

TABELLE FÜR GELÄNDE UND DECKUNG

Geländetyp	Art						Deckung
Barrikaden/Fässer/Zäune	linear	-1W6	unpassierbar	-2W6	-2W6	-2W6	1W6
Wälder	Fläche	-1W6	-1W6	-3W6	-2W6	-2W6	2W6
Bunker	Fläche	-1W6	unpassierbar	unpassierbar	unpassierbar	unpassierbar	3W6
Felder	Fläche	-1W6	-1W6	-1W6	-1W6	-1W6	1W6
dichte Vegetation	Fläche	-1W6	-2W6	-2W6	-2W6	-2W6	1W6
Gebäude	Fläche	-1W6	unpassierbar	unpassierbar	unpassierbar	unpassierbar	2W6
Mauern	linear	-1W6	unpassierbar	unpassierbar	unpassierbar	-2W6	2W6
Ruinen	Fläche	-1W6	unpassierbar	unpassierbar	unpassierbar	-2W6	2W6
Sandsäcke/Gräben	linear	-1W6	unpassierbar	-3W6	-2W6	-2W6	2W6
Hecken	linear	-1W6	unpassierbar	-2W6	-1W6	-1W6	1W6
Straßen/Wege	-	+1W6	+2W6	+2W6	+1W6	+1W6	-
ungleichmäßiger Boden	Fläche	-1W6	-1W6	-3W6	-2W6	-2W6	1W6
felsiger Boden	Fläche	-1W6	-2W6	unpassierbar	-2W6	-2W6	2W6
Motorrad	Fläche	-1W6	unpassierbar	-2W6	-1W6	-1W6	1W6*
gepanzertes Fahrzeug	Fläche	-1W6	unpassierbar	unpassierbar	unpassierbar	unpassierbar	3W6*
ungepanzertes Fahrzeug	Fläche	-1W6	unpassierbar	unpassierbar	unpassierbar	-1W6	2W6*

Einheiten, die auf Fahrzeuge auf- oder absitzen, ziehen 1W6 cm von ihrer Bewegung ab.

Radfahrzeuge ziehen immer 1W6 cm von ihrer Bewegung für jeden geplatzten Reifen ab.

Wenn eine Einheit ein Gebäude durch ein Fenster betritt kostet diese Aktion -2W6 cm statt -1W6 cm von der Bewegungsreichweite.

Verwundete Modelle ziehen 1W6 cm von ihrer Bewegung ab (nicht, wenn sie sich in einem Fahrzeug befinden).

Ein Dach ist kein Deckungsbereich. Es kann als lineares Hindernis betrachtet werden, wenn es eine Brüstung gibt (die wie eine Mauer Schutz bietet).

Felsiger Boden ist ein weiterer spezieller Bereich der Deckung. Es ist zwar ein Deckungsgebiet blockiert aber nicht die Sichtlinie bis 10 cm.

Ein kultiviertes Feld ist ein spezielles Deckungsgebiet, da es von der Jahreszeit und der Art der Ernte abhängt. Es kann die Sichtlinie bis zu 10 cm blockieren (Sommer, Maisfeld) oder die Sichtlinie überhaupt nicht versperren (z.B. nach der Ernte). Einige dich mit deinem Mitspieler bevor das Spiel beginnt.

Beachte: alle Modifikatoren sind kumulativ.

* Diese Deckung gilt für das Feuern auf ungeschützte Modelle und Modelle in Deckung hinter Fahrzeugen.

NAHKAMPF

3W6 + TW + MODIFIKATOREN

Beide Spieler würfeln 3W6 und addieren ihren TW. Der Angreifer darf zudem 1W6 neu würfeln. Das Modell mit dem höheren Wurf Ergebnis gewinnt den Nahkampf. Das Wurf Ergebnis des Gewinners wird nun verwendet, um ein Ergebnis auf der Schadenstabelle zu ermitteln. Beachte, dass das Wurf Ergebnis des Verlierers in diesem Fall nicht von dem des Gewinners abgezogen wird.

