

[Code Red]

Beta-Version

Version 0.48 vom 13.09.2019

Copyright: Robert Börnig

Vorbemerkungen

Dies ist eine Beta-Version der Regeln. Obwohl viele Stunden in Design und Test des Regelwerks geflossen sind, werden im Spiel Situationen vorkommen, in denen die Regeln Fragen aufwerfen, unklar sind oder Lücken aufweisen.

Diese Situationen sind im Einvernehmen mit dem Mitspieler zu lösen.

Um die Regeln weiter zu verbessern sendet eure Fragen, Unklarheiten und Verbesserungsvorschläge bitte an info@enfilade.de, damit sie für zukünftige Versionen und für den Aufbau eines FAQ berücksichtigen können.

Code Red wird sich auch in den kommenden Monaten noch weiter entwickeln und verändern. Auf www.enfilade.de/CodeRed wird der jeweils aktuellste Stand zum Download verfügbar sein.

In jedem Update wird ein Change-Log zu Beginn auf die wichtigsten Veränderungen zur vorherigen Version verweisen.

Viel Spaß!

PS: Wem das alles zu viel zu lesen ist, hier gibt es Video-Tutorials, die beim Einstieg helfen:
https://www.youtube.com/watch?v=Il498uYGZqo&list=PLep0TAGiVZM-FnO_-wjHdyjyy1rtKZqFo

Changelog

v.046

- Reaktionen – Ausnahmen ergänzt um „Einheit sammeln“ - 6.1.3
- Index erstellt (vgl. Stichwortverzeichnis) – aber ohne Gewähr auf Vollständigkeit :)
- Einheiten-Platzierung – Standardregeln verändert: es gibt nun Sammelpunkte, an denen Truppen ins Spiel geholt werden können. Entsprechende Stellen in Kap. 6.1.2, 7.4, 8.3.2, 10.4 und 10.6.2 angepasst.
- 9 Basis-Szenarien auf neue Regelversion angepasst bzw. neu hinzugefügt. Siehe Beilage „Szenarien“

v.047

- Einheiten können nicht an Sammelpunkten ins Spiel kommen, die in dieser Runde bewegt wurden → Kapitel 7.4.2
- Bewegung für Sammelpunkte auf 6“ reduziert (Dadurch sollte der Spielstart statistisch etwa weniger glücksabhängig werden und Transporter etwas attraktiver werden im Vergleich zu v.046)
- Einheiten werden abweichend zu v.046 direkt am Sammelpunkt platziert und können von dort maximal taktisch bewegt werden und/oder Feuerkampf durchführen
- Klarstellung: Sammelpunkte ignorieren Gelände und bewegen sich immer 6“ - außer durch für Infanterie unpassierbare Gelände, dies ist auch für Sammelpunkte unpassierbar.
- Achtung Panzer: Jede Infanterieeinheit darf die Regel nutzen, Einschränkung „ohne Panzerabwehrwaffe und ohne Moralmarken“ entfällt.
- Rückschläge angepasst: Gefallene Soldaten bei Mission First nur -1 je 2 Gefallene
- Fahrzeuge mit Attribut „Aufklärer“ sind nun in der Lage, immer mit 1 Befehl aktiviert zu werden, auch außerhalb Kommandoreichweite – soll frühes Scouting mit Aufklärern attraktiv machen (Blockieren von Bewegung und Nutzung von Sammelpunkten)
- Regelungen zu Kampfunfähigen Einheiten zur Klarstellung hinzugefügt - 6.4.4
- Fahrzeugwaffen im Turm gelten ab sofort immer als 1 Höhenlevel höher als die Infanterie und können damit mehr Gelände überblicken als vorher – aber auch weiter gesehen werden.

v.048

-Organisierte Einheiten auflösen, nur Irrgulare + Regulare behalten; Reguläre Truppen + irreguläre Anführer = Organisierte

-7.4.2. - Sammelpunkte: 10“ Mindestabstand zu anderen Sprengfallen entfällt, da unrealistisch und bei kleineren Spieltischen zu harte Limitation.

-7.4.3. - Nachschub liberalisiert: Regelungen zu Mindestgrößen und Maximumgrößen entfernt, Einheiten wandern immer in den Reservepool und müssen von dort per Befehl aufs Spielfeld kommen, dies gibt automatischen Anreiz sinnvolle Einheitengrößen zu bilden, da Befehle i.d.R. knapp sind.

Inhaltsverzeichnis

1 - Einleitung.....	7
1.1 - Spielmaterial.....	7
1.1.1 - Figuren.....	7
1.1.2 - Gelände.....	7
1.1.3 - Würfel.....	7
2 - Grundlagen.....	8
2.1 - Tests, Modifikatoren, Erfolge & Misserfolge.....	8
2.2 - Rundung.....	8
2.3 - Einheiten.....	8
2.4 - Messungen.....	8
2.5 - Sichtlinie und Feuerlinie.....	8
2.6 - Kontakt und Nahbereich.....	9
2.7 - Initiative.....	9
2.8 - Befehle und Offiziere.....	9
2.9 - Aktivierungen, Aktionen, Reaktionen.....	9
2.10 - Moralmarken.....	9
2.11 - Ausfälle und Verwundete.....	9
3 - Spielphasen.....	10
3.1 - Feuerschlag.....	10
3.2 - Initiativephase.....	10
3.3 - Erste Hilfe.....	11
3.4 - Befehle.....	11
3.5 - Nahkampf.....	11
3.6 - Sonderfiguren.....	11
3.7 - Moralmarken entfernen.....	11
4 - Das Schlachtfeld.....	12
4.1 - Terrain.....	12
4.1.1 - Geländearten.....	12
4.1.2 - Gebäude und Bunkeranlagen.....	12
4.1.3 - Wasser.....	13
4.2 - Sichtlinien.....	14
4.2.1 - Sichtlinien bei Höhenunterschieden.....	17
4.3 - Einheiten.....	19
4.3.1 - Eigenschaften einer Einheit.....	19
4.3.2 - Attribute und Sonderfähigkeiten.....	20
4.3.3 - Ausrichtung, Blickrichtung, Flanken.....	21
5 - Führung von Einheiten.....	22
5.1 - Kommandostruktur.....	22
5.2 - Initiative & Kommandowürfel.....	23
5.3 - Befehle und Aktionen.....	24
5.4 - Einheiten trennen und Zusammenführen.....	25
5.5 - Aktivierung von Sonderfiguren.....	25
5.6 - Führung Irregulärer und Organisierter Kräfte.....	26
6 - Infanteristischer Kampf.....	27
6.1 - Grundlagen.....	27
6.1.1 - Aktionen.....	27
6.1.2 - Sonstige Aktivierungen.....	27
6.1.3 - Reaktionen.....	28
6.2 - Bewegung.....	30

6.3 - Feuerkampf.....	31
6.3.1 - Den Feuerkampf aufnehmen.....	31
6.3.2 - Reaktionstest.....	31
6.3.3 - Feuerkraft (Infanteriewaffen).....	32
6.3.4 - Granatwerfer & Unterlaufgranatwerfer.....	33
6.3.5 - Waffenteams.....	34
6.3.6 - Zielwirkung – Ausfälle.....	35
6.3.7 - Zielwirkung – Moral.....	36
6.3.8 - Rückzug.....	37
6.4 - Ausfälle & Verwundete.....	39
6.4.1 - Ausfallverteilung.....	39
6.4.2 - Verwundete Soldaten.....	39
6.4.3 - Verwundete Offiziere & Anführer.....	41
6.4.4 - Kampfunfähige Einheiten.....	41
6.5 - Sturmangriff und Nahkampf.....	42
6.5.1 - Abwehrfeuer.....	42
6.5.2 - Nahkampf.....	44
7 - Regeln für Fortgeschrittene.....	45
7.1 - Rauch.....	45
7.2 - Feuerschutz.....	46
7.3 - Flankenfeuer.....	47
7.4 - Aufstellung, Nachschub und Reserve.....	48
7.4.1 - Reservepool.....	48
7.4.2 - Sammelpunkte.....	48
7.4.3 - Nachschub.....	50
7.5 - Hinterhalte.....	52
7.6 - Ereignisse.....	54
8 - Feuerunterstützung & Schwere Waffen.....	55
8.1 - Waffensysteme.....	55
8.2 - Indirekte Feuerunterstützung.....	56
8.2.1 - Feuerschlag anfordern.....	56
8.2.2 - Feuerschlag durchführen.....	57
8.2.3 - Präzision und Abweichung ermitteln.....	57
8.2.4 - Abweichungswurf.....	58
8.3 - Direkte Feuerunterstützung.....	60
8.3.1 - Munitionstests.....	61
8.3.2 - Improvised Explosive Devices (IEDs).....	62
8.4 - Waffenwirkung der Feuerunterstützung.....	64
9 - Fahrzeuge.....	66
9.1 - Führung von Fahrzeugen.....	69
9.2 - Passagiere.....	69
9.3 - Fahrzeugbewegung.....	70
9.4 - Feuerkampf mit Fahrzeugen.....	71
9.5 - Durchschlagstest.....	72
9.5.1 - Moraltests für Fahrzeuge.....	73
9.6 - Feuer gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge.....	75
9.7 - Nahkampf gegen Fahrzeuge.....	76
9.8 - Flankieren von Fahrzeugen.....	77
10 - Szenarien.....	78
10.1 - Listen.....	78

10.2 - Szenarioauswahl.....	79
10.2.1 - Szenarien.....	79
10.3 - Taktische Optionen.....	80
10.4 - Standard-Spielaufbau.....	84
10.4.1 - Geländeplatzierung.....	84
10.4.2 - Ermittlung der Aufstellungszone	85
10.4.3 - Platzierung von Spielzielen	86
10.4.4 - Platzierung von Sammelpunkten.....	86
10.4.5 - Platzierung von Einheiten und IED.....	86
10.5 - Spielziele.....	87
10.5.1 - Kontrolle von Spielzielen.....	87
10.6 - Spielende.....	87
10.6.1 - Motivation.....	87
10.6.2 - Rückschläge.....	88

1 Einleitung

„Code Red“ ist ein Tabletop-System zur Darstellung moderner Gefechte in realen oder hypothetischen Konflikten.

„Code Red“ orientiert sich an der Infanteriegruppe, aktiviert werden also in der Regel keine einzelnen Figuren sondern Einheiten von etwa 2-10 Mann Größe, die sich an ihren historischen Vorbildern orientieren.

1.1 Spielmaterial

1.1.1 Figuren

Das System kann prinzipiell mit Figuren jeden Maßstabs gespielt werden. Allerdings wurde es mit Augenmerk auf den Maßstab 1:72 bzw. 20mm sowie 15mm entwickelt.

Bei deutlich größeren Maßstäben (28mm) oder kleineren Modellen (10mm) ist eine Anpassung der im Regelwerk angegebenen Distanzen aus ästhetischen Gründen sinnvoll und empfehlenswert.

Wir empfehlen, das Spiel mit einzeln basierten Figuren zu spielen, um die Buchführung zu vereinfachen. Mit Multibases zu spielen ist zwar prinzipiell möglich, erhöht aber den Aufwand zur Nachverfolgung von Verlusten.

Die benötigte Anzahl an Figuren hängt maßgeblich von der gespielten Armee und der Größe des Szenarios ab, liegt aber üblicherweise bei etwa 20-40 Figuren pro Spieler.

1.1.2 Gelände

Neben Figuren wird zum Spielen eine Auswahl an Geländestücken benötigt, wobei die Art des Geländes stark vom dargestellten Konflikt abhängt. Generell wird im Vergleich zu anderen Tabletop-Systemen relativ viel Gelände benötigt um das Spielfeld zu füllen, da für Code Red genug Deckung vorhanden sein muss, um ein spannendes, manöverreiches Spiel zu gewährleisten.

1.1.3 Würfel

Um „Code Red“ spielen zu können wird generell nur ein Würfeltyp benötigt: Der zehneitige Würfel (W10). Es sollten ca. 10-15 Würfel pro Spieler in verschiedenen Farben zur Verfügung stehen, sodass keine Engpässe entstehen.

2 Grundlagen

2.1 Tests, Modifikatoren, Erfolge & Misserfolge

Ein **Test** wird mit einem Würfelwurf abgelegt. Es wird mit zehneitigen Würfeln (W10) gespielt.

Das Würfelergebnis wird je nach Test mit unterschiedlichen **Modifikatoren** verändert.

Sofern nicht anders beschrieben ist ein **Erfolg** ein Ergebnis von 5 oder höher (5+) nach Anwendung aller geltenden Modifikatoren.

- Eine gewürfelte 1 ist immer automatisch ein Misserfolg!
- Eine gewürfelte 10 ist immer ein Erfolg, egal welche Modifikatoren hinzu kommen.

Automatische Erfolge sind Erfolge, für die nicht gewürfelt werden muss. Gegebenenfalls folgen auf automatische Erfolge wie bei normalen, gewürfelten Erfolgen weitere Tests im Anschluss (z.B. Rettungswürfe auf automatische Treffer)

2.2 Rundung

Wenn im Spielverlauf Werte modifiziert werden, sodass gebrochene Zahlen (Dezimalzahlen) entstehen, wird generell abgerundet. Das Ergebnis kann dabei aber niemals kleiner als 1 werden.

2.3 Einheiten

Eine **Einheit** ist eine Gruppe von Figuren oder ein Fahrzeug.

Figuren einer Gruppe sind mit einem Maximalabstand von 1“ voneinander aufzustellen.¹

Soldaten in Einheiten bewegen sich zusammen, feuern zusammen und sind gemeinsam von allen physischen und psychologischen Effekten von Kampfhandlungen betroffen.

2.4 Messungen

Alle Messungen werden in Zoll (‘‘) vorgenommen. Es darf jederzeit gemessen werden.

Messungen finden immer von der **Mitte der Einheit** statt. Die Mitte ist ungefähr zu bestimmen, eine millimetergenaue Bestimmung ist üblicherweise nicht nötig.

2.5 Sichtlinie und Feuerlinie

Eine Sichtlinie besteht, wenn eine ununterbrochene Linie zwischen zwei Einheiten gezogen werden kann. Die Sichtlinie wird von der Mitte der Einheit zur Mitte des Ziels gezogen.

¹ Abweichungen möglich, z.B. wenn das Gelände es nicht anders zulässt

Alle Einheiten die den Gegner sehen, können auch von ihm gesehen werden!

Jede Einheit die eine **Sichtlinie** zum Gegner herstellen kann, hat automatisch auch eine **Feuerlinie**

2.6 Kontakt und Nahbereich

Einheiten befinden sich im **Kontakt** mit anderen Objekten oder Einheiten auf dem Spielfeld, wenn sie maximal 2“ davon entfernt sind.

Im **Nahbereich** einer Einheit ist alles, was sich in von 10“ Umkreis um die Mitte der Einheit befindet.

2.7 Initiative

Innerhalb einer Spielrunde hat ein Spieler die **Initiative**. Er ist der **Aktive Spieler** und führt zuerst alle **Aktivierungen** und **Aktionen** durch. Sein Gegner ist der **passive Spieler**.

2.8 Befehle und Offiziere

Befehle werden in der Initiative-Phase generiert und können für Aktivierungen genutzt werden.

Nur **Offiziere** können Befehle vergeben. Offiziere haben eine **Befehlsreichweite** von 12“. Außerhalb von 12“ wird die doppelte Anzahl Befehle für Aktivierungen benötigt.

2.9 Aktivierungen, Aktionen, Reaktionen

- **Aktivierungen** sind alle Handlungen, die durch einen Befehl ausgelöst werden können. Eine Einheit kann maximal eine Aktivierung pro Runde durchführen.
- **Aktionen** sind Aktivierungen, die mit **Reaktionen** beantwortet werden können.
- **Reaktionen** sind Aktivierungen, die eine Aktion des aktiven Spielers unterbrechen können.

2.10 Moralmarken

Moralmarken haben eine rote und eine gelbe Seite. Eine Moralmarke kommt immer mit der roten Seite nach oben ins Spiel.

Moralmarken verursachen **Modifikatoren** und behindern **Einheiten**.

2.11 Ausfälle und Verwundete

Ausfälle sind vorübergehend kampfunfähige Figuren, deren Zustand noch nicht geklärt ist.

Ausfälle werden auf die Seite gelegt, bis ihr Status in der Spielphase „Erste Hilfe“ ermittelt wird.

Verwundete sind Ausfälle, deren Status ermittelt wurde. Verwundete stehen auf dem Schlachtfeld und erhalten eine entsprechende Markierung

3 Spielphasen

Das Spiel besteht aus mehreren **Runden**, die in verschiedene **Phasen** gegliedert sind. Innerhalb einer Runde existieren folgende Phasen, die in folgender Reihenfolge abzuhandeln sind:

1. Feuerschlag
2. Initiative
3. Erste Hilfe
4. Befehle
5. Sonderfiguren
6. Nahkampf
7. Moralmarken und Rauch entfernen

Im Folgenden wird ein grober Überblick über den Ablauf geboten, die detaillierte Erläuterung folgt später in eigenständigen Kapiteln.

3.1 Feuerschlag

In dieser Phase treffen indirekte Feuerschläge durch Luftunterstützung und Artillerie ein, die in den Vorrunden angefordert wurden. Dies geschieht vor Ermittlung der Initiative.

3.2 Initiativephase

In dieser Phase wird ermittelt, welcher Spieler die Initiative hat:

- **Ermittlung der Kommandowürfel:** 2 Kommandowürfel pro Offizier bzw. Anführer bilden den Würfelpool für die Initiativephase.²
- **Einheiten sammeln:** Aus dem Würfelpool können Würfel entnommen werden, um 1 Moralmarke von einer Einheit zu entfernen.³
- **Befehlswürfel ermitteln:** Die verbleibenden Würfel im Pool werden gewürfelt, alle Misserfolge werden aussortiert. Die übrigen Erfolge generieren Befehle.

Näheres zu den einzelnen Schritten siehe auch im Kapitel 5 - Führung von Einheiten

² Für Offiziere im Reservepool wird dieser Wert halbiert

³ Es ist möglich, Einheiten auch später in der Befehlsphase noch zu sammeln, siehe S. 23.

3.3 Erste Hilfe

Nach Ermittlung der Initiative werden alle Ausfälle und Verwundeten versorgt.

- **Erstversorgung von Ausfällen:** Einheiten, die in der letzten Runde Ausfälle erlitten haben werden versorgt. Dazu wird 1 Würfel pro Ausfall auf der Verwundungstabelle gewürfelt.
- **Versorgung schwer Verwundeter:** Für jeden schwer Verwundeten, der sich nicht in Kontakt zu einem Sanitäter befinden, wird getestet ob der Verwundete seinen kritischen Verletzungen erliegt. Hierzu wird 1W10 gewürfelt – bei 1 oder 2 stirbt der Verwundete.

Näheres zum Thema siehe Abschnitt 6.4 - Ausfälle & Verwundete

3.4 Befehle

Anschließend werden die Befehlswürfel eingesetzt, um Einheiten zu aktivieren:

- **Aktionen:** Der aktive Spieler (siehe 5 - Führung von Einheiten) aktiviert mit Befehlen nacheinander seine Einheiten (siehe 5.3 - Befehle und Aktionen)
- **Reaktionen:** Der Gegenspieler kann seine Würfel nutzen, um auf Aktivierungen zu reagieren und gegnerische Aktivierungen zu unterbrechen. (siehe 6.1.3 - Reaktionen)
- **Aktionen des passiven Spielers:** Sind alle Befehle des aktiven Spielers ausgegeben können übrige Befehle des passiven Spielers eingesetzt werden, um weitere Einheiten zu aktivieren.

In dieser Phase spielt sich der größte Teil des Spiels ab, inklusive Bewegung und Feuerkampf.

3.5 Nahkampf

In dieser Phase werden alle Nahkämpfe abgehandelt, die sich aus Sturmangriffen in der Befehlsphase ergeben haben. Näheres dazu siehe 6.5.2 - Nahkampf .

3.6 Sonderfiguren

Nun können Sonderfiguren ohne Ausgabe von Befehlen aktiviert werden. Sonderfiguren sind Einheiten mit speziellen Attributen (siehe auch 4.3.2 - Attribute und Sonderfähigkeiten) z.B. Offiziere & Anführer, Sniper, Sanitäter, Forward Observer und ähnliches.

3.7 Moralmarken entfernen

Als letzte Abhandlung der Runde werden Moralmarken entfernt:

Alle Einheiten, die nur gelbe Moralmarken haben dürfen **eine** gelbe Marke entfernen.

Anschließend werden alle roten Moralmarken umgedreht, sodass die gelbe Seite nach oben zeigt.

Weiterhin werden alle Rauch-Marker entfernt, die in der letzten Runde gelegt wurden. (Rauch siehe S.44)

4 Das Schlachtfeld

4.1 Terrain

Auf dem modernen Schlachtfeld spielt das Gelände eine wichtige Rolle. Vorteilhaftes Gelände bietet nicht nur Sichtschutz, sondern auch Deckung für Truppen und Fahrzeuge.

Um während des Spiels Interpretationsfragen oder Diskussionen zu vermeiden sollte das Terrain bereits beim Aufbau des Spiels klar definiert sein, sowohl bezüglich der Geländeart als auch der Fläche und Begrenzung des Geländes.

Geländestücke haben drei mögliche Eigenschaften:

- Behindert Bewegung: siehe 6.2 - Bewegung
- Sichtschutz: Einheiten im Geländestück müssen aufgeklärt werden (siehe 6.3.2 - Reaktionstest)
- Deckung: bietet Schutz vor Beschuss in verschiedener Ausprägung. (siehe auch 6.3.6 - Zielwirkung – Ausfälle)

Folgende Kategorien werden dabei verwendet, um verschiedene Geländearten zu unterscheiden:

4.1.1 Geländearten

Die wichtigsten Geländekategorien:

Geländekategorie	Behindert Bewegung	Sichtschutz	Deckung	Beispiele
Offen	-	-	-	Wüste, Straße, gemähte Wiese, Wasser
Weiche Deckung	X	X	-	Felder, Savanna, Buschwerk, hohe Wiese
Harte Deckung	X	X	+1	Mauern, Felsen, Wald,
Befestigte Deckung	X	X	+2	Schützenlöcher/ -gräben, Sandsackstellung, Sangar, Hesco-Barriere,...
Gebäude	X	X	+1 bis +3	Haus, Ruine, Bunkeranlage
...

Gebäude und Wasser unterliegen dabei besonderen Regeln, die im Folgenden näher erläutert werden.

4.1.2 Gebäude und Bunkeranlagen

Gebäudemodelle auf dem Spielfeld sind als Abstraktion des Gebäudes anzusehen.

Gebäude bestehen in Code Red aus Blöcken. Ein Gebäudeblock kann ein Bestandteil größerer Strukturen sein oder ein einzeln stehendes Haus darstellen. Größere Gebäude sollten nach

Absprache der Spieler bei der Geländeplatzierung sinnvoll in Blöcke unterteilt werden, die nicht kleiner als 4x3 Zoll sein sollten.

Bei mehrstöckigen Gebäuden bildet jedes Stockwerk einen eigenen Gebäudeblock. Das Wechseln eines Stockwerkes kostet 3⁴ Bewegungsreichweite (halbe taktische Bewegung).

Alle Gebäude und Ruinen bieten Sichtschutz und behindern Bewegung. Einheiten besetzen immer den gesamten Gebäudeblock und deklarieren bis zu zwei Kanten des Blocks, die ihren Sichtbereich nach außen definieren.⁴ Gegnerische Einheiten außerhalb dieses Sichtbereichs können keinen Feuerkampf mit ihr aufnehmen oder Ziel eines Angriffes werden. Einheiten in Gebäuden können damit kein Flankenfeuer erleiden.

Der Sichtbereich einer Einheit kann im Rahmen einer Aktivierung verändert werden, indem neue Kanten deklariert werden.

Einheiten, die einen Gebäudeblock betreten wollen, der von einer feindlichen Einheit besetzt ist, müssen immer einen Nahkampf einleiten. Näheres dazu siehe 6.5 - Sturmangriff und Nahkampf.

4.1.3 Wasser

Geländeteile, die Wasserflächen wie Seen oder Flüsse darstellen unterliegen generell folgenden Regeln:

Bewegung durch Wasser muss immer taktisch erfolgen!

Fahrzeuge dürfen Wasserhindernisse nur passieren, wenn sie das Attribut „Amphibisch“ besitzen oder das Wasserhindernis für Fahrzeuge als passierbar definiert wurde, da es schmal genug ist.

Alle Infanterieeinheiten, die sich im Wasser befinden zählen bei Beschuss automatisch als „exponiert“.

⁴ Wahlweise kann sie auch keine Blickrichtung deklarieren, d.h. sich im Gebäude verschanzen

4.2 Sichtlinien

Geländestücke mit Sichtschutz begrenzen die Sichtlinie von Einheiten.

Hierzu gelten folgende Regeln:

- Einheiten können innerhalb eines Geländestückes 4“ weit sehen.
- Einheiten innerhalb eines Geländestückes können hinaussehen, wenn sie maximal 2“ von dessen Rand entfernt sind.
- Einheiten können bis zu 2“ in sichtbehinderndes Gelände hineinsehen. Ist das Geländestück genau 2“ breit, sind direkt im Kontakt befindliche Einheiten noch sichtbar. (siehe auch 2.6 - Kontakt und Nahbereich sowie Beispiel 3 weiter unten).
- Die Sichtlinie endet spätestens hinter einem Geländestück, auch wenn es schmaler als 2“ ist.

Fahrzeuge gelten für die Einschränkung von Sichtlinien wie Geländestücke.

Bestehen begründete Zweifel, ob eine Einheit Sichtlinie herstellen kann, muss sie einen Test auf ihr Trainingslevel mit allen gängigen Modifikatoren (Ausbildungslevel, Moraleffekte, etc.) bestehen.

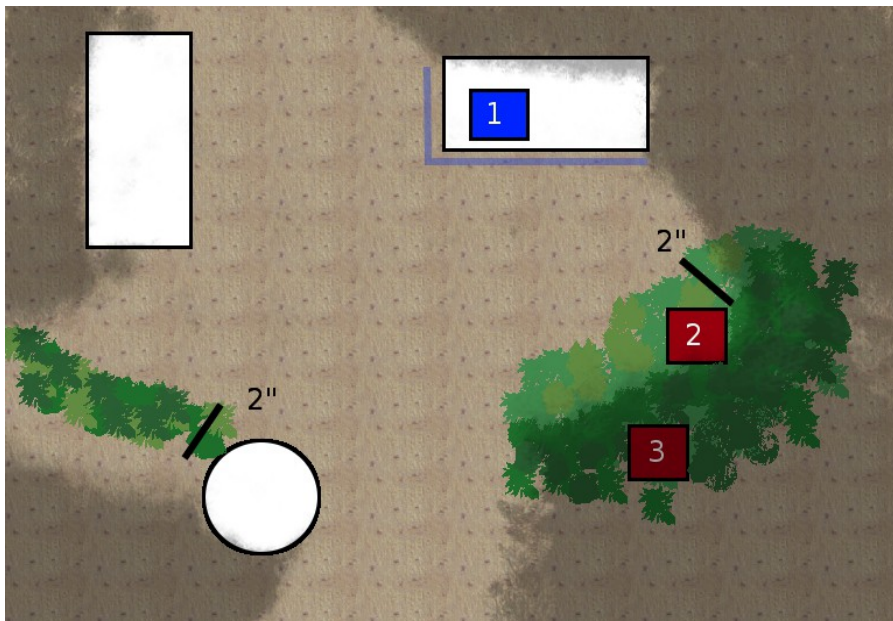


Abbildung 1: Sichtlinie in verschiedenen Geländearten

Abbildung 1: Blau 1 ist im Gebäudeblock in Stellung gegangen und hat die südliche und westliche Gebäudekante als Sichtbereich deklariert. Nach Süd, West und Nord kann die Einheit in alle Geländestücke bis zu 2“ hinein sehen, ehe die Sichtlinie als gebrochen gilt.

