

COMBAT!

Volume 1

SPIELANLEITUNG



Compass Games
New Directions in Gaming

INHALTSVERZEICHNIS

1.0 Einführung	9.0 Karten- & Befehlsphase: Feind	17.0 Moral
2.0 Definitionen	10.0 Feindliche Befehle	18.0 Rauch
3.0 Spielkomponenten	11.0 Gelände ('Terrain')	19.0 'Morale'-, 'Rally'-, 'Troop Quality'- und 'Wound Morale'-Checks
4.0 Spielablauf	12.0 Die Sichtlinie und das Spotting	
5.0 Kartenphase: Freund	13.0 Feuern	
6.0 Marker - Allgemeines	14.0 Waffen	20.0 Entfernte Artillerie
7.0 Befehlsphase: Freund	15.0 Nahkampf ('Melee')	21.0 Nacht und Beleuchtung
8.0 Charaktere	16.0 Wunden ('Wounds')	22.0 Szenarien und Siegpunkte



1.0 EINFÜHRUNG

Bei Combat! handelt es sich um ein Solo-Spiel, in welchem der "Mann-gegen-Mann"-Infanteriekampf des 20. Jahrhunderts nachgespielt werden kann. Der Spieler hat die Kontrolle über die dem Freund zugeordneten Truppen und versucht, in Szenarien gegen die vom Spiel kontrollierten feindlichen Truppen zu bestehen. Zu Beginn jeder Runde spielt der Spieler 1 Karte von seiner Hand auf die Initiativeleiste. Diese Karte legt die Initiativwerte für jedes einzelne seiner Teams fest und könnte - je nach Karte - auch noch andere Effekte mit sich bringen. Danach verteilt der Spieler Befehle an die ihm unterstellten Truppen. Diese legen fest, über welche Aktionen seine Einheiten in dieser Runde verfügen. Nachdem dies erledigt ist, zieht der Spieler eine Karte für jeden Feind, der in Alarmbereitschaft ist und ermittelt über diese den Initiativwert des feindlichen Teams und deren Befehle. Auch hier legen die Befehle die Aktionen fest, über die (dieses Mal:) der Feind in dieser Runde verfügen wird.

Das Spiel wird dann über 4 Impulse gespielt. Beginnend mit dem niedrigsten Initiativwert (bis hin zum höchsten Initiativwert) wird jedes Team (Freund und Feind) aktiviert und dessen Einheiten - die Charaktere - führen die ihnen per Befehl zugewiesenen Aktionen aus. Dies geschieht für alle Teams in Impuls 1, danach dann noch einmal für alle in Impuls 2, Impuls 3 und schließlich Impuls 4. Am Ende der Runde werden alle Befehle entfernt und die gespielten Karten abgelegt.

2.0 DEFINITIONEN

Activate (Aktivieren)	Während der Aktionsphase wird jedes Team 'aktiviert'. Danach wird jeder Charakter der Reihe nach 'aktiviert' und die Aktion ausführen, die seine Befehle vorgeben, Spotting-Checks ausführen (falls benötigt) und am Ende seiner Aktivierung ggf. ein 'Duck Back' (in Deckung gehen) ausführen.
Spielfeld	Der Spielbereich. Dieser besteht aus einer (oder mehreren) Maps (Karten).
Character (Charakter)	Eine der Einheiten im Spiel; bestehend aus einem einzelnen Mann.
W6	Ein normaler 6-seitiger Würfel
D10	Ein 10-seitiger Würfel mit den Ziffern 0-9.
Enemy (feindlich)	Feinde/Gegner bzw. feindlich/gegnerisch. Alle Einheiten, die vom Spiel gesteuert werden.
Friendly (befreundet)	Freunde bzw. befreundet. Alle Einheiten, die vom Spieler gesteuert werden.
Impulse (Impuls)	In jeder Runde des Spiels gibt es insgesamt 4 Impulse. Alle Charaktere werden zuerst nacheinander in Impuls 1 agieren, dann in Impuls 2, usw.
Initiative Value (Initiativwert)	Der numerische Wert auf einer 'Friendly'- bzw. 'Enemy'-Karte. Er legt fest, in welcher Reihenfolge die Teams aktiviert werden [siehe Regel 5.0].
LDR Range	Leadership Rating. Die 'Range' (Reichweite) gibt an, über wie viele Felder der Anführer Einfluss auf sein Team haben kann.
LOS (Sichtlinie)	Line of Sight (Sichtlinie). Eine gerade, hindernisfreie Linie, die von einem Hexfeld zu einem anderen Hexfeld gezogen werden kann und festlegt, ob Charaktere sich gegenseitig sehen und spotten können.
Map (Karte)	Eine Karte. Das Spielfeld besteht aus einer oder mehrerer solcher Karten.
Morale Check (MC)	Ein Check (eine Prüfung), der unter bestimmten Bedingungen ausgeführt werden muss - (idR. wenn auf den Charakter geschossen wird). Ein fehlgeschlagener Check kann dafür sorgen, dass die Moral des Charakters sinkt [siehe Regel 19.0].

COMBAT!

Morale State (Moralstatus)	Das Maß für den psychologischen Status eines Charakters (von positiv zu negativ): Berserk (rasend), Aggressive (aggressiv), Bold (mutig), Normal, Cautious (vorsichtig), Shaken (aufgewühlt) und Rout (in die Flucht geschlagen).
Player (Spieler)	Du - die Person, die das Spiel spielt.
Rally Check (RC)	Ein Versuch, sich zu sammeln ('to rally'), sprich: Den Moralstatus eines Charakters zu verbessern [siehe Regel 19.0].
Squad	Alle Charaktere auf der Freund-Seite werden in Squads organisiert. Ein Squad besteht aus drei Teams.
Team	Die Charaktere jeder Seite sind in Teams verteilt, welche dazu genutzt werden, die Bewegung zu organisieren. Befreundete Teams sind: Able, Baker und Charlie. Teams des Feindes: Red (Rot), Yellow (Gelb), White (Weiß) und Blue (Blau).
Troop Quality Check (TQC)	Der Troop Quality Check gleicht dem Morale Check, wird aber eingesetzt, wenn ein Charakter bestimmte Aktionen ausführt [siehe Regel 19.0].
Troop Quality (TQ)	Die Truppenqualität. Eine Zahl, welche für die Kampfstärke jedes individuellen Charakters steht.
Turn (Runde)	Ein kompletter Durchlauf des Spielablaufs, von Schritt 1 zu Schritt 5 [siehe Regel 12.0].
Weapon Skill (WS) (Waffenfähigkeit)	Eine Zahl, welche festlegt, wie gut der Charakter mit einer bestimmten Waffe umgehen kann. Diese Zahl kann je nach Befehl des Ziels, des Geländes, in der sich das Ziel befindet und der verwendeten Waffe modifiziert werden. Ein Würfelwurf unter dem modifizierten Weapon Skill ist normalerweise ein Treffer [siehe Regel 13.0].
Wound(Wunde)	Ein möglicher Effekt eines erfolgreichen Treffers.
Wound Morale Check (WMC)	Ein Check, der immer dann ausgeführt wird, wenn ein Charakter verwundet wird. Ähneln dem Morale Check, aber der Moral-Verlust ist höher [siehe Regel 19.0].
Soldat	Deutscher Soldat
Lt.	Leutnant der Deutschen
Obfr	Obergefreiter der Deutschen
Hptm	Hauptmann der Deutschen

Die Null-Regel [Rule of 0 (ZERO)]

Sollte die Chance eines Charakters, einen TQ- oder WS-Check zu bestehen, unter Null sein, so gibt es dennoch eine kleine Chance auf das Gelingen des Checks:

Der zuerst geworfene Würfel muss eine 0 zeigen.

Ist dies gegeben, muss dieser Wurf über einen TQC bestätigt werden. Der TQ für diesen Check wird um den unter 0 liegenden WS des Charakters modifiziert (siehe Beispiel unten). Um über die gewürfelte 0 eine Erhöhung des Moralstatus zu erreichen, muss der Schuss nur tatsächlich treffen (kein MC notwendig!). Ist die Chance auf einen Erfolg so gering, dass der modifizierte TQ ebenfalls unter 0 fällt, so handelt es sich um einen automatischen Misserfolg.

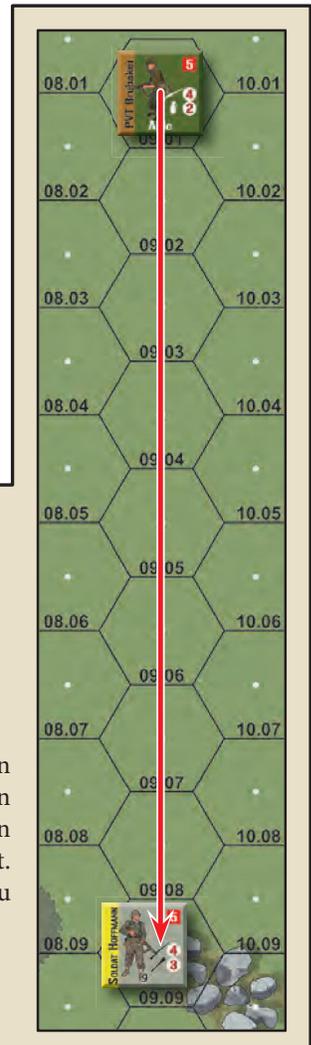
Optionale Regel: Liegt der WS eines Gegners unter 0, so muss er vor dem Feuern einen TQC würfeln. Er feuert nur, wenn der TQC misslingt - ansonsten macht er nichts.

Beispiel zur Null-Regel:

Ein befreundeter Charakter feuert mit seinem M1 Garand auf einen Gegner, der sich 8 Hexfelder entfernt per 'Hide'-Befehl zwischen den Steinen versteckt.

Der befreundete Charakter verfügt über einen WS von 4 und eine TQ von 5.

Für die Reichweite von 8 Feldern gibt es für das M1 Garand keinen Modifikator. Das Verstecken zwischen den Steinen gibt hingegen -5. Der befreundete Charakter hat als einen modifizierten WS von -1. Um zu treffen, müsste er eine 0 würfeln und diesen Wurf dann bestätigen. Dazu würfel er auf einen Wert, der sich aus seiner TQ (5), modifiziert um den (zuvor modifizierten) WS (-1) zusammensetzt. Der Spieler muss also eine 4 (5-1) oder weniger würfeln, um den TQC zu bestehen und den Treffer zu bestätigen.



3.0 SPIELKOMPONENTEN

Jedes Combat!-Spiel enthält:

- 1 Anleitung
- 1 Szenarienbuch
- 4 Karten á jeweils 87x56cm:
 - The Farmhouse (das Farmhaus)
 - The Village (das Dorf)
 - The Hill (der Hügel)
 - The Hedgerows (die Hecken)
- 6 Punchboards (2 mit 2,6cm-Markern und 4 mit 1,6cm-Markern)
- 4 Spielhilfen:
 - Impulse/Turn track - 8.5 x 11
 - Display Mat - 8.5 x 11
 - Weapons Chart - 11 x 17
 - Spotting Chart - 11 x 17
- 2 Kartendecks (52 'Friendly'- & 50 'Enemy'-Karten)
- 2 zehnsseitige und 1 sechssseitiger Würfel
- 1 Spieleschachtel mit Deckel

4.0 SPIELABLAUF

SCHRITT 1 – Kartenphase: Freund [Regel 5.0]

- a) Hat der Spieler keine Karten mehr auf der Hand, so darf er 1 Karte vom 'Friendly Orders'-Deck ziehen [siehe Regel 5.1].
- b) Danach nimmt der Spieler all die Karten zurück auf die Hand, die er nach einem erfolgreichen 'Plan'-Befehl eines Charakter in der vorherigen Runde beiseite gelegt hat [siehe Regel 7.12].
- c) Das Handkartenlimit beträgt 5. Karten (nach Wahl des Spielers), die dieses Limit überschreiten, werden abgeworfen
- d) Der Spieler muss nun 1 seiner Handkarten auf die Initiativeleiste ('Initiative Track') spielen [siehe Regel 5.1].
- e) Handelt es sich dabei um eine Karte mit dem Wort 'Event' darauf, würfelt er sofort 1W10 und prüft das Ergebnis gegen die 'Scenario Event List' [siehe Regel 22.0].

SCHRITT 2 – Befehlsphase: Freund

- a) Der Spieler teilt seinen Charakteren Befehle zu [siehe Regel 7.0]

SCHRITT 3 – Karten- & Befehlsphase: Feind

- a) Spielst du eine große Schlacht [siehe Regel 9.2], so ziehst du eine Karte für jedes gegnerische Team und wendest diese auf alle Charaktere dieses Teams an. Platziere jede gezogene Karte sofort im zugehörigen Bereich des 'Initiative Displays' [siehe Regel 9.1].

ANSONSTEN (keine große Schlacht):

- b) Ziehe eine 'Enemy Order'-Karte für jeden gegnerischen Charakter und lege diese nur dann, wenn es sich um die erste für das jeweilige Team gezogene Karte handelt in den zugehörigen Bereich des 'Initiative Displays' [siehe Regel 9.0]. Weise direkt nach dem Ziehen einer Karte dem jeweiligen Charakter seinen Befehl zu.
- c) Fülle die Initiativeleiste ('Initiative Track') abhängig der Initiativewerte [siehe Regel 9.0].

SCHRITT 4 – Aktionsphase

- a) Führe in der Reihenfolge der Initiative für jeden zu dem Team, das an der Reihe ist, dazugehörenden Charakter den Befehl für Impuls 1 aus [siehe Regel 9.1].

Dafür führt jeder Charakter der Reihe nach die folgenden Phasen i), ii) und iii) aus, bis alle Charaktere des jeweiligen Teams aktiviert wurden.

- i) Führe die Aktion aus, die der Befehlsmarker des aktivierten Charakters anzeigt [siehe Regel 5.1.1]. Handelt es sich bei dem Charakter um einen Feind in Alarmbereitschaft, der über keinen Befehl verfügt, dann führe mit diesem Charakter keine Aktion aus; ziehe stattdessen eine Karte und weise ihm einen Befehl zu. Diesen wird er im nächsten Impuls ausführen.
 - ii) Falls notwendig, führe Spotting Checks aus [siehe Regel 12.0]. Diese werden für den aktiven Freund- oder Feind-Charakter ausgeführt; unabhängig davon, ob er in Alarmbereitschaft ist oder nicht.
 - iii) Der soeben aktivierte, befreundete Charakter kann sich dazu entscheiden, in Deckung zu gehen ('Duck Back') [siehe Regel 7.19].
- b) Aktiviere auf diese Art und Weise - und von links nach rechts - alle Teams auf der Initiativeleiste.
 - c) Wiederhole die Schritte a) bis c) für die Impulse 2-4.

SCHRITT 5 – Endphase

- a) Jetzt explodieren alle Granaten - erwürfele den Schaden [siehe Regel 14.2].
 - b) Führe einen TQC für jeden Charakter aus, der die Fähigkeit 'MEDIC' besitzt und sich im gleichen Hexfeld wie ein verwundeter Charakter befindet [siehe Regel 7.14].
 - c) Führe einen TQC für jeden befreundeten Charakter aus, der über einen 'Plan'-Befehl verfügt. Gelingt der Check, lege die dadurch erhaltenen Karten an die Seite des Spielfeldes (nimm sie noch nicht auf die Hand!) [siehe Regel 5.1].
 - d) Füge 'Smoke'-(Rauch-)Marker hinzu oder entferne sie, falls benötigt [siehe Regel 18.0].
 - e) Alle wartenden Charaktere innerhalb von 3 Feldern (und mit Sichtlinie) zu einem gegnerischen Charakter, der bereits vor Schritt 5 in Alarmbereitschaft war, werden nun alarmiert und ebenfalls in Alarmbereitschaft versetzt. Lege einen 'Alert'-Marker auf sie.
 - f) Entferne alle Befehle vom Spielfeld und leere die Initiativeleiste ('Initiative Track').
 - g) Lege 'Enemy'-Karten, die sich auf der Initiativeleiste ('Initiative Track') befinden auf den gegnerischen Ablagestapel ('Discard Pile').
 - h) Lege die 'Friendly'-Karte, die sich auf der Initiativeleiste ('Initiative Track') befindet, auf den befreundeten Ablagestapel ('Friendly Discard Pile').
- i) Setze den Impuls-Marker zurück auf Impuls 1.
 - j) Handelt es sich um die letzte Runde, prüfe die Siegbedingungen - SPIELELENDE.
 - k) Setze den Rundenmarker auf die nächste Runde
 - l) Beginne die neue Runde wieder bei Schritt 1.

5.0 KARTENPHASE: FREUND

Combat! bringt 2 Kartendecks mit – 'Friendly'-Karten und 'Enemy'-Karten. 'Friendly'-Karten hat der Spieler auf der Hand. Sie werden entweder auf die Initiativeleiste gespielt oder für ihren Effekt abgeworfen. 'Enemy'-Karten werden benutzt, um dem Feind Befehle zuzuweisen.

Schritt 1 a) Wenn du keine Karte mehr auf der Hand hast, darfst du eine einzelne Karte nachziehen. Dies ist abseits des 'Plan'-Befehls [siehe Regel 7.12] die einzige Möglichkeit, um an neue Karten zu gelangen.

Schritt 1 b) Nimm alle Karten, die du in der letzten Runde durch einen 'Plan'-Befehl beiseite gelegt hast, auf die Hand.

Schritt 1 c) Das Handkartenlimit beträgt 5 Karten. Lege so viele Karten deiner Wahl ab, bis du max. 5 Handkarten hast.

Schritt 1 d) Spiele eine Karte auf die Initiativeleiste ('Initiative Track')

Schritt 1 e) Hat die gespielte Karte das Wort 'Event' darauf stehen, handele dieses Event ab [siehe Regel 22.0]

5.1 'Friendly'-Karten

'Friendly'-Karten unterteilen sich in 3 Typen: 'Discard' (Abwerfen)-Karten, 'Order' (Befehls)-Karten und 'Event' (Ereignis)-Karten. Beispiele für 'Discard'- und 'Order'-Karten siehst du unten.

Die wichtigsten Informationen auf diesen Karten sind ihre **Initiativwerte** und die **Kartentexte**.

Initiativwert ('Initiative Value'): Es gibt 3 davon pro Karte – einen für jedes der 3 Teams deines Squads.

Die Initiative wird in der Reihenfolge niedrig (besser) zu hoch (schlechter) bestimmt. Das Team (Freund oder Feind) mit dem niedrigsten Initiativwert ist also zuerst an der Reihe.

Kartentext: Der Kartentext zeigt zusätzliche Effekte auf, die in dieser Runde berücksichtigt werden müssen.

'Discard'-Karten verfügen, wenn man sie auf die Initiativeleiste spielt, über keinen anderen Effekt als ihren Initiativwert. Um den aufgedruckten 'Discard'-Effekt nutzen zu können, müssen sie (statt auf die Initiativeleiste gespielt zu werden) während einer Runde abgeworfen werden.

Der Text der 'Order'-Karten wird immer dann berücksichtigt, wenn die Karte auf die Initiativeleiste gespielt wird. Der Effekt wird sofort nach dem Auslegen der Karte abgehandelt.

In jeder Runde **muss** der Spieler der befreundeten Truppe (also Du) eine einzelne Karte von seiner Hand auf die Initiativeleiste ('Initiative Track') spielen, um so festzulegen in welcher Reihenfolge seine Teams ihre Aktionen ausführen. Die Initiativwerte dieser Karte gelten für alle 4 Impulse der Runde.

Es gibt nur 2 Wege, um an neue Karten zu gelangen:

- 1) Hast du zu Beginn einer Runde keine Handkarten mehr, darfst du eine neue Karte ziehen und auf die Hand nehmen.
- 2) Ein befreundeter Charakter führt erfolgreich einen 'PLAN'-Befehl aus [Regel 7.12]. Dies gibt dir eine Anzahl an Karten in Höhe des LDR-Wertes ('Leadership Rating') des Charakters.

Karten, die durch einen 'PLAN'-Befehl generiert werden, werden neben dem Spielfeld bereit gelegt. Du erhältst sie erst in Schritt 1 b) der Folgerunde.

Beispiel: Zu Beginn von Runde 5 spielst du deine letzte Karte auf die Initiativeleiste - du hast nun keine Handkarten mehr. Während der Runde führst du einen 'Plan'-Befehl aus. Der ausführende Charakter hat einen LDR-Wert von 1. Am Ende von Runde 5 [Schritt 5 c)] führst du einen TQC für den Charakter mit dem 'Plan'-Befehl aus. Dieser gelingt. Du ziehst eine Karte und legst sie neben dem Spielfeld bereit.

Zu Beginn von Runde 6 ziehst du eine neue Handkarte, da du ja über keine Handkarten mehr verfügst. Danach nimmst du dir die durch den 'Plan'-Befehl zuvor beiseite gelegte Karte ebenfalls auf die Hand, was dazu führt, dass du nun 2 Karten auf der Hand hast. Eine davon musst du nun zu Beginn von Runde 6 auf die Initiativeleiste spielen.

Friendly
(CLASSIFICATION)

Initiative

Able	42
Baker	52
Charlie	30

DISCARD

Lucky Bounce

Transmission

Re-roll a single Grenade Attack Roll.

ARMY FORM C2136 (Small)

Close Call MC

4

'Friendly' – zeigt an, dass diese Karte zum 'Friendly'-Deck gehört.

'Initiative' – Darunter stehen die Worte 'Able', 'Baker' und 'Charlie' sowie 3 Zahlen geschrieben. Diese Zahlen geben den Initiativwert für die max. 3 Teams vor, die der Spieler kontrolliert.

'Discard' oder **'Order'** – Dies legt den Kartentyp fest.

'Lucky Bounce' – Der Effekt der Karte, wenn sie abgeworfen wird [Regel 5.1].

'Close Call - MC' – Der Wundeneffekt. Dieser hier zeigt an, dass der Schuss vorbei ging, aber zu einem Morale Check (MC) führt.

'Bad Wound' – Der Wundeneffekt 'Schwere Wunde'. Generell werden Wundeneffekte nur benötigt, wenn ein Charakter einen Treffer einstecken musste [siehe Regel 16.0].

'4' & '46' – Die Kartennummer

Friendly
(CLASSIFICATION)

Initiative

Able	44
Baker	70
Charlie	36

ORDER

They're Up to Something

Transmission

Enemy Event.

ARMY FORM C2136 (Small)

Bad Wound Evac

46

'Friendly' – zeigt an, dass diese Karte zum 'Friendly'-Deck gehört.

'Initiative' – Darunter stehen die Worte 'Able', 'Baker' und 'Charlie' sowie 3 Zahlen geschrieben. Diese Zahlen geben den Initiativwert für die max. 3 Teams vor, die der Spieler kontrolliert.

'Discard' oder **'Order'** – Dies legt den Kartentyp fest.

'Lucky Bounce' – Der Effekt der Karte, wenn sie abgeworfen wird [Regel 5.1].

'Close Call - MC' – Der Wundeneffekt. Dieser hier zeigt an, dass der Schuss vorbei ging, aber zu einem Morale Check (MC) führt.

'Bad Wound' – Der Wundeneffekt 'Schwere Wunde'. Generell werden Wundeneffekte nur benötigt, wenn ein Charakter einen Treffer einstecken musste [siehe Regel 16.0].

'4' & '46' – Die Kartennummer

5.1.1 'Order'-Karten

Auf die Initiativeleiste ('Initiative Track') gespielte 'Order'-Karten haben einen Effekt, der idR. über die gesamte Runde Gültigkeit hat. Gibt die Karte einen Effekt vor, der einen zufälligen Charakter im Team betrifft, so versieht der Spieler alle Charaktere im Team mit einer Zahl und würfelt darauf, um den zufälligen Charakter zu bestimmen.

