit verbesserten Eigenschaftswerten aufgestellt werden.

Jeder Eigenschaftswert kann nur maximal einmal gesteigert werden.

Verbessere den Fernkampfwert einer Infanterieeinheit +1 Punkt für 3 Punkte.

Verbessere den Fernkampfwert einer Artillerieeinheit +1 Punkt für 9 Punkte.

Verbessere den Nahkampfwert einer Einheit um +1 für 2 Punkte.

Verbessere den Moralwert einer Einheit um +1 für 4 Punkte.

#### Spanische Generäle (max. 1)

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Captain-General Blake" für 10 Punkte erhalten.

Der Oberbefehlshaber kann die Sonderregel "Captain-General Ibanez" für 10 Punkte erhalten.

Darüber hinaus können Generäle die Sonderregel "Vorsichtig" erhalten. Addiere für jeden Brigadegeneral 10 Punkte, für den Oberkommandierenden 20 Punkte zu den Punkten hinzu, für die Du Einheiten erwerben darfst.

### **Einheiten in Unterzahl**

Kavallerie- und Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als Einheiten in Unterzahl aufgestellt werden. Halbiere die Anzahl an Figuren in einer unterbesetzten Einheit.

Ziehe 1 von deren Nahkampf- und Moralwerten ab und verringere deren Punktekosten um 5 Punkte.

Milizeinheiten ziehen nur einen Punkt von ihrem Nahkampfwert ab und verringern ihre Punktekosten um 1 Punkt.

### Einheiten-Sonderregeln

#### **Artillerie zu Pferd**

Diese Einheit hat eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, wenn sie aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, wenn sie abgeprotzt ist. Darüber hinaus kann sie eine Aktion durchführen, auch wenn sie im selben Zug gefeuert hat. Feindliche Infanterie darf Nahkampfangriffe auf berittene Artillerie nur dann durchführen, wenn diese innerhalb von 6 Zoll zu der angegriffenen Einheit starten.

#### **Karabiner**

Diese Einheit kann ihre Karabiner benutzen, um damit Plänkelfeuer zu geben. (Siehe Sonderregel "Plänkler"). Beachte dabei, dass Karabiner eine Reichweite von 12 Zoll und einen Fernkampfwert von 1 haben und sich die Reichweite nicht weiter erhöht.

#### **Karree**

Diese Einheit kann zusätzlich zu allen anderen Formationen ein Karree bilden. Um ein Karree zu bilden oder aufzulösen, darf diese Einheit sich in der Befehlsphase nicht bewegen, sie ändert lediglich die Formation. Stelle die Einheit in einer quadratischen Formation auf, wobei alle ihre Basen nach außen zeigen. Die folgenden Regeln gelten für Einheiten in Karree-Formation:

- Ein Karree ist eine Gefechtsformation und verfügt über eine Bewegungsreichweite von 3 Zoll.
- Einheiten im Karree können keinen Angriffsbefehl erhalten.
- Erhöhe den Angriffswert von Artillerieeinheiten, die auf ein Karree feuern, um 1.
- Halbiere den Fernkampfwert von Einheiten im Karree und füge Ihrem Nahkampfwert 1 hinzu.
- Am Anfang jeder Nahkampfphase wirf einen Würfel für alle Kavallerieeinheiten, die sich im Kontakt mit mindestens einem Karree befinden.  
(Addiere +2 zum Würfelergebnis, wenn alle Karrees im Kontakt erschüttert sind.)  
Bei einem Würfelergebnis von 1-3 erleidet die Kavallerieeinheit einen Verlust und muss sich zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 4-5 erleidet die Kavallerieeinheit keinen Verlust, muss sich aber dennoch zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 6 bleibt die Kavallerieeinheit in Kontakt zu dem Karree und der Nahkampf wird wie üblich ausgetragen
- Einheiten im Karree flüchten automatisch, wenn sie einen Nahkampf verlieren.

#### **Kartätsche**

Folgende Regeln gelten für alle Einheiten mit der Sonderregel "Kartätsche"

- Füge dem Fernkampfwert dieser Einheit 1 hinzu, wenn diese auf Feinde innerhalb von 12 Zoll feuert.
- Füge dem Nahkampfwert dieser Einheit 2 hinzu, wenn das Ziel sich mindestens teilweise innerhalb der Front befindet.
- Wenn diese Einheit einen Fernkampf unterstützt und das Ziel innerhalb von 12 Zoll liegt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu.
- Wenn diese Einheit einen Nahkampf unterstützt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu, zählt aber als 2 Einheiten.

### **Leichte Kavallerie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregel „Offene Formation“. Zusätzlich erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Botentests.

### **Leichte Infanterie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregeln „Offene Formation“ und „Plänkler“.

Sie erhält einen Bonus von +2 auf alle Botentests, wenn sie eine Abteilung oder Teil einer Brigade ist, die ausschließlich aus leichter Infanterie besteht.

Halbiere ihre Verluste in der Fernkampfphase, wenn sie in Deckung ist.

Diese Einheit darf einen Bewegungs- oder Rückzugsbefehl nutzen, um Verteidigungsfähiges Gelände innerhalb einer Runde zu besetzen und zu verlassen.

### **Miliz**

Diese Einheit kann sich in der Befehlsphase nur umformieren oder bewegen, wenn sie einen Bewegungsbefehl erhält.

### **Offene Formation**

Diese Einheit kann in einer offenen Formation mit jeweils  $\frac{1}{4}$  bis maximal  $\frac{1}{2}$  Zoll Abstand zwischen ihren Basen aufgestellt werden, wobei die Formation aus einer bis vier Reihen bestehen darf.

Die folgenden Regeln gelten für eine Einheit, solange sie sich in offener Formation befindet:

- Halbiere alle Verluste, die eine Einheit in offener Formation in der Fernkampfphase erleidet.
- Halbiere ihren Fernkampfwert, wenn die Einheit 3 oder 4 Reihen tief aufgestellt ist.
- Infanterie in offener Formation hat eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, Kavallerie in offener Formation bewegt sich bis zu 18 Zoll.
- Die Bewegungsreichweite einer Einheit in offener Formation wird durch unwegsames Gelände nicht beeinflusst, wenn diese gleichzeitig die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt.
- Ziehe 1 von ihrem Nahkampfwert ab, solange die Einheit sich nicht in Deckung befindet.
- Sie fügt einer befreundeten Einheit, der sie Nahkampfunterstützung leistet, nur 1 hinzu.
- Eine Einheit in offener Formation kann befreundete Einheiten durchdringen, solange diese ebenfalls in offener Formation sind (selbst wenn diese Einheiten nicht Teil derselben Brigade sind).

