

Russland Siebenjähriger Krieg

Russland

Sonderregeln:

Für drei Bataillone Linieninfanterie darf eine leichte Fußartilleriebatterie, für sechs Standardinfanteriebataillone darf eine mittlere Fußartilleriebatterie aufgestellt werden.

Für vier Standardinfanteriebataillone darf ein Gardebataillon (Grenadiere oder Musketiere) aufgestellt werden.

Für drei Standardinfanteriebataillone darf eine Schwadron Kavallerie aufgestellt werden.

Infanterie darf nur Linien-, Marsch- und wenn es in der Liste vermerkt ist, Plänklerformation einnehmen.

Schwere Geschütze können, nachdem sie in Stellung gebracht wurden, während der Schlacht nicht mehr bewegt werden, sie können sich jedoch noch auf den Feind ausrichten.

Infanterie

Gardebataillon ^ maximal 2 230Pkt

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

Grenadierbataillon 210Pkt

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

Musketierbataillon 175Pkt

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

Panduren Bataillon maximal 3 160Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
3	4	3	5+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Plänklerformation, Scharfschützen
Musketen				

Jägerbataillon

maximal 1

135Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	3	3	5+	Offene Formation, Kleines Bataillon Plänkler
Musketen				

Kavallerie

Kürassierschwadron

185Pkt

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

Grenadiere zu Pferd

175Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-/2	8	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Vorsichtig
abgesessen: Kavallerie Karabiner	4		3+	abgesessen: Plänkler

Dragonerschwadron

170Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
-/2	8	3	4+	Geschlossene Formation, Standardbataillon, Vorsichtig
abgesessen: Kavallerie Karabiner	4			abgesessen: Plänkler

Husarenschwadron

170Pkt

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

Kosaken

200Pkt

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

Irreguläre Kosaken

150Pkt

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

Artillerie

leichte Fußartilleriebatterie

95Pkt

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

mittlere Fußartilleriebatterie

110Pkt

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

schwere Artilleriebatterie

maximal 2

120Pkt

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

Korps der geheimen Haubitzen

maximal 1

100Pkt

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

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 Doppeleins.

Artillerieeinheiten dürfen nicht stehen und schießen als Angriffsreaktion wählen, sondern müssen sich immer zurückziehen.