Beispiel: Der Spieler spielt Karte Nr. 25 - eine 'Order'-Karte, die besagt, dass einem zufälligen befreundeten Charakter aus dem Able-Team diese Runde nichts anderes als einen 'Hide'-Befehl gegeben werden darf. Der Spieler versieht die Charaktere im Able-Team nun wie folgt mit Zahlen:

- 1-2 = Sgt Taylor
- 3-4 = Pvt Crowe
- 5-6 = Pvt Cragg

Dann würfelt er einen W6. Ergebnis: 4. Er darf in dieser Runde Pvt Crowe nur den 'Hide'-Befehl geben

Manche 'Order'-Karten verweisen auf ein 'Friendly Event' oder 'Enemy Event'. Würfe sofort auf die zum Szenario gehörende Event-Tabelle und handele das eintretende Event ab. Lege erst danach die 'Order'-Karte auf die Initiativeleiste.



5.1.2 'Discard'-Karten

Karten dieses Typs kann man für ihre Initiative auf die Initiativeleiste spielen (ihr 'Discard'-Effekt wird ignoriert) oder für ihren einmaligen 'Discard'-Effekt abwerfen. Auf die Initiativeleiste gespielte 'Discard'-Karten können nicht mehr für ihren Effekt abgeworfen werden. Werden sie nicht auf die Initiativeleiste gespielt, so können sie zu JEDER ZEIT für ihren Effekt abgeworfen werden (auch wenn viele dieser Karten eine Situation vorgeben, in der sie Nutzen bringen).

Beispiel: Karte 42 'Medical Marvel' lässt dich einen Medizinwurf automatisch bestehen - dies macht natürlich nur dann Sinn, wenn du auch einen Medizinwurf ausführst.



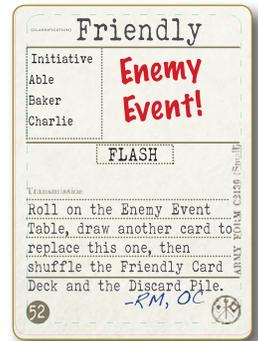
5.1.3 'Event'-Karten

'Event'-Karten gibt es in 2 Ausführungen: Diejenigen mit Initiativewert und diejenigen ohne. Zudem gibt es sie in den Geschmacksrichtungen 'Friendly' und 'Enemy'. Karten mit Initiativewert sind normale 'Order'-Karten (wie z.B. die Karte 46 hier rechts). Werden sie auf die Initiativeleiste gespielt, wird noch bevor du die Karte dort ablegst sofort auf die zum Szenario gehörende Event-Tabelle (Freund oder Feind, je nach Karte) gewürfelt und das eintretende Event abgehandelt.



Der andere Typ an 'Event'-Karten (davon gibt es je 1 'Friendly' und 'Enemy') verhält sich leicht anders. Wann immer eine solche Karte aus irgendeinem Grund (Beginn der Runde, erfolgreiche Planung, Wundenkarte, ...) gezogen wird, pausiere das Spiel und erwürfele das entsprechende Event. Lege die Karte nach Abhandlung des Events auf den Ablagestapel und mische den Ablagestapel und den Nachziehstapel zu einem neuen Deck. Ziehe dann eine weitere Karte.

Wird eine dieser Karten zu Beginn des Spiels vom Spieler auf seine Starthand gezogen, wirft er sie ab (ohne den Kartentext zu berücksichtigen - es wird also kein Event ausgelöst!) und zieht eine neue Karte. Hat er alle benötigten Handkarten gezogen, mischt er vor Spielbeginn den Ablagestapel zurück in Deck.



6.0 MARKER-ALLGEMEINES

Es können sich beliebig viele Marker auf einem Feld befinden. Es gibt kein Limit. Befehlsmarker verfügen an ihrem unteren Ende über vier Ziffern. Diese geben vor, was ein Charakter in den vier Impulsen für Aktionen ausführen kann.



- Eine '0' (in beliebiger Farbe) gibt an, dass der Charakter sich in diesem Impuls weder bewegen, noch angreifen kann. Er darf aber wie gehabt spotten oder in Deckung gehen ('Duck Back').
- Eine '1' (schwarze #1) gibt an, dass der Charakter sich während seiner Aktivierung 1 Hexfeld weit bewegen MUSS.
- Eine '1' (blaue #1) gibt an, dass der Charakter sich während seiner Aktivierung 1 Hexfeld weit bewegen DARF.
- Eine '1' (rote #1) gibt an, dass der Charakter angreifen bzw. feuern DARF (Freund) bzw. MUSS (Feind), wenn er eine geladene Waffe hat und sich ein bekanntes ('spotted') Ziel in Sichtlinie ('LOS') befindet.
- Eine '2' (schwarze #2) gibt an, dass der Charakter sich während seiner Aktivierung 1 Hexfeld weit bewegen MUSS. Er darf während dieser Aktivierung das gleiche Feld nicht zweimal betreten.
- Ein 'M' gibt an, dass der Charakter im Nahkampf angreifen kann [siehe Regel 15.0].



COMBAT!

Die Ziffern und/oder Buchstaben am rechten Rand eines Markers sind Modifikatoren, die den Charakter betreffen, der den Marker auf sich liegen hat:



-A '-A' bedeutet **Alle**.

-1 Eine weiße Ziffer in einem schwarzen Kasten hat Auswirkungen auf das LDR ('Leadership Rating') eines Charakters. Ein Wert von '-A' zeigt an, dass der Charakter kein LDR besitzt (und entsprechend auch nicht einsetzen kann)

+2 Die weiße Ziffer im roten Kasten gilt als Modifikator für die TQ ('Troop Quality') des Charakters.

+3 Die rote Ziffer in einem weißen Kreis gilt als Modifikator für den WS ('Weapon Skill') des Charakters. Ein Wert von '-A' besagt, dass der Charakter keine Waffe abfeuern darf.

Die schwarzen Ziffern (4/3, 6/5, 1, 2/3, 5) auf den Markern geben die Richtung für gegnerische Soldaten vor - mehr Informationen dazu findest du in Regel 9.0 und bei den entsprechenden 'Move'-Befehlen (10.04, 10.05 usw.)



7.0 BEFEHLSPHASE: FREUND

Nachdem du eine 'Friendly'-Karte ausgewählt und auf die Initiativeleiste gespielt hast, verteilst du nun Befehle an alle befreundeten Charaktere. Jeder Charakter muss einen Befehl zugewiesen bekommen. Vergisst du einen Charakter und bemerkst das Fehlen seines Befehls erst später in der Runde, so bekommt dieser Charakter automatisch einen 'Hide'-Befehl zugewiesen. Gibt ein Befehl vor, dass ein Charakter sich bewegt, dann MUSS er sich in diesem Impuls bewegen. Möchtest du die Bewegung vorzeitig beenden, musst du den Charakter in Deckung gehen lassen ('Duck Back' [siehe Regel 7.19]).

Es gibt die folgenden Befehle:

7.01 AIMED FIRE (GEZIELTER ANGRIFF)



Der treffsicherste Feuerbefehl - und somit die beste Wahl für viele Situationen. Es ist nicht notwendig, dass der Charakter, der diesen Befehl bekommt, bereits ein Ziel hat. In diesem Fall gilt der Befehl als Möglichkeit zu feuern, während der Charakter die Region vor sich erforscht (und möglicherweise auf Gegner stößt).

Der Befehl hat die Ziffern **0-1-0-1** aufgedruckt.

Dies bedeutet, dass der Charakter in der **Aktionsphase a (i)** von Impuls 1 nicht agieren wird, d.h. er wird sich im ersten Impuls weder bewegen, noch feuern. In Schritt a (ii) darf er dennoch spotten und in Schritt a (iii) dürfte er diesen Befehl entfernen und in Deckung gehen ('Duck Back' [siehe Regel 7.19]).

In Impuls 2 **DARF** der Charakter auf ein einzelnes, sichtbares und bekanntes ('spotted') Ziel feuern (bei mehreren Zielen auf einem Hexfeld wird das Ziel per Zufall ermittelt!). Das Ziel muss bereits zu Beginn des Impulses sichtbar und bekannt ('spotted') sein. Hat der Charakter kein solches Ziel, wird er nichts machen. Auch hier darf er spotten und in Deckung gehen ('Duck Back').

Impuls 3 funktioniert analog Impuls 1. Keine Bewegung, kein Angriff, aber spotten und in Deckung gehen ('Duck Back').

Impuls 4 funktioniert analog Impuls 2. Der Charakter **DARF** feuern - das Ziel muss sichtbar und bekannt ('spotted') sein. Er darf spotten und in Deckung gehen ('Duck Back').

Wie ein Angriff abläuft, Regel 13.0.

7.02 RAPID FIRE (SCHNELLFEUER)



Eine weniger zielsichere Variante des gezielten Feuers - der Schütze konzentriert sich hier darauf, möglichst viel Munition rauszupumpen. Die Genauigkeit ist Nebensache.

Dieser Befehl ist nicht für alle Waffen verfügbar [siehe Regel 14.0] - 'Bolt Action Rifles' sind z.B. davon ausgenommen.

'Rapid Fire' hat die Ziffern **1-1-1-1** auf dem Marker, was bedeutet, dass ein Charakter mit diesem Befehl in jedem Impuls feuert, in dem er ein bekanntes ('spotted'), sichtbares Ziel hat (bei mehreren Zielen auf einem Hexfeld wird das Ziel per Zufall ermittelt!). Wie auch schon das 'Aimed Fire' darf das 'Rapid Fire' auch dann befohlen werden, wenn der Charakter noch über gar kein Ziel verfügt.

Der Charakter darf in jedem Impuls wie gehabt spotten und in Deckung gehen ('Duck Back').

Die **-2** am rechten Markerrand zeigen an, dass ein Charakter einen Modifikator von -2 auf WS erhält, wenn er im Rahmen dieses Befehls feuert.

7.03 SUPPRESSIVE FIRE

Das **Unterdrückungsfeuer** - auch bekannt als Deckungsfeuer - ist dazu gedacht ein Ziel zu unterdrücken, statt zu treffen. Der Marker verfügt über 2 Seiten, da manche Waffen (wie z.B. 'Bolt Action Rifles') nur über langsames Unterdrückungsfeuer ('Slow Suppressive Fire') verfügen.

'Suppressive Fire' hat **1-1-1-1** - der Charakter wird in jedem Impuls auf einen sichtbaren, bekannten Gegner feuern (mit -2 WS wegen dem -2).

'Slow Suppressive Fire' hat **0-1-0-1** - der Charakter mit diesem Befehl wird also nur in den Impulsen 2 und 4 auf einen sichtbaren, bekannten Gegner feuern.

Diese Befehle dürfen auch ohne sichtbares, bekanntes ('spotted') Ziel verteilt werden. Sie werden dann aktiv, sobald dieses Ziel gegeben ist (aber erst zu Beginn des passenden Impulses).

Spotten und in Deckung gehen ('Duck Back') sind erlaubt.

Der Vorteil dieses Befehls ist es, dass für diesen Angriff keine Gelände- oder gegnerischen Befehlsmodifikatoren greifen (Reichweite und Wundeneffekte werden wie gewohnt berücksichtigt). Der Nachteil ist, dass ein Treffer nur zu einem MC ('Morale Check') beim Ziel führt.

7.04 RUN & GUN (RENNEN & FEUERN)

Eine Kombination aus Bewegen und Feuern. Run & Gun hat **1-1-1-1** auf dem Marker. Dies ist nicht unbedingt ein Hüftschuss, aber schon eher ein kurzer, hektisch ausgeführter Feuerstoß.

In Impuls 1 **MUSS** der Charakter mit diesem Befehl sich 1 Hexfeld in eine beliebige Richtung bewegen. Er **DARF** wie gewohnt spotten und in Deckung gehen ('Duck Back').

In Impuls 2 **MUSS** er feuern, wenn er ein sichtbares, bekanntes ('spotted') Ziel hat. Ist kein solches Ziel gegeben, **MUSS** er sich stattdessen bewegen. Er **DARF** wie gewohnt spotten und in Deckung gehen ('Duck Back').

In Impuls 3 **MUSS** der Charakter sich 1 Hexfeld in eine beliebige Richtung bewegen. Er **DARF** wie gewohnt spotten und in Deckung gehen ('Duck Back').

In Impuls 4 **MUSS** er feuern, wenn er ein sichtbares, bekanntes ('spotted') Ziel hat. Ist kein solches Ziel gegeben, **MUSS** er sich stattdessen bewegen. Er **DARF** wie gewohnt spotten und in Deckung gehen ('Duck Back').

Die -2 am rechten Markerrand zeigen an, dass ein Charakter einen Modifikator von -2 auf WS erhält, wenn er im Rahmen dieses Befehls feuert.

7.05 SNEAK (SCHLEICHEN)

Die vorsichtigste Bewegungsaktion. Dieser Marker hat **0-1-0-1** aufgedruckt. Das bedeutet, dass der Charakter mit diesem Befehl sich in Impuls 2 ein Hexfeld weit bewegen **DARF** und sich in Impuls 4 ein Hexfeld weit bewegen **MUSS**. In Impuls 1 und 3 darf er nichts machen. In allen 4 Impulsen darf er wie gewohnt spotten und in Deckung gehen ('Duck Back').

Das -A auf der rechten Markerseite gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



7.06 EVADE (UMGEHEN)

Diese Bewegungsaktion maximiert die Verteidigungschancen eines Charakters, verhindert aber, dass er selber angreifen kann. Der Marker verfügt über **1-1-1-1**. In jedem Impuls **MUSS** sich ein Charakter mit diesem Befehl 1 Hexfeld weit bewegen. Spotten und in Deckung gehen ('Duck Back') sind erlaubt. Das -A am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



7.07 SPRINT

Auf Kosten von Verteidigung und Angriff wird die Bewegungsrate des Charakters erhöht. Sprint hat **1-2-2-2** aufgedruckt. Ein Charakter mit diesem Befehl **MUSS** sich in Impuls 1 ein Hexfeld weit und in den Impulsen 2, 3 und 4 je 2 Hexfelder weit bewegen. Charaktere mit diesem Befehl dürfen unwegsames Gelände ('Rough Terrain') betreten, der Charakter **MUSS** dann aber am Ende des Impulses in Deckung gehen ('Duck Back').

Spotten/in Deckung gehen ('Duck Back') sind wie gehabt erlaubt. In den Impulsen 2, 3 und 4 kann der Charakter sich auch nur 1 Feld weit bewegen und dann in Deckung gehen ('Duck Back') - er ist also nicht gezwungen, sich beide Felder zu bewegen, falls er in Deckung gehen möchte. Das -A am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



7.08 CHARGE (VORSTÜRMEN)

Dieser Befehl wird gegeben, wenn der Charakter einen Gegner im Nahkampf angreifen soll. Er hat **1-1-2-M** aufgedruckt. Dieser Befehl darf nur gegeben werden, wenn der Charakter über ein sichtbares und bekanntes ('spotted') Ziel innerhalb von 4 Hexfeldern verfügt. In anderen Worten: Der Charakter mit diesem Befehl muss einen sichtbaren, bekannten Gegner haben, den er in 4 Impulsen mit diesem Befehl erreichen kann. Ein Charakter kann ein von einem Gegner besetztes Hexfeld mit diesem Befehl betreten und bekommt ggf. einen Bonus auf TQ [siehe Regel 15.0].

In Impuls 1 **MUSS** sich der befreundete Charakter 1 Hexfeld weit bewegen. Betritt er dabei ein Feld mit einem Gegner, so wirft er seinen 'Charge'-Befehl ab und ersetzt ihn mit einem 'Melee'-Befehl [siehe Regel 15.0]. In Impuls 2 muss sich der befreundete Charakter erneut ein Hexfeld weit bewegen. Betritt er ein Feld mit einem Gegner, behält er seinen 'Charge'-Befehl* - dieser wird nicht durch 'Melee' ersetzt.

Befindet sich der befreundete Charakter in Impuls 3 nicht bereits auf dem gleichen Feld wie ein Gegner, so bewegt er sich 2 Felder weit. Betritt er bereits nach dem ersten Feld ein von einem Gegner besetztes Hexfeld, so beendet er die Bewegung sofort, ansonsten zieht er noch 1 Feld weiter. Er behält seinen 'Charge'-Befehl*, auch wenn er ein gegnerisches Feld betritt. Ist ein befreundeter Charakter aufgrund der Gegnerbewegung am Ende von Impuls 3 nicht dazu in der Lage, seine Bewegung auf einem Hexfeld mit Gegner zu beenden, so **MUSS** er seinen 'Charge'-Befehl abwerfen und in Deckung gehen ('Duck Back').

Während Impuls 4 muss der befreundete Charakter einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner auf dem gleichen Feld ausführen. Er erhält für diesen Angriff - wenn er noch im Besitz des 'Charge'-Befehls ist - einen Bonus von +1 auf seine TQ [siehe Regel 15.0].

Das -A am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.

**Es werden im Rahmen des 'Charge'-Befehls in dieser Runde (also in allen folgenden Impulsen) keine weiteren Bewegungen mehr ausgeführt - es wird nur noch die Melee-Aktion in Impuls 4 ausgeführt.*



7.09 GRENADE (GRANATE)

Mit diesem Befehl kann ein befreundeter Charakter eine Granate auf einen bekannten (nicht zwingend sichtbaren) gegnerischen Charakter werfen. Dieser Marker hat **0-1-1-1** aufgedruckt und der Befehl darf nur gegeben werden, wenn sich ein bekannter gegnerischer Charakter innerhalb von 4 Hexfeldern zum Granatenwerfer befindet. Es muss keine Sichtlinie ('LOS') zum Feind geben. Wenn du diesen Befehl platzierst, lege zusätzlich einen Granaten-Zielmarker ('Target') auf das anvisierte Hexfeld (das Feld, welches Ziel des Angriffs werden soll).

Lege in Impuls 1 einen Granaten-Marker ('Grenade') auf den Charakter, der diesen Befehl ausführt. Ab diesem Moment gilt die Granate als 'gezündet'. In Impuls 2 hat der befreundete Charakter nun die Möglichkeit, sich **ENTWEDER** selber ein einzelnes Feld weit zu bewegen **ODER** einen TQC ('Troop Quality Check') zu würfeln, bei dessen Gelingen er den Granaten-Zielmarker ('Target') um ein Feld versetzen darf. Liegt der Zielmarker 4 Felder entfernt, so **MUSS** sich der Charakter darauf zu bewegen, wenn ihm der TQC misslingt. Der Zielmarker darf am Ende dieses Impulses niemals weiter als 3 Felder vom Granatenwerfer entfernt sein. Der Charakter kann in diesem Impuls nichts weiter machen (außer ggf. zu spotten). In Impuls 3 wirft der Charakter die Granate nun maximal 3 Felder weit. Lege den Granatenwerfer auf das Zielfeld und entferne den Granaten-Zielmarker.

Werfe 1W10. Addiere +3 auf das Ergebnis, wenn sich das Zielfeld nicht in Sichtlinie ('LOS') zum Granatenwerfer befindet. Ist das Endergebnis 9 oder mehr, so rollt die Granate 1 Hexfeld in eine zufällige Richtung. Wirf 1W6 für die Richtung und platziere den Granaten-Explosionsmarker auf dem entsprechenden Feld: Würfele für jeden Charakter auf dem Feld der Granate gegen den WS des Granatenwerfers - es gelten die normalen Modifikatoren für Gelände bzw. gegnerische Befehle. Bei einem erfolgreichen Wurf platziere einen 'Grenade Near'-Marker, bei einem Misserfolg platziere einen 'Grenade Far'-Marker. Die Granate explodiert am Rundenende [Regel 14.2]. Während Impuls 2 **DARF** sich der Granatenwerfer ein zusätzliches Feld weit bewegen - dies ist optional. Bewegt sich die Zielperson vom 'Near'-/'Far'-Marker weg, entferne den Marker.

7.10 SMOKE GRENADE (RAUCHGRANATE)

Dieser Marker hat **0-1-1-1** aufgedruckt. Eine Rauchgranate funktioniert bis auf folgende Ausnahmen genau wie eine normale Granate:

Um eine Rauchgranate zu werfen ist es nicht notwendig, dass sich ein gegnerischer Charakter innerhalb von 4 Feldern zum Granatenwerfer befindet.

Bevor dieser Befehl zugewiesen wird, muss dem befreundeten Charakter ein TQC ('Troop Quality Check') gelingen. Misslingt dieser, musst du für den Charakter einen anderen Befehl wählen. Du darfst diesen Wurf für den gleichen Charakter erst wieder in der nächsten Runde wiederholen.

Es wird kein Granaten-Zielmarker ('Target') platziert; der Spieler darf sich in Impuls 3 aussuchen, auf welchem Hexfeld innerhalb von 3 Feldern vom Granatenwerfer er die Rauchgranate platziert.

Nachdem das finale Ziel-Hexfeld festgelegt wurde, würfelst du nicht gegen den WS des Granatenwerfers - Schadenswürfe sowie 'Grenade Far'- bzw. 'Grenade Near'-Marker sind nicht notwendig und werden nicht platziert.

Für den Effekt einer Rauchgranate sieh' Dir die Regel für Rauch an [Regel 18.0]



7.11 RIFLE GRENADE (GEWEHRGRANATE)

Dieser Marker hat **0-0-1-0** aufgedruckt. Wie auch schon bei der Rauchgranate muss auch hier der Charakter einen TQC ('Troop Quality Check') bestehen, um diesen Befehl zu erhalten. Ein Rifle Grenade-Befehl erfordert einen bekannten gegnerischen Charakter in Sichtlinie und Reichweite [siehe Regel 14.0]. Wenn du diesen Befehl platzierst, lege zusätzlich einen Gewehrgranaten-Zielmarker ('Target') auf das anvisierte Hexfeld (das Feld, welches Ziel des Angriffs werden soll). Der befreundete Charakter darf sich in den ersten 2 Impulsen nicht bewegen, das Spotten oder in Deckung gehen ('Duck Back') ist hingegen erlaubt.

In Impuls 1 und 2 darf der Spieler nach dem Bestehen eines TQC ('Troop Quality Check') den Gewehrgranaten-Zielmarker ('Target') 1 Feld in eine beliebige Richtung innerhalb der Reichweite bewegen. Misslingt der Check, darf er den Zielmarker nicht bewegen.

Beachte, dass Gewehrgranaten nicht bereits in Impuls 1 'gezündet' werden (sie zünden erst, sobald sie abgefeuert werden) - wird der Charakter vor Impuls 3 gezwungen in Deckung zu gehen ('Duck Back') wird der Befehl einfach entfernt. Gewehrgranaten haben einen Reichweitenmodifikator [Regel 14.0] und werden beim Feuern wie die anderen Waffen auch behandelt.

In Impuls 3 feuert der befreundete Charakter die Gewehrgranate bis hin zu ihrer maximalen Reichweite. Platziere den Gewehrgranaten-Marker auf dem Zielfeld und entferne den Gewehrgranaten-Zielmarker ('Target').