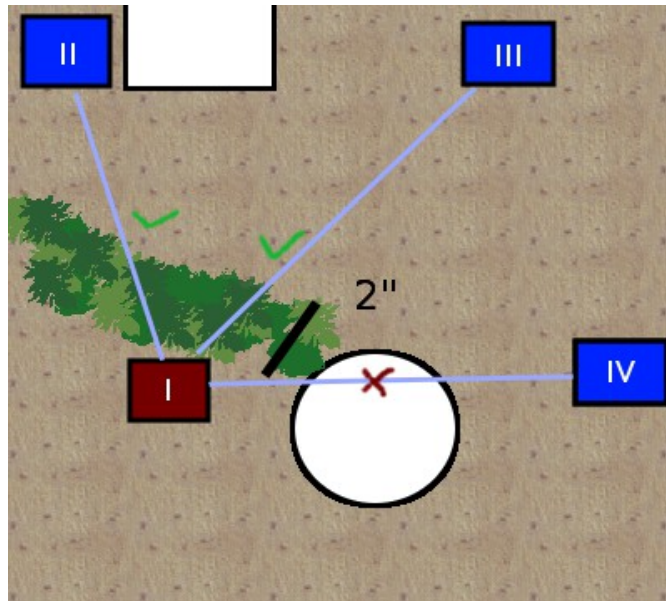


Abbildung 2: Kontakt mit einem schmalen Geländestück

Daher ist Einheit Rot 2 gerade noch sichtbar, Einheit 3 jedoch nicht mehr. Einheiten in Kontakt mit der Hecke im Südwesten könnten gesehen werden, stehen sie jedoch mehr als 2'' entfernt (d.h. Nicht in Kontakt) ist auch hier die Sichtlinie gebrochen.

Abbildung 2: Einheit I steht an einer Buschreihe, die genau 2'' breit ist. Da sie in Kontakt mit dem Gelände steht, kann sie Einheiten 2 und 3 bzw. von Ihnen gesehen werden. Die Sichtlinie zu Einheit 4 wird durch das Haus blockiert.

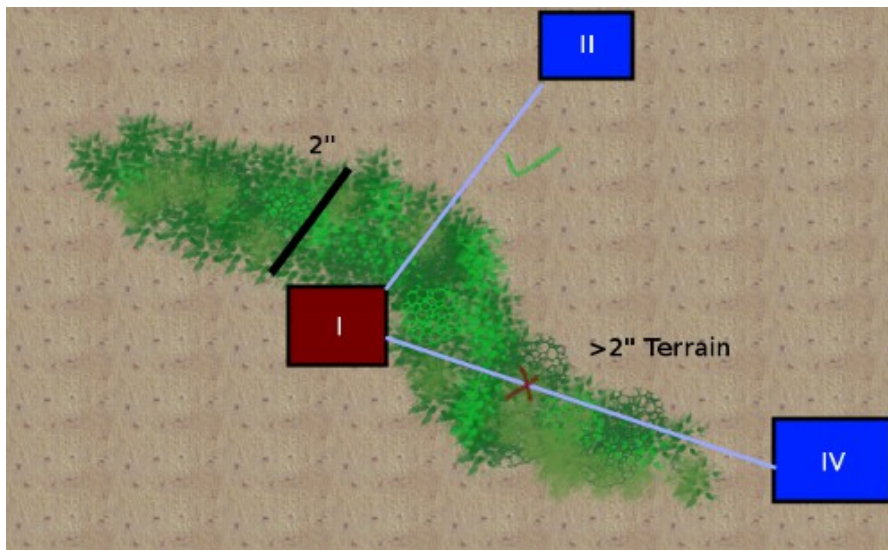


Abbildung 3: Kontakt mit schmalen Gelände – Fall 2

Abbildung 3: Rot 1 steht ebenfalls in einer Buschreihe, ebenfalls 2'' breit. Einheit 2 kann hindurchsehen, da die Kontakt-Regelung gilt. Einheit 4 kann Einheit I nicht sehen, da mehr als 2'' Gelände das Sichtfeld hier blockieren.

4.2.1 Sichtlinien bei Höhenunterschieden

Existieren mehrere Höhenlevel (z.B. Stockwerke in Gebäuden, Dächer, Hügel) auf dem Spielfeld, muss durch die Spieler vor Spielbeginn klar definiert werden, welche Geländestücke bzw. Teile eines Geländestückes welches Höhenlevel haben.

Standard-Bodenhöhe ist Höhenlevel 1.

Hat ein Geländestück mehrere Höhenlevel, so sind diese durch Geländekanten voneinander getrennt. Steht eine Einheit innerhalb 2" zur Geländekante, kann sie alle Teile des eigenen Geländestücks ignorieren, die auf einem niedrigeren Höhenlevel liegen. Sie hat von dort aus eine um 2" erweiterte Sichtlinie in andere Geländestücke auf einem niedrigeren Höhenlevel und ignorieren ein anderes, maximal 2" breites Geländestück.

Ist der Höhenunterschied größer als ein Level vervielfacht sich der Effekt auf die Sichtlinie. (Siehe Abb. 5)

Befinden sich zwei Einheiten auf einem Höhenlevel, dann ignorieren sie alle sichtbehindernden Geländestücke, die auf einem niedrigeren Höhenlevel zwischen ihnen liegen.

Beispiel: Einheit 1 und Einheit 2 befinden sich auf zwei Hügeln, die auf demselben Höhenlevel liegen. Sie können sich sehen und ignorieren Buschwerk und Felsen, das im Tal unter platziert ist.

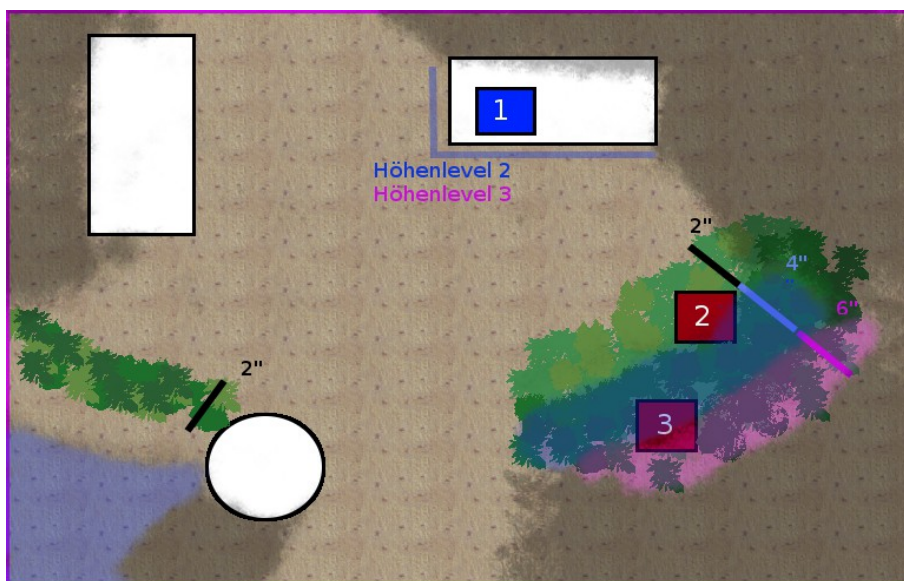


Abbildung 4: Sichtlinie bei unterschiedlichem Höhenlevel

Abbildung 4: Einheit 1 steht erhöht im Gebäude. Sie kann daher über die 2" breite Buschreihe unten links hinweg sehen sowie 2" weiter in den Wald rechts hineinsehen als im Ausgangsfall. Stünde sie im 3. Stockwerk (rosa), könnte sie somit den gesamten Wald einsehen.

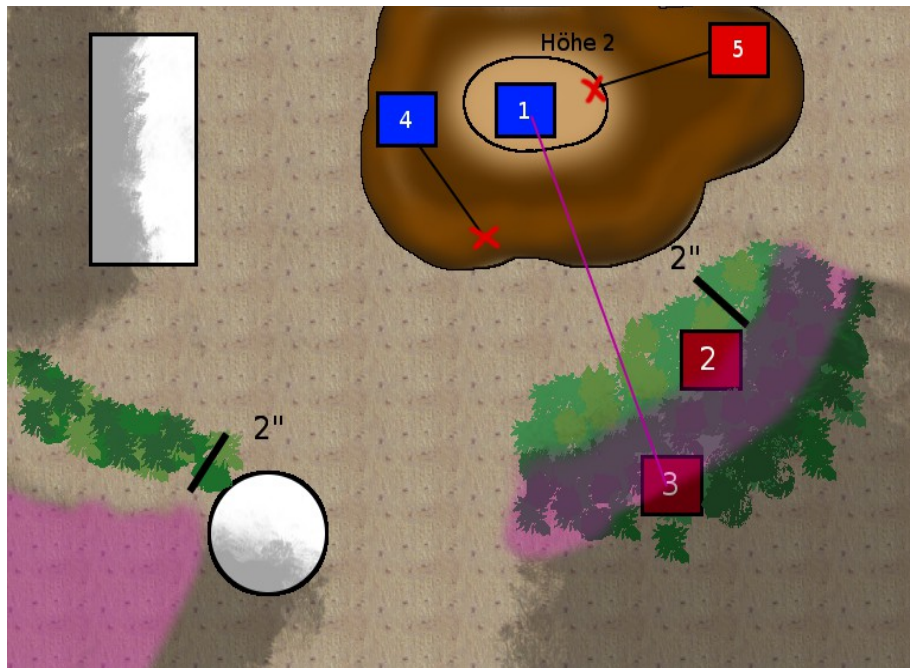


Abbildung 5: Höhenlevel und Sichtlinien mit flächigen Geländestücken

Abbildung 5: Im Szenario existiert ein Hügel mit zwei Höhenleveln, Standard (Bodenhöhe, Höhe 1) und ein erhöhtes Plateau (Höhe 2). Einheit 1 ist auf Höhe 2 in Kontakt zur Geländekante Richtung Süden aufgestellt. Sie ignoriert in alle Teile des eigenen Geländestücks, die niedriger liegen als die eigene Höhe. Damit kann sie aus über den Hügel hinweg in den Wald 4“ hinein sehen und Einheit 3 damit angreifen.

Einheit 4 kann keine Sichtlinie zu Einheit 3 oder 2 herstellen, da sie innerhalb des eigenen Geländestücks auf selber Höhe 4“ gemäß Grundregel Sichtbegrenzung hat.

Einheit 5 kann Einheit 1 ebenfalls nicht sehen, da sie mehr als 2“ vom Rand des Höhenlevels 2 entfernt ist. Die Sichtlinie endet damit spätestens an der Geländekante.

Wäre Einheit 1 weiter östlich (rechts) positioniert, sodass Sie in Kontakt mit der Geländekante steht, wäre Sichtkontakt mit Einheit 5 möglich, da die Sichtbehinderung aus tiefer liegendem Gelände dann entfällt.

Gemäß der Regel „Was gesehen wird, kann auch selbst sehen“, hätte Einheit 5 in diesem Fall selbstverständlich ebenfalls Sichtlinie zu Einheit 1.

4.3 Einheiten

4.3.1 Eigenschaften einer Einheit

Eine Einheit, verfügt über einige wesentliche Grundmerkmale, an denen sich ihre Leistung auf dem Schlachtfeld festmacht.

Es existieren folgende Grundmerkmale, die für jede Einheit definiert sein müssen:

- **Truppentyp:** Unterscheidet die Truppen in **reguläre, organisierte** und **irreguläre** Truppen. Reguläre Truppen sind Soldaten mit formeller militärischer Ausbildung und vorhandener Kommandostruktur. Irreguläre Truppen zeichnen sich durch den Mangel einer festen Kommandostruktur aus und sind nur bewaffnete Gruppen von Milizen oder Aufständischen.
- **Trainingslevel:** Ausbildungsstand der Einheit. Definiert den Modifikator den eine Einheit auf **Standard-Tests** erhält.
 - Milizen (-1)
 - Standard: (0)
 - Veteranen (+1)
 - Elite (+2)
- **Morallevel:** Motivation und Fanatismus der Einheit. Bestimmt den Modifikator, den eine Einheit auf ihre Moraltests erhält.
 - Schwach (-2)
 - Normal (-1)
 - Gut (0)
 - Fanatisch (+1)

Die Klassifizierung von Einheiten variiert: Truppen mit militärischer Grundausbildung sind Reguläre und haben mindestens Standard-Ausbildung (0), üblicherweise mit Normaler Moral (-1).

Truppen mit einem besonderen Esprit de Corps bzw. Elan (z.B. US Marine Corps, Army Rangers) unterscheiden sich hauptsächlich durch ihre höhere Moral (meist Motiviert (0)).

Nur Elite-Einheiten zählen als „Veteranen (+1)“ – auch die meisten Spezialkräfte und Kommandoeinheiten (Airborne, Ranger, Green Berets,...) fallen in diesen Bereich, lediglich die Creme de la Creme (SAS, KSK, Deltas, etc.) sind als „Elite (+2)“ anzusehen.

Auch wenn Moral und Training häufig zusammenhängen, gibt es Ausnahmen: Einige Jihadisten können etwa nur Milizen (-1) (und meist Irreguläre) sein, gelten aber bisweilen als „Fanatisch (+1)“

Alternative: Zielwertprofile

Die Modifikatoren für Training und Moral lassen sich umgekehrt auch zu einem Zielwert verrechnen. Aus einem Trainingslevel +1 wird dann ein Zielwert 4+ , aus -1 ein Zielwert von 6+ usw.

4.3.2 Attribute und Sonderfähigkeiten

Manche Figuren verfügen über spezielle Ausbildung oder Fähigkeiten, die sie von anderen unterscheiden. Diese heißen bei „Code Red“ *Attribute* und finden sich in der folgenden Liste:

Sonderfiguren

Figuren mit diesen Attributen sind Sonderfiguren!

- **Offizier:** Die Figur ist ein Offizier einer regulären Armee. Hierbei wird unterschieden in Gruppenführer (Squad Leader) und Zugführer (Platoon Leader), die jeweils eine Gruppe (Squad) oder den gesamten Zug (Platoon) unter ihrem Kommando haben. **Offiziere generieren 2 Kommandowürfel und geben Befehle** (siehe Kapitel 5 - Führung von Einheiten)
- **Anführer:** Die Figur ist ein Anführer von Aufständischen bzw. irregulären Kräften. Verhält sich wie ein Offizier - Unterschiede zu Offizieren siehe Kapitel 5.6 - Führung Irregulärer und Organisierter Kräfte
- **Funker:** Ein Anführer, der in Kontakt mit einem Funker steht, darf eine Einheit außerhalb seiner Befehlsreichweite für einen Befehlswürfel aktivieren (statt zwei).
- **Sanitäter:** Die Figur ist ein Sanitäter und in der Lage, schwer Verwundete zu stabilisieren. Details Siehe Kapitel 6.4 - Ausfälle & Verwundete
- **Sniper/Spotter:** Ein Sniper ist ein unabhängig agierender Scharfschütze. Er kann von einem Spotter begleitet werden, gemeinsam bilden sie ein **Waffenteam** (siehe Kapitel 6.3.5 - Waffenteams). Ein Sniper behandelt alle Einheiten auf dem Spielfeld, als wären sie im Nahbereich. Verursacht er Verluste, so darf der Sniper einen Verlust auswählen.
- **Forward Observer (FO):** Ein Forward Observer koordiniert die Artillerieunterstützung. Er erhält keinen Malus auf seine Anfragen für Artillerieunterstützung. Siehe Kapitel 8.2 - Indirekte Feuerunterstützung
- **Tactical Air Controller (TAC / JTAC):** Ein Tactical Air Controller koordiniert die Luftunterstützung. Er erhält keinen Malus auf seine Anfragen für Luftunterstützung. Siehe Kapitel 8.2 - Indirekte Feuerunterstützung

Andere Attribute, die keinen Status als Sonderfigur zur Folge haben:

- **Gruppenscharfschütze / Designated Marksman:** Ein Gruppenscharfschütze agiert mit einer Gruppe gemeinsam. Verursacht der Gruppenscharfschütze einen Verlust beim Gegner, so wählt der Angreifer diesen Verlust aus.⁵
- **EOD (Enhanced Ordnance Disposal) / Sprengmittelräumer:** EOD-Einheiten entschärfen Sprengsätze aller Art. Für Reaktionstests von Sprengfallen gegen ein EOD-Team erhält der Besitzer der Sprengmittel einen Modifikator von -2. Weiterhin wird beim entschärfen von Sprengfallen kein Test fällig, ob die Sprengfalle durch einen Fehler ausgelöst wird. (Siehe 8.3.2 - Improvised Explosive Devices (IEDs))

5 Der Gruppenscharfschütze würfelt seine Feuerkraft separat zum Rest der Gruppe z.B. mit einem farbigen Würfel

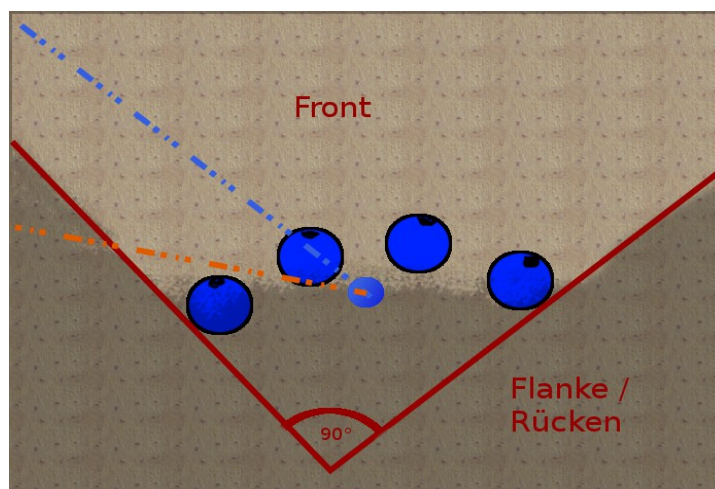
4.3.3 Ausrichtung, Blickrichtung, Flanken

Neben den Werten einer Einheit spielt ihre Positionierung auf dem Schlachtfeld eine entscheidende Rolle.

Um die Positionierung einer Einheit festzustellen wird die Ausrichtung der Figuren zugrunde gelegt. Die Ausrichtung der Einheit muss klar an den Modellen erkennbar sein, im Zweifel entscheidet der Gegenspieler über die Blickrichtung der Einheit.

Ist auf diese Art und Weise die Ausrichtung bestimmt, sollte in den meisten Fällen klar sein, in welchem Bereich die Front der Einheit liegt.

Um im Zweifel eine klare Abgrenzung zwischen Front und Flanke/Rücken festzustellen, kann ein 90°-Winkel so angelegt werden, dass die Linien des Winkels gerade die Basen der jeweils äußersten Figur der Einheit auf beiden Seiten berühren:



Die Ausrichtung der Einheit ist wichtig, um festzustellen, ob eine Einheit flankiert wird und welchen Bereich Sie mit Feuerschutz belegen kann.

Das Vorgehen hierbei und die Konsequenzen eines Flankenangriffs sind im Kapitel 7.3 - Flankenfeuer näher erläutert.

Feuerschutz wird im Kapitel 7.2 - Feuerschutz erklärt.

5 Führung von Einheiten

Um effektiv und koordiniert vorzugehen benötigen Einheiten Befehle. Jede reguläre Einheit untersteht entweder einem Gruppen- oder Zugführer, von dem sie Befehle entgegen nimmt. Einheiten, die keine Befehle erhalten, begnügen sich üblicherweise damit, abzuwarten und nur auf unmittelbare Gefahren in ihrer Umgebung zu reagieren.

5.1 Kommandostruktur

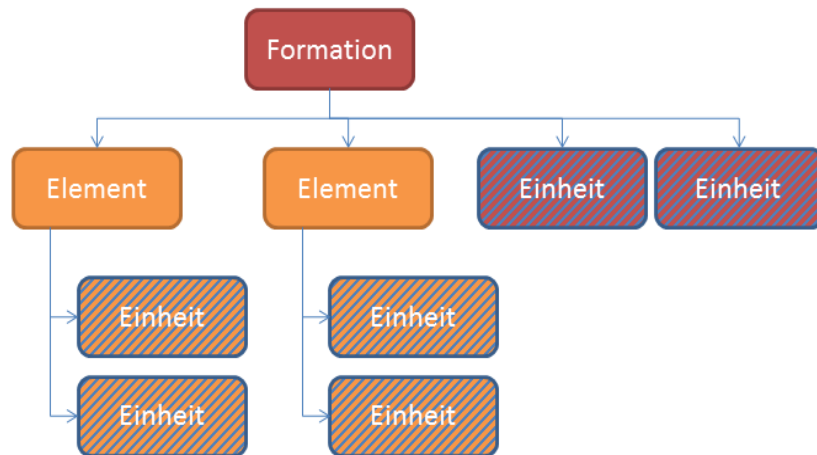


Abbildung 5: Die oben abgebildete Formation (kommandiert vom Zugführer) enthält zwei Elemente (Gruppen) mit je zwei Einheiten (Teams), die von je einem Gruppenführer kommandiert werden. Dem Zugführer direkt unterstehen zusätzlich zwei Unterstützungseinheiten ohne Gruppenführer.

Jede Einheit ist bei Code Red in eine Kommandostruktur eingebettet, über die sie auf dem Schlachtfeld mit anderen Einheiten koordiniert wird.

Einheiten innerhalb der **Formation** können immer vom Zugführer (Platoon Leader) kommandiert, Einheiten innerhalb eines **Elements** vom zuständigen Gruppenführer. Eine Einheit kann, muss aber nicht Teil eines Elements sein.

Wenn ein Offizier eine Einheit aktivieren will, die nicht unter seinem Kommando steht, werden die Kosten der Befehlsvergabe verdoppelt⁶. Einheiten außerhalb von 12⁶ können nicht von einem fremden Offizier aktiviert werden.

Irreguläre Kräfte unterliegen Sonderregeln, die im Kapitel 5.6 - Führung Irregulärer und Organisierter Kräfte beschrieben werden.

⁶ z.B. wenn ein Gruppenführer einer Einheit eines anderen Elements Befehle geben will.

5.2 Initiative & Kommandowürfel

Beispiel: Zwei Squads US Infantry werden von Sowjetischen Truppen umzingelt. Ein Fireteam ist bereits durch Feindfeuer festgenagelt (1 Moralmarke). Zu Beginn der Runde generieren die beiden US Squad-Leader jeweils zwei Kommandowürfel, der US-Spieler verfügt damit über vier Würfel.

Er entscheidet sich dafür, einen Kommandowürfel auszugeben, um sein festgenageltes Fireteam zu sammeln und würfelt die restlichen 3 Würfel. Er erhält eine 2, eine 5 und eine 3 und verfügt damit lediglich über einen Befehl. Der Sowjet-Spieler erzielt drei Erfolge und erhält damit die Initiative.

Bei „Code Red“ generiert jeder Offizier (d.h. Gruppen- und Zugführer) oder Anführer (für Irreguläre) zwei Kommandowürfel – jeder Spieler hat immer mindestens einen Kommandowürfel, auch wenn er keine Offiziere und Anführer auf dem Feld hat.

Alle Kommandowürfel werden in einem gemeinsamen Pool gesammelt. **Vor dem Würfeln** können einzelne Kommandowürfel aus dem Pool entfernt werden, um jeweils eine beliebige Moralmarke pro Einheit zu entfernen.

Um die Initiative zu ermitteln werden nun alle verbleibenden Kommandowürfel im Pool gewürfelt und die Anzahl der Erfolge (5+) gezählt.

Diejenige Seite mit den meisten Erfolgen erhält die Initiative für die Runde. Bei Gleichstand behält der Spieler die Initiative, der sie in der letzte Runde hatte. Geschieht dies in der ersten Runde, beginnt der Spieler, der in der Geländeaufstellung gepasst hat (siehe auch 10.4.1 - Geländeplatzierung).

Kommandowürfel vs. Befehlswürfel

Kommandowürfel werden von Anführern/Offizieren generiert und bilden den Kommandopool. Aus diesem können Kommandowürfel entnommen werden, um Moralmarken zu entfernen.

Alle übrigen Kommandowürfel werden zur Ermittlung der Initiative geworfen. Alle Erfolge sind für den Rest des Zuges „Befehlswürfel“, Misserfolge werden aussortiert.

Der Spieler mit mehr Befehlswürfeln / Erfolgen erhält die Initiative und wird „Initiativspieler“.

5.3 Befehle und Aktionen

Der Spieler der Sowjets beginnt nun damit, seine Einheiten zu aktivieren. Er bewegt zwei Einheiten außerhalb der Sichtlinie des US Spielers, indem er für jede Einheit einen seiner Befehlswürfel ausgibt. Als letzten Befehl aktiviert er einen Infanterietrupp in Sichtlinie der Amerikaner und feuert auf ein US Fireteam.

Befehle dienen nun in der Befehlsphase dazu, eigene Einheiten zu aktivieren. Dabei beginnt immer der aktive Spieler. Einheiten können durch Offiziere Befehle erhalten.

Die Befehlsreichweite eines Offiziers beträgt 12“ - alle Befehle außerhalb dieses Radius kosten **doppelt**. Dies gilt auch für das Entfernen von Moralmarken vor Ermittlung der Initiative!

Es dürfen niemals mehr Befehle durch einen Offizier ausgegeben werden, als er an Würfeln generiert hat. Befehlswürfel können für folgende **Aktivierungen** ausgegeben werden:

- **Aktion durchführen (bewegen/schießen, Sturmangriff)**
- **Reaktion** auf eine Aktivierung
- Einheit **Feuerschutz** geben lassen
- **Feuerunterstützung anfordern**
- **Nachschub anfordern** (sofern verfügbar)
- **Sammelpunkt bewegen**
- **Einheit platzieren**

Jeder Befehl muss vollständig ausformuliert werden, um dem Mitspieler die Möglichkeit zu geben, Aktionen zu unterbrechen. Dazu müssen alle Bewegungen und Angriffe der Einheit benannt werden, bevor sie ausgeführt werden.

Befehle müssen innerhalb einer Runde ausgegeben werden, eine Übertragung in die nächste Runde ist nicht möglich. Möchte der Spieler keine weiteren Befehle ausgeben, kann er überschüssige Befehlswürfel verfallen lassen.

Erst wenn der aktive Spieler alle Befehlswürfel ausgegeben hat (oder die übrigen Würfel verfallen lässt), darf der passive Spieler seine verbleibenden Befehle ausgeben.