### **Plänkler**

Wenn diese Einheit feuert, kann der kontrollierende Spieler auswählen, nur mit den Plänklern dieser Einheit zu feuern.

Halbiere in diesem Fall den Fernkampfwert der Einheit und erhöhe ihre Reichweite um 6 Zoll. Wenn die Plänkler der Einheit gefeuert haben, kann diese Einheit zusätzlich jede Aktion außer einem Angriff durchführen. Eine Einheit kann einer anderen Einheit nur dann Feuerunterstützung leisten, wenn diese ebenfalls mit Plänklern feuert.

### **Schnell**

Die Bewegungsreichweite wird Einheit wird um 6 Zoll erweitert.

### **Schwere Artillerie**

Füge +1 zu Trefferwürfen hinzu, wenn die angreifende Einheit und alle unterstützenden Einheiten diese Sonderregel besitzen. Schwere Artillerie hat eine Bewegungsreichweite von 6 Zoll, wenn diese aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 1 Zoll, wenn diese abgeprotzt ist.

### **Unvorhersehbar**

Der kontrollierende Spieler muss für diese Einheit das erste Mal, wenn sie kämpft, zurückschlägt oder einen Verlust erleidet, einen Test ablegen. Um den Test durchzuführen, wirf einen W6.

- Bei einer 1 wird 1 vom Nahkampfwert und der Moral der Einheit für den Rest der Schlacht abgezogen,
- Bei einer 2-5 ändern sich ihr Nahkampfwert und ihre Moral nicht.
- Bei einer 6 wird 1 zum Nahkampfwert und zur Moral der Einheit für den Rest der Schlacht hinzugefügt.

## Anführer-Sonderregeln

### **Captain-General Blake**

In der Schicksalsphase der ersten spanischen Runde werden 2, statt nur 1 Schicksalskarten gezogen. Darüber hinaus erhalten spanische Einheiten innerhalb von 12 Zoll zu diesem Modell einen Bonus von +1 auf ihre Sammeln-Tests.

### **Captain-General Joaquín Ibáñez, 3rd Baron de Eroles**

Wiederhole alle Würfelerggebnisse von 1 bei Test für eine Kavallerieeinheit mit der Sonderregel "Unvorhersehbar", wenn diese sich innerhalb von 12 Zoll zu diesem Modell befinden. Darüber hinaus erhalten spanische Kavallerieeinheiten innerhalb von 3 Zoll zu diesem Modell einen Bonus von 1 auf ihren Nahkampfwert.

### **Vorsichtig**

Ziehe vom Würfelerggebnis für den Aktivierungswurf einer Brigade 1 ab, wenn sie von einem vorsichtigen Brigadegeneral befehligt wird. Ein vorsichtiger Oberkommandierender kann nur einmal pro Schlacht eine Brigade automatisch aktivieren, zudem verleiht seine Gegenwart keinen +1 Bonus auf Standhaftigkeitstests.



Schicksalskarten Spanien			
Karte	Überschrift	Ausspielen	Auswirkung
Jede	Eigeninitiative		Einmal pro Befehlsphase kannst du eine beliebige Karte abwerfen, um eine Einheit aus einer Brigade zu aktivieren, die ihren Aktivierungstest nicht bestanden hat.
Ass	Großangriff	Spiele diese Karte zu Beginn deiner Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller eigenen Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll zum Oberkommandierenden der Armee befinden.
2	Schlachtenglück	Spiele diese Karte sofort.	Mische alle abgelegten Schicksalskarten (inklusive dieser) wieder in das Schicksalsdeck.
3	Friktion	Spiele diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Runde.	Dein Gegner darf in dieser Runde keine automatische Aktivierung einer Brigade durchführen. Darüber hinaus treffen Verstärkungen nicht in dieser, sondern in der nächsten Runde ein.
4	Durchbruch	Spiele diese Karte am Ende einer Nahkampfphase.	Wähle eine Brigade. Einheiten dieser Brigade können eine einzelne Bewegung durchführen. (Sie dürfen also weder angreifen noch sich zurückziehen oder doppelt bewegen.)
5	Hartnäckig	Spiele diese Karte, bevor eine Einheit eine Aktion durchführt.	Entferne einen Verlust von dieser Einheit, auch wenn diese Einheit nur einen einzigen Verlust hat.
6	Tödlicher Angriff	Spiele diese Karte, nachdem eine eigene Einheit einen oder mehrere Treffertests nicht bestanden hat.	Wiederhole die misslungenen Treffertests.
7	Geleitetes Feuer	Spiele diese Karte, nachdem eine feindliche Einheit als Ziel in der Fernkampfphase ausgewählt wurde.	Erhöhe den Fernkampfwert der angreifenden Einheit um 1. Darüber hinaus kann Artillerie, die auf einem Hügel steht, eine Sichtlinie über Einheiten, die nicht auf einem Hügel stehen, ziehen.
8	Inspiration	Spiele diese Karte, nachdem eine deiner Einheiten einen Moral- oder Standhaftigkeitstest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden.
9	Überraschungsangriff	Spiele diese Karte vor einer Angriffsbewegung.	Die Einheit darf vor der Angriffsbewegung eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.
10	Eroberung	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein vom Gegner kontrolliertes Missionsziel. Dieses Missionsziel zählt am Ende der Schlacht doppelt, wenn es in Deinem Besitz ist.
Bube	Der Spanische Widerstand	Spiele diese Karte, wenn eine gegnerische Einheit ein verteidigungsfähiges Geländemerkmale besetzt, oder eine Bewegung innerhalb von 6 Zoll zu einem von Dir kontrollierten verteidigungsfähigem Geländemerkmale beendet.	Die gegnerische Einheit erleidet einen Verlust.
Dame	Der unsichtbare Feind	Spiele diese Karte, wenn der Botentest einer gegnerischen Einheit erfolgreich war.	Der Test gilt als misslungen.
König	Eroberer der Eroberer	Spiele diese Karte, wenn du den Status einer spanischen Einheit mit der Sonderregel "Unvorhersehbar" festlegst.	Anstatt zu würfeln, erhöhe den Nahkampf- und Moralwert dieser Einheit um 1.