Modifikatoren feuerndes Modell

- +TW** Taktischer Wert des Angreifers (gilt nicht bei verwundeten Modellen)
- WW+** Modell beginnt den Nahkampf.
- WW+** Modell hat die Eigenschaft *Nahkampfexperte*.
- WW+** Modell verwendet eine Waffe mit der Eigenschaft *scharf*.
- WW+** Modell nutzt eine Waffe mit der Eigenschaft *Nahkampf*.
- WW+** Der Verteidiger ist bereits im Nahkampf mit einem anderen Modell.
- WW+** Nahkampf mit einem Modell außerhalb seiner Sichtlinie (Angriff von hinten).
- WW+** Nahkampf mit einem angeschlagenen Modell.
- WW+** Angreifer sitzt auf einem Motorrad (gilt nur für die erste Nahkampfrunde).

Modifikatoren Zielmodell

- +TW** Taktischer Wert des Verteidigers (gilt nicht bei verwundeten Modellen)
- WW+** Modell hat die Eigenschaft *Nahkampfexperte*.
- WW+** Modell verwendet eine Waffe mit der Eigenschaft *scharf*.
- WW+** Modell nutzt eine Waffe mit der Eigenschaft *Nahkampf*.
- WW+** Feindliches Modell ist bereits im Nahkampf mit einem anderen Modell.
- WW+** Angegriffenes Modell befindet sich hinter einem linearen Hindernis (gilt nur für die erste Runde des Angriffs).
- WW+** Das angegriffene Modell befindet sich innerhalb eines Deckungsbereichs und das angreifende Modell befindet sich außerhalb.

WW+ Du darfst einen Würfel wiederholen.



REFERENZBOGEN

AKTIONEN

VORSICHTIG BEWEGEN
INFANTERIE / TRUPPS / FAHRZEUGE

SCHNELL BEWEGEN
INFANTERIE / TRUPPS / FAHRZEUGE

BEWEGEN & FEuern
INFANTERIE / TRUPPS / FAHRZEUGE

FEuern
INFANTERIE / TRUPPS / FAHRZEUGE

NACHLADEN
INFANTERIE / TRUPPS

NAHKAMPFANGRIFF
INFANTERIE / TRUPPS

ZIEL ERFASSEN
INFANTERIE

ERSTE HILFE
INFANTERIE

SAMMELN
INFANTERIE / TRUPPS / FAHRZEUGE

UNFALLTABELLE

1W6 + MODIFIKATOREN

- 0 - 2** ▶ KEIN EFFEKT
- 3 - 4** ▶ GEPLATZTER REIFEN
- 5 - 6** ▶ GERISSENE KETTE
- 7+** ▶ FAHRZEUG STILLGELEGT

Geplatzter Reifen

Bewegungsabzug -1W6 cm (kumulativ). Drei geplatzte Reifen = Fahrzeug sofort bewegungsunfähig (Motorrad mit zwei). Wenn das Fahrzeug auf Ketten fährt, ergibt sich kein Effekt (KE).

Gerissene Kette

Das Kettenfahrzeug ist bewegungsunfähig, kann sich aber auf der Stelle drehen. Bricht die zweite Kette, ist das Fahrzeug vollständig bewegungsunfähig. Wenn das Fahrzeug nicht auf Ketten fährt, hat es als Ergebnis zwei geplatzte Reifen.

Fahrzeug stillgelegt

Die Besatzung sowie alle transportierten Modelle sind angeschlagen.

-1 PW > als Gegner oder Deckung (bei unfreiwilligem Zusammenstoß)

+1 PW < als Gegner oder Deckung (bei unfreiwilligem Zusammenstoß)

ZIELTEST

1W6

Ist das Ergebnis \leq TW des feuernden Modells, wurde das Ziel getroffen. Andernfalls wurde der eingreifende, eigene Soldat getroffen.

STRATEGIEWURF

2W6 + TW DES MODELLS

Ein Ergebnis \geq 11: die Einheit darf auf das gewählte, feindliche Modell feuern. Andernfalls verliert sie die Aktion.

TAPFERKEITSTEST

2W6 + TW

Ein Ergebnis \geq 11: das Modell bewegt sich und führt die gewünschte Aktion aus. Andernfalls bleibt das Modell stehen.

RAMMENTEST

2W6 + TW

Ein Ergebnis \geq 11: das Fahrzeug bewegt sich in Kontakt. Andernfalls bewegt sich das Fahrzeug nicht. Der Befehl (Aktion) verfällt.

WW+ Das Zielfahrzeug ist ungepanzert.

MOTORRAD FAHRPROBE

1W6

Schnelle Bewegung - Fahrer verwundet: Ein Ergebnis > TW: die Einheit ist außer Gefecht gesetzt und wird vom Spielfeld entfernt.

WW+ Das Modell besitzt die Eigenschaft *ausgebildeter Motorradfahrer*.

KOMMUNIKATIONSTEST

2W6 + TW DES MODELLS

Nur durch Modelle mit der Eigenschaft *Anführer* oder *Funker möglich*. Erfolgreich bei einem Ergebnis von 11 oder mehr.

INITIATIVE

2W6 + TW DES ANFÜHRERS

Kein Anführer vorhanden? Verwende den höchstmöglichen TW eines aktiven Modells.

-1 Wenn alle *Anführer* außer Gefecht gesetzt sind.

PRIORITÄTEN

2W6 + TW DES MODELLS (NICHT BEI VERWUNDUNG)

Bestimmt die Reihenfolge der Ereigniskette. Die Aktionen werden in absteigender, numerischer Reihenfolge abgehandelt.

WW+ Das Modell besitzt die Eigenschaft *Veteran*.

AUFKLÄRUNGSTEST

2W6 + TW + MODIFIKATOREN

Beide Spieler würfeln 2W6 und addieren ihren TW und Modifikatoren. Erhält der „Aufklärer“ die gleiche oder eine höhere Zahl als der Gegner, so wurde er entdeckt.

Aufklärendes Modell

- +1W6** Das Modell hat ein *Fernglas*.
- 1W6** Das Modell befindet sich in einem Fahrzeug und ist nicht *ungeschützt*.
- WW+** Das Modell besitzt die Eigenschaft *Adlerauge*.
- WW+** Das Modell versucht ein Fahrzeug aufzuklären.

Zielmodell

- WW+** Das Modell hat die Eigenschaft *Tarnung* (gilt nicht, wenn der Aufklärer die Eigenschaft *Adlerauge* besitzt).

"RUHIGE NERVEN" TEST

2W6 + TW DES MODELLS

Ergebnis \geq 10: Besatzung angeschlagen.

- WW+** *Anführer* im Umkreis von 20 cm
- WW+** Eigenschaft *erfahrener Kämpfer*
- WW-** Eigenschaft *schlechter Ruf*.
- +1** ungepanzertes Fahrzeug
- +2** gepanzertes Fahrzeug

TREFFERWURF

3W6 + TW + REICHWEITENMODIFIKATOR DER WAFFE

Dazu kommen Modifikationen für Deckung, Eigenschaften und die durchgeführten Aktionen, wie z.B. „Schnelle Bewegung“. Der Spieler des Zielmodells führt einen Verteidigungswurf aus (Ziel, Deckung, Aktionen, usw.). Nun wird von der Summe des Schützen die Summe des Zielmodells abgezogen und du erhältst ein Endergebnis. Überprüfe nun die Schadenstabelle und setze den entsprechenden Effekt um.

Modifikatoren feuerndes Modell

- 3W6** Basis Trefferwurf
+TW Taktischer Wert des feuernden Modells (gilt nicht bei verwundeten Modellen)
+X Reichweite der Waffe und der Art des Ziels (siehe Waffentabellen).
+1 Kanone mit der Eigenschaft *langer Lauf* die panzerbrechende Granaten auf ein gepanzertes Fahrzeug abfeuert.
+2 Kanone mit der Eigenschaft *extra langer Lauf* die panzerbrechende Granaten auf ein gepanzertes Fahrzeug abfeuert.
WW+ Das Modell hat die Eigenschaft *Heckenschütze* oder *Scharfschütze* und nutzt die dafür entsprechende Waffe.
WW+ Feuern auf dasselbe Ziel in zwei aufeinanderfolgenden Runden. Gilt nicht, wenn sich das Ziel aus der Sichtlinie bewegt.
WW+* Modell, das eine Infanteriewaffe gegen ein Fahrzeug einsetzt.
WW- Das Modell hat eine Waffe mit dem Merkmal *Knallt rein!* und das Ziel würfelt mindestens einen Würfel für Deckung.
WW- Die Schusswaffe hat die Eigenschaft *niedrige Mündungsgeschwindigkeit*.

