

Finsterland

SCHLACHTEN IM FINSTERLAND

von Georg Pils

ZIEL

Das Ziel des Spieles ist es, mehr Siegespunkte als der Gegner zu erringen. Diese Punkte gewinnt man, indem man strategische Punkte auf dem Schlachtfeld erobert und am Ende der Partie mit seinen Truppen besetzt. Man muss zuerst festlegen, wie viele Runden die Partie dauern soll. Empfohlen werden zwischen 6 und 12 Runden. Am Ende der letzten Runde wird abgerechnet.

Wichtige Grundregel

In diesem Spiel wird immer abgerundet. Alle Distanzangaben sind in Zoll. Multiplizieren Sie die Werte mit 2,5 um auf Zentimeter zu kommen.

VORBEREITUNG

Bevor die Schlacht beginnen kann, müssen einige Dinge vorbereitet werden. Zunächst muss man ein geeignetes Schlachtfeld festlegen. Dieses besteht aus vier Teilen: Zwei Aufstellungszonen, in denen die Truppen der beiden Kontrahenten am Anfang der Schlacht stehen und zwei Hälften, die durch die Mittellinie getrennt werden.

Grundsätzlich kann ein Schlachtfeld beliebig groß sein, es wird aber empfohlen, dass die Aufstellungszonen mindestens 8" tief sind und die beiden Hälften zumindest jeweils 16" tief sind. Das Schlachtfeld sollte mindestens 48" breit sein.

Danach kann man Terrainstücke platzieren.

Hat man sich für ein Schlachtfeld entschieden, sind folgende Schritte zu erledigen:

- Das Schlachtfeld wird in 8" x 8" große Bereiche unterteilt. Jeder Bereich erhält eine eindeutige Bezeichnung. Die „Zeilen“ werden mit Buchstaben markiert, die „Spalten“ mit Zahlen.
- Bei jedem Terrainstück wird entschieden, wie leicht es durchquerbar ist. Es gibt folgende Stufen:

Terrain	Infanterie	Kavallerie	Fahrzeug	Geschütz	Einzel
Flachland	0	0	0	0	0
Straße	+1	+2	+3	0	+2
Hügel	-1	-2	-2	-4	0
Wald	-1	-3	-3	-4	0
Sumpf	-3	-5	X	X	-1
Fluss	-3	-5	X	X	-2
Furt	-2	-4	-3	-4	0

Die Zahl gibt an, um wie viel Zoll sich die Bewegung der jeweiligen Einheit reduziert.

- Dann werden die Ziele des Kampfes festgelegt. Pro Spalte und Zeile gibt es ein Ziel zu erobern. Die Ziele sollten gleichmäßig auf die beiden Aufstellungszonen und die beiden Hälften verteilt werden. Zusätzlich kann man zwei völlig zufällige Ziele auflegen. Im Idealfall sollten die Ziele mit dem Terrain zusammenpassen. Ziele bringen verschieden viele Siegespunkte, je nachdem, wo sie sich befinden.
 - o Ziele in der eigenen Aufstellungszone bringen jeweils einen Punkt.
 - o Ziele in der eigenen Hälfte bringen zwei Punkte.
 - o Ziele in der feindlichen Hälfte bringen vier Punkte.
 - o Ziele in der feindlichen Aufstellung bringen acht Punkte.

Ein Ziel gilt als durch die Einheit erobert, die ihm am nächsten ist. Sind zwei Einheiten beim selben Ziel, hat die Einheit das Ziel erobert, die noch mehr Punkte wert ist.

- Als nächstes werden die Armeen ausgesucht. Dazu verwendet man die Listen in diesem Dokument. Je nach Größe der Partie stehen verschieden viele Punkte zur Verfügung.
- Dann wird zufällig bestimmt, wer auf welcher Seite beginnt. Jeder Spieler stellt seine Truppen in der eigenen Aufstellungszone auf. Man kann Einheiten nach Wahl der Reserve zuordnen. Diese Truppen sind am Anfang der Schlacht nicht verfügbar. Der Spieler legt selbst verdeckt fest, in welchem Zug die Einheiten eintreffen sollen und in welchem Bereich der Aufstellungszone sie antreten. Man kann die Aufstellung auch verdeckt machen.
- Schließlich erhält jede Einheit einen verdeckten Befehl. Dieser beinhaltet zwei Informationen: Den Bereich, den sie erreichen soll und die Aufgabe, die sie dort erledigen sollen. Es gibt folgende Aufgaben:
 - o Halten: Die Einheit marschiert zum angegebenen Ort und bleibt dort. Sie bekämpft Feinde, die versuchen, den Bereich zu erobern. Abkürzung: H.
 - o Angreifen: Die Einheit marschiert zum angegebenen Ort und greift von dort aus alle Einheiten an, die sie attackieren kann und für die ihre Waffen geeignet sind. Sie verlässt den Bereich, um das zu erreichen. Abkürzung: A.
 - o Spezialauftrag: Manche Einheiten können besondere Aufgaben erledigen. Zusätzlich kann ein Szenario spezielle Aktionen vorsehen. Mit diesem Befehl marschiert die Einheit zum Zielbereich und führt die Aktion dort durch. Abkürzung: S.

Einzelmodelle erhalten keine Befehle. Sie können frei handeln.

- Die Schlacht kann beginnen! Der Spieler, der weniger Punkte für seine Armee ausgegeben hat, beginnt. Haben beide gleich viele Punkte ausgegeben, entscheidet das Los. Als letztes werden die Artilleriemarken der beiden Spieler gemischt. Der Spieler, der dran ist, wird der aktive Spieler genannt. Der, der gerade nicht dran ist, wird der Gegenspieler genannt.

RUNDENABLAUF

Jede Runde wird Schritt für Schritt abgehandelt.

1. Artillerie ansagen: Der Gegenspieler schreibt auf, welche Bereiche er bombardieren will. Die Bereiche müssen innerhalb der Reichweite der Geschütze sein und für Artilleriebeobachter oder für das Kommando sichtbar sein.
2. Bewegung: Der Spieler bewegt seine eigenen Einheiten entsprechend der Befehle, die sie erhalten haben. Die Bewegung kann auch verdeckt durchgeführt werden, wenn der gegnerische Spieler keine Einheiten hat, die diese Truppen sehen können. Die Einheiten ziehen maximal so weit, wie bei ihrem Bewegungswert angegeben. Durchqueren sie dabei verschiedene Arten von Terrain, wird der höchste Modifikator auf sie angewandt. Marschiert eine Infanterietruppe (Bewegung 4) zum Beispiel über Flachland und erreicht dann nach zwei

Zoll einen Hügel, kann sie sich insgesamt 3“ weit bewegen. Wird die Bewegung durch Terrain auf 0 gesetzt, bleibt man vor Betreten des Geländes stehen und kann in der nächsten Runde weiter marschieren.

