

Black Powder in Kürze

Version 0.6. vom 04.06.2018 Dies ist eine Zusammenfassung der Regeln, sie dient als Referenz und ersetzt nicht das Regelbuch. Work in Progress.

Von Fritz Finck, alle Rechte vorbehalten!

Die Regeln sind alphabetisch nach Einheiten und Fragestellungen zusammengefasst, so dass man bei auftretenden Fragen schnell nachschlagen kann. Deswegen kann es vorkommen, dass einzelne Regeln mehrfach in unterschiedlichem Zusammenhang aufgeführt werden.

Inhalt

Artillerie	2
Beschuss.....	2
Bewegung.....	2
Bewegung: Reichweiten.....	2
Bewegung: Sonderregeln (S. 30 ff)	3
Blunder (S. 29).....	4
Breaktest (S. 70).....	4
Immer dann wenn.....	4
Modifikatoren (werden akkumuliert)	4
Einheiten Sonderregeln bei Breaktest	4
Einheiten Sonderregeln (S. 88 ff)	4
Gebäude.....	5
Karree (S. 74).....	5
Kavallerie.....	6
Kommando / Kommandant (S. 24)	6
Befehle geben	6
Bewegung des Kommandanten	6
Sonderregeln.....	6
Modifikatoren (werden akkumuliert)	7
Kommando Modifikatoren.....	7
Treffer-Modifikatoren.....	7
Nahkampf Modifikatoren (S. 65)	7
Moral-Modifikatoren für Beschuss und Nahkampf	7
Nahkampf (S. 56).....	8
Nahkampf Vorbereitung	8
Nahkampfreaktionen (S. 62)	8
Nahkampf Durchführung	8
Nahkampf Unterstützung (S. 67)	9
Plänkler	9
Shaken – Erschöpfte Einheit	10
Auswirkung	10
Unklare Ziele	10
[Vorschläge für Regelanpassungen].....	10

Artillerie

- Bewegungsreichweite 6 abgeprotzt
- Bewegungsreichweite 12 aufgeprotzt
- Auf- und Abprotzen der Artillerie zu Fuß kostet je 1 Bewegung
- Auf- und Abprotzen von berittener Artillerie kostet keine Bewegung
- Auf- und Abprotzen von Belagerungsartillerie kostet zwei Bewegungen
- Schießen nur wenn (vollständig) abgeprotzt
- Kann über eigene Einheiten hinwegschießen
 - o Mindestabstand der eigenen Einheit zur Kanone 6
 - o Mindestabstand der eigenen Einheit zum Ziel 6
 - o Ziel muss durch die eigenen Einheiten hindurch sichtbar sein
- Schusswinkel 45° links und rechts des Kanonenrohrs
- Schussreichweite 48 (4+), gerechnet ab Kanonenmündung (je nach Platz und Kanonentyp anzupassen)
 - o Bataillonskanone mit glattem Lauf: 24
 - o Berittene Artillerie mit glattem Lauf: 36
 - o Artillerie zu Fuß mit glattem Lauf: 48
 - o Belagerungsartillerie mit glattem Lauf: 60
 - o Berittene Artillerie mit gezogenem Lauf (Hinterlader): 48
 - o Artillerie zu Fuß mit gezogenem Lauf (Hinterlader): 60
 - o Belagerungsartillerie mit gezogenem Lauf (Hinterlader): 72
- Treffgenauigkeit je nach Schussreichweite:
 - o Short bis 6: 3 Würfel (4+)
 - o Medium bis 24: 2 Würfel (Mod -1) (5+)
 - o Long über 24: 1 Würfel (Mod -1) (5+)
- Treffer-Modifikatoren
 - o +1 wenn Ziel Angriffskolonne, Marschkolonne, Karree ist
 - o -1 wenn Zielentfernung über halbe Reichweite
 - o -1 wenn Beschuss über andere Einheiten hinweg
 - o -1 bei unklarem Ziel
- Moral-Modifikatoren bei den durch Artillerie getroffenen Einheiten
 - o -1 Treffer auf lange Entfernung
 - o -2 Treffer auf mittlere oder kurze Entfernung
- +1 Kommandomodifikation wenn aufgeprotzt im Gelände
- +2 Kommandomodifikation wenn aufgeprotzt auf Straße

