

## Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg

### England

Sonderregeln: Für zwei Bataillone Linieninfanterie **darf** ein Bataillon Leichte Infanterie oder ein Gardebataillon oder ein Hochländerbataillon 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

Gardebataillon (GBtEng)

maximal 3

210 Pkt

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

Linieninfanteriebataillon (LInfBtEng)

165 Pkt

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

Hochländerbataillon (HBtEng)

maximal 4

195 Pkt

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

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



leichtes Infanteriebataillon (Füssiliere) (lInfBtlEng) maximal 4 185 Pkt

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

Hessisches Grenadierbataillon (HGrenBtl) maximal 5 220 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	7	4	3+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Vorsichtig, Feuerüberfall, Veteranen
Musketen				

Hessisches Infanteriebataillon (Musketierte/ Füsiliere) (HInfBtl) 185 Pkt

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

Hessisches Jägerbataillon (HJgBtl) maximal 2 180 Pkt

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

Loyalisten Infanteriebataillon (LoyInfBtlEng) 160 Pkt

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

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



## Loyalisten Milizbataillon (LoyMilBtlEng)

130 Pkt

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

## Rangerbataillon (RBtlEng)

maximal 2

160 Pkt

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

## Loyale Indianer

150 Pkt

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

*Kavallerie*

## SchwSchwadron leichtes Dragonerregiment (IDRgtEng)

maximal 2

160 Pkt

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

## Schwadron Loyalisten Kavallerieregiment (LoyKavRgt)

maximal 3

170 Pkt

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

*Artillerie*

## leichte Fußartilleriebatterie (IFArtBattrEng)

95 Pkt

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

## mittlere Fußartilleriebatterie (mFArtBattrEng)

110 Pkt

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

schwere Fußartilleriebatterie (sFArtBattrEng)

maximal 1

125 Pkt

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

Haubitzen Fußartilleriebatterie (HFArtBattrEng)

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.

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