Modifikatoren Zielmodell

- XW6** Art der Deckung
Gilt nicht, wenn ...
 ... die Waffe die Eigenschaft *ignoriert Deckung* besitzt.
Wirf 1W6 weniger, wenn ...
 ... die Waffe die Eigenschaft *verheerend* hat.
+PW Panzerungswert des Modells
+1W6 Das Zielmodell hat mit seiner letzten Aktion eine schnelle Bewegung ausgeführt.
+1W6 Das feuernde Modell hat sich weiter als 25 cm bewegt.
+1W6 Das Ziel war nicht in Sichtweite, als die Aktion zugewiesen wurde.
+1W6 Das feuernde Modell hat die Eigenschaft *beidhändig* und nutzt 2 Pistolen.
+1W6 Das feuernde Modell nutzt die Aktion „Bewegen & Feuern“. Gilt nicht für *Gyrostabilisator* und *Angriffswaffe*. Das Ziel ist verborgen
WW+* Das Zielfahrzeug hat die Eigenschaft *Schürzen* und das feuernde Modell verwendet eine Panzerabwehrwaffe.
WW- Das Zielfahrzeug hat die Eigenschaft *zusätzliche Panzerung*.

WW+ Einen Würfel wiederholen.

WW- Mitspieler auffordern einen seiner Würfel zu wiederholen.

WW+* Niedrigsten Würfel wiederholen.

WW-* Mitspieler auffordern seinen höchsten Würfel zu wiederholen.

INFANTERIE-SCHADENSTABELLE

- 0 - 10** ▶ **ZIEL VERFEHLT**
11 - 13 ▶ **ZIEL ANGESCHLAGEN**
14 - 15 ▶ **ZIEL VERWUNDET**
16+ ▶ **ZIEL AUSSER GEFECHT**

Angeschlagene Infanterie

▶ Modell erhält *Angeschlagen* Marker. Nur noch „Sammeln“, „Vorsichtig bewegen“ oder „Schnell bewegen“ möglich. „Schnell bewegen“ jedoch nur in Richtung der eigenen Aufstellungszone, um Deckung zu suchen. Auf den Boden werfen möglich. Auf der Seite liegende Modelle blockieren niemals die Sichtlinie. In der nächsten Runde ist „Schnell bewegen“ nicht zulässig. Im Nahkampf mit angeschlagenem Modell darfst du 1W6 wiederholen.

Verwundete Infanterie

▶ Modell erhält *Angeschlagen* und *Verwundet* Marker. Wende die Regeln für angeschlagene Modelle an. Verwundete Modelle dürfen ihren TW nicht mehr bei Tests hinzuaddieren (Ausnahme Aufklärungs- & Kommunikationstest). Ein verwundetes Modell zieht 1W6 von der Bewegung ab (kumulativ mit anderen Geländemodifikatoren), es sei denn, es befindet sich in einem Fahrzeug. Bei erneuter Verwundung, wird es außer Gefecht gesetzt.

Außer Gefecht gesetzte Infanterie

Entferne das Modell aus dem Spiel. Wenn die Moral deiner Gruppe dadurch gebrochen ist (Breakpoint), muss jedes Modell einen Moraltest durchführen.

TRUPP-SCHADENSTABELLE

- 0 - 10** ▶ **ZIEL VERFEHLT**
11 - 13 ▶ **ZIEL ANGESCHLAGEN**
14 - 15 ▶ **ZIEL VERWUNDET**
16+ ▶ **ZIEL AUSSER GEFECHT**

Angeschlagene Trupps

Angeschlagene Modelle in einem Trupp dürfen nicht feuern. Ein Trupp mit angeschlagenen Modellen kann sich nur vorsichtig oder schnell in Richtung seines eigenen Aufmarschgebiets oder der nächstgelegenen Deckung bewegen. Im Nahkampf mit angeschlagenem Modell eines Trupps kann 1W6, der im Kampf geworfenen Würfel, wiederholt werden.