3. Beschuss: In diesem Schritt können feindliche Truppen versuchen, die Truppen des Spielers zu beschießen. Das ist möglich, wenn die Truppen des Spielers zu irgendeinem Zeitpunkt ihrer Bewegung in Sicht der schießenden Truppe sind. Klarerweise müssen sie auch in Reichweite sein. Dieser Angriff wird gegen die beste Deckung durchgeführt, die die Truppen des Spielers im Laufe ihres Zuges haben. Nach dem Beschuss durch Infanterie, folgt der Beschuss durch Kavallerie, dann durch Maschinengewehre und Feldgeschütze und schließlich durch Bombardements. Die einzelnen Angriffe werden weiter unten erklärt.
4. Schießen: Einheiten, die sich nicht bewegt haben, können selbst schießen. Auch hier müssen die Ziele in Sicht und in Reichweite sein. Die Deckung der Ziele ergibt sich aus der jeweiligen Position der Truppen. Auch hier ist die Reihenfolge: Zuerst die Infanterie, dann die Kavallerie, dann, Maschinengewehre, Feldgeschütze und Bombardements finden nur in der Beschuss-Phase statt.
5. Sturmangriff: Einheiten, die sich in dieser Runde bewegt haben, können einen Sturmangriff durchführen. Sie bewegen sich dabei noch einmal und führen dann einen Nahkampfangriff durch. Dieser wird weiter unten erklärt.
6. Nahkampf: Hier finden bereits laufende Nahkämpfe statt.
7. Moral: Am Ende der Runde wird kontrolliert, welche Einheiten kollabiert sind. Diese werden aus dem Spiel genommen.

ARTILLERIE ANSAGEN

Am Anfang der Runde schreibt der Gegenspieler auf, welche Bereiche er in dieser und der nächsten Runde bombardieren will. Leichte Artillerie greift in dieser Runde des aktiven Spielers in der Phase „Beschuss“ an, schwere Artillerie in der darauffolgenden Runde des aktiven Spielers in der Phase „Beschuss“.

BEWEGUNG

Jede Einheit kann im Bewegungsteil der Runde verlegt werden. Die Bewegung der Einheit hängt von ihren Werten, ihrem Typus und dem Terrain, in dem sie unterwegs ist, ab. Die Modifikatoren der verschiedenen Terrains sind hier noch einmal wiederholt.

Terrain	Infanterie	Kavallerie	Fahrzeug	Geschütz	Einzel
Flachland	0	0	0	0	0
Straße	+1	+2	+3	0	+2
Hügel	-1	-2	-2	-4	0
Wald	-1	-3	-3	-4	0
Sumpf	-3	-5	X	X	-1
Fluss	-3	-5	X	X	-2
Furt	-2	-4	-3	-4	0

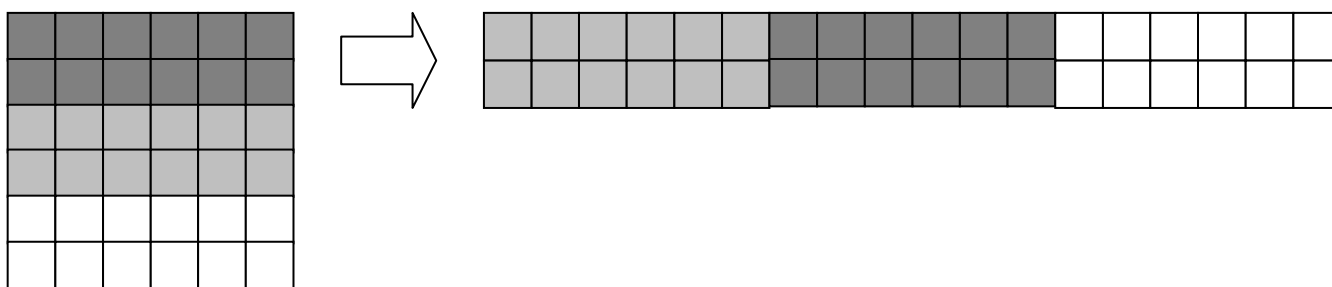
Die Zahl gibt an, um wie viel Zoll sich die Bewegung der jeweiligen Einheit reduziert. Fällt die Bewegung dadurch auf 0, kann sich die Einheit trotzdem ein Zoll bewegen. Misst man die Bewegung einer Einheit ab, nimmt man die längste gerade Strecke, auch wenn Teile der Einheit sich gar nicht bewegen, zum Beispiel, wenn die Einheit um die Kurve geht.

Undurchquerbares Terrain kann nicht betreten werden. Sollte eine Einheit aus welchen Gründen auch immer vollständig von undurchquerbarem Terrain umschlossen werden, kann sie das Gebiet nicht verlassen.

In der Bewegungsphase können Einheiten anstatt der Bewegung umorganisiert werden. Grundsätzlich haben Einheiten drei mögliche Formationen:

- Block: Die Einheit ist vorne sechs Figuren breit und dahinter stehen so viele Reihen, wie möglich. Eine gute Formation, um Nahkämpfe durchzustehen, aber schwach gegen Artillerie und wenig effektiv beim Schießen, da nur die ersten Reihen feuern können. Die Einheit kann so recht gut verlegt werden.
- Linie: Die Truppen stehen in einer langen Reihe. Diese Formation ist ideal, um die Feuerkraft der Einheit auszunutzen, macht sie aber anfällig im Nahkampf. Artillerie ist eher unwirksam gegen Linien, dafür ist sie schwer zu manövrieren.
- Plänkler: Die Formation wird aufgelöst und jeder Soldat bewegt sich eigenständig. Dadurch kann man sich hervorragend gegen Beschuss und Artilleriefeuer schützen und auch die Bewegung durch Gelände wird erleichtert. Diese Formation ist jedoch sehr schwach gegen Nahkampfangriffe und zerbricht sehr schnell. Einheiten, die als Plänkler organisiert sind, werden teilweise umgedreht, wodurch nur jedes zweite Modell verfügbar ist. Spielt man mit Miniaturen, entfernt man jede zweite Figur aus der Einheit. Ändert man die Formation wieder, sind diese Modelle natürlich wieder verfügbar. Plänkelnde Einheiten unterliegen den Bewegungsmodifikatoren für Einzelmodelle.

Jede der drei Formationen kann frei gewählt werden. Durch einen Formationswechsel kann eine Einheit maximal um zwölf Figurenreihen breiter werden. Auf jede Seite der Einheit können sechs Figurenreihen hinzugefügt werden.



Manövrieren

Einheiten in Block- und Linienformation haben eine Frontseite. Sie können sich nur in diese Richtung bewegen und nur dorthin schießen. Plänkler haben keine Frontseite und können in jede Richtung marschieren und schießen.

