

Hundertjähriger Krieg

Kommandanten

<i>König</i>	maximal 1	4 Joker	20 Pkt
oder			
<i>Lord</i>	maximal 1	2 Joker	00 Pkt
		3 Joker	10 Pkt
<i>Hauptmann</i>		1 Joker	00 Pkt
(einer je 5 Standardeinheiten)		2 Joker	10 Pkt

Infanterie

Stadtmiliz 145 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	5	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Vorsichtig, Pavisen
Speere, Handwaffen				

Hellebardenträger 150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit
Hellebarde (Zweihandwaffe)				

Schotten 185 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
1	6	3	4+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kriegsschrei, Ungestüm
Speere, Handwaffen				

Ritter zu Fuß 200 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-	7	4	3+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Veteranen, Vorsichtig, Hitzköpfig
Zweihandwaffen				

Arquebusenschützen maximal 2 90 Pkt

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

Bogenschützen

130 Pkt

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

Langbogenschützen Bogenschützen

(nur Engländer)

170 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
4	4	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Plänklerformation, indirekter Beschuss, Pfähle
Langbögen				

Armbrustschützen

(nur Franzosen)

120 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit dürfen für + 05 Pkt. Pavisen erhalten
Armbrust				

Bauern

80 Pkt

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

Riboulds

maximal 2

70 Pkt

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

*Die englische Defensivposition.
Perry Miniatures Figuren und Foto Don Oliver Matthies*



Kavallerie

Leichte Kavallerie

140 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	4	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kundschafter
Bögen/Speere				

Leichte Kavallerie

150 Pkt

Fernkampf	Nahkampf	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	4	3	5+	Geschlossene Formation, Standardeinheit, Kundschafter
Armbrust/ Speere				

Reiterei

170 Pkt

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

Ritter (Lanzenreiter)

210 Pkt

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

Kavallerie auf Erkundung!
Perry Miniatures Figuren und Foto Don Oliver Matthies



Artillerie

Leichte Kanone

maximal 1

90 Pkt

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

Bombarde

maximal 1

100 Pkt

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

Vorwärts, für Frankreich!

Perry Miniatures, Figuren und Foto von Don Oliver Matthies



Sonderregeln:

Grundsätzlich können alle Einheiten weitere Sonderregeln zu den angegebenen Punktkosten aus dem Regelbuch (S.48) erhalten.

Armbrust:

Reichweite 40 cm,
Rüstungswurfmodifikator -1, unter halber Reichweite -2
bewegen oder Schießen

Arquebuse:

Reichweite 30 cm;
Rüstungswurfmodifikator: -2, bewegen oder Schießen

Bauernopfer

Verluste zählen nicht gegen den Armeebruchwert und geben keine Siegpunkte.

Bombarde (Schwere Kanone):

Reichweite 80 cm;
Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, kurze Reichweite -2

Langbogen:

Reichweite 40 cm,
Rüstungswurfmodifikator -1, unter halber Reichweite -2

leichte Kanone:

Reichweite 60 cm;
Rüstungswurfmodifikator: lange Reichweite -1, kurze Reichweite -2

Pavisen

Pavisen geben einem Bonus von 1 auf den Rettungswurf gegen Beschuss auf die Front der Einheit, da sich die Schützen hinter ihnen verbergen können.

Pfähle

Infanterieeinheiten, die mit Pfählen ausgestattet sind dürfen diese einmal im Spiel platzieren um anzuzeigen, dass sie die Stellung befestigt haben. Werden sie in dieser Stellung von Kavallerie oder Rittern zu Fuß in der Front angegriffen, verliert der Angreifer alle Angriffsbonie, auch den für den Angriff.

Stationär

Kriegsmaschinen mit der Sonderregel stationär können im Spiel nicht mehr bewegt werden. Sie werden zu Beginn einer Schlacht in Stellung gebracht und könne diese im Verlauf der Schlacht nicht mehr ändern.

Unzuverlässig

Waffen mit der Sonderregel unzuverlässig 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.