Verwundete Trupps

Sobald ein Modell im Trupp verwundet ist, darf der taktische Wert (TW) nicht mehr addiert werden. Die gesamte Einheit erhält einen Bewegungsabzug von 1W6.

Außer Gefecht gesetzte Trupps

Wenn der Trupp auf ein Modell reduziert ist, wird das verbleibende Modell von der 60 mm Base genommen. Die Einheit wird erst aus dem Spiel genommen, wenn das letzte Modell des Trupps außer Gefecht gesetzt wird. Alternativ kannst du den Trupp neu formieren.

EXPLOSIONSWAFFEN-SCHADENTABELLE

1W6 + MODIFIKATOREN (FÜR JEDES EINZELNE MODELL)

- 1** ▶ **ZIEL VERFEHLT**
2 - 3 ▶ **ZIEL ANGESCHLAGEN**
4 - 5 ▶ **ZIEL VERWUNDET**
6+ ▶ **ZIEL AUSSER GEFECHT**

Modifikatoren - indirekte Explosionswaffen

- 1** Trefferwurf von 10 oder weniger
-1 Mauer oder Gebäude zwischen getroffenem Modell und Aufschlagpunkt (gilt nicht für Mörser > 80 mm)
-1 Zielmodell in Gebäude oder Wald (gilt nicht für Waffen mit Kaliber > 80 mm)

- 1** Modell zwar im Sprengradius, Aufschlagpunkt liegt jedoch nicht auf seiner Base
-1 Modell in gepanzertem Fahrzeug

Modifikatoren - direkte Explosionswaffen

- 1** Trefferwurf von 10 oder weniger
-1 Modell verwendet eine Schrotflinte

LEICHTER FAHRZEUGSCHADEN

- 0 - 10** ▶ **KEIN EFFEKT**
11 - 12 ▶ **GEPLATZTER REIFEN**
13 - 14 ▶ **BESATZUNGSMITGLIED ANGESCHLAGEN**
15 - 16 ▶ **BESATZUNGSMITGLIED AUSSER GEFECHT**
17+ ▶ **FAHRER AUSSER GEFECHT**

Geplatzter Reifen

Hat sich das Fahrzeug bereits bewegt, fährt es 2W6 cm geradeaus. Es wird 1W6 cm von der Bewegung abgezogen. Dieser Abzug ist kumulativ. Mit drei geplatzten Reifen ist das Fahrzeug sofort bewegungsunfähig, ein Motorrad mit zwei. Wenn das Fahrzeug auf Ketten fährt, ergibt sich kein Effekt (KE).

Besatzungsmitglied angeschlagen

Fahrer = Fahrzeug außer Kontrolle (2W6 geradeaus). Keine Bewegung in der Folgerunde. **Schütze** = Waffe bei nächster Aktivierung nicht nutzbar.

Besatzungsmitglied außer Gefecht

Fahrer = Das Fahrzeug kann sich nicht mehr bewegen. **Schütze** = Die Waffe kann nicht mehr abgefeuert werden. Hat sich das Fahrzeug bereits bewegt, gerät es außer Kontrolle (2W6 cm geradeaus). Sind alle Besatzungsmitglieder außer Gefecht, wird ein anderes aufgesessenes Modell außer Gefecht gesetzt.

Fahrer außer Gefecht

Hat sich das Fahrzeug bewegt, fährt es 2W6 cm geradeaus und bleibt dann endgültig stehen. Ist der Fahrer außer Gefecht, wird ein Besatzungsmitglied/aufgesessenes Modell außer Gefecht gesetzt.

MORALTEST - "BREAKPOINT"

2W6 + TW + MODIFIKATOREN

Dieser Test wird durchgeführt, sobald deine Gruppe ihren Breakpoint erreicht. Teste jede deiner Einheiten auf dem Schlachtfeld. Ein Ergebnis ≥ 11 : Das Modell kämpft weiter. Ein Ergebnis ≤ 10 : Das Modell flieht vom Spielfeld. Wenn sich der Anführer einer Gruppe in einem Umkreis von 20 cm um die zu testende Einheit befindet, addiert man stattdessen seinen TW. Wenn du den Breakpoint ein zweites Mal erreichst, flieht die Gruppe automatisch. In diesem Fall hat der Gegner gewonnen.