Feind im Nahbereich

Steht eine feindliche Einheit im Nahbereich und in Sichtlinie einer Einheit, so darf sie diese angreifen (d.h. Feuerkampf oder Sturmangriff), ohne einen Befehl dafür erhalten zu müssen. Sie benötigen weder einen Befehlswürfel noch einen Offizier, da sie sich gegen den nahen Feind

verteidigt. Sie kann sich nicht normal bewegen, dazu ist eine Aktion per Befehl nötig.

5.4 Einheiten trennen und Zusammenführen

In der Folgerunde teilt der Sowjetspieler seine Gruppe Motostrelki in ein Unterstützungsteam (RPG, Assistent, LMG) und ein Manöverteam (die restlichen Soldaten), indem er der das Manöverteam vom Rest der Einheit wegbewegt und es als neue Einheit deklariert. Die neue Einheit gilt nach der Bewegung als aktiviert, das Unterstützungsteam nicht.

Später im Spiel möchte er die Gruppe wieder zusammenführen, indem er das Manöverteam wieder in Kontakt mit dem Unterstützungsteam bewegt. Die gesamte Gruppe gilt damit als aktiviert.

Einheiten müssen nicht zwangsläufig in der vorgegebenen Struktur verbleiben, sondern können im Laufe des Spiels zusammengeführt oder aufgespalten werden.

Aufspalten einer Einheit ist jederzeit mit einem Befehl möglich, bei dem die neue Einheit definiert wird und sich mit einer Bewegung mindestens 2“ weit von ihrer Ursprungseinheit entfernt. Die Aktivierung muss eine Bewegung enthalten, eine Kombination mit einem Angriff ist aber möglich. Die Aktivierung gilt nur für die neu geschaffene Einheit.

Der Rest der Ursprungseinheit verbleibt vor Ort und darf anschließend separat aktiviert werden.

Eine Einheit, die mit einer anderen Einheit zusammengeführt werden soll, muss sich zum entsprechenden Ziel bewegen und in Kontakt (1“ Entfernung) mit der Zieleinheit gebracht werden. Die Einheiten können sich dann automatisch vereinigen und zählen für alle weiteren Tests als eine Einheit. Moralmarken verbleiben bei der Zieleinheit werden beim Zusammenführen übernommen.

Die zusammengeführte Einheit gilt für den Rest des Zuges als aktiviert.

5.5 Aktivierung von Sonderfiguren

Der Sowjetspieler möchte seinen Zugführer nachziehen, um ihn in Befehlsreichweite seiner Truppen zu halten. Da sein Zugführer eine Sonderfigur ist, darf er ihn in der Phase „Sonderfiguren“ ohne Ausgabe eines Befehlswürfels aktivieren und bewegen.

Am Ende des Spielzugs, nachdem alle Befehlswürfel ausgegeben sind, können Sonderfiguren ohne Befehl aktiviert werden. Dies kann von gegnerischen Einheiten, die Feuerschutz geben, unterbrochen werden, um einen Angriff auf die Sonderfigur durchzuführen.

Als Sonderfiguren gelten alle Figuren mit einem entsprechenden Attribut – siehe dazu Kapitel 4.3.2 - Attribute und Sonderfähigkeiten

5.6 Führung Irregulärer und Organisierter Kräfte

Eine Gruppe irregulärer Vietcong bereitet sich auf einen Überfall auf amerikanische GIs im Dschungel Vietnams vor. Die Vietcong besitzen zwei Infanteriegruppen zu je drei Mann sowie einen Anführer. In der Initiativephase haben die Guerillas zwei Erfolge erzielt und die Initiative erhalten. Der Vietcong-Spieler gibt der Gruppe mit Anführer den Befehl, das Feuer zu eröffnen. Mit angeschlossenem Anführer agiert die Gruppe ohne Test und schießt wie befohlen. Die zweite Gruppe ist zwar in Befehlsreichweite des Anführers, hat aber selbst keinen Anführer in der Einheit und muss somit einen Test ablegen, ob sie aktiviert wird oder nicht. Mit einer 7 besteht die Einheit den Test und darf ebenfalls wie befohlen agieren, andernfalls wäre ihre Aktivierung verfallen.

Irreguläre und organisierte Kräfte haben keine feste Kommandostruktur. Ein Offizier kann prinzipiell jede irreguläre oder organisierte Einheit aktivieren. Dabei gilt:

Offiziere können jede Einheit, der sie direkt angeschlossen sind, aktivieren als wären es Reguläre. Offiziere können nie mehr als einer Einheit angeschlossen sein.

Gibt ein Offizier einen Befehl an eine **irreguläre** Einheit, ohne ihr angeschlossen zu sein, muss diese einen Test auf ihr Trainingslevel bestehen, um dem Befehl Folge zu leisten. Bei erfolgreichem Test wird die Einheit aktiviert, bei einem Misserfolg tut die Einheit nichts, gilt aber trotzdem als aktiviert und kann nichts mehr tun. Der eingesetzte Befehl ist verloren.

Der Aktivierungstest wird auch für Aktivierungen ohne Befehl im Nahbereich fällig, sofern kein Anführer angeschlossen ist!

Für Aktivierung von Sonderfiguren in der Sonderfiguren-Phase ist kein Aktivierungstest nötig.

Auch für Anführer gilt die gängige Befehlsreichweite von 12“ - Befehle an Einheiten außerhalb dieser Reichweite kosten doppelt. **Irreguläre** müssen zusätzlich den oben beschriebenen Aktivierungstest durchführen.

Reguläre, organisierte und **irreguläre** Truppen können unter Umständen zeitgleich im selben Szenario aufgestellt werden. Hierbei ist eine optische Unterscheidung der Truppentypen sinnvoll, um ihren verschiedenen Regeln Rechnung zu tragen.

In solchen Szenarien können Offiziere regulärer Truppen immer auch Befehle an organisierte oder irreguläre Einheiten geben. Die oben aufgeführten Beschränkungen (Aktivierungstest, etc.) bleiben dabei gültig.

Verschiedene Truppentypen dürfen nicht zusammengefasst werden (d.h. Keine Misch-Einheiten aus z.B. organisierten und irregulären Einheiten)

Anführer können regulären Truppen keine Befehle geben, ein Offizier innerhalb der Kommandostruktur ist dafür nötig.

6 Infanteristischer Kampf

6.1 Grundlagen

6.1.1 Aktionen

Um im Kampf Erfolge erzielen zu können, müssen Einheiten aktiv werden und gegen den Feind vorgehen. Dazu stehen einer Einheit folgende Aktionen zur Verfügung, die hier im folgenden kurz vorab beschrieben werden sollen, um sie später im Detail abzuhandeln.

- **Bewegung:** Eine Einheit kann sich bewegen. Es existieren dabei zwei Grundgeschwindigkeiten – einerseits die langsame, taktische Bewegung (6“ Bewegung) sowie der Sprung (12“ Bewegung) als schnelle Fortbewegung. Siehe 6.2 - Bewegung
- **Feuerkampf:** Neben der Bewegung kann eine Einheit den Feuerkampf mit dem Feind führen. Details hierzu sind im Abschnitt 6.3 - Feuerkampf beschrieben.
- **Sturmangriff:** Infanteriegruppen können zum Sturmangriff auf feindliche Positionen eingesetzt werden, näheres dazu siehe 6.5 - Sturmangriff und Nahkampf

Einheiten können innerhalb derselben Aktionen in beliebiger Reihenfolge *einmal* bewegen und Feuerkampf einleiten. Allerdings fallen unter Umständen Modifikatoren an, siehe 6.2 - Bewegung

Alle Aktionen können durch Reaktionen unterbrochen werden, siehe 6.1.3 - Reaktionen

6.1.2 Sonstige Aktivierungen

Weiterhin existieren Aktivierungen, die nicht vom Gegner unterbrochen werden können:

- **Einheit sammeln:** Ein beliebige Moralmarke von einer Einheit entfernen.
- **Feuerschutz:** Einheiten können ihren Kameraden Feuerschutz geben, indem sie Ausschau nach den Gegnern halten und wenn nötig den Feuerkampf aufnehmen. Näheres dazu siehe 7.2 - Feuerschutz
- **Feuerunterstützung anfordern:** Einheiten können Unterstützung durch indirektes Feuer anfordern, sofern solches zur Verfügung steht. Dies beinhaltet alle Formen von Artillerie- und Luftschlägen. Näheres dazu siehe 8.2 - Indirekte Feuerunterstützung
- **Nachschub anfordern** – Neue Einheiten werden aufs Schlachtfeld gerufen. Näheres dazu siehe Kapitel 7.4 - Aufstellung, Nachschub und Reserve
- **Einheit platzieren:** Eine Einheit an einem Sammelpunkt oder an der Spielfeldkante der Aufstellungszone aufs Spielfeld bringen. Siehe auch Kapitel 10.4.5
- **Sammelpunkt bewegen:** Siehe Kapitel 7.4.2

6.1.3 Reaktionen

Die oben benannten **Aktionen** (Bewegung, Feuerkampf, Sturmangriff) können auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktivierung durchgeführt werden.

Der passive Spieler, kann eine **Bewegung**, einen **Feuerkampf** oder **Sturmangriff** seines Gegners jederzeit unterbrechen und eine Reaktion durchführen, sofern eine Sichtlinie existiert oder durch die gegnerische Aktion hergestellt wird. Dazu ist ein Befehl nötig, sofern die Unterbrechung nicht im Nahbereich (10“) der reagierenden Einheit stattfindet.

Einheiten die unter Feuer geraten erwidern immer automatisch den Beschuss. Dies ist **keine Reaktion** im Sinne dieser Regel, zählt nicht als Aktivierung und benötigt auch keinen Befehl. Eine Einheit die lediglich das Feuer erwidert darf zu einem späteren Zeitpunkt einen Befehl empfangen.

Zur Abhandlung einer Reaktion wird ein **Reaktionstest** (siehe auch Kapitel 6.3.2 - Reaktionstest) für jede Unterbrechung durchgeführt.

Gewinnt die unterbrechende Einheit ihren Reaktionstest, so darf sie zuerst agieren (bevor die angesagte Aktionen durchgeführt wird).

Verliert sie ihren Reaktionstest agiert sie erst nachdem die deklarierte Aktion durchgeführt wurde, sofern dies noch möglich ist.

Einheiten, die Feuerschutz geben, können versuchen Reaktionen zu unterbrechen. Analog zum Ablauf oben würfeln sie einen Reaktionstest und agieren vor der Reaktion, sofern sie diesen Test gewinnen.

Entsprechend dieser Regel ergibt sich bei größeren Reaktionsketten folgender genereller Ablauf:

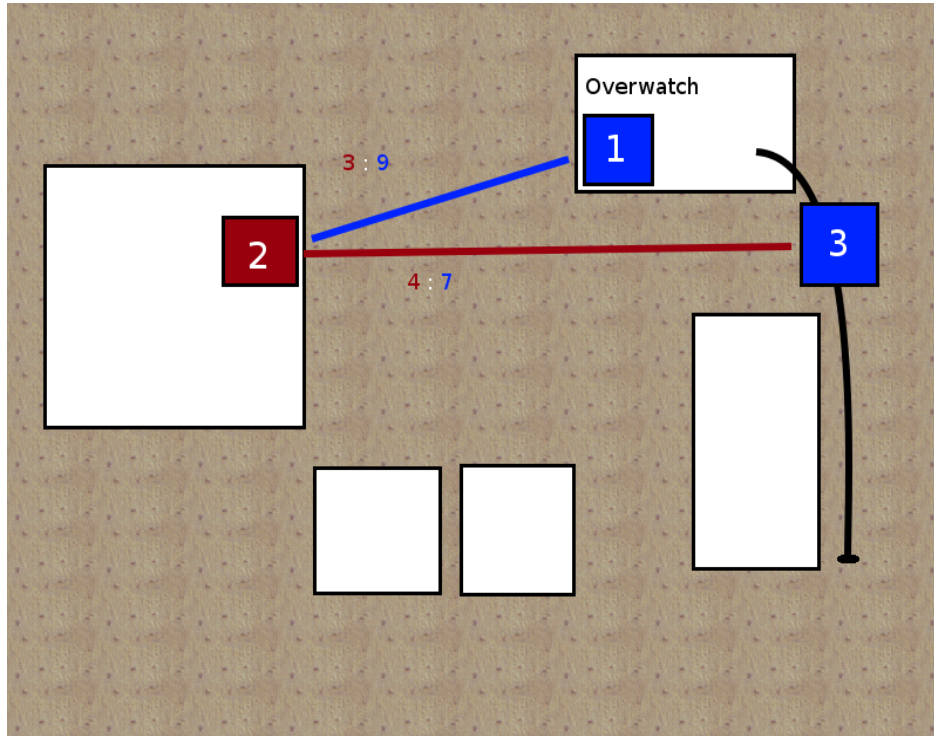
1. Erfolgreicher Feuerschutz wird durchgeführt
2. Erfolgreiche Reaktionen werden durchgeführt
3. Ursprüngliche Aktion wird durchgeführt
4. Gescheiterte Reaktionen werden durchgeführt
5. Gescheiterter Feuerschutz wird abgehandelt.

Die Befehle *Einheit sammeln*, *Feuerschutz*, *Feuerunterstützung anfordern* und *Nachschub anfordern* sind keine Aktionen und können daher nicht unterbrochen werden können!

Beispiel 1:

Blau hat die Initiative und aktiviert Einheit 1, um Feuerschutz zu geben. Anschließend soll Einheit 3 bewegt werden, wobei sie die Sichtlinie von Rot 2 kreuzt. Rot 2 nutzt einen Befehlswürfel, um die Bewegung von Blau 3 zu unterbrechen. Da Einheit 1 Feuerschutz gibt, kann Blau versuchen die Reaktion mit dieser Einheit zu verhindern und tut dies.

Entsprechend dieser Ansagen wird nun für jede Unterbrechung ein Reaktionstest gewürfelt.



In diesem Fall gewinnt Blau beide Reaktionstests gegen Rot. Damit ist einerseits der Feuerschutz erfolgreich, andererseits die Reaktion von Rot 2 gegen Blau 3 misslungen.

Entsprechend ergibt sich folgender Handlungsablauf:

Zuerst unterbricht Blau 1 die Reaktion durch Feuerschutz und beschießt Rot 2. Rot 2 erwidert darauf automatisch das Feuer.

Anschließend führt Blau 3 seine Aktion wie angesagt aus und verlässt das Sichtfeld von Rot.

Damit entfällt die Reaktion, da das Ziel nicht mehr in Sicht ist. Wäre Blau 3 am Ende der Aktivierung im Sichtfeld gewesen hätte nun der Feuerkampf zwischen Rot 2 und Blau 3 stattgefunden, wobei Blau 3 zuerst gefeuert hätte!

6.2 Bewegung

Wie vorab beschrieben existieren zwei Arten von Bewegung:

Die Taktische Bewegung mit einer Bewegungsreichweite von 6“ unterliegt keiner Beschränkung durch Gelände. Schwere Waffen, stationäre Geschütze und Waffenteams erhalten einen Malus entsprechend der Tabelle:

Taktische Bewegung	
Reichweite	6 Zoll
Schwere Waffen	-1 (Trefferwurf)
Waffenteam-Bonus	Entfällt bei Bewegung

Ein Sprung ist hingegen eine schnelle Bewegung mit 12“ Reichweite. Allerdings ist ein Sprung nur durch weitgehend offenes Gelände möglich und daher **nur bis zu 2“ aus einem Geländeteil heraus und in ein Geländeteil hinein** erlaubt. Jegliche weitere Bewegung innerhalb eines Geländestückes muss taktisch (d.h. in einer Folgerunde) erfolgen.

Beim Sprung bewegt sich die Einheit schnell, ist leichter zu entdecken und nicht in der Lage ihre volle Feuerkraft einzusetzen. Die Modifikatoren für schnelle Bewegung sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst.

Sprung (schnelle Bewegung)	
Reichweite:	12 Zoll
Reaktionstest	-1
Feuerkraft	-50%
Schwere Waffen	Kein Feuer möglich
Waffenteam-Bonus	Entfällt bei Bewegung

Einheiten mit Moralmarken können sich nicht mehr normal bewegen, lediglich zurückziehen (siehe 6.3.8 - Rückzug).

In Deckung gehen

Truppen, die sich in der aktuellen Runde noch nicht bewegt haben, gelten als „In Deckung“ und sind vor den Auswirkungen von Beschuss besser geschützt. Näheres dazu in Kapitel 6.3.6

6.3 Feuerkampf

Der folgende Abschnitt regelt den Beschuss und dessen Folgen zwischen Infanterieeinheiten.

6.3.1 Den Feuerkampf aufnehmen

Eine Gruppe Taliban möchte das Feuer auf eine deutsche Patrouille eröffnen. Dazu stellt der Spieler fest, ob eine klare Sichtlinie vorhanden ist und gibt einen Befehlswürfel aus, um seine Einheit zu aktivieren. Das Deutsche Team, das beschossen werden soll, erwidert dabei automatisch das Feuer, ohne dafür einen separaten Befehl aufwenden zu müssen.

Ein Feuergefecht zwischen zwei Einheiten beginnt mit einer Aktion oder Reaktion, üblicherweise ausgelöst durch einen Befehl. Um den Feuerkampf beginnen zu können muss eine Einheit eine klare Sichtlinie zum Feind haben.

Um den Feuerkampf eröffnen zu können benötigt eine Einheit eine klare Sichtlinie auf das Ziel. (siehe 4.2 - Sichtlinien). Außerdem benötigt die angreifende Einheit ein freies Schussfeld.

Freundliche Einheiten oder Zivilisten, die die Schussbahn durchqueren sind potentiell ebenso vom Beschuss gefährdet wie der Feind. Prinzipiell ist der Feuerkampf auch möglich, wenn die Feuerlinie nicht frei ist. Allerdings werden alle Einheiten innerhalb von 2“ entlang Schusslinie⁷ mit der Hälfte der gesamten der Erfolge gegen das ursprüngliche Zieles getroffen (siehe auch 6.3.6 - Zielwirkung – Ausfälle)

Wird eine Einheit beschossen, so erwidert sie immer automatisch das Feuer auf ihren Angreifer. Dies ist keine Aktion, die Einheit kann also später noch einen Befehl erhalten. Um festzustellen, wer zuerst in der Lage ist, effektiven Beschuss an den Feind zu bringen, wird nun ein Reaktionstest durchgeführt.

6.3.2 Reaktionstest

Verschanzt in einem Haus eröffnen die Taliban nun das Feuer auf die Gruppe Fallschirmjäger im offenen Gelände. Es wird ein Reaktionstest mit je einem Würfel gewürfelt. Die Deutschen würfeln eine 3 und erhalten mit Standardausbildung keinen Modifikator; die Taliban eine 2 modifiziert mit -1 für ihr Trainingslevel. Da die Fallschirmjäger die höhere Zahl gewürfelt haben, dürfen sie zuerst feuern, allerdings haben sie mit ihrem Misserfolg beim Reaktionstest (Modifiziertes Ergebnis <5) keine gute Sicht auf die verschanzten Taliban und können nur Unterdrückungsfeuer in die grobe Richtung der Taliban geben.

Wann immer eine Einheit unter Beschuss gerät wird ein Reaktionstest durchgeführt. Hierbei wird jeweils ein Würfel durch den Angreifer und den Verteidiger geworfen und mit der Ausbildung modifiziert. Der Test hat zwei unmittelbare Wirkungen:

- **Festlegung der Schussreihenfolge:** Der Reaktionstest legt fest, ob Angreifer oder Verteidiger zuerst die Wirkung ihrer Feuerkraft ermitteln. Hierzu wird der Zahlenwert des Würfels verglichen – die Einheit mit dem höheren Würfelergebnis (nach Modifikatoren) feuert zuerst. Bei gleichem Ergebnis feuert die Seite mit der Initiative zuerst.

⁷ Dies beinhaltet auch Einheiten, die in Kontakt mit einer beschossenen Einheit stehen.

- **Feindaufklärung:** Der Reaktionstest dient gleichzeitig dazu, festzustellen, wie gut der Feind aufgeklärt ist, falls er sich in Gelände befindet, das **Sichtschutz** bietet. Ist seine Position relativ gut eingegrenzt, sodass konzentriertes Feuer auf die Stellung gegeben werden kann? Oder ist nur die grobe Richtung bekannt, sodass lediglich breit gefächertes Unterdrückungsfeuer zur Anwendung gebracht werden kann?

Hierzu ist das Ergebnis des Reaktionstests interessant: war der Reaktionstest ein Erfolg (5+ nach Modifikatoren) ist die Feindposition relativ gut bekannt und es kann die volle Feuerkraft zur Anwendung gebracht werden. War das Testergebnis ein Misserfolg (1-4) wird die Feuerkraft der Einheit halbiert (abgerundet).

Feindaufklärung ist nur nötig, **wenn** sich der Feind in Gelände befindet das **Sichtschutz** bietet **oder** der **Kampf in der Nacht** stattfindet - Gegner im offenen Terrain werden bei Tag automatisch vollständig aufgeklärt.

Die Aufklärung wird für jeden Feuerkampf neu durchgeführt.

Folgende Modifikatoren werden auf den Reaktionstest angewendet:

	Modifikator
Trainingslevel	-1 bis +2
Moralmarken	-3 bis 0
Sprung durchgeführt (schnell bewegt)	-1
Feuerschutz (siehe 7.2 -Feuerschutz	.+1
Gegner greift aus dem Hinterhalt an (siehe 7.5 - Hinterhalte)	-1

6.3.3 Feuerkraft (Infanteriewaffen)

Die Deutsche Fallschirmjäger-Halbgruppe besteht aus 5 Mann, davon trägt ein Fallschirmjäger ein MG4 (Leichtes MG mit Gurtzuführung), der Rest ist bewaffnet mit G36 Sturmgewehren. Für jedes Sturmgewehr erhält der Trupp 1 Würfel, das leichte MG mit Gurt bringt 3 Würfel. Insgesamt verfügt die Deutsche Halbgruppe also über 7 Feuerkraft als Basiswert.

Die Feuerkraft einer Gruppe hängt neben dem Ausbildungsstand der Einheit maßgeblich von den verwendeten Waffentypen ab. Bis auf wenige Ausnahmen wird seit 1945 hauptsächlich mit halbautomatischen und automatischen Infanteriewaffen gekämpft. Da die Unterschiede in der Genauigkeit und Durchschlagskraft einzelner Waffen innerhalb ihrer Klasse auf Einheitenebene marginal sind, wird hier eine grobe Einteilung verwendet.

Die Feuerkraft der einzelnen Waffen im Team wird zusammengezählt und bildet die Basisfeuerkraft, die später unter Umständen zur (effektiven) Feuerkraft modifiziert wird.

Standard-Infanteriewaffen:

Waffenklasse	Anzahl Würfel	Beispielwaffen
-Maschinenpistolen -Sturmgewehre -Gewehre -Scharfschützengewehre:	1	M16, M4, Ak47, G36, L85, FN FAL, Steyr AUG, FAMAS, etc.
-Leichtes MG:	3	RPK, RPD, M27 IAR, L86 LSW, Bren Gun, BAR, M249, MG4, FN Minimi, etc.
-Mittleres MG:	4	MG3, M60, M240, FN MAG, PKM, etc.

Die hier gelisteten Waffen sind keine schweren Waffen gemäß Kapitel 8!

Hauptunterschied zwischen Leichtem und mittlerem MG ist das verschossene Kaliber. Das LMG verschießt kleinkalibrige Sturmgewehrmunition (z.B. 5,56mm NATO), das MMG die schwere Gewehrmunition (z.B. 7,62mm NATO)

6.3.4 Granatwerfer & Unterlaufgranatwerfer

Eine Einheit mit Grenadier feuert auf eine Zieleinheit in einem Haus. Der Grenadier erhält standardmäßig 1 Würfel für sein Gewehr und möchte zusätzlich seinen Granatwerfer einsetzen. Er würfelt daher für sein Gewehr (zusammen mit dem Rest seiner Einheit).

Separat dazu wirft er einen Würfel für seinen Unterlaufgranatwerfer. Mit einer 7 trifft er die Zieleinheit. Das Ziel besteht aus 5 Mann, die Einheit erhält damit 2 automatische Treffer ($5/2 = 2,5$ abgerundet = 2).

Granaten, die durch Infanterie aus Granatwerfern verschossen wird (Gewehrgranaten oder Unterlaufgranaten) füllen die Lücke zwischen Handgranaten und Mörsern.

Während Handgranaten als Schadensmodifikator für den Nahbereich abgebildet sind und Mörser als indirekte Feuerunterstützung gelten, erhält der Unterlaufgranatwerfer in „Code Red“ aufgrund seiner Sonderrolle eine eigene Regel.

Grenadiere können einmal pro Runde ihren Unterlaufgranatwerfer einsetzen.

Im offensiven Einsatz würfelt jeder Grenadier zusätzlich zur Feuerkraft für sein Sturmgewehr 1 Würfel für seine Unterlaufgranaten. Granatwerfer sind nicht von Abzügen auf ihre Feuerkraft durch Bewegung, Aufklärung, etc. betroffen, sie werfen immer einen Würfel.

Erzielt der Grenadier einen Erfolg mit seinen Granaten, erleidet das Ziel die Hälfte ihrer

Mannstärke als automatische Treffer. Hierbei wird abgerundet, allerdings erzeugt er immer mindestens einen Treffer.

Alternativ dazu können Grenadiere Rauch auch außerhalb des Nahbereichs platzieren (siehe auch 7.1 - Rauch).

Für alle anderen Feuergefechte verhält sich der Grenadier wie ein normaler Schütze.

Automatische Treffer

Automatische Treffer sind automatische Erfolge, für die keine Feuerkraft-Würfel gewürfelt werden müssen. Automatische Treffer fließen ebenso wie normale Treffer in die Schadensermittlung (siehe unten) ein, der Gegner darf und muss also Rettungs- und Moralwurf durchführen.

Automatische Treffer sind **keine** automatischen Verwundungen/Verluste!

6.3.5 Waffenteams

Beispiel: Ein Scharfschützenteam aus Sniper und Spotter überwacht das Geschehen aus der Ferne. Als Waffenteam erhalten sie zusätzlich zu ihrer normalen Bewaffnung (2 Würfel für Gewehre) einen Bonuswürfel.

Speziell ausgebildete Teams, die im Verbund an einem Waffensystem arbeiten und dafür ausgebildet sind, erzielen häufig eine größere Wirkung aus die Summe ihrer Teile. Solche Teams können Maschinengewehr-Teams aus Schütze und Ladeschütze sein oder auch Sniper-Teams aus Sniper und Spotter.

Um ihre bessere Performance durch diesen Ausbildungsvorteil darzustellen, erhalten diese Teams +1 Feuerkraft-Würfel zusätzlich zu allen anderen Würfeln.

Bedient ein Waffenteam eine schwere Waffe (vgl. 8.3 - Direkte Feuerunterstützung) erhält es einen Bonus von +1 auf den Trefferwurf statt eines Feuerkraft-Würfels.

Der Waffenteam-Bonus geht verloren, wenn das Waffenteam auf eine Figur reduziert wird oder sich einer anderen Einheit anschließt und nicht mehr unabhängig agieren kann. Wird das Waffenteam später wieder abgespalten, erhält es den Bonus erneut.