Block- und Linieneinheiten können sich als Bewegung um 90° oder 180° wenden. In diesem Fall ändert sich die Frontseite. Die Einheit bleibt in derselben Position. Sie können dann nur in Richtung der Frontseite angreifen.

BESCHUSS UND SCHIEßEN

Jede Einheit mit einem Schießen-Wert darf während der Bewegung des Gegners Schüsse abgeben. Befindet sich die gegnerische Einheit zu irgendeinem Zeitpunkt in Reichweite der eigenen Einheit, kann sie beschossen werden. Dazu muss mindestens die Hälfte der Front der eigenen Einheit in Reichweite sein und die Schusslinie dorthin frei sein.

Die Reichweite einer Einheit ist gleich ihrem Schießen-Wert. Einheiten, die sich nicht bewegen, aber trotzdem in Reichweite sind, können ebenfalls beschossen werden. Einheiten, die im Nahkampf sind, können selbst nicht schießen. Sie können beschossen werden, die Treffer werden aber gleichmäßig auf die kämpfenden Einheiten verteilt.

Stehen mehrere Einheiten als Ziele zur Auswahl, beschießt man die, die am nächsten ist und die man beschädigen kann. Einheiten können ihr Feuer nicht aufteilen.

Beim Schießen wird jede Figur aus der ersten Reihe einer Einheit gezählt. Schießt die Einheit in ihrer eigenen Runde (das heißt, ohne sich bewegt zu haben), zählt jede Figur aus der zweiten Reihe zusätzlich halb. Man zählt zusammen, wie viele Figuren schießen können. Die gegnerische Einheit nimmt so viele Treffer. Manche Einheiten verursachen mehr als einen Treffer pro Figur. In diesem Fall wird das Ergebnis entsprechend multipliziert. Plänkelnde Einheiten sind nur zur Hälfte verfügbar, daher verursachen sie auch nur halb so viele Treffer. Gleichzeitig wird die Hälfte der Treffer gegen die Einheit abgezogen. Auch Einzelfiguren ziehen die Hälfte der Treffer gegen sie ab.

Für jeden Treffer verliert die beschossene Einheit eine Figur. Manche Einheiten haben Panzerung. In diesem Fall benötigt man so viele Treffer wie das Ziel Panzerung hat, um eine Figur zu entfernen.

Einige Einheiten haben den Zusatz Panzerung: F (für Fahrzeug). Sie können nur von Einheiten mit dem Treffer: F Zusatz beschädigt werden. Alle anderen Treffer werden ignoriert.

Verluste werden immer auf der Seite entfernt, auf der sie auftreten.

Beispiel:

Einheit A (6 x 6 Figuren, Schießen: 6) beschießt eine vorbeiziehende Einheit (6 x 3 Figuren). Sie landet 9 Treffer.

Mehrere Modelle können ein Modell angreifen und ihre Treffer sammeln. Ein Modell kann mehrere Modelle nur angreifen, wenn es die „Tiefe“- , „Breite“- oder „Explosion“-Eigenschaft hat oder ein rammendes Fahrzeug ist. Auch dann können Treffer nicht aufgeteilt werden.

Beispiel:

Die Einheit A wird von einem leichten Maschinengewehr attackiert. Dieses verursacht Treffer: 2 und Breite: 1. Es befinden sich sechs Modelle der Einheit A unter dem Streifen des Maschinengewehrs. Jedes dieser Modelle wird von zwei Treffern betroffen und entfernt. Andere Modelle in der Einheit werden nicht betroffen. Hätte jedes Modell der Einheit Panzerung: 2, würden die sechs Modelle ebenfalls entfernt werden. Hätte jedes Modell Panzerung: 3, würde man vier Modelle entfernen.

Hat sich eine Einheit nicht bewegt, kann sie nach Ende der Bewegung aller anderen Einheiten selbst schießen. Hier gelten dieselben Regeln wie oben.

Deckung

Befindet sich eine Einheit in einer geschützten Position, zum Beispiel hinter Mauern, in Gebäuden oder hinter Bäumen oder Büschen, wird die Zahl der Treffer entsprechend reduziert. Es zählt immer nur die beste verfügbare Deckung. Einzelfiguren und Plänkler ziehen zusätzlich die Hälfte der erlittenen Treffer ab. Wird eine Einheit von mehreren Abzügen betroffen, werden diese nacheinander angewandt.

Art der Deckung:	Reduktion
Bunker	-3/4
Büsche	-1/4
Einzelfigur	-1/2
Gebäude	-1/2
Mauer	-1/3
Plänkler	-1/2
Schützengraben	-2/3
Wald	-1/2
Zaun	-1/4

Beispiele:

Befindet sich die oben beschossene Einheit während ihrer Bewegung hinter einem Zaun, werden dadurch $9 / 4 = 2$ Treffer abgefangen. Die Einheit erleidet nur 7 Treffer statt 9.

Wäre die Einheit eine Plänkertruppe, würde die Zahl der Treffer zusätzlich halbiert, sie würde nur 4 Treffer erleiden. ($7 / 2 = 3$ Treffer werden abgezogen.)

Befindet sich eine Einheit in einer Deckung, aus der die Soldaten nicht alle heraussehen können, kann nur die Hälfte der verfügbaren Modelle schießen.

STURMANGRIFF

Einheiten, die sich in dieser Runde bewegt haben, können einen Sturmangriff durchführen. Dabei bewegen sie sich noch einmal wie oben beschrieben. Es ist nicht möglich, die Einheit zwischen den beiden Bewegungen umzustellen oder zu verändern. Sie darf die zweite Bewegung weder zum Wenden noch zum Manövrieren verwenden und darf auch die Formation nicht ändern. Ein Sturmangriff geht strikt geradeaus. Manche Einheiten verursachen zusätzliche Effekte bei Sturmangriffen. Danach folgt ein Nahkampf.

Würde eine heranstürmende Einheit mehrere Einheiten treffen, beginnt sie mit allen einen Nahkampf. Befindet sich eine Einheit in Deckung in der Runde, in der sie einen Sturmangriff erleidet, kann sie die Deckung wie oben beschrieben nutzen.

Es ist auch möglich, einen Nahkampf ohne Sturmangriff zu beginnen.

NAHKAMPF

In diesem Schritt werden Kämpfe zwischen angrenzenden Modellen durchgeführt. Feindliche Modelle, die im direkten Basiskontakt sind, kämpfen miteinander.

