

# Referenzbogen für Koalitionskrieg – 1/2

## Spielrunde (Spielphasen)

### 1) Versorgungsphase

- Spieler ermitteln Befehlsanzahl
- Initiative ermitteln
- Befehle verteilen

### 2) Befehlsphase

- Angreifer führt Befehl aus
- Verteidiger führt Befehl aus
- Wiederhole Schritt a) und b), bis alle Befehle ausgeführt sind.
- Moraltests durchführen

### 3) Moral der Armee ermitteln

### 4) Siegesbedingungen prüfen

### Nächste Spielrunde

## Versorgungsphase

### Initiative ermitteln

Beide Spieler werfen einen W10. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt und gilt diese Spielrunde als Angreifer.

### Anzahl Befehle ermitteln

- +5 Staatsoberhaupt
- +4 General
- +3 Divisionsoffizier
- +1 Unteroffizier
- +3 Stab
- +1 Adjutant des Stabes

### Befehle verteilen

Jeder Spieler verteilt alle seine Befehle verdeckt.  
2 Befehle pro Einheit  
**Veteranen erhalten einen (1) kostenlosen Befehl extra, den nur sie selbst verwenden dürfen.**

## Befehle (werden alle verdeckt gelegt)

- Rasten (nur als erster Befehl)
- Bewegen\* (Bewegung)
- Marschieren\* (Bewegung)
- Angreifen\* (Bewegung)
- Formation ändern (gilt nicht als Bewegung)
- Schießen (nur bei geladenen Waffen)
- Waffen nachladen
- Aufsitzen / Absitzen (gilt nicht als Bewegung)
- Aufprotzen / Abprotzen
- Erste Hilfe (nur Feldarzt)
- Feldnotoperation (nur Feldarzt)

\* Darf nicht im Karree ausgeführt werden.

## Bewegung

Einheitentyp	Bewegung	Marschieren
Infanterie Regulär	4"	+4"
Infanterie Plänkler	6"	+4"
Kavallerie	8"	+6"
Kavallerie Plänkler	8"	+6"
Artillerie	4"	-
Artillerie aufgeprotzt	8"	+6"

## max. Ermüdung

Unerfahren	3
Regulär	3
Veteranen	4
Offizier	2
General	2
Staatsoberhaupt	2
Stab	2
<b>Brigade</b>	<b>+2</b>

## Angriffsreichweite (Ziel wird nach Angriff 2" zurückgedrängt)

### Einheitentyp

Infanterie Regulär	6" + 1W10/2 (aufgerundet)
Infanterie Plänkler	6" + 1W10/2 (aufgerundet)
Kavallerie	8" + 2W10 (Der höchste zählt)
Kavallerie Plänkler	8" + 2W10 (Der höchste zählt)

## Waffenreichweiten

Pistole	6"
Muskete	18"
Gewehr	24"
Artillerie (leicht)	36"
Artillerie (schwer)	48"
Haubitze (Mörser)	48"

## Angriffsreaktion

- Angriff annehmen
- Formation ändern <sup>1)</sup> \*
- Abwehrfeuer <sup>2)</sup> \*
- Flucht \*

\*Nicht bei Angriff in die Flanke bzw. den Rücken.

<sup>1)</sup> Befehl nötig

<sup>2)</sup> nur geladene Waffen

## Nahkampf Treffen auf 5+

Einheit ist unerfahren	+1
Einheit je Ermüdung	+1
Kavallerie gegen Karree	+2
Angreifer	-1
Ziel ist in Linienformation	-1
Ziel ist „Kleine Einheit“	-1
Ziel im Rücken angegriffen	-1
<b>Angriffe in die Flanke bzw. den Rücken halbieren die Anzahl der Trefferwürfe beim Verteidiger.</b>	

## Rettungswurf

Unerfahrene	8+
Reguläre	7+
Veteranen	6+
Offizier	5+
General	4+
Staatsoberhaupt	3+

**Verursachte Schaden durch Lanzenträger gibt einen Malus von -1 auf den Wurf.**

## Beschuss: Treffen auf 5+

Einheit ist unerfahren	+1
Einheit ist marschiert	+1
Einheit pro Ermüdung	+1
Einheit in Linienformation	-1
Ziel sind Plänkler	+1
Ziel hat Deckung	+1
Ziel > 12" (nur Infanterie)	+1
Ziel > 6" (nur Infanterie)	-1
Ziel ist im Karree	-1
Ziel ist in Linienformation	-1
Ziel ist eine Brigade	-1
Beschuss durch Mörser	+1
Artillerie weiter als 18"	+1
Artillerie weiter als 30"	+2

## Schaden der Einheit /Offizier ermitteln: W10 + Trefferanzahl (maximal +3)

**Ist die Einheit eine Brigade, so erhält sie einen Bonus von -2 auf den Schadenswurf!  
Ein Offizier erhält einen Bonus von -1 auf den Schadenswurf!**

Wurf auf W10 +  
Trefferanzahl

Schaden für die Einheit bzw. Offizier

1-3

Die Einheit / Offizier erhält keine Ermüdung.

4-9

Die Einheit / Offizier erhält sofort eine (1) Ermüdung.

10-11

Die Einheit / Offizier erhält sofort zwei (2) Ermüdung.

12+

Die Einheit / Offizier ist vernichtet und wird sofort aus dem Spiel entfernt.

## Referenzbogen für Koalitionskrieg – 2/2

### Einheiten-Moraltest = 2W10 + Modifikation

#### Moralmodifikationen Einheiten/Offiziere

Einheit/Offizier ist erschöpft (nicht kumulativ)	+2
Einheit/Offizier ist ermüdet (nicht kumulativ)	+1
Beschuss durch Artillerie	+1
Beschuss durch eine Brigade	+1
Schaden durch Schwere Kavallerie	+1
Schaden durch Schock Kavallerie	+2
Einheit/Offizier ist unerfahren	+1
Moralwert (im Profilwert)	- Moral
a) Offizier in 6" (nicht kumulativ)	-1
b) General in 6" (nicht kumulativ)	-2
c) Staatsoberhaupt in 6" (nicht kumulativ)	-3



### Moraltestauswirkungen für Einheiten und Offiziere

(Wenn die Einheit Ermüdung erhalten hat)

Würfelwurf	Infanterie	Kavallerie	Artillerie
bis 2	<b>Einheit / Offizier kämpft weiter und verliert eine Ermüdung.</b>		
3 - 8	Einheit / Offizier hält die Stellung und kämpft weiter.	Einheit / Offizier hält die Stellung und kämpft weiter.	Einheit hält die Stellung und kämpft weiter.
9 - 10	Einheit / Offizier zieht sich eine (1) Bewegung zurück.	Einheit / Offizier hält die Stellung und kämpft weiter.	Einheit zieht sich eine (1) Bewegung zurück.
11 - 12	Einheit / Offizier zieht sich zwei (2) Bewegungen zurück.	Einheit / Offizier zieht sich eine (1) Bewegung zurück.	Die Einheit ist vernichtet!
13 - 15	<b>Die Einheit / Offizier ist vernichtet!</b>		
16+	<b>Die Einheit / Offizier ist vernichtet!</b> Befreundete Einheiten in 6" müssen ebenfalls sofort einen Einheiten-Moralwerttest durchführen.		

### Armee-Moraltest = 2W10 + Modifikation

#### Moralmodifikation Armee

General oder Staatsoberhaupt vernichtet	+1
Gegner hat doppelt so viele Einheiten	+1
Armee hat weniger als 5 Einheiten	+1
Eigene Kavallerieregimenter komplett vernichtet	+1
Eigene Artilleriebatterien komplett vernichtet	+1
je drei (3) vernichtete Einheiten (nicht Offizier)	+1
jede vernichtete Brigade	+1

### Moraltestauswirkungen für die Armee

(Wenn mindestens 50% aller Einheiten verloren)

Wurf auf 2W10	Auswirkung
Bis - 9	<b>Grenzenloser Mut!</b> Armee kämpft weiter.
10 - 14	<b>Achtung weiterkämpfen!</b> Alle Einheiten ziehen sich 6 Zoll zurück.
15 - 19	<b>Ihr sollt kämpfen!</b> Alle Einheiten ziehen sich 12 Zoll zurück.
20+	<b>Armeebruch!</b> Die gesamte Armee flieht vom Schlachtfeld.