



Hanauer Burgmannen (Serjeants)

ANGREIFEN	6+	ANGRIFF	5+	MUT	4
BEWEGEN	5+	VERTEIDIGUNG	4+	BEWEGUNG	6“
SCHIESSEN	-	SCHUSS	-	RÜSTUNG	3

Schiltron (Schiltron): Es benötigt 6 oder mehr Modelle um eine Schiltron-Formation zu bilden. Während einer Bewegung können die Modelle in einer zweireihigen Formation um den Anführer positioniert werden. Kann nicht in schwierigem Gelände gebildet werden. Schiltrons erhöhen ihren Rüstungswert gegen Nahkampfangriffe um 1. Sollte ein Angriff mit beiden Einheiten im Kontakt enden, zieht sich der Angreifer zurück. Sollte die Einheit in der Schiltron-Formation ‚zerschlagen‘ werden, bricht die Formation auf.



Windecker Herzubenen (Yeomen)

ANGREIFEN	6+	ANGRIFF	5+	MUT	4
BEWEGEN	5+	VERTEIDIGUNG	4+	BEWEGUNG	8“
SCHIESSEN	-	SCHUSS	-	RÜSTUNG	2

Anführer: Der faule Willi

Eigenschaften: Hat einen schönen Schnurbart

Bös‘ aner getrunke‘(*): Die Einheit ist vom Feiern des Sieges über die Frankfurter noch sehr verkatert und trifft bei Herausforderungen daher nur auf die 6.

Schiltron (Schiltron): Es benötigt 6 oder mehr Modelle um eine Schiltron-Formation zu bilden. Während einer Bewegung können die Modelle in einer zweireihigen Formation um den Anführer positioniert werden. Kann nicht in schwierigem Gelände gebildet werden. Schiltrons erhöhen ihren Rüstungswert gegen Nahkampfangriffe um 1. Sollte ein Angriff mit beiden Einheiten im Kontakt enden, zieht sich der Angreifer zurück. Sollte die Einheit in der Schiltron-Formation ‚zerschlagen‘ werden, bricht die Formation auf.



Ulrich von Hanau nebst edler Ritter (Men-at-Arms)

ANGREIFEN	5+	ANGRIFF	3+	MUT	3
BEWEGEN	5+	VERTEIDIGUNG	4+	BEWEGUNG	6“
SCHIESSEN	-	SCHUSS	-	RÜSTUNG	4

Anführer: Ulrich V. von Hanau

Eigenschaften: Gesegnet, unverwundbar gegen „Glückliche Treffer“

Wild (Ferocious): Diese Einheit verwendet den normalen ANGRIFF- und VERTEIDIGUNGswert auch beim Kampf in schwierigem Gelände.



Windecker Schützen (Crossbow)

ANGREIFEN	7+	ANGRIFF	6+	MUT	4
BEWEGEN	6+	VERTEIDIGUNG	5+	BEWEGUNG	6“
SCHIESSEN	7+	SCHUSS	4+/18“	RÜSTUNG	2



Hanauer Reisige (Mounted Serjeants)

ANGREIFEN	5+	ANGRIFF	4+	MUT	4
BEWEGEN	5+	VERTEIDIGUNG	5+	BEWEGUNG	10"
SCHIESSEN	-	SCHUSS	-	RÜSTUNG	3

Anführer: Der Herr von Marköbel

Eigenschaften: Tapfer, wird bei Herausforderungen nur auf die 6 getroffen

Gegenangriff (Counter-charge): Sobald ein Gegner erfolgreich ein ANGREIFEN gegen die Einheit befohlen hat, aber noch bevor die Angriffsbewegung durchgeführt wird, kann die Einheit versuchen einen Gegenangriff (7+) zu starten. Sollte dies gelingen, treffen sich beiden Einheiten in der Mitte und beide gelten als Angreifer. Sollte der Gegenangriffstest nicht gelingen, erwartet die Einheit den Angriff des Gegners. Diese Regel gilt nur solange die Einheit nicht ‚zerschlagen‘ ist.



Frankfurter Kriegsknechte (Serjeants)

ANGREIFEN	6+	ANGRIFF	4+	MUT	4
BEWEGEN	5+	VERTEIDIGUNG	4+	BEWEGUNG	6"
SCHIESSEN	-	SCHUSS	-	RÜSTUNG	3

Anführer: Johann von Holzhausen

Eigenschaften: Löwenherz, Einheit darf zwei misslungene Angriffswürfel wiederholen

Expert (Expert): Können keine Schiltron-Formation bilden. Dafür steigt der ANGRIFF-Wert auf 4+. Dies ist bereits in der Tabelle oben berücksichtigt.



