

## Russland

Sonderregeln: Liniengrenadier-, Musketier- und Jägerbataillone, sowie Kavallerieregimenter dürfen für je 25 Pkt pro Bataillon zu Veteraneneinheiten aufgewertet werden. Sie dürfen nicht mehr als eine Infanterie- und eine Kavalleriebrigade bilden.

Zusätzlich zu den über die Standardregimenter erlaubten Artilleriebatterien dürfen bis zu sechs weitere Artilleriebatterien erworben und zu einer Artilleriebrigade zusammengefasst werden.

### Infanterie

Gardegrenadierbataillon (GGrenBtlRus) maximal 3 230 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	4	3+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Starrsinnig, Karree, alte Grummler, Veteranen
Musketen				

Gardejägerebataillon (GJgBtlRus) maximal 3 220 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	4	3+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Starrsinnig, Plänklerformation, Karree, alte Grummler, Veteranen
Musketen				

Liniengrenadierbataillon (LGrenBtlRus) 190 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	4	4+	Geschlossene Ordnung, Standardbataillon, Karree, Starrsinnig
Musketen				

Linienmusketierbataillon (LMusBtlRus) 170 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	6	3	4+	Geschlossene Ordnung, Standardbataillon, Karree, Starrsinnig
Musketen				

Jägerbataillon (IInfBtlRus) 140 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	3	3	4+	Offene Formation, Kleines Bataillon, Plänkler, Starrsinnig
Musketen				

Landwehrbataillon (LwBtlRus) 150 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	4	4	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Starrsinnig, Vorsichtig
Musketen				

*Kavallerie*

Gardekürassierregiment (GKRgtRus) maximal 2 225 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	10	3	3+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Schlachtenkavallerie +D3

Garde Dragonerregiment (GDRgtRus) maximal 1 200 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	8	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Schlachtenkavallerie +D3

Garde Uhlanenregiment (GURgtRus) maximal 1 185 Pkt

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

Gardehussarenregiment (GHRgtRus) maximal 1 200 Pkt

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

Gardekosakenregiment (GKoRgtRus) maximal 1 220 Pkt

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

General Platov inspiziert zwei Kosakenregimenter (FRM).



## Kürassierregiment (KRgtRus)

230 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	9	3	3+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Schlachtenkavallerie +D3

## Dragonerregiment (DRgtRus)

185 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	8	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Schlachtenkavallerie +1

## Uhlanenregiment (LRgtRus)

180 Pkt

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

## Husarenregiment (HRgtRus)

185 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Kundschafter, Ungestüm, für +20 Pkt Lanzenreiter

## Jäger zu Pferd (bJgRgtRus)

170 Pkt

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

## Kosaken (KosRgtRus)

215 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	5+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Lanzenreiter, Kundschafter, Ungestüm, Rebellen-schrei, Nichts wie weg

## Irreguläre Kosaken (irrKosRgtRus)

150 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	3	2	5+	Geschlossene Formation, Kleines Bataillon, Lanzenreiter, Kundschafter, Rebellen-schrei, Nichts wie weg

*Artillerie*

Fußartilleriebatterie (FArtBattrRus)

115 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	
Kanonen				

Haubitzen Fußartilleriebatterie (HFArtBattrRus)

90 Pkt

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

Berittene Artilleriebatterie (bArtBattrRus)

90 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	
Kanonen				

Berittene Haubitzen Artilleriebatterie (bHArtBattrRus)

80 Pkt

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

Berittene Kosakenartilleriebatterie (bKosArtBattrRus)

80 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	Nichts wie weg
Kanonen				

GardeFußartilleriebatterie (GFArtBattrRus)

140 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	4+	Veteranen
Schwere Kanonen				

Berittene Gardeartilleriebatterie (bGArtBattrRus)

115 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	Veteranen
Kanonen				

Sonderregeln: Nichts wie weg (-10 Pkt)

Kavallerieeinheiten erleiden einen zusätzlichen Treffer, gegen den sie einen normalen Rettungswurf haben, wenn sie sich aus einem Nahkampf bewegen müssen. Sie müssen sich immer aus dem Nahkampf bewegen, auch bei einem unentschiedenen Nahkampfergebnis, nur nicht bei einem Moralwerttestwurf von einer Doppelleins.

Artillerieeinheiten dürfen nicht Stehen und Schießen als Angriffsreaktion wählen, sondern müssen sich immer zurückziehen.