## PREUßISCH-SÄCHSISCHE ARMEELISTE (1806) (v1.4)

Einheitenprofile und Sonderregeln für Preußisch-Sächsische Armeen im Jahr 1806.

Einheitenprofile							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Garde	24-36	Muskete (12)	4	4	5	Diszipliniert, Karree	29
Grenadiere	24-36	Muskete (12)	4	4	4	Diszipliniert, Karree	25
Musketierte	24-36	Muskete (12)	4	3	4	Diszipliniert, Karree	23
Füsiliere	24-36	Muskete (12)	4	3	4	Diszipliniert, Leichte Infanterie, Karree	27
Jäger / Schützen	24-36	Gewehr (18)	4	3	4	Diszipliniert, Leichte Infanterie, Karree	29
Jäger- / Schützenabteilung	6-8	Gewehr (18)	2	2	2	Diszipliniert Leichte Infanterie	16
Kavallerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Dragoner, Husaren und Chevaulegers	14-20	Säbel	-	4	4	Karabiner, Leichte Kavallerie	25
Kürassiere, Karabiniere und Gendarme	9-14	Säbel	-	6	4	Schwere Kavallerie	28
Garde du Corps	9-14	Säbel	-	6	5	Schwere Kavallerie	32
Kavallerieabteilung	3	Säbel	-	2	1	Karabiner, Leichte Kavallerie	14
Artillerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Fußartillerie	1	Kanone (48)	1	2	2	Kartätsche	26
Schwere Artillerie	1	Kanone (54)	1	2	2	Kartätsche, Schwere Artillerie	30
Artillerie zu Pferd	1	Kanone (36)	1	2	2	Kartätsche, Artillerie zu Pferd	30

### Aufwertungen:

Folgende Optionen können Einheiten oder Anführern aus dieser Armee zugewiesen werden:

#### Bataillonsartillerie

Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Jägern und Schützenbataillonen, können die Sonderregel „Bataillonsartillerie“ für 6 Punkte erhalten.

#### Elite

Einheiten können als Eliteeinheiten mit verbesserten Eigenschaftswerten aufgestellt werden.

Jeder Eigenschaftswert kann nur maximal einmal gesteigert werden.

Verbessere den Fernkampfwert einer Infanterieeinheit +1 Punkt für 2 Punkte.

Verbessere den Fernkampfwert einer Artillerieeinheit +1 Punkt für 6 Punkte.

Verbessere den Nahkampfwert einer Einheit um +1 für 2 Punkte.

Verbessere den Moralwert einer Einheit um +1 für 3 Punkte.

#### Preußische Generäle

Die meisten (oder alle) Generäle in dieser Armee sollten die Sonderregel „Vorsichtig“ erhalten.

Erhöhe die Anzahl an Punkten, die du für diese Armee ausgeben kannst, um 10 pro Brigadegeneral mit der Sonderregel „Vorsichtig“ und um weitere 20 Punkte, wenn der Oberbefehlshabende die Sonderregel „Vorsichtig“ erhält.

### **Reservisten**

Sächsische Einheiten, mit Ausnahme von Abteilungen und Artillerie, können als Reservisten erworben werden. Reduziere ihren Moralwert um 1 und senke dafür die Punktkosten um 4 Punkte pro Einheit.

### **Einheiten in Unterzahl**

Kavallerie- und Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als Einheiten in Unterzahl aufgestellt werden. Halbiere die Anzahl an Figuren in einer unterbesetzten Einheit.

Ziehe 1 von deren Nahkampf- und Moralwerten ab und verringere deren Punktekosten um 5 Punkte.

Milizeinheiten ziehen nur einen Punkt von ihrem Nahkampfwert ab und verringern ihre Punktekosten um 1 Punkt.

## Einheiten-Sonderregeln

### **Artillerie zu Pferd**

Diese Einheit hat eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, wenn sie aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, wenn sie abgeprotzt ist. Darüber hinaus kann sie eine Aktion durchführen, auch wenn sie im selben Zug gefeuert hat. Feindliche Infanterie darf Nahkampfangriffe auf berittene Artillerie nur dann durchführen, wenn diese innerhalb von 6 Zoll zu der angegriffenen Einheit starten.

### **Bataillonsartillerie**

Wenn diese Einheit einen Fernkampfangriff durchführt und sich keine sichtbaren gegnerischen Einheiten innerhalb von 12 Zoll befinden, kann diese Einheit statt ihrer Musketen ihre Bataillonsartillerie einsetzen. Diese Geschütze haben einen Fernkampfwert von 1 und eine Reichweite von 48 Zoll. Ziehe 2 vom Trefferwurf der Bataillonsartillerie ab.

Jedes Mal, wenn diese Einheit mit ihren Musketen feuert oder im Nahkampf kämpft, wirf einen Würfel. Bei einer 5 oder 6 erhöht sich der Kampfwert der Einheit für diesen Angriff um 1.

### **Diszipliniert**

Diese Einheit kann nach einem Eilmarsch ihre Formation ändern und kann einen Sammeln-Test durchführen, nachdem sie eine Rückzugs-Bewegung durchgeführt hat.

Disziplinierte Einheiten können keine Angriffskolonnen-Formation einnehmen.

Solange diese Einheit nicht die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt, halbiert sie ihren Nahkampfwert, wenn sie ein Verteidigungsfähiges Geländemerkmale besetzt hält oder gegen einen Gegner in verteidigungsfähigem Gelände kämpft.

### **Karabiner**

Diese Einheit kann ihre Karabiner benutzen, um damit Plänkelfeuer zu geben. (Siehe Sonderregel „Plänkler“). Beachte dabei, dass Karabiner eine Reichweite von 12 Zoll und einen Fernkampfwert von 1 haben und sich die Reichweite nicht weiter erhöht.

### **Plänkler**

Wenn diese Einheit feuert, kann der kontrollierende Spieler auswählen, nur mit den Plänklern dieser Einheit zu feuern.

Halbiere in diesem Fall den Fernkampfwert der Einheit und erhöhe ihre Reichweite um 6 Zoll. Wenn die Plänkler der Einheit gefeuert haben, kann diese Einheit zusätzlich jede Aktion außer einem Angriff durchführen. Eine Einheit kann einer anderen Einheit nur dann Feuerunterstützung leisten, wenn diese ebenfalls mit Plänklern feuert.

## **Karree**

Diese Einheit kann zusätzlich zu allen anderen Formationen ein Karree bilden. Um ein Karree zu bilden oder aufzulösen, darf diese Einheit sich in der Befehlsphase nicht bewegen, sie ändert lediglich die Formation. Stelle die Einheit in einer quadratischen Formation auf, wobei alle ihre Basen nach außen zeigen. Die folgenden Regeln gelten für Einheiten in Karree-Formation:

- Ein Karree ist eine Gefechtsformation und verfügt über eine Bewegungsreichweite von 3 Zoll.
- Einheiten im Karree können keinen Angriffsbefehl erhalten.
- Erhöhe den Angriffswert von Artillerieeinheiten, die auf ein Karree feuern, um 1.
- Halbiere den Fernkampfwert von Einheiten im Karree und füge Ihrem Nahkampfwert 1 hinzu.
- Am Anfang jeder Nahkampfphase wirf einen Würfel für alle Kavallerieeinheiten, die sich im Kontakt mit mindestens einem Karree befinden.

(Addiere +2 zum Würfelergebnis, wenn alle Karrees im Kontakt erschüttert sind.)

Bei einem Würfelergebnis von 1-3 erleidet die Kavallerieeinheit einen Verlust und muss sich zurückziehen.

Bei einem Würfelergebnis von 4-5 erleidet die Kavallerieeinheit keinen Verlust, muss sich aber dennoch zurückziehen.

Bei einem Würfelergebnis von 6 bleibt die Kavallerieeinheit in Kontakt zu dem Karree und der Nahkampf wird wie üblich ausgetragen

- Einheiten im Karree flüchten automatisch, wenn sie einen Nahkampf verlieren.

## **Kartätsche**

Folgende Regeln gelten für alle Einheiten mit der Sonderregel "Kartätsche"

- Füge dem Fernkampfwert dieser Einheit 1 hinzu, wenn diese auf Feinde innerhalb von 12 Zoll feuert.
- Füge dem Nahkampfwert dieser Einheit 2 hinzu, wenn das Ziel sich mindestens teilweise innerhalb der Front befindet.
- Wenn diese Einheit einen Fernkampf unterstützt und das Ziel innerhalb von 12 Zoll liegt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu.
- Wenn diese Einheit einen Nahkampf unterstützt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu, zählt aber als 2 Einheiten.

## **Leichte Kavallerie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregel „Offene Formation“. Zusätzlich erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Botentests.

## **Leichte Infanterie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregeln "Offene Formation" und "Plänkler".

Sie erhält einen Bonus von +2 auf alle Botentests, wenn sie eine Abteilung oder Teil einer Brigade ist, die ausschließlich aus leichter Infanterie besteht.

Halbiere ihre Verluste in der Fernkampfphase, wenn sie in Deckung ist.

Diese Einheit darf einen Bewegungs- oder Rückzugsbefehl nutzen, um Verteidigungsfähiges Gelände innerhalb einer Runde zu besetzen und zu verlassen.

## **Schwere Artillerie**

Füge +1 zu Trefferwürfen hinzu, wenn die angreifende Einheit und alle unterstützenden Einheiten diese Sonderregel besitzen. Schwere Artillerie hat eine Bewegungsreichweite von 6 Zoll, wenn diese aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 1 Zoll, wenn diese abgeprotzt ist.

### **Offene Formation**

Diese Einheit kann in einer offenen Formation mit jeweils  $\frac{1}{4}$  bis maximal  $\frac{1}{2}$  Zoll Abstand zwischen ihren Basen aufgestellt werden, wobei die Formation aus einer bis vier Reihen bestehen darf.

Die folgenden Regeln gelten für eine Einheit, solange sie sich in offener Formation befindet:

- Halbiere alle Verluste, die eine Einheit in offener Formation in der Fernkampfphase erleidet.
- Halbiere ihren Fernkampfwert, wenn die Einheit 3 oder 4 Reihen tief aufgestellt ist.
- Infanterie in offener Formation hat eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, Kavallerie in offener Formation bewegt sich bis zu 18 Zoll.
- Die Bewegungsreichweite einer Einheit in offener Formation wird durch unwegsames Gelände nicht beeinflusst, wenn diese gleichzeitig die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt.
- Ziehe 1 von ihrem Nahkampfwert ab, solange die Einheit sich nicht in Deckung befindet.
- Sie fügt einer befreundeten Einheit, der sie Nahkampfunterstützung leistet, nur 1 hinzu.
- Eine Einheit in offener Formation kann befreundete Einheiten durchdringen, solange diese ebenfalls in offener Formation sind (selbst wenn diese Einheiten nicht Teil derselben Brigade sind).

### **Schwere Kavallerie**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Nahkampfangriffe, die von dieser Einheit gemacht werden. Dieser Bonus gilt nur, wenn alle unterstützenden Einheiten in diesem Nahkampf ebenfalls die Regel “Schwere Kavallerie” besitzen und das Ziel sich nicht in verteidigungsfähigem Gelände befindet.

### [Anführer-Sonderregeln](#)

#### **Vorsichtig**

Ziehe vom Würfelerggebnis für den Aktivierungswurf einer Brigade 1 ab, wenn sie von einem vorsichtigen Brigadegeneral befehligt wird. Ein vorsichtiger Oberkommandierender kann nur einmal pro Schlacht eine Brigade automatisch aktivieren, zudem verleiht seine Gegenwart keinen +1 Bonus auf Standhaftigkeitstests.