Wie beim Fernkampf weiter oben werden die Modelle gezählt, die die gegnerische Einheit berühren. Dabei muss mehr als die Hälfte der Modellbasis berührt werden. Manche Einheiten verursachen mehr als einen Treffer pro Figur. In diesem Fall wird das Ergebnis entsprechend multipliziert. Plänkelnde Einheiten sind nur zur Hälfte verfügbar, daher verursachen sie auch nur halb so viele Treffer. Im Gegensatz zum Fernkampf wird die Zahl der erlittenen Treffer nicht um die Hälfte reduziert. Jede Einheit verliert so viele Modelle, wie sie Treffer erleidet. Wird eine Einheit von mehreren Seiten angegriffen, werden alle Kämpfe abgeschlossen, bevor die getöteten Modelle entfernt werden.

Beispiel:

Einheit A (6 x 6 Figuren) wird von einer Einheit (12 x 3 Figuren) attackiert. Die beiden Einheiten stehen Kopf an Kopf. Beide Einheiten verlieren 6 Modelle.

Getötete Kämpfer werden immer auf der Seite entfernt, auf der sie angegriffen wurden. Gelingt es den Angreifern, mehr Treffer zu erzielen, als Gegner verfügbar sind, gehen überschüssige Treffer verloren.

Beispiel:

Würde Einheit A die Flanke der anderen Einheit attackieren, würden beide Einheiten nur 3 Figuren verlieren.

MORAL

Nachdem alle Züge einer Runde abgeschlossen sind, wird kontrolliert, ob die Soldaten der beschädigten Einheiten weiterkämpfen können. Dazu wird folgende Berechnung durchgeführt:

Zahl der Modelle am Anfang der Runde x Moralwert

- + Zahl der vollständigen Ränge nach dem ersten am Ende der Runde. Ein Rang zählt nur dann, wenn er mindestens sechs Modelle breit ist.
- + 4 wenn die Einheit in dieser Runde einen Sturmangriff durchgeführt hat
- + Boni durch Spezialisten, die Teil der Einheit sind. Eine Einheit erhält immer nur den höchsten Bonus, den sie durch verschiedene anwesende Spezialisten erhält.

- Zahl der in dieser Runde verlorenen Modelle
- 2 wenn die Einheit in mindestens einer Flanke im Nahkampf angegriffen wurde und dort noch gegnerische Modelle vorhanden sind.
- 4 wenn die Einheit im Nahkampf im Rücken angegriffen wurde und dort noch gegnerische Modelle vorhanden sind.
- Mali durch Psychologische Effekte der Gegner
- 4 wenn die Einheit durchbrochen wurde, also keine vollständigen Ränge mehr verfügbar sind.

Ist das Ergebnis der Berechnung negativ, wird die Einheit entfernt. Es kann auch sein, dass sämtliche Einheiten in einem Kampf zusammenbrechen.

Fahrzeuge sind gegen diese Effekte immun.

ANGRIFFE VON GESCHÜTZEN

Geschütze können nur im Fernkampf eingesetzt werden. Werden sie im Nahkampf angegriffen, werden sie sofort zerstört. Geschütze können nur abgefeuert werden, wenn sie in dieser und der vorigen Runde nicht bewegt wurden. Sie können aber als Bewegung gedreht werden.

Es gibt Maschinengewehre und Artillerie.

Feuert man Maschinengewehre ab, legt man einen ein oder zwei Zoll breiten Papierstreifen aus, der so lang ist, wie bei der Reichweite der Waffe angegeben. Jedes Modell, das zu mehr als der Hälfte unter dem Streifen liegt, wird getroffen. Für jedes Modell gelten die Deckungsregeln wie oben beschrieben. Wird die Schusslinie unterbrochen, sind Ziele hinter der Unterbrechung sicher.

Artilleriebeschuss benötigt eine Sichtlinie des Kommandos oder eines Artilleriebeobachters, aber keine Schusslinie. Er verursacht Explosionen. Diese werden durch runde Kartonscheiben mit entweder einem oder zwei Zoll Radius dargestellt. Leichte Artillerie steht direkt auf dem Feld. Beim Beschuss mit Artillerie werden die aufgeschriebenen Koordinaten offengelegt. Der Gegenspieler legt dann die Kartonscheiben in den von ihm aufgeschriebenen Bereichen auf. Solange er in diesen Bereichen bleibt, ist er frei darin, diese so zu platzieren wie er möchte.

Dann werden die Scheiben umgedreht. Zeigt die Scheibe eine Explosion, wird jedes Modell, das zu mehr als der Hälfte unter einer Scheibe liegt, getroffen. Für jedes Modell gelten die Deckungsregeln wie oben beschrieben. Zeigt sie keine Explosion, wird der Angriff ignoriert.

Zusätzlich haben Geschütze oft Psychologische Effekte auf die beschossene Einheit.

FAHRZEUGE UND TRANSPORT

Wird ein Fahrzeug von einer Waffe mit dem „F“-Trefferzusatz beschädigt, kann es sich für eine Runde nicht bewegen. Wird es in dieser Runde erneut beschädigt, wird dieser Effekt nicht verlängert. Er kann erst wieder auftreten, wenn es sich wieder bewegt hat.

Rammt ein Fahrzeug eine gegnerische Einheit, werden sämtliche Modelle, die die Front des Fahrzeuges berühren, getroffen.

Manche Fahrzeuge können andere Modelle transportieren. Sie können aus dem Fahrzeug angreifen, wenn es sich in dieser Runde nicht bewegt. Es ist möglich in der eigenen Runde zu schießen, sie können aber nicht in der gegnerischen Runde angreifen. Transportierte Geschütze können nicht aus dem Fahrzeug angreifen. Sind sie im Fahrzeug, können sie selbst nicht beschossen werden. Diese Einheiten können als Bewegung ein- oder ausgeladen werden. Die Modelle verlassen das Fahrzeug entweder vorne oder hinten. Sie können dann ab der nächsten Runde normal handeln.

Es ist möglich, eine Einheit auf mehrere Fahrzeuge aufzuteilen. In diesem Fall ist die Einheit erst wieder als Truppe einsatzfähig, wenn alle Modelle wieder an einem Ort sind. Vorteile, die die Einheit aufgrund von Spezialisten hat, gelten bis dahin nicht.

Befindet sich ein Geschütz von Anfang an im Fahrzeug, kann es auch fix montiert werden. In diesem Fall kann es nicht ausgeladen werden und wird mit dem Fahrzeug zerstört. Das Geschütz kann abgefeuert werden, wenn sich das Fahrzeug nicht bewegt. Handelt es sich um eine leichte Artillerie, muss man natürlich bis zur gegnerischen Runde warten, um den Zielbereich der Waffe anzusagen. Geschütze können gleichzeitig mit der Fahrzeugbewegung gedreht werden.