6.3.6 Zielwirkung – Ausfälle

Mit 5 Mann und MG4 haben die Fallschirmjäger normalerweise eine Feuerkraft von 7, halbiert und abgerundet nur 3 Würfel (da der Gegner nicht einwandfrei aufgeklärt werden konnte, siehe Reaktionstest). Die Deutschen würfeln 7,7,2 und erzielen somit 2 Erfolge. Die Taliban würfeln folglich 2 Würfel, um die Zielwirkung zu bestimmen. Der Talibanspieler würfelt eine 4 und eine 10 und wertet sein Ergebnis auf die physische Wirkung hin aus:

Da die Taliban sich in harter Deckung befinden (+1) und in Deckung gegangen sind (+1) erhalten sie insgesamt +2 auf ihr Würfelergebnis. Sie erreichen somit insgesamt eine 6 und eine 12. Beides sind Erfolge, es entstehen also keine Ausfälle und alle Würfelergebnisse werden anschließend auf die psychologische Wirkung hin untersucht.

Die im vorhergehenden Abschnitt berechnete Feuerkraft (Anzahl Würfel) wird nun gewürfelt. Alle Erfolge des Angreifers werden als Treffer gezählt.

Der beschossene Gegner muss nun für jeden Treffer (auch automatische!) die Zielwirkung ermitteln. Dazu wird pro Erfolg des Angreifers ein Würfel geworfen.

Die Zielwirkung beinhaltet zwei Komponenten:

- Physische Wirkung - direkte Treffer, die Ausfälle erzeugen.
- Psychologische Wirkung – Moraleffekte, die die Kampfkraft der Einheit mindern.

Um die physische Wirkung zu ermitteln wird jeder der Würfel modifiziert mit folgenden möglichen Modifikatoren:

Positive Modifikatoren	Negative Modifikatoren:
<ul style="list-style-type: none">• Bunkeranlagen: +3• Befestigte Deckung: +2• Harte Deckung: +1• In Deckung gegangen: + 1	<ul style="list-style-type: none">• Beschuss im Nahbereich (10⁰): -1• Exponiert: -2• Beschuss durch schwere Waffen: -1 pro 2 automatische Erfolge (siehe 8.4 auf Seite 61)

Der Modifikator „**In Deckung gegangen**“ gilt für Einheiten, die sich bis zum Zeitpunkt des Beschusses in der aktuellen Runde noch nicht bewegt haben. Sie sind automatisch in Stellung gegangen und dem Beschuss weniger stark ausgesetzt.

„**Exponiert**“ sind Truppen, wenn sie nicht in Kontakt mit einem Geländestück stehen. Hier verfügen sie über weniger Deckung und sind entsprechend anfällig für Beschuss.

Ist das Würfelergebnis nach Anwendung aller relevanten Modifikatoren ein Misserfolg, so entsteht ein Ausfall. Ausfälle werden auf die Seite gelegt und in der Phase Erste Hilfe auf ihre Verwundung geprüft, siehe dazu 6.4 - Ausfälle & Verwundete

„Stellung!“

Reguläre und Organisierte Truppen dürfen einen Würfel, der einen Ausfall erzeugen würde, neu würfeln und erhalten dafür eine Moralmarke. Irreguläre Truppen würfeln keine Würfel neu, jeder Misserfolg ist hier sofort ein Ausfall.

Jeder Würfel, der einen Ausfall erzeugt hat, wird nun aus dem Zielwirkungswurf entfernt, also für die psychologische Wirkung nicht mehr betrachtet!

6.3.7 Zielwirkung – Moral

Für die Ermittlung der Moraleffekte werden dieselben Würfelresultate verwendet, aber nun gelten ausschließlich die Moralmodifikatoren. Die Taliban sind motiviert (+0), daher wird das Ergebnis nicht verändert. Es bleibt damit beim Würfelresultat von 4 und 10. Da 4 ein Misserfolg ist erhält die Einheit eine Moralmarke.

Zur Auswertung des psychologischen Effekts werden die verbleibenden Ergebnisse aus dem Zielwirkungswurf weiter verwendet.

Es wird nicht neu gewürfelt, die bereits vorhandenen Ergebnisse gelten!

Es werden für die psychologische Wirkung lediglich andere Modifikatoren verwendet!

Erfolge nach der Modifikation durch das Morallevel haben keine Konsequenzen.

Für jeden Misserfolg erhält die Einheit eine Moralmarke.

Moralmarken

Moralmarken für Code Red haben eine rote und eine gelbe Seite. Eine Moralmarke kommt immer mit der roten Seite nach oben ins Spiel. Am Ende des Spielzuges werden alle Moralmarken umgedreht, sodass die gelbe Seite nach oben zeigt.

Alle Einheiten, die bereits über gelbe Moralmarken verfügen dürfen **eine** gelbe Marke entfernen

Moralmarken beeinträchtigen die Einheit abhängig davon, wie viele Marken sie aktuell hat:

Moralmarken	Effekt
1	-1 Modifikator auf Trainingslevel Einheit bewegungsunfähig
2	-2 Modifikator auf Trainingslevel Einheit bewegungsunfähig Einheit darf keinen Feuerkampf mehr einleiten (nur Feuer erwidern)
3	-3 Modifikator auf Trainingslevel Einheit bewegungsunfähig Einheit darf nicht mehr feuern.

Durch Beschuss können maximal 3 Moralmarken erzeugt werden, während eines Nahkampfes ist die Anzahl erzeugter Marken unbegrenzt (siehe auch 6.5 - Sturmangriff und Nahkampf).

Neben dem Zielwirkungswurf können zusätzliche **Moraltests** durch Verluste, Nahkampf, Treffer auf Fahrzeuge usw. fällig werden. Ein Moraltest ist ein Würfelwurf mit einem Würfel, für den die jeweiligen Moralmodifikatoren angewendet werden.

Wie in Abschnitt 5.2 - Initiative & Kommandowürfel beschrieben kann je eine Moralmarke pro Einheit zu Beginn der Runde durch Ausgeben eines Kommandowürfels oder in der Befehlsphase durch die Aktivierung „Einheit sammeln“ entfernt werden.

Zielwirkung – Beispiel 2

Die Taliban erwidern das Feuer auf die Deutschen mit 3 Feuerkraft-Würfeln. Sie erzielen zwei Erfolge und zwingen die Deutschen zu zwei Zielwirkungswürfen.

Die Fallschirmjäger würfeln dabei 3 und eine 9. Da sie sich im offenen Gelände befinden und exponiert sind erhalten sie einen negativen Modifikator von -2. Die geworfene 3 ist damit ein Misserfolg, den sie im Austausch für eine Moralmarke dank der Regel „Stellung!“ neu würfeln dürfen. Der neue Wurf ist eine 4 und erzeugt weiterhin einen Ausfall. Eine Figur wird auf die Seite gelegt, der Würfel entfernt. Die 9 ist nach Modifikator von -2 eine 7 und damit ein Erfolg, es gibt keinen weiteren Ausfall.

Die 9 wird nun für die Auswertung der psychologischen Wirkung herangezogen. Mit einem Moralmodifikator von -1 (normale Moral) erhalten die Deutschen eine 8, also einen Erfolg und keine weiteren Effekte.

6.3.8 Rückzug

Da die Fallschirmjäger sich exponiert im offenen Gelände befinden und gerade eine Moralmarke erhalten haben, müssen sie sich in eine nahe Deckung zurückziehen. Sie müssen einen Test ablegen, da sie eine Moralmarke haben. Die Fallschirmjäger würfeln eine 4, damit fällt ein weiterer Soldat dem Feindfeuer zum Opfer, während die Gruppe versucht, sich in Sicherheit zu bringen. Mit zwei Ausfällen und einer Moralmarke ziehen sich die Fallschirmjäger in eine nahe Baumreihe zurück.

Einheiten die eine Moralmarke erhalten **müssen** sich zurückziehen, wenn sie exponiert sind.

Einheiten **müssen** sich außerdem zurückziehen, wenn Sichtlinie zu einem Feind besteht, sie bereits 3 Moralmarken haben und einen weiteren Moraleffekt erleiden (d.h. die vierte Moralmarke erhalten würden).

Einheiten **dürfen** sich freiwillig zurückziehen. Ein freiwilliger Rückzug ist immer dann möglich, wenn der Gegner gerade keine eigene Aktivierung durchführt. D.h. Einheiten können sich zurückziehen bevor oder nachdem eine gegnerische Aktivierung durchgeführt wurde, nicht aber

z.B. als Antwort auf gegnerischen Beschuss. Für einen freiwilligen Rückzug ist kein Befehl nötig.

Einheiten auf dem Rückzug müssen sofort einen Test auf ihr Trainingslevel für jede Moralmarke ablegen, die sie haben. Ein Fehlschlag entspricht einem Ausfall. Es kommen keine Modifikatoren zum tragen, es wird nicht auf psychologische Wirkung getestet.

Einheiten auf dem Rückzug müssen sich so bewegen, dass sie die Distanz zu allen Feinden in Sichtlinie vergrößern. Sollte dies nicht möglich sein (z.B. durch eine Einkreisung) muss die Einheit an Ort und Stelle bleiben. Die Rückzugsbewegung ist immer taktisch (6“) und kann **nicht** durch Reaktionen und Feuerschutz unterbrochen werden.

Verlässt eine Einheit als Folge eines Rückzugs das Spielfeld, wird sie mitsamt ihrer Moralmarken in den Reservepool (vgl. 7.4 - Aufstellung, Nachschub und Reserve) versetzt. Sie darf aus dem Reservepool in 12“ Umkreis um ihren Austrittspunkt wie regulärer Nachschub zurück ins Spielfeld geholt werden, sobald sie keine Moralmarken mehr hat. Verluste und mögliche Effekte (z.B. Verbluten) werden für geflohene Einheiten auch im Nachschubpool weiter ermittelt, Moraleffekte werden nach denselben Regeln wie für Einheiten auf dem Spielfeld entfernt.

Beispiel 2: Eine Einheit Ostdeutscher Mot-Schützen liegt unter schwerem Feuer britischer Truppen. Die Einheit war bereits vorher festgenagelt (1 Moralmarke) und erhält nun durch Beschuss vier Treffer. Der Spieler der Ostdeutschen würfelt für die Zielwirkung (2,5,6,7) und wertet die Wirkung aus:

In harter Deckung erhält er +1 und da seine Einheit in Deckung gegangen ist nochmals +1 - Insgesamt modifiziert er alle Ergebnisse mit +2 (= 4,7,8,9). Damit erhält er weiterhin einen Misserfolg (4), den er im Austausch gegen eine weitere Moralmarke neu würfelt. Er ist nun mit zwei Marken bereits unterdrückt.

Der neu geworfene Würfel zeigt eine weitere 5 (gesamt: 5,5,6,7), erzeugt damit nach Modifikator von +2 keinen Verlust, wird aber auf die psychologische Wirkung (Moral) ausgewertet.

Die ostdeutschen haben durchschnittliche Moral und daher einen Modifikator von -1 auf alle Würfel, insgesamt also (4,4,5,7). Dieses Resultat entspricht zwei Misserfolgen und erzeugt folglich zwei weitere Moralmarken. Da bereits zwei Moralmarken vorhanden sind und die Einheit das Limit von 3 Moralmarken überschreitet, muss die Einheit sich zurückziehen.

Dazu würfelt die Einheit nun 3 Würfel (einen pro Moralmarke). Der Trupp wirft beim Rückzug eine 2,4,8 – zwei Misserfolge und damit zwei weitere Verluste.

6.4 Ausfälle & Verwundete

6.4.1 Ausfallverteilung

Der Besitzer der Einheit bestimmt, welche Figur ausfällt, außer der Ausfall entstand durch:

- *Sniper* oder *Gruppenscharfschütze* (siehe 4.3.2 - Attribute und Sonderfähigkeiten).
- Nahkampf (siehe. 6.5.2 - Nahkampf)

In diesen Fällen entscheidet der Gegner über die Verteilung der Ausfälle.

6.4.2 Verwundete Soldaten

Durch das Gegenfeuer der Taliban haben die Deutschen Fallschirmjäger zwei Ausfälle erlitten. Zu Beginn der nächsten Runde wird die medizinische Erstversorgung durchgeführt. Mit „Modernem Sanitätswesen“ als Rahmenbedingung würfeln die Deutschen für ihre Verwundeten mit je einem W10 auf der entsprechenden Tabelle eine 5 und eine 9. Mit schwerer Körperpanzerung (Helme + ballistische Westen) erhalten sie +2 auf ihren Wurf mit einem Gesamtergebnis von 7 bzw. 11. Einer der Soldaten ist damit laut Tabelle schwer verwundet, der zweite unverwundet und voll einsatzfähig, der Treffer hat ihn lediglich von den Beinen gerissen und betäubt.

Für den Schwerverwundeten erhält die Einheit nun eine weitere Moralmarke (sie hat nun 2), darf sich nur noch taktisch bewegen und muss zu Beginn jeder Runde testen, ob der Verwundete verblutet.

Alle Ausfälle, die während des Kampfgeschehens eintreten werden bis zum Beginn der nächsten Runde auf die Seite gelegt.

Am Anfang jeder Runde werden alle Ausfälle versorgt. Hierzu wird für jeden Ausfall einmal gewürfelt und die Erste-Hilfe-Tabelle konsultiert.

Die Erste-Hilfe-Tabelle hat drei Spalten, die je nach Fraktion und Szenario verwendet werden:

- **Modernes Sanitätswesen:** Einheiten sind angewiesen Verwundete nach medizinischen Standards zu versorgen, Ersthilfe zu leisten und Verwundete zu bergen. Dies nimmt Priorität vor anderen Missionszielen ein, da Verluste aus politischen Gründen vermieden werden.
- **Mission First:** Einheiten sind angewiesen, das Missionsziel vor das Schicksal des einzelnen Soldaten zu stellen. Schwer verwundete werden nicht vor Ort versorgt sondern nach Erreichen des Missionsziels oder Abbruch der Mission geborgen. Leicht Verwundete werden erstversorgt und setzen den Kampf fort.
- **Rudimentäre Erstversorgung:** Einheiten sind entweder nicht in der Lage oder nicht willens, weit reichende Hilfe für Verwundete zu leisten. Verwundete sind entweder mit minimaler Hilfe aus eigener Kraft in der Lage, den Kampf fortzusetzen oder eine Bergung findet erst nach Kampfende statt.

Der Würfelwurf wird dabei wie in der Tabelle dargestellt durch folgende Modifikatoren verändert:

- Leichte Schutzausrüstung: Helme + leichte Westen (z.B. Flak-Weste, leichte Kevlarweste)
- Schwere Schutzausrüstung: Helme + schwere ballistische Westen (z.B. mit Keramikplatten)
- Aufgeputscht: Einheit unter Drogeneinfluss (z.B. Khat, Amphetamine, etc)

W10	Modernes Rettungswesen	Mission First	Rudimentäre Erstversorgung
1	Tot	Tot	Tot
2	Tot	Tot	Tot
3	Tot	Tot	Tot
4	Tot	Tot	Tot
5	Schwer Verwundet	Tot	Tot
6	Schwer Verwundet	Tot	Tot
7	Schwer Verwundet	Tot	Tot
8	Leicht Verwundet	Leicht Verwundet	Einsatzfähig
9	Leicht Verwundet	Leicht Verwundet	Einsatzfähig
10	Leicht Verwundet	Leicht Verwundet	Einsatzfähig
11+	Einsatzfähig	Einsatzfähig	Einsatzfähig
Leichte Schutzausrüstung: + 1 Aufgeputscht: +1 Schwere Schutzausrüstung: + 2			

Einheiten die bereits eine gleichwertige Verwundung haben erhalten die nächstschwerere Verletzung. Leicht Verwundete, die erneut leicht verwundet werden sind damit Schwer Verwundet, während zwei schwere Wunden hintereinander zum Tod führen!

Nacheinander erlittene Leichte und Schwere Wunden in beliebiger Kombination resultieren immer in schweren Wunden.

Je nach Verwundung ergeben sich negative Konsequenzen für die gesamte betroffene Einheit:

Verwundung	Effekte auf die Einheit
Tot	<ul style="list-style-type: none"> • Moraltest
Schwer	<ul style="list-style-type: none"> • Einheit erhält sofort 1 Moralmarke • Einheit darf maximal taktische Bewegung durchführen (6“) • Einheit testet zu Beginn jeder Runde, in der der Verwundete nicht in Obhut eines Sanitäters ist, ob der Verwundete verblutet. Hierzu wird 1W10 gewürfelt, bei 1 oder 2 stirbt der Verwundete.
Leicht	<ul style="list-style-type: none"> • Einheit darf maximal taktische Bewegung durchführen (6“)

6.4.3 Verwundete Offiziere & Anführer

Leicht verwundete Offiziere und Anführer sind ohne Einschränkungen in der Lage, ihre Aufgabe zu erfüllen.

Wird ein Offizier einer regulären Truppe getötet oder schwer Verwundet, übernimmt ein Stellvertreter das Kommando.

Der Stellvertreter generiert lediglich **einen Kommandowürfel statt zwei**.

Tote Anführer (bei Aufständischen bzw. Irregulären Truppen) sind verloren und werden nicht ersetzt.

6.4.4 Kampfunfähige Einheiten

Eine Einheit, in der all Soldaten entweder Schwer Verwundet oder Ausfälle sind, gilt als kampfunfähig. Alle Ausfälle in kampfunfähigen Einheiten werden in der Erste-Hilfe-Phase normal überprüft, sodass die Einheit später wieder kampffähig werden kann, wenn Ausfälle sich als Leicht Verwundet oder Unverwundet herausstellen.

Steht eine kampfunfähige Einheit in Kontakt zu einer feindlichen Einheit gilt sie zum Ende der Runde als ausgelöscht. Die Einheit wird vom Spieltisch entfernt, alle Soldaten gelten als tot.

6.5 Sturmangriff und Nahkampf

Auch im modernen Krieg kann der Nahkampf ein wirksames Mittel sein, um den Gegner aus seiner Position zu vertreiben oder ihn beim Versuch der Verteidigung zu vernichten.

Ein Nahkampf wird eingeleitet durch einen Befehl zum Sturmangriff, der eine Einheit aktiviert. Die aktivierte Einheit muss in Bewegungsreichweite des Gegners sein, um einen Sturmangriff unternehmen zu können und darf nicht unter Moraleffekten leiden. Ein Sturmangriff ist jede Bewegung, die eine Einheit in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit bringt!

Falls sich das Ziel des Sturmangriffs außer Sichtlinie der stürmenden Einheit befindet darf der Angreifer sich maximal taktisch in Kontakt bewegen (6“).

6.5.1 Abwehrfeuer

Ein Sturmtrupp aus 4 Soldaten (Standard-Ausbildung) versucht über eine Distanz von 9“ über offenes Feld zu stürmen. Die Verteidiger sind festgenagelt (-1), allerdings nicht komplett unterdrückt. Für das Abwehrfeuer würfeln beide Seiten einen Reaktionstest. Beide würfeln eine 7 - der Angreifer erhält -3 für 3x3 Zoll Entfernung zum Ziel, der Verteidiger -1 für seine Moralmarke.

Der Verteidiger gewinnt den Test und darf Abwehrfeuer durchführen, er schießt mit entsprechender Wirkung (siehe Feuerkampf) und erzielt zwei Erfolge. Der Angreifer der ohne Deckung über offenes Feld stürmt (Sprung, -1 Modifikator auf Zielwirkung, Exponiert, -2 Modifikator) würfelt eine 7 und eine 8, erzielt damit einen Misserfolg und nimmt den Verlust hin, um den Sturmangriff nicht abbrechen zu müssen. Mit normaler Moral (-1 Modifikator) erhält der Trupp ebenfalls keine Moralmarken und setzt seinen Angriff wie geplant fort.

Vor Durchführung des Nahkampfes hat der Verteidiger unter Umständen die Möglichkeit den Angriff durch Beschuss abzuwehren. Dazu muss der Verteidiger in der Lage sein zu schießen (vgl. Moraleffekte). Abwehrfeuer findet automatisch statt und ist keine Aktion, ebenso wie das Erwidern von Beschuss.

Angreifer und Verteidiger würfeln einen Reaktionstest, der entsprechend den vorhandenen Boni & Mali modifiziert wird. Neben den üblichen Modifikatoren gilt folgender besonderer Malus:

- -1 je 3“ Entfernung für den Angreifer

Dieser Abzug repräsentiert die Schwierigkeit, bei zunehmender Distanz dem Abwehrfeuer des Gegners zu entgehen. Einheiten, die erst im Verlauf des Sturmangriffs in Sichtlinie kommen erhalten den Modifikator ab dem Punkt, in dem sie die Sichtlinie betreten – mindestens aber -1.

Gewinnt der Angreifer den Reaktionstest, so wird kein Abwehrfeuer durchgeführt und der Angreifer kann seine Truppen sofort in Kontakt mit dem Ziel bewegen.

Gewinnt der Verteidiger den Reaktionstest darf er wählen, ob er standhalten und den Angriff abwehren möchte, oder ob er sich zurückzieht und den Nahkampf vermeidet.

Entscheidet er sich für den Rückzug darf seine Einheit Abwehrfeuer mit halber Feuerkraft durchführen und muss im Anschluss einen Rückzug durchführen (siehe 6.3.8 - Rückzug). Die Einheit des Verteidigers erhält automatisch eine Moralmarke.

Entscheidet er sich für den Kampf darf seine Einheit Abwehrfeuer mit voller Feuerkraft nutzen und muss den Nahkampf annehmen, falls der Angreifer den Sturmangriff nicht abbrechen muss.

Abwehrfeuer findet immer im Nahbereich statt, entsprechende Modifikatoren finden Anwendung. Die stürmende Einheit erhält keine Deckung.

Erhält der Angreifer im Zuge des Abwehrfeuers eine Moralmarke muss er den Angriff abbrechen und einen Rückzug durchführen (siehe auch 6.3.8 - Rückzug). Erzeugt das Abwehrfeuer nur Verluste und keinen Moraleffekt nehmen die ausgefallenen Soldaten nicht am Kampfgeschehen teil und werden wie üblich zu Beginn der nächsten Runde versorgt. Bei Abwehrfeuer im Sturmangriff schießt der Angreifer nicht zurück.

Bei einem erfolgreichen Sturmangriff darf der Verteidiger in dieser Runde keine Befehle mehr erhalten bis der Nahkampf durchgeführt wurde. Es darf außerdem kein Beschuss mehr auf die im Nahkampf befindlichen Einheiten mehr durchgeführt werden.

Wurden durch mehrere Sturmangriffe verschiedene Einheiten mit einem Ziel in Kontakt gebracht zählen sie für den folgenden Nahkampf als eine Einheit und trennen sich anschließend automatisch wieder.

6.5.2 Nahkampf

Der Sturmtrupp erreicht mit einem Verlust die gegnerische Stellung und beginnt den Nahkampf. Die Stellung ist durch ein MG-Team aus zwei Mann besetzt. Der Angreifer erhält für jeden Soldaten einen Angriffswürfel (=3), ebenso wie der Verteidiger (=2). Außerdem erhält der Angreifer für eine mitgeführte Maschinenpistole einen Bonuswürfel. Mit vier Würfeln erzielt der Angreifer volle vier Erfolge und überrennt damit das MG-Team - das MG-Team wirft eine 3 und eine 5, beide modifiziert mit -1 durch die Moralmarke und kann daher keinen Erfolg erzielen. Der Sturmtrupp erleidet keine weiteren Verluste.

Alle Nahkämpfe werden gesammelt in der entsprechenden Phase des Spielzugs abgehandelt, nachdem alle Befehle ausgegeben wurden.

Im Nahkampf generiert jeder am Kampf beteiligte Soldat genau einen Angriffswürfel, egal welche Waffe er nutzt.

Verteidiger und Angreifer würfeln gleichzeitig ihren Pool und zählen ihre Erfolge. Die zutreffenden Modifikatoren sind auf alle Würfel anzuwenden.

Spezielle Nahkampfausrüstung erzeugt gemäß der Tabelle Abzüge für den Gegner oder Bonuswürfel für die eigene Einheit.

Im Nahkampf erzeugen alle Erfolge automatisch ohne weiteren Zielwirkungstest Ausfälle. Verluste im Nahkampf werden durch den Gegner zugeteilt. Jeder Erfolg zieht außerdem einen sofortigen **Moraltest** nach sich.

Im Unterschied zum Fernkampf ist die Anzahl Moralmarken im Nahkampf nicht beschränkt. Sammelt eine Einheit mehr Moralmarken als sie aktive Soldaten besitzt zieht sie sich zurück (siehe auch 6.3.8 - Rückzug). Sollte auf diese Weise kein Gewinner ermittelt worden sein folgt sofort eine weitere Nahkampfphase!

Überschüssige Moralmarken werden nach dem Nahkampf wieder entfernt, sodass die siegreiche Einheit maximal 3 Moralmarken besitzt.

Nahkampfwaffe	Bonus
Shotgun	+1 Würfel*
Maschinenpistolen	+1 Würfel*
Blankwaffen (Macheten, Speere, etc.)	1 zusätzlicher Moraltest für den Gegner
Blendgranaten	Gegner erhält 1 Moralmarke zu Beginn der Nahkampfphase
*falls mind. 1 mal in der Einheit vorhanden; nicht 1x pro Waffe	

7 Regeln für Fortgeschrittene

7.1 Rauch

Nicht nur natürliche Hindernisse können die Sicht einer Einheit blockieren. Auch taktische Mittel wie Rauchgranaten können verwendet werden, um die Sichtlinie zu unterbrechen.

Sofern nicht in der anders angegeben, verfügt jede Einheit über Rauchmittel.

Der Einsatz von Rauch ist immer Teil einer Aktivierung und kostet keinen zusätzlichen Befehlswürfel (siehe 6.1.1 - Aktionen). Es muss allerdings Test abgelegt werden um festzustellen, ob der Rauch erfolgreich und rechtzeitig eingesetzt wird. Dazu testet die Einheit auf ihr Trainingslevel. Bei einem Erfolg wird der Rauch vor der Aktivierung platziert, bei einem Misserfolg nach der Aktivierung. Im Falle eines Misserfolges kann die Einheit auf ihre Aktivierung verzichten, verliert aber den Befehlswürfel.

Eventuell auftretende Reaktionen müssen erst deklariert werden, nachdem der Test abgelegt wurde.