Schicksalskarten Preußen-Sachsen			
Karte	Überschrift	Ausspielen	Auswirkung
Jede	Eigeninitiative		Einmal pro Befehlsphase kannst du eine beliebige Karte abwerfen, um eine Einheit aus einer Brigade zu aktivieren, die ihren Aktivierungstest nicht bestanden hat.
Ass	Großangriff	Spiele diese Karte zu Beginn deiner Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller eigenen Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll zum Oberkommandierenden der Armee befinden.
2	Schlachtenglück	Spiele diese Karte sofort.	Mische alle abgelegten Schicksalskarten (inklusive dieser) wieder in das Schicksalsdeck.
3	Friktion	Spiele diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Runde.	Dein Gegner darf in dieser Runde keine automatische Aktivierung einer Brigade durchführen. Darüber hinaus treffen Verstärkungen nicht in dieser, sondern in der nächsten Runde ein.
4	Durchbruch	Spiele diese Karte am Ende einer Nahkampfphase.	Wähle eine Brigade. Einheiten dieser Brigade können eine einzelne Bewegung durchführen. (Sie dürfen also weder angreifen noch sich zurückziehen oder doppelt bewegen.)
5	Hartnäckig	Spiele diese Karte, bevor eine Einheit eine Aktion durchführt.	Entferne einen Verlust von dieser Einheit, auch wenn diese Einheit nur einen einzigen Verlust hat.
6	Tödlicher Angriff	Spiele diese Karte, nachdem eine eigene Einheit einen oder mehrere Treffertests nicht bestanden hat.	Wiederhole die misslungenen Treffertests.
7	Geleitetes Feuer	Spiele diese Karte, nachdem eine feindliche Einheit als Ziel in der Fernkampfphase ausgewählt wurde.	Erhöhe den Fernkampfwert der angreifenden Einheit um 1. Darüber hinaus kann Artillerie, die auf einem Hügel steht, eine Sichtlinie über Einheiten, die nicht auf einem Hügel stehen, ziehen.
8	Inspiration	Spiele diese Karte, nachdem eine deiner Einheiten einen Moral- oder Standhaftigkeitstest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden.
9	Überraschungsangriff	Spiele diese Karte vor einer Angriffsbewegung.	Die Einheit darf vor der Angriffsbewegung eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.
10	Eroberung	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein vom Gegner kontrolliertes Missionsziel. Dieses Missionsziel zählt am Ende der Schlacht doppelt, wenn es in Deinem Besitz ist.
Bube	Strenge Disziplin	Spiele diese Karte, nachdem eine Preußisch-Sächsische Einheit einen Moraltest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden. Zusätzlich erhöhe das Würfelergbnis aller weiteren Moraltests für Preußisch-Sächsische Truppen in dieser Runde um 1.
Dame	Nothardt-Gewehr	Spiele diese Karte in deiner Fernkampf- oder einer beliebigen Nahkampfphase.	Wähle eine Preußisch-Sächsische Brigade. Wiederhole Würfelergbnisse von 1 (vor Anwendung von Modifikatoren) für Fernkampf- oder Nahkampfgriffe dieser Brigade für den Rest dieser Phase.
König	Für König und Vaterland	Spiele diese Karte in einer Nahkampfphase.	Wähle eine Preußisch-Sächsische Brigade. Erhöhe den Nahkampfwert aller Einheiten aus dieser Brigade für den Rest der Phase um 1.

## BAYRISCHE ARMEELISTE (1809-1815) (v2.5) (Autor: Brendan Morrissey)

Einheitenprofile und Sonderregeln für bayrische Armeen in den Napoleonischen Kriegen von 1809 bis 1815.

Einheitenprofile							
Infanterie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Garde	24-36	Muskete (12)	3	4	5	Disziplinierte Schützen, Plänkler, Karree	28
Linieninfanterie (1809)	24-36	Muskete (12)	3	4	5	Plänkler, Karree	26
Linieninfanterie (1812)	24-36	Muskete (12)	3	4	4	Plänkler, Karree	22
Linieninfanterie (1813)	24-36	Muskete (12)	3	3	3	Plänkler, Karree	16
Leichte Infanterie (1809)	24-36	Muskete (12)	4	3	5	Leichte Infanterie, Karree	30
Leichte Infanterie (1812)	24-36	Muskete (12)	4	3	4	Leichte Infanterie, Karree	26
Leichte Infanterie (1813)	24-36	Muskete (12)	3	3	3	Leichte Infanterie, Karree	20
Bürgerwehr (1809)	18-24	Muskete (12)	2	3	3	Miliz, Karree	13
Nationalgarde (1813)	24-36	Muskete (12)	2	3	3	Miliz, Karree	12
Schützenabteilung	6-8	Gewehr (18)	2	2	2	Leichte Infanterie	14
Kavallerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Chevaulegers (1809)	9-14	Säbel	-	5	4	Karabiner, Leichte Kavallerie	28
Chevaulegers (1812)	9-14	Säbel	-	4	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	22
Chevaulegers (1813)	9-14	Säbel	-	3	2	Karabiner, Leichte Kavallerie	16
Husaren / Ulanen	9-14	Säbel / Lanze	-	3	3	Karabiner, Leichte Kavallerie	20
Dragoner (1809)	9-14	Säbel	-	6	4	-	22
Kürassiere (1815)	9-14	Säbel	-	6	4	Schwere Kavallerie	28
Kavallerieabteilung	3	Säbel	-	2	1	Karabiner, Leichte Kavallerie	13
Artillerie	Figuren	Bewaffnung (Reichweite)	Fernkampf	Nahkampf	Moral	Sonderregeln	Punkte
Fußartillerie	1	Kanone (48)	1	2	2	Kartätsche	26
Artillerie zu Pferd	1	Kanone (36)	1	2	2	Kartätsche, Artillerie zu Pferd	30

### Aufwertungen:

Folgende Optionen können Einheiten oder Anführern aus dieser Armee zugewiesen werden:

#### Einheiten in Unterzahl

Kavallerie- und Infanterieeinheiten, mit Ausnahme von Abteilungen, können als Einheiten in Unterzahl aufgestellt werden. Halbiere die Anzahl an Figuren in einer unterbesetzten Einheit.

Ziehe 1 von deren Nahkampf- und Moralwerten ab und verringere deren Punktekosten um 5 Punkte.

Milizeinheiten ziehen nur einen Punkt von ihrem Nahkampfwert ab und verringern ihre Punktekosten um 1 Punkt.

## Einheiten-Sonderregeln

### Artillerie zu Pferd

Diese Einheit hat eine Bewegungsreichweite von 18 Zoll, wenn sie aufgeprotzt ist und eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, wenn sie abgeprotzt ist. Darüber hinaus kann sie eine Aktion durchführen, auch wenn sie im selben Zug gefeuert hat. Feindliche Infanterie darf Nahkampfangriffe auf berittene Artillerie nur dann durchführen, wenn diese innerhalb von 6 Zoll zu der angegriffenen Einheit starten.