Beschuss

- Immer nächstliegende Einheit; außer Ziel unklar, dann darf auch nächste Einheit gewählt werden
- Flankenfeuer, Enfilade: Doppelte Würfenzahl
- Kein Schießen im Nahkampf möglich
- Schießen bei Querbewegung einer feindlichen Einheit innerhalb 12 (wenn andere Einheit angegriffen wird), wie Abwehrfeuer

Bewegung

Bewegung: Reichweiten

- Reichweite Bewegung
 - o Infanterie, aufgeprotzte Fußartillerie: 12
 - o Kavallerie, aufgeprotzte berittene Artillerie: 18
 - o Abgeprotzte Artillerie: 06
 - o Abgeprotzte Bataillonsartillerie: 12

○ Kommandeur zu Fuß:	36
○ Kommandeur zu Pferd:	48
- Reichweitenmodifikatoren (S. 36 ff)	
○ Wälder: Halbe Reichweite, nur Plänkler können durch Wälder	
○ Unebener Boden: Halbe Reichweite für Infanterie, Kavallerie, nur Plänkler normal	
○ Hindernis überwinden: -6	
○ Gebäude besetzen: -6	
○ Marschkolonne: 1 freie Bewegung, wenn Kommando fehlschlägt	
○ Aufgeprotzte Artillerie: 1 freie Bewegung, wenn Kommando fehlschlägt	
○ Karree: Eine Bewegung, wenn Kommando fehlschlägt (Karree immer nur eine Bewegung)	

Bewegung: Sonderregeln (S. 30 ff)

- Initiative
 - Ohne Kommando möglich, daher keine zusätzliche Kommandobewegung
 - Immer die erste(n) Bewegung(en)
 - Nur wenn Abstand zum Feind < 12
 - Nur eine Bewegung
- Follow Me
 - Kommandant schließt sich Einheit an
 - Immer der letzte Befehl pro Zug
 - Nur wenn Abstand Commander zu Einheit < 12
 - Nur eine Einheit, keine Gruppe
 - Normale Kommandowürfel
 - Normale 3 Bewegungen möglich
 - Kommandant bleibt bei Einheit, darf sich danach nicht mehr bewegen
 - Bei Fehlwurf keine Initiative mehr
- Rally / Sammeln
 - 1 Verlustmarker wird entfernt, keine Bewegung
 - Nur wenn Abstand Commander zu (einzelner!) Einheit < 12
 - Nur wenn diese 2 oder mehr Verluste hat
 - Normale Kommandowürfel
 - Kommandant geht zur Einheit
 - Bei Fehlwurf keine Initiative mehr
- Tisch verlassen
 - Keine Rückkehr wenn Shaken
 - Rückkehr an derselben Stelle wie Tisch verlassen
 - Entfernsregeln beim Kommando wie bei normaler Einheit
 - Rückkehrer können keine weitere Bewegung machen, aber schießen
- Feindnähe
 - Wenn näher als 12, nur direkte Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung erlaubt
- Kommandomodifikation
 - +1 Marschkolonne im Gelände
 - +2 Marschkolonne auf Straße
- Formation
 - Wenn wegen Gelände außer Formation, eine Bewegung nötig, um Formation wiederherzustellen
- Durchdringen, durchqueren eigener Einheiten
 - Einheiten dürfen sich frei und ohne Abzug durch befreundete Einheiten bewegen. Die Bewegungsreichweite muss aber ausreichen, dass die Bewegung hinter der durchquerten Einheit endet.

Blunder (S. 29)

- Immer wenn Kommandowurf gleich Doppelsechs, dann W6 zur Ermittlung der Folgen:
 1. 2 Bewegungen weg von Feind oder zur Tischkante
 2. 1 Bewegung weg vom Feind oder zur Tischkante
 3. 1 Bewegung nach links, Nahkampf wenn gewünscht
 4. 1 Bewegung nach rechts, Nahkampf wenn gewünscht
 5. 1 Bewegung nach vorne, Nahkampf wenn gewünscht
 6. Angriff gegen nächsten Feind: 1 Bewegung (1,2), 2 Bewegungen (3,4), 3 Bewegungen (5,6)

Breaktest (S. 70)

Immer dann wenn

- Verluste durch Beschuss höher als Widerstand
- Verluste durch Beschuss durch Artillerie auf kurze Entfernung
- Nahkampf verloren
- Nahkampf unentschieden
- Unterstützte Einheit bricht und flieht

Modifikatoren (werden akkumuliert)

- -1 pro Verlust mehr als Widerstand
- -1 in Unordnung
- -1 Treffer durch Artillerie

Einheiten Sonderregeln bei Breaktest

- Erster Breaktest der Schlacht wird bestanden: Standhaft / Steady
- Breaktest wiederholen: Verbissen / Stubborn
- Breaktest wiederholen, wenn noch keine Verluste: Kerntruppen / Crack
- Einmal im Spiel kann Breaktest wiederholt werden: Tapfer / Valiant
- Angegriffene Einheit muss Breaktest machen: Schrecklicher Angriff / Terrifying Charge
- Sofort beim ersten Verlust ist Breaktest fällig: Wankend / Wavering

		Infanterie	Kavallerie	Artillerie
4 oder weniger	Beschuss/ Nahkampf	Zerstört	Zerstört	Zerstört
5	Beschuss/ Nahkampf	1 zurück (2 wenn kein Platz) In Unordnung	1 zurück (2 wenn kein Platz) In Unordnung	Zerstört
6	Beschuss	Bleibt stehen	Bleibt stehen	Zerstört
	Nahkampf	1 zurück (2 wenn kein Platz) In Unordnung	1 zurück (2 wenn kein Platz) In Unordnung	Zerstört
7 oder mehr	Beschuss	Bleibt stehen	Bleibt stehen	Bleibt stehen
	Nahkampf	Bleibt stehen	1 zurück (2 wenn kein Platz) In Unordnung	Zerstört

- Bei Karee und in Gebäuden kein Rückzug.

Einheiten Sonderregeln (S. 88 ff)

- Blutdurstig / *Bloodthirsty*: Wurfwiederholung, nur erste Runde
- Mutig / *brave*: Einheiten in **Unordnung** sammeln sich bei 4+ wenn weiter als 12 vom Feind
- Kerntruppen / *Crack*: **Moralwurf** wiederholen, wenn noch keine Verluste
- Entschlossener Angriff / *Determined Charge*: Muss angreifen wenn möglich
- Elite / *Elite*: **Unordnung** kann beseitigt werden: Vor dem Kommandowürfel mit 4+
- Grausamer Angriff / *Ferocious Charge*: Wurfwiederholung, wenn Angriffswurf fehlgeschlagen

- Erste Salve / *First Fire*: Ein zusätzlicher Würfel bei der allerersten Salve
- Karree bilden / *Form Square*: Kann und muss Karree bilden bei Kavallerieangriff
- Frisch ausgehoben / *Freshly raised*: Zufällige Fähigkeiten, ermitteln bei erstem Feindkontakt
 - o 1: Angst und Schrecken / *Terror!* – Einheit in Umordnung, braucht 6 zum Treffen bei Nahkampf und Beschuss
 - o 2 – 3: Panik / *Panic!* – braucht 6 zum Treffen bei Nahkampf und Beschuss
 - o 4 – 5: Gute Arbeit / *Sterling Job* – keine Auswirkungen
 - o 6: Heldenhaft / *Huzzah!* – extra Würfel bei Beschuss oder Nahkampf
- Schwere Kavallerie / *Heavy Cavalry*: +D3 bei Angriff
- Plünderer / *Marauders* – Distanz-Modifikator für Kommando wird ignoriert
- Zuverlässig / *reliable* – beim Kommandowurf +1
- Scharfschützen / *Sharp Shooters* – Einen Fehlwurf beim Schießen wiederholen
- Standhaft / *Steady* – Erster **Breaktest** der Schlacht wird bestanden
- Verbissen / *Stubborn* – Würfelwiederholung bei **Moraltest**
- Hervorragende Ausbildung / *Superbly Drilled* – Freie Bewegung wenn Kommando fehlschlägt
- Schrecklicher Angriff / *Terrorizing Charge* – Angegriffene Einheit muss **Moraltest** machen
- Harte Kämpfer / *Tough Fighters* – Würfelwiederholung bei verpatztem Angriffswurf
- Tapfer / *Valiant* – Einmal im Spiel kann **Breaktest** wiederholt werden
- Unzuverlässig / *Unreliable* – Keine Bewegung bei Kommandowurf gleich Kommandowert
- Unerprob / *Untested* – Zufälliger Widerstandswert bei erstem Verlust: 1=1, 2-3=2, 4-5=3, 6=4
- Wankelmüsig / *Wavering* – Sofort beim ersten Verlust ist **Breaktest** fällig