Echte Frankfurter (Yeomen)

ANGREIFEN	6+	ANGRIFF	5+	MUT	4
BEWEGEN	5+	VERTEIDIGUNG	4+	BEWEGUNG	8"
SCHIESSEN	6+	SCHUSS	5+/12"	RÜSTUNG	2

Anführer: Der Meier Alexander

Eigenschaften: Anführer, pro Runde darf ein fehlgeschlagener Angreifen-, Bewegen-, oder Schießen-Test innerhalb von 12" um das Modell wiederholt werden

Gemischte Waffen (Mixed Weapons): Die Einheit führt eine Bewaffnung aus Speeren und Bögen und fügt damit 6+ für SCHIESSEN hinzu, mit SCHUSS von 5+ mit einer Reichweite von 12". Dies ist bereits in der Tabelle berücksichtigt. Kann keine Schiltron-Formation einnehmen.



Frankfurter Schützen (Crossbow)

ANGREIFEN	7+	ANGRIFF	6+	MUT	4
BEWEGEN	6+	VERTEIDIGUNG	5+	BEWEGUNG	6"
SCHIESSEN	7+	SCHUSS	4+/18"	RÜSTUNG	4*

Pavesen (Pavises): Rüstungswert von 4 gegen Schussattacken unabhängig von der Angriffsrichtung, Rüstungswert von 3 gegen Nahkampfangriffe. Dies ist bereits in der Tabelle berücksichtigt.



Frankfurter Pack (Fierce Foot)

ANGREIFEN	5+	ANGRIFF	3+	MUT	4
BEWEGEN	6+	VERTEIDIGUNG	6+	BEWEGUNG	8“
SCHIESSEN	-	SCHUSS	-	RÜSTUNG	2

Wild (Ferocious): Diese Einheit verwendet den normalen ANGRIF- und VERTEIDIGUNGSwert auch beim Kampf in schwierigem Gelände.

Wilder Angriff (Wild Charge): Sobald die Einheit in Angriffsreichweite zu einer feindlichen Einheit ist, muss ein ANGREIFEN durchgeführt werden. Gilt solange die Einheit nicht ‚zerschlagen‘ ist.

Gegenangriff gegen Infanterie (Counter-charge vs Infantry): Sobald ein Gegner erfolgreich ein ANGREIFEN gegen die Einheit befohlen hat, aber noch bevor die Angriffsbewegung durchgeführt wird, kann die Einheit versuchen einen Gegenangriff (7+) zu starten. Sollte dies gelingen, treffen sich beiden Einheiten in der Mitte und beide gelten als Angreifer. Sollte der Gegenangriffstest nicht gelingen, erwartet die Einheit den Angriff des Gegners. Diese Regel gilt nicht gegen berittene Einheiten und nur solange die Einheit nicht ‚zerschlagen‘ ist.



Frankfurter Jäger (Bidower)

ANGREIFEN	7+	ANGRIFF	6+	MUT	5
BEWEGEN	5+	VERTEIDIGUNG	6+	BEWEGUNG	8“
SCHIESSEN	7+	SCHUSS	5+/12“	RÜSTUNG	1

Schwer zu treffen (Hard to target): Einheit hat gegen Beschuss eine Rüstungswert von 2 und darf nur innerhalb von 12“ als Ziel anvisiert werden.

Plänkeln (Skirmish): Die Einheit nach darf erfolgreicher Aktivierung auf 7+ eine Bewegung mit halber Reichweite durchführen und zusätzlich dazu schießen, entweder vor oder nach der Bewegung. Allen Modellen wird das Schießen um -1 erschwert.

Ausweichen (Evade): Sobald ein Gegner erfolgreich ein ANGREIFEN gegen die Einheit befohlen hat, aber noch bevor die Angriffsbewegung durchgeführt wird, kann die Einheit versuchen mit einem Wurf von 7+ auszuweichen. Gelingt diese Ausweichen-Aktivierung, führt die Einheit sofort eine **Plänkeln**-Aktion gegen den Angreifer aus, darf sich aber nicht dem Angreifer nähern und muss mindestens 3“ Abstand von anderen Gegnerischen Einheiten halten. Verluste die einen Mut-Test verursachen sowie „Glückliche Treffer“ (*Lucky Blow*) werden erst am Schluss der kompletten Nahkampfrunde durchgeführt. Die angreifende Einheit darf nun die volle Angriffsreichweite ausnutzen um die ausweichende Einheit einzuholen und einen Angriff durchzuführen. Wenn der Ausweichen-Test misslingt, erwartet die Einheit den Angriff ohne zu Schießen oder sich zu bewegen. Gilt nur solange die Einheit nicht ‚zerschlagen‘ ist.



Frankfurter Bäcker (Serfs)

ANGREIFEN	7+	ANGRIFF	6+	MUT	5
BEWEGEN	6+	VERTEIDIGUNG	6+	BEWEGUNG	6“
SCHIESSEN	-	SCHUSS	-	RÜSTUNG	1

Ungewaschen (Smelly): Die Einheit riecht wirklich unangenehm! Nach so langer Zeit in Gefangenschaft auch kein Wunder...