IMPRESSUM

DUST WURDE ENTWICKELT VON
Paolo PARENTE

DUST 1947 WURDE ENTWICKELT VON
Olivier ZAMFIRESCU

DUST STUDIO GRAFISCHE LEITUNG
Vincent FONTAINE

ERGÄNZENDE ENTWICKLUNG DURCH
Jay MANN und **Richard IVANSEK**

GRAFISCHES DESIGN
DUST STUDIO

GESCHÄFTLICHE LEITUNG DUST STUDIO
Philippe MERMOUD

ÜBERSETZUNG DER DEUTSCHEN FASSUNG
André WINTER und **Stephan REBER** (L'Art Noir)

LEKTORAT DER DEUTSCHEN FASSUNG
André WINTER und **Stephan REBER** (L'Art Noir),
sowie **Sascha KRAMER** und **Johannes BEHLING**

Die in diesem Buch abgebildeten Miniaturen wurden von DUST STUDIO LTD. entworfen und entwickelt. DUST 1947, DUST STUDIO LTD., das DUST STUDIO Logo und das DUST 1947 Logo sind Markenzeichen der DUST STUDIO LTD. Alle Rechte vorbehalten. Alle Fotos, Illustrationen, Charaktere und Texte sind das Copyright © 2018 von DUST STUDIO LTD.

Das vorliegende Werk einschließlich aller seiner Bestandteile ist urheberrechtlich geschützt. Jede urheberrechtlich relevante Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für mechanische, elektronische und fotografische Vervielfältigung, Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen, den Nachdruck in Zeitungen und Zeitschriften, öffentliche Vorträge, Verfilmung oder Dramatisierung, Übertragung durch Rundfunk, Fernsehen oder Video, auch einzelner Textteile.

©DUST STUDIO LTD. 2018

Weitere Informationen über DUST 1947

www.dust1947.com
www.dustusa.com
www.warfactory.eu
www.ammodrop.eu

A R C T I C
O C E A N
GREENLAND
ALASKA
CANADA
UNITED STATES
OF AMERICA
MEXICO
BRAZIL
ARGENTINA
P A C I F I C
O C E A N
A T L A N T I C
O C E A N
STANDARD
MAP OF
THE WORLD
JANUARY 1ST 1947
ON MERCATOR'S PROJECTION
Produced under the Direction of
PAUL FOREFATHER, F.R.G.S.
Copyright by the Publishers
"DUST STUDIO" MAP CO.
250 4TH AV. NEW YORK

ARCTIC OCEAN
UNION OF SOVIET SOCIALIST REPUBLICS
TURKEY
IRAN
IRAQ
LYBIA
EGYPT
SAUDI ARABIA
INDIA
CHINA
JAPAN
PACIFIC OCEAN
AUSTRALIA

INHALT

Die Welt von DUST 5

Blöcke und Fraktionen 10

Einleitung / Zusammenfassung 17

Einheitenkarten 24

Nichtsaktion 26
Bewegung / Marschbewegung 26
Transportieren von Passagieren und Fahrzeugen 31

Angriffsaktion 36
- Reichweite prüfen 36
- Feuerwinkel prüfen 37
- Sichtlinie prüfen 38
- Zieleinheiten ansagen 40
- Trefferwurf für Zieleinheiten 41
- Zieleinheiten legen Schutzwürfe ab 42
- Zieleinheiten erleiden Schaden 43
- Zieleinheiten werden niedergehalten 44
- Nahkampf abhandeln 45

Dauerangriffsaktion 46
Reaktionsangriffe 47

Zusammenstellung deiner Streitmacht 50
- Blöcke und Fraktionen 51
- Fraktionsbonus 52
- Söldner 54
- Beutefahrzeuge 54
- Helden 55
- Züge 58

