

## Britisches Empire

**Armeeaufbau:** Für jeweils drei Standardeinheiten, davon mindestens zwei Linieninfanteriekompanien, darf eine Raketen- oder Fußartilleriebatterie aufgestellt werden.

Für jeweils drei Standardeinheiten, davon mindestens zwei Marineinfanteriekompanien, darf eine Fußartilleriebatterie oder eine Batterie Gattlings aufgestellt werden.

Für zwei Eskadronen Kavallerie darf eine berittene Artilleriebatterie aufgestellt werden.

Die Artillerie darf in einer separaten Brigade zusammengefasst werden. Es darf allerdings nur Artillerie und maximal eine Marineinfanteriekompanie in ihr enthalten sein.

Maximal ein Viertel der Standardeinheiten der Armee darf aus Kavallerieeinheiten bestehen.

### Infanterie

Linieninfanteriekompanie (LInfKpEng)

230 Pkt

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

Marineinfanteriekompanie (MarInfKpEng)

205 Pkt

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

Einheimische Hilfstruppen (einHiTrEng)

130 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	4+	Mob, Geschlossene Formation, Standardbataillon, Vorsichtig, Hilfstruppen
Musketen/ Assegai				

*Britische Feuerlinie (EmM, WIG)*



*Kavallerie*

Eskadron Gardedragoner (GDRgtEng) maximal 1 220 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	9	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Rebellenschrei
Kavallerie Karabiner 2	4			abgesehen: Plänkler

Eskadron 17. Lanzenreiter (LRgtEng) maximal 1 240 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Rebellenschrei, Ungestüm, Lanzenreiter
Kavallerie Karabiner 2	4			abgesehen: Plänkler

Berittene Infanteriekompanie (bInfKpEng) maximal 3 190 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
0	5	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Plänklerformation
Gewehre 3	5			

Freiwillige Kavallerie (frwKav) 160 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	5	2	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Kleines Bataillon
Kavallerie Karabiner 3	4			abgesehen: Plänkler

Einheimische Hilfstruppen Kavallerie (einHiTrKav) 130 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	4	2	4+	Geschlossene Formation, Kleines Bataillon, Vorsichtig, Hilfstruppen
Kavallerie Karabiner 2	4			abgesehen: Plänkler

Piet Uys Burger (PUBur) maximal 1 165 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	4	2	4+	Geschlossene Formation, Kleines Bataillon,
Gewehre 3	3			abgesehen: Plänkler, Scharfschützen

*Artillerie*

Fußartilleriebatterie (FArtBattrEng)

115 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	
Kanonen				

Berittene Artilleriebatterie (bArtBattrEng)

maximal 1

90 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	
Kanonen				

Gattlingbatterie (GatBattrEng)

maximal 2

80 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	berittene Artillerie
MG				

Raketenartilleriebatterie (RakArtBattrEng)

maximal 1

110 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	Indirektes Feuer
Raketen				

*Zulus, tausende (EmM,WIG)*

**Sonderregeln:****Raketen**

Raketen sind nicht sehr zielgenau, dennoch fliegen sie recht weit, und haben somit eine Mindestreichweite von 10 cm und eine maximale Reichweite von 60 cm.

Raketen waren zur damaligen Zeit sehr ungenau, da sie darüber hinaus stets indirekt schießen, treffen sie immer nur auf einen Trefferwurf von 6. Dieser Wurf kann nie verbessert werden. Dennoch erzeugt ein Wurf von einer 6 bei der getroffenen Einheit Unordnung. Ein Wurf von einer Doppelsechs zwingt darüber hinaus automatisch zu einem Moralwerttest gegen Beschuss mit einem Modifikator von -2 für den Einsatz von Raketen.

Der psychologische Effekt des Einsatzes von Raketen war in der Regel größer als ihr potentieller Schaden, dennoch modifizieren sie den Rettungswurf, egal auf welche Entfernung immer um -2. Es ist nicht sehr erbaulich von qualmenden, zischenden und explodierenden Raketen getroffen zu werden.

Da Raketen aber eben noch im Experimentierstadium waren, ist ihr Einsatz mit einigen Gefahren verbunden.

Sollte beim Trefferwurf eine 1 geworfen werden, wird die schießende Einheit in Unordnung versetzt, da die Rakete zu früh oder auf der Abschussrampe explodiert ist. Bei einem Trefferwurfergebnis von einer Doppeleins, erleidet sie darüber hinaus einen Treffer gegen den ihr ein Rettungswurf von 6 zusteht. Sollte sie bei diesem Schuss eigene oder feindliche Truppen überschossen haben, geraten diese ebenfalls automatisch in Unordnung. Für eigene Truppen ist es genauso unerfreulich Raketen über den Köpfen explodieren zu sehen wie für den Feind.

**Hilfstruppen**

-10 Pkt

Sollte eine eigene Standardeinheit im Umkreis von 20 Zentimetern um die Einheit mit der Sonderregel Hilfstruppen vernichtet werden, muss die Einheit sofort einen Moralwerttest auf der Tabelle für Beschuss ablegen.

*Natal Karabiner und einheimische  
Hilfstruppen (EmM, WIG)*

