

## Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg

### Amerika

Sonderregeln: Für zwei Bataillone Linieninfanterie **darf** ein Bataillon Leichte Infanterie und **muss** ein Bataillon Miliz aufgestellt werden.

Für fünf Standardinfanteriebataillone darf eine Fußartilleriebatterie oder eine Schwadron Kavallerie aufgestellt werden.

Infanterie darf nur Linien-, Marsch- und wenn es in der Liste vermerkt ist, Plänklerformation einnehmen.

### Infanterie

Kontinentale Linieninfanteriebataillon (KLInfBtlUS)

155 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Feuerüberfall, Vorsichtig
Musketen				

Kontinentales leichtes Infanteriebataillon (KlInfBtlUS)

175 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Feuerüberfall, Plänklerformation
Musketen				

Kontinentales Milizbataillon (KMilBtlUS)

130 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	3	5+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Vorsichtig
Musketen				

*Bild und Figuren aus der Sammlung von Don-Oliver Matthies (PeM)*



Kontinentales Bürgerwehrbataillon (KBwBtlUS)

120 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	5+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Vorsichtig
Musketen				

Waldläuferbataillon (WLBtlUS)

maximal 1

145 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	3	2	4+	Offene Formation, Kleines Bataillon Plänkler, Scharfschützen
Gewehre				

Französisches Linieninfanteriebataillon (KLInfBtlFra)

155 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Feuerüberfall, Vorsichtig
Musketen				

Indianer

150 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	4	2	6+	Offene Formation, Kleines Bataillon, Plänkler, Ungestüm, Hinterhalt
Musketen				

*Kavallerie*

Schwadron leichtes Dragonerregiment (IDRgtUS)

maximal 2

150 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon

Bild und Figuren aus der Sammlung von Don-Oliver Matthies (PeM)





Schwadron Miliz Kavallerie (MilKavUS) maximal 2 140 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	4	3	5+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Kundschafter

Schwadron französische Husaren (fraHus) maximal 1 170 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Kundschafter

*Artillerie*

leichte Fußartilleriebatterie (IFArtBattrUS) 95 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	
leichte Kanonen				

mittlere Fußartilleriebatterie (mFArtBattrUS) 110 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	
mittlere Kanonen				

Haubitzen Fußartilleriebatterie (HFArtBattrUS) 90 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	Indirektes Feuer
Haubitzen				

Sonderregel:

**Hinterhalt**

Einheiten mit der Sonderregel Hinterhalt können das Spiel offen oder verdeckt als Nebelmarker beginnen, der Spieler erhält für jede Einheit mit der Sonderregel Hinterhalt einen zusätzlichen Nebelmarker, den er zu Beginn des Spiels auslegen kann oder im Laufe des Spiels als Reserve ins Spiel bringen kann. Sollten die Einheiten als Reserven verdeckt ins Spiel kommen, so können sie das über jede beliebige Spielfeldkante (auch die gegnerische), jedoch muss die Entfernung vom Eintrittspunkt zu gegnerischen Einheiten mehr als 30cm betragen. Plänklereinheiten mit der Sonderregel Hinterhalt dürfen Einheiten in geschlossener Formation in Unordnung angreifen, auch wenn diese nicht im Nahkampf gebunden bzw. in Marschkolonnen sind, erhalten dabei jedoch trotzdem den Malus für Plänkler im Nahkampf.