

Kommandopunkte erhalten

- Wenn ein Spieler eine Karte der gegnerischen Fraktion spielt (eine Vorwärts, Jungs!-Karte, eine Moralkarte, oder eine Truppenkarte), dann erhält er 1 Kommandopunkt.
- Wenn ein Spieler seine Vorwärts, Jungs!-Karte ausspielt und beschließt, keine Aktionen mit Offizieren und Eliteeinheiten durchzuführen, dann erhält er 1 Kommandopunkt und 1 weiteren Kommandopunkt für jeden seiner Offiziere auf dem Spieltisch, der nicht flieht.
- Wenn ein Spieler eine Truppenkarte seiner Armee spielt, aber alle Einheiten dieses Typs bereits vernichtet wurden, dann erhält er 1 Kommandopunkt.
- Bestimmte Sonderregeln oder besondere Bedingungen können einer Armee Kommandopunkte einbringen.

Kommandofähigkeiten

FEINDSICHTUNG! (1)

Diese Fähigkeit erlaubt es einer Einheit deiner Armee, eine Feuerbereitschafts-Aktion durchzuführen.

ZURÜCKHALTEN! (1)

Mit dieser Fähigkeit darfst du eine Truppenkarte deiner Armee von deiner Hand nehmen und sie verdeckt neben deinem Kommandopool platzieren. Solange diese Karte dort liegt, kannst du sie spielen, als wäre sie Teil deiner Kartenhand.

HALTET STAND! (3)

Diese Fähigkeit erlaubt es dir, eine eigene fliehende Einheit automatisch zu sammeln. Jedes Modell der Einheit darf sich sofort in eine beliebige Richtung ausrichten, sich aber ansonsten nicht bewegen. Entferne danach den Fluchtmarker von der Einheit.

BEFEHL (2/3/4)

Mit dieser Fähigkeit kannst du eine Aktion mit einer Einheit unter deinem Kommando durchführen. Die Kosten der Fähigkeit hängen von der Zahl der Modelle in der Einheit ab:

- 4 Punkte bei Einheiten mit 12 oder mehr Modellen.
- 3 Punkte bei Einheiten mit 8-11 Modellen.
- 2 Punkte bei Einheiten mit 7 oder weniger Modellen.

VORBEREITUNG (4)

Mit dieser Fähigkeit darfst du eine der Truppenkarten deiner Armee aus dem Ablagestapel auswählen und zurück auf deine Hand nehmen. Dies darf dazu führen, dass du zeitweise mehr als 3 Karten auf der Hand hast.



Bewegung

Standard-Bewegungsreichweite: 4"	
Modelle mit der Sonderregel <i>Kundschafter</i> .	+1"
Modelle mit der Sonderregel <i>Ortskundig</i> .	+1"
Modelle mit der Sonderregel <i>Kavallerie</i> .	+4"
Modelle mit der Sonderregel <i>Leichte Kavallerie</i> .	+6"
Modelle ohne Feinde innerhalb von 24".	+2"

Geländeeffekte	
Schwieriges Gelände / Gebäude betreten	-1"
Sehr schwieriges Gelände	-2"
Niedrige Hindernisse (pro Hindernis)	-1"
Straßen	
• Einzelmodelle/Einheiten in Kolonnenformation	+4"
• Andere	+2"

Geländearten

Geländestück	Typ	Höhe	Deckung
Barriere	Hindernis	Niedrig	Leicht
Heu	Hindernis	Niedrig	Mittel
Niedrige Mauer/Erdwall	Hindernis	Niedrig	Hart
Getreidefeld	Bereich, sehr schwierig	Hoch	Leicht
Unterholz/Buschland	Bereich, schwierig	Niedrig	Leicht
Obstplantage	Bereich, schwierig	Hoch	Leicht
Wald	Bereich, schwierig	Hoch	Mittel
Sumpfland	Bereich, sehr schwierig	Niedrig	Leicht
Felsiger Boden	Bereich, sehr schwierig	Niedrig	Hart
Palisade oder Mauer	Hindernis	Hoch	Keine
Wagen	Hindernis	Hoch	Keine
Karren	Hindernis	Niedrig	Leicht