STRUKTUREN UND GEBÄUDE

Folgende Objekte auf dem Schlachtfeld haben diese Werte:

Objekt	Werte
Brücke	Panzerung: 3, Struktur: 3 pro 6“ Länge.
Bunker	Panzerung: 3F, Struktur: 4 pro 6“ x 6“ Fläche.
Büsche	Struktur: 2 pro 6“ Länge.
Gebäude	Panzerung: 3F, Struktur: 3 pro 6“ x 6“ Fläche.
Mauer	Panzerung: 2F, Struktur: 2 pro 6“ Länge.
Schützengraben	Panzerung: 2F, Struktur: 3 pro 6“ Länge.
Wald	Panzerung: 3, Struktur: 3 pro 6“ x 6“ Fläche.
Zaun	Struktur: 3 pro 6“ Länge.

Infanterie und Kavallerie können Strukturen und Gebäude nur im Nahkampf beschädigen. Strukturen und Gebäude ignorieren die „Tiefe“-Eigenschaft.

ARMEELISTE

ALLGEMEIN

Erklärung der Abkürzungen:

- B:** Bewegung in Zoll
- Breite:** Gibt die Breite des Kartonstreifens dieser Art von Maschinengewehren an. Die Angabe ist in Zoll.
- Explosion:** Der Radius in Zoll der von diesem Angriff eingesetzten Kartonscheiben.
- M:** Moralwert. Steht hier „F“, handelt es sich um ein Fahrzeug. Es ist immun gegen die Effekte schlechter Moral.
- P:** Punkte, die man pro Modell zahlen muss.
- Panzerung:** Die Zahl der Treffer, die notwendig sind, um ein Modell dieser Einheit auszuschalten. Die Zahl der Treffer kann im Laufe einer Runde von mehreren Einheiten gemeinsam aufgebracht werden. Am Ende der Runde wird die Zahl der Treffer wieder auf das Maximum gesetzt. Hat diese Zahl den Zusatz „F“, kann die Einheit nur von Truppen mit einem Treffer: F beschädigt werden.
- Psychologie:** Die Höhe des Psychologischen Effektes der Angriffe dieser Einheit.
- S:** Reichweite der Schüsse. Ist hier ein „A“ eingetragen, kann diese Einheit das gesamte Feld bis auf die gegnerische Aufstellungszone erreichen. Ist hier nichts angegeben, kann die Einheit nicht schießen. Sind hier zwei Zahlen angegeben, handelt es sich um Artillerie. Die erste Zahl gibt den Mindestabstand der Scheibe zum Geschütz und die zweite der maximale Abstand zwischen den beiden an. In beiden Fällen wird vom Rand der Scheibe gemessen.
- Struktur:** Dieser Wert gibt an, wie oft diese Figur ausgeschaltet werden muss, bevor sie endgültig aus dem Spiel genommen werden muss.
- Tiefe:** Führt diese Einheit einen Sturmangriff durch, trifft sie Modelle bis in diesen Rang. Eine Einheit mit Tiefe: 2 würde alle üblicherweise getroffenen Soldaten treffen und die, die unmittelbar dahinter stehen.
- Transport:** Dieses Fahrzeug kann entsprechende Mengen an anderen Modellen transportieren. Sie können aus dem Fahrzeug angreifen, wenn es sich in dieser Runde nicht bewegt. Sind sie im Fahrzeug, können sie keinen Beschuss durchführen und auch selbst nicht beschossen werden. Diese Einheiten können als Bewegung ein oder ausgeladen werden. Sie können dann ab der nächsten Runde normal handeln.
- Treffer:** Der Multiplikator der Treffer dieses Angriffes. Hat er den Zusatz „F“, betrifft er auch Fahrzeuge.

AUFBAU DER ARMEE

Eine typische Partie sollte zwischen 3000 und 5000 Punkten an Truppen beinhalten.

Die Armee besteht aus mindestens 50% der Punkte an Infanterie und Kavallerie und maximal 50% an Geschützen und Fahrzeugen.

Man erhält einen Kommandostab gratis.

Zusätzlich kann man pro 500 Punkte Armeegröße einen Spezialisten kaufen.

Kommandostab

Der Kommandostab ist das Herzstück der Truppe. Er kann einen Boten pro Schlacht aussenden.

Zusätzliche Boten können als Spezialisten angeworben werden. Der Kommandostab besteht aus sechs Modellen und einem Boten.

Kommandostab	B	S	M	Besonderheiten	P
Kommandeur	6	8	3/4	Bis er sich bewegt, hat er 3/4 Deckung.	-

Infanterieeinheiten:

Größe einer Einheit – 12-36 Modelle.

Infanterie	B	S	M	Besonderheiten	P
Leicht	6	8	1/3	-	10
Schwer	5	12	1/2	-	15
Sturmtruppe	7	8	1/2	Tiefe: 2	20

Kavallerieschwadronen:

Größe einer Einheit – 12-36 Modelle.

Kavallerie	B	S	M	Besonderheiten	P
Leicht	12	8	1/3	Tiefe: 2	20
Schwer	12	-	1/2	Tiefe: 3, Panzerung: 2	40

Geschützbatterien:

Größe einer Batterie – 3-5 Modelle. Man kann auch einzelne Geschütze erwerben.

Geschütze	B	S	M	Besonderheiten	P
Leichtes MG	4	16	-	Breite: 1, Treffer: 2	60
Schweres MG	2	16	-	Breite: 2, Treffer: 3	120
Leichte Artillerie	4	6-20	-	Explosion: 1, Treffer: 2F Psychologie: 2	60
Schwere Artillerie	-	A	-	Explosion: 2, Treffer: 3F Psychologie: 3	120

Bei beiden Arten von Artillerie werden 8 Trefferscheiben und 2 Fehlschussscheiben verwendet. Sind nur noch zwei Scheiben auf dem Stapel, wird dieser neu gemischt.

Fahrzeugschwadronen:

Größe einer Einheit – 3-5 Modelle. Man kann auch einzelne Fahrzeuge erwerben.

Fahrzeuge	B	S	M	Besonderheiten	P
Panzer	10	-	F	Panzerung: 2F, Tiefe: 3, Psychologie: 2, Struktur: 4 Transport: 12 Infanteristen oder ein leichtes Geschütz.	150
Panzerläufer	8	-	F	Panzerung: 2F, Treffer: 4F, Psychologie: 6, Struktur: 4 Transport: ein leichtes Geschütz. Zählt als einzelnes Modell.	150

Spezialisten:

Pro 500 Punkte Armeegröße kann man einen Spezialisten kaufen.

Artilleriebeobachter

P: 50

Artilleriebeobachter sind Einzelmodelle. Sie haben eine Bewegung von 6. Man kann von ihnen aus Artilleriebeschuss zielen.

Bote

P: 50

Ein Bote kann vom Kommandostab aus geschickt werden. Erreicht er eine Einheit, kann der Spieler ihren Befehl austauschen. Der neue Befehl muss aufgeschrieben werden, bevor der Bote losgeschickt wird. Ist der Befehl überbracht, kehrt der Bote augenblicklich zum Kommandostab zurück. Er steht ab der nächsten Runde dort wieder zur Verfügung. Er hat eine Bewegung von 8 und ist ein Einzelmodell.