DUST 1947 auf einem 3D-Schlachtfeld 120

Bewegungsaktion 121
Marschbewegungsaktion 122

Angriffsaktion 123
- Reichweite prüfen 123
- Feuerwinkel prüfen 123
- Sichtlinie (SL) prüfen 124
- Zieleinheiten ansagen 126
- Trefferwurf für Zieleinheiten 126
- Zieleinheiten legen Schutzwürfe ab 127
- Zieleinheiten erleiden Schaden 128
- Zieleinheiten werden niedergehalten 128
- Nahkampf abhandeln 128
- Dauerangriffsaktion 128
- Reaktionsangriffe 128

Szenarios 130

Sonderregeln 148

Besonderes Gelände 151

Besonderes Wetter 154

Spezialwaffen 158
- Artillery Weapons (Artilleriewaffen) 158
- Smoke Screen (Nebelvorhang) 158
- Cutting Weapons (Schneidwaffen) 159
- Flame Weapons (Flammenwaffen) 159
- Grapple Weapons (Greifwaffen) 160
- Grenade Weapons (Granatenwaffen) 161
- Laser Weapons (Laserwaffen) 161
- Limited-Ammo Weapons (Waffen mit Munitionsbegrenzung) 161
- Phaser Weapons (Phaserwaffen) 162
- Power Scopes (Elektrische Zielfernrohre) 162
- Reload Weapons (Nachladewaffen) 162
- Salvo Weapons (Salvenwaffen) 162
- Sniper Weapons (Scharfschützenwaffen) 163
- Spotters (Beobachter) 163
- Tesla Weapons (Teslawaffen) 163
- Volley Weapons (Salvenladungwaffen) 163
- Wire-Guided Weapons (Lenkdrahtwaffen) 164

Pionierfahrzeug 164

Fähigkeiten 166

Befehlsaktionen 181

INDEX 186

DIE WELT VON DUST

Es ist das Jahr 1947 und der der Zweite Weltkrieg ist noch lange nicht vorbei. Eine neue Energiequelle, von der manche glauben, dass sie außerirdischen Ursprungs ist, hat das Wesen der Kriegsführung verändert. Die Deutschen bändigten sie als Erste und gaben ihr den Namen Vrill-Kultur (VK). Die außergewöhnlichen Eigenschaften der Substanz ermöglichten es, den Weltmächten neue und weitaus schlagkräftigere Kriegswaffen zu entwickeln. Auf den Schlachtfeldern schließen gigantische laufende Panzerkampffahrzeuge zu Infanterie und Panzern auf. Diese „Läufer“ und andere VK-angetriebene Waffen haben das Kräftegleichgewicht verändert. Alte Allianzen zerbrachen und neue wurden geformt. Die führenden Weltmächte haben sich verbündet und so drei große Blöcke gebildet – die Alliierten, die Achsenmächte und die Sino-Sowjetische Union (SSU). Außerhalb dieser Blöcke klammert sich nur noch eine Handvoll Staaten an eine relative Neutralität, in einer Welt, die vom Krieg zerrissen ist.

ZEITLINIE

1937 Japan marschiert auf dem chinesischen Festland ein und entfacht den Zweiten Weltkrieg (2.WK) in Asien.

1938 Das deutsche Militär, das sich in der Antarktis befindet, um Neuschwabenland zu erobern und Basis 211 einzurichten, entdeckt ein außerirdisches Raumschiff, das einen Überlebenden in einem scheintoten Zustand beherbergt. Der Aliensarkophag wird in einem U-Boot nach Deutschland gebracht. Baron Leopold von Thaler gründet das Blutkreuz Korps, um die neu entdeckte Alientechnologie zu studieren und ihre zukünftige Nutzung zu ermöglichen.

1939 Großbritannien, Frankreich, Australien und Neuseeland erklären Deutschland den Krieg, als Reaktion auf den Einmarsch Deutschlands in Polen. Der Zweite Weltkrieg bricht in Europa aus.

1940 Das überlebende Alien wird von Wissenschaftlern des Blutkreuz Korps aus dem Sarkophag befreit. Nachdem es erwacht, nimmt das Alien den Namen Kvasir an und offenbart eine neue und unglaublