

Löwe aus Mitternacht (Potop-PBM) - Referenzbogen

1. Bewegung

Kommandanten: 10"
 Infanterie: 4" plänkelnde Infanterie: 6"
 Kavallerie: 8" plänkelnde Kavallerie: 10"
 Artillerie (bespannt): 4" (können nicht angreifen, marschieren oder fliehen)
 Regimentsgeschütze und berittene Artillerie 4" / 3" (können nicht angreifen, aber marschieren)

Flucht: doppelte Bewegung max. 8" / 12"
 Marschieren: doppelte Bewegung außerhalb 6" vom Gegner
 Flucht vor Angriff: 2W6 Zoll für Infanterie bzw. 3W6 Zoll für Kavallerie, maximal doppelte Bewegung

2. Einheiten aktivieren

Wenn die Einheit Formation ändern, Ausrichtung ändern, sich zurückziehen oder sich seitwärts bewegen möchte, muss sie einen T&L-Test (2W6 kleiner oder gleich des T&L-Wertes der Einheit) bestehen.

Kommandant in Befehlsreichweite: +T&L-Modifikator des Kommandanten
 Kommandant hat sich Einheit angeschlossen: nur bei einem Wurfresultat von 12 misslungen
 (Test für Kommandanten-Verlust - pro Base Verlust: bei 2 oder 12 auf 2W6 Kommandant verloren.)

3. Schussreichweiten

Fernkampfwaffe	kurze Entfernung	mittlere Entfernung	lange Entfernung
Muskete/Bogen/Steppenbogen/leichte Armbrust	3	6	--
Arkebuse, Radschlosskarabiner, Handbüchse, Pistole	2,5	5	--
Regimentskanone, Gallopper Gun, Lederkanone	5	--	--
Leichte Kanone	5	10	20
Mittlere Kanone	6	12	24
Schwere Kanone	8	16	32

4. Fernkampf – Trefferwurfmodifikatoren

Ziel ist:	Schießende Einheit	Schießende Waffe ist:
- 1 in leichter Rüstung *)	- 2 ist ungeordnet	(+1 Schusswaffen auf kurze Entfernung)
- 2 in mittlerer Rüstung *)	- 1 schießt auf mittlere Entfernung	
- 3 in schwerer Rüstung *)	- 1 ist bewegt (außer Plänkler)	
	- 1 hat schlechte Fernkampf-Fähigkeit	
- 2 Plänkler	- 1 Reguläre o. Veteranen werden angegr.	+1 Kanone auf lange Entfernung **)
- 2 Artillerie *)	- 2 Rekruten werden angegriffen	+2 Kanone auf mittlere Entfernung **)
- 1 in leichter Deckung	+ 1 hat gute Fernkampf-Fähigkeit	+3 Kanone auf kurze Entfernung **)
- 2 in harter Deckung	+ 1 schießt Gegner in Flanke oder Rücken	
*) gilt nicht für Kanonen. Kanonen ignorieren Rüstungen.		
**) gilt nicht für den Beschuss auf Plänkler		
Wenn der abschließende Modifikator bei +3 bis -4 liegt, pro Fernkampfattacke 1W10 würfeln, Modifikator addieren oder subtrahieren, die Trefferchance beträgt 6 oder mehr		
Liegt der abschließende Modifikator bei -5 oder schlechter, wird die Anzahl der Attacken halbiert (abgerundet) und nur natürliche 10 trifft		

5. Nahkampf – Trefferwurfmodifikatoren

- 1 Ziel in leichter Rüstung
- 2 Ziel in mittlerer Rüstung
- 3 Ziel in schwerer Rüstung

eigene Nahkampf-Fähigkeit	gegnerische Nahkampf-Fähigkeit		
	gut	durchschnittlich	schlecht
gut	--	+1	+1
durchschnittlich	--	--	+1
schlecht	-1	--	--

+/- ? Differenz in Nahkampffähigkeit
 +1 mit Lanze angreifende Kavallerie
 +1 mit schwerer Handwaffe oder Zweihandwaffe kämpfende Infanterie
 -2 Einheit ist ungeordnet

Wenn der abschließende Modifikator bei +3 bis -4 liegt, pro Nahkampfattacke 1W10 würfeln, Modifikator addieren oder abziehen, die Trefferchance beträgt 6 oder mehr

Liegt der abschließende Modifikator bei -5 oder schlechter, wird die Anzahl der Attacken halbiert und nur natürliche 10 trifft. Mit Wurfaffen bewaffnete Truppen können jede gewürfelte 1 wiederholen.