Wirf 1W10. Addiere +3 auf das Ergebnis, falls das Zielfeld nicht in Sichtweite ('LOS') des granatenwerfenden Charakters ist. Ist das Endergebnis 9 oder höher, so streut die Granate 1 Hexfeld in eine zufällige Richtung. Wirf 1W6 für die Richtung und platziere den Gewehrgranaten-Marker auf dem entsprechenden Feld. Würfele für jeden Charakter auf dem Feld der Granate gegen den WS des Gewehrgranatenwerfers - es gelten die normalen Modifikatoren für Gelände bzw. gegnerische Befehle. Bei einem erfolgreichen Wurf platziere einen 'Grenade Near'-Marker, bei einem Misserfolg platziere einen 'Grenade Far'-Marker. Die Gewehrgranate explodiert am Ziel **sofort** (anders, als die normale Granate).



7.12 PLAN (PLANEN)

Dieser Marker hat **0-0-0-0** aufgedruckt. Normalerweise erhält ein Spieler nur dann neue 'Order'-Karten, wenn er zu Rundenbeginn keine Karten mehr auf der Hand hat.

Der 'Plan'-Befehl gibt einem Spieler die Möglichkeit, zusätzliche Karten zu ziehen. Bestimmte Charaktere haben ein sogenanntes 'Leadership Rating' ('LDR'). Nur solche Charaktere dürfen einen 'Plan'-Befehl ausführen. Ein Charakter mit diesem Befehl darf sich nicht bewegen, spotten oder in Deckung gehen ('Duck Back') sind aber wie gehabt möglich.

Am Rundenende - während Schritt 5 c) - würfelt der Spieler einen TQC ('Troop Quality Check') für jeden Charakter mit 'Plan'-Befehl. Für jeden Charakter, der den Check besteht, zieht der Spieler eine Anzahl an Karten, die dem LDR des Charakters entspricht. Diese Karten legt er neben dem Spielfeld bereit. Er darf sie erst während Schritt 1 b) des Folgezugs auf die Hand nehmen.

Beispiel: Sgt Taylor hat einen LDR von 3 (weiße Ziffer in schwarzem Kasten). Wenn Taylor einen 'Plan'-Befehl ausführt und während Schritt 5 c) einen TQC erfolgreich besteht, indem er eine 6 oder weniger würfelt, dann erhält der Spieler 3 Karten. Diese Karten legt er vorerst beiseite - er erhält sie schließlich in Schritt 1 b) des Folgezugs.



7.13 RELOAD (NACHLADEN)

Dieser Marker hat **0-0-0-0** aufgedruckt. Während des Spielverlaufs könnte ein Charakter einen 'Low Ammo'- (wenig Munition) oder gar einen 'No Ammo'- (keine Munition) Marker erhalten [siehe Regel 13.0 – Schritt 8]. Der 'Reload'-Befehl ermöglicht es ihm, solche Marker abzuwerfen.

Ein Charakter darf nicht feuern, wenn er über einen 'No Ammo'-Marker verfügt. Zum Ende des Zuges dürfen Charaktere, die noch immer diesen Befehl verfolgen, alle 'Low Ammo'- oder 'No Ammo'-Marker abwerfen, die sie besitzen.

Das **-A** am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



7.14 MEDICAL AID (ERSTE HILFE)

Auf diesem Marker ist **0-0-0-0** aufgedruckt. Der Befehl darf nur an einen Charakter mit 'Medic'-Fähigkeit ausgegeben werden, der sich zu Rundenbeginn auf dem gleichen Feld wie ein verwundeter Charakter (Freund oder Feind) befindet.

Ein verwundeter Charakter, der das Ziel der Ersten Hilfe ist, darf nur einen der folgenden Befehle bekommen: 'Hide' (sich verstecken), 'Rally' (sich sammeln) oder 'Plan' (Planen).

Am Ende der aktuellen Runde macht der Spieler für den Charakter mit der 'Medic'-Fähigkeit einen TQC ('Troop Quality Check'). Gelingt dieser, drehe den Wundenmarker ('Wound') auf seine 'Bandaged'-Seite (bandagiert). Jeder Charakter darf pro Runde nur eine einzelne Wunde über diesen Befehl versorgen.

Das **-A** am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



7.15 SEARCH (SUCHEN)

Dieser Marker hat **0-0-0-0** aufgedruckt. Der Befehl kann genutzt werden, um gefangene, gegnerische Offiziere zu durchsuchen. Die Szenariobeschreibung könnte aber auch andere Einsatzmöglichkeiten vorgeben.

Um einen feindlichen Offizier zu durchsuchen muss sich dieser zu Rundenbeginn auf dem gleichen Feld wie der suchende, befreundete Charakter befinden. Am Rundenende macht der Spieler einen TQC für den befreundeten Charakter. Gelingt dieser, platziere einen 'Papers'- (Dokumente-)Marker auf dem befreundeten Charakter.

Diese geben idR. zusätzliche Siegpunkte am Spielende [siehe Regel 22.0].

Das **-A** am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



7.16 HIDE (SICH VERSTECKEN)

Der Marker hat **0-0-0-0** aufgedruckt. Dieser Befehl ermöglicht es dem Charakter, die bestmöglichen Defensivvorteile aus dem Gelände, auf dem er sich befindet, zu holen. Weder Bewegung, noch Feuern ist erlaubt. Ein bekannter ('spotted') befreundeter Charakter kann den 'Hide'-Status bekommen, wenn er alle der folgenden Bedingungen erfüllt [siehe Regel 18.0]:

- Er verfügt über einen 'Hide'-Befehl;
- Er ist in Deckung;
- Er ist nicht in Sichtlinie ('LOS') eines bekannten, feindlichen Charakters; und
- ihm gelingt ein TQC am Ende der Runde.

Das **-A** am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



7.17 RALLY (SICH SAMMELN)

Dieser Marker hat **0-0-0-0** aufgedruckt. Der Befehl wird genutzt, um den Moralstatus eines Charakters zu verbessern. Er darf nur Charakteren mit einem Moralstatus von 'Cautious' (vorsichtig) oder niedriger zugewiesen werden [siehe Regel 17.0].

Mache am Rundenende einen RC ('Rally Check') für den Charakter mit diesem Befehl; dieser Check wird durch Wunden, nicht aber durch den Moralstatus modifiziert. Der Charakter erhält für diesen Wurf zusätzlich einen Bonus von +1 (max. 1) auf seine TQ, falls er sich innerhalb der Leadership-Reichweite eines befreundeten Anführers befindet. Das Ergebnis des Wurfs führt zu folgenden Anpassungen:

- Natürliche 0 = Erhöhe den Moralstatus um 2 (nicht auf 'Berserk')
- <= TQ = Erhöhe den Moralstatus um 1 (nicht auf 'Berserk')
- > TQ = Kein Effekt
- Natürliche 9 = Senke den Moralstatus um 1

Hinweis: Hat der Moralstatus eines befreundeten Charakters bereits 'Rout' (in die Flucht geschlagen) erreicht, dann darf diesem Charakter der 'Rally'-Befehl nur gegeben werden, wenn er sich in Deckung und außerhalb der Sichtweite ('LOS') aller bekannten feindlichen Charaktere befindet und ihm zudem ein (unmodifizierter) TQC gelingt. Misslingt der Check, so muss der Charakter einen Bewegungsbefehl bekommen und sich in Richtung 5 und/oder 6 bewegen [siehe Regel 9.3]. Erreicht er dadurch ein Feld mit Deckung, welches sich außer halb der Sichtweite aller Feinde befindet, darf er einen erneuten TQC machen - gelingt dieser, darf er in Deckung gehen ('Duck Back').

Das **-A** am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



7.18 CARRY/Drag (TRAGEN/ZIEHEN)

Dieser Marker hat **0-1-0-1** aufgedruckt. Der Befehl wird eingesetzt, um einen anderen befreundeten Charakter zu tragen. Um diesen Befehl bekommen zu können muss der Charakter die Runde auf einem Feld mit einem anderen, befreundeten Charakter beginnen. Der getragene Charakter verliert seinen Befehl und es wird davon ausgegangen, dass beide Charaktere jetzt den 'Carry/Drag'-Befehl haben. Beide Charaktere bewegen sich in der Initiative des 'tragenden' Charakters.

Das **-A** am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



7.19 DUCK BACK (IN DECKUNG GEHEN)

Dies ist ein spezieller Befehl. Er darf in der Befehlsphase nicht direkt vergeben werden. Es gibt 3 Arten, an diesen Befehl zu gelangen:

1. Ein beliebiger befreundeter Charakter kann zum Ende jedes Impulses, in dem er aktiv war, seinen bisherigen Befehl abwerfen und durch einen 'Duck Back'-Befehl ersetzen – Schritt 4. a) iii).
2. Misslingt einem befreundeten Charakter ein MC ('Morale Check'), so wird dessen Befehl sofort abgeworfen und durch einen 'Duck Back'-Befehl ersetzt.
3. Wird ein befreundeter Charakter von feindlichem Feuer (nicht: 'Melee!') getroffen, so wird dessen Befehl sofort abgeworfen und durch einen 'Duck Back'-Befehl ersetzt.

Sobald ein Charakter mit 'Duck Back'-Befehl das nächste Mal aktiviert wird, **MUSS** er den 'Duck Back'-Befehl auf die dessen Rückseite ('Hide') drehen! Dieser 'Hide'-Befehl ist für den Rest der Runde gültig!

Hinweis: Wird der 'Duck Back'-Befehl in Impuls 4 gegeben, wird er in der Endphase (Schritt 5 f)) einfach entfernt und nicht umgedreht.



8.0 CHARAKTERE

Es gibt zwei Arten von Charakteren - 'Friendly' (Freunde) und 'Enemy' (Feinde).

Die 'FRIENDLY'-Charaktere werden vom Spieler kontrolliert; 'ENEMY'-Charaktere vom Spiel.

8.1 'Friendly'-Charaktere

3 3 – Manche Charaktere haben ein 'LDR' ('Leadership Rating'). In diesem Beispiel verfügt Sgt Taylor über ein LDR von 3. Dieser Wert wird für den 'Plan'-Befehl genutzt [siehe Regel 7.12], oder wenn ein anderer Charakter einen 'Rally'-Befehl ausführt [siehe Regel 7.17].

6 6 – Die 'Troop Quality' des Charakters.

Weapons Skills - Dies sind die Waffenfähigkeiten des Charakters. Sie werden angewendet, wenn der Charakter angreift [siehe Regel 13.0]. Charaktere haben unterschiedliche, waffenabhängige 'Weapon Skills'.



BILD
Ein Bild des Charakters

SGT Taylor

SGT Taylor
Der Name des Charakters



7 M3 - SMG → 7
4 Grenades → 4
5 .45 Pistol → 5

T **TOUGH (ZÄH)** - Es gibt 2 zusätzliche Fähigkeiten, die Charaktere haben könnten: 'Tough' (zäh) und 'Medic' (Mediziner). 'Tough' erlaubt es einem Charakter im Falle einer Wunde eine zusätzliche Karte zu ziehen [Regel 16.0], 'Medic' ermöglicht es ihm, den 'Medical Aid'-(Erste Hilfe-)Befehl auszuführen [Regel 7.14]. Manche Charaktere haben auch gar keine dieser Fähigkeiten.

Able

Able - Das Team, zu dem der Charakter gehört. Sgt Taylor ist Teil des 'Able'-Teams. Es gibt die Teams Able, Baker & Charlie.



Jeder befreundete Charakter hat eine Vorder- und eine Rückseite, die ihn als entweder "bekannt" oder "versteckt" anzeigt. Jedes Szenario gibt vor, ob Charaktere zu Beginn "bekannt" ('spotted') oder "versteckt" ('hidden') starten (wenn nichts angegeben ist, gilt immer "hidden"). "Versteckte" befreundete Charaktere können durch einen Gegner bemerkt werden und somit den Spotted-Status erhalten [Regel 12.0]. Dem Gegner bekannte Charaktere können den 'Hidden'-Status zurückerlangen, wenn sie einen 'Hide'-Befehl einsetzen, in Deckung sind, nicht gesehen werden und ihnen am Rundenende ein TQC gelingt. Greift ein versteckter Charakter an, wird er immer auf die 'Spotted'-Seite gedreht!



← Vorderseite = Bekannt ('Spotted')

Rückseite = Versteckt ('Hidden') →

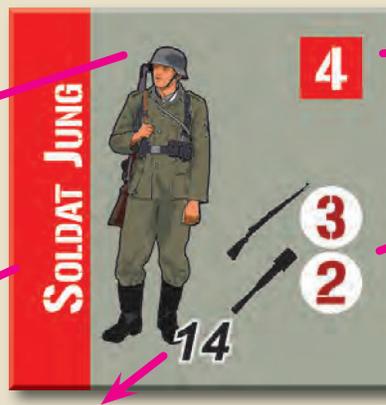
8.2 'Enemy'-Charaktere



BILD
Ein Bild des Charakters

SOLDAT JUNG

Soldat Jung
Der Name des Charakters



4 4 – Die 'Troop Quality' des Charakters.

Weapons Skills - Dies sind die Waffenfähigkeiten des Charakters. Sie werden angewendet, wenn der Charakter angreift [siehe Regel 13.0]. Charaktere haben unterschiedliche, waffenabhängige 'Weapon Skills'.

3 Kar 98k → 3
2 Grenades → 2

14 14 – Die ID-Nummer des Charakters

Team - In diesem Beispiel ist der Soldat Teil des roten 'Red'-Teams. Es gibt die Teams 'Red', 'Blue', 'White' und 'Yellow'.



Jeder feindliche Charakter hat eine Vorder- und eine Rückseite, die ihn als entweder "bekannt" ('Spotted') oder "unbekannt" anzeigt. Jedes Szenario gibt vor, ob Charaktere zu Beginn "bekannt" oder "unbekannt" starten (wenn nichts angegeben ist, gilt immer "unbekannt"). "Unbekannte" feindliche Charaktere können durch einen befreundeten Charakter gespottet werden und somit den "Bekannt"-Status erhalten [Regel 12.0]. Greift ein unbekannter Charakter an, wird er immer auf die 'Bekannt'-Seite gedreht!



← Vorderseite = Bekannt ('Spotted')

Rückseite = Unbekannt →

COMBAT!

Beispiel zur Initiativeleiste ('Initiative Track') [9.1]

Friendly
Initiative
Able 4
Baker 24
Charlie 60

ORDER
Bad Shooting

Transmission
-1 to all WS this turn.

Close Call MC

Der Spieler spielt Karte 06 in der Kartenphase: Freund auf die Initiativeleiste. Alle Charaktere, die in dieser Runde feuern (Freund oder Feind) erhalten -1 auf ihren 'Weapon Skill' (WS).

In der Kartenphase des Gegners wurden die hier rechts zu sehenden Karten gezogen.

Für die Initiative nutzen die befreundeten Teams die Zahlen oben links auf der obenstehenden 'Order'-Karte (4, 24, 60) - die gegnerischen Teams nutzen die Zahlen in der unteren rechten Ecke ihrer 'Enemy Order'-Karten (3, 7, 23, 63).

Spielst du nach den Regeln für eine 'große Schlacht', so sind die rechtsstehenden Karten die einzigen Karten, die du für die Gegner ziehst. Spielst du nicht nach diesen Regeln, so handelt es sich bei diesen Karten um die jeweils erste Karte, die für jedes der 4 Teams gezogen wurden.

Die Initiative-Marker der Teams werden wie unten gezeigt auf der Initiativeleiste platziert. In jedem Impuls dieser Runde ist Team 'Blue' zuerst an der Reihe, danach kommt Team 'Able', dann Team 'White', Team 'Yellow', Team 'Baker', Team 'Charlie' und zuletzt Team 'Red'. Diese Reihenfolge ändert sich jede Runde, wenn neue Karten eingesetzt werden.

Hinweis: Die Felder 8, 9 und 10 sind für spätere Erweiterungen reserviert.

Team 'White'

SECRET S-2 SPOT REPORT
COMBATANT: German

In Cover
Aggressive Rapid Fire
Bold Rapid Fire G
Normal Supp. Fire
Cautious Rally
Shaken Rally

In Open
Aggressive Rapid Fire
Bold Rapid Fire
Normal Rapid Fire
Cautious Supp. Fire
Shaken Supp. Fire

Rout 2
Berserk 6

INITIATIVE 7
SERIAL 25

Team 'Yellow'

SECRET S-2 SPOT REPORT
COMBATANT: German

In Cover
Aggressive Rapid Fire G
Bold Supp. Fire G
Normal Hide
Cautious Hide
Shaken Hide

In Open
Aggressive Rapid Fire
Bold Evade 6/5
Normal Run & Gun 6/5
Cautious Rapid Fire
Shaken Sneak 3/2

Rout 3/2
Berserk 5/6

INITIATIVE 23
SERIAL 36

Team 'Blue'

SECRET S-2 SPOT REPORT
COMBATANT: German

In Cover
Aggressive Aimed Fire G
Bold Aimed Fire G
Normal Aimed Fire G
Cautious Aimed Fire
Shaken Rally

In Open
Aggressive Evade 6 GC
Bold Evade 6 GC
Normal Evade 6 GC
Cautious Evade 2
Shaken Evade 2 G

Rout 3
Berserk 5

INITIATIVE 3
SERIAL 10

Team 'Red'

SECRET S-2 SPOT REPORT
COMBATANT: German

In Cover
Aggressive Rapid Fire
Bold Aimed Fire
Normal Aimed Fire
Cautious Rally
Shaken Hide

In Open
Aggressive Run & Gun 6/5 C
Bold Aimed Fire C
Normal Aimed Fire
Cautious Evade 3/2
Shaken Sneak 3

Rout 3
Berserk 5

INITIATIVE 63
SERIAL 44

Initiative Track

+

ABLE

+

+

BAKER

CHARLIE

+

8 9 10

9.0 KARTEN- & BEFEHLSPHASE: FEIND

In dieser Phase ziehst du für jeden feindlichen Charakter eine 'Enemy Order'-Karte (*ist der Stapel leer mischst du den Ablagestapel zu einem neuen Deck zusammen*) und platzierst den passenden Befehlsmarker auf dem Charakter. Die jeweils erste Karte, die du für ein Team ziehst, legst du auf den zugehörigen Platz (Teamfarbe beachten) der 'Display Mat'.

9.1 'Enemy Order'-Karten

Suche auf jeder 'Enemy Order'-Karte die Zeile, die zu sowohl Moralstatus [Regel 17.0] wie auch Deckung [Regel 11.0] des Charakters passt. Diese Zeile gibt dann den Befehl vor, der dem Charakter gegeben werden muss. Platziere den entsprechenden Befehlsmarker auf dem Charakter.

Beispiel: Die rechts gezeigte Karte 37 würde einem feindlichen Charakter mit normaler Moral in offenem Gelände ('Open Terrain'; 'in open') einen 'Sneak 5/6'-Befehl zuweisen.

Die Nummer im braunen Kreis unten rechts auf der Karte legt den Initiativwert für das Team, welches die Karte gezogen hat fest - in unserem Beispiel wäre das die Zahl 25.

Beachte, dass nur die jeweils erste Karte, die für ein Team gezogen wurde (also die Karte, die das erste Teammitglied zieht), für die Initiativebestimmung genutzt wird.

Du ziehst auch dann eine Karte für ein Team (und nutzt den Initiativwert), wenn du keine alarmbereiten Charaktere auf dem Spielfeld hast.

Nachdem du dies erledigt hast, passt du die Reihenfolge der Team-Initiativmarker auf der Initiativeleiste ('Initiative Track') entsprechend an. Das Team mit der niedrigsten Initiative wird auf Feld 1 platziert (es wird in dieser Runde in allen Impulsen zuerst agieren können), alle anderen Teams finden ihrem aufsteigenden Initiativwert entsprechend in den Feldern 2 bis 7 Platz. Diese Initiativreihenfolge gilt für den gesamten Zug.



9.2 Große Schlachten (Large Battles)

Gibt ein Szenario vor, dass es sich um eine große Schlacht ('Large Battle') handelt, ziehst du nicht wie oben beschrieben für jeden Charakter eine Karte. Stattdessen ziehst du je eine einzelne Karte für jedes Team und verteilst deren Befehle an alle Mitglieder des jeweiligen Teams. Lege die Karte dann auf ihren zugehörigen Platz (Teamfarbe beachten) der 'Display Mat'.

Nachdem du dies erledigt hast, passt du die Reihenfolge der Team-Initiativmarker auf der Initiativeleiste ('Initiative Track') entsprechend an. Das Team mit der niedrigsten Initiative wird auf Feld 1 platziert (es wird in dieser Runde in allen Impulsen zuerst agieren können), alle anderen Teams finden ihrem aufsteigenden Initiativwert entsprechend in den Feldern 2 bis 7 Platz. Diese Initiativreihenfolge gilt für den gesamten Zug.

Beispiel einer großen Schlacht [9.2]

Der Spieler nutzt hier die Regeln für die große Schlacht. Der allgemeine Moralstatus liegt bei 'Bold' (mutig), die Moral von Soldat Voight ist allerdings bereits auf 'Normal' gefallen. Alle Charaktere sind in Alarmbereitschaft. Der Spieler zieht eine einzelne Karte für das gesamte Team 'Blue' - es handelt sich um Karte 14. Dann legt er für jeden Charakter des Teams den passenden Befehl von Karte 14 fest, beachtet dabei aber die persönlichen Umstände jedes Soldaten. Soldat Voight hat normale Moral und ist in Deckung, also erhält er den 'Aimed Fire'-Befehl.

Hinweis: Würde sich ein bekannter ('spotted') befreundeter Soldat innerhalb von 4 Feldern um Soldat Voight herum befinden, hätte dieser einen 'Grenade Check' ausführen müssen.

Soldat Wolff und Soldat Bach sind beide mutig ('Bold') und auf offenem Gelände ('In Open'). Beide erhalten den 'Sprint 6'-Befehl.

Hinweis: Durch das Ausführen des 'Sprint'-Befehls betreten beide in Impuls 1 ein Heckenfeld. Heckenfelder gelten als unwegsames Gelände ('Rough Terrain'), weshalb beide direkt nach dem Betreten ihren Befehl auf 'Duck Back' wechseln.

Zu guter Letzt hat der noch unbekannte Soldat auf Feld 14.10 eine 'Bold'-Moral und ist in Deckung ('In Cover') - er bekommt einen 'Run & Gun 5'-Befehl.



9.3 Directional Compass (Kompass)



Jedes Szenario gibt Ort und Ausrichtung des Kompass-Markers vor. Dieser zeigt 6 verschiedene Richtungen und wird u.A. genutzt, um die Bewegung gegnerischer Charaktere zu bestimmen. Wird ein gegnerischer Charakter für einen Bewegungs-Befehl ('Sprint', 'Evade', usw.) aktiviert, so bewegt er sich in die von Befehlsmarker und Kompass vorgegebene Richtung. Sind zwei Richtungen vorgegeben, z.B. 5/6, dann bewegt sich der Charakter in den Impulsen 1 und 3 in die erste Richtung (5) und in den Impulsen 2 und 4 in die zweite Richtung (6).

Beispiel: Ein feindlicher Charakter hat einen 'Evade 3'-Befehl. In jedem Impuls wird sich der Charakter 1 Feld in Richtung 3 bewegen; insgesamt also 4 Felder.

Beispiel: Ein feindlicher Charakter hat einen 'Evade 5/6'-Befehl. In Impuls 1 bewegt er sich 1 Feld in Richtung 5. In Impuls 2 bewegt er sich 1 Feld in Richtung 6. In Impuls 3 dann wieder 1 Feld in Richtung 5 und in Impuls 4 schließlich noch einmal 1 Feld in Richtung 6; insgesamt 4 Felder.

9.3.1 Wind-Marker platzieren

Ermittle mit 1W6 die Richtung, in die der Wind-Marker zeigt. Platziere ihn dann irgendwo auf dem Spielfeld, wo er nicht stört.