Die Entdecken-Tabelle

Entdecken-Distanz									
2"	4"	8"	12"	18"	24"	36"	48"	96"	120"

Modifikatoren:

Das zu entdeckende Modell ...	
... hat einen Pulverdampf-Marker.	+3 Spalten
... ist beritten.	+1 Spalte
... ist ein Artilleriemodell, ein Wagen oder ein Kanu.	+2 Spalten
... befindet sich in einer Geländezone, die leichte Deckung bietet, oder hinter einem Hindernis, das leichte Deckung bietet.*	-3 Spalten
... befindet sich in einer Geländezone, die mittlere oder harte Deckung bietet, oder hinter einem Hindernis, das mittlere oder harte Deckung bietet.*	-4 Spalten
... hat die Sonderregeln <i>Kundschafter</i> oder <i>Ortskundig</i> .	-1 Spalte
... ist ein Marker für verborgene Bewegungen.	-2 Spalten

*Das Modell (oder der Marker) muss sich innerhalb von 2" um das Hindernis befinden und die Sichtlinie des entdeckenden Modells zu ihm muss über das Hindernis verlaufen

Das Modell, das zu entdecken versucht ...	
... hat die Sonderregel <i>Kundschafter</i> .	+1 Spalte

Gelände	
Für jedes Hindernis (eine niedrige Mauer, ein Busch, etc.), das die Sichtlinie auf ihrem Weg zum zu entdeckenden Modell überquert*.	-1 Spalte
Für jeweils volle 6", die die Sichtlinie auf ihrem Weg zum zu entdeckenden Modell durch eine Geländezone verläuft, die leichte Deckung bietet.	-1 Spalte
Für jeweils volle 3", die die Sichtlinie auf ihrem Weg zum zu entdeckenden Modell durch eine Geländezone verläuft, die mittlere oder harte Deckung bietet.	-2 Spalten

*Dies gilt nicht, wenn sich das entdeckende oder das zu entdeckende Modell innerhalb von 2" um das Hindernis befinden.

Wetterbedingungen: Es gilt das jeweils schlechteste	
Starker Regen	-1 Spalte
Dämmerung	-2 Spalten
Dunkelheit oder leichter Nebel	-3 Spalten
Dichter Nebel oder Sturm	-5 Spalten

Fernkampfaffen

	Reichweite	Stärke*	Sonderregeln
Bögen	18"	6+/7+	
Wurfaffen	6"	6+	Einzelschuss
Pistolen	8"	4+	Einzelschuss
Musketen	24"	4+/6+	Schwarzpulverwaffe
Veraltete Waffen	16"	5+/7+	Schwarzpulverwaffe
Karabiner	16"	4+/6+	Schwarzpulverwaffe
Jagdbüchsen	72"	4+/5+	Schwarzpulverwaffe
Gezogene Vorderlader	72"	4+/5+	Schwarzpulverwaffe
Hinterlader	72"	4+/5+	
Repetierkarabiner	24"	4+/5+	
Artillerie	120"	2+	

* Die erste Zahl gilt für Schüsse bis zur halben Waffenreichweite, der zweite für Schüsse über die halbe Waffenreichweite hinaus.

Reaktionstests

Wenn eine Einheit einen Reaktionstest ablegen muss, wirft sie 1W10 und wendet alle relevanten Modifikationen der folgenden Tabelle auf das Ergebnis an.

Modifikatoren für alle Reaktionstests	
+1	Die Einheit ist ein Offizier oder mindestens 1 Offizier ihres Truppentyps befindet sich innerhalb von 6".
+1/+2	Die Einheit besteht aus mindestens 6/10 Modellen.
+2	Die Einheit befindet sich in geschlossener Formation.
-3	Die Einheit ist kein Offizier und besteht aus 3 oder weniger Modellen.
-3	Der Test wurde durch eine Moralkarte ausgelöst.