6. Kampfergebnis – Modifikatoren

Variable Modifikatoren:

- + ? Kampfwert abhängig von der Moralklasse =====>
 + ? Kampfwert-Modifikator eines angeschlossenen Kommandanten +1 Rekruten
 + 1 für jeden verursachten Lebenspunktverlust beim Gegner +3 Reguläre
 +5 Veteranen

der bekämpfte Gegner ist:

- + 2 ungeordnet
 + 2 in Flanke oder Rücken kontaktiert
 + 2 Plänkler oder Artillerie
 + 1 in Unterzahl von 50% oder weniger **)

die eigene Einheit ist formierte Infanterie:

- + 2 mit Piken gegen Infanterie **)
 + 4 mit Piken gegen Kavallerie **)
 + 1 höher stehend als der Gegner

die eigene Einheit ist:

- + 1 mit mehr Gliedern wie der Gegner **)
 + 1 *standhafte* Truppen in der Verteidigung
 + 1 Schocktruppen im Angriff oder Gegenangriff **)
 + 1 in verteidigter Stellung (leichte Deckung)
 + 2 in befestigter Stellung (harte Deckung)

+ 1W6 beide Seiten würfeln und addieren das Wurfresultat zu den Kampfergebnis-Modifikatoren

**) Diese Modifikatoren gelten nicht, wenn die eigene Einheit in Flanke oder Rücken kämpft

Wenn der gesamte Kampfergebniswurf auf beiden Seiten gleich ist, würfeln beide 1W6, der höhere gewinnt den Nahkampf um 1. Anderenfalls wird die Differenz zwischen den Kampfergebniswürfen ermittelt und auf folgende Tabelle angewandt:

? Differenz des Kampfergebniswurfes

- +5 der Nahkampfverlierer hat 2/3 oder mehr seiner anfänglichen Einheitengröße verloren
 oder
 +2 der Nahkampfverlierer hat 1/3 oder mehr seiner anfänglichen Einheitengröße verloren

7. Kampfergebnistabelle:

1-2	Zurückprallen	Infanterie fällt 2" / Kavallerie 3" zurück ohne sich umzudrehen
3-4	Zurückfallen	Infanterie fällt 4" / Kavallerie 6" zurück ohne sich umzudrehen, Einheit wird ungeordnet
5-6	Zurückziehen	Infanterie fällt 6" / Kavallerie 9" zurück ohne sich umzudrehen, Einheit wird ungeordnet, Nahkampfgegner macht Durchbruchsbewegung von 2" für Infanterie/4" für Kavallerie (T&L-Test erforderlich, wenn Durchbruchsbewegung verhindert werden soll)
7+	Flucht	Infanterie fällt 8" / Kavallerie 12" zurück und dreht sich um. Die Seite verliert die Initiative. Nahkampfgegner macht Durchbruchsbewegung von 3" für Infanterie/6" für Kavallerie (T&L-Test erforderlich, wenn Durchbruchsbewegung verhindert werden soll)

8. Moral-Modifikatoren:

- +? Moralwert abhängig von der Moralklasse =====> +1 Rekruten
 +2 Reguläre
 +3 Veteranen
 - 2 Verlust von 1/3 oder mehr der anfänglichen Einheitengröße in Bases (nicht im Nahk.)
 - 5 Verlust von 2/3 oder mehr der anfänglichen Einheitengröße in Bases (nicht im Nahk.)
 + ? Moralwertbonus des Kommandanten wenn angeschlossenen oder innerhalb Befehlsreichweite
 + W10 Würfelresultat von 1W10
 - 2 Einheit ist ungeordnet (kommt nicht zu Anwendung, wenn sich Einheit von einer Flucht zu sammeln versucht)
 +2 Einheit testet um einen Gegner in Flanke oder Rücken oder wenn er ungeordnet ist, oder Plänkler, oder Artillerie, anzugreifen

9. Moraltest-Ergebnisse:

0 oder weniger	Die Einheit flieht
1 bis 5	Einheit wird ungeordnet. Wenn auf der Flucht, flieht Einheit weiter. Wenn angreifend, hält die Einheit an und wird ungeordnet
6 und mehr	Die Einheit kann normal agieren. Wenn auf der Flucht, sammelt sich die Einheit und ist ungeordnet.
Wenn eine Einheit bereits auf der Flucht ist und es nicht gelingt, sie zu sammeln, verliert sie ein weiteres Base.	

Moraltest fällig wenn:

- eine Einheit einen Gegner angreifen will
- durch den Beschuss von einer gegnerischen Einheit ein komplettes Base als Verlust entfernt wird
- erstmals 1/3 an Verlusten einer Einheit im Fernkampf erreicht wird
- bei jedem Base-Verlust (außer im Nahkampf), nachdem die Einheit bereits 1/3 ihrer Anfangsstärke verloren hat
- wenn eine eigene Einheit innerhalb von 8" durch Beschuss oder Nahkampf zum flüchten gebracht wird
- Armeegeneral fällt (ganze Armee) oder Obrist fällt (nur die entsprechende Teilstreitmacht)