

kombinierte Deutsche Armee 1870/71

Armeeaufbau:

Für jeweils drei Standardeinheiten, davon mindestens zwei Infanteriebataillone, darf eine Fußartilleriebatterie aufgestellt werden. Für zwei Schwadronen Kavallerie darf eine berittene Artilleriebatterie aufgestellt werden. Die Artillerie darf in einer separaten Artilleriebrigade zusammengefasst werden. Maximal ein Viertel der Standardeinheiten der Armee darf aus Kavallerieeinheiten bestehen.

Für 25 Punkte pro Einheit dürfen alle Einheiten einer Kavallerie oder Infanteriebrigade zu Gardetruppen aufgewertet werden, die Einheiten zählen dann als Veteranen.

Kommandeure

Divisionskommandeur Es darf ein Divisionskommandeur gespielt werden für jede aufgestellte Division, jede Division muss dabei aus mindestens zwei Brigaden bestehen. Er erhält für jede seiner Brigaden **einen kostenlosen Joker** den er für Aktionen von Einheiten seiner Division verwenden darf. Für jeweils 20 Punkte darf er pro Brigade maximal einen weiteren Joker erwerben.

Brigadekommandeur Jede Brigade wird von einem Brigadegeneral geführt, er erhält jeweils **zwei kostenlose Joker**, die er für Aktionen von Einheiten seiner Brigade verwenden darf. Preußische Kommandeure führen in der Regel von vorn, das heißt, sie müssen sich, wenn immer möglich, einem Nahkampf anschließen.



Wichtige Depeschen, Majestät.

Infanterie

Infanteriebataillon

210 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
4	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Plänklerformation, Starrsinnig
Dreyse Gewehr				

Landwehrbataillon

175 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	5	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Plänklerformation
Dreyse Gewehre				

Jägerbataillon

200 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Plänklerformation, Starrsinnig, Scharfschützen
Dreyse Gewehre				

Kavallerie

Kürassierschwadron

190 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	9	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon

Dragonerschwadron

165 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	8	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon

Uhlanenschwadron

180 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Lanzenreiter

Husarenschwadron

190 Pkt

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

Artillerie

Fußartilleriebatterie

115 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	4+	Granaten, schweres Kaliber
Kanonen				

Haubitzen Fußartilleriebatterie

90 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	4+	Indirektes Feuer, Granaten, schweres Kaliber
Haubitzen				

Berittene Artilleriebatterie

90 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	Granaten, mittleres Kaliber
Kanonen				

Berittene Haubitzen Artilleriebatterie

80 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	Indirektes Feuer, Granaten, mittleres Kaliber
Haubitzen				

Armee Frankreichs 1870/71

Armeeaufbau:

Für jeweils drei Standardeinheiten, davon mindestens zwei Infanteriebataillone, darf eine Fußartillerie- oder Mitrailleusenbatterie aufgestellt werden. Für zwei Schwadronen Kavallerie darf eine berittene Artilleriebatterie aufgestellt werden. Die Artillerie darf in einer separaten Artilleriebrigade zusammengefasst werden. Maximal ein Viertel der Standardeinheiten der Armee darf aus Kavallerieeinheiten bestehen.

Für 25 Punkte pro Einheit dürfen alle Einheiten einer Kavallerie oder Infanteriebrigade zu Gardetruppen aufgewertet werden, die Einheiten zählen dann als Veteranen.

Kommandeure

Divisionskommandeur Es darf ein Divisionskommandeur gespielt werden für jede aufgestellte Division, jede Division muss dabei aus mindestens zwei Brigaden bestehen. Er erhält für jede seiner Brigaden **einen kostenlosen Joker** den er für Aktionen von Einheiten seiner Division verwenden darf. Für jeweils 20 Punkte darf er pro Brigade maximal einen weiteren Joker erwerben.

Brigadekommandeur Jede Brigade wird von einem Brigadegeneral geführt, er erhält jeweils **einen kostenlosen Joker**, den er für Aktionen von Einheiten seiner Brigade verwenden darf. Für jeweils 10 Punkte darf er maximal einen weiteren Joker erwerben.