Rauch kann im Nahbereich (10“) von der eigenen Einheit entfernt in beliebiger Richtung gelegt werden. Eine Nebelwand ist dabei für normale Infanterie-Rauchgranaten 3“ groß und unterliegt denselben Sichtlinien-Regeln wie alle Geländestücke (siehe oben). **Rauch blockiert die Sichtlinie über alle Höhenlevel hinweg!**

Rauch bleibt immer bis zum Ende der nächsten Runde auf dem Spielfeld und wird gemeinsam mit den Moralmarken entfernt - abweichende Regelungen existieren für Rauch durch Artillerie (siehe Feuerunterstützung)

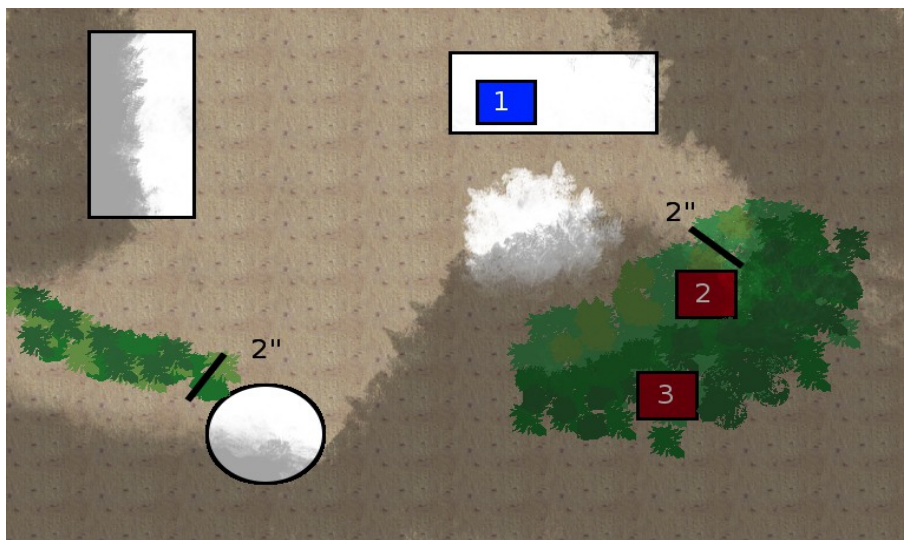


Abbildung 6: Sichtlinien mit Rauch.

Abbildung 5: Einheit 1 legt nun Rauch, um seinen Rückzug aus dem Haus zu decken. Sie testet auf ihr Trainingslevel, um vor der Bewegung Rauch zu legen und erzielt einen Erfolg. Entsprechend verändern sich die Sichtlinien, Rot 2 kann die Bewegung nicht mehr unterbrechen.

7.2 Feuerschutz

Ein Sniperteam positioniert auf einem Hügel erhält den Befehl den anderen Einheiten Feuerschutz zu geben. Sie erhält einen Feuerschutz-Marker und alle damit verbundenen Vorteile, darf sich allerdings nicht mehr bewegen.

Anschließend aktiviert der Spieler eine andere Einheit und bewegt sie über offenes Gelände. Der Gegner nutzt die Gelegenheit um das Feuer zu eröffnen, indem er eine Reaktion per Befehl initiiert.

Das Sniperteam darf nun die Reaktion unterbrechen und würfelt hierfür einen Reaktionstest. Es würfelt eine 5 (+1), der Gegner nur eine 2. Das Sniperteam feuert daher zuerst auf den Gegner und erzeugt durch das Feuer eine Moralmarke, die weiteren Beschuss gegen das bewegende Team erschwert.

Gemäß dem Prinzip von Feuer und Bewegung geben sich Einheiten im Feld gegenseitig Deckung. Eine Einheit überwacht dabei das Gelände, um auftretende Bedrohungen zu beobachten und Feuerschutz zu geben, während andere manövrieren.

Um eine Einheit im Spiel Feuerschutz geben zu lassen muss ihr ein entsprechender Befehl gegeben werden, sie ist damit „aktiviert“ und darf keine weiteren Aktionen durchführen.

Eine Einheit die Feuerschutz gibt darf sich nicht bewegen, erhält dafür allerdings folgende Vorteile:

In einer Runde in der eine Einheit Feuerschutz gibt ist sie in der Lage, gegnerische Aktivierungen in ihrer Front (siehe 4.3.3 - Ausrichtung, Blickrichtung, Flanken) zu unterbrechen und erhält für alle Feuergefechte in diesem Bereich einen Modifikator von +1 auf ihren Reaktionstests.

Einheiten, die Feuerschutz geben, können auch feindliche Reaktionen auf eigene Aktivierungen unterbrechen. Einheiten die Feuerschutz geben können nicht unterbrechen, wenn eine Einheit automatisch das Feuer erwidert (zurückschießen ist keine Aktivierung)

Um eine gegnerische Aktivierung zu unterbrechen wird ein Reaktionstest gewürfelt⁸ – gewinnt die Feuerschutz gebende Einheit den Test, darf sie das Feuer eröffnen bevor die Wirkung auf das deklarierte Ziel der unterbrochenen Aktivierung ermittelt wird.

Wie bei Reaktionen müssen auch beim Feuerschutz alle Deklarationen beendet sein, bevor Reaktionstests gewürfelt werden. Alle Reaktionstests werden gleichzeitig geworfen und gemeinsam ausgewertet (siehe auch 6.1.3 - Reaktionen).

Feuerschutz-Marker

Feuerschutz-Marker signalisieren, dass eine Einheit den Befehl erhalten hat, Feuerschutz zu geben und einen entsprechenden Bereich abzudecken. Feuerschutz-Marker haben zwei Seiten, die leicht unterscheidbar sein sollten (z.B. hell-dunkel, rot-gelb).

Einheiten drehen ihren Feuerschutz-Marker nach jeder Nutzung (d.h. Unterbrechung gegnerischer Aktivierung) oder am Ende jeder Runde. Die erste Drehung hat keine Wirkung, mit der Zweiten Drehung wird der Marker entfernt und der Feuerschutz erlischt.

⁸ inklusive oben genanntem Bonus und den üblichen Modifikatoren

7.3 Flankenfeuer

Eine festgenagelte Einheit wird von einer feindlichen Gruppe umlaufen und unter Flankenfeuer genommen. Durch den Überraschungsmoment und das unerwartete Feuer von der Seite erhält der Verteidiger einen Malus von -2 auf seinen Reaktionstest und verliert seinen Test.

Der Angreifer feuert mit vollem Effekt und erzielt 3 Erfolge, die in einer Moralmarke resultieren. Der Verteidiger feuert zurück, erhält aber -50% Feuerkraft für die Flankierung und weitere -50%, da der Gegner während des Reaktionstests nicht aufgeklärt wurde.

Um diese Wirkungen von Flankenfeuer darzustellen erleiden Einheiten, die in die Flanke beschossen werden, einige Nachteile.

Einheiten die in Flanke oder Rücken beschossen werden erhalten:

- -2 Modifikator auf Reaktionstests
- -50% Feuerkraft (kumulativ zu Abzügen für Aufklärung – d.h. Nicht aufgeklärter Feind in Flanke = 25% Feuerkraft)
- Kein Einsatz von schweren Waffen gegen flankierende Einheiten möglich

Einheiten **dürfen** sich **nach** einem Feuergefecht mit einer flankierenden Einheit neu ausrichten

7.4 Aufstellung, Nachschub und Reserve

7.4.1 Reservepool

Der Reservepool beinhaltet alle Einheiten, die das Spielfeld noch nicht betreten haben, aber dem Spieler zur Verfügung stehen.

Offiziere / Anführer im Reservepool generieren nur die Hälfte ihrer Kommandowürfel, d.h. 1.

Im Reservepool können sich mehrere verschiedene Einheiten befinden (auch unterschiedliches Trainingslevel oder Moralstufen, Reguläre/Irreguläre Truppen, Spezialfiguren,...).

Um eine Einheit aus dem Reservepool aufs Spielfeld zu bringen ist ein Befehlswürfel nötig. Eine Einheit darf damit aufs Spielfeld platziert und sofort ohne weiteren Befehlswürfel einmal aktiviert werden.

Einheiten die das Spielfeld aus dem Reservepool betreten müssen das Feld in der Aufstellungszone oder an einem Sammelpunkt betreten.

7.4.2 Sammelpunkte

Sammelpunkte sind Punkte, über die Infanterieeinheiten das Spielfeld betreten können.

Sammelpunkte können über eine Aktivierung oder eine Hinterhaltskarte um bis zu 6“ bewegt werden (vgl. 6.2), solange über diesen Punkt noch keine Einheit das Spielfeld betreten hat und solange sie während der gesamten Bewegung außerhalb der Sichtlinie einer feindlichen Einheit bleiben. Sie ignorieren für die Bewegung Gelände, das für Infanterie passierbar ist.

Für Infanterie unpassierbares Gelände ist auch für Sammelpunkte unpassierbar (z.B. hohe Mauern, steile Klippen, breiter Fluss, etc).

Sobald ein Sammelpunkt genutzt wurde, um Einheiten aufs Spielfeld zu holen, ist seine Position fixiert.

Um eine Einheit über einen Sammelpunkt auf das Spielfeld zu holen, wird die gewünschte Einheit in Kontakt zum Sammelpunkt platziert. Sie darf sich anschließend bewegen und/oder einen Feuerkampf einleiten. Einheiten dürfen nicht auf diese Weise platziert werden, wenn der Sammelpunkt in dieser Runde bereits bewegt wurde.

Fahrzeuge können das Spielfeld nur über die Aufstellungszone oder mittels Hinterhaltskarten betreten, niemals über Sammelpunkte.

Einheiten, Sprengfallen und Verteidigungsanlagen dürfen nicht im Nahbereich feindlicher Einheiten platziert werden (10“ Umkreis!)

Verteidigungsanlagen (Stellungen, Befestigte Deckung, Straßensperren, S-Draht-Sperren, ...) und Sprengfallen (IED, Minen) können mit einer Aktivierung innerhalb von 24“ Umkreis zum Sammelpunkt platziert werden.

Sammelpunkte können zerstört werden, wenn eine gegnerische Einheit eine Runde lang stationär in Kontakt mit dem Sammelpunkt steht. Dies ist ein Rückschlag (vgl. 10.6.2)

7.4.3 Nachschub

Ein Vietcong-Anführer setzt einen Befehlswürfel ein, um frische Truppen aus der Reserve an die Front zu bringen. In seiner Szenarioaufstellung hat der Vietcong-Spieler „Nachschub - Level 3“ eingekauft und kann dies entsprechend nutzen. Zur Ermittlung seines Nachschubs würfelt er (eine 4), erhält sein Nachschub-Level als Bonus (=7) und konsultiert seine Nachschub-Tabelle. Mit einer 7 erhält er laut Tabelle 3 Mann, die er in den Reservepool versetzt.

Daher entschließt er sich, einen weiteren Befehlswürfel für Nachschub auszugeben. Diesmal erhält er einen Malus von -1, da er in dieser Runde bereits einmal für Nachschub gewürfelt hat. Er wirft diesmal nur eine 2, insgesamt zuzüglich seines Nachschublevels also eine 5. Er erhält damit laut Tabelle nur 1 Mann Nachschub.

Um Nachschub heranzuholen muss der Spieler eine entsprechende Option in seine Liste aufgenommen haben. Hierbei wählt er beliebige Nachschubquelle (z.B. „Lokale Milizen“, „Organisierte Kämpfer“ oder „Ausländische Kämpfer“), die beim Listenbau jeweils ein eigenes Nachschub-Level erhalten.

Während des Spiels kann er dann einen Befehlswürfel ausgeben, um Nachschub aus einer seiner Nachschubquellen anzufordern. Dabei wirft er einen einzelnen Würfel und addiert das betreffende Nachschub-Level zum Ergebnis. Anschließend wird auf der zugehörigen Nachschubtabelle abgelesen, welche bzw. wie viele Einheiten als Nachschub eintreffen.

Der Nachschub wird im Reservepool bereitgestellt.

Beispiel:

Ein Talibanspieler hat in seiner Liste die Nachschubquelle „Lokale Milizen“ auf Stufe 2 gewählt. Während des Spiels fordert er in Runde 2 mit einem Befehlswürfel Nachschub an und wirft einen Würfel. Er würfelt eine 2, addiert sein Nachschublevel von 2 und liest im Tabelleneintrag 4 seinen Nachschub ab. Mit einer 4 erhält er keinen Nachschub.

Er investiert also sofort einen weiteren Befehlswürfel in den Nachschub, erhält diesmal -1 auf seinen Wurf, würfelt eine 7 und erhält mit Nachschublevel eine 8 (7-1+2). Laut Tabelle erhält er einen Aufständischen mit Maschinengewehr.

7.5 Hinterhalte

Eine Gruppe Mujahideen startet einen Hinterhalt auf einen Sowjetischen Konvoi in Afghanistan. Der Mujahideen-Spieler spielt dazu in seinem Zug eine Hinterhalts-Karte von seiner Hand. Die Hinterhaltskarte enthält folgende Beschränkung: „Versetze eine Einheit auf dem Spielfeld in einen Wald oder eine Baumgruppe auf der östlichen Hälfte der Karte“. Da eine geeignete Baumreihe im Osten der Karte existiert, versetzt er eine kleine Zelle mit RPG in dieses Geländestück. Mit einem Befehlswürfel aktiviert er gleich darauf seine Zelle und eröffnet mit der RPG das Feuer auf den russischen Konvoi.

Der Angriff gilt damit als „Hinterhalt“ und der angegriffene gegnerische Trupp erhält -1 auf seinen Reaktionstest. Die Mujahideen gewinnen mit einem Wurf von 7 gegen eine 4, feuern zuerst und zerstören mit einem Treffer einen Truppentransporter...

Hinterhalte in „Code Red“ sind überraschende Angriffe aus versteckten Positionen heraus, die der Gegner nur in den seltensten Fällen vorhersehen oder einplanen kann. Um den Überraschungseffekt auch auf dem Spielfeld glaubhaft abzubilden nutzt „Code Red“ sogenannte Hinterhalts-Karten. Diese Karten können von Spielern über die Szenarioaufstellung gekauft oder über eingekaufte Zusatzoptionen während des Spiels generiert werden (zB gemeinsam mit Nachschubeinheiten). Sie werden verdeckt gehalten und können jederzeit gespielt werden.

Eine Hinterhalts-Karte enthält drei Informationen:

- Eine Beschränkung der Einsatzmöglichkeit (zB. „Versetze eine Einheit vom Spielfeld“ oder „Platziere eine Einheit aus dem Reservepool“)
- Eine Geländeart (z.B. „Wald oder Baumgruppe“ oder „Gebäude oder Mauer“, etc.)
- Eine Beschränkung auf einen Teil des Spielfeldes (zB „östliche Kartenhälfte“, „westliche Kartenhälfte“, etc.)

Diese Information ist nur dem Spieler ersichtlich, der sie auf der Hand hält, bis dieser sie ausspielt. Es ist durchaus möglich, dass Hinterhaltskarten „wertlos“ sind, da das definierte Geländestück im aktuellen Spiel nicht auf der entsprechenden Kartenhälfte verfügbar ist. Dennoch sollte der Spieler diese Karte auf der Hand behalten und psychologisch geschickt zu seinen Gunsten einsetzen.

Zusätzlich zu den Einschränkungen auf der Karte gelten immer folgende Beschränkungen:

Einheiten dürfen nicht im Nahbereich feindlicher Einheiten platziert werden (10“ Umkreis!)

Eigene Einheiten in Sichtlinie feindlicher Einheiten dürfen nicht versetzt werden - sie sind bereits aufgeklärt und grob lokalisiert, d.h. verschwinden nicht von einer bekannten Position!

Durch das Ausspielen einer Hinterhalts-Karte geht diese verloren und wird abgelegt.

Einheiten, die per Hinterhalts-Karte platziert werden können sofort nach den normalen Regeln aktiviert werden (sofern sie nicht bereits vorher aktiviert wurden). Wird eine Einheit in derselben Runde aktiviert, in der sie mit einer Hinterhaltskarte platziert wurde, gilt der Angriff als „Hinterhalt“ und erhält folgende Vorteile dadurch:

- Die angegriffene Einheit und alle Einheiten, die die Aktion unterbrechen wollen (auch durch Feuerschutz!) erhalten einen Modifikator von -1 auf ihren Reaktionstest
- Die angegriffene Einheit ist automatisch aufgeklärt!

Hinterhalte im Spieltest

Für die Testversion stehen noch keine Karten zur Verfügung. Statt Hinterhaltskarten zu ziehen wird für den Spieltest eine Würfeltabelle genutzt, mit der Hinterhaltskarten verdeckt erwürfel werden.

Beispiel: Zur Erzeugung einer Hinterhaltskarte werden 3 Würfel geworfen und das Ergebnis notiert: 5,6,3. Aus der Tabelle abgelesen ergibt sich die Hinterhaltkarte:

5 - „Südliche Spielfeldhälfte“

6 - „Wald, Baumgruppe“

3 - „Einheit auf dem Spielfeld versetzen“

Die Hinterhaltskarte lautet also „Versetze eine Einheit auf dem Spielfeld in einen Wald oder eine Baumgruppe in der südlichen Spielfeldhälfte“.

W10	Spielfeld-Beschränkung	Geländebeschränkung	Platzierung
1,2,	Nördliche Hälfte	Straße, Flussbett, Graben	Einheit auf dem Spielfeld versetzen
3,4,	Östliche Hälfte	Gebäude, Mauer	Einheit auf dem Spielfeld versetzen
5,6	Südliche Hälfte	Wald, Baumgruppe	Einheit aus dem Nachschubpool
7,8	Westliche Hälfte	Felsen, Hügel	Einheit aus dem Nachschubpool
9,10	Überall	Überall	Beliebig

7.6 Ereignisse

Nachdem die Mujahideen den ersten Truppentransporter zerstört haben und der Konvoi den Hinterhalt zurückschlagen wollen spielt der Mujahideen-Spieler eine Ereigniskarte und löst eine Ladehemmung beim schweren MG eines weiteren Fahrzeuges aus, um den Beschuss zu verhindern.

Unerwartete und ungeplante Einflüsse und Ereignisse sorgen auch im Zeitalter bester Planung und Vernetzung noch für Überraschungen. Von einer Ladehemmung über falsch durchgegebene Koordinaten bis zum kritischen Systemversagen eines Fahrzeuges durch Wartungsfehler – all dies sind Ereignisse, die aufgrund ihrer Seltenheit nicht über normale Regeln abgedeckt werden sollen.

Diese Ereignisse werden über Ereigniskarten ausgelöst.

Ereigniskarten enthalten eine kurze Beschreibung des Ereignisses und seine Wirkung auf das Spiel.

Ereigniskarten werden immer dann gezogen, wenn ein Spieler in einem **Reaktionstest** eine 1 würfelt. Eine 1 nach Modifikatoren erzeugt keine Ereigniskarte. Der Spieler, der die 1 geworfen hat zieht eine Ereigniskarte vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Ereigniskarten können jederzeit eingesetzt werden, um die beschriebene Wirkung zu nutzen, sofern die Karte keine Einschränkung enthält.

Ereignisse im Spieltest

Ähnlich wie bei Hinterhaltskarten existiert im Testverfahren kein Kartenset. Daher wird auch hier mit einer Tabelle gearbeitet, um Ereignisse auszuwürfeln. Das Ereignis wird anschließend notiert und weggestrichen, sobald die Karte verwendet wird.

Die Tabelle befindet sich aufgrund ihrer Größe im Anhang A am Ende des Dokuments.

8 Feuerunterstützung & Schwere Waffen

Das folgende Kapitel erläutert die Nutzung und Wirkung von schweren Waffen bei Code Red. Als schwere Waffe gilt jede Waffe mit mindestens Kaliber 12,7mm (Cal. 0.5), d.h. mindestens schwere MGs. Infanteriewaffen (siehe Kapitel 6.3.3) sind keine schweren Waffen.

Hierbei werden sowohl direkte Feuerunterstützung durch statische Waffen und Fahrzeuge auf dem Spielfeld als auch indirekte Feuerunterstützung per Artillerie- oder Luftschlag behandelt.

8.1 Waffensysteme

Eine AGM-114 Hellfire-Rakete hat eine Durchschlagswirkung von 26, eine Antipersonen-Feuerkraft von 9, sie ist ein Waffensystem mit Präzisionsklasse 1, also relativ präzise.

Jede schwere Waffe besitzt ein Profil, das über ihre Effektivität Aufschluss gibt. Im Profil finden sich Werte für:

- **Durchschlag (AT):** Anti-Panzer-Wirkung der Waffe bei direktem Treffer. Näheres dazu siehe auch „Penetration“ im nächsten Kapitel zum Fahrzeugkampf.
- **Antipersonen-Feuerkraft (AP):** Wirkung gegen Infanterie und Gebäude. Wird dargestellt durch einen Zahlenwert, der bei einem Volltreffer angewendet wird. Die dargestellte Zahl ist die Anzahl, denen eine Einheit im Zentrum der Waffenwirkung ausgesetzt ist. Die Feuerkraft nimmt mit Abstand zum Zentrum ab (siehe unten)
- **Präzisionsklasse:** Gibt die Genauigkeit der Waffe an und wird verwendet für den Abweichungswurf. Präzisionsklasse 0 ist relativ punktgenau, Präzisionsklasse 4 unterliegt einer starken Streuung. **Wenn nicht anders angegeben ist eine Waffe der Präzisionsklasse 0 zugeordnet.**

Die Auswirkungen der verschiedenen Werte werden in den folgenden Abschnitten konkreter erläutert.

8.2 Indirekte Feuerunterstützung

Im Folgenden wird ausgeführt, wie indirekte Feuerunterstützung – d.h. Artillerie, Luftschläge und Beschuss durch schwere Waffen von außerhalb des Spielfelds - abgewickelt werden.

8.2.1 Feuerschlag anfordern

Ein Spieler fordert mit einem Forward Observer Artillerieunterstützung einer Batterie mittelschwerer Geschütze an. Er beginnt, indem er einen Befehlswürfel ausgibt, um die Prozedur einzuleiten. Sein Forward Observer würfelt eine 4, er erhält keine Modifikatoren auf den Wurf - die Anfrage darf damit fortgesetzt werden, da er keine 1 erhalten hat. Er wirft nun für die Artilleriecrew und erhält eine 10.

Zum Anfordern direkter Unterstützung wird ein Befehl benötigt.

Alle Offiziere und Anführer sowie Forward Observer und Tactical Air Controller dürfen Anfragen für direkte Unterstützungen durchführen.

Für die Anfrage benennt der Spieler seinen Zielpunkt in Sichtlinie des Anforderers und würfelt. Eine 1 (nach Modifikatoren oder gewürfelt) beendet die Anfrage sofort. Ein Misserfolg führt dazu, dass das Verfahren fortgesetzt wird, die Anfrage aber mit Verzögerung bearbeitet wird.

Ursache	Modifikator Anfrage
Anfrage nicht durch Forward Observer oder Tactical Air Controller durchgeführt	-1
Ziel nicht aufgeklärt (siehe 6.3.2 - Reaktionstest)	-1
Anfrage auf einen Zielpunkt, auf den in Vorrunden bereits eine Anfrage durchgeführt wurde	1

Nachdem der Spieler für die Truppen vor Ort erfolgreiche die Anfrage durchgeführt hat, wirft er einen zweiten Würfel für die Crew des Waffensystems nach denselben Regeln. Erhält er auch hier keine 1, so ist die Anfrage erfolgreich durchgeführt. Sollte das Gesamtergebnis sogar unter 0 sinken, so wird das Waffensystem beschädigt und steht für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung!

Ursache	Modifikator Crew
Feindliche Luftverteidigung (bei Luftschlägen)	-X ⁹
Feindliches Counter-Battery-Fire (bei Artillerie)	-X

Beide Würfel werden nun mit den gewürfelten Ergebnissen zum Zielpunkt gelegt.

⁹ X = Szenariospezifisch oder durch taktische Optionen / Ereigniskarten festgelegt!

8.2.2 Feuerschlag durchführen

Da einer der beiden Würfel (4) um einen Punkt unter der Erfolgsschwelle (5) liegt, erhält er mit diesen Würfelergbnissen einen Modifikator von -1 für die Feuerschlags-Phase.

In der Folgerunde wirft er eine 1 - einen Misserfolg! Seine Anfrage wird damit in dieser Runde nicht abgewickelt. In der Folgerunde wirft er eine 7 (-1 = 6, Erfolg!) und der Beschuss setzt ein.

Während der Feuerschlag-Phase zum Beginn der nächsten Runde wird nach einer erfolgreichen Anfrage geprüft, ob der Feuerschlag eintrifft, oder ob Verzögerung entsteht. Hierzu wird ein Würfel geworfen.

Hatte der Spieler während seiner Anfrage einen Misserfolg, so wird die Differenz zur Erfolgsschwelle (vgl. S. 8) für alle Misserfolge ermittelt und zusammengerechnet. Das Gesamtergebnis wird als Abzug auf den Würfelwurf angewendet.

Ist das Würfelergbnis nach allen Modifikatoren ein Erfolg findet der Feuerschlag statt.

Falls ein Misserfolg erzielt wurde, wird in der nächsten Runde erneut gewürfelt, alle Modifikatoren bleiben erhalten.

8.2.3 Präzision und Abweichung ermitteln

Nachdem der Feuerschlag nun erfolgreich durchgeführt wird, addiert der Spieler die beiden Würfelergbnisse und vergleicht sie mit dem Zielwert der Präzisionsklasse der Geschütze.

Die mittlere Artilleriebatterie hat ein Präzisionsklasse von II und damit einen Zielwert von 14.

Mit einer geworfenen 10 und einer 4 erreicht er genau den nötigen Zielwert und trifft damit auf den gewünschten Zielpunkt.

Bei Eintreffen des Feuerschlags werden die beiden Würfelergbnisse aus der Anfragephase addiert und mit dem Zielwert der Präzisionsklasse verglichen. Erreicht oder übersteigt das Ergebnis den Zielwert findet der Schlag punktgenau statt. Liegt das Ergebnis unterhalb des Zielwertes weicht der Schlag vom gewünschten Zielpunkt ab.

Die Abweichung ergibt sich aus der Differenz zwischen Zielwert und Summe der Würfelergbnisse.

Für Waffensysteme der Klasse 0 existiert keine Abweichung, ein Misserfolg verfehlt das Ziel ohne Wirkung im Umkreis. Bei einem Ergebnis von 7 oder 8 verursacht die Waffe halben Schaden, bei Erreichen einer 9+ verursacht das Waffensystem vollen Schaden.

Die maximal mögliche Abweichung ist über die Präzisionsklasse beschränkt

Präzisionsklasse	Zielwert	Max. Abweichung
0	7-8 = 50% Schaden 9+ = 100% Schaden	0

1	10	4
2	14	8
3	18	10
4	22	15

8.2.4 Abweichungswurf

Die Richtung der Abweichung wird zufällig mit einem W10 bestimmt, die obere Spitze des Würfels zeigt immer genau in eine Richtung – dies ist die Abweichungsrichtung.

Die Abweichungsrichtung wird erst unmittelbar vor dem Einschlag ermittelt!