### Disziplinierte Schützen

Wiederhole Trefferwürfe von 1 im Nah- und Fernkampf, solange alle befreundeten Einheiten, die diesen unterstützen, ebenfalls über diese Regel verfügen. Einheiten mit dieser Sonderregel dürfen keine Angriffskolonnen-Formation einnehmen.

### Karabiner

Diese Einheit kann ihre Karabiner benutzen, um damit Plänkelfeuer zu geben. (Siehe Sonderregel "Plänkler"). Beachte dabei, dass Karabiner eine Reichweite von 12 Zoll und einen Fernkampfwert von 1 haben und sich die Reichweite nicht weiter erhöht.

### Karree

Diese Einheit kann zusätzlich zu allen anderen Formationen ein Karree bilden. Um ein Karree zu bilden oder aufzulösen, darf diese Einheit sich in der Befehlsphase nicht bewegen, sie ändert lediglich die Formation. Stelle die Einheit in einer quadratischen Formation auf, wobei alle ihre Basen nach außen zeigen. Die Folgenden Regeln gelten für Einheiten in Karree-Formation:

- Ein Karree ist eine Gefechtsformation und verfügt über eine Bewegungsreichweite von 3 Zoll.
- Einheiten im Karree können keinen Angriffsbefehl erhalten.
- Erhöhe den Angriffswert von Artillerieeinheiten, die auf ein Karree feuern, um 1.
- Halbiere den Fernkampfwert von Einheiten im Karree und füge Ihrem Nahkampfwert 1 hinzu.
- Am Anfang jeder Nahkampfphase wirf einen Würfel für alle Kavallerieeinheiten, die sich im Kontakt mit mindestens einem Karree befinden.  
(Addiere +2 zum Würfelergebnis, wenn alle Karrees im Kontakt erschüttert sind.)  
Bei einem Würfelergebnis von 1-3 erleidet die Kavallerieeinheit einen Verlust und muss sich zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 4-5 erleidet die Kavallerieeinheit keinen Verlust, muss sich aber dennoch zurückziehen.  
Bei einem Würfelergebnis von 6 bleibt die Kavallerieeinheit in Kontakt zu dem Karree und der Nahkampf wird wie üblich ausgetragen
- Einheiten im Karree flüchten automatisch, wenn sie einen Nahkampf verlieren.

### Kartätsche

Folgende Regeln gelten für alle Einheiten mit der Sonderregel "Kartätsche"

- Füge dem Fernkampfwert dieser Einheit 1 hinzu, wenn diese auf Feinde innerhalb von 12 Zoll feuert.
- Füge dem Nahkampfwert dieser Einheit 2 hinzu, wenn das Ziel sich mindestens teilweise innerhalb der Front befindet.
- Wenn diese Einheit einen Fernkampf unterstützt und das Ziel innerhalb von 12 Zoll liegt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu.
- Wenn diese Einheit einen Nahkampf unterstützt, fügt sie 2 statt 1 Punkt zum Angriffswert hinzu, zählt aber als 2 Einheiten.



### **Miliz**

Diese Einheit kann sich in der Befehlsphase nur umformieren oder bewegen, wenn sie einen Bewegungsbefehl erhält.

### **Leichte Kavallerie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregel „Offene Formation“. Zusätzlich erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Botentests.

### **Leichte Infanterie**

Diese Einheit besitzt die Sonderregeln „Offene Formation“ und „Plänkler“.

Sie erhält einen Bonus von +2 auf alle Botentests, wenn sie eine Abteilung oder Teil einer Brigade ist, die ausschließlich aus leichter Infanterie besteht.

Halbiere ihre Verluste in der Fernkampfphase, wenn sie in Deckung ist.

Diese Einheit darf einen Bewegungs- oder Rückzugsbefehl nutzen, um Verteidigungsfähiges Gelände innerhalb einer Runde zu besetzen und zu verlassen.

### **Offene Formation**

Diese Einheit kann in einer offenen Formation mit jeweils  $\frac{1}{4}$  bis maximal  $\frac{1}{2}$  Zoll Abstand zwischen ihren Basen aufgestellt werden, wobei die Formation aus einer bis vier Reihen bestehen darf.

Die folgenden Regeln gelten für eine Einheit, solange sie sich in offener Formation befindet:

- Halbiere alle Verluste, die eine Einheit in offener Formation in der Fernkampfphase erleidet.
- Halbiere ihren Fernkampfwert, wenn die Einheit 3 oder 4 Reihen tief aufgestellt ist.
- Infanterie in offener Formation hat eine Bewegungsreichweite von 9 Zoll, Kavallerie in offener Formation bewegt sich bis zu 18 Zoll.
- Die Bewegungsreichweite einer Einheit in offener Formation wird durch unwegsames Gelände nicht beeinflusst, wenn diese gleichzeitig die Sonderregel „Leichte Infanterie“ besitzt.
- Ziehe 1 von ihrem Nahkampfwert ab, solange die Einheit sich nicht in Deckung befindet.
- Sie fügt einer befreundeten Einheit, der sie Nahkampfunterstützung leistet, nur 1 hinzu.
- Eine Einheit in offener Formation kann befreundete Einheiten durchdringen, solange diese ebenfalls in offener Formation sind (selbst wenn diese Einheiten nicht Teil derselben Brigade sind).

### **Plänkler**

Wenn diese Einheit feuert, kann der kontrollierende Spieler auswählen, nur mit den Plänklern dieser Einheit zu feuern.

Halbiere in diesem Fall den Fernkampfwert der Einheit und erhöhe ihre Reichweite um 6 Zoll. Wenn die Plänkler der Einheit gefeuert haben, kann diese Einheit zusätzlich jede Aktion außer einem Angriff durchführen. Eine Einheit kann einer anderen Einheit nur dann Feuerunterstützung leisten, wenn diese ebenfalls mit Plänklern feuert.

### **Schwere Kavallerie**

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Nahkampfangriffe, die von dieser Einheit gemacht werden. Dieser Bonus gilt nur, wenn alle unterstützenden Einheiten in diesem Nahkampf ebenfalls die Regel „Schwere Kavallerie“ besitzen und das Ziel sich nicht in verteidigungsfähigem Gelände befindet.

