

## Menschen

### Armeeaufbau:

Für 3 Einheiten Standardinfanterie ist das Aufstellen von einer Artillerieeinheit erlaubt.

### Kommandanten

<i>König</i> oder <i>Kriegsherr/ (Oberpriester)</i>	maximal 1	4 Joker	20 Pkt
<i>Hauptmann/ (Priester/Techniker)</i> (einer für 5 Standardeinheiten)	maximal 1	2 Joker 3 Joker	0 Pkt 10 Pkt
		1 Joker 2 Joker	0 Pkt 10 Pkt

### Heldensonderregeln:

Der König / Kriegsherr darf für 40 Pkt. auf einem Greifen reiten (Er kann sich Einheiten in 50 cm anschließen und bringt unabhängig von seinen Jokern 2 zusätzliche Attacken in den Nahkampf ein) oder für 20 Pkt. auf einem Pegasus (Er kann sich Einheiten in 50cm Umkreis anschließen und bringt unabhängig von seinen Jokern 1 zusätzliche Attacke in den Nahkampf ein).

Hauptmänner dürfen für 20 Pkt. auf einem Pegasus reiten (Sie können sich Einheiten in 50 cm Umkreis anschließen und bringen unabhängig von ihren Jokern 1 zusätzliche Attacke in den Nahkampf ein).

Oberpriester (20 Pkt.) bringen, der Einheit, der sie sich angeschlossen haben, einen Moralwertbonus von 3. Darüber hinaus werden die Einheiten starrsinnig, gilt nicht für Artillerie und Plänkler.

Priester (10 Pkt.) bringen der Einheit, der sie sich angeschlossen haben, einen Moralwertbonus von 2. Darüber hinaus werden die Einheiten starrsinnig, gilt nicht für Artillerie und Plänkler.

Techniker (10 Pkt.) können sich Einheiten in der Beschussphase anschließen, sie ermöglichen es der Einheit 1 Trefferwurf zu wiederholen, das gilt auch für einen Pasch bei experimentellen Waffen, jedoch erleidet die Einheit immer mindestens 1 Treffer ohne Rüstungswurf.

### Infanterie

#### Schwertkämpfer

170 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen
Schwerter				

#### Speerträger

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	5	3	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit
Speere				

## Hellebardenträger

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit
Hellebarde (Zweihandwaffe)				

## Pikenträger

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Phalanx
Piken				

## Bauern

80 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	4	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig, Bauernopfer
Spieße, Forken, Flegel				

## religiöse Fanatiker

maximal 1 (entfällt wenn ein Priester die Armee anführt) 170 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	5	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Starrsinnig, Hitzköpfig, Ungestüm, Blutdürstig 1
Kriegsflegel (Zweihandwaffe)				

## Zweihandkämpfer

maximal 2

200 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen
Zweihandschwerter				

## Ritter zu Fuß

maximal 3

195 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	3+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen, Vorsichtig
Schwerter / Morgenstern				

## Bogenschützen

130 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation, indirekter Beschuss
Bögen				

## Armbrustschützen

110 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit
Armbrust				

## Musketenschützen

120 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	6+	Geschlossene Formation, Standardeinheit,
Muskete				

## Jäger

maximal 2

90 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	2	2	6+	Offene Formation, Kleine Einheit, Plänkler, Kundschafter
Bögen				

*Kavallerie*

## Leichte Kavallerie

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	4	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kundschafter
Pistole				

## Reiterei

170 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Blutdürstig 1
Schwert / Speere				

## Ritter (Lanzenreiter)

210 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen, Lanzenreiter, Blutdürstig 2
Lanzen				

## Artillerie

Speerschleuder

95 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	5+	Leichte Kriegsmaschine, mobil
Kriegs-Maschine				

Leichte Kanone

90 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	Leichte Kanone, mobil
Kriegs-Maschine				

schwere Kanone

100 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	5+	Schwere Kanone
Kriegs-Maschine				

Mörser

85 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	Indirekter Beschuss, schwere Kriegsmaschine
Kriegs-Maschine				

experimentelle Schnellfeuerkanone

maximal 1

100 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2W3	1	3	6+	Kriegsmaschine Experimentell 1-6
Kriegs-Maschine				

experimentelle Dampfburg

maximal 1

200 Pkt

(darf nur eingesetzt werden wenn die Hälfte der Armee mit Schwarzpulverschusswaffen ausgestattet ist)

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2W3	2W6	4	5+	Vorsichtig Experimentell 1-6
Kanone				

**Sonderregeln:****Experimentell**

Waffen mit der Sonderregel experimentell sind noch nicht Serienreif, es ist oftmals hinter ihnen genauso gefährlich wie davor. Bei jedem Pasch den sie erwürfeln werden sie automatisch zerstört. Einheiten in 20 cm Umkreis geraten durch die herumfliegenden Trümmer in Unordnung.

**Phalanx**

Die Phalanx Formation ist eine starre, geschlossene Infanterieformation, die es ermöglicht dem Feind eine geschlossene Linie von Piken entgegenzustellen. Eine Phalanx ist sehr schwer zu manövrieren, so dass sie sich in schwierigen Gelände nur mit einem Viertel ihrer Bewegungreichweite bewegen kann und sehr schwieriges Gelände nicht passieren kann.

Wird eine Phalanx Formation in der Front angegriffen erhält der Angreifer keinen Angriffsbonus solange die angegriffene Einheit nicht in Unordnung ist, es ist nicht sehr erbaulich eine Wand von Piken anzugreifen.

Sollte die Phalanx Formation von Kavallerie in der Front angegriffen werden, verliert die Kavallerie nicht nur ihren Angriffsbonus, sondern die angegriffene Einheit erhält einen Bonus von 2 auf das Nahkampfergebnis, allerdings gilt dies auch wieder nur solange wie die angegriffene Einheit nicht in Unordnung ist.

**Bauernopfer**

Verluste zählen nicht gegen den Armebruchwert und geben keine Siegpunkte.

**Leichte Kanone**

Reichweite 60 cm;

Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, kurze Reichweite -2

**Schwere Kanone**

Reichweite 80 cm;

Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, kurze Reichweite -2

**Armbrust:**

Reichweite 40 cm,

Rüstungswurfmodifikator -1

**Muskete**

Reichweite 40 cm;

Rüstungswurfmodifikator: -2, bewegen oder Schießen

**Pistole**

Reichweite 60 cm;

Rüstungswurfmodifikator: -2