Gebäude

- Einheiten brauchen 6 Reichweite, um reinzugehen (S. 37)
- Einheiten brauchen 6 Reichweite, um in den Nahkampf zu gehen (S. 37)
- Schießen entweder alle in eine Richtung oder mindestens 2 pro Richtung ähnlich Karee (S.77)
- Nahkampf entweder alle in eine Richtung oder mindestens 2 pro Richtung (S.77)
- Einheiten im Gebäude haben +2 Moralwert für Rettungswurf (S.77)
- Nahkampf im Gebäude: (S.77)
 - o +3 für große Einheit
 - o +2 für kleine Einheit
 - o +1 für Mini-Einheit
- Breaktest: Kein Rückzug, keine Unordnung, nur zerstört bei 4 oder schlechter.

Karree (S. 74)

- Nur Infanterie, eine Bewegung zum Formieren oder Auflösen nötig
- Kommandoeinheit bleibt stehen, Seiten werden „herumgeklappt“
- Gemessen wird von der jeweiligen Frontlinie des Karrees
- Wenn Karree gebildet wird:
 - o Bei Doppelsechs in Unordnung
 - o Bei Doppeleins kein Karree möglich
 - o Kein Abwehrfeuer bei Neubildung, bei bereits existierendem Karree schon
- Bewegung max. $\frac{1}{2}$ Bewegungsreichweite: 3, nur rückwärts möglich
- Keine Bewegung, wenn näher als 12 am Feind
- Kein Angriff möglich
- Schießen max. 1 pro Seite, Wert 1.
- Nahkampfwert 2 pro Seite, +3 (nur) gegen Kavallerie
- Breaktest: Kein Rückzug, keine Unordnung, nur zerstört bei 4 oder schlechter.
- Kavallerieangriff nur gegen Karree in Unordnung oder Shaken
- Wenn Einheit „must form square“ Regel, dann muss sie dies immer bei Angriff durch Kavallerie

Kavallerie

- Sweeping Advance nach gewonnenem Nahkampf
 - o 1 Bewegung nach vorne für weiteren Angriff
 - o Wenn erster Sweeping Advance Angriff erfolgreich, ist zweite Bewegung erlaubt, aber kein zweiter Angriff
 - o Angegriffene Einheit kann als Reaktion nur Angriff erwarten, kein Abwehrfeuer, kein Vermeiden.

Kommando / Kommandant (S. 24)

Befehle geben

- Kommandant gibt vor der Bewegung jeder Einheit den Kommandobefehl: 2 W6
 - o **Vor** dem Würfeln muss der Befehl an die Einheit(en) laut gegeben werden.
 - o Vergleich mit vorher festgelegtem Kompetenzfaktor (staff rating, 5 [schlechtester] bis 10 [besten]). (S. 24) Wenn Würfelergebnis...
 - Doppelsechs, dann Blunder
 - Höher als staff rating, dann Kommando fehlgeschlagen, unter Umständen Initiativbewegung erlaubt.
 - Gleich oder 1 unter staff rating, dann eine Bewegung
 - 2 unter staff rating, dann zwei Bewegungen
 - 3 oder mehr unter staff rating, dann drei Bewegungen
- Brigadeorder (S.26)
 - o Mehrere benachbarte Einheiten bekommen den gleichen Befehl
 - o Dürfen maximal 6 voneinander stehen

Bewegung des Kommandanten

- Kommandeur wird bewegt, nachdem alle seine Einheiten bewegt wurden
 - o Reichweite Kommandeur zu Fuß 36
 - o Reichweite Kommandeur zu Pferd 48
 - o Reichweite, wenn einer Einheit angeschlossen 12
- Sich Einheit anschließen
 - o Einfach Kommandobase neben Einheiten Base
 - o Angeschlossener Kommandant bewegt sich NICHT zusammen mit der Einheit, wenn diese sich bewegt, außer bei Follow Me Befehl
 - o Angeschlossener Kommandant bewegt sich zusammen mit der Einheit beim Beschuss, Nahkampf, Rückzug
- Kommandanten werden in der Schussphase ignoriert
- Wenn Kommandanten eigenen Einheiten im Weg stehen, dürfen sie bis zur maximalen Reichweite wegbewegt werden.
- Wenn Kommandanten gegnerischen Einheiten im Weg stehen, dürfen sie bis zur maximalen Reichweite wegbewegt werden. Sie müssen sich dabei einer Einheit anschließen. Wenn das nicht geht, wird die Kommandobase entfernt, der Kommandeur ist gefangen oder gefallen.

Sonderregeln

- Follow Me
 - o Kommandant schließt sich Einheit an
 - o Immer der letzte Befehl pro Zug
 - o Nur wenn Abstand Commander zu Einheit < 12
 - o Nur eine Einheit, keine Gruppe
 - o Normale Kommandowürfel
 - o Normale 3 Bewegungen möglich
 - o Kommandant bleibt bei Einheit, darf sich danach nicht mehr bewegen
 - o Bei Fehlwurf keine Initiative mehr
- Rally / Sammeln

- 1 Verlustmarker wird entfernt, keine Bewegung
- Nur wenn Abstand Commander zu (einzelner!) Einheit < 12
- Nur wenn diese 2 oder mehr Verluste hat
- Normale Kommandowürfel
- Kommandant geht zur Einheit
- Bei Fehlwurf keine Initiative mehr

Modifikatoren (werden akkumuliert)

Kommando Modifikatoren

- -1 pro 12 Abstand zwischen Kommandant und Einheit (außer Plünderer / *Marauder*)
- -1 Feindeinheit näher als 12 an Einheit
- +1 Einheit in Angriffskolonne
- +1 Marschkolonne im Gelände
- +2 Marschkolonne auf Straße
- +1 Artillerie aufgeprotzt im Gelände
- +2 Artillerie aufgeprotzt auf Straße

Treffer-Modifikatoren

- +1 für Artillerie gegen Angriffskolonne, Marschkolonne, Karree
- +1 Kurze Entfernung unter 6 Zoll, Abwehrfeuer, Plänkler
- -1 Schiessende Einheit in Unordnung oder Shaken
- -1 Ziel ist Plänkler, abgeprotzte Artillerie, unklar
- -1 für Artillerie über halbe Entfernung
- -1 für Artillerie über andere Einheiten hinweg
- -1 wenn zwei Einheiten auf den gleichen Angreifer Abwehrfeuer geben, Angreifer wird zu unklarem Ziel (S. 51)

Nahkampf Modifikatoren (S. 65)

- +1 Für angreifende Einheit
- +1 Wenn letzten Nahkampf gewonnen
- +1 für jede unterstützende Einheit max. 6 entfernt, max. +1 pro Seite (=max. 3: +1 links, +1 rechts, +1 hinten) aber nicht, wenn im Gebäude
- -1 Einheit in Unordnung oder Shaken
- -1 Plänkler
- Rettungswurf -1 wenn Angegriffen in Seite oder Rücken
- Kampfwert für Einheiten nach Größe
 - +2 Würfel für große Einheit
 - -2 Würfel für kleine Einheit
 - 1 Würfel für Mini-Einheit
- Nahkampf im Gebäude (S. 77)
 - +3 für große Einheit
 - +2 für kleine Einheit
 - +1 für Mini-Einheit

Moral-Modifikatoren für Beschuss und Nahkampf

- +1 Infanterie in Angriffskolonne (außer Artillerie)
- +1 Ziel im Wald, hinter Hecken, in leichter Deckung
- +2 Ziel in Gebäuden, Befestigungen
- -2 Ziel ist Marschkolonne
- -1 Treffer durch Artillerie auf weite Entfernung
- -2 Treffer durch Artillerie auf kurze Entfernung

Nahkampf (S. 56)

Nahkampf Vorbereitung

- Muss angesagt werden
- Kein Angriff in den Nahkampf von...
 - o Erschöpften Einheiten (Shaken Units)
 - o Marschkolonnen
 - o Artillerie
 - o Karrees
 - o Plänkler gegen: Linie/Angriffskolonne/Karree/Gemischte Einheiten/Kriegsbande
- Angegriffener muss am Start des Zuges sichtbar sein
- Angriff immer auf direktem Wege, je nach Ausgangsposition Front/Flanke/Rücken
- Maximaler Basekontakt
- Mehrfacher Nahkampf nur wenn
 - o Angegriffener auf jeweiliger Seite mehr als die Hälfte der Einheit Platz hat
 - o Angreifer mindestens die Hälfte seiner Einheit in Basekontakt bringen kann
- Gleichzeitiger Angriff auf mehrere Einheiten nur, ...
 - o Wenn angegriffene Einheit in Kontakt mit Nachbareinheit steht: Maximaler Basekontakt mit beiden Einheiten
 - o Wenn mindestens die Hälfte der Nachbareinheit der angegriffenen Einheit Basekontakt hat, ist diese involviert

Nahkampfreaktionen (S. 62)

- Stehenbleiben und Angriff erwarten
- Abwehrfeuer
 - o Nur
 - Linieninfanterie
 - Angriffskolonne
 - Karree
 - Gemischte Formation
 - Artillerie
 - Kavallerie, wenn mit Schusswaffen ausgerüstet
 - o Wie normaler Beschuss
 - o Wenn Angreifer erschöpft, sofort Breaktest mit den Nahkampfwerten(!)
- Vermeiden, aber nur
 - o Kavallerie
 - o Plänkler
 - o Berittene Artillerie
 - o ... wenn nicht in Unordnung
 - o Vermeiden durch eine Bewegung weg von der Angriffsrichtung
- Gegenangriff
 - o Nur Kavallerie
 - o Angreifer und Angegriffener treffen sich in der Mitte
 - o Beide bekommen Angriffsbonus
- Front ausrichten: Nur Kavallerie wenn genug Platz
- Bei mehrfachen Angriffen: Würfel aufteilen, Mindestens die Hälfte zur Front

Nahkampf Durchführung

- Jede Einheit würfelt gemäß Nahkampfwert
- Modifikatoren berücksichtigen
- Unterstützungseinheiten berücksichtigen
- Rettungswurf Modifikatoren für Deckung nur, bis die erste Runde verloren (S. 66)
 - o +1 Ziel im Wald, hinter Hecken, in leichter Deckung

- +2 Ziel in Gebäuden, Befestigungen
- Nur die Verluste des Nahkampfes werden zur Ermittlung gezählt, nicht die vorherigen
- Verlierer muss Breaktest machen
- Bei Unentschieden:
 - Alle Einheiten, die erschöpft (shaken) sind, machen einen Breaktest
 - Kavallerie, die nicht erschöpft ist, zieht sich eine Bewegung zurück
 - Alle Einheiten, die **nicht** erschöpft (shaken) sind, halten die Stellung
- Gewinner kann
 - Stehenbleiben
 - Formation ändern
 - Zurückfallen
 - Max 1 Bewegung
 - Auch wenn in Unordnung oder erschöpft
 - Dabei neu ausrichten, wenn Platz
 - Sweeping Advance 1 Bewegung – nur wenn kein Feind aus gewonnenem Nahkampf übrig (kein neuer Angriff, außer Kavallerie, die darf eine – nicht mehrere – weitere Einheit angreifen)
 - Gebäude besetzen – nur wenn kein Feind aus gewonnenem Nahkampf übrig
 - Zurück in den Kampf mit 1 Bewegung – wenn Feind aus gewonnenem Nahkampf übrig, der gegen eine andere Einheit kämpft

Nahkampf Unterstützung (S. 67)

- Unterstützung maximal +1 pro Seite und Rücken, zusammen max. +3, egal wie viele Einheiten
- Unterstützungspunkte werden zum Ergebnis des Nahkampfes addiert
- Unterstützende Einheit
 - muss näher als 6 zur kämpfenden Einheit stehen
 - darf nicht selbst im Nahkampf stehen
 - darf nur eine andere Einheit unterstützen, nicht mehr
- Keine unterstützenden Einheiten in Gebäuden (S.77)
- **Nicht** unterstützt werden können
 - Artillerie
 - Plänkler
 - Karrees
 - Einheiten in Gebäuden
 - Einheiten, die von der Seite oder von hinten angegriffen werden
- Alle Einheiten können Unterstützung leisten, außer
 - Einheiten in Marschkolonne
 - Aufgeprotzte Artillerie

Plänkler

- Beschuss (S. 50)
 - Schussreichweite ab einer beliebigen Figur gemessen
 - Mehrere Ziele pro Zug möglich, nächstgelegenes Ziel wird zuerst beschossen. Ziele müssen vorher angesagt werden
 - Wenn nur ein Teil der Einheit das Ziel sehen kann, werden die Würfel entsprechend reduziert
- Können im Nahkampf angreifen (S. 62)
 - Einheiten in Gebäuden
 - Artillerie in Marschformation
 - Andere Plänkler
 - Einheiten, die zwar sonst nicht erlaubt sind, die aber bereits mit der Front im Nahkampf stehen. Diese dürfen von der Seite oder von hinten angegriffen werden.
- Können **nicht** im Nahkampf angreifen:
 - Linieninfanterie

- Angriffskolonnen
- Kriegsbande
- Karree
- Gemischte Formationen
- Einheiten, die zwar erlaubt sind, die aber unmittelbar neben solchen stehen die nicht erlaubt sind

Shaken – Erschöpfte Einheit

- Wenn Verluste gleich Widerstandswert
- Angreifer, die durch closing fire (Abwehrfeuer) shaken sind, müssen Breaktest machen (S. 51)

Auswirkung

- -1 beim Schießen
- -1 beim Nahkampf
- Kein Angriff oder Gegenangriff
- Kein sweeping advance für Kavallerie
- Wenn die Einheit den Tisch verlässt, kommt sie nicht wieder
- Rally innerhalb 12" eines Generals entfernt einen Verlustmarker, Einheit ist nicht mehr shaken

Unklare Ziele

- Dürfen beim Beschuss ignoriert werden, selbst wenn nächstgelegenes Ziel
- Jeweils -1 Treffermodifikator wenn
 - Skirmish Formationen
 - Abgeprotzte Artillerie
 - Ziel nur teilweise 90 Grad zur schießenden Einheit
 - Ziel nur teilweise zu sehen
 - Ziel in Gebäuden
 - Ziel nur durch Lücken zu erkennen
 - Ziel ist angreifende Einheit und wird von mind. 2 Einheiten mit Abwehrfeuer beschossen

[Vorschläge für Regelanpassungen]

- Kleiner Spieltisch: Entfernungsanpassungen.
 - Die originalen Entfernungsangaben sind in Zoll gehalten. Wir haben die Zoll einfach 1:1 in cm übersetzt und damit um den ungefähren Faktor 2,5 verkürzt, das funktioniert und braucht weniger Platz. Nur die Kommando-Reichweite bleibt in Zoll bzw. statt 12 sind es 24 cm. Ansonsten wären die Abzüge beim Kommandowurf zu drastisch.
- Joker -Würfel für Kommandowurf
 - Um die teils drastischen Auswirkungen fehlgeschlagener Kommandowürfe (nicht nur beim Blunder) zu mildern, gibt es die Möglichkeit, bis zu 6 mal während des Spieles einen Kommandowurf zu wiederholen, das ursprüngliche Würfelergebnis wird einfach ignoriert.
 - Das kann auf Wunsch auch mehrfach hintereinander erfolgen, wenn eine Bewegung denn unbedingt gelingen soll. Ein W6 dient als Marker, wie viele Joker-Würfe noch übrig sind.
 - Bringt auch eine weitere taktische Ebene: Joker lieber aufsparen oder aggressiv zu Beginn einsetzen?