Infanterie

Infanteriebataillon

185 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Plänklerformation
Chasepot Gewehre				

leichtes Infanteriebataillon

190 Pkt

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

Marineinfanteriebataillon

205 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Plänklerformation, Starrsinnig
Chasepot Gewehre				

Zouavenbataillon

225 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Ungestüm, Plänklerformation, Starrsinnig
Chasepot Gewehre				

Tirailleurs algeriens

205 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Plänklerformation, Starrsinnig
Chasepot Gewehre				

Franc-Tireurs

185 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	4+	offene Formation, kleines Bataillon, Plänklerformation, Feuerüberfall, Freischärler
Chasepot Gewehre				

Kavallerie

Karabinerregiment maximal 2 190 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	9	3	3+	Geschlossene Formation, Standardbataillon

Kürassierregiment 190 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	9	3	3+	Geschlossene Formation, Standardbataillon

Dragonerregiment 165 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	8	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon

Lanzerregiment 180 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Lanzenreiter

Husarenregiment 190 Pkt

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

Jäger zu Pferd 170 Pkt

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

Saphis 190 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Kundschafter, Schwungvoll
Chassepot Gewehre				

Chasseur d'Afrique 215 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Kundschafter, Starsinnig abgesessen: Plänkler
Chassepot Gewehre 2	3			

Artillerie

Fußartilleriebatterie

115 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	mittleres Kaliber
Kanonen				

Haubitzen Fußartilleriebatterie

90 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	Indirektes Feuer, Granaten, mittleres Kaliber
Haubitzen				

Berittene Artilleriebatterie

90 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	mittleres Kaliber
Kanonen				

Berittene Haubitzen Artilleriebatterie

80 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	Indirektes Feuer, Granaten, mittleres Kaliber
Haubitzen				

Mitrailleusen Batterie

100 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	1	2	5+	Schnellfeuer, Fußartillerie, Reichweite 50 cm, eingeschränkter Feuerbereich
MG				

Sonderregeln:

Granaten

Granaten sind Explosivgeschosse, die einen Hagel von Splittern um sich verteilen. Jeder erfolgreiche Trefferwurf erzeugt zwei Granattreffer bei der Zieleinheit, wobei der erste automatisch trifft und somit nicht verhindert werden kann, gegen den zweiten steht der Zieleinheit ein normaler Rettungswurf gegen Artilleriebeschuss zu.

Schnellfeuer

Maschinengewehre, als neue Entwicklung, brachten dem Nutzer die Möglichkeit viel schweres Feuer an den Feind zu bringen. Aus diesem Grund erzeugt jede 6 beim Trefferwurf zwei Treffer bei der Zieleinheit, wobei der erste automatisch trifft und somit nicht verhindert werden kann, gegen den zweiten steht der Zieleinheit ganz normal sein Rettungswurf mit den normalen Modifikationen zu.

Dreyse Gewehr

Das Standardgewehr der Preußen wird der Einfachheit halber für alle deutschen Truppen verwendet, auch wenn das Gewehr der Bayern ihm eigentlich überlegen ist. Es hat eine Reichweite von 30 cm.

Chassepot Gewehr

Das Chassepot Gewehr der Franzosen war eine überlegene Waffe mit einer Reichweite von 1500 Metern, auch wenn es auf diese Entfernung nicht treffgenau war, war seine Reichweite doch doppelt so groß wie die des deutschen Dreyse Gewehrs. Allerdings war sein Rückstoß so stark, dass viele Franzosen aus der Hüfte schossen, um dem Rückstoß zu entgehen, was wiederum die Treffergenauigkeit stark reduzierte. Das Gewehr hat im Spiel eine Reichweite von 50 cm, erleidet jedoch über halber Reichweite einen Abzug von 1 auf den Trefferwurf.

Freischärler

10 Pkt

Einheiten mit dieser Sonderregel dürfen das Spiel in Reserve beginnen und dann jederzeit mittels einer Aktion, innerhalb einer Ortschaft, eines Waldes, oder in 10 cm Entfernung zu einer Brücke oder Straßenkreuzung positioniert werden. Dabei müssen sie jedoch einen Abstand von 10 cm zu gegnerischen Einheiten einhalten. Im Anschluss an ihre Aufstellung dürfen sie sich ganz normal bewegen oder schießen, nicht jedoch angreifen. Sie dürfen also positioniert werden und zum Beispiel, sofort das Feuer eröffnen.

Mitralleusen

Mitralleusen waren eine Art frühes Maschinengewehr, bei dem ein Bronzerohr mit 25 Läufen von hinten geladen und fast gleichzeitig abgefeuert wurde. Innerhalb des Streubereichs war die Wirkung der Waffe verheerend, jedoch war sie sehr schwerfällig, was dazu führte, dass sie leicht umgangen werden konnte. Mitralleusen haben eine Reichweite von 50 cm und einen festen Feuerbereich, das heißt sie wirken im 90 Grad Winkel nach vorn, wenn sie diesen Feuerbereich ändern wollen, also sich drehen wollen, benötigen sie dazu zwei Aktionen.