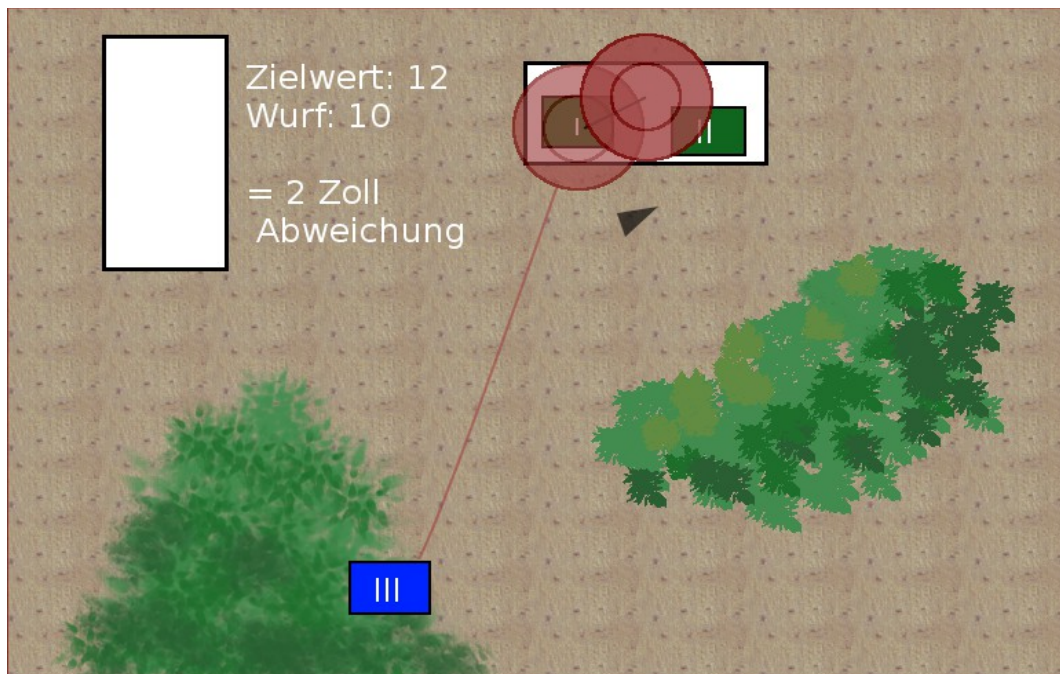


Abbildung 7: Blau 3 feuert auf Rot 1 mit einem Raketenwerfer. Der rote Kreis zeigt den Detonationsradius. Geworfen wird eine 8, benötigt eine 10 für Präzisionsklasse I. Damit verfehlt der Schuss um 2 Zoll in eine zufällige Richtung und schlägt so ein, dass Grün I und II getroffen werden

8.3 Direkte Feuerunterstützung

Ein Aufständischer (Trainingslevel Miliz) schießt eine RPG auf einen amerikanischen Humvee. Die RPG ist ein Waffensystem mit Präzisionsklasse 1 und trifft damit auf 10+.

Der Aufständische feuert, wirft 2 Würfel und erhält eine 13. Er modifiziert den Wurf mit seinem Trainingslevel (-1), erleidet aber sonst keine weiteren Abzüge und trifft den Humvee daher mit voller Wirkung.

Zur direkten Unterstützung zählen alle Formen von schweren Waffen, sowohl auf Fahrzeugen als auch bei der Infanterie (z.B. Panzerabwehrmittel).

Solche Waffen können durch eine einfache Aktivierung der Einheit gemeinsam mit allen anderen Waffen genutzt werden (z.B. Infanteriewaffen + Raketenwerfer). Dabei wird der Effekt der schweren Waffe unabhängig vom Rest der eingesetzten Feuerkraft ermittelt.

Alle Waffen der Präzisionsklasse 0 dürfen mehrfach pro Runde - auch im Rahmen von Reaktionen – eingesetzt werden. Waffen mit den Präzisionsklassen 1-4 können nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

Bei der Aktivierung wird der Zielpunkt festgelegt (üblicherweise eine Einheit), das Feuer aller anderen Waffen im Rahmen dieser Aktivierung muss auf das selbe Ziel gerichtet sein. Alternativ dazu kann die schwere Waffe auch als Gegenfeuer ohne Aktivierung eingesetzt werden, wenn die Einheit beschossen wird.

Getestet wird mit zwei Würfeln (2W10), wobei der Wurf mit folgenden Modifikatoren modifiziert wird:

Modifikator	Wirkung	Anmerkung
Trainingslevel der feuernenden Einheit	-1 bis +1	
Waffenteam	+1	Einmalig, unabhängig von Anzahl Soldaten im Team
Taktische Bewegung durchgeführt	-1	Nur Infanterie!
Ziel nicht voll aufgeklärt (siehe Reaktionstest)	-1	
„Achtung Panzer!“ (siehe 9.4)	-1	Nur gegen Infanterie!
Fahrzeug in teilgedeckter Stellung	-1	Nur gegen Fahrzeuge

Erreicht der finale Wert den Zielwert der Präzisionsklasse (siehe auch 8.2.3 - Präzision und Abweichung ermitteln , S. 55) trifft das Waffensystem voll.

8.3.1 Munitionstests

Ein Panzerabwehrteam aus Schütze und Assistent hat soeben ein Fahrzeug mit ihrem Raketenwerfer zerstört. Es wird nun ein Test fällig, ob noch Munition verfügbar ist. Hierzu würfelt das Team 2 Tests und würfelt ein Ergebnis von: 2,5 – Einer der Würfel ist ein Erfolg, daher steht weitere Munition zur Verfügung. Durch den Misserfolg entfällt für den nächsten Test allerdings der zweite Würfel. Nach dem nächsten Test wirft der Schütze daher nur 1 Würfel und erhält eine 4, also einen Misserfolg. Nun steht keine weitere Munition mehr zur Verfügung.

Einige schwere Waffen wie Raketenwerfer (RPG7, Panzerfaust, etc) können aufgrund ihres Gewichts häufig nur mit einem geringen Vorrat an Ersatzmunition betrieben werden, sofern die Waffe nicht auf einem Fahrzeug montiert ist. Um die Buchführung über Munition zu vermeiden simuliert Code Red die begrenzte Munition von Infanterieeinheiten mit einem Munitionstest:

Nach Nutzung einer Panzerfaust muss getestet werden, ob Munition für einen weiteren Schuss zur Verfügung steht. Hierzu wird ein Trainingslevel-Würfel für den Schützen geworfen, ein weiterer für jeden Assistenten in der Gruppe. Wird mindestens ein Erfolg (5+) gewürfelt hat die Einheit weitere Munition dabei, andernfalls ist der Raketenwerfer nicht mehr funktionsfähig.

Der Bonuswürfel des Assistenten wird verbraucht, wenn mindestens einer der Würfel ein Misserfolg ist. Er steht folglich für den nächsten Test nicht mehr zur Verfügung. Bei mehreren Assistenten wird entsprechend dieser Regel maximal 1 Würfel pro Test entfernt.

Munitionstests fallen nur für Panzerfäuse (RPG, LAW, usw.) bei Infanterieeinheiten an oder wenn sie durch Ereigniskarten ausgelöst werden.

8.3.2 Improvised Explosive Devices (IEDs)

Ein Taliban-Anführer versucht eine ferngezündete IED auszulösen, während ein amerikanisches Fireteam daran vorbei läuft. Der Talibanspieler gibt einen Befehlswürfel aus, beide Spieler werfen einen Reaktionstest. Der Taliban wirft eine 8 (-1 für Trainingslevel, +1 für ferngezündete IED), der Amerikaner nur eine 6 (+-0). Das Ergebnis de Talibanspielers ist ein Erfolg, d.h. Seine IED zündet, außerdem hat er höher geworfen als der Amerikaner, sodass dessen Aktion erfolgreich unterbrochen wird.

Der Talibanspieler ermittelt nun die Abweichung, er wirft eine 15 und liegt damit über dem Zielwert seiner Präzisionsklasse (10), sodass die IED vor Ort detoniert.

IEDs sind improvisierte Sprengfallen, die üblicherweise durch Aufständische im Kampf gegen technologisch überlegene Truppen eingesetzt werden.

IEDs werden wie Einheiten beim Listenbau eingekauft. Neben echten IEDs existieren sogenannte „Dummy-IEDs“, die zur Verschleierung der wahren Position echter Sprengfallen eingesetzt werden können.

IEDs und Dummies dürfen in 24“ Umkreis zu einem Sammelpunkt platziert werden (vgl. 7.4.2), allerdings nicht im Nahbereich feindlicher Einheiten, Spielziele oder anderer Sprengfallen.

Alle IEDs und Dummies können alternativ wie Einheiten durch Hinterhaltskarten umpositioniert oder platziert werden (siehe 7.5 - Hinterhalte).

IEDs haben verschiedene Ausprägungen und Bauweisen. Neben ihrer Größe ist vor allem der Auslösemechanismus ausschlaggebend für die Handhabung in Code Red.

Unterschieden wird hierbei in zwei Typen:

- Ferngezündet: Wird per Funk oder Drahtsteuerung ferngezündet.
- Direktzündung (Druckplatte, Stolperdraht): Wird durch das Opfer ausgelöst.

Ferngezündete IEDs benötigen einen Befehl, um aktiviert zu werden. Befindet sich die IED außerhalb der Befehlsreichweite steigen die Kosten wie gewohnt (siehe 5.3 - Befehle und Aktionen) Ferngezündete IEDs erhalten +1 auf ihren Reaktionstest, sind also zuverlässiger als Direktgezündete.

Direktgezündete IEDs werden automatisch ausgelöst, sobald sich eine Einheit in 4“ Umkreis bewegt.

Bei Auslösen einer IED wird sofort ein Reaktionstest fällig, um festzustellen, ob das Ziel seine deklarierte Aktion durchführen kann bevor die IED zündet.

Weiterhin dient der Reaktionstest dazu, festzustellen, ob die IED überhaupt zündet:

- Würfelt der Besitzer der IED im Reaktionstest eine 1, so ist die IED ein permanenter Blindgänger und wird sofort aus dem Spiel entfernt.
- Würfelt der Besitzer der IED einen Misserfolg (nach Modifikatoren) zündet die IED in dieser Runde nicht. Falls es sich um eine ferngezündete IED handelt, kann aber ein weiterer Versuch in der Folgerunde unternommen werden.
- Würfelt der Besitzer der IED einen Erfolg, so zündet die IED.

Sollte die IED erfolgreich auslösen folgt ein Trefferwurf wie im Abschnitt 8.3 - Direkte Feuerunterstützung erläutert.

IEDs können entschärft werden, wenn sich eine Einheit eine Runde lang in Kontakt mit der IED befindet, ohne sich zu bewegen. Hierfür muss ein Würfel geworfen werden, wenn sie kein EOD-Team ist. Bei einer 1 oder 2 detoniert die IED durch einen Fehler beim Entschärfen.

IED-Dummies

Häufig sind einer oder mehrere Dummy-Marker im Spiel, um die genaue Position einer scharfen IED zu verschleiern. In diesem Fall wird der Reaktionstest für die Zündung immer durchgeführt, **bevor** der Marker aufgedeckt wird und bekannt ist, ob es eine echte Bedrohung oder nur ein Dummy ist.

Sollte die IED nicht zünden ist damit offen, ob die restlichen Marker echt oder falsche Fährten sind. Bei Entschärfung werden Dummies und IEDs ebenfalls entfernt, ohne sie aufzudecken.

Dummies können allerdings nie bei einer Entschärfung detonieren.

Beispiel 2: Ein EOD-Team nähert sich einer direktgezündeten IED, um sie zu entschärfen. Sobald das Team in 2“ Entfernung kommt wird ein Reaktionstest abgelegt. Der Besitzer der IED wirft eine 4 (-2 gegen EOD), das EOD-Team eine 7 (+-0). Die IED zündet diese Runde nicht, da sie mit einem Gesamtergebnis von 2 einen Misserfolg erzielt hat.

Da sich das EOD-Team in der Folgerunde nicht bewegt wird kein weiterer Auslösevorgang angestoßen. Das Team bleibt in Kontakt bis zum Ende der Runde und darf die IED damit entfernen und als „entschärft“ zählen.

8.4 Waffenwirkung der Feuerunterstützung

Der Artillerieschlag im Dschungel von Vietnam trifft nach einer Runde Verzögerung nun mit einer Abweichung von 3“ ein. Mit einer Waffenwirkung von AP10 erzeugt die Salve im Zentrum der Detonation (1“ Umkreis vom Zielpunkt) 10 automatische Treffer für alle dort befindlichen Einheiten.

Da der Schlag um 3“ vom eigentlichen Ziel abgewichen ist reduziert sich die Waffenwirkung in Abhängigkeit der Entfernung und erzeugt beim ursprünglichen Zielpunkt lediglich 7 automatische Erfolge (10 – 3“ Distanz) mit einem Rettungswurf-Modifikator von -2.

Ein weiterer Vietcong-Trupp in 6“ Entfernung befindet sich ebenfalls noch im Wirkungsradius. Der Trupp erleidet 4 automatische Treffer mit einem Rettungswurf-Modifikator von -1.

Die Waffenwirkung eines Treffers mit schweren Waffen hängt maßgeblich von der Entfernung zum Einschlagspunkt und dem Waffentyp ab:

- Jedes Waffensystem erzeugt im Zentrum des Einschlages (= 1“ um den Zielpunkt) seine volle Wirkung (AP gegen Infanterie bzw. Durchschlag gegen gepanzerte Fahrzeuge).
- Gegen ungepanzerte Ziele (Infanterie + leichte Fahrzeuge) wird die Wirkung bestimmt, indem die Entfernung zum Mittelpunkt des Einschlages vom AP-Wert abgezogen wird.
- Gegen gepanzerte Ziele gilt: Volltreffer verursachen vollen Schaden, Beinahetreffer (max 2“ Abweichung zum Ziel) halben Schaden. Die Durchschlagskraft wird entsprechend voll oder halbiert angewendet.
- Waffensysteme mit Präzisionsklasse 0 verursachen nur direkt im Ziel Schaden. (siehe 8.2.3, S. 55)

Infanterieeinheiten erleiden durch schwere Waffen einen Modifikator von -1 pro 2 AP und für die Ermittlung der Schadenswirkung.

Beispiele für Waffenwirkung mit Präzisionsklasse 0:

Ein russischer BMP-2 nimmt mit seiner 30mm Autokanone eine Amerikanische Stellung unter Feuer. Die Autokanone hat eine Präzisionsklasse von 0. Der BMP würfelt 2W10 und erhält eine 9. Da das Ziel durch einen schlechten Reaktionstest nicht voll aufgeklärt werden konnte erhält der Schützenpanzer einen Abzug von -1 auf den Wurf, Endergebnis ist daher eine 8. Mit diesem Ergebnis trifft die Autokanone mit 50% Schaden statt voller Wirkung.

Ein M2 HMG feuert auf eine Gruppe Aufständischer in einer Baumreihe. Der Schütze des M2 ist ein Veteran, das Ziel voll aufgeklärt. Der US-Spieler würfelt 2W10 und wirft eine 13. Der Wurf wird modifiziert mit dem Trainingslevel (+1), Endergebnis ist damit 14. Mit einem Zielwert von 9+ für Präzisionsklasse 0 trifft das HMG folglich mit voller Wirkung.

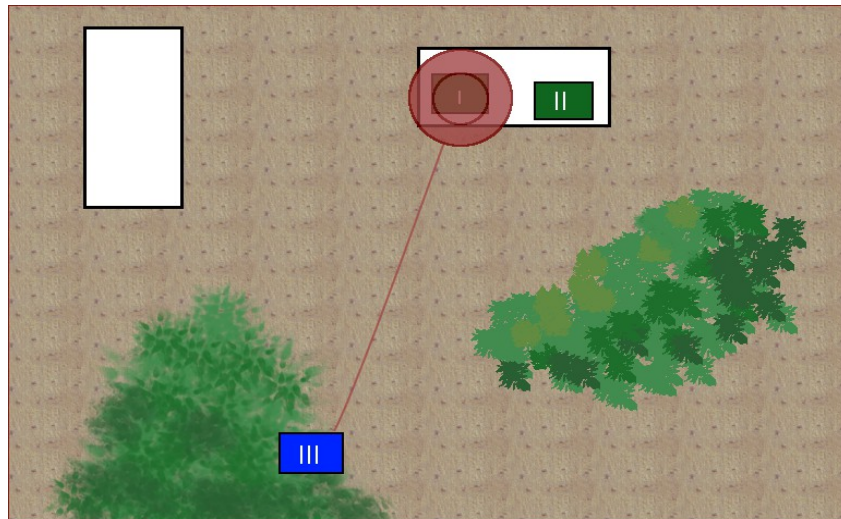


Abbildung 8: Blau 3 feuert mit einer Panzerfaust (AP: 4, AT: 15 – Präzisionsklasse 1) auf Grün 1 und trifft. Der grüne Trupp wird voll getroffen und erleidet 4 Treffer und einen damit einen Modifikator von -2 für die Ermittlung der Schadenswirkung.

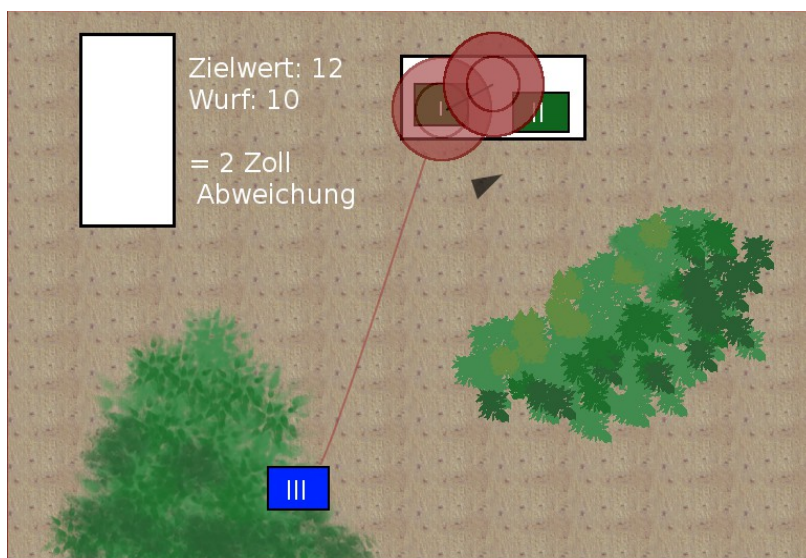


Abbildung 9: Durch 2" Abweichung verschiebt sich der Einschlagpunkt. Die Detonation betrifft nun beide Teams (Grün I und II), allerdings sind beide 2" vom Einschlag entfernt. Mit einer AP-Wirkung von 4 erhält jede Einheit damit 2 Treffer und einen Modifikator von -1 auf Schadenswirkung.

9 Fahrzeuge

Fahrzeuge beinhalten alle Arten von motorisierten oder mechanisierten Einheiten auf dem Spielfeld, vom Jeep bis zum Panzer. Fahrzeuge müssen besetzt sein, um funktionsfähig zu sein – aufgegebene Fahrzeuge gelten lediglich als Geländestücke mit harter Deckung und Sichtschutz.

Die Sichtlinie für Fahrzeuge wird immer über die Mitte des Fahrzeuges bestimmt. Für die Bestimmung von Sichtlinien gilt ein Fahrzeug immer als ein Höhenlevel über dem aktuellen Niveau, d.h. In der Regel auf Höhenlevel 2 statt 1.

Das Fahrzeug bzw. dessen Crew hat wie eine Infanterieeinheit ein Trainings- und Morallevel, welche Tests modifizieren.

Fahrzeuge sind oft mit schweren Waffensystemen und Panzerung ausgestattet. Daher haben die Fahrzeuge zusätzliche Attribute, die ihre Effektivität abbilden:

zusätzliche Attribute von Fahrzeugen:

- **Bewaffnung:** Waffensysteme des Fahrzeuges. Zählt in den meisten Fällen als schwere Waffe (vgl. 8.1 - Waffensysteme) und hat daher alle Attribute eines Waffensystems - **Antipersonen-Wirkung (AP), Durchschlag (AT) und Präzisionsklasse**. Die Daten werden in dieser Reihenfolge in Klammern hinter dem Waffensystem aufgeführt
- **Panzerung:** Schutz des Fahrzeuges gegen schwere Waffen. Fahrzeuge verfügen über drei Panzerungsbereiche: Front, Seite und Hinten. Die Panzerung Hinten wird dabei auch als Dachpanzerung gegen entsprechende Artillerie- & Luftangriffe verwendet.
- **Eigenschaften:** Neben Panzerung und Bewaffnung unterscheiden sich Fahrzeuge noch in anderen Bereichen, die über Eigenschaften dargestellt werden. Hierzu zählen z.B. Stabilisatoren, Abwehrsysteme, besondere Optiken und ähnliches. Eine komplette Liste von Eigenschaften findet sich auf der folgenden Seite

Ein Beispielprofil:

Name	Typ	Pz Front	Pz Seite	Pz Hinten	(Mögl.) Bewaffnung	Eigenschaften
BTR 60 - 80	R	1	1	1	HMG (3/3/0)	Transporter (7) Amphibisch

Fahrzeugeigenschaften

- **Active Protection System:** Das Fahrzeug ist mit modernen aktiven Abwehrsystemen ausgestattet und kann Bedrohungen noch im Anflug bekämpfen.
 - **Alle Panzerfäuste und Panzerabwehrraketen erhalten -2 auf den Trefferwurf.**
- **Amphibisch:** Das Fahrzeug ist schwimmfähig und kann auch größere Wasserhindernisse mit taktischer Bewegung überwinden.
- **Countermeasures:** Das Fahrzeug ist mit elektronischen Gegenmaßnahmen ausgestattet, die es vor Panzerabwehrraketen oder IEDs schützen.
 - **Alle Panzerabwehrraketen und IEDs erhalten -1 auf ihren Trefferwurf.**
- **Advanced Optics / Sensors:** Das Fahrzeug ist mit modernsten Sensoren und Zielerfassungssystemen ausgestattet und kann Gefahren daher schneller erkennen als ältere Systeme.
 - **Fahrzeug erhält +1 auf seinen Reaktionstest**
 - **+1 auf Feuerunterstützungs-Anfrage, wenn gleichzeitig Aufklärer**
- **Aufklärer:** Das Fahrzeug benötigt immer nur 1 Befehl um aktiviert zu werden, auch wenn es außer Kommandoreichweite von Anführern ist. Das Fahrzeug ist als Aufklärer ausgelegt und ist in der Lage, Feuerunterstützung durch Artillerie- oder Luftangriffe anzufordern.
- **Käfigpanzerung /ERA :** Das Fahrzeug ist mit einer Zusatzpanzerung ausgestattet, die speziell gegen Panzerabwehrwaffen wirkt.
 - **+5 Panzerung gegen Panzerabwehrraketen und Panzerfäuste**
- **MRAP:** Das Fahrzeug ist mit einem V-förmigen Unterboden ausgestattet, um Explosionswirkung von Sprengkörpern von der Kabine abzuleiten.
 - **+5 Panzerung gegen IEDs, Sprengfallen und Minen.**
- **Lebensretter:** Das Fahrzeug bietet durch sein Design besonders hohe Überlebenschancen für die Crew, entsprechend hoch ist das Vertrauen der Besatzung ins Gerät.
 - **+1 Modifikator auf alle Moraltests.**
- **Eingeschränkter Feuerbereich:** Das Fahrzeug verfügt über einen langsam drehenden Turm oder begrenzten Feuerbereich und kann daher nur beschränkt auf Bedrohungen reagieren.
 - **Fahrzeug erhält -1 auf den Reaktionstest**

- **Todesfalle:** Das Fahrzeug ist nicht auf den optimalen Schutz der Insassen konzipiert, andere Belange spielten bei der Entwicklung eine größere Rolle...
 - -1 auf alle Moraltests
- **Transporter:** Das Fahrzeug ist als Transporter ausgelegt und kann **Passagiere aufnehmen**. Transporter haben eine angegebene Kapazität. **Näheres dazu siehe 9.2 - Passagiere**

9.1 Führung von Fahrzeugen

Fahrzeuge sind entweder direkt einer Gruppe angeschlossen und unterstehen einem Gruppenführer oder sind als Unterstützung direkt der Zugführung (Platoonleader) unterstellt.

Fahrzeuge werden generell geführt und aktiviert wie Infanterieeinheiten (vgl. 5.3 - Befehle und Aktionen und 6.1.1 - Aktionen), wobei folgende Ausnahmen gelten:

- Fahrzeuge dürfen keine Sturmangriffe vornehmen
- Fahrzeuge und Figuren in Fahrzeugen dürfen keine Feuerunterstützung anfordern, außer es handelt sich um ein Aufklärungsfahrzeug (siehe Fahrzeugattribute, S.63ff)

9.2 Passagiere

Fahrzeuge mit dem Attribut „Transporter“ können Infanterieeinheiten aufnehmen und transportieren, sofern die Mannstärke der Einheiten die Transportkapazität des Fahrzeugs nicht übersteigt. Um eine Einheit aufzunehmen oder abzusetzen darf das Fahrzeug sich bis zum Zeitpunkt des aufsitzens nicht bewegt haben.

Die Infanterie muss zum auf-/absitzen per Befehl aktiviert werden und darf eine taktische Bewegung zum Fahrzeug bzw. weg vom Fahrzeug durchführen. Die Einheit muss mit ihrer Bewegung die Mitte des Fahrzeuges erreichen können.

Das Auf- / Absitzen einer Einheit gilt als normale Bewegung der Infanterie und kann mit einer Reaktion durch den Gegner unterbrochen werden. Hierzu gilt auch auch 6.1.3 - Reaktionen.

Das Fahrzeug darf Feuerschutz geben während Infanterie auf- oder absitzt. Siehe 7.2 - Feuerschutz.

Wird ein Fahrzeug mit Passagieren an Bord zerstört (kampfunfähig), sitzen alle aufgesessenen Einheit neben dem Fahrzeug ab und erhalten so viele Automatische Treffer, wie der Schadensbonus des Angreifers betrug (siehe S.69). Die Passagiere gelten für den Test auf physische Schadenswirkung als in harter Deckung befindlich. (siehe auch S.34 - Zielwirkung – Ausfälle)

Beispiel:

Ein Truppentransporter mit aufgesessener Einheit wird zerstört. Die Panzerung des Fahrzeugs ist 3, die Waffe des Angreifers hat einen Durchschlagswert von 5. Der Schadensbonus ist die Differenz, d.h. 2. Die Einheit sitzt neben dem Fahrzeug ab und erhält 2 automatische Treffer.

9.3 Fahrzeugbewegung

Fahrzeuge haben unterschiedliche Geschwindigkeit und Geländegängigkeit. Code Red unterscheidet hier vereinfacht in zwei Kategorien:

Fahrzeugtyp	Bewegungsreichweite	Volle Bewegung	Taktische Bewegung	Unpassierbar
Radfahrzeug	10 [“]	-Offenes Gelände	Weiche Deckung	Harte Deckung (=Wald, Felsen, Mauern, Häuser...)
Kettenfahrzeug	8 [“]	-Offenes Gelände	Weiche Deckung, Wald / Bäume, niedrige Mauern,	Sonstige harte Deckung

Wie Infanterieeinheiten können Fahrzeuge sich taktisch bewegen (=normale Bewegungsreichweite) oder schnell bewegen (=doppelte Bewegungsreichweite). Eine Rückwärtsbewegung ist ausschließlich mit taktischer Bewegung möglich.

Fahrzeuge erhalten bei schneller Bewegung lediglich einen Modifikator von -1 auf ihren Reaktionstest, alle anderen Abzüge entfallen.

Für jede Drehung bis zu 90° werden 2[“] Bewegung verbraucht.

9.4 Feuerkampf mit Fahrzeugen

AMX-30 startet Hinterhalt gegen anrollende T55. Er gewinnt Reaktionstest und feuert zuerst mit der Hauptkanone. Die Crew ist regulär ausgebildet und erhält keine Boni oder Abzüge. Er würfeln 2W10 mit einer Präzisionsklasse 1 gegen den Zielwert 10 und verfehlt mit einer 8.