9.4 Gelände betreten

Betritt ein Feind Gelände, welches nicht als offenes Gelände ('Open') deklariert ist [siehe Regel 11.0] und hat er dabei eine Sichtlinie ('LOS') [siehe Regel 12.0] zu einem bekannten, also gespotteten, befreundeten Charakter, so muss er (in Schritt 4 a) iii) einen (nicht durch Wunden oder Moral modifizierten) TQC absolvieren [siehe Regel 19.0].

Gelingt der Check, so ändert sich der Befehl des Charakters zum Ende seiner Aktivierung im gleichen Impuls auf "in Deckung gehen" ('Duck Back'). Schlägt der Check fehl, so hat dies keinen Effekt.

Diese Regel ist nicht gültig, wenn es sich bei dem feindlichen Befehl um 'Run & Gun', 'Grenade' oder 'Charge' handelt, oder wenn der feindliche Charakter sich im Moralstatus 'Aggressive' oder 'Berserk' befindet.

9.5 Der Spielfeldrand

Jedes Szenario legt fest, welcher Spielfeldrand den 'Freund'- bzw. 'Feind'-Bereich festlegt. Die anderen beiden Ränder sind neutrales Gebiet. Eine feindliche Einheit darf sich jederzeit über den 'Feind'-Spielfeldrand hinaus bewegen. Handelte es sich dabei um einen Charakter mit 'Rout' (in die Flucht geschlagen)-Moral kann dies zusätzliche Siegpunkte für den Spieler bedeuten [siehe Regel 22.0]. Eine feindliche Einheit darf sich auch jederzeit über den 'Freund'-Spielfeldrand hinaus bewegen. Dies kann dazu führen, dass der Spieler Siegpunkte verliert [siehe Regel 22.0].

Bewegt sich ein feindlicher Charakter über einen neutralen Rand, musst du die Befehle dieses Charakters prüfen:

1. Sorgt der Befehl dafür, dass der Charakter im weiteren Verlauf der Runde über den neutralen Spielfeldrand hinweg bewegt werden würde, so ersetze den Befehl mit einem 'Duck Back'-Befehl.
2. Wäre es für den Charakter aber möglich, sich durch das Überspringen der Bewegung in einem späteren Impuls so zu bewegen, dass er nicht über den neutralen Spielfeldrand hinweg bewegt werden würde, dann wird die Bewegung im aktuellen Impuls übersprungen. Er bewegt sich erst wieder, wenn er ohne den Spielfeldrand zu überqueren bewegt werden könnte.

Beispiel: Ein feindlicher Charakter hat den 'Evade 1'-Befehl. In Impuls 1 bewegt er sich an den oberen Spielfeldrand. In Impuls 2 würde er sich von der Karte bewegen. Da der Charakter auch in

Impuls 2 bis 4 versuchen würde, die Karte zu verlassen, wird der Befehl entfernt und durch einen 'Duck Back'-Befehl ersetzt.

Beispiel: Ein feindlicher Charakter hat den 'Evade 5/6'-Befehl. In Impuls 1 würde er sich an den oberen Spielfeldrand bewegen. In Impuls 2 würde er die Karte verlassen (Richtung 6) - da der Charakter sich aber in einem späteren Impuls in eine andere Richtung bewegt, wird dieser Impuls übersprungen. In Impuls 3 bewegt der Charakter sich wieder vom Spielfeldrand weg.

9.6 'Charge'- und 'Grenade'-Checks

Manche feindlichen Befehle haben den Buchstaben C oder G mit an Bord. Diese stehen für 'Charge' und 'Grenade'. Bevor du einem gegnerischen Charakter einen solchen Befehl gibst, prüfe, ob sich ein bekannter ('spotted') befreundeter Charakter innerhalb von 4 Feldern zu diesem Feind befindet (**eine Sichtlinie ('LOS') ist nicht erforderlich!**). Ist dem so (und der Befehl hat einen der beiden Buchstaben mit dabei), so muss der feindliche Charakter einen TQC bestehen.

- Besteht er den Check und der Befehl bringt ein C mit sich, dann erhält der Gegner statt dem auf der Karte vorgegebenen Befehl einen 'Charge'-Befehl.
- Besteht er den Check und der Befehl bringt ein G mit sich, dann erhält der Gegner statt dem auf der Karte vorgegebenen Befehl einen 'Grenade'-Befehl.
- Bringt der Befehl sowohl ein C wie auch ein G mit sich, so führe zuerst einen TQC für den ersten Buchstaben aus:
 - Besteht der Charakter diesen, führe den Befehl den dieser Buchstabe vorgibt aus.
 - Misslingt der Check, mache einen weiteren TQC für den zweiten Buchstaben. Besteht er diesen, führe den Befehl dieses zweiten Buchstaben aus.
 - Schlägt der zweite Check auch fehl, führe den normalen Kartenbefehl aus.

9.7 Vorbereitet/Unvorbereitet

Das Szenario gibt vor, ob der Feind vorbereitet oder unvorbereitet daher kommt. Vorbereitete Feinde erwarten die befreundeten Charaktere bereits und ziehen ihre Befehle, sobald sie in den Alarmzustand übergehen (siehe unten). Unvorbereitete Feinde hingegen ziehen ihre Befehle erst zu Beginn ihrer jeweils nächsten Aktivierung.

9.8 Alert/Waiting (In Alarmbereitschaft/Wartend)

Feinde befinden sich entweder in Alarmbereitschaft ('Alert') oder sind Wartend ('Waiting'). Das jeweilige Szenario gibt den Standard für alle auf dem Spielfeld beginnenden Charaktere vor. Wird auf einen wartenden Charakter gefeuert, dann wird dieser so behandelt, als hätte er keinen Befehl ('No Order') [vgl. Order/Terrain Chart].

Befinden die Feinde sich standardmäßig in Alarmbereitschaft, so aktivieren sie ganz normal. Feinde in Alarmbereitschaft wechseln niemals auf den "Wartend"-Status.

Ein wartender Charakter geht in Alarmbereitschaft, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

1. Innerhalb von 10 Feldern wird auf den wartenden, gegnerischen Charakter gefeuert.
2. In seiner Aktivierung hat er eine Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten, befreundeten Charakter [siehe Regel 12.0].
3. Auf einen anderen gegnerischen Charakter in 3 Feldern Reichweite wird gefeuert.
4. Ein Feind in Alarmbereitschaft oder ein befreundeter Charakter betritt das Hexfeld, auf dem der wartende Feind steht.
5. Eine Granate, Gewehrgranate oder ein Artillerieangriff explodiert innerhalb von 5 Feldern Reichweite zum Charakter.

6. Zum Ende der Runde befindet sich der Charakter innerhalb der 'Leadership Range' (LDR) eines bekannten, gegnerischen Offiziers (Lt. & Hptm)/NCO (Obfr), der ebenfalls in Alarmbereitschaft ist.
7. Innerhalb von 3 Feldern Reichweite tobt ein Nahkampf ('Melee')
8. Am Rundenende befindet sich ein gegnerischer Charakter innerhalb von 3 Feldern in Alarmbereitschaft.

Platziere in dem Moment, in dem ein gegnerischer Charakter in Alarmbereitschaft geht, einen 'Alert'-Marker auf diesem Charakter.



Hinweis: Ein wartender Charakter wird niemals einen Befehl erhalten!

Wenn ein Feind in Alarmbereitschaft geht:

Wenn der Gegner VORBEREITET ist:

- Ziehe sofort eine 'Enemy Order'-Karte und wende sie auf den frisch in Alarmbereitschaft gegangenen Charakter an.
- Ignoriere den Initiativwert der Karte - die Initiative des Teams, zu dem der feindliche Charakter gehört, wurde bereits zu Rundenbeginn festgelegt.
- Lege die gezogene 'Enemy Order'-Karte auf den Ablagestapel.

Wenn der Gegner UNVORBEREITET ist:

- Wie oben, aber ziehe die 'Enemy Order'-Karte erst dann, wenn der feindliche Charakter in der Folgerunde aktiviert werden würde.
- Der feindliche Charakter wird den Befehl erst zu Beginn des folgenden Impulses befolgen!

9.9 'Alert'-'/Waiting'-Marker

Diese Marker sind doppelseitig und zeigen an, ob ein Charakter in Alarmbereitschaft oder wartend ist.



Der Spieler kann entweder 'Waiting'-Marker auf allen Charakteren platzieren und diese Marker dann entfernen, wenn die entsprechenden Charaktere in Alarmbereitschaft gehen - er kann aber stattdessen auch die Marker einfach weglassen und im Falle der Alarmbereitschaft 'Alert'-Marker auf die entsprechenden Einheiten legen.

Ich persönlich lasse idR. die Marker weg und lege so lange 'Alert'-Marker, bis es mehr alarmierte als wartende Charaktere gibt. Dann lege ich 'Waiting'-Marker auf die noch wartenden Charaktere und entferne alle gelegten 'Alert'-Marker.

10.0 FEINDLICHE BEFEHLE

Wird einem feindlichen Charakter ein Befehl zugewiesen, lege den entsprechenden Befehlsmarker auf diesen Charakter.

Hinweis: Bewegungsbefehle ('Sprint', 'Run & Gun', 'Evade' und 'Sneak') gibt es in mehreren verschiedenen Versionen. Erhält ein feindlicher Charakter einen Bewegungsbefehl, dem er aufgrund von z.B. Wunden nicht nachkommen kann, so erhält er den nächstlangsameren Bewegungsbefehl (z.B. 'Run & Gun' statt 'Sprint'), bis er diesen dann auch ausführen kann. Dabei gilt folgende Reihenfolge: Sprint → Run & Gun → Evade → Sneak

Bewegungsbefehle geben auf ihren Markern die Richtung(en) vor, in die der feindliche Charakter sich bewegen wird. Diese beziehen sich auf den Kompass [Regel 9.3].

Wenn ein feindliches Team aktiviert wird, aktivierst du jedes Mitglied dieses Teams - dabei fängst du am oberen Rand der Karte an und aktivierst nach und nach alle feindlichen Einheiten dieses Teams, bis du am unteren Kartenrand angekommen bist. Befinden sich 2 oder mehr Gegner auf der gleichen Felderreihe, so aktivierst du zuerst den Gegner, der einem befreundeten Charakter am Nächsten

ist. Gibt es auch hier Übereinstimmungen, so lasse den Zufall entscheiden, welcher der Feinde zuerst aktiviert.

Betriff ein feindlicher Charakter ein Gelände, welches nicht als "offen" ('Open') definiert wurde [siehe Regel 11.0] und hat er dabei Sichtlinie ('LOS') [Regel 12.0] zu einem bekannten ('spotted'), freundlichen Charakter, so muss er einen TQC bestehen. Dieser wird NICHT durch Wunden oder Moral modifiziert [Regel 16.0]. Besteht er den Check, so ändert sich sein Befehl zum Ende des Impulses auf 'in Deckung gehen' ('Duck Back'). Besteht er nicht, passiert nichts.

Im Folgenden werden alle Befehle näher beschrieben:

10.01 AIMED FIRE (GEZIELTER ANGRIFF)

Dieser Befehl funktioniert genau wie sein 'befreundetes' Pendant [Regel 7.01].

Der Befehl darf auch dann vergeben werden, wenn der Charakter keinen bekannten ('spotted'), befreundeten Charakter in Sichtlinie ('LOS') hat. Sobald der Feind bei seiner Aktivierung in Impuls 2 oder 4 einen bekannten ('spotted'), befreundeten Charakter in Sichtlinie hat, muss er feuern [wie genau das funktioniert kannst du Regel 13.0 entnehmen].



10.02 RAPID FIRE (SCHNELLFEUER)

Dieser Befehl ist nicht mit allen Waffen ausführbar [hauptsächlich Bolt Action Rifles; siehe Regel 14.0]. Soll dieser Befehl einem bekannten feindlichen Charakter gegeben werden, der mit einer langsamen Waffe ausgerüstet ist, ersetze den Befehl durch einen 'Aimed Fire'-Befehl.



10.03 SUPPRESSIVE FIRE (UNTERDRÜCKUNGSFEUER)

Dieser Befehl funktioniert genau wie sein 'befreundetes' Pendant [Regel 7.03] und ist 2-seitig bedruckt, da manche Waffen (z.B. Bolt Actions) nur langsames Unterdrückungsfeuer beherrschen.



10.04 RUN & GUN (RENNEN & FEUERN)

Der Feind bewegt sich in Impuls 1 ein Feld in die erste angegebene Richtung. Hat er in Impuls 2 ein Ziel, so wird er mit einem -2 Modifikator darauf feuern. Hat er kein Ziel, wird er sich 1 Feld in die zweite angegebene Richtung (die Ziffer hinter dem Schrägstrich) bewegen. In Impuls 3 bewegt er sich wieder in die erste angegebene Richtung (wie in Impuls 1) und in Impuls 4 wird er entweder feuern (wenn er denn ein Ziel hat) oder sich erneut 1 Feld in die zweite angegebene Richtung bewegen.

Beispiel: Ein Feind mit 'Run & Gun 1/2'-Befehl würde sich in Impuls 1 ein Feld in Richtung 1 bewegen. Hätte er in Impuls 2 ein gültiges Ziel, würde er feuern - ansonsten bewegt er sich 1 Feld in Richtung 2. In Impuls 3 bewegt er sich erneut 1 Feld in Richtung 1 und in Impuls 4 würde er entweder auf ein gültiges Ziel feuern oder sich erneut 1 Feld in Richtung 2 bewegen.



10.05 SNEAK (SCHLEICHEN)

Befinden sich 2 Richtungsnummern auf dem Befehl, so bewegt der Feind sich in Impuls 2 in die Richtung der ersten Ziffer und in Impuls 4 in die Richtung der zweiten Ziffer.

Beispiel: Ein 'Sneak 5/6'-Befehl würde dazu führen, dass der Feind sich in Impuls 2 ein Feld in Richtung 5 - und in Impuls 4 ein Feld in Richtung 6 - bewegen würde. In Impuls 1 und 3 macht er nichts.

Das -A am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.



10.06 EVADE (UMGEHEN)

Feinde mit diesem Befehl bewege sich in Impuls 1 und 3 je 1 Feld in Richtung der ersten Ziffer, in Impuls 2 und 4 je 1 Feld in Richtung der zweiten Ziffer.



Beispiel: Ein 'Evade 3/2'-Befehl sorgt dafür, dass der Feind sich in Impuls 1 ein Feld in Richtung 3, in Impuls 2 dann 1 Feld in Richtung 2, in Impuls 3 wieder ein Feld in Richtung 1 und zu guter Letzt in Impuls 4 erneut 1 Feld in Richtung 2 bewegt.

Das **-A** am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.

10.07 SPRINT

Feinde mit diesem Befehl bewege sich in Impuls 1 ein Feld in Richtung der ersten Ziffer, in Impuls 2 dann 2 Felder in Richtung der zweiten Ziffer, in Impuls 3 zwei Felder in Richtung der ersten Ziffer und zuletzt in Impuls 4 zwei Felder in Richtung der zweiten Ziffer.



Beispiel: Ein 'Sprint 5/4'-Befehl sorgt dafür, dass der Feind sich in Impuls 1 ein Feld in Richtung 5, in Impuls 2 dann 2 Felder in Richtung 4, in Impuls 3 zwei Felder in Richtung 5 und zu guter Letzt in Impuls 4 zwei Felder in Richtung 4 bewegt.

Manchmal soll ein Feind im Rahmen dieses Befehls unwegsames Gelände ('Rough Terrain') [Regel 11.0] betreten. In diesem Fall musst du einmal den Befehl prüfen:

- Würde die Ausführung des Befehls bedeuten, dass der Charakter sich für den Rest der Runde auf unwegsamem Gelände ('Rough Terrain') bewegen würde, betritt der Charakter das unwegsame Gelände und ersetzt dann seinen 'Sprint'-Befehl durch einen 'Duck Back'-Befehl - er geht in Deckung.
- Wäre es hingegen möglich, dass der Charakter - wenn er im aktuellen Impuls auf seine Bewegung verzichtet - in einem der Folgeimpulse so bewegt werden würde, dass er das unwegsame Gelände nicht betreten müsste, dann wird er im aktuellen Impuls auf seine Bewegung verzichten und sich erst in dem Impuls wieder bewegen, in dem er sich außerhalb des unwegsamem Geländes bewegen würde.

Beispiel: Ein feindlicher Charakter verfügt über den 'Sprint 1'-Befehl. In Impuls 1 betritt er ein an felsiges, unwegsames Gelände ('Rocks'; 'Rough Terrain') angrenzendes Feld. In Impuls 2 würde er dieses Feld betreten. Da er sich - würde er jetzt auf seine Bewegung verzichten - auch in Impuls 3 und 4 auf dieses Feld bewegen würde, findet die Bewegung statt. Er bewegt sich also in Impuls 2 auf das unwegsame Gelände und ersetzt seinen 'Sprint'-Befehl durch einen 'Duck Back'-Befehl.

Beispiel: Ein feindlicher Charakter verfügt über den 'Sprint 5/6'-Befehl. In Impuls 1 betritt er ein an felsiges, unwegsames Gelände ('Rocks'; 'Rough Terrain') angrenzendes Feld. In Impuls 2 würde er es betreten (Richtung 6). Da der Charakter sich in einem späteren Impuls so bewegen würde, dass er das Feld nicht betreten müsste, verzichtet er diesen Impuls auf seine Bewegung. In Impuls 3 bewegt er sich dann in Richtung 5.

Das **-A** am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.

10.08 CHARGE (VORSTÜRMEN)

Dieser Befehl kann dem feindlichen Charakter erst nach einem erfolgreichen 'Charge Check' [siehe Regel 19.0] gegeben werden. Er wird die gesamte Bewegung dazu nutzen das von einem befreundeten, bekannten ('spotted') Charakter besetzte Hexfeld zu betreten, welches ihm am Nächsten ist. Gibt es mehrere Hexfelder, die diesen Kriterien entsprechen, so nimmt der Feind sich den



befreundeten Charakter mit der niedrigsten TQ als Ziel. Gibt es auch hier einen Gleichstand, wird das Feld zufällig ermittelt.

Hinweis: Ein Feind kann mit jedem Bewegungsbefehl ein von befreundeten Charakteren besetztes Feld betreten - im Rahmen des 'Charge'-Befehls bekommt er aber einen TQ-Bonus [siehe Regel 15.0]. Ein gegnerischer Charakter mit diesem Befehl ignoriert Regel 9.4.

In Impuls 1 muss der feindliche Charakter sich 1 Hexfeld weit bewegen. Betritt er dadurch ein Feld, auf dem ein befreundeter Charakter steht, wirft er diesen 'Charge'-Befehl ab und ersetzt ihn durch einen 'Melee'-Befehl [siehe Regel 15.0]. In Impuls 2 bewegt sich der Feind erneut ein einzelnes Hexfeld weit. Betritt er hier ein Feld mit befreundetem Charakter, so behält der Feind seinen 'Charge'-Befehl. In Impuls 3 bewegt der feindliche Charakter sich 2 Hexfelder weit. Betritt er bereits nach dem ersten Feld ein von einem befreundeten Charakter besetztes Hexfeld, so beendet er die Bewegung sofort, ansonsten zieht er noch ein Feld weiter. Er behält seinen 'Charge'-Befehl*, auch wenn er ein von einem befreundeten Charakter besetztes Feld betritt. Beendet ein feindlicher Charakter am Ende von Impuls 3 seine Bewegung nicht auf einem Hexfeld mit befreundetem Charakter, so MUSS er seinen 'Charge'-Befehl abwerfen und in Deckung gehen ('Duck Back'). Während Impuls 4 muss der befreundete Charakter einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner auf dem gleichen Feld ausführen. Er erhält für diesen Angriff einen Bonus von +1 auf seine TQ, wenn er denn noch im Besitz des 'Charge'-Befehls ist [siehe Regel 15.0]. Das **-A** am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.

*Es werden im Rahmen des 'Charge'-Befehls in dieser Runde (also in allen folgenden Impulsen) keine weiteren Bewegungen mehr ausgeführt - es wird nur noch die Melee-Aktion in Impuls 4 ausgeführt.

10.09 GRENADE (GRANATE)

Dieser Befehl kann einem feindlichen Charakter nur gegeben werden, wenn dieser bei Erhalt des Befehls einen 'Grenade Check' besteht [Regel 19.0].

In Impuls 1 macht der Feind die Granate scharf - er 'zündet' sie. Ansonsten macht er in dem Impuls nichts, außer ggf. spotten und in Deckung zu gehen ('Duck Back'). Lege einen Granaten-Marker auf den feindlichen Charakter und einen Granaten-Zielmarker ('Target') auf den nächsten befreundeten Charakter (er wirft niemals eine Granate auf einen anderen Feind!) innerhalb von 4 Feldern Entfernung zum Granatenwerfer (gibt es mehrere potentielle Ziele, wähle zufällig eins aus).

In Impuls 2 bewegt der Feind sich ein Hexfeld weit auf den Granaten-Zielmarker zu - **aber nur**, wenn dieser 4 Felder von ihm entfernt ist oder er durch die Bewegung auf ein an seinen Granaten-Zielmarker angrenzendes Gebäudefeld ziehen würde. Ist dem nicht so, bewegt der Feind sich nicht - bewege stattdessen (aber nur, wenn der Granaten-Zielmarker sich nicht bereits auf einem Feld mit einem befreundeten Charakter befindet) den Granaten-Zielmarker ein Feld weit in Richtung des befreundeten Charakters. Der Marker darf am Ende dieses Impulses niemals weiter als 3 Felder vom Granatwerfer entfernt sein.

In Impuls 3 wirft der Feind die Granate bis zu einem Maximum von 3 Feldern weit. Lege den Granaten-Marker auf das Zielfeld und entferne den Granaten-Zielmarker.

Werfe 1W10. Addiere +3 auf das Ergebnis, wenn sich das Zielfeld nicht in Sichtlinie ('LOS') zum Granatenwerfer befindet. Ist das Endergebnis 9 oder mehr, so rollt die Granate 1 Hexfeld in eine zufällige Richtung. Wirf 1W6 für die Richtung und platziere den Granaten-Explosionsmarker auf dem entsprechenden Feld: Würfe für jeden Charakter auf dem Feld der Granate gegen den WS des Granatenwerfers - es gelten die normalen Modifikatoren für Gelände bzw. Befehle. Bei einem erfolgreichen Wurf platziere einen 'Grenade Near'-Marker, bei einem Misserfolg platziere einen 'Grenade Far'-Marker. Bewegt sich die Zielperson vom 'Near'-/Far'-Marker weg, entferne den Marker.



Befindet sich der Feind in offenem Gelände ('Open'), so bewegt er sich in Impuls 4 ein Feld weit in entweder Richtung 2 oder Richtung 3. Er bevorzugt Felder mit Deckung. Gleichen sich die Felder in beiden Richtungen (beide Male offenes Gelände bzw. Gelände mit Deckung), so lasse den Zufall entscheiden.

Die Granate explodiert am Rundenende [Regel 14.2].

Hinweis: Wird der feindliche Charakter in die Deckung gezwungen ('Duck Back'), bevor er in Impuls 3 die Granate werfen konnte und die Granate ist scharf (gezündert), dann platziere einen 'Grenade Near-Marker auf dem feindlichen Granatenwerfer und einen 'Grenade Far-Marker auf allen anderen Charakteren auf diesem Hexfeld (er hat die Granate einfach fallen gelassen...).