Modifikatoren, die nur nach einem Fernkampf gelten	
+1	Die Einheit hat die Sonderregel <i>Ortskundig</i> und befindet sich vollständig in einer Geländezone, die leichte oder mittlere Deckung bietet.
+1	Alle Modelle der Einheit profitieren von harter Deckung.
-1	Der Test wurde infolge einer Salve ausgelöst, die Einheit besitzt keine Sichtlinie zu den Schützen oder hatte sie vor dem Fernkampf nicht entdeckt.*
-2	Die Einheit hat mindestens 3 Verluste durch diesen Fernkampf erlitten.
-1	Der Test wurde durch Artilleriebeschuss oder den Beschuss einer formierten Einheit mit der Sonderregel <i>Geschlossene Formation</i> verursacht.

* Wende den Modifikator nur einmal an, auch wenn mehrere Punkte zutreffen.

Modifikatoren, die nur nach einem Nahkampf gelten	
-X	X ist die Zahl der Verluste, die die Einheit in diesem Nahkampf erlitten hat.
+2	Nach dem Entfernen von Verlusten, hast du noch mindestens doppelt so viele Modelle, die an diesem Nahkampf beteiligt sind, wie dein Gegner.
-2	Der Nahkampf folgte auf einen Überraschungsangriff.
+2	Du hast keine Verluste erlitten oder weniger Verluste als der Gegner.



SAMMELN-WERT						
	5+	4+	5+	6+	7+	7+
	Ausgebildet	Plänkler	Einheimisch	Rekrut	Krieger	Eingezogen
<0	Aufgerieben	Aufgerieben	Aufgerieben	Aufgerieben	Aufgerieben	Aufgerieben
0	Flucht	Flucht	Flucht	Flucht	Flucht	Flucht
1	Zurückweichen und Erschüttert	Zurückweichen und Erschüttert	Zurückweichen und Erschüttert	Zurückweichen und Erschüttert	Zurückweichen und Erschüttert	Zurückweichen und Erschüttert
2	Zurückweichen oder Erschüttert	Zurückweichen	Zurückweichen und Erschüttert	Zurückweichen oder Erschüttert	Zurückweichen und Erschüttert	Zurückweichen und Erschüttert
3	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
4	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
5	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
6	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
7	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
8+	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt

Fernkampf

Fernkampfmodifikatoren (auf den Würfelwurf angewandt)	
-1	hastiger Schuss
-2	Lange Reichweite (über 12")
-4	Extreme Reichweite (über 24")
-1	für jedes überquerte Hindernis
-1	Ziel in lockerer Formation
-1	Ziel in leichter Deckung*
-2	Ziel in mittlerer Deckung*
-4	Ziel in harter Deckung*
+1	Ziel ist Kavallerie
+2	Großes Ziel (Wagen, Boot)

* gilt auch, wenn die Sichtlinie des Schützen mindestens 3" einer Geländezone durchquert, die diese Art der Deckung bietet, selbst wenn sich das Ziel selbst nicht in Deckung befindet. Es wird nur der jeweils schlechteste Deckungsmodifikator angewandt.

Schadenswurfmodifikatoren	
-3	Unmöglicher Schuss

Nahkampf

NAHKAMPFWAFFEN

Säbel: +1 auf Trefferwürfe für Kavallerie, die Modelle zu Fuß angegriffen hat. Grundsätzlich +1 auf alle Verteidigungswürfel.

Marinewaffen: +1 auf Trefferwürfe im Nahkampf.

Kavallerielanzen: +2 auf Trefferwürfe im Nahkampf, wenn die Einheit angegriffen hat. Führe die Trefferwürfe dieser Einheit zuerst aus. Der Gegner erleidet -1 auf seine Verteidigungswürfel.

Modifikatoren bei Verteidigungswürfen

Überraschungsangriff	-2
Verteidigte Stellung	Darf jeden Verteidigungswürfel einmal neu werfen.

AUS DEM KAMPF ZURÜCKWEICHEN UND FLIEHEN

Zurückweichen: Wirf 1W10 für jedes Modell und entferne für jede 0 ein Modell.

Fliehen: Wirf 1W10 für jedes Modell und entferne für jede 0, 1, 2 oder 3 ein Modell.