Der T55 erwidert das Feuer ebenfalls mit der Hauptkanone (Präzision 1) und trifft mit einer 11.

Führt ein Fahrzeug einen Feuerkampf wird ein Reaktionstest durchgeführt (vgl. Abschnitt 6.3.2). Fahrzeuge müssen niemals aufgeklärt werden! Fahrzeuge können allerdings in teilgedeckter Stellung stehen, womit sie schwerer zu treffen sind (siehe unten).

Ist das Fahrzeug an der Reihe, darf es *ein* Waffensystem für den Feuerkampf auswählen.

Beschuss durch schwere Waffen wird in Kapitel 8.3 - Direkte Feuerunterstützung erläutert und gilt auch für Fahrzeugwaffen.

Setzt das Fahrzeug Infanteriewaffen ein, generieren diese Feuerkraft-Würfel gem. der Tabelle S.31 .

Achtung Panzer!

Wenn eine Infanterieeinheit einen Reaktionstest gegen ein Fahrzeug gewinnt, so darf die Infanterieeinheit eine Moralmarke nehmen, um den Trefferwurf des Fahrzeugs um -1 zu erschweren.

Beispiel: „Achtung Panzer!“

Ein M2 Bradley feuert mit seiner 25mm-Autokanone auf eine Gruppe Aufständischer, die keine RPG mitführen. Der Insurgent-Spieler gewinnt den Reaktionstest und darf damit die „Achtung Panzer!“ Regel nutzen. Er nimmt eine Moralmarke in Kauf, der Panzer erhält dafür -1 auf seinen Trefferwurf. Der Bradley würfeln nun mit Modifikator eine 9 statt einer 10 und verursacht nur 50% Schaden statt volle Waffenwirkung zu entfalten.

Fahrzeug in teilgedeckter Stellung

Ist die untere Hälfte des Fahrzeuges durch harte Deckung geschützt (Mauern, Felsen, Befestigungen) erhält der Gegner -1 auf seinen Trefferwurf.

9.5 Durchschlagstest

Der AMX-30 wurde vom T55 getroffen. Die Kanone des T55 hat einen Durchschlagswert von 11, der AMX-30 eine Frontpanzerung von 6. Die Differenz zwischen Durchschlag und Panzerung (Schadensbonus) beträgt 5.

Für den Schadenswurf werden 2W10 gewürfelt und der Schadensbonus addiert. Geworfen wird eine 13 (5,8), Gesamtergebnis ist demnach 18.

Der AMX-30 wird gemäß Durchschlagstabelle durchgeschlagen, das Fahrzeug ist ausgeschaltet.

Wurde ein Fahrzeug durch eine schwere Waffe getroffen, die einen Durchschlagswert hat, folgt ein Durchschlagstest, um festzustellen, ob die Waffe Schaden am Fahrzeug verursacht.

Hierbei wird die Differenz aus Durchschlag der Waffe und Panzerung ermittelt:

$$\text{Durchschlag} - \text{Panzerung} = \text{Schadensbonus}$$

Diese Differenz bildet den Bonus für die Schadenstabelle.

Anschließend wirft der Angreifer 2W10, summiert die Würfelergebnisse sowie den Schadensbonus. Er konsultiert die Tabelle, um den Schaden festzustellen.

2W10	Effekt
1 - 6	Kein Durchschlag
7 - 8	Kein Durchschlag 1 Moraltest
9 - 12	Kein Durchschlag 2 Moraltests
13	Fahrzeug leicht beschädigt 3 Moraltests <i>Bewegungsreichweite halbiert</i>
14	Fahrzeug bewegungsunfähig 3 Moraltests
15 - 19	Fahrzeug ausgeschaltet
20 - 21	Fahrzeug zerstört <i>(alle Insassen = tot!)</i>
22	Munitionsbrand <i>(Detonation mit Waffenwirkung AP: 4)</i>

Wurde ein Pasch geworfen (gleiche Zahlen), tritt zusätzlich ein kritischer Effekt ein:

Pasch	Kritischer Effekt
1	Lenkung beschädigt <i>Wirf 1 Würfel:</i> <i>Gerade Zahl: Das Fahrzeug darf nur noch nach rechts lenken</i> <i>Ungerade Zahl: Das Fahrzeug darf nur noch nach links lenken</i>
2	Fahrer verwundet <i>Das Fahrzeug kann sich bis zum Ende der nächsten Runde nicht bewegen.</i>
3	Kontrollverlust <i>Das Fahrzeug bewegt sich unkontrolliert mit 2W10 Zoll Bewegungsreichweite. Wirf einen Abweichungswurf (S. 56) um die Richtung zu bestimmen.</i>
4	Schütze verwundet <i>Das Fahrzeug kann bis zum Ende der nächsten Runde nicht schießen.</i>
5, 9	Crew eingeschüchtert <i>2 Moraltests</i>
6	Kommandant verwundet <i>1 Moraltest</i> <i>Das Fahrzeug kann bis zum Ende der nächsten Runde keine Befehle erhalten</i>
7	Optiken beschädigt <i>-1 Reaktionstest,</i> <i>-1 auf alle Trefferwürfe.</i> <i>„Advanced Optics/Sensors“ verdoppelt Abzüge</i>
8	Waffenstörung <i>Eine Sekundärwaffe nicht mehr einsetzbar.</i> <i>Ist kein Sekundärgeschütz vorhanden, ist das Hauptgeschütz betroffen</i>
10	Antrieb beschädigt <i>Fahrzeug bewegungsunfähig</i>

9.5.1 Moraltests für Fahrzeuge

Ein BTR-80 (Front: 1) wird durch ein schweres MG (Durchschlag: 3) getroffen. Das Fahrzeug überlebt den Durchschlagstest mit einem Gesamtergebnis von 11 ohne Schaden, muss allerdings für den Treffer zwei Moraltests ablegen. Die Crew wirft beide Moraltests mit -1 für ihr Morallevel (Normal). Der BTR wirft eine 7 und eine 4 und erhält eine Moralmarke.

Das unbeschädigte Fahrzeug muss sich nun mit taktischer Bewegung zurückziehen.

Ein getroffenes Fahrzeug legt Moraltests gemäß der Schadenstabelle ab. Das Fahrzeug erhält wie andere Einheiten ebenfalls Moralmarken für jeden Misserfolg.

Die in Abschnitt 6.3.6 - Zielwirkung – Ausfälle aufgeführten Moraleffekte gelten auch für Fahrzeuge, allerdings darf sich ein Fahrzeug abweichend von der dortigen Regelung **weiterhin bewegen**, sofern es nicht gleichzeitig einen entsprechenden Schaden erleidet.

Erhält ein Fahrzeug eine Moralmarke wird geprüft:

- Hat das Fahrzeug bereits 3 Moralmarken, verlassen alle Passagiere das Fahrzeug und ziehen sich zurück. Die Crew gilt als geflohen, das Fahrzeug kann nicht wieder besetzt werden. Das aufgegebene Fahrzeug gilt von nun an als Geländestück mit harter Deckung.
- Hat es 3 oder weniger Moralmarken muss es sich mit taktischer Bewegung zurückziehen (vgl. 6.3.8 - Rückzug). Fahrzeuge müssen beim Rückzug versuchen, die Sichtlinie zum Angreifer zu brechen! Wird das Fahrzeug zum Rückzug gezwungen, kann sich aber aufgrund eines Schadens (z.B. bewegungsunfähig) nicht zurückziehen, erhält es eine weitere Moralmarke. Die zusätzliche Moralmarke löst diese Regel nicht erneut aus, sodass es nicht zu einer Kettenreaktion kommt.

Beispiel 2:

Ein M1A2 Abrams wird im Irak von Rebellen mit RPGs in die Flanke beschossen. Der M1A2 verliert den Reaktionstest mit einer 5 gegen eine 9, die Rebellen schießen ihre RPG-7 (Durchschlag 11) gegen die Seitenpanzerung des Abrams. Mit einer gewürfelten 17 (Modifiziert mit -1 für schlechte Ausbildung) trifft der Schuss.

Der Abrams verfügt über eine Seitenpanzerung von 9, auf der Schadenstabelle wird also mit einem Bonus von +2 gewürfelt. Die Rebellen würfeln eine 10 (4,6), Gesamtergebnis ist 12, laut Schadenstabelle ist der Abrams also unbeschädigt, muss aber 2 Moraltests ablegen.

Die Crew wirft nun ihre Moraltests, erhält aber einen Bonus von +1 für das Fahrzeugattribut „Life Saver“ und +0 für ihr Morallevel (motiviert). Die Crew wirft 7 und 5 - und erhält keine Moralmarken.

Beispiel 3:

Ein BMP-2 wird von einem versteckten HMG-Team in die Flanke und in die Seitenpanzerung beschossen. Das HMG-Team gewinnt den Reaktionstest und trifft. Der BMP (Seitenpanzerung 2) wird durch den Treffer (Durchschlag 3) durch einen Wurf von 13 (+1 = 14) bewegungsunfähig, die Besatzung muss drei Moraltests ablegen. Die Crew normale Moral (-1). Mit einem Wurf von 3, 5 und 8 erhält das Fahrzeug 2 Moralmarken. Das Fahrzeug müsste sich zurückziehen, da es eine Moralmarke erhalten hat, ist aber bewegungsunfähig. Die Crew erhält eine weitere Moralmarke und gerät in Panik. In der nächsten Aktivierung wird das Fahrzeug erneut beschossen und erhält eine weitere Moralmarke. Da bereits 3 Marken vorhanden sind wird das Fahrzeug aufgegeben, die Crew flieht.

9.6 Feuer gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge

Eine Gruppe Aufständischer schießt auf einen leicht gepanzerten Humvee (Front: 1, Seite 1, Hinten: 0 – Summe = 2). Die Aufständischen feuern mit einem mittleren MG als Waffenteam (= 6 Feuerkraft). Da sie auf ein leicht gepanzertes Fahrzeug feuern, verlieren sie die Hälfte ihrer Feuerkraft.

Sie werfen mit den übrigen 3 Würfeln noch 2 Erfolge und generieren damit 2 Durchschlag. Auf der Durchschlagstabelle würfeln sie daher abzüglich der Panzerung letztendlich mit +1, werfen mit zwei Würfeln eine 13 und erhalten insgesamt eine 14. Der Humvee erleidet somit mehrere Reifentreffer, er ist bewegungsunfähig und muss 3 Moraltests ablegen.

Ungepanzerte und leicht gepanzerte Fahrzeuge können mit Infanteriewaffen bekämpft werden. Ein leicht gepanzertes Fahrzeug ist ein Fahrzeug, das weniger als 3 Punkte Panzerung in Summe hat.

Fahrzeug	Front	Seite	Hinten	Summe
Toyota Hilux	0	0	0	0
Humvee	1	1	0	2
BTR-70	1	1	1	3

Hierzu wird wie üblich die Feuerkraft der Infanterie ermittelt und folgendermaßen modifiziert:

Gegen ungepanzerte Fahrzeuge (Panzerung = 0) erhält der Angreifer die volle Feuerkraft.

Gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge (Summe Panzerung <3) erhält der Angreifer die halbe Feuerkraft.

Die Feuerkraft-Würfel werden wie bekannt gewürfelt. Unterlaufgranaten verursachen immer 1 Treffer pro Erfolg, wenn sie gegen Fahrzeuge eingesetzt werden.

Die Anzahl der gewürfelten Erfolge entspricht dem Durchschlagswert, der gegen das Fahrzeug verwendet wird. Es folgt ein Durchschlagstest wie oben in Abschnitt 9.5 beschrieben.

Ist die Summe der Panzerung (alle Seiten aufsummiert) gleich oder größer als 3 sind Infanteriewaffen wirkungslos gegen die Panzerung. Hier müssen schwere Waffen (Siehe S.53) verwendet werden.

Beispiel:

Ein Technical kommt um die Ecke und bleibt inmitten der Straße mit Blick auf ein Fireteam stehen. Das Fireteam erkennt die Bedrohung schnell genug und eröffnet das Feuer.

Das Technical ist ungepanzert, die Infanterie erhält also volle Feuerkraft von 6 sowie 1 Würfel für den Unterlaufgranatwerfer. Das Team würfelt schlecht und erhält nur einen Erfolg (5+), d.h. einen Durchschlagswert von +1.

Nun werden 2W10 auf der Schadenstabelle gewürfelt, die Schützen würfeln eine 9 (5,4) und erhalten einen Bonus von +1 (=10), was allerdings nicht ausreicht um Schaden zu verursachen, lediglich ein Moraltest ist nötig.

Das Technical besteht seinen Moraltest und erwidert nun das Feuer...

9.7 Nahkampf gegen Fahrzeuge

Ein US Fireteam stürmt einen einsamen Irakischen T55, der eine Straßenkreuzung blockiert. Der Sturmangriff ist dank eines Flankenmanövers erfolgreich. Die Infanterie wirft nun 4 Würfel für 4 Mann und versucht den Panzer mit Sprengmitteln zu beschädigen. Die Einheit wirft 4 Erfolge und erhält damit 4 Durchschlag. Der T55 hat eine Seitenpanzerung von 3, der Durchschlagstest wird daher mit +1 modifiziert.

Das Fireteam wirft für den Durchschlagstest eine 7 (= 8 mit Schadensbonus) und verursacht keinen Schaden, aber einen Moraltest. Da die Besatzung des T55 ihren Moraltest mit einer 5 nicht besteht, muss sich der T55 zurückziehen und die Straße ist frei für die nachfolgenden US-Einheiten.

Auch wenn Infanterie nur geringe Chancen hat, Fahrzeuge im Nahkampf zu zerstören, so besteht dennoch die Möglichkeit, sie auch ohne Panzerabwehrwaffen zu beschädigen oder zum Rückzug zu motivieren.

Um einen Nahkampf gegen ein Fahrzeug einzuleiten muss eine Infanterieeinheit einen erfolgreichen Sturmangriff durchführen, wie in Kapitel 6.5 beschrieben.

Konnte die Infanterieeinheit Kontakt zum Fahrzeug herstellen findet in der Nahkampf-Phase am Ende der Runde nun ein Nahkampf mit dem Fahrzeug statt.

Wie im Infanteriekampf generiert die Infanterieeinheit 1 Würfel pro Soldat. Jeder gewürfelte Erfolg entspricht 1 Punkt Durchschlagskraft, die für einen Durchschlagstest verwendet wird. Das Fahrzeug verwendet jene Panzerung, die in Kontakt mit der Infanterie steht.

Aufgrund der Beweglichkeit der Infanterie und dem eingeschränkten Wirkungsbereich des Fahrzeugs kann das Fahrzeug im Nahkampf nicht gegen die Infanterie wirken.

Erhält der Panzer eine Moralmarke, muss er sich aus dem Nahkampf zurückziehen (siehe 6.3.8). Bleiben Fahrzeug und Infanterie in Kontakt darf die Infanterie in der Folgerunde einen weiteren Nahkampf durchführen, ohne einen zusätzlichen Sturmangriff durchzuführen.

Sowohl Fahrzeug als auch Infanterie können den Kontakt durch Rückzug oder reguläre Bewegung in der Folgerunde abbrechen.

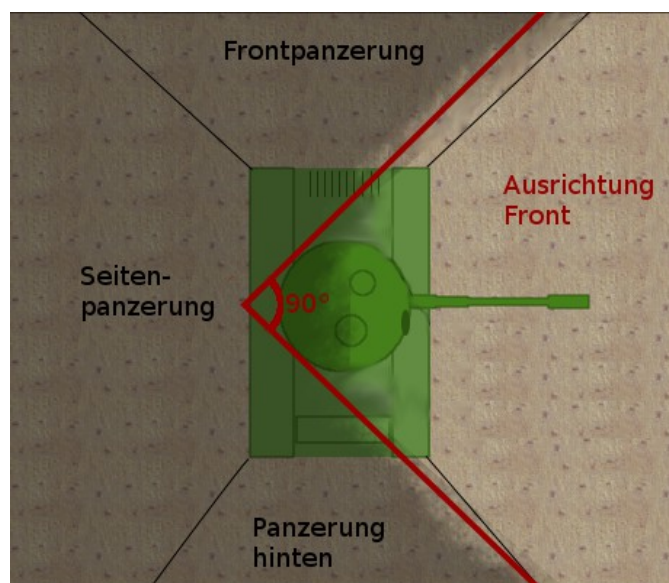
9.8 Flankieren von Fahrzeugen

Ein russischer T72B wird von Daghestanischen Rebellen flankiert. Der T72 erhält -1 auf seinen Reaktionstest und verliert den Test. Die Rebellen feuern eine RPG-7 auf den Panzer. Im Durchschlagstest erzielen Sie ein Ergebnis von 10 - die Panzerung hält. Der Panzer muss nun statt einem Moraltest (für den Treffer) einen weiteren Test (für das Flankenfeuer) ablegen. Die Crew verpatzt einen dieser Tests und muss sich zurückziehen.

Die Ausrichtung von Fahrzeugen zwecks Flankierung und Feuerschutz wird anhand der Ausrichtung des Turms festgelegt. Analog zur Infanterie wird ein 90° -Winkel so an das Fahrzeug angelegt, dass die Geraden die äußeren Seiten des Turm gerade berühren.

Fahrzeuge ohne schwenkbaren Turm sind immer zur Front des Fahrzeuges ausgerichtet, der Winkel wird hier am Heck des Fahrzeuges ausgerichtet.

Zur Bestimmung der Trefferzonen bei Beschuss wird immer die Wanne des Fahrzeuges genutzt, die Ausrichtung des Turms spielt hier keine Rolle! Die Unterteilung der Trefferzonen erfolgt im $\sim 45^\circ$ Winkel an den Ecken des Fahrzeuges:



Flankierte Fahrzeuge:

- erhalten -2 auf ihren Reaktionstest

Alle anderen unter 7.3 - Flankenfeuer aufgeführten Abzüge gelten nur für Infanterie!

10 Szenarien

„Code Red“ wird nicht mit vorgefertigten Szenarien gespielt, sondern enthält ein Listensystem mit dessen Hilfe Szenarien nach Baukastenprinzip durch die Spieler erstellt werden. Beide Spieler können auf diese Weise mit einem vorgegebenen Punktelimit Truppen, Szenario-Rahmenbedingungen und Unterstützungsoptionen kaufen, die in Kombination mit der Liste des Gegners ein Szenario ergeben, das relativ spontan mit vorbereiteten Listen gespielt werden kann.

Dabei müssen nicht wie sonst in Punktesystemen üblich zwei Fraktionen mit gleicher Kampfkraft gegenüberstehen und bis zum letzten Mann kämpfen - es kann dabei auch zu asymmetrischen Gefechten kommen, in denen ein überlegener Gegner durch die Spielziele und Rahmenbedingung beschränkt wird.

10.1 Listen

Jeder Spieler wählt vor dem Spiel seine Einheiten aus den verfügbaren Optionen.

Das vereinbarte Punktelimit muss dabei nicht erreicht werden, darf aber nicht überschritten werden.

Überschüssige Punkte können aufgespart werden, um vorteilhafte Szenariobedingungen zu erreichen und später in taktische Optionen investieren zu können, statt nur mehr Truppen aufs Feld zu führen.

[Überarbeiten]

10.2 Szenarioauswahl

Szenarien werden basierend auf den Listen der beiden Spieler generiert.

Dazu wird die Differenz der Punktwerte beider Armeelisten gebildet, ein W10 geworfen und das Ergebnis mit folgender Tabelle verglichen:

W10	<100 pt.	100-200 pt	200+ pt
1 – 3	Begegnungsgefecht	Suchen und Zerstören	Die Brücke
4 – 6	Rettung in Not	Straßensperren	Hinterhalt
7 – 10	Aufklärung	Capture or Kill	Bis zur letzten Patrone

Beispiel: Hans stellt eine Liste Briten mit 655 Punkten gegen Niels Russen mit 795 Punkten. Die Differenz beider Listen liegt bei 140pt. Der Würfel zeigt eine 3, damit wird das Szenario „Aufklärung“ gespielt.

Die daraus ermittelten Grundszenarien bilden den Ausgangspunkt für die Erstellung eines eigenen Szenarios. Sie liefern den thematischen Rahmen und die Grundbedingungen wie Spielziele, Aufstellung und Geländebeschränkungen.

Weitere Anpassungen in den Rahmenbedingung des Gefechts werden im Anschluss durch die Auswahl taktischer Optionen durch die Spieler vorgenommen.

10.2.1 Szenarien

Hans ist mit der geringeren Punktzahl der unterlegene Spieler. Das Szenario Hinterhalt kostet ihn damit 100 Punkte, sodass die Differenz beider Spieler auf 40 Punkte sinkt, die Hans noch in taktische Optionen investieren kann.

Im Folgenden sind die oben abgebildeten Szenarien und ihre Besonderheiten aufgeführt. Dabei gelten folgende Grundsätze:

- Szenarioregeln überschreiben immer die Standard-Regeln.
- Punkte, die nicht in den Szenarioregeln beschrieben sind werden gemäß Standard-Regeln abgewickelt.
- Der überlegene Spieler ist derjenige, der mehr Punkte in Truppen investiert hat.
- Die angegebenen Punktekosten für Szenarien werden dem unterlegenen Spieler angerechnet
- Überschreitet er damit das vorgegebene Punktelimit erhält sein Gegner die dadurch entstehende Abweichung als Zusatzpunkte für zusätzliche taktische Optionen.

10.3 Taktische Optionen

Taktische Optionen sind im Zuge der Szenariogestaltung wählbar und verändern die Ausgangssituation für das kommende Spiel. Je nach Szenario sind dabei unterschiedliche taktische Optionen verfügbar.

Der unterlegene Spieler wählt aus dem Vorrat an Taktischen Optionen, bis er sein Punktelimit erreicht hat.

Danach darf der überlegen Spieler aus dem übrigen Vorrat wählen – Optionen, die der Gegenspieler bereits ausgewählt hat, stehen ihm nicht mehr zur Verfügung.

Im Folgenden werden alle taktischen Optionen in alphabetischer Reihenfolge im Detail beschrieben.

<u>Aufklärung</u>	50 pt.
<p>Verschiebe zwei Geländestücke jeweils bis zu 10“.</p> <p>Schaue dir zwei gegnerische Hinterhaltskarten an. Du bestimmst welche.</p>	
<u>Ausmanövriert</u>	50 pt.
<p>Verschiebe einen gegnerischen Sammelpunkt zum Spielstart um bis zu 12“ in beliebige Richtung. (Er muss auf dem Spielfeld bleiben!)</p>	
<u>Voraustrupp</u>	30 pt.
<p>Platziere und bewege drei verschiedene eigene Einheiten (inkl. angeschlossener Sonderfiguren) vor der ersten Initiativephase einmalig ohne Befehl.</p>	
<u>Infiltration</u>	50 pt.
<p>Ziehe 5 Hinterhaltskarten.</p>	
<u>Aufmarschplan</u>	75 pt.
<p>Du erhältst einen zusätzlichen Sammelpunkt.</p>	
<u>Beschränkte Feuerunterstützung (RoE)</u>	100 pt.
<p>Während des gesamten Spiels gilt für den Gegner ein Modifikator von -1 auf alle Anfragen für indirekte Feuerunterstützung.</p> <p>Für jede schwere Waffe mit einer AP-Feuerkraft von 5 oder höher, die ein ziviles Gebäude oder Zivilisten trifft, verliert der Gegner 1 Motivation. Gilt nicht für schwere Waffen, die von eigenen Einheiten abgefeuert werden.</p>	
<u>Kommunikationsprobleme</u>	50 pt.
<p>Der Gegner erhält -2 Kommandowürfel in der ersten Spielrunde.</p> <p>Die erste Einheit, die der Gegner aus dem Reservepool auf das Spielfeld ruft, benötigt 2 Befehlswürfel statt 1.</p>	
<u>Vorbereitete Verteidigung</u>	50 pt.
<p>Ein Gebäude deiner Wahl gilt für dieses Spiel als befestigte Deckung.</p> <p>Du erhältst zwei befestigte Stellungen (4x3 Zoll; befestigte Deckung) sowie eine Straßensperre (4x2 Zoll; harte Deckung; für Fahrzeuge unpassierbar) für deinen Reservepool.</p>	
<u>Munitionslager</u>	50 pt.
<p>Ein Sammelpunkt deiner Wahl wird zum Versorgungspunkt aufgewertet.</p> <p>Am Versorgungspunkt können Einheiten, die ihre Munition verschossen haben nachmunitionieren.</p>	

Danach können erneut mit ihrer schweren Waffe feuern und weitere Munitionstests ablegen.	
<u>Sperrfeuer</u>	25 pt.
Verteile zum Spielstart 5 Moraltests auf gegnerische Einheiten (auf dem Spielfeld oder im Reservepool). Maximal 2 Tests pro Einheit.	
Einheiten, die den Test nicht bestehen erhalten Moralmarken (vgl. Kapitel 6.3.6)	
<u>Überraschungsangriff</u>	100 pt
Alle gegnerischen Einheiten, die das Spielfeld betreten, erhalten 1 Moralmarke, die mit der gelben Seite nach oben platziert wird.	
<u>Helikopter-Support</u>	100 pt
Erhalte Zugriff auf Helikopter-Support	
Sofern pro Fraktion nicht anders definiert, hat der Helikopter folgende Waffensystem an Bord:	
<ul style="list-style-type: none"> • 30mm-Kanone • Antipanzer-Raketen • Leichte Feuerunterstützung (Luftangriff) 	
<u>Luftschlag Jagdbomber</u>	120 pt
Erhalte Zugriff auf folgende indirekte Feuerunterstützung:	
Sofern pro Fraktion nicht anders definiert, hat der Jagdbomber folgende Waffensystem an Bord:	
<ul style="list-style-type: none"> • Antipanzer-Rakete (Präzisionsmunition) • Leichte Feuerunterstützung (Luftangriff) • Schwere Feuerunterstützung (Luftangriff) 	
<u>Leichter Mörser</u>	25 pt.
Indirekte Feuerunterstützung:	
<ul style="list-style-type: none"> • Leichter Mörserbeschuss 	
<u>Mörser-Batterie</u>	40 pt.
Indirekte Feuerunterstützung:	
<ul style="list-style-type: none"> • Mittlerer Mörserbeschuss 	
<u>Artillerie-Batterie</u>	80 pt

Sofern pro Fraktion nicht anders definiert:

- Leichte Feuerunterstützung (Artillerie)
- Schwere Feuerunterstützung (Artillerie)

Artilleriebeobachter / Bodenkontrolle

30 pt

1 x Sonderfigur *Forward Observer* ODER *Forward Air Controller*
(siehe 3.6 - Sonderfiguren)

10.4 Standard-Spielaufbau

Vor Spielbeginn wird das Gelände von beiden Spielern aufgebaut, anschließend die Einheiten platziert. Beim Aufbau wissen die Spieler im Regelfall nicht, auf welcher Seite sie starten.

Sofern nicht durch das Szenario abweichend geregelt, gilt folgender Ablauf:

1. Aufbau des Geländes
2. Ermittlung der Aufstellungszone
3. Platzierung der Spielziele (siehe auch Seite 83)
4. Platzierung von Sammelpunkten
5. Spielstart

Auf die einzelnen Phasen wird in den folgenden Kapiteln im Detail eingegangen.