10.10 RELOAD (NACHLADEN)



Verfügt ein Feind bei seiner Aktivierung über einen 'No Ammo'-(Keine Munition-)Marker [Regel 13.0 - Schritt 8] und die 'Enemy Order'-Karte gibt einen Feuerbefehl ('Aimed Fire', 'Suppressive Fire' oder 'Run & Gun'), so erhält der Feind statt diesem Feuerbefehl automatisch einen 'Reload'-Befehl. Am Ende einer Runde, an der ein Feind diesen Befehl auf sich liegen hat, darf er alle 'No Ammo'-Marker, die er besitzt, entfernen. Bekommt ein Feind während einer Runde einen 'No Ammo'-Marker und hat er außer Granaten keine anderen Waffen, so wird sein Befehl am Ende des Impulses automatisch auf 'Duck Back' gewechselt. Das -A am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.

10.11 HIDE (SICH VERSTECKEN)



Der Gegner, der diesen Befehl bekommt versteckt sich und darf in dieser Runde nichts anderes mehr machen. Das -A am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.

10.12 RALLY (SICH SAMMELN)



Ein Gegner kann diesen Befehl auf zwei Arten und Weisen erhalten:

1. Er könnte ihn über eine 'Enemy Order'-Karte erhalten.
2. Er könnte den Befehl erhalten, wenn sein Moralstatus 'Rout' (in die Flucht geschlagen) wäre, er sich in Deckung befindet, er sich außerhalb der Sichtlinie ('LOS') aller bekannten ('spotted'), freundlichen Charaktere befinden und er einen unmodifizierten TQC bestehen würde. Schlägt dieser fehl, so muss dem Feind ein Bewegungsbefehl gegeben werden, in dem er sich in die 'Rout'-Richtung bewegt, die auf der 'Enemy Order'-Karte vorgegeben ist [siehe Regel 9.1].

Am Rundenende muss der Charakter mit diesem Befehl einen um Wunden, nicht aber den Moralstatus modifizierten RC ('Rally Check') bestehen. Passe seinen Moralstatus dann wie folgt an:

- Natürliche 0 = Erhöhe den Moralstatus um 2 (nicht auf 'Berserk')
- <= TQ = Erhöhe den Moralstatus um 1 (nicht auf 'Berserk')
- > TQ = Kein Effekt
- Natürliche 9 = Senke den Moralstatus um 1

Das -A am rechten Markerrand gibt an, dass der Charakter mit diesem Befehl während der Laufzeit des Befehls nicht feuern kann.

10.13 DUCK BACK (IN DECKUNG GEHEN)



Dies ist ein spezieller Befehl. Er darf in der feindlichen Befehlsphase nicht direkt vergeben werden. Es gibt 4 Arnte, an diesen Befehl zu gelangen:

1. Jeder feindliche Charakter wird seinen aktuellen Befehl abwerfen und durch einen 'Duck Back'-Befehl ersetzen, wenn er zum Ende eines Impulses ein Geländefeld mit Deckung betritt, er Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten ('spotted') befreundeten Charakter hat und ihm ein unmodifizierter TQC ('Troop Quality Check') gelingt [siehe Regel 19.0] - gilt auch für Feinde mit 'Rout' (in die Flucht geschlagen)-Moral.
2. Misslingt einem Feind ein MC ('Morale Check'), so wird dessen aktueller Befehl sofort abgeworfen und durch einen 'Duck Back'-Befehl ersetzt.
3. Feuert (nicht 'Melee!') ein befreundeter Charakter erfolgreich auf einen Feind (= trifft diesen), so wird dessen aktueller Befehl sofort abgeworfen und durch einen 'Duck Back'-Befehl ersetzt.
4. Der Charakter betritt per 'Sprint'-Befehl unwegsames Gelände ('Rough Terrain').

Sobald ein Charakter mit 'Duck Back'-Befehl das nächste Mal aktiviert wird, MUSS er den 'Duck Back'-Befehl auf die dessen Rückseite ('Hide') drehen! Dieser 'Hide'-Befehl ist für den Rest der Runde gültig!

Hinweis: Wird der 'Duck Back'-Befehl in Impuls 4 gegeben, wird er in der Endphase (Schritt 5 f) einfach entfernt und nicht umgedreht.

11.0 GELÄNDE (TERRAIN)

Gelände wird in 2 Hauptkategorien eingeteilt: Offenes Gelände ('Open') und Gelände mit Deckung ('Cover'). Dies ist insbesondere für die feindliche Bewegung, aber auch für ein paar andere Regeln wichtig.

Alle im Folgenden gezeigten Geländetypen entsprechen der Kategorie "mit Deckung" ('Cover') - **Ausnahme:** Feld / 'Field'. Alle hier nicht gezeigten Geländetypen sind dementsprechend offenes Gelände ('Open').

Gelände mit Deckung ('Cover') kann zudem unwegsames Gelände ('Rough Terrain') sein - Einheiten, die solch ein unwegsames Gelände per 'Sprint'-Befehl betreten MÜSSEN am Ende des Impulses, in dem sie das Gelände betreten, ihren Befehl gegen einen 'Duck Back'-Befehl tauschen.

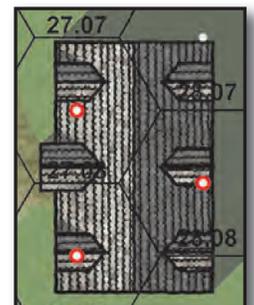
Befindet sich Rauch ('Smoke') irgendeiner Art auf einem Feld, so gilt das Feld immer als "mit Deckung" ('Cover').

11.01 Felsen ('Rocks')



Felsen sind unwegsames Gelände ('Rough Terrain'). Sie sind 1/2 Hindernis groß und blockieren die Sichtlinie ('LOS'). Verfügt ein Charakter in den Felsen über bestimmte Befehle ('Hide', 'Rally' oder 'Reload'), so ist das maximale Ergebnis eines direkten Schusswaffenangriffes gegen ihn ein 'Morale Check' (MC). **Ausnahme:** Dies gilt nicht für die Entfernte Artillerie oder Granaten.

11.02 Gebäude ('Building')



Gebäude werden durch einen weißen Kreis mit rotem Rahmen angezeigt. Es handelt sich um unwegsames Gelände ('Rough Terrain'). Sie sind 1 Hindernis groß und blockieren die Sichtlinie ('LOS'). Verfügt ein Charakter in den Felsen über bestimmte Befehle ('Hide', 'Rally' oder 'Reload'), so ist das maximale Ergebnis gegen ihn ein 'Morale Check' (MC). **Ausnahme:** Dies gilt nicht für Granaten, die aus einer Reichweite von 1 Hexfeld in das Gebäude geworfen werden.

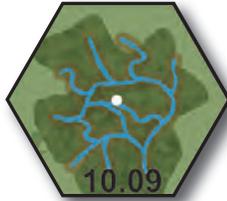
11.03 Bäume ('Trees')

Jedes Feld mit 1 oder mehr Bäumen gilt als Baum-Feld. Bäume sind unwegsames Gelände ('Rough Terrain'), ein Größe 1 Hindernis und blockieren die Sichtlinie ('LOS').



11.04 Sumpf ('Marsh')

Sumpf ist unwegsames Gelände ('Rough Terrain'). Es handelt sich um ein Hindernis der Größe ½, welches die Sichtlinie ('LOS') blockiert.



11.05 Hecken ('Hedgerow')

Hecken ('Hedgerows' oder 'Hedges') sind unwegsames Gelände ('Rough Terrain'), Hindernis der Größe ½ und blockieren die Sichtlinie ('LOS').



11.06 Wand ('Wall')

Wände sind unwegsames Gelände ('Rough Terrain'), ein Größe ½ Hindernis und blockieren die Sichtlinie ('LOS').



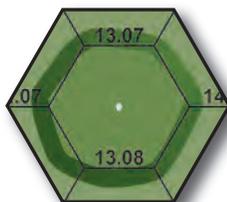
11.07 Hohes Gras ('Long Grass')

Hohes Gras ist ein Hindernis der Größe ½ und blockiert die Sichtlinie ('LOS') unter manchen Begebenheiten, nämlich dann, wenn einer beiden involvierten Charakter einen 'Sneak', 'Hide', 'Rally' oder 'Reload'-Befehl hat und die Sichtlinie durch ein Hexfeld mit hohem Gras geht.



11.08 Grube ('Depression')

Gruben sind Hindernisse der Größe -½ und sorgen für keine Blockierung der Sichtlinie ('LOS') - es gibt aber niemals eine Sichtlinie direkt in ein Grubenfeld oder aus einem Grubenfeld heraus, falls der Charakter in der Grube einen 'Sneak', 'Hide-', 'Rally-' oder 'Reload'-Befehl hat. **Ausnahme:** Es gibt immer eine Sichtlinie zu direkt angrenzenden Feldern und/oder durch kontinuierliche Neigung oder verbundene Gruben/Bäcker.



11.09 Bach ('Stream')

Ein Bach ist unwegsames Gelände ('Rough Terrain') und ein Hindernis der Größe -½. Er sorgt für keine Blockierung der Sichtlinie ('LOS') - es gibt aber niemals eine Sichtlinie direkt in ein Bachfeld oder aus einem Bachfeld heraus, falls der Charakter im Bachfeld einen 'Sneak', 'Hide-', 'Rally-' oder 'Reload'-Befehl hat. **Ausnahme:** Es gibt immer eine Sichtlinie zu direkt angrenzenden Feldern und/oder durch kontinuierliche Neigung oder verbundene Bäcker/Gruben.



11.10 Obstgarten ('Orchard')

Obstgärten sind Hindernisse der Größe 1 und blockieren die Sichtlinie ('LOS').



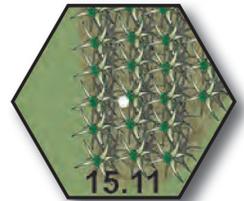
11.11 Baumstämme ('Logs')

Baumstämme sind ein Hindernis der Größe ½ und blockieren die Sichtlinie ('LOS'), wenn einer beiden involvierten Charakter einen 'Sneak', 'Hide', 'Rally' oder 'Reload'-Befehl hat und die Sichtlinie durch ein Hexfeld mit Baumstämmen geht.



11.12 Feld ('Field')

Beachte, dass ein Feld ein **offenes** Gelände ('Open Terrain') ist, aber seine eigene Zeile in der Order/Terrain'-Tabelle hat [Regel 13.0 - Schritt 2]. Felder sind ein Hindernis der Größe 0 und blockieren die Sichtlinie ('LOS') nicht.



11.13 Fuchsbau ('Foxhole')*

Ein Fuchsbau wird idR. über eine Spezialregel eines Szenarios platziert. Es handelt sich um ein Hindernis der Größe 0, welches die Sichtlinie ('LOS') nicht blockiert.



11.14 Schutt und Geröll ('Rubble')

Schutt wird idR. über einen Artillerietreffer auf ein Gebäude platziert [Regel 20.0]. Es handelt sich um unwegsames Gelände ('Rough Terrain') mit der Hindernisgröße ½. Schutt blockiert die Sichtlinie ('LOS').



11.15 Krater ('Crater')*

Ein Krater ist unwegsames Gelände ('Rough Terrain'). Hindernisgröße 0. Die Sichtlinie ('LOS') wird nicht blockiert.



* Fuchsbau und Krater werden wie Grube/Bach behandelt, d.h. bei manchen Befehlen gibt es ggf. keine Sichtlinie hinein oder hinaus.

12.0 SICHTLINIE & SPOTTING

Die Sichtlinie wird dadurch definiert, dass eine gerade Linie von der Mitte des Feldes, auf dem der Spotter steht, bis zur Mitte des Zielfeldes gezogen werden kann, ohne dabei Teile von LOS-blockierendem Terrain zu berühren. Das Terrain, in dem sich Spotter und Ziel befinden, wird für das Ermitteln der Sichtlinie ignoriert.

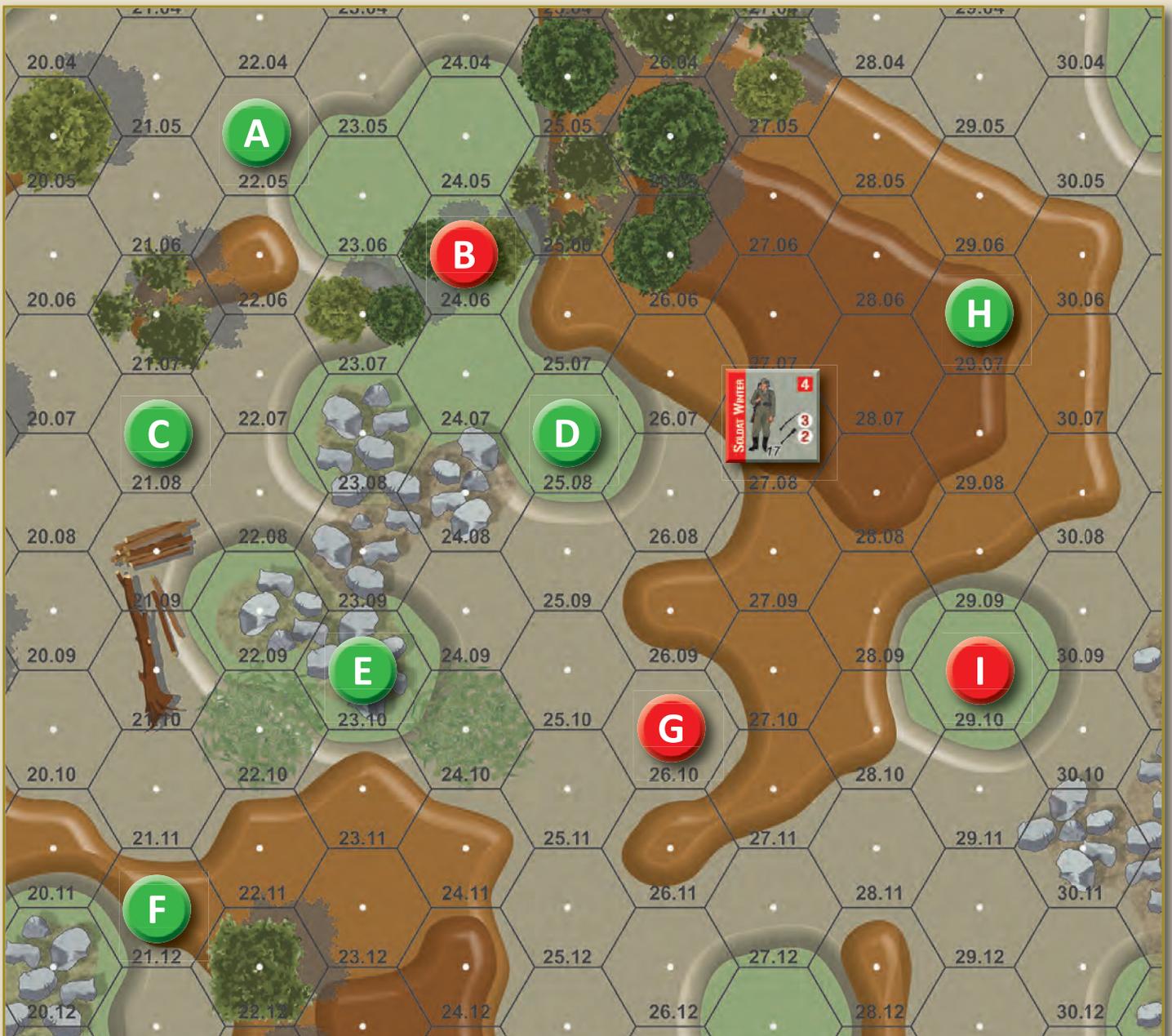
Wenn ein befreundeter oder feindlicher Charakter gespottet werden, werden sie sofort auf ihre 'Bekannt' ('Spotted')-Seite gedreht

Wenn ein unbekannter feindlicher Charakter einen befreundeten Charakter auf diese Art und Weise spottet, wird der unbekannt feindliche Charakter auf seine 'Bekannt'-Seite gedreht, um sicherzustellen, dass es sich nicht um einen Dummy handelt (welcher entfernt werden würde). Danach wird er wieder zurück auf seine 'Unbekannt'-Seite gedreht. Dies hat keine Auswirkungen auf seine Alarmbereitschaft.

Um einen 'Spotting Check' auszuführen:

1. Zähle die Felder vom Spotter zum Ziel. Zähle dabei das Zielfeld mit, nicht aber das Feld, auf dem der Spotter steht.

COMBAT!



Beispiele zur Sichtlinie ('LOS') [12.0, 12.1]

Soldat Berger befindet sich auf Hexfeld 27.08. Es handelt sich um Feld der Höhe 3.

Er hat eine Sichtlinie ('LOS') zu Feld A. Feld B hat eine Gesamthöhe von 1 (*Feld mit Ebene 0 + Baum mit Hindernisgröße 1*), was zu 1 Blindfeld (auf 23.06) führt, da es 3 Felder von Soldat Berger entfernt ist. Dies wird aufgrund des Höhenunterschiedes von 2 Stufen auf 0 reduziert. Als Folge dessen kann er auch Hexfeld 23.06, darüber hinweg und schlussendlich Feld A sehen.

Er hat **KEINE** Sichtlinie ('LOS') zu Feld B. Feld 25.07 sorgt für 1 Blindfeld.

Er hat eine Sichtlinie ('LOS') zu Feld C. Feld 22.07/22.08 erschaffen kein Blindfeld, da sie sich in Richtung C (inkl. Feld 21.08) nicht senken.

Er hat eine Sichtlinie ('LOS') zu Feld D, da er hier eine kontinuierliche Neigung hat.

Er hat eine Sichtlinie ('LOS') zu Feld E. Das eine Blindfeld wird wegen dem Ebenenunterschied von 2 zu Feld 24.09 auf 0 reduziert.

Er hat eine Sichtlinie ('LOS') zu Feld F. Die Felder 22.11 und 23.11 erschaffen keine Blindfelder, da sie die gleiche Höhe wie Feld 21.12. haben.

Er hat **KEINE** Sichtlinie ('LOS') zu Feld G. Die Sichtlinie führt durch Feld 26.09, was zu einem Blindfeld führt. Da der Höhenunterschied nur 1 beträgt, wird das Blindfeld nicht reduziert.

Er hat eine Sichtlinie ('LOS') zu Feld H. Es gibt keinerlei Hindernisse in Sichtlinie.

Er hat **KEINE** Sichtlinie ('LOS') zu Feld I. Hexfeld 28.09 sorgt für ein Blindfeld.

2. Schau dir die Spotting-Tabelle in Hinsicht auf den Befehl und das Gelände der Zielperson an. Du bekommst einen Modifikator auf die TQ des Spotters.
3. Berücksichtige nun noch den Modifikator für die in Schritt 1 errechnete Entfernung [siehe Spotting-Tabelle].
4. Berücksichtige ebenso Modifikatoren durch Wunden (nicht: Moral).
5. Mache einen TQC auf den modifizierten TQ-Wert des Spotters.
6. Ist dieser erfolgreich, wurde das Ziel bemerkt ('spotted').

Wird ein befreundeter Charakter aktiviert, so kann er einen 'Spotting Check' für jeden unbekanntem feindlichen Charakter vornehmen, zu dem er eine Sichtlinie ('LOS') hat. Wurde ein Feind erfolgreich bemerkt ('spotted'), so bleibt er für den Rest des Spiels in diesem Status.

Wird ein feindlicher Charakter aktiviert, so kann er einen 'Spotting Check' für jeden versteckten befreundeten Charakter vornehmen, zu dem er eine Sichtlinie ('LOS') hat. Es ist egal, ob der Feind wartend ('waiting'), in Alarmbereitschaft ('Alert'), bekannt oder unbekannt ist. Wurde ein Feind erfolgreich bemerkt ('spotted'), so bleibt er für den Rest des Spiels in diesem Status. Findet das Spotting durch einen unbekanntem Feind statt, so wird der unbekanntem feindliche Charakter auf seine 'Bekannt'-Seite gedreht, um sicherzustellen, dass es sich nicht um einen Dummy handelt (welcher entfernt werden würde). Danach wird er wieder zurück auf seine 'Unbekannt'-Seite gedreht und ein 'Alert'-Marker darauf gelegt.

12.1 Ebene, Hindernisgröße, Höhe und Gelände

Die Ebene ist eine ganze Zahl zwischen 0 und bis inklusive 5. Die Basishöhe einer Karte ist 0, außer das Szenario behauptet etwas anderes.

Die Hindernisgröße liegt zwischen ½ und 2. Sie ist vom Gelände abhängig; ein Baum z.B. hat eine Hindernisgröße von 1.

Die Höhe ist eine Zahl zwischen -½ und 7. Sie ist die Summe aus Ebene und Hindernisgröße. Ein Baum mit Hindernisgröße 1 auf Ebene 2 hätte z.B. die Höhe 2.

Das Gelände des Hexfeldes, auf dem ein Charakter steht (nicht aber die Ebene!) wird für die Sichtlinie ('LOS') ignoriert. **Ausnahme:** Gruben und Bäche.

Zwischen zwei Charakteren liegendes Gelände blockiert die Sichtlinie ('LOS'), wie beim Gelände und in den Regeln zur Sichtlinie angegeben.

Manche Geländearten blockieren die Sichtlinie ('LOS') nur, wenn einer der Charaktere spezielle Befehle verfolgt: 'Sneak', 'Hide', 'Reload' oder 'Rally'.

Um über ein Hindernis hinweg sehen zu können, muss einer der beiden Charaktere höher positioniert sein, d.h. auf einem Feld mit einem größeren Wert "Höhe" stehen, als das Hindernisfeld an Höhe vorlegt.

Das Hexfeld direkt hinter einem Feld mit Hindernis (aus der Sicht des höher positionierten Charakters) wird 'Blindfeld' genannt. Dieses kann nicht gesehen werden, wenn es von niedrigerer Höhe als das Hindernisfeld ist.

Die Anzahl an Blindfeldern steigt mit der Entfernung des Charakters zu dem Hindernis, welches das Blindfeld erschafft:

Entfernung zum Hindernis	Blindfelder
1-5	1
6-10	2
11-15	3
16-20	4
21-25	5
26-30	6
usw.	usw.

Die Anzahl an Blindfeldern wird für jeden Punkt Höhendifferenz über 1 um 1 reduziert, d.h. ein Charakter auf Ebene 3 (= Höhe 3), der über ein Hindernis der Größe 1 auf Ebene 0 (= Höhe 1) schaut, wird bis zu einer Entfernung von 5 Feldern nicht durch ein Blindfeld eingeschränkt (5 Felder Entfernung sorgen für 1 Blindfeld. Der Höhenunterschied ist aber größer 1 (3-1=2) und reduziert die Anzahl an Blindfeldern um 1 auf 0). Ein Höhenunterschied von 1½ reduziert Blindfelder nicht.

Befindet sich ein Charakter mit 'Sneak', 'Rally', 'Reload' oder 'Hide'-Befehl in einer Grube oder einem Bach, so ist dieser außer Sichtweite aller Charaktere, außer derer, die direkt an die Grube/den Bach angrenzen, sich ebenfalls in der selben Grube/dem selben Bach befinden oder die eine **kontinuierliche Neigung** haben (jedes Feld aus Sicht des Spotters bis hin zum Ziel ist um Höhe 1+ tiefer, sprich: ein Charakter kann von einem Hügel über andere Hügel sehen, ohne ein Blindfeld zu generieren, wenn sich dieses anderen Hügel jeweils auf einer um mind. 1 niedrigeren Höhe befindet.).

13.0 FEUERN

Damit ein befreundeter Charakter feuern kann, muss er:

- a) Einen Feuerbefehl haben ('Aimed Fire', 'Rapid Fire', 'Suppressive Fire' oder 'Run & Gun');
- b) Eine Sichtlinie zu einem bekannten ('spotted') feindlichen Charakter besitzen und
- c) sich innerhalb der Reichweite der von ihm benutzten Waffe befinden [siehe Regel 14.0].