Modifikatoren

- WW+** Es ist ein *Anführer* im Umkreis von 20 cm anwesend.
WW+ Es ist ein *politischer Kommissar* anwesend.
2WW+ Es ist ein *politischer Offizier* anwesend.
WW+ Das Modell hat die Eigenschaft *erfahrener Kämpfer*.
WW- Das Modell hat die Eigenschaft *schlechter Ruf*.
+1 Die Einheit ist ein ungepanzertes Fahrzeug.
+2 Die Einheit ist ein gepanzertes Fahrzeug.

SCHWERER FAHRZEUGSCHADEN

- 0 - 10** ▶ **KEIN EFFEKT**
11 - 12 ▶ **LEICHTER SCHADEN**
13 - 14 ▶ **GEBROCHENE KETTE ODER ACHSE**
15 - 16 ▶ **BESATZUNGSMITGLIED AUSSER GEFECHT**
17+ ▶ **VOLLTREFFER**

Leichter Schaden

1W3 Besatzungsmitglieder angeschlagen
Fahrer = Fahrzeug keine Bewegung in der Folgerunde. Hat es sich bewegt, gerät es außer Kontrolle (2W6 geradeaus).
Schütze = Waffe bei nächster Aktivierung nicht nutzbar. Hat das Fahrzeug mehr als eine Waffe, kann der Spieler entscheiden, welcher Schütze angeschlagen ist. Ist die gesamte Besatzung außer Gefecht, sind 1W3 aufgesessene Modelle angeschlagen.

Gebrochene Kette oder Achse

Radfahrzeug = bewegungsunfähig. **Kettenfahrzeug** = gebrochene Kette. Bricht die zweite Kette, ist das Fahrzeug bewegungsunfähig. Wenn sich das Fahrzeug bewegt hat, gerät es außer Kontrolle (2W6 cm geradeaus). Die Besatzung muss einen Moraltest ablegen.

Besatzungsmitglied außer Gefecht

Ein Besatzungsmitglied ist außer Gefecht gesetzt und 1W3 Modelle sind angeschlagen. Wenn der Fahrer außer Gefecht ist, kann sich das Fahrzeug nicht bewegen. Wenn sich das Fahrzeug bewegt hat, gerät es außer Kontrolle und bewegt sich 2W6 cm geradeaus. Triffst du den Schützen, kann seine Waffe nicht mehr abgefeuert werden. Wenn die gesamte Besatzung außer Gefecht ist, wird ein aufgesessenes Modell außer Gefecht gesetzt und durch den Aufprall werden 1W3 Modelle angeschlagen. Die Besatzung muss einen Moraltest ablegen.

Volltreffer

1W6 Besatzungsmitglieder außer Gefecht. Wenn der Fahrer außer Gefecht ist, kann sich das Fahrzeug nicht bewegen. Triffst du den Schützen, kann seine Waffe nicht mehr abgefeuert werden. Sollte sich das Fahrzeug bewegt haben, gerät es außer Kontrolle und bewegt sich 2W6 cm geradeaus. Wenn alle Besatzungsmitglieder außer Gefecht sind, werden 1W6 aufgesessene Modelle außer Gefecht gesetzt und durch den Aufprall werden 1W3 Modelle verwundet und angeschlagen. Die Besatzung muss einen Moraltest ablegen. Wracks bleiben auf dem Tisch liegen. Alle überlebenden Besatzungsmitglieder und aufgesessenen Modelle fliehen 2W6 in Sicherheit in Richtung der nächsten Deckung und sind angeschlagen (*Kompakte Gruppe*).

NAHKAMPF AUF GEP. FAHRZEUGE

2W6 + TW DES MODELLS

Bei Doppel-1 oder Doppel-2 ist das Modell außer Gefecht, andernfalls prüfe den Schaden auf der Tabelle für leichten Fahrzeugschaden.