10.4.1 Geländeplatzierung

Beide Spieler würfeln, die höhere Zahl beginnt.

Abwechselnd werden nun Geländestücke je nach Szenario beliebig oder gemäß Vorgaben bzw. Einschränkungen auf dem Spielfeld platziert. Geländestücke, die ihrer Bauart wegen nicht flächig platziert werden müssen (zB Bäume, Hecken, Gebüsch, Mauern, Flussstücke), werden in Teilabschnitten platziert, üblicherweise in Stücken zu 3-4“ Länge oder Durchmesser.

Platziert wird Gelände solange, bis ein Spieler passt. Dieser Spieler ist der Startspieler.

Spieler dürfen erst passen, nachdem alle Bedingungen des Szenarios erfüllt sind.

Der andere Spieler darf nun noch drei Geländestücke seiner Wahl platzieren, ehe das Spiel beginnt.

Übliche Geländestücke sind:

- Mauern - harte Deckung, Sichtschutz (hohe Mauern = Sicht blockierend)
- Häuser – harte Deckung oder verbesserte Deckung, Sichtschutz.
- Hecken, Gebüsch, Sträucher, Felder – Sichtschutz
- Bäume + Unterholz – harte Deckung, Sichtschutz
- Flussbett, Gräben, Krater – Sichtschutz, harte Deckung
- Fahrzeuge, Wracks – harte Deckung, Sichtschutz

Je nach Schauplatz ist es empfehlenswert ca. 40-60% des Spielfeldes mit Gelände zu füllen.

10.4.2 Ermittlung der Aufstellungszone

Nachdem das Gelände vollständig platziert wurde wird die Startseite ermittelt. Der Spieler, der bei der Geländeaufstellung zuerst gepasst hat, nummeriert die Tischkanten (und wenn gewünscht auch die Ecken) und wirft einen Würfel, um die Startseite zu ermitteln.

Die Tischkante mit der Nummer 1 ist automatisch Norden.

Er darf den Wurf einmalig wiederholen, wenn er mit dem Ergebnis nicht zufrieden ist.

Der Gegenspieler startet immer von der gegenüberliegenden Seite, wahlweise direkt in der gegenüberliegenden Zone oder in einer der beiden rechts und links angrenzenden Aufstellungszone.

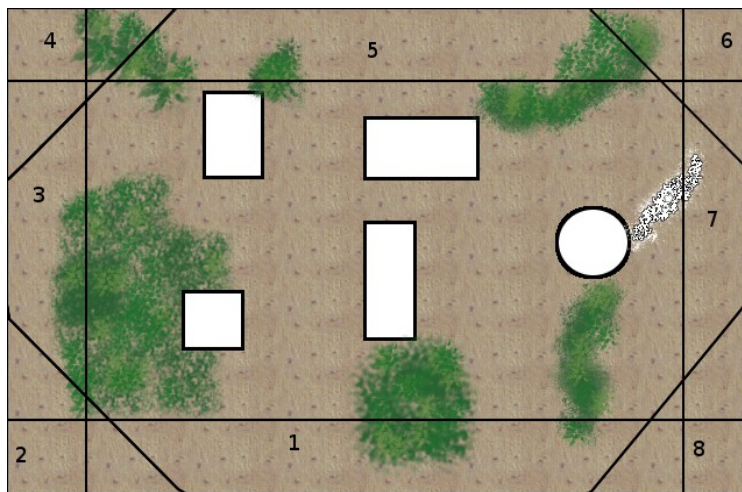


Abbildung 10: Der Spieler deklariert die Tischkanten von unten in der Mitte inklusive Startzonen in den Ecken des Spielfeldes mit 1-8. Er wirft eine 9, außerhalb des gültigen Bereichs und wiederholt den Wurf. Dabei wirft er eine 5 und startet somit am nördlichen Spielfeldrand entlang der langen Seite. Sein Kontrahent erhält folglich Tischkante 1 als Aufstellungszone.

Entlang der Spielfeldkante ist die Aufstellungszone 6“ tief. An den Ecken als Aufstellungszone genutzt werden, wird von der Ecke jeweils 12“ entlang des Randes gemessen und die Diagonale zwischen den so ermittelten Punkten gezogen, um die Aufstellungszone zu begrenzen.

10.4.3 Platzierung von Spielzielen

Nachdem der Spieler seine Aufstellungszone ermittelt hat, werden die Spielziele der beiden Spieler platziert.

Die Platzierung von Spielzielen erfolgt je nach Szenario und zugekauften Optionen.

Spielziele (egal ob stationär oder mobil) dürfen maximal 4“ von einem Geländestück entfernt platziert werden, also nicht ins offene Gelände.

Spielziele müssen immer mindestens 12“ Abstand zueinander haben.

10.4.4 Platzierung von Sammelpunkten

Nach Platzierung der Spielziele werden die Sammelpunkte in der Aufstellungszone abwechselnd platziert. Es beginnt der Spieler, der zuletzt sein Aufstellungszone gewählt hat.

Das Spiel beginnt, sobald alle Sammelpunkte platziert sind.

10.4.5 Platzierung von Einheiten und IED

Einheiten und IED betreten – sofern Szenario-Regeln nichts anderes bestimmen – erst nach Spielstart über Sammelpunkte oder entlang der Spielfeldkante zur Aufstellungszone das Feld. Siehe dazu auch Kapitel 7.4.2.

Bis dahin befinden sich alle Einheiten, Offiziere und IEDs im Reservepool.

Infanterieeinheiten inkl. Sonderfiguren dürfen das Spielfeld an einem Sammelpunkt betreten, oder entlang der Spielfeldkante der Aufstellungszone ins Feld gebracht werden. (näheres Siehe 7.4.2. , Seite 47)

IEDs und Dummies dürfen mit einer Aktivierung in 24“ Umkreis zu einem Sammelpunkt platziert werden, allerdings nicht im Nahbereich feindlicher Einheiten, Spielziele oder anderer Sprengfallen platziert werden.

Fahrzeuge können das Spielfeld nur über die Spielfeldkanten oder mittels Hinterhaltskarte betreten.

Fahrzeuge dürfen allerdings mit Passagieren aus dem Reservepool gefüllt platziert werden, sofern das Fahrzeug entsprechende Transportkapazität hat.

10.5 Spielziele

10.5.1 Kontrolle von Spielzielen

Spielziele, die „kontrolliert“ werden müssen (zB Sichern und Halten) gelten dann als kontrolliert, wenn ausschließlich eigene oder verbündete Einheiten in 6“ Umkreis um das Spielziel stehen. Haben beide Seiten Truppen in diesem Bereich, ist das Ziel umkämpft, ebenso wenn niemand Truppen im Bereich hält.

Muss eine Einheit „Kontakt herstellen“, so muss sie in der Lage sein, sich mit der Zieleinheit zusammenzuschließen (siehe Kap. 4.1.4 - Einheiten trennen und zusammenführen).

Missionsziele können sowohl einmalig gelten als auch kontinuierlich erreicht werden. Welche Variante genutzt wird, ist im jeweiligen Szenario beschrieben. Sofern nicht anders angegeben sind Missionsziele im Regelfall **einmalig** erreichbar.

10.6 Spielende

10.6.1 Motivation

Ein mechanisierter US Infantry Platoon führt 3 Squads (Elemente), 2 Bradleys und 1 Platoon HQ ins Feld.

Das Motivationslevel der Gesamtformation liegt bei 10 (3x2, 3x Squad Leader, 1x Platoon Leader).

Aus der gewählten Liste in der Szenariovorbereitung lässt sich die Motivation der eingesetzten Formation ermitteln. Diese stellt den Kampfeswillen und Zusammenhalt aller genutzten Einheiten dar.

- 2 pro Element
- 1 je 2 Irreguläre Einheiten
- 1 pro Offizier oder Anführer

Sinkt das Motivationslevel eines Spielers auf 0 ist das Spiel für ihn verloren.

10.6.2 Rückschläge

Während des Szenarios wird einer der Bradleys (226 Punkte) angesprengt und zerstört. Einer der Passagiere ist schwer verwundet, ein zweiter tot. Die Formation erhält -5 Motivation durch den Rückschlag, ihr Motivationslevel liegt nun bei 5. Nach schweren Kämpfen hat der US-Spieler über alle Einheiten verteilt in der Folgerunde 8 Moralmarken. Das Motivationslevel reduziert sich damit effektiv um -2 auf 3.

Während eines Szenarios kann eine Formation Rückschläge erleiden, die die Motivation der Truppe senken.

Ursache	Motivation
Je volle 3 Moralmarken auf dem Spielfeld	-1
<u>Tote / Zerstörte Einheiten</u>	
Offizier tot	-1
Eigenes Fahrzeug kampfunfähig/zerstört	-1 je volle 75 Punkte Fahrzeugwert ¹⁰
Soldat gefallen (tot) :	
-Modernes Sanitätswesen:	-1
-Mission First	-1 je 2 Gefallene
-Rudimentäre Erstversorgung	-kein Effekt-
Eigene Einheit (außer Fahrzeug) ausgelöscht	-2
Eigener Sammelpunkt zerstört	-3
<u>Verwundete</u>	
Soldat schwer verwundet [Modernes Sanitätswesen]	-1
Schwer Verwundeter stabilisiert oder evakuiert	1
Schwer Verwundeter allein im Feld zurückgelassen	-2
<u>Missionsziele</u>	
Kleines Missionsziel durch Gegner erreicht	-1
Mittleres Missionsziel durch Gegner erreicht	-2
Wichtiges Missionsziel durch Gegner erreicht	-3

Beispiel: Ein Russischer Mechanisierter Zug soll Anhöhe 273 einnehmen, um die Einführung weiterer Bataillone vorzubereiten. Der Russische Spieler startet mit einem Motivationslevel von 10. Jede Runde, in der die Russen die Anhöhe halten, ohne dass ein feindliche Einheit in 6“ Umkreis um die Zielmarke steht, zählt als Erreichen eines mittleren Missionszieles.

¹⁰ Fahrzeuge mit Wert <75 beeinflussen das Motivationslevel, wenn der Gesamtwert der zerstörten Fahrzeuge >75 Punkte oder Vielfachen davon liegt.

Appendix A – Ereigniskarten

Allgemein

Würfel (1W100)	Name	Effekt
1	Sperrfeuer!	Eine gegnerische Einheit deiner Wahl in Sichtlinie erhält eine Moralmarke.
2	Glückspilz	Würfle einen Wurf auf die Erste-Hilfe-Tabelle erneut.
3	Stellung!	Würfle einen Zielwirkungswurf erneut.
4	Blindgänger	Eine schwere Waffe deiner Wahl erhält halbierte Waffenwirkung.
5	Bewegung! Bewegung!	Du darfst eine Einheit bewegen, die sich eigentlich nicht mehr bewegen dürfte.
6	Naturtalent	Ein Stellvertreter für einen verwundeten Offizier gilt nun als regulärer Offizier (2 Kommandowürfel statt 1)
7	Köpfe runter!	Dein Gegner erleidet für alle Moralwürfe in dieser Runde einen Modifikator von -1
8	Kugelhagel	Ein Ziel deiner Wahl muss in dieser Runde nach Beschuss einmalig einen weiteren Moraltest ablegen.
9	Nur eine Fleischwunde!	Erhalte +2 auf <i>einen</i> Erste-Hilfe-Wurf
10	Einen Schritt voraus	Erhalte einmalig +1“ Bewegungsreichweite für eine taktische Bewegung oder +2“ für einen Sprung für eine Einheit deiner Wahl
11	Nur ein Kratzer!	Erhalte +1 auf <i>einen</i> Erste-Hilfe-Wurf
12	Nachschubweg erkannt!	Entferne einen gegnerischen Sammelpunkt. Dies zählt nicht als Rückschlag für deinen Gegner.
13	Zögerliche Rekruten	Dein Gegner erhält -1 auf alle Nachschubwürfe in dieser Runde.
14	Ladehemmung!	Ein Maschinengewehr deiner Wahl darf diese Runde nicht feuern. Die Einheit erhält keine Würfel für Waffe und ggf. Waffenteambonus.
15	Schnelle Reflexe	Eine Einheit darf ihren Reaktionstest neu würfeln.
16	Idiotensicherer Plan	Würfle einen Kommandowürfel während der Initiativeermittlung neu
17	Koordiniertes Vorgehen	Erhalte einen zusätzlichen Kommandowürfel für

		diese Runde
18	Reißt euch zusammen, Männer!	Entferne eine Moralmarke von einer Einheit
19	Kettenreaktion	Ziehe sofort zwei neue Ereigniskarten
20	Was hat der Boss gesagt?!	Modifiziere alle Kommandowürfel während der Initiativephase deines Gegners mit -1
21	Falsche Koordinaten!	Verschiebe den Zielpunkt eines Feuerschlages um 6“ in eine beliebige Richtung, bevor die Abweichung ermittelt wird.
22	Bröckelige Deckung	Modifiziere alle Rettungswürfe in einem Feuergefecht deiner Wahl einmalig um -1 (alle Würfel!)
23	Wenig Munition	Eine Einheit muss nach jedem Feuergefecht einen Munitionstest ablegen. Sobald ein Test misslingt erzeugt die Infanteriewaffe mit der größten Feuerkraft keine Würfel mehr.
24	Ersatzmunition knapp	Entferne den Bonuswürfel eines Assistenten für eine schwere Waffe deiner Wahl (permanent!) - siehe Munitionstests
25	Schlechter Schütze	Eine schwere Waffe deiner Wahl erhält -1 auf den nächsten Trefferwurf.
26	Armes Schwein	Würfle einen gegnerischen Versorgungswürfel deiner Wahl (Erste Hilfe) neu.
27	Verbesserte Waffenwirkung	Erhöhe die Sprengwirkung einer schweren Waffe um 1 AP
28	Unter Druck	Erhöhe das Nachschublevel einer deiner Nachschuboptionen um 1
29	Verstärkung unterwegs	Würfle deinen Nachschubwurf erneut!
30	Starke Reserven	Erhalte +2 Bonus auf deinen Nachschubwurf
31	Perfekter Hinterhalt	Erhalte +1 Bonus zusätzlich auf den Reaktionstest bei einem Hinterhalt
32	Wo kam DAS her?!	Ignoriere den Reaktionstest für die Reihenfolge - deine Einheit feuert zuerst. Anschließend kehre zur normalen Reihenfolge zurück (die Einheit feuert allerdings NICHT doppelt!)
33	Blutverlust	Ein Schwer Verwundeter, der nicht in der Obhut eines Sanitäters ist oder evakuiert wurde, muss sofort einen zusätzlichen Test ablegen, ob er verblutet.
34	Totstellen	Alle gegnerischen Truppen erhalten -2 Abzug auf ihren Reaktionstest gegen eine Einheit deiner Wahl, die gerade beschossen wurde.
35	Kein Sichtkontakt	Eine gegnerische Einheit, die ihr Ziel nicht

		aufklären konnte, darf einmalig nicht auf ihr Ziel schießen (statt Beschuss mit halber Feuerkraft)
36	In der Falle	Eine deiner Einheiten erhält 1 zusätzlichen Feuerkraftwürfel während sie einen Hinterhalt durchführt.
37	Gutes Schussfeld	Für eine Einheit deiner Wahl gilt einmalig in dieser Runde 15“ Entfernung als Nahbereich (statt 10“)
38	Hohe Eigeninitiative	Nachdem eine Einheit mit einem Befehlswürfel aktiviert wurde würfle diesen Würfel erneut: ist es ein Erfolg lege ihn zurück in den Pool.
39	Stecken geblieben	Spieler diese Karte, wenn ein Fahrzeug ein Geländestück passiert. Das Fahrzeug ist dort steckengeblieben und für den Rest des Spiels bewegungsunfähig.
40	Haftladungen	Eine Infanterieeinheit erhält im Nahkampf gegen ein Fahrzeug automatisch 3 zusätzliche Erfolge.
41	Verheerender Treffer	Ein getroffenes Fahrzeug erleidet den nächsthöheren Effekt in der Durchschlagstabelle.
42	Systemversagen	Würfle nach einem Durchschlagstest 1W10 und wende den zutreffenden kritischen Effekt in der Durchschlagstabelle zusätzlich an.
43	Erschüttert	Eine gegnerische Einheit deiner Wahl muss einen Moralwurf wiederholen (1 Würfel).
44	Exzellenter Treffer	Erhalte +2 auf den Durchschlagswert einer schweren Waffe.
45	Im Fadenkreuz	Erhalte +2 auf einen Trefferwurf für eine schwere Waffe.
46	Gezielter Schuss	Bestimme einen gegnerischen Ausfall bei der Ausfallverteilung.
47	Wo bleibt der Rauch?	Eine Einheit deiner Wahl darf diese Runde keinen Rauch einsetzen.
48	Sie lauern überall!	Ziehe 3 Hinterhaltskarten
49	Bis zur Perfektion gedrillt	Eine Einheit darf auf ein Fahrzeug auf- oder absitzen, ohne dass es stationär sein muss.
50	Geländegängig	Ein Fahrzeug deiner Wahl darf eine Geländebeschränkung ignorieren.

Appendix B – Waffen und Fahrzeuge

Bezeichnung	Antipersonen- Wirkung (AP)	Durchschlag (AT - Anti- Tank)	Präzisionsklasse
Schweres MG (HMG) (Kaliber 12,5-14,5mm)	3	3	0
20mm Autokanone	4	4	0
25mm Autokanone	5	4	0
30mm Autokanone	5	5	0
40mm Autom. Granatenwerfer			
70mm-Kanone	4	10	1
100-105mm Kanone	5	14	1
120mm Kanone	6	20	1
Leichter Mörserbeschuss	4	1	2
Mittlerer Mörserbeschuss	6	3	2
Leichte Feuerunterstützung	8	10	3*
Schwere Feuerunterstützung (Bombenabwurf, schweres Artilleriefeuer)	12	15	3*

**als Präzisionswaffe verbessert sich die Präzisionsklasse auf 1*

Waffenklasse	AP	AT	Präzisionsklasse
Leichte Panzerfaust <i>z.B. RPG-2, RPG-7, M72 LAW, LRAC73, PzF44, SPG-9</i>	2	10	1
Mittelschwere Panzerfaust <i>z.B. AT4, RPG-7V, Type 69-III, LRAC F1</i>	3	15	1
Schwere Panzerfaust <i>z.B. SMAW, Carl Gustav, PzF3, LAW-80, PF-89</i>	4	18	1
Leichte Panzerabwehr-Rakete <i>z.B. Metys, Konkurs, Faktoria, Fagot, M47 Dragon, Shillelagh, TOW</i>	3	14	2*
Schwere Panzerabwehr-Rakete <i>z.B. TOW2, Milan, Eryx, Apilas, HOT, Starstreak, Swingfire und Javelin*, Hellfire*, Maverick*</i>	5	20	2*

*als Präzisionswaffe verbessert sich die Präzisionsklasse auf 1

Fahrzeuge

Achtung Basisprofile! Zukauf von Optionen kann diese Werte verändern!

Typ R = Radfahrzeug

Typ K = Kettenfahrzeug

Bundesrepublik Deutschland

Name	Typ	Pz Front	Pz Seite	Pz Hinten	(Mögl.) Bewaffnung	Eigenschaften
Leopard 1	R	10	4	2	100mm-Kanone Mittl. Maschinengewehr	

USA

Name	Typ	Pz Front	Pz Seite	Pz Hinten	(Mögl.) Bewaffnung	Eigenschaften
Humvee	R	1	1	0	(HMG) (Autom. Granatwerfer) (TOW*)	Transporter (3)
CAT1 MRAP (4x4)	R	2	2	2	MMG (HMG) (Autom. Granatwerfer)	MRAP Transporter (4) (Adv. Optics/Sensors) (Käfigpanzerung)
CAT2 MRAP (6x6)	R	5	4	4	MMG (HMG) (Autom. Granatwerfer)	MRAP Transporter (10) (Adv. Optics/Sensors) (Käfigpanzerung) (Countermeasures)
M1226 Stryker	R	5	3	3	(HMG) (Autom. Granatwerfer) (105mm Kanone) (TOW*)	Transporter (9) Advanced Optics/Sensors Lebensretter
M2 Bradley	K	5	4	3	25mm Autokanone (TOW*)	Transporter (6)
M2A2 Bradley	K	8	5	4	25mm Autokanone (TOW*)	Transporter (6) (ERA) (Adv. Optics/Sensors)
M1A2 Abrams	K	20	10	5	120mm-Kanone HMG Mittl. Maschinengewehr	Lebensretter Adv. Optics / Sensors

*Schw. Panzerabwehr-Lenkrakete

United Kingdom

Name	Typ	Pz Front	Pz Seite	Pz Hinten	(Mögl.) Bewaffnung	Eigenschaften
Husky MRAP (4x4)	R	2	2	2	MMG (HMG) (Autom. Granatwerfer)	MRAP Transporter (4) (Adv. Optics/Sensors) (Käfigpanzerung)
Mastiff MRAP (6x6)	R	5	4	4	MMG (HMG) (Autom. Granatwerfer)	MRAP Transporter (10) Countermeasures (Adv. Optics/Sensors) (Käfigpanzerung)
FV510 Warrior	K	4	3	2	30mm Autokanone	Transporter (7) (Käfigpanzerung) (Adv. Optics/Sensors)

*Schw. Panzerabwehr-Lenkrakete

Russische Förderung

Name	Typ	Pz Front	Pz Seite	Pz Hinten	(Mögl.) Bewaffnung	Eigenschaften
UAZ (Jeep)	R	0	0	0	(Mittl. MG) (HMG)	(Aufklärer)
GAZ Tigr	R	1	1	0	MMG (HMG) (Autom. Granatwerfer)	Transporter (9)
BTR 60 - 80	R	1	1	1	HMG	Transporter (7) Amphibisch
BTR 80a / 90	R	2	1	1	30mm-Autokanone	Transporter (7) Amphibisch
MT-LB	K	1	1	1	Mittl. MG	Transporter (11) Amphibisch
BRDM	R	1	1	1	HMG (Konkurs ATGM*)	Amphibisch (Aufklärer)
BMP-1	K	3	2	1	73mm GROM (70mm-Kanone) Mittl. MG	Transporter (8) Amphibisch Stabilisator (-2) Eingeschr. Feuerbereich
BMP-2	K	4	2	1	30mm-Autokanone Mittl. MG (Konkurs ATGM*)	Transporter(7) Amphibisch
BMP-3	K	6	3	1	100mm-Kanone 30mm-Autokanone (Konkurs ATGM*)	Transporter(7) Amphibisch Advanced Optics / Sensors (ERA)
T55-A	K	7	3	2	100mm-Kanone (5/9/1) HMG Mittl. MG (Bastion ATGM*)	Stabilisator (-1)
T72-A	K	10	6	3	125mm-Kanone (6/4/1) HMG Mittl. MG	
T72-B	K	12	8	4	125mm-Kanone (6/15/1) HMG Mittl. MG	
T72-B3	K	16	9	4	125mm-Kanone (6/17/1) HMG Mittl. MG	

Stichwortverzeichnis

Abweichung.....	57f., 72
Achtung Panzer!.....	59, 70
Aktion.....	9, 11, 24, 27f., 61
Aktiver Spieler.....	9, 11, 24
Aktivierung.....	9, 25ff., 37, 45f., 52, 59, 68
Antipersonen-Feuerkraft.....	55, 71, 80
Aufklärung.....	32, 53, 56, 59, 70
Aufstellung, Nachschub.....	48
Aufstellungszone.....	83f.
Ausfälle.....	9, 11, 35, 39, 44
Automatische Erfolge.....	8
Automatische Treffer.....	34f., 68
Befehl.....	9ff., 24ff., 28, 37, 43, 45f., 50, 68, 72, 80
Bewegung.....	12f., 27, 30, 32, 38, 41f., 59, 61, 68f., 71ff., 75
Deckung.....	12, 35, 43, 65, 68, 73, 80, 83
Drogen.....	40
Durchschlag.....	55, 63, 71, 74f.
Einheit.....	8, 19, 22, 25, 31, 43f., 50, 80f., 83, 85f.
Einheit sammeln.....	10, 27f., 37
Element.....	22, 86
EOD.....	20
Ereignis.....	54, 60, 88
Erste Hilfe.....	10f., 39
Exponiert.....	13, 35, 37
Fahrzeug.....	13f., 59, 63, 65, 69ff., 73ff., 80, 85, 87
Fahrzeugeigenschaften.....	66
Feuerkampf.....	27
Feuerkraft.....	32, 35, 43, 55, 74
Feuerlinie.....	9
Feuerschutz.....	24f., 27f., 32, 38, 46, 68, 76
Feuerunterstützung.....	10, 24, 27f., 56f., 59, 66, 68, 80ff.
Flanke.....	21, 47, 76
Gebäude.....	12
Gelände.....	12, 14, 83
Granaten.....	33, 74
Gruppenscharfschütze.....	20, 39
Hinterhalt.....	32, 52, 80
IED.....	61f., 66, 85
In Deckung.....	30, 35
Initiative.....	9f., 23, 80
Irreguläre.....	26, 41, 86
Kommandowürfel.....	10, 23, 37, 41, 80
Kontakt.....	9, 11, 42, 75
Kritischer Effekt.....	72
Moral.....	19, 36

Moralmarke.....	9, 11, 30, 32, 36, 38, 41ff., 70, 73, 81, 87
Moraltest.....	19, 37, 41, 44, 66f., 71ff., 81
Motivation.....	80, 86f.
Munitionstest.....	60, 81
Nachschub.....	24, 27f.
Nahbereich.....	9, 24, 26, 35, 43, 45, 48, 52
Nahkampf.....	10, 39, 42ff., 75
Offizier.....	9, 20, 22, 24, 26, 41, 86f.
Panzerung.....	65f., 74f.
Passagier.....	67f., 73, 85
Passiver Spieler.....	9, 11, 24
Präzisionsklasse.....	55, 57, 59, 63
Rauch.....	10f., 34, 45
Reaktion.....	9, 11, 24, 27f., 38, 45f., 68
Reaktionstest.....	28, 31, 42, 46f., 53f., 61, 66f., 69f., 72, 76
Reservepool.....	38, 50, 80
Rückzug.....	37, 43f., 73, 75
Sanitäter.....	20, 41
Schadensbonus.....	68, 71
Schutzrüstung.....	40
Schwere Waffe.....	30, 34f., 47, 55, 59, 63, 70f., 74, 80f.
Sichtlinie.....	8, 14, 17, 31, 45, 52, 65
Sichtschutz.....	12, 32, 65, 83
Sniper.....	20, 39
Sonderfigur.....	10f., 20, 25f., 82
Spielziel.....	86f.
Spielziele.....	85
Sprengfallen.....	20, 61f., 66
Standard-Spielaufbau.....	83
Stellung!.....	36
Sturmangriff.....	27, 42, 68, 75
Taktische Option.....	77ff., 85
Teilgedeckte Stellung.....	59, 70
Trainingslevel.....	19, 32, 38, 45, 59
Trefferwurf.....	30, 34, 62, 66, 70, 72
Verwundete.....	10f., 39, 41, 87
Waffenteam.....	30, 34, 59
Waffenwirkung.....	63, 71
Wasser.....	13