Feindliche Charaktere mit Feuerbefehl wählen ihr Ziel anhand folgender Kriterien aus:

1. Der befreundete Charakter, welcher am einfachsten zu treffen ist;
2. Der befreundete Charakter, der ihnen am Nächsten ist

Trifft was davon auf mehrere Charaktere zu, entscheidet der Zufall.

Während eines Impulses, in dem ein Charakter (Freund oder Feind) feuern will oder muss, befolge die folgenden Schritte:

1. Zähle die Felder vom Angreifer zum Ziel. Zähle dabei das Feld des Zieles mit, ignoriere aber das Feld des Angreifers.
2. Schau dir die 'Order/Terrain'-Tabelle in Hinsicht auf den Befehl und das Gelände der Zielperson an. Du bekommst einen Modifikator auf die WS des Angreifers (**Ausnahme:** Nicht bei 'Suppressive Fire').
3. Berücksichtige eventuelle Modifikatoren für die Reichweite; diese hängen von der verwendeten Waffe ab [siehe Regel 14.0] und beeinflussen ebenfalls den WS des Angreifers.
4. Berücksichtige ebenso Modifikatoren durch Wunden und Moral.
5. Würfele mit 1W10.
6. Ist das Würfelergebnis höher oder gleich dem modifizierten WS des Angreifers, dann hat der Schuss getroffen; wenn nicht, dann ging er daneben.
7. Hast du eine natürliche 0 gewürfelt, erhöhe den Moralstatus des Angreifers um 1 (nicht auf 'Berserk').
8. Bei einer natürlichen 9 geht der Schuss automatisch daneben. Lege zusätzlich einen 'Low Ammo'-(wenig Munition)-Marker auf den Angreifer, falls er nicht bereits einen besitzt. Besitzt der Charakter bereits einen solchen Marker, drehe ihn um und mache einen 'Out of Ammo'-(keine Munition)-Marker daraus. **Ausnahme:** Charaktere, die mit Pistolen schießen sind immun gegen diese Regel. Im Spiel verfügen Pistolen über unbegrenzt Munition.
9. Beachte, dass manche Befehl/Gelände-Kombinationen den Effekt eines Treffers auf MC ('Morale Check') senken. Ist dies nicht der Fall ziehe eine 'Friendly'-Karte für den befreundeten Spieler und prüfe das Ergebnis in der roten 'Wundenleiste' [siehe Regel 5.1].

13.1 Die Feuerrate / 'Rate of Fire' (ROF)

Manche Waffen verfügen über eine ROF größer als 1. Der ROF-Wert legt fest, mit wie vielen Würfeln der Angreifer bei seinem Angriff würfeln darf. Ein ROF von 3 würde 3W10 bedeuten. Diese Würfel werden nacheinander gewürfelt, da dem Angreifer während des Angriffs durchaus die Munition ausgehen könnte.

Beispiel: Sgt Taylor eröffnet mit seiner 'M3 Grease Gun' das Feuer auf einen feindlichen Charakter, der auf ihn zustürmt. Die M3 hat einen ROF von 3, also darf der Spieler 3x würfeln.

Der erste Wurf zeigt eine 9 – dies ist ein automatischer Fehlschlag. Ein 'Low Ammo'-Marker wird auf dem Sergeant platziert. Der zweite Wurf zeigt abermals eine 9 – der 'Low Ammo'-Marker wird auf die 'No Ammo'-Seite gedreht. Da die Waffe nun keine Munition mehr hat, wird der dritte Würfel gar nicht erst geworfen.

Manche Waffen verfügen über mehrere ROF-Werte. Der Spieler darf hier aussuchen, welchen ROF-Wert er nutzen will, muss dies aber vor dem Werfen der Würfel ansagen.

Ein Gegner wählt bei einer Waffe mit mehr als einem ROF-Wert stets den höchsten Wert.

14.0 WAFFEN

Waffenname	M3 Grease Gun
Waffentyp	Submachine Gun, Cal. .45, M3
Maximalreichweite der Waffe	Max. Range: 12
Entfernung vom Ziel, wenn gefeuert wird	0-1 (+2) 2-3 (+1) 4-6 (0) 7-10 (-2) 11-12 (-4)
WS-Modifikator des Angreifers, basierend auf der Entfernung zum Ziel	
Feuerrate ('ROF')	Rate of Fire: 3

Beispiel: Oben sehen wir die 'M3 Grease Gun'. Es handelt sich um eine Maschinenpistole ('Submachine Gun') mit einer Maximalreichweite von 12 Feldern und einer Feuerrate ('ROF') von 3. Würde damit auf ein Ziel in 9 Feldern Entfernung geschossen, so würde der WS des Angreifers um -2 modifiziert werden.

14.1 Leichte & Schwere Waffen ('Slow' & 'Heavy')

Manche Waffen - wie die hier gezeigte KAR 98K - sind langsam ('slow').

Charaktere dürfen mit langsamen Waffen keinen 'Rapid Fire'-Befehl ausführen.

Bekommt ein Feind mit einer solchen Waffe einen 'Rapid Fire'-Befehl, so wird dieser sofort durch einen 'Aimed Fire'-Befehl ausgetauscht. Handelt es sich um einen unbekanntes Feind in Alarmbereitschaft, so bekommt er zuerst den 'Rapid Fire'-Befehl. Dieser wird erst dann ausgetauscht, wenn bekannt wird, dass der Feind mit einer langsamen Waffe unterwegs ist.

KAR 98K Karabiner 98 kurz	
Max. Range:	55
0-1	(+2)
2-3	(+1)
4-12	(0)
13-30	(-2)
31-55	(-4)
Rate of Fire:	1 Slow

Setzt ein Charakter mit einer langsamen Waffe 'Suppressive Fire' ein, so nutzt er die 'Slow Suppressive Fire'-Seite des Markers.

Weiterhin gibt es Waffen, die schwer ('Heavy') oder sogar sehr schwer ('Very Heavy') sind.

Ein Charakter, der eine schwere Waffe ('Heavy') einsetzt, erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 auf seine WS, wenn er einen 'Run & Gun'-Befehl ausführt. Ihm darf niemals ein 'Sprint'-Befehl gegeben werden.

Einem Charakter mit sehr schwerer Waffe ('Very Heavy') dürfen weder 'Run & Gun'- noch 'Sprint'-Befehle gegeben werden. Trägt der Charakter die schwere Waffe ohne Hilfe durch einen Assistenten ('Assistant'), darf er sich ausschließlich über einen 'Sneak'-Befehl bewegen [siehe Regel 14.3].

14.2 Granaten ('Grenades')

Maximalreichweite	U.S. Hand Grenades Max. Range: 3
Waffenname	Mk II Frag. M18 Smoke
Schadenswürfel 3 'Near'/1 'Far'	 
Frag-Vorgabe 4 'Near'/2 'Far'	3/1 Damage - 4/2 Frag. -
Rauchmarker, die platziert werden müssen	1 Smoke 3

Beispiel: Oben siehst du u.A. die 'US Mk II Fragmentation Grenade' (linke Seite). Sie verfügt über eine Maximalreichweite von 3 Feldern. Um den Schaden zu ermitteln würfdest du 3 Würfel für 'Grenade Near' und 1 Würfel für 'Grenade Far'. Die Frag-Vorgabe beträgt 4 für 'Near'-Würfel und 2 für 'Far'-Würfel. Es wird für diese Granate 1 Rauchmarker platziert.

Maximalreichweite: Diese beträgt bei allen Granaten 3 Hexfelder.

Waffenname: Der Name der verwendeten Waffe bzw. Granate.

Schadenswürfel ('Damage'): Die Anzahl an Würfeln, mit denen man den Schaden an Charakteren unter einem 'Grenade Near'- (3) bzw. 'Grenade Far' (1)-Marker erwürfelt

Frag-Vorgabe ('Frag.'): Die Zahl, die man mit den geworfenen Schadenswürfeln erreichen muss, um das Ziel zu 'fragen' und tatsächlich Schaden zu machen. Zeigt ein Schadenswürfel eine Zahl größer oder gleich dem Frag-Wert, dann erleidet das Ziel 1 Schaden. Die linke Ziffer steht für 'Grenade Near' (4), die rechte Ziffer für 'Grenade Far' (2). Diese Ziffern werden durch den Befehl und das Gelände des verteidigenden Charakters modifiziert.

Rauchmarker ('Smoke'): Die Anzahl an Rauchmarkern, die platziert werden müssen [siehe Rauch - Regel 18.0].

Granaten explodieren am Ende der Runde [Schritt 5a] - sämtliche Schadenswürfel werden erst dann ausgeführt (**Ausnahme:** Gewehrgranaten ('Rifle Grenades') explodieren bereits direkt in Impuls 3, wenn sie abgefeuert werden)!

WICHTIG: Jeder Charakter auf einem oder angrenzend an ein Feld mit explodierender Granate muss bei der Explosion einen 'Morale Check' (MC) bestehen - egal, ob er verwundet ist oder nicht. Misslingt dieser Check, geht der Charakter automatisch und sofort in Deckung ('Duck Back'; in Impuls 4 gilt das für die Folgerunde). Explodiert eine Granate auf einem 'Leerfeld', verursacht sie nur Rauch (und MC-Checks bei angrenzenden Charakteren). Granaten ignorieren ein 'M' auf der 'Order/Terrain'-Tabelle. Wird eine Granate von einem an ein Gebäude angrenzenden Feld in ein Gebäude geworfen, so wird der 'Order/Terrain'-Modifikator immer auf 0 gesetzt - unabhängig vom Befehl des Ziels.

14.3 Waffen mit Gurtzuführung ('Belt-Fed')

Befreundete Waffen dieser Art haben einen eigenen Marker und müssen einem Charakter zugewiesen werden, um bewegt oder abgefeuert werden zu können.



Feindliche Waffen mit Gurtzuführung sind mit in den Marker des feindlichen Charakters "eingebaut".

Um Waffen mit Gurtzuführung effektiv nutzen zu können, müssen sich zwei Charaktere auf dem Feld mit dieser Waffe befinden. Der Charakter mit dem höheren TQ-Wert wird 'Operator' genannt, der andere Charakter ist der 'Assistant'. Wenn die Waffe abgefeuert wird, wird der TQ des 'Operator' als WS genutzt.

Der 'Low Ammo'-(wenig Munition)-Marker wird nur dann platziert, wenn in einem einzelnen Angriff mit dieser Waffe zwei natürliche 9er gewürfelt werden (es werden also ganze vier 9er benötigt, damit der Waffe die Munition ausgeht ('Out of Ammo')). Ist kein 'Assistant' auf dem Feld anwesend, so bekommt der 'Operator' einen Malus von -3 auf seinen TQ-Wert. Es reicht dann eine einzelne 9, um das Platziere des 'Low Ammo'-(und später 'No Ammo'-)Markers auszulösen. Zudem darf der 'Operator' die Waffe nur per 'Sneak'-Befehl bewegen.

Generell gehen wir davon aus, dass der 'Assistant' über den gleichen Befehl wie der 'Operator' verfügt. Der Spieler darf dem 'Assistant' zwar einen anderen Befehl (z.B. für die Bewegung) geben, aber dann darf der 'Operator' in dieser Runde die Vorteile des 'Assistant' nicht nutzen.

Diese Vorteile sind ebenfalls dann hinfällig, wenn der Assistant getötet wird oder eine schwere Wunde ('Bad Wound') erleidet.

Zieht der Feind eine Waffe mit Gurtzuführung aus dem Gefäß [ja, der Feind zieht seine Marker aus einem Gefäß, siehe Regel 22.0], so erhält er automatisch einen 'Assistant', der zusammen mit dem 'Operator' auf dem gleichen Feld platziert wird.

Wird der feindliche 'Operator' getötet oder erleidet er eine schwere Wunde ('Bad Wound') und es befindet sich ein 'Assistant' mit ihm auf dem gleichen Feld, dann wird der 'Assistant' am Ende der Runde zum 'Operator'. In anderen Worten: Der 'Assistant' übernimmt das Abfeuern der Waffe und wird zum 'Operator' - dies wird ganz einfach dadurch dargestellt, dass die Wunde vom 'Operator'- an den 'Assistant'-Marker übertragen wird.

Beispiel: In Runde 2 wird der feindliche 'Operator' Ziel eines Angriffs durch einen befreundeten Charakter. Er erhält eine schwere Wunde ('Bad Wound'). Am Ende von Runde 2 übernimmt der 'Assistant' das MG. Entferne den 'Bad Wound'-Marker vom 'Operator' und lege ihn auf den 'Assistant'. Die beiden Charaktere haben somit die Rollen getauscht. **Anderes Beispiel:** In Runde 5 wird der 'Operator' getroffen und stirbt. Am Ende von Runde 5 entfernst du den 'Assistant'-Marker und ersetzt ihn mit dem zuvor gestorbenen 'Operator'-Marker. Der 'Assistant' wurde somit zum 'Operator'.

Granaten-Beispiel ('Grenade') [14.2]

Für dieses Beispiel haben beide feindlichen Charaktere (Wolf und Winter) je einen 'Grenade'-Befehl erhalten.

In **Impuls 1** wird sich keiner der beiden Feinde bewegen, aber beide bekommen je einen 'Grenade'-Marker auf sich platziert.



Sollten sie erschossen werden, bevor sie die Granate in Impuls 3 werfen können, so fällt die Granate zu Boden und explodiert am Ende der Runde.

In **Impuls 2** bewegt sich Soldat Wolf 1 Feld in Richtung Pvt Brubaker, da er seine Aktivierung 4 Felder von Brubaker entfernt beginnt, eine Granate aber nur 3 Felder weit geworfen werden kann. Beide Felder - 14.06 und 14.07 - kämen als Ziel dieser Bewegung in Frage, da beide näher an Brubaker wären. Hätte eines der Felder Deckung und das andere wäre offenes Gelände, dann würde Wolf sich auf das Deckungsfeld bewegen. Da beide Felder offenem Gelände entsprechen, würfelt der Spieler 1W6. 1-3 wäre Feld 14.06 und 4-6 wäre Feld 14.07. Soldat Winter bewegt sich nicht, da er bereits nur 3 Felder von seinem Ziel entfernt ist.

In **Impuls 3** werden beide Feinde ihre Granate werfen.

Der Spieler würfelt für beide je 1W10. Alles außer einer 9 würde dazu führen, dass die Granate auf dem anvisierten Zielfeld landet. Würfelt der Spieler eine 9, dann würfelt er danach einen W6. Die Granate landet statt auf dem Zielfeld auf einem angrenzenden Feld in der mit dem W6 erwürfelten Richtung.

Wenn wir davon ausgehen, dass die Granate ihr anvisiertes Ziel trifft, dann würfelt der Spieler gegen den Granaten-WS des Angreifers. In beiden Fällen würde nur eine 2 oder niedriger einen Erfolg bedeuten. Bei einem Erfolg legt er einen 'Grenade Near'-Marker auf das Feld - schlug der Wurf fehl, legt er stattdessen einen 'Grenade Far'-Marker darauf. Befindet sich mehr als 1 Charakter auf dem Zielfeld, so würfelt der Spieler für jeden dieser Charaktere gegen den WS des Angreifers und legt auf alle Charaktere einen entsprechenden Marker.

Am Ende der Runde explodiert die Granate. Für jeden Charakter mit einem 'Grenade Near'-Marker wirft der Spieler 3x einen W10. Ein Wurf von 3 oder weniger (modifiziert durch Befehl und Gelände des Ziels) verursacht Schaden. Für jeden Charakter mit einem 'Grenade Far'-Marker würfelt der Spieler 1x einen W10. Ein Wurf von 3 oder weniger (modifiziert durch Befehl und Gelände des Ziels) verursacht Schaden.

Nachdem der eventuelle Schaden ermittelt wurde, wird auf jedem betroffenen Hexfeld ein Rauchmarker platziert.



Stielhandgranate
Stielhandgranate 24

Max. Range: 3

Damage: 3/1

Frag: 3/2

Smoke: 1

15.0 NAHKAMPF ('MELEE')

Sollten sich jemals 2 oder mehr Charaktere verschiedener Seiten (Freund/Feind) zur gleichen Zeit auf dem gleichen Feld befinden, entferne sofort ihre Befehle und lege einen 'Melee'-Marker auf das Feld.



Ausnahme: Verfügt ein Charakter über einen 'Charge'-Befehl und es ist Impuls 2, 3 oder 4, dann behält dieser Charakter den 'Charge'-Befehl.

Ausnahme: Hat einer (oder haben mehrere) dieser Charaktere einen Moralstatus von 'Rout' (in die Flucht geschlagen), dann folgende Prozedur:

- Sind zusätzlich zu dem Charakter mit dem 'Rout'-Moralstatus noch andere Charaktere **der gleichen Seite ohne** 'Rout'-Moralstatus in diesen Nahkampf verwickelt, so ändere den Moralstatus des 'Rout'-Charakters auf 'Shaken'. Er nimmt normal an diesem Nahkampf teil. Diese Regel kann auch beide Seiten zur gleichen Zeit betreffen.
- Verfügt **eine Seite** ausschließlich über Charaktere im 'Rout'-Moralstatus (womit a) nicht greifen würde), so ergeben diese sich [siehe Regel 17.4].
- Verfügen **beide Seiten** ausschließlich über Charaktere im 'Rout'-Moralstatus, so ignorieren diese sich. Sie werden weiter ihren Befehlen folgen. Es kommt nicht zum Nahkampf.

Charaktere mit einem 'Melee'-Befehl greifen in den Impulsen 2 und 4 im Nahkampf an.

Um den Angriff auszuführen macht der Charakter einen 'Troop Quality Check' (TQC), der durch Wunden und Moralstatus modifiziert wird:

- Ist dieser Erfolgreich, so hat der Angreifer getroffen - ziehe eine Wundenkarte für das Ziel [siehe Regel 5.1]. Charaktere im Nahkampf erhalten keinen 'Duck Back'-Marker, müssen aber ganz regulär eventuelle 'Morale Checks' (MC) und 'Wound Morale Checks' (WMCS) bestehen.
- Schlägt er fehl, so ging der Angriff ohne Auswirkungen daneben.

Ein Charakter auf einem Feld mit 'Melee'-Marker darf nicht außerhalb dieses Feldes 'spotten'.

Auf ein Feld mit 'Melee'-Marker darf nicht gefeuert werden - im Gegenzug darf auch aus einem Feld mit 'Melee'-Marker nicht gefeuert werden.

Gewinnt ein Charakter den Nahkampf und es befinden sich keine Charaktere der anderen Seite mehr auf dem Feld, so erhält er automatisch einen 'Duck Back'-Befehl, wenn er das nächste mal aktiviert wird.

Charaktere im Nahkampf dürfen das 'Melee'-Feld erst dann verlassen, wenn alle Charaktere der anderen Seite tot sind oder sich ergeben haben.

Ein unbemerkter freundlicher Charakter oder ein unbekannter feindlicher Charakter, der einen Nahkampfangriff ausführt, bekommt für den ersten Angriff einen Bonus von +2 auf seine 'Troop Quality' (TQ). Nach diesem Angriff verliert er seinen Unbemerk- bzw. Unbekannt-Status

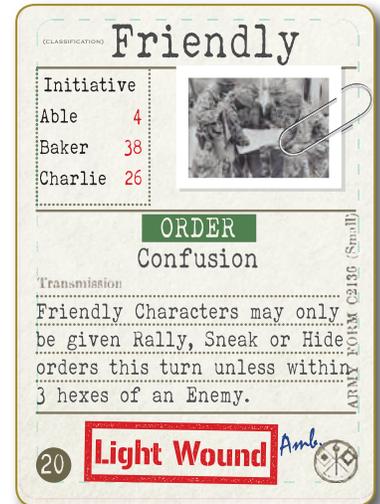
16.0 WUNDEN ('WOUNDS')

Wann immer ein Charakter einen Treffer durch einen Schuss, eine Explosion oder einen Nahkampfangriff einstecken muss, zieht der Spieler eine 'Friendly'-Karte, um damit die Auswirkung des Treffers zu ermitteln.



Ausnahme: 'Suppressive Fire' sorgt für einen automatischen 'Morale Check' (MC). Es wird keine 'Friendly'-Karte gezogen.

Prüfe den Text im roten Kasten unten auf der Karte. Nachdem du die Wunde abgehandelt hast, lege die Karte auf den Ablagestapel.



Es gibt 4 mögliche Ergebnisse:

1. Close Call – MC ("Das war knapp!")

- Das Ziel muss einen 'Morale Check' (MC) bestehen.

2. Light Wound ("Leichte Wunde")

- Lege einen 'Light Wound'-Marker auf das Ziel (der Charakter darf keinen 'Sprint'-Befehl mehr ausführen).
- Tausche den Befehl des Ziels gegen einen 'Duck Back'-Befehl.
- Das Ziel muss einen 'Wound Morale Check' (WMC) bestehen.

3. Bad Wound ("Schwere Wunde")

- Lege einen 'Bad Wound'-Marker auf das Ziel (der Charakter darf keine 'Sprint'-, 'Rund & Gun' und 'Evade'-Befehle mehr ausführen).
- Tausche den Befehl des Ziels gegen einen 'Duck Back'-Befehl.
- Das Ziel muss einen 'Wound Morale Check' (WMC) bestehen.

4. KIA ('Killed in Action' / "Im Kampf gefallen")

- Ersetze den Charakters durch einen 'Enemy KIA'-Marker.

16.1 Bandagen ('Bandages')

Wurde eine Wunde erfolgreich durch jemanden mit der Erste Hilfe-('Medic'-)Fähigkeit behandelt, drehe den Wundenmarker auf die 'Bandaged'-Seite. Leichte Wunden haben dann keine Mali mehr, bei schweren Wunden ist nur der 'Sprint' nicht mehr möglich.



16.2 Tod ('Death')

Erreicht der Gesamt-TQ-Modifikator eines befreundeten Charakters dessen TQ (= senken die Modifikatoren die TQ des Charakters auf 0), so darf dem Charakter ab sofort nur noch ein 'Hide'-Befehl gegeben werden (oder ein 'Carry/Drag'-Befehl, wenn er von einem anderen Charakter getragen/gezogen wird). Dieser Charakter ist jetzt inaktiv. Er darf nur noch getragen/gezogen oder von einem Charakter mit Erste Hilfe-('Medic'-)Fähigkeit behandelt werden.

Sollte der durch Wunden verursachte Gesamt-TQ-Modifikator eines befreundeten Charakters jemals unter 0 fallen (= senken die Modifikatoren die TQ des Charakters auf UNTER 0), dann ist dieser Charakter tot. Entferne seinen Charakter und alle daraufliegenden Marker vom Spielfeld und platziere einen 'Friendly KIA'-Marker.

Feindliche Charaktere gelten als tot, wenn ihr Gesamt-TQ-Modifikator ihren TQ auf 0 ODER darunter senkt. Entferne all ihre Marker und platziere einen 'Fneymy KIA'-Marker.



17.0 MORAL

Jeder Charakter kann sich in einem von 7 Moralstati befinden. Diese sind (vom Höchsten zum Niedrigsten):

1. 'Berserk' (Rasend)
2. 'Aggressive' (Aggressiv)
3. 'Bold' (Mutig)
4. 'Normal' (Normal)
5. 'Cautious' (Vorsichtig)
6. 'Shaken' (Aufgewühlt)
7. 'Rout' (in die Flucht geschlagen)



Jedes Szenario gibt den Standard-Moralstatus für alle Charaktere (Freund sowie Feind) vor. Lege keinen Moralmarker auf einen Charakter, der sich im Standard-Moralstatus befindet.

