

Quick Reference Sheet – DE - v.047

| Spielphasen | |
|-------------|-----------------------|
| 1 | Feuerschlag |
| 2 | Initiative |
| 3 | Erste Hilfe |
| 4 | Befehle |
| 5 | Sonderfiguren |
| 6 | Moralmarken entfernen |

| | |
|-----------------------------|-----|
| Basis-Erfolg | 5+ |
| Kommandowürfel pro Offizier | 2 |
| -in Reserve | 1 |
| Nahbereich | 10" |
| In Kontakt | 2" |
| Taktische Bewegung | 6" |
| Sprung | 12" |



| Reaktionstest-Modifikatoren | |
|--------------------------------------|-----------------------------|
| Trainingslevel | siehe oben Mitte |
| Moral | siehe oben Mitte |
| Sprung durchgeführt (schnell bewegt) | -1 |
| Overwatch | +1 |
| Flankiert | -2 |
| Angriff aus dem Hinterhalt | -1 |
| Sturmangriff | -1 je 3" Distanz zum Gegner |

| | |
|---|-------------------------|
| 1 | Erfolgreiches Overwatch |
| 2 | Erfolgreiche Reaktionen |
| 3 | Ursprüngliche Aktion |
| 4 | Gescheiterte Reaktion |
| 5 | Gescheitertes Overwatch |



| Ausbildungslevel | Modifikator | Morallevel | Modifikator |
|------------------|-------------|-------------|-------------|
| Milizen | | -1 Schwach | -2 |
| Reguläre | | 0 Normal | -1 |
| Veteranen | | 1 Motiviert | 0 |
| Elite | | 2 Fanatisch | 1 |



| Waffe | Feuerkraft (Anzahl Würfel) |
|--|--------------------------------------|
| Maschinenpistolen, Gewehre, Sturmgewehre | 1 |
| LMG | 3 |
| MMG (GPMG) | 4 |
| Schwere Waffen | gemäß Profil |
| Unterlaufgranaten | 50% gegnerischer Stärke (abgerundet) |
| Waffenteam-Bonus | +1 |

Nicht aufgeklärt = -50 % Feuerkraft!
Flankiert = -50 % Feuerkraft!



| Moraleffekte | Abzug Trainingslevel | Beschuss im Nahbereich (10") | Exponiert | In Deckung gegangen |
|----------------|---|------------------------------|-----------|---------------------|
| 1 Marken | -1 bewegungsunfähig | | | |
| 2 Marken | -2 bewegungsunfähig, nur Feuer erwidern | | | |
| 3 Marken | -3 bewegungsunfähig, darf nicht mehr feuern | | | |
| weitere Marken | Rückzug, falls Sichtlinie zum Feind! | | | |



| Geländekategorie | Behindert Bewegung | Sichtschutz | Deckung |
|--------------------|--------------------|-------------|-----------|
| offen | - | - | - |
| Weiche Deckung | X | X | - |
| Harte Deckung | X | X | +1 |
| Befestigte Deckung | X | X | +2 |
| Gebäude | X | X | +1 bis +3 |

Modifikatoren
Physischer Schaden



Verwundungstabelle

| W10 | Mod Rettungsw. | Mission First | Rudimentäre Erstversorgung |
|-----|----------------|---------------|----------------------------|
| 1 | Tot | Tot | Tot |
| 2 | Tot | Tot | Tot |
| 3 | Tot | Tot | Tot |
| 4 | Tot | Tot | Tot |
| 5 | Schwer | Tot | Tot |
| 6 | Schwer | Tot | Tot |
| 7 | Schwer | Tot | Tot |
| 8 | Leicht | Leicht | OK |
| 9 | Leicht | Leicht | OK |
| 10 | Leicht | Leicht | OK |
| 11+ | OK | OK | OK |

Aufgepuscht: +1
Leichte Schutzausrüstung: + 1
Schwere Schutzausrüstung: + 2



| Anfrage Feuerschlag | Modifikator |
|--|-------------|
| Trainingslevel | + - X |
| Anfrage nicht durch FO / TAC durchgeführt | -1 |
| Ziel nicht aufgeklärt (Reaktionstest) | -1 |
| Wiederholte Anfrage auf gleichen Zielpunkt | 1 |

| Präzisionsklasse | Zielwert | Max. Abweichung |
|------------------|---------------------|-----------------|
| 0 | 7,8 (halbe Wirkung) | - |
| 0 | 9+ (volle Wirkung) | - |
| 1 | | 4 |
| 2 | | 8 |
| 3 | | 10 |
| 4 | | 15 |



Abweichung = Zielwert – Würfelergbnis

Verzögerung = -X für jeden Würfel <5 mit X = 5- Würfelergbnis

| Direkte Feuerunterstützung | Modifikator |
|---|-------------|
| Trainingslevel Fahrzeug | + - X |
| Waffenteam (Infanterie) | +1 |
| Ziel nicht aufgeklärt (Reaktionstest) | -1 |
| „Achtung Panzer“ | -1 |
| Ziel-Fahrzeug in teilgedeckter Stellung | -1 |



| Durchschlagstest | Effekt |
|------------------|--|
| 1-6 | Kein Durchschlag |
| 7-8 | Kein Durchschlag 1 Moraltest |
| 9-12 | Kein Durchschlag 2 Moraltests |
| 13 | Fahrzeug leicht beschädigt 3 Moraltests Bewegungsreichweite halbiert |
| 14 | Fahrzeug bewegungsunfähig, 3 Moraltests |
| 15-19 | Fahrzeug ausgeschaltet, Fahrzeug zerstört, Alle Insassen tot |
| 20-21 | Munitionsbrand. Alle Insassen tot, Detonation (AP4) |
| 22+ | |

| IED - Reaktionstest | |
|---------------------|--|
| 1 | IED wird entfernt (Blindgänger) |
| Misserfolg | IED zündet diese Runde nicht. Nächste Runde erneut testen |
| Erfolg | IED zündet |

| Pasch | Kritischer Effekt |
|-------|--|
| | Lenkung beschädigt <i>Wirf 1 Würfel:</i> <i>Gerade : das Fahrzeug darf nur rechts lenken</i> <i>Ungerade : Das Fahrzeug darf nur links lenken</i> |
| 1 | Fahrer verwundet <i>Das Fahrzeug kann sich bis zum Ende der nächsten Runde nicht bewegen</i> |
| 2 | Kontrollverlust <i>Das Fahrzeug bewegt sich unkontrolliert mit 2W10 Zoll .</i> <i>Abweichungswurf für Richtung</i> |
| 3 | Schütze verwundet <i>Das Fahrzeug kann bis zum Ende der nächsten Runde nicht schießen</i> |
| 4 | Crew eingeschüchtert 2 Moraltests |
| 5,9 | Kommandant verwundet 1 Moraltest <i>Das Fahrzeug kann bis zum Ende der nächsten Runde keine Befehle erhalten</i> |
| 6 | Optiken beschädigt -1 Reaktionstest -1 auf alle Trefferwürfe |
| 7 | Waffenstörung <i>Eine Sekundärwaffe ist nicht mehr einsetzbar</i> <i>Ist keine Sekundärwaffe vorhanden ist die Hauptwaffe betroffen</i> |
| 8 | Antrieb beschädigt |
| 10 | Fahrzeug bewegungsunfähig |