Fahnenträger

P: 30

Ein Fahnenträger kann einer Infanterie- oder Kavallerieeinheit zugeordnet werden. Er ersetzt ein vorhandenes Modell. Sein Punktwert wird zum vorhandenen Wert addiert. Er gibt der Einheit 2 Punkte Moralbonus in Runden, in denen sie einen Sturmangriff durchführt. Wird der Fahnenträger getötet, übernimmt ein anderer Soldat der Einheit die Fahne.

Offizier

P: 100

Ein Offizier ist ein Einzelmodell, das einer Einheit zugeordnet werden kann. Er kann eine Einheit, die er berührt, als Teil ihrer Bewegung umformen. Die Einheit kann sich dann trotzdem normal bewegen. Sie kann dann aber keinen Sturmangriff in dieser Runde durchführen. Der Offizier kann einen Befehl erhalten, den er einer befreundeten Einheit, mit der er in Berührung kommt, geben kann. Er hat eine Bewegung von 12 und ist ein Einzelmodell.

Ortskundiger

P: 50

Ein Ortskundiger wird dem Kommandostab zugeordnet. Durch ihn können Truppen der eigenen Seite ein Terrainstück in der gegnerischen Schlachtfeldhälfte ignorieren, wenn es um Bewegung geht. Der ignorierte Teil des Terrainstücks darf nicht größer als 6“ x 6“ sein. Der Ortskundige bewegt sich mit dem Kommandostab.

Pioniertruppe

P: 60

Die Pioniertruppe kann einmal ein einziges Terrainstück in der eigenen Hälfte des Schlachtfeldes entfernen, wenn sie damit in Berührung sind. Dieses darf nicht größer als 6" x 6" sein. Pioniertruppen können keine Ziele erobern. Die Pioniertruppe besteht aus 12 Modellen und hat folgende Werte:

Spezialisten	B	S	M	Besonderheiten
Pioniere	8	-	-	keine Moralproben

Sanitäter

P: 50

Ein Sanitäter kann einer Infanterietruppe zugeordnet werden. Er ersetzt ein vorhandenes Modell. Sein Punktwert wird zum vorhandenen Wert addiert. Er gibt der Einheit 2 Punkte Moralbonus. Er wird durch Angriffe von Infanterie und Kavallerie nicht getötet, kann aber durch Artillerie oder Fahrzeuge getötet werden.

Scharfschütze

P: 100

Der Scharfschütze ist ein Einzelmodell. Er dient dazu, einzelne Gegner auszuschalten. Er kann ein Ziel in Reichweite und Schusslinie angreifen, unabhängig davon, ob andere Ziele näher sind.

Spezialisten	B	S	M	Besonderheiten
Scharfschütze	8	16	-	keine Moralproben, Treffer: 6

Späher

P: 50

Späher sind Einzelmodelle. Sie haben die Aufgabe, feindliche Truppen auszuspionieren. Ein Späher kann einmal pro Runde den Befehl einer feindlichen Einheit in seiner Sichtweite herausfinden. Am Anfang der Partie kann man bei verdeckter Aufstellung für jeden Späher bei einer Einheit erfahren, wo sie sich befindet. Alternativ kann man bei einer Einheit in Reserve erfahren, in welcher Runde sie eintrifft. Sie haben Bewegung: 12.

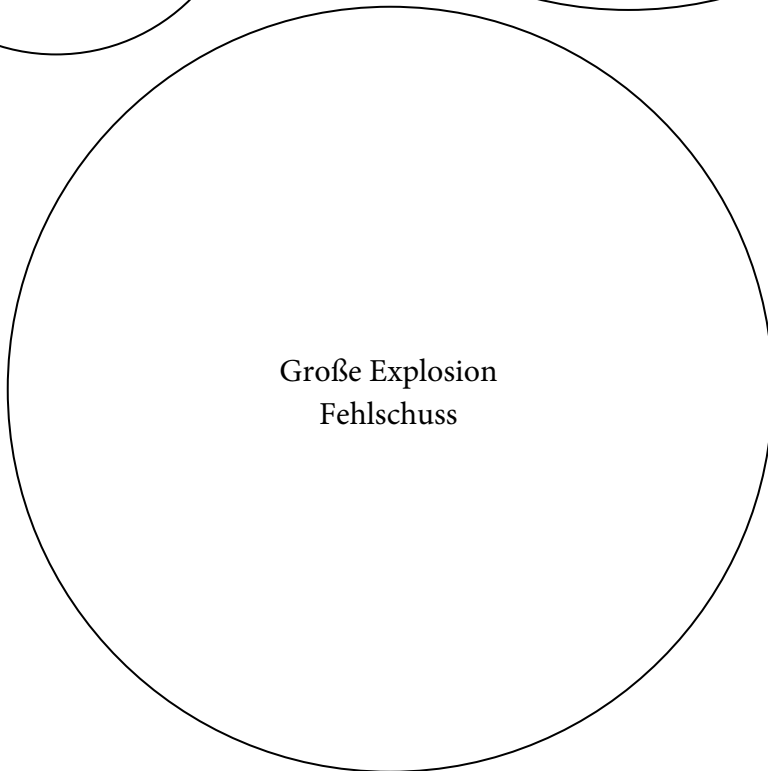
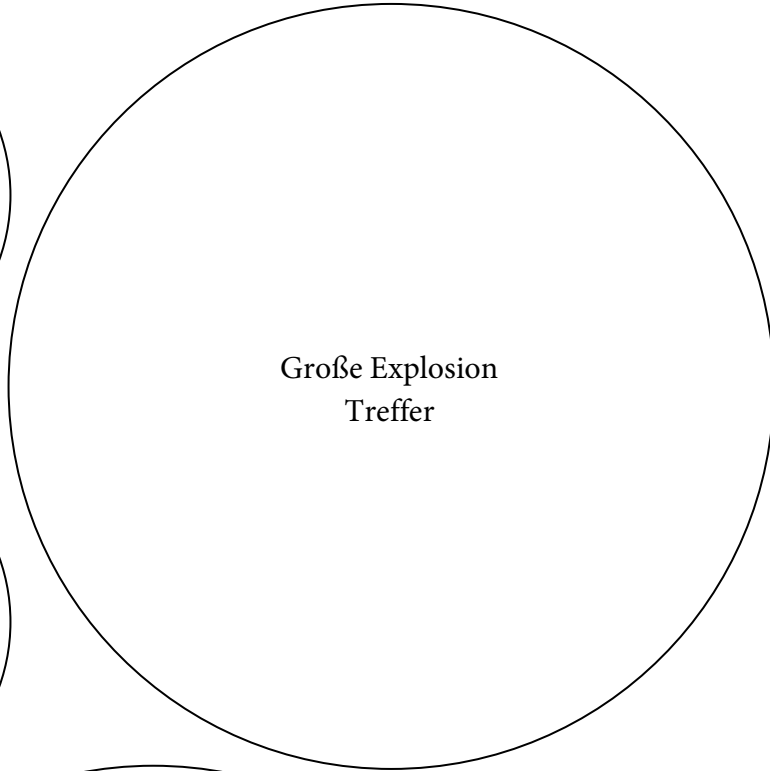
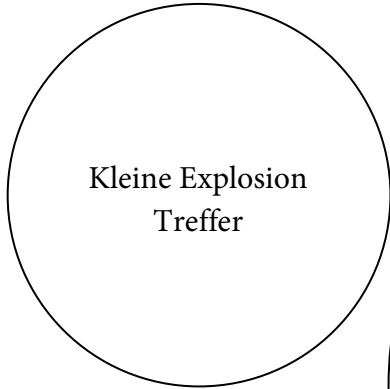
Unteroffizier

P: 50

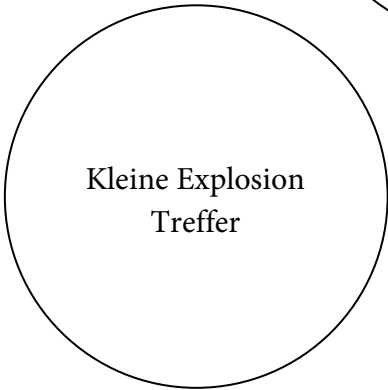
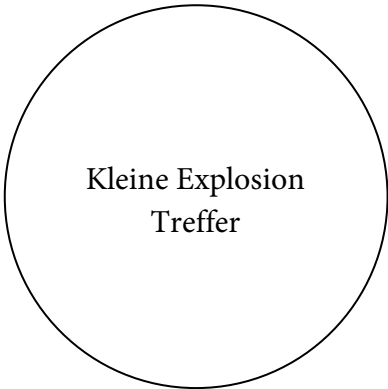
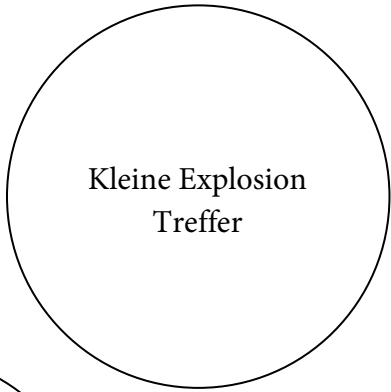
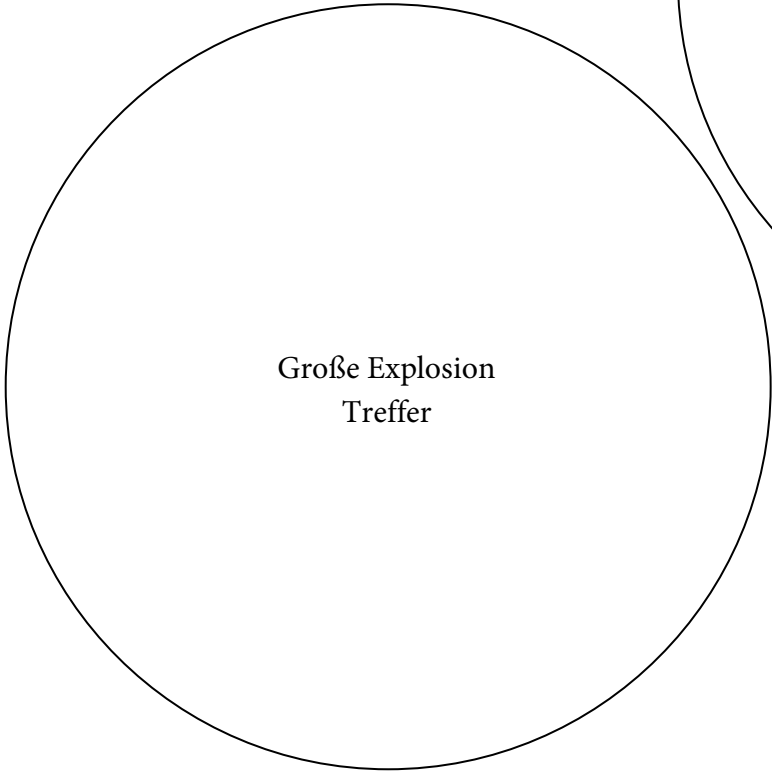
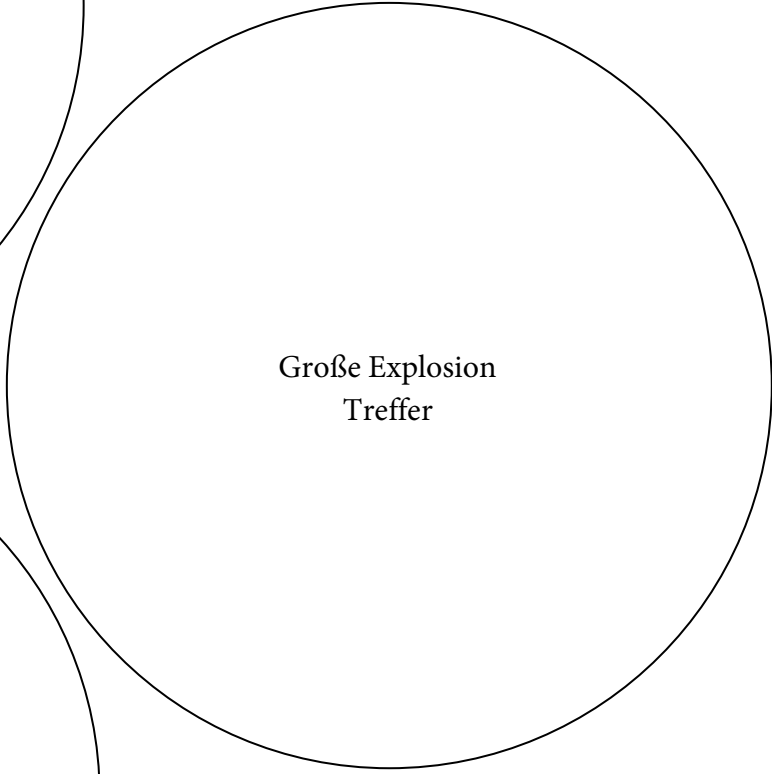
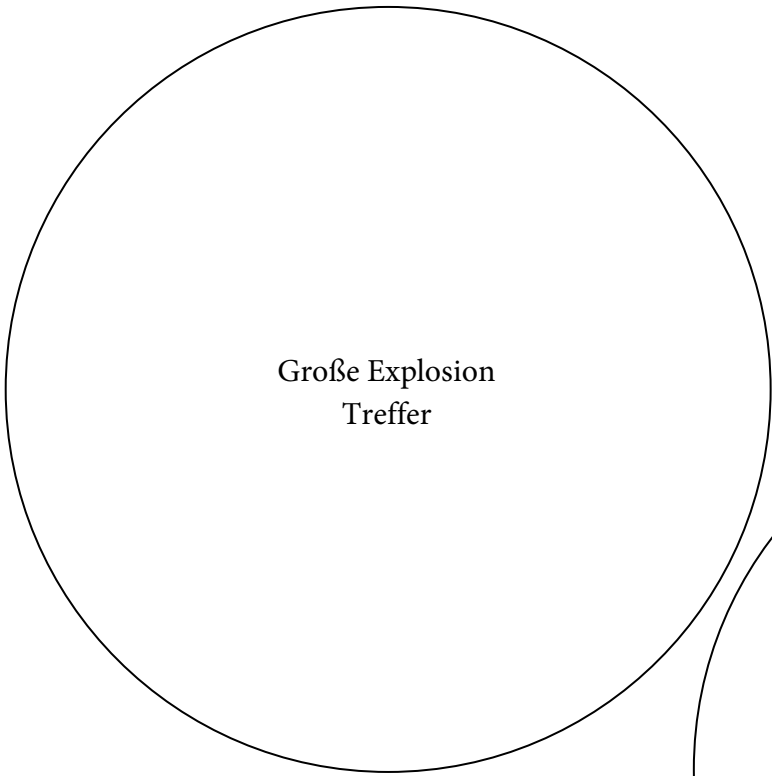
Ein Unteroffizier kann einer Infanterietruppe zugeordnet werden. Er ersetzt ein vorhandenes Modell. Sein Punktwert wird zum vorhandenen Wert addiert. Er gibt der Einheit 2 Punkte Moralbonus und erhöht die Bewegung der Einheit bei Sturmangriffen um einen Punkt bei Infanterie und zwei Punkte bei Kavallerie. Würde der Unteroffizier getötet werden, kann man statt ihm ein anderes Modell der Einheit entfernen.

HILFSMITTEL

- Drucken Sie jeden Bogen zweimal aus.



1	2	3	4	5	6	7	8
Leichtes Maschinengewehr							
Schweres Maschinengewehr							
8	7	9	5	7	6	2	1



EINHEITSMARKIERUNGEN

Einheit №1	Einheit №2	Einheit №3	Einheit №4	Einheit №5	Einheit №6	Einheit №7
Einheit №8	Einheit №9	Einheit №10	Einheit №11	Einheit №12	Einheit №13	Einheit №14
Einheit №15	Einheit №16	Einheit №17	Einheit №18	Einheit №19	Einheit №20	Einheit №21

ZIELMARKIERUNGEN

ZIEL 1	ZIEL 2	ZIEL 3	ZIEL 4	ZIEL 5	ZIEL 6	ZIEL 7
ZIEL 8	ZIEL 9	ZIEL 10	ZIEL 11	ZIEL 12	ZIEL 13	ZIEL 14

SCHLACHTPLAN

Kommandant/in: _____ Fraktion: _____

Punktwert: _____ Runden: _____

Einheit	Startposition	Reserve/Runde	Befehl/Ziel	Befehl/Ziel	Befehl/Ziel
1		<input type="checkbox"/>			
2		<input type="checkbox"/>			
3		<input type="checkbox"/>			
4		<input type="checkbox"/>			
5		<input type="checkbox"/>			
6		<input type="checkbox"/>			
7		<input type="checkbox"/>			
8		<input type="checkbox"/>			
9		<input type="checkbox"/>			
10		<input type="checkbox"/>			
11		<input type="checkbox"/>			
12		<input type="checkbox"/>			
13		<input type="checkbox"/>			
14		<input type="checkbox"/>			
15		<input type="checkbox"/>			
16		<input type="checkbox"/>			
17		<input type="checkbox"/>			
18		<input type="checkbox"/>			
19		<input type="checkbox"/>			
20		<input type="checkbox"/>			
21		<input type="checkbox"/>			

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

ARTILLERIEPLAN

Kommandant/in: _____ Fraktion: _____

Punktwert: _____ Runden: _____

Runde	Leichte Artillerie - Ziele	Schwere Artillerie - Ziele	Treffer in Runde
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

KURZREFERENZ

RUNDENABLAUF

- | | | |
|----|--------------------|-----------------|
| 1. | Artillerie ansagen | Gegenspieler |
| 2. | Bewegung | Aktiver Spieler |
| 3. | Beschuss | Gegenspieler |
| 4. | Schießen | Aktiver Spieler |
| 5. | Sturmangriff | Aktiver Spieler |
| 6. | Nahkampf | Beide Spieler |
| 7. | Moral | Beide Spieler |

BEWEGUNGSMODIFIKATOREN

Terrain	Infanterie	Kavallerie	Fahrzeug	Geschütz	Einzel
Flachland	0	0	0	0	0
Straße	+1	+2	+3	0	+2
Hügel	-1	-2	-2	-4	0
Wald	-1	-3	-3	-4	0
Sumpf	-3	-5	X	X	-1
Fluss	-3	-5	X	X	-2
Furt	-2	-4	-3	-4	0

DECKUNGSMODIFIKATOREN

Art der Deckung:	Reduktion	Art der Deckung:	Reduktion	Art der Deckung:	Reduktion
Bunker	-3/4	Gebäude	-1/2	Schützengraben	-2/3
Büsche	-1/4	Mauer	-1/3	Wald	-1/2
Einzelfigur	-1/2	Plänkler	-1/2	Zaun	-1/4

MORALPROBE

Zahl der Modelle am Anfang der Runde x Moralwert

- + Zahl der vollständigen Ränge nach dem ersten am Ende der Runde. Ein Rang zählt nur dann, wenn er mindestens sechs Modelle breit ist.
- + 4 wenn die Einheit in dieser Runde einen Sturmangriff durchgeführt hat
- + Boni durch Spezialisten, die Teil der Einheit sind. Eine Einheit erhält immer nur den höchsten Bonus, den sie durch verschiedene anwesende Spezialisten erhält.
- Zahl der in dieser Runde verlorenen Modelle
- 2 wenn die Einheit in mindestens einer Flanke im Nahkampf angegriffen wurde und dort noch gegnerische Modelle vorhanden sind.
- 4 wenn die Einheit im Nahkampf im Rücken angegriffen wurde und dort noch gegnerische Modelle vorhanden sind.
- Mali durch Psychologische Effekte der Gegner
- 4 wenn die Einheit durchbrochen wurde, also keine vollständigen Ränge mehr verfügbar sind.