Der Moralstatus eines Charakters kann steigen:

- Bei einer gewürfelten 0 während des Feuerns (ggf. durch einen TQC bestätigt [siehe Regel 19.0])
- Bei einer gewürfelten 0 im Rahmen eines 'Morale Checks' (MC)
- Durch einen erfolgreichen 'Rally'-(sich sammeln-)Befehl

Der Moralstatus eines Charakters kann sinken:

- Durch das Fehlschlagen eines 'Morale Checks' (MC; ggf. sogar um 2 Stufen, wenn eine 9 gewürfelt wird).
- Durch das Würfeln einer 9 bei einem 'Rally'-(sich sammeln-)Befehl.
- Durch einen 'Wound Morale Check' (WMC) (möglicherweise sogar um 2 oder 3 Stufen).

17.1 'Aggressive', 'Bold', 'Normal', 'Cautious', 'Shaken'

All diese Moralstati modifizieren die 'Troop Quality' (TQ) eines befreundeten Charakters. Sie heben ansonsten keine anderen Auswirkungen und ein Charakter mit einem dieser Moralstati darf jeden Befehl wählen, solange dieser mit den normalen Spielregeln zu vereinbaren ist.

Jeder dieser Moralstati modifiziert die TQ eines feindlichen Charakters und wird zudem dazu herangezogen, die Befehle, welche die Feinde jede Runde bekommen, festzulegen.

17.2 'Berserk' (Rasend)

Diesen Moralstatus kann man nur auf eine einzige Art und Weise erhalten: Wenn der Charakter bereits den Moralstatus 'Aggressive' hat und bei einem 'Morale Check' (MC) eine natürliche 0 würfelt.



Befreundeten Charakteren im Moralstatus 'Berserk' darf nur einer der folgenden Befehle gegeben werden:

Der Charakter hat Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten feindlichen Charakter:

- 'Rapid Fire' ('Aimed Fire' ist nur dann erlaubt, wenn der Charakter mit einer langsamen Waffe ('Slow') ausgerüstet ist.

Der Charakter hat KEINE Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten feindlichen Charakter:

- 'Charge',
- 'Sprint' (nur in Richtung 2 oder 3),
- 'Evade' (nur in Richtung 2 oder 3),
- 'Run & Gun' (nur in Richtung 2 oder 3),
- 'Melee',
- 'Grenade' (alle optionalen Bewegungen MÜSSEN ausgeführt werden - und das nur in Richtung 2 oder 3)

Ist der befreundete Charakter verwundet und kann den 'Sprint'- oder 'Evade'-Befehl nicht ausführen, befindet sich aber noch immer im 'Berserk'-Moralstatus, so **darf** er den 'Sneak'-Befehl einsetzen - aber nur in Richtung 2 oder 3 und **nur**, wenn er eine Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten ('spotted') feindlichen Charakter hat.

Sobald ein feindlicher Charakter im 'Berserk'-Moralstatus sich innerhalb von 4 Feldern zu einem bekannten ('spotted') befreundeten Charakter befindet, wird er automatisch den 'Charge'-Befehl ausführen.

Führen sie gerade keinen 'Charge'-Befehl aus, so bewegen sich feindliche Charaktere im 'Berserk'-Moralstatus immer in die Richtung, welche die 'Enemy Order'-Karte für das Team vorgibt. Die Art der Bewegung ist wie folgt:

- Hat der Feind Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten ('spotted') befreundeten Charakter, so setzt er (wenn eventuelle Wunden ihn nicht daran hindern) einen 'Run & Gun'-Befehl in die unter 'Berserk' festgelegte Richtung der 'Enemy Order'-Karte ein.
- Hat der Feind **keine** Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten ('spotted') befreundeten Charakter, so setzt er den schnellsten Bewegungsbefehl in die unter 'Berserk' festgelegte Richtung der 'Enemy Order'-Karte ein, die ihm eventuelle Wunden erlauben

Die Bewegungsbefehle sind (vom Schnellsten zum Langsamsten): 'Sprint' → 'Run & Gun' → 'Evade' → 'Sneak'.

17.3 'Rout' (in die Flucht geschlagen)

'Rout' ist der niedrigste Moralstatus. Man erhält ihn, wenn die Moral als Ergebnis eines Kampfes gesenkt wird.



Befreudete Charaktere

1. Ein befreundeter Charakter mit einem Moralstatus von 'Rout' der Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten ('spotted'), feindlichen Charakter hat, wird sich mit dem schnellstmöglichen Bewegungsbefehl in Richtung 5 oder 6 bewegen. Die Bewegungsbefehle sind (vom Schnellsten zum Langsamsten): 'Sprint' → 'Run & Gun' → 'Evade' → 'Sneak'. Der Charakter darf während der Runde nicht freiwillig in Deckung gehen ('Duck Back').
2. Ein befreundeter Charakter mit einem Moralstatus von 'Rout' der **keine** Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten ('spotted'), feindlichen Charakter hat und sich in Deckung befindet, muss einen TQC bestehen. Ist dieser erfolgreich, so **darf** der Charakter

den 'Rally'-(sich sammeln)Befehl ausführen. Schlägt der Check fehl oder entscheidet sich der Spieler gegen den 'Rally'-Befehl, so bewegt der Charakter sich 1 Feld wie zuvor beschrieben.

Feindliche Charaktere

1. Ein Feind im Moralstatus 'Rout', der Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten ('spotted') befreundeten Charakter hat, bewegt sich, wie unter 'Rout' auf der 'Enemy Order'-Karte seines Team vorgegeben. Er benutzt dabei den schnellstmöglichen Bewegungsbefehl. Die Bewegungs-befehle sind (vom Schnellsten zum Langsamsten): 'Sprint' → 'Run & Gun' → 'Evade' → 'Sneak'.
2. Ein Feind im Moralstatus 'Rout', der **keine** Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten ('spotted') befreundeten Charakter hat und sich in Deckung befindet, muss einen TQC absolvieren. Gelingt dieser, **muss** der Charakter einen 'Rally'-(sich sammeln-)Befehl ausführen. Schlägt der Check fehl oder entscheidet sich der Spieler gegen den 'Rally'-Befehl, so bewegt der Charakter sich 1 Feld wie zuvor beschrieben.

17.4 Aufgeben und Wachen ('Guard')

Sollte sich zu irgendeiner Zeit ein Charakter mit dem Moralstatus 'Rout' (in die Flucht geschlagen) auf dem gleichen Hexfeld wie ein Charakter der anderen Seite befinden, so wird er "aufgegeben", wenn nicht mindestens ein weiterer, eigener Charakter ohne 'Rout'-Status ebenfalls auf diesem Feld steht. Entferne den 'Rout'-Marker und ersetze ihn mit einem 'Shaken'-Marker. Entferne zusätzlich den Befehl vom Charakter der anderen Seite und lege einen 'Guard'-Marker darauf (sollte der 'Guard' in dieser Runde angegriffen werden, so gilt es, als hätte er keinen Befehl ('No Order')). Der Charakter mit dem 'Guard'-Marker behält diesen Marker so lange, bis ein anderer Charakter der eigenen Seite eine Runde auf dem gleichen Hexfeld mit ihm beginnt. Ist es möglich, dass mehrere Charaktere auf dem gleichen Feld den 'Guard'-Status erhalten, so wählen den Charakter mit der niedrigsten TQ. In dem Fall kann der 'Guard'-Marker auf diesen anderen Charakter wechseln. Hat ein Charakter erst einmal "aufgegeben", so kann er nicht mehr das Ziel von Angriffen der anderen Seite sein, kann aber sehr wohl Kollateralschaden von Angriffen der eigenen Seite werden, wenn z.B. versucht wird, den 'Guard' auszuschalten. Einem befreundeten Charakter mit 'Guard'-Marker können nur die folgenden Befehle gegeben werden: 'Evade', 'Sneak', 'Rally', 'Plan' oder 'Hide'. Ein feindlicher 'Guard' wird - falls möglich - immer 'Evade' einsetzen (oder 'Sneak', wenn Wunden ihm den Einsatz von 'Evade' verbieten) und sich in die Richtung bewegen, die für den Moralstatus 'Rout' für sein Team von der 'Enemy Order'-Karte vorgegeben wird. Verlässt er dadurch das Spielfeld, so gilt der befreundete Charakter, der "aufgegeben" hat und den der 'Guard' bewachte als "gefangen genommen". Charaktere, die aufgegeben haben, bewegen sich immer mit ihrem 'Guard' mit. Wir gehen davon aus, dass sie auch dessen Befehlen folgen (d.h. den gleichen Befehl haben).

Charaktere im 'Berserk'-Moralstatus nehmen keine Gefangenen. Sind sie alleine mit Charakteren der anderen Seite auf einem Feld, die aufgegeben haben, so töten sie diese. Befinden sich zusätzlich zu dem Charakter mit dem 'Rout'-Moralstatus noch andere Charaktere der gleichen Seite ohne 'Rout'-Moralstatus auf dem gleichen Hexfeld, so ändere den Moralstatus des 'Rout'-Charakters auf 'Shaken'. Dieser Charakter wird an eventuellen Nahkämpfen auf diesem Feld teilnehmen.

Sollte sich ein Charakter, der aufgegeben hat, jemals ohne einen 'Guard' auf einem Feld befinden, so ändere den Befehl dieses Charakters auf 'Duck Back' (in Deckung gehen). Zu Beginn der nächsten Runde erhält er wie gewohnt einen neuen Befehl. Bekommt ein feindlicher Charakter den Befehl, auf ein Feld zu feuern, auf dem sich ein befreundeter 'Guard' und ein feindlicher Charakter befindet, so wird er das nur per 'Aimed Fire' machen. Ist dies durch z.B. Waffenlimitierungen nicht möglich, so wird er dieses Hexfeld ignorieren und - falls möglich - auf ein anderes Feld mit befreundeten Charakteren feuern.

Ein befreundeter Charakter darf sich entscheiden, seinen 'Guard'-



Marker abzulegen, wenn er einen 'Sneak', 'Evade', 'Run & Gun' oder 'Sprint'-Befehl bekommt. Der feindliche Charakter bekommt in dieser Runde dann keinen neuen Befehl mehr, erhält diesen aber in der Folgerunde ganz regulär.

Ein befreundeter Charakter darf den 'Guard'-Marker auch dann ablegen, wenn er einen 'Aimed Fire' oder 'Rapid Fire'-Befehl bekommt. In diesem Fall zieht du sofort bei Zuteilung eines dieser Befehle eine 'Enemy Order'-Karte, prüfst die Bewegungsrichtung für den 'Rout'-Moralstatus und bewegst den feindlichen Charakter 1 Feld in diese Richtung. Ab der nächsten feindlichen Befehlsphase erhält dieser Feind regulär einen neuen Befehl.

18.0 RAUCH ('SMOKE')

Rauchmarker sind doppelseitig bedruckt. Sie haben die folgenden Effekte:



- Rauch ('Smoke') bzw. verblassender Rauch ('Fading Smoke') senken das LDR Rating eines Charakter, der sich auf dem gleichen Feld wie der Rauch befindet, um 1.
- Jede Sichtlinie ('LOS'), die in, aus einem oder durch ein Hexfeld mit Rauch ('Smoke') hindurch geht, sorgt für einen Modifikator von -4 auf WS (beim Feuern) bzw. TQ (beim 'Spotting').
- Jede Sichtlinie ('LOS'), die in, aus einem oder durch ein Hexfeld mit verblassendem Rauch ('Fading Smoke') hindurch geht, sorgt für einen Modifikator von -2 auf WS (beim Feuern) bzw. TQ (beim 'Spotting').

Diese Modifikatoren sind kumulativ, d.h. bei mehreren Markern ('Smoke' und/oder 'Fading Smoke') addieren sie sich.

Rauch kann auf eine Vielzahl von Arten auf das Schlachtfeld gelangen: Granaten ('Grenades'), Rauchgranaten ('Smoke Grenades') und auch Artillerie werden Rauchmarker platzieren.

Alle diese Waffen bringen eine Rauchmarker-Wert ('Smoke') mit sich.

Rauchmarker werden immer wie folgt platziert:

- i) In dem Moment, wo eine Granate explodiert oder das Artilleriefeuer einschlägt, lege einen 'Smoke'-Marker auf das entsprechende Hexfeld. Am Ende jeder folgenden Runde lege einen weiteren Rauchmarker auf das an den zuvor platzierten Rauchmarker in Windrichtung angrenzende Feld.
- ii) Prüfe am Rundenende, ob bereits eine Anzahl an Markern entsprechend dem Rauchmarker-Wert der Granate oder Artillerie platziert wurden. Ist dem so, drehe **alle** 'Smoke'-Marker auf ihre 'Fading Smoke'-Seite. An jedem folgenden Rundenende entferne einen dieser 'Smoke'-Marker, bis alle 'Smoke'-Marker entfernt wurden. Beginne dazu mit dem Marker, der sich in Windrichtung am weitesten hinten befindet (idR. der Marker, den du für diese Waffe zuletzt platziert hast).

Runde 1

Runde 2

Runde 3

Runde 4

Beispiel für das Platzieren von 'Smoke'-Markern [18.0]

In diesem Beispiel haben in **Runde 1** eine Granate, ein 81mm Mortar (Mörser) und eine Rauchgranate für Qualm gesorgt. Der 81mm Mortar explodiert während der Runde bekommt einen 'Smoke'-Marker auf sich platziert. Die Granaten explodieren am Ende von **Runde 1** und bekommen dann ebenfalls je einen 'Smoke'-Marker. Am Ende von **Runde 1** liegen also 3 'Smoke'-Marker - je einer pro rauchverursachender Waffe - aus.

Am Ende von **Runde 2** vergleichst du die Anzahl an 'Smoke'-Markern mit den 'Smoke'-Werten von Granate, Rauchgranate und 81mm Mortar.

Die MK II Frag.-Granate hat einen 'Smoke'-Wert von 1 und für sie liegt bereits 1 'Smoke'-Marker aus, Dieser wird auf die 'Fading Smoke'-Seite gedreht. Der Wert der anderen beiden Waffen ist höher als 1, also wird für beide Waffen je 1 'Smoke'-Marker auf das in Windrichtung angrenzende nächste Feld gelegt (Feld 15.08 für den 81mm Mortar und Feld 14.08 für die Rauchgranate).

Am Ende von **Runde 3** werden der 'Fading Smoke'- und der 'Grenade'-Marker aus Feld 16.08 entfernt. Für den 81mm Mortar und die M18 Rauchgranate wird je ein zusätzlicher Rauchmarker platziert - wieder auf das in Windrichtung angrenzende, nächste Feld (15.07 und 14.07).

Am Ende von **Runde 4** werden sowohl alle 'Smoke'-Marker des 81mm Mortar, wie auch alle 'Smoke'-Marker der Rauchgranate auf ihre 'Fading Smoke'-Seiten gedreht.

Beginnend ab **Runde 5** werden die am weitesten vom Explosionsfeld entfernten Rauchmarker vom Spielfeld genommen.

Runde 5

81mm Mortar

U.S. or German

Max. Range: **NA**

Damage: **4**

Frag: **5**

Crater: **2**

Rubble: **1**

Smoke: **3**

U.S. Hand Grenades

Max. Range: **3**

Mk II Frag. M18 Smoke

3/1 Damage -

4/2 Frag. -

1 Smoke 3

19.0 'MORALE'-, 'RALLY'-, 'TROOP QUALITY'- UND 'WOUND MORALE'-CHECKS

Es wird im Spiel Zeitpunkte geben, zu denen Charaktere einen oder mehrere spezielle "Checks" durchführen müssen: einen 'Morale Check' (MC), einen 'Rally Check' (RC), einen 'Troop Quality Check' (TQC) oder einen 'Wound Morale Check' (WMC).

Alle diese "Checks" werden gegen die TQ ("Troop Quality") des jeweiligen Charakters gewürfelt. Diese wird idR. dann noch durch eventuelle Wunden und/oder den aktuellen Moralstatus des Charakters modifiziert - es kann aber auch Situationen geben, in denen der Charakter einen unmodifizierten oder nur teilweise modifizierten "Check" ausführen muss. Dies ist dann bei der jeweiligen Regel gesondert vermerkt.

MC - 'Morale Check' (Moral)	
Würfelergebnis	Effekt
Natürliche 0	Erhöhe Moralstatus um 1
<= Troop Quality des Charakters	Kein Effekt
> Troop Quality des Charakters	Senke Moralstatus um 1
Natürliche 9	Senke Moralstatus um 2

RC - 'Rally Check' (sich sammeln)	
Würfelergebnis	Effekt
Natürliche 0	Erhöhe Moralstatus um 1 (nicht 'Berserk')
<= Troop Quality des Charakters	Erhöhe Moralstatus um 1 (nicht 'Berserk')
> Troop Quality des Charakters	Kein Effekt
Natürliche 9	Senke Moralstatus um 1

COMBAT!

TQC - 'Troop Quality Check' (Truppenqualität)	
Wird auch für 'Charge'- und 'Grenade'-Checks verwendet	
Würfelfwurf	Effekt
<= Troop Quality des Charakters	Erfolgreich bestanden
> Troop Quality des Charakters	Fehlgeschlagen

WMC - 'Wound Morale Check' (Wundenmoral)	
Würfelfwurf	Effekt
Natürliche 0	Kein Effekt
<= Troop Quality des Charakters	Senke Moralstatus um 1
> Troop Quality des Charakters	Senke Moralstatus um 2
Natürliche 9	Senke Moralstatus um 3

20.0 ENTFERNTE ARTILLERIE

Angriffe der Entfernten Artillerie ('Off Board Artillery' / OBA) werden durch zufällige Ereignisse während des Spiels ausgelöst. Der Spieler hat keinerlei Einfluss darauf.

Ein solcher Angriff definiert sich immer über die folgenden Eckpunkte:

- Die Art des Angriffs (60mm, 81mm, 105mm, usw.).
- Die betroffenen Hexfelder. Das Szenario gibt vor, wie viele Angriffe stattfinden. Wirf für jeden Angriff 1W10 und platziere auf jedem so ermittelten Hexfeld einen zur Waffe passenden Artillerie-Marker. *Doppelt erwürfelte Hexfelder zählen wie einfach erwürfelt.*
- Abweichung: Ermittle die Richtung mit einem W6. Wirf dann für jedes betroffene Feld (also jedes Feld mit Artillerie-Marker) die im Szenario angegebenen Würfel und verschiebe den Marker der Augenzahl entsprechend viele Felder in die zuvor ermittelte Richtung (auf das "Zielfeld").

Ein Artillerieangriff trifft alle Charaktere des Zielfeldes.

Waffenname	105mm Howitzer U.S. or German
Maximale Reichweite	Max. Range: NA
Schadenswürfel 5 im Hex/2 angrenzend	Damage: 5/2
Frag-Vorgabe 5 im Hex/3 angrenzend	Frag: 5/3
Kraterwert 4 im Hex/0 angrenzend	Crater: 4/-
Schotterwert 5 im Hex/0 angrenzend	Rubble: 4/0
Rauchmarker, die platziert werden müssen	Smoke: 4

Beispiel: Oben seht ihr den 105mm Howitzer. Seine maximale Reichweite ist N/A ('not applicable/unzutreffend'). Schaden verursacht er mit 5 Würfeln auf dem Zielfeld und mit 2 Würfeln auf allen angrenzenden Feldern. Seine Frag-Vorgabe ist 5 auf dem Zielfeld und 3 auf allen angrenzenden Feldern.

Der Kraterwert dieser Waffe beträgt 4 - außer, der Angriff trifft ein Gebäude. In diesem Fall würde der Schotterwert genutzt werden, welcher hier aber ebenfalls 4 beträgt. Zu guter Letzt werden für diesen Angriff 4 Rauchmarker platziert.

Waffenname: Der Name der verwendeten Waffe.

Max. Reichweite: Die maximale Reichweite, über welche die Waffe genutzt werden kann. Diese ist für die Entfernte Artillerie nicht notwendig und deshalb mit N/A markiert.

Schadenswürfel: Dieser Wert gibt die Anzahl an Würfeln vor, die gegen jeden Charakter auf dem getroffenen Feld gewürfelt werden müssen.

Frag-Vorgabe ('Frag.') Die Zahl, die man mit den geworfenen Schadenswürfeln erreichen muss, um das Ziel zu 'fragen' und tatsächlich Schaden zu machen. Zeigt ein Schadenwürfel eine Zahl größer oder gleich dem Frag-Wert, dann erleidet das Ziel 1 Schaden. Die Frag-Vorgabe wird durch den Befehl und das Geländes des verteidigenden Charakters modifiziert. Entfernte Artillerie ignoriert ein 'M' auf der 'Order/Terrain'-Tabelle.

Kraterwert: Nachdem du alle Angriffswürfe ausgeführt hast, würfelle einen W10. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als der Kraterwert, so platziere einen 'Crater'-Marker auf dem Feld. Dieses Feld gilt jetzt als Geländeart "Krater". Würfelle nicht gegen den Kraterwert, wenn der Artillerieangriff ein Gebäude getroffen hat.

Schotterwert: Trifft der Artillerieangriff ein Gebäudefeld, so würfellest du nicht gegen den Krater- sondern gegen den Schotterwert. Auch hier wirfst Du 1W10. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als der Schotterwert, lege einen 'Rubble'-Marker auf das Hexfeld. Alle Charaktere, die sich auf diesem Feld befanden, sterben. Ersetze sie durch 'KIA'-Marker.

Rauchmarker ('Smoke'): Die Anzahl an Rauchmarkern, die platziert werden müssen [siehe Rauch - Regel 18.0].

Manche Artillerien sind groß genug, um auch angrenzende Felder mit zu treffen. In dem Fall verfügt die Artillerie über je zwei Werte für **Schadenswürfel**, **Frag-Vorgabe**, **Krater-** und **Schotterwert**. Diese zwei Werte sind durch einen Schrägstrich getrennt:

- Die Ziffer links vom Schrägstrich gibt den Wert an, der für das getroffene Feld (=Zielfeld) zu benutzen ist.
- Die Ziffer rechts vom Schrägstrich gibt den Wert an, der für alle an das Zielfeld angrenzenden Felder zu nutzen ist.

WICHTIG: Jeder Charakter, der sich auf oder angrenzend zu einem Zielfeld der Artillerie befindet, muss einen 'Morale Check' (MC) bestehen - egal, ob er durch die Artillerie verwundet wird oder nicht. Misslingt dieser Check, geht der Charakter automatisch in Deckung ('Duck Back')!

21.0 NACHT UND BELEUCHTUNG

Ein Szenario kann sich möglicherweise in der Nacht abspielen. In diesem Falle wird vom Szenario die maximale Reichweite für 'Spotting' und das Abfeuern von Schusswaffen vorgegeben (**Ausnahme:** siehe Kapitel "Beleuchtung" weiter unten). Ebenso werden eventuelle Modifikatoren für das 'Spotting' und das Abfeuern von Schusswaffen vorgegeben.

Beispiel: *Würfele zu Spielbeginn 1W6 und addiere 2 dazu. Dies ist die maximale Reichweite, innerhalb derer du deine Ziele sehen kannst. Es gibt einen zusätzlichen Modifikator von -2 auf alle 'Spotting'- oder Feuerversuche über eine Reichweite von 2 hinaus.*

21.1 Beleuchtung

In manchen Szenarien stehen dem Spieler Leuchtfener ('Flares') zur Verfügung. Möglicherweise können sie auch das Feuer der Entfernten Artillerie zur Beleuchtung nutzen.