Schicksalskarten Bayern			
Karte	Überschrift	Ausspielen	Auswirkung
Jede	Eigeninitiative		Einmal pro Befehlsphase kannst du eine beliebige Karte abwerfen, um eine Einheit aus einer Brigade zu aktivieren, die ihren Aktivierungstest nicht bestanden hat.
Ass	Großangriff	Spiele diese Karte zu Beginn deiner Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller eigenen Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll zum Oberkommandierenden der Armee befinden.
2	Schlachtenglück	Spiele diese Karte sofort.	Mische alle abgelegten Schicksalskarten (inklusive dieser) wieder in das Schicksalsdeck.
3	Friktion	Spiele diese Karte zu Beginn einer gegnerischen Runde.	Dein Gegner darf in dieser Runde keine automatische Aktivierung einer Brigade durchführen. Darüber hinaus treffen Verstärkungen nicht in dieser, sondern in der nächsten Runde ein.
4	Durchbruch	Spiele diese Karte am Ende einer Nahkampfphase.	Wähle eine Brigade. Einheiten dieser Brigade können eine einzelne Bewegung durchführen. (Sie dürfen also weder angreifen noch sich zurückziehen oder doppelt bewegen.)
5	Hartnäckig	Spiele diese Karte, bevor eine Einheit eine Aktion durchführt.	Entferne einen Verlust von dieser Einheit, auch wenn diese Einheit nur einen einzigen Verlust hat.
6	Tödlicher Angriff	Spiele diese Karte, nachdem eine eigene Einheit einen oder mehrere Treffertests nicht bestanden hat.	Wiederhole die misslungenen Treffertests.
7	Geleitetes Feuer	Spiele diese Karte, nachdem eine feindliche Einheit als Ziel in der Fernkampfphase ausgewählt wurde.	Erhöhe den Fernkampfwert der angreifenden Einheit um 1. Darüber hinaus kann Artillerie, die auf einem Hügel steht, eine Sichtlinie über Einheiten, die nicht auf einem Hügel stehen, ziehen.
8	Inspiration	Spiele diese Karte, nachdem eine deiner Einheiten einen Moral- oder Standhaftigkeitstest nicht bestanden hat.	Der Test gilt als bestanden.
9	Überraschungsangriff	Spiele diese Karte vor einer Angriffsbewegung.	Die Einheit darf vor der Angriffsbewegung eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.
10	Eroberung	Spiele diese Karte in deiner Schicksalsphase.	Wähle ein vom Gegner kontrolliertes Missionsziel. Dieses Missionsziel zählt am Ende der Schlacht doppelt, wenn es in Deinem Besitz ist.
Bube	Vorwärts, Bayern!	Spiele diese Karte in Deiner Befehlsphase.	Erhöhe die Bewegungsreichweite aller bayrischer Einheiten, die eine Angriffsbewegung durchführen, um 3.
Dame	Gut bewaffnet und beritten.	Spiele diese Karte in einer Nahkampfphase.	Erhöhe den Nahkampfwert aller bayrischer Kavallerieeinheiten für diese Phase um 1.
König	Vater Wrede	Spiele diese Karte in einer beliebigen gegnerischen Phase.	Erhöhe die Würfelergebnisse alle Moral- und Standhaftigkeitstests für bayrische Einheiten um 1, solange diese sich innerhalb von 12 Zoll um ein Missionsziel befinden.

## Valour & Fortitude 2. Edition Schnellreferenzbogen

### SPIELZUGABFOLGE

1. Schicksalsphase 2. Fernkampfphase 3. Befehlsphase 4. Nahkampfphase

### SCHICKSALSPHASE

Der OB des aktiven Spielers zieht die oberste Karte von seinem Schicksalsdeck.

### FERNKAMPFPHASE

Der OB der aktiven Seite bestimmt eine gegnerische Einheit als Ziel.

Einheiten mit Sichtlinie und innerhalb der Reichweite feuern auf das Ziel.

Wenn mehrere Einheiten auf ein Ziel feuern, wird eine Einheit bestimmt, die das Feuer führt.

Alle weiteren Einheiten (max. 3) unterstützen das Feuer.

Jede Einheit kann nur einmal pro Zug beschossen werden. Einheiten müssen auf die nächste sichtbare gegnerische Einheit feuern, die in dieser Runde noch nicht beschossen wurde.

<b>Fernkampfwert lt. Einheitenprofil + / -</b>	
	+1w6 pro unterstützende Einheit (max. 3 Einheiten)
	+1w6, wenn Artillerie auf Kolonnen feuert
	+1w6 Flankenfeuer
	½ Feuernde Einheit in Kolonne
	½ Feuernde Einheit besetzt verteidigungsfähiges Geländemerkmale
	½ Ziel ist verdeckt (weniger als 50 % der Basen haben Sichtlinie)
	0 Feuernde Einheit ist in Marschkolonne (kann nicht feuern)
<b>Trefferwurf</b>	
	4+ zum Treffen
	5+ wenn mindestens eine beteiligte Einheit erschüttert ist
<b>Deckung</b>	
Leichte Deckung	Trefferwurf wird um 1 erschwert
Harte Deckung	Trefferwurf wird um 2 erschwert

## BEFEHLSPHASE

Für jede Brigade wird ein Aktivierungstest durchgeführt.

Einheiten aus einer aktivierten Brigade können unterschiedliche Befehle erhalten.

Einheiten, die weiter als 12 Zoll von ihrem Brigadegeneral entfernt sind, benötigen einen zusätzlichen Botentest, um Befehle zu erhalten.

<b>Aktivierungstest</b>	<b>2+</b>
	3+ wenn bereits Einheiten aus der Brigade geflohen sind
Botentest	4+ nach erfolgreicher Aktivierung, wenn sich die Einheit außerhalb von 12 Zoll zu ihrem Brigadegeneral befindet

Die erste Brigade, die in einer Runde aktiviert wird, tut dies automatisch, wenn ihr Brigadegeneral innerhalb von 24 Zoll zum Oberbefehlshaber ist.

<b>Aktionen</b>	
Bewegung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einheit bewegt sich gem. Ihrer Bewegungsreichweite.</li> <li>• Formationsänderung nach/vor der Bewegung, wenn gewünscht.</li> <li>• Die Bewegung muss außerhalb von 3 Zoll zu Gegnern bleiben.</li> </ul>
Rückzug	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einheit startet innerhalb von 3 Zoll oder im Kontakt zum Gegner.</li> <li>• Formationsänderung nach der Bewegung, wenn gewünscht.</li> <li>• Einheit muss im Frontbereich des Gegners bleiben, wenn ihre Rückzugsbewegung dort startet.</li> <li>• Die Bewegung muss außerhalb von 3 Zoll zu Gegnern enden.</li> </ul>
Angriff	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muss mit 3 Figuren in Nahkampfkontakt kommen.</li> <li>• Muss im Frontbereich des Gegners bleiben, wenn ihre Angriffsbewegung dort startet.</li> <li>• Muss den nächstmöglichen Gegner angreifen, der noch nicht im Nahkampf gebunden ist.</li> <li>• Muss mindestens 3 Figuren in Kontakt mit allen Gegnern haben, die sie angreift.</li> <li>• Artillerie und Einheiten, die bereits im Nahkampf sind, dürfen nicht angreifen.</li> <li>• Infanterie darf Kavallerie außerhalb von 6 Zoll nicht angreifen.</li> <li>• Formationsänderung nicht gestattet.</li> </ul>
Eilmarsch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewegungsreichweite wird verdoppelt.</li> <li>• Formationsänderung nicht gestattet.</li> <li>• Vollständige Bewegung muss außerhalb von 18 Zoll zum Gegner stattfinden.</li> </ul>
Sammeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einheit bleibt stationär und wirft 1w6.</li> <li>• Formationsänderung nicht gestattet.</li> <li>• Bei einem erfolgreichen Wurf von 4+ wird 1 Verlustpunkt entfernt.</li> <li>• Sind Gegner innerhalb von 12 Zoll, gelingt das Sammeln auf 5+</li> </ul>

## BEWEGUNG

Einheiten können nach einem Rückzugsbefehl und vor oder nach einem Bewegungsbefehl ihre Formation ändern. (Formationsänderung zählt nicht zur Bewegungsreichweite)

Einheiten dürfen sich frei drehen und schwenken, solange dabei keine Base der Einheit ihre Bewegungsreichweite überschreitet.

Bewegungsreichweite (in Zoll)					
Infanterie, Linie	8				
Infanterie, Kompaniekolonne	8				
Infanterie, offene Formation	9				
Infanterie, Marsch- oder Angriffskolonne	12				
Kavallerie	18				
Artillerie, aufgeprotzt	12	Schwere	6	Reitende	18
Artillerie, abgeprotzt	3	Schwere	1	Reitende	9
Offiziere	36 (nachdem ihre Brigaden bewegt wurden, der OB bewegt zuletzt)				

## NAHKAMPF

Wenn mehrere Einheiten miteinander in Basenkontakt stehen, wähle eine, die den Angriff führt. Bis zu 3 weitere unterstützen den Nahkampf. Beide Seiten attackieren. Die Seite mit den meisten Treffern gewinnt den Nahkampf. Bei Unentschieden gewinnt der Angreifer, es sei denn der Verteidiger ist in Deckung oder in erhöhter Position.

Nahkampfwert lt. Einheitenprofil + / -	
	+2w6 pro Unterstützende Einheit in Basenkontakt mit dem Gegner (max. 3 Einheiten)
	+1w6 Brigadeunterstützung (max. 1 Einheit aus der Brigade, die innerhalb von 3 Zoll und nicht im Nahkampf ist)
	+1w6, wenn Artillerie gegen Kolonnen kämpft
	+1w6 Flankenangriff
	+1w6 Infanterie in verteidigungsfähigem Geländemerkmal
	½ Einheit wird in der Flanke / Rücken angegriffen
	+½ Fernkampfwert, wenn die kämpfende Einheit in Linienformation ist und gegen einen Gegner im Frontbereich kämpft
	½ Artillerie oder Kavallerie in verteidigungsfähigem Geländemerkmal
	1 angreifende Einheit ist in Marschkolonne (fester Wert)
Trefferwurf	
	4+ zum Treffen
	3+ wenn alle eigenen Einheiten keine Verlustmarker haben.
	5+ wenn mindestens eine eigene Einheit erschüttert ist.
Deckung	
	Einheiten in Deckung gewinnen Unentschieden, wenn der Gegner nicht in Deckung ist

## MORAL

Eine Einheit ist erschüttert, wenn die Anzahl der Verluste ihren Moralwert entspricht.

Für jeden überzähligen Verlust muss ein Moraltest abgelegt werden.

Misslingt mindestens 1 Moraltest, flieht die Einheit vom Schlachtfeld.

<b>Moraltest (4+)</b>	1w6 pro Verlust, der den Moralwert übersteigt
	Moraltest in der Fernkampfphase gelingen auf 3+
	Einheiten, die einen Nahkampf gewonnen haben, bestehen automatisch
<b>Automatische Flucht</b>	
Gilt nicht, wenn die Einheit ein verteidigungsfähiges Geländemerkmale besetzt.	
	Artillerie, die einen Nahkampf verliert
	Infanterie, die von Kavallerie angegriffen wurde.
	Infanterie im Karree, die einen Nahkampf verliert.

Sobald eine Einheit flieht, muss am Ende der Phase für die Brigade ein Standhaftigkeitstest abgelegt werden. Zuerst testen Brigaden des aktiven Spielers, dann die Brigaden des inaktiven Spielers.

Wenn alle Einheiten einer Brigade geflohen sind, erhält der Oberbefehlshaber 1 Rückschlag.

<b>Standhaftigkeitstest (4+)</b>	
	+1 Die Brigade hat noch mindestens 5 Einheiten auf dem Schlachtfeld
	+1 Brigadegeneral innerhalb von 12 Zoll zum Oberbefehlshaber
	-1 mindestens die Hälfte der Einheiten in der Brigade sind geflohen
<b>Misserfolg</b>	Die Brigade beginnt zu wanken. Oberbefehlshaber erhält einen Rückschlag.

Wenn eine Brigade wankt, fliehen alle ihre Einheiten, die aktuell angeschlagen sind.

Alle ihrer Einheiten erhalten 1 Punkt Verluste, wenn sie sich innerhalb von 6 Zoll zu einem Gegner befinden.