Die Anzahl möglicher Leuchtfener-Marker ('Flare') gibt das Szenario vor. Man kann Leuchtfener-Marker auch über zufällige Ereignisse erhalten.

Ein Leuchtfener kann von einem befreundeten Charakter maximal 6 Felder weit geschossen werden. Dazu ist ein 'Aimed Fire'-Befehl erforderlich. Platziere den Leuchtfener-Marker ('Flare') in Impuls 2 irgendwo innerhalb der Reichweite von 6 Feldern zum Leuchtfener-Schützen und würfel' 1W6 für die Richtung der Abweichung und schließlich noch einmal auf die Abweichung* selber. Verschiebe den Marker auf das so ermittelten Feld. Der Charakter, der das Leuchtfener abgefeuert hat, geht sofort in Deckung (=ersetzt seinen Befehl sofort durch einen 'Duck Back'-Befehl).

*wenn im Szenario nicht anders angegeben beträgt die Abweichung standardmäßig 1W6-2 Felder.

Ein Leuchtfener wird nach dem Ermitteln der Abweichung auf seine "Beleuchtet"-Seite gedreht. Alle Felder innerhalb von 3 Feldern zum "Beleuchtet"-Marker gelten als taghell, d.h. der -2 Modifikator auf 'Spotting' und das Abfeuern von Schusswaffen wird ignoriert und das Feld sowie eventuell dort vorhandene Charaktere können von allen Feldern aus gesehen werden, sofern eine unblockierte Sichtlinie ('LOS') vorhanden ist.

Am Ende jeder Runde NACH der Runde, in der das Leuchtfener abgefeuert wurde, würfele 1W10. Bei einer 8 oder 9 entferne den "Beleuchtet"-Marker. Ansonsten bewege ihn 1 Feld in Windrichtung weiter.



Beispiel zur Entfernen Artillerie [20.0]

Der Spieler hat über die Tabelle der zufälligen Ereignisse (Szenarienbuch) einen '81mm Mortar Strike' erwürfelt.

Er würfelt 1W6 um zu schauen, wie viele Angriffe von dieser Artillerie ausgehen. Zu seinem Glück würfelt er eine 1. Dann ermittelt er mit 1W10 die Position des Angriffs. Er würfelt eine 9 und platziert den '81mm Mortar'-Marker auf Feld 12.10 (siehe Tabelle rechts).

Das Ereignis gibt eine Abweichung von 1W6 vor. Zuerst würfelt der Spieler unabhängig dieser Vorgabe 1W6 für die Richtung der Abweichung. Danach ermittelt er mit der Vorgabe von 1W6 die eigentliche Abweichung (=die Entfernung vom ursprünglichen Ziel).

Nehmen wir mal an, er würfelte eine 2 für die Richtung und eine 3 für die Abweichung. Das bedeutet, der '81mm Mortar'-Marker würde auf das Feld 15.09 - das "Zielfeld" - verschoben.

Danach schaut der Spieler sich die Werte des '81mm Mortar' an: Wäre das Zielfeld ein Gebäudefeld gewesen, so hätte der Spieler 1W10 würfeln und bei einer 1 oder weniger einen 'Rubble'-Marker

platzieren müssen (alle Charaktere auf diesem Feld wären sofort tot gewesen).

Das es sich aber nicht um ein Gebäudefeld handelt, würfelt der Spieler gegen den Kraterwert. Bei einer 2 oder weniger würde ein 'Crater'-Marker auf dem Feld platziert werden.

Würden sich Charaktere auf dem Feld befinden, würde der Spieler 4x würfeln (Schadenswürfel-Wert/Damage') und bei jeder 5 oder weniger (Frag-Vorgabe/Frag') eine Wunde verursachen. Diese Würfe würden durch den Befehl und das Geländes des verteidigenden Charakters modifiziert werden.

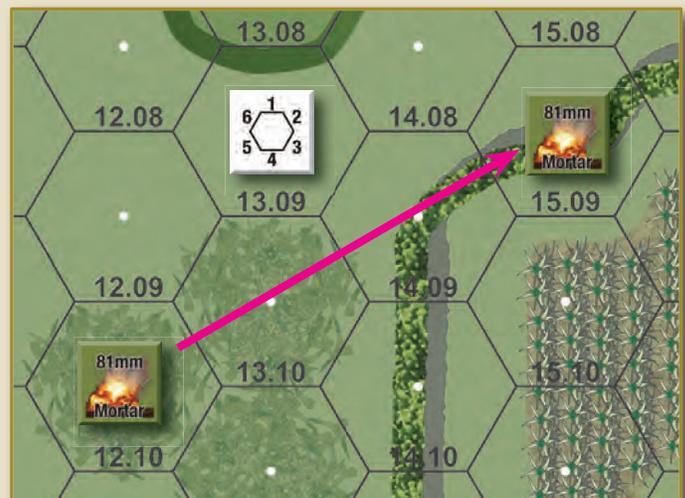
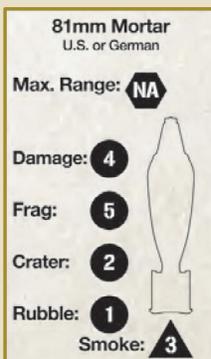
Zu guter Letzt würde noch ein Rauchmarker auf 15.09 platziert werden.



Befreundeter 81mm Mortar-Angriff

Würfel 1W6 – dann der Augenzahl entsprechend oft 1W10. Platziere einen '81mm Mortar'-Marker auf jedem so ermittelten Feld. Abweichung 1W6.

Wurf	Feld	Wurf	Feld
0	20.07	5	28.07
1	27.11	6	19.14
2	20.14	7	24.13
3	27.16	8	23.06
4	30.12	9	12.10



22.0 SZENARIEN UND SIEGPUNKTE

Alle Szenarien liegen in folgendem Format vor:

1. Date: June 1944

Das etwaige Datum, an dem das jeweilige Szenario spielt.

2. Location: France

Öhm...der Ort des Szenarios.

3. Map: The Farmhouse

Die Karte oder Karten, die du für den Szenarienaufbau benutzen musst

4. Enemy Forces – Place the following Enemy Characters into the Cup:

Die Anzahl aller feindlichen Charaktere (aller 4 feindlichen Teams), die du zu Spielbeginn in ein geeignetes Gefäß legen sollst. Alle feindlichen Truppen wirst du später zufällig aus diesem Gefäß ziehen.

5. Setup – Draw Enemy Characters from the Cup and place, facedown, in the following hexes:

Nacheinander - Marker für Marker - ziehst du die feindlichen Charaktere aus dem Gefäß und platzierst sie auf dem angegebenen Hexfeld.

6. Friendly Forces (See Setup Instructions below):

Die Zusammensetzung der befreundeten Streitkräfte. Würfele einen W6 und konsultiere die folgende Tabelle:

1W6	Squadmitglieder
1	Able: Sgt Taylor, Pvt Cragg, Pvt Brubaker Baker: Pvt Johnson, Pvt Peters, Pvt Miller Charlie: Cpl Thomas, Pvt Butterman, Pvt Walsh, Pvt Stubbs, Pvt Kowalski, Pvt Temple
2	Able: Sgt Mayfield, Pvt O'Connell, Pvt Crowe Baker: Pvt Goldstein, Pvt Donahue, Pvt Woodruff Charlie: Cpl Stinson, Pvt Connor, Pvt Dougless, Pvt Lozano, Pvt Maloney, Pvt Meeks
3	Able: Sgt Taylor, Pvt O'Connell, Pvt Brubaker Baker: Pvt Johnson, Pvt Donahue, Pvt Woodruff Charlie: Cpl Stinson, Pvt Butterman, Pvt Dougless, Pvt Stubbs, Pvt Maloney, Pvt Temple
4	Able: Sgt Mayfield, Pvt O'Connell, Pvt Brubaker Baker: Pvt Goldstein, Pvt Peters, Pvt Miller Charlie: Cpl Thomas, Pvt Connor, Pvt Walsh, Pvt Lozano, Pvt Kowalski, Pvt Meeks
5	Able: Sgt Taylor, Pvt Cragg, Pvt Crowe Baker: Pvt Johnson, Pvt Peters, Pvt Miller Charlie: Cpl Thomas, Pvt Butterman, Pvt Dougless, Pvt Stubbs, Pvt Maloney, Pvt Temple
6	Able: Sgt Mayfield, Pvt Cragg, Pvt Crowe Baker: Pvt Goldstein, Pvt Donahue, Pvt Woodruff Charlie: Cpl Stinson, Pvt Connor, Pvt Walsh, Pvt Lozano, Pvt Kowalski, Pvt Meeks

Spezialregeln:

Jedes Szenario legt fest:

1. Welche Event-Tabelle zu benutzen ist – entweder die 'Generic Attack and Defense'- oder eine szenariospezifische Tabelle.
2. Ob die Feinde "wartend" ('Waiting') oder in "Alarmbereitschaft" ('Alert') beginnen.
3. Den Standard-Moralstatus des Feindes: 'Shaken', 'Cautious', 'Normal', 'Bold' oder 'Aggressive'.
4. Ob der Feind auf die befreundeten Truppen vorbereitet ('Prepared') oder unvorbereitet ('Unprepared') ist.
5. Den Standard-Moralstatus der befreundeten Charaktere: 'Shaken', 'Cautious', 'Normal', 'Bold' oder 'Aggressive'.
6. Die Anzahl an Karten, die der Spieler zu Spielbeginn auf der Hand haben darf.
7. Die Position des Kompasses und das Hexfeld, in dessen Richtung die '1' auf dem Kompass zeigen muss.
8. Weitere Spielaufbau-Informationen in Hinsicht auf die befreundeten Charaktere.
9. Die Spiellänge in Runden.

Siegbedingungen:

Der Spieler verdient und verliert anhand bestimmter Aktionen Siegpunkte. Welche genau das sind, ist beim jeweiligen Szenario festgeschrieben.

Am Spielende zählt der Spieler seine Siegpunkte und prüft sie gegen die vom Szenario vorgegebene Tabelle.

Beispiel:

15+	<i>Herausragender Sieg - der Soldat hat sich eine Belobigung verdient. Diese wird in seinen 201-Akten vermerkt.</i>
12-14	<i>Verdienter Sieg</i>
9-11	<i>Knapp gewonnen</i>
6-8	<i>Nicht gut genug</i>
1-5	<i>Schwache Leistung</i>
<=0	<i>Kriegsgericht</i>

Optionale Regeln:

Viele Szenarien kommen mit optionalen Regeln. Der Spieler darf vor Spielbeginn entscheiden, ob er mit diesen Regeln spielt oder sie ignoriert. Er darf auch mehr als eine optionale Regel wählen, allerdings niemals zwei optionale Regeln, die beide die Siegbedingungen beeinflussen.

Optionale Regel, unabhängig des Szenarios:

Gilt nur für feindliche Charaktere mit einem Moralstatus von "Normal": Ein feindlicher Charakter, der sich auf einem Deckungsfeld befindet und der zu Beginn der feindlichen Karten- & Befehlsphase eine Sichtlinie ('LOS') zu einem bekannten ('spotted'), befreundeten Charakter hat, muss einen TQC machen. Besteht er diesen, bekommt er automatisch einen 'Rapid Fire'-Befehl (außer, er nutzt eine langsame ('Slow') Waffe – dann bekommt er einen 'Aimed Fire'-Befehl). Mislingt der Check, wird der Befehl wie gewohnt verteilt.

INDEX

Hinweis: Bei Mehrfachreferenzen ist der Haupttext in **fetter Schrift** hervorgehoben. Leerspalten dürfen vom Spieler genutzt werden, um eigene Referenzen hinzuzufügen.

A

Aktionsphase (Spielablauf, Schritt 4): **4.0**; 5.1.1; 7.19; 9.1; 12.0
 Activate (Aktivieren): 2.0
 Aggressive—ein Moralstatus: 17.1
 Artillerie—Entfernte: 20.0

- Smoke (Rauch): 18.0

B

Bandages (Bandagen): 16.1
 Befehlsphase: Freund (Spielablauf, Schritt 2): 4.0; 7.0
 Beleuchtung: 21.0
 Belt-Fed Weapon Operators (Operator gurtgeführter Waffen): 14.3
 Berserk—ein Moralstatus: 17.2
 Blocked LOS (Blockierte Sichtlinie): 12.1
 Board Edges (Spielfeldränder): 2.0; **9.5**; 22.0
 Bold—ein Moralstatus: 17.1

C

Cautious—ein Moralstatus: 17.1
 Charakter: 2.0

- Friendly (Befreundet): 2.0; **8.1**; 22.0
- Enemy (Feindlich/Gegnerisch): 2.0; **8.2**

 Charakter-Aktionen während eines Impulses: **6.0**; 7.04

- A** (rotes 'A'): Darf nicht feuern
- 0 (jede Farbe): Darf sich nicht bewegen
- 1 (schwarze #1): Muss sich 1 Feld bewegen
- 1 (blaue #1): Darf sich 1 Feld bewegen
- 1** (rote #1): Darf feuern
- 2 (schwarze #2): Muss sich 2 Felder bewegen
- M—Melee (Nahkampf-Angriff): 15.0

 Charakter-Status

- Alert/Waiting (in Alarmbereitschaft/wartend): 9.1; **9.8**; 9.9
- Feind geht in Alarmbereitschaft: 9.8
- Hidden/Spotted (versteckt/bekannt): 8.1; **12.0**
- Known; Unknown (bekannt/unbekannt): 8.2; **12.0**
- Prepared/Unprepared (vorbereitet/unvorbereitet): 9.7

 Charge (C) und Grenade Check (G) durch den Feind: 9.6
 Cover (Deckung): 11.0

Crater (Krater)—Entfernte Artillerie: 20.0

- Zielfeld/angrenzendes Feld: 20.0

D

D6/D10 (W6/W10): 2.0
 Damage Roll (Schadenswürfel)

- Grenade (Granate)—Near/Far (nah/fern): 14.2
- Off-Board Artillery (Entfernte Artillerie)—Zielfeld/angrenzend: 20.0

 Death of Character (Tod eines Charakters; KIA): 16.2
 Directional Compass (Kompass): 9.3
 Discard Cards (Karten abwerfen): 5.1; **5.1.2**

E

Endphase (Spielablauf, Schritt 5): **4.0**; 5.1; 7.14; 9.8; 14.2; 18.0
 Enemy Movement (Gegnerische Bewegung): 9.0
 Event Cards (Ereigniskarten): 5.1.3

F

Fading Smoke (verblassender Rauch): 18.0
 Flow of Cards described (Kartenaufbau): 5.0
 Flares (Leuchtfeuer): 21.1
 Firing Procedures (Feuern)—Freund & Feind: 13.0
 Frag (Fragmentation)—Grenade (Splittergranate): 20.0
 Frag—Entfernte Artillerie: 20.0

- Zielfeld/angrenzendes Feld: 20.0

 Friendly Discard Cards (Freund: Karten abwerfen): 5.1.2
 Friendly Cards (Freund: Karten): 5.1
 Friendly Card Text (Freund: Kartentexte): 5.1
 Friendly Event Cards (Freund: Ereigniskarten): 5.1.3
 Friendly Order Cards (Freund: Befehlskarten): 5.1.1

- Befehle im Detail: 7.0
- Befehlmarker im Detail: 6.0

COMBAT!

G

- Guards (Wachen): 17.4
- Smoke Grenades (Rauchgranaten)—Effekt auf 'Guards': 18.0
- German Soldat Ranks (Deutsche Soldatenränge): 2.0
- Grenades (Granaten): **7.09**; **10.09**; 14.2
- Near/Far-Schadenswürfe: 7.09; 10.09; **14.2**
 - Rifle Grenades (Gewehrgranaten): 7.11
 - Smoke Grenades (Rauchgranaten): **7.12** 18.0

H

Höhe des Geländes: 12.1

I

- Impuls: 2.0; **4.0**; 5.0
- Initiative-Karten—Feind: 9.1
- Initiativewert: 2.0; **5.1**
- Initiativeleiste (Beispiel)—Feind: 9.1

K + L

- Karten- & Befehlsphase: Feind (Spielablauf, Schritt 3): 4.0; 9.0
- Kartenphase: Freund (Spielablauf, Schritt 1, a–e): 4.0; 5.0
- Large Battle (Große Schlacht): 9.2
- Leadership Rating (LDR): 2.0
- LDR Range: 2.0
- Level of Terrain (Geländeebene): 12.1
- Line of Sight (Sichtlinie; LOS): 2.0; **12.0**; 13.0
- Reload (Nachladen): 7.13
 - Rifle Grenade (Gewehrgranate): 7.11
 - Run & Gun (Rennen & Feuern): 7.04
 - Search (Suchen): 7.15
 - Smoke Grenade (Rauchgranate): **7.10**; 18.0
 - Sneak (Schleichen): 7.05
 - Sprint: 7.07
 - Suppressive Fire (Unterdrückungsfeuer): 7.03

M

- Medic Character Skill (Erste Hilfe-Fähigkeit): 7.14; **8.1**
- Melee Procedures (Nahkampf): 7.08; 7.19; 10.08; 10.13; **15.0**
- Morale Check (MC): 2.0; 16.0; 17.0; **19.0**
- Moralstatus: 2.0; **17.0**
- Bewegungsbefehle—Langsam zu Schnell: **17.1**; **17.3**
- Bewegung—Feind
- *siehe Terrain—Enter non-Open*
 - *siehe Board Edges*
 - *siehe Charge (C) und Grenade (G) Check durch den Feind*

N

- Nacht—Spotting/Feuern: 21.0
- Normal—ein Moralstatus: 17.1

O

- Order Cards (Befehlskarten): 5.1.1
- Order Markers (Befehlsmarker): 6.0
- siehe Charakter-Aktionen während eines Impulses*
- Order Modifiers: 6.0
- A (weißes 'A') in schwarzem Kasten: Alle
 - n (weiße Ziffer) in schwarzem Kasten: Modifiziert LDR
 - A (weißes 'A') in schwarzem Kasten: Charakter hat kein LDR
 - n (weiße Ziffer) in rotem Kasten: Modifiziert TQ
 - **n** (rote Ziffer) in weißem Kreis: Modifiziert WS
 - **A** (rotes 'A') in weißem Kreis: Darf nicht feuern
 - Schwarze 4/3, 2/3, usw.—Richtung für feindliche Bewegung: 9.0; 10.0

Orders (Befehle)—Unterschiede zw. Freund & Feind: 10.0

- Orders (Befehle)—Feind: 10.0
- Aimed Fire (gezielter Angriff): **10.01**; 13.0
 - Charge (voranstürmen; C): 9.06; **10.08**; 15.0; 19.0
 - Duck Back (in Deckung gehen): **10.13**; 19.0
 - Evade (umgehen): 10.06
 - Grenade (Granate; G): 10.09
 - Hide (sich verstecken): 10.16
 - Rally (sich sammeln): 9.1; **10.17**
 - Rapid Fire (Schnellfeuer): **10.02**; 13.0; 14.0
 - Reload (Nachladen): **10.13**; 13.5
 - Run & Gun (Rennen & Feuern): **10.04**; 13.0
 - Sneak (Schleichen): 10.05
 - Sprint: **10.07**; 11.0
 - Suppressive Fire (Unterdrückungsfeuer): **10.03**; 13.0

Orders (Befehle)—Freund: 7.0

- Aimed Fire (gezielter Angriff): **7.01**; 13.0
- Carry/Drag (tragen/ziehen): 7.18
- Charge (voranstürmen; C): **7.08**; 15.0
- Covering Fire (Deckungsfeuer): 7.03
- Duck Back (in Deckung gehen): 7.19
- Evade (umgehen): 7.06
- Grenade (Granate; G): 7.09
- Hide (sich verstecken): **7.16**; 18.0
- Medical Aid (Erste Hilfe): **7.14**; 8.1; 16.1
- Plan (Planen): 7.12
- Rally (sich sammeln): 9.3; **7.17**; 17.0; 17.3
- Rapid Fire (Schnellfeuer): **7.02**; 13.0; 14.0
- Reload (Nachladen): 7.13
- Rifle Grenade (Gewehrgranate): 7.11
- Run & Gun (Rennen & Feuern): 7.04
- Search (Suchen): 7.15
- Smoke Grenade (Rauchgranate): **7.10**; 18.0
- Sneak (Schleichen): 7.05
- Sprint: 7.07
- Suppressive Fire (Unterdrückungsfeuer): 7.03

P

- Papers Marker (Dokumente-Marker): **7.15**; 22.0
- Plan-Befehl—Karten generiert durch einen: **5.1**; **7.12**

COMBAT!

R

Rally Check (RC): 2.0; **19.0**
Rate of Fire (Feuerrate; ROF): **13.1**; 14.0; 14.1; 14.2
Rout—ein Moralstatus: **17.3**; 17.4

- Rout-Auswirkungen auf 'Melee' (Nahkampf): 17.0

Rubble (Schotter), Entfernte Artillerie: 20.0

- Zielfeld/angrenzendes Feld: 20.0

Rule of 0 (Zero; die Null-Regel): 2.0

S

Szenarioaufbau und -regeln: 22.0
Spielablauf: **4.0**; 5.0
Shaken—ein Moralstatus: 17.1
Size of Terrain (Geländegröße): 12.1
Smoke (Rauch): 18.0
Soldat: 2.0
Spotting Check: 12.0
Squad: 2.0
Surrender (Aufgeben): 17.4

T

Team: 2.0

- U.S.—Able, Baker and Charlie: 8.1
- German (Deutsch)—Red, Blue, White und Yellow: 8.2

Terrain (Gelände)

- Building (Gebäude): 11.02
- Crater (Krater; unwegsam): 11.15
- Depression (Grube): 11.08
- Field (Feld): 11.12
- Foxhole (Fuchsbau): 11.13
- Hedgerow (Hecke; unwegsam): 11.05
- Logs (Baumstämme): 11.11
- Long Grass (Hohes Gras): 11.07

- Marsh (Sumpf; unwegsam): 11.04
- Orchard (Obstgarten): 11.10
- Rocks (Felsen; unwegsam): 11.01
- Rubble (Schotter; unwegsam): 11.14
- Stream (Bach; unwegsam): 11.09
- Trees (Bäume): 11.03
- Wall (Wand; unwegsam): 11.06

Terrain (Gelände)—Deckungsgelände betreten: **9.4**; 11.0, 12.0, 19.0
Tough Character Skill (Fähigkeit: Zäh): **8.1**; 16.0
Troop Quality Check (TQC): 2.0, **19.0**

- siehe Rule of 0 (Zero)*

Troop Quality (Truppenqualität): 2.0; **17.1**

V

Victory Conditions (Siegbedingungen): 22.0

W

Weapons (Waffen)—Beschreibung und Beispiel: 14.0

- Belt-Fed Weapon (Gurtgeführte Waffen): 14.3
- Grenades (Granaten): 14.2
- Range (Reichweite): 13.0; **14.0**
- Slow and Heavy Weapons (Langsame und schwere Waffen): 14.1

Weapon Skills (Waffenfähigkeiten; WS): 2.0

- WS der Charaktere: **8.1**; **8.2**; 13.0
- siehe Rule of 0 (Zero)*

Wound (Wunden): 2.0; **16.0**

- Close Call (Das war knapp!)—Morale Check: 16.0
- Light Wound (Leichte Wunde)—Wound Morale Check (WMC): 16.0
- Bad Wound (Schwere Wunde)—WMC: 16.0
- KIA: 16.0; **16.2**

Wound Morale Check (WMC): 2.0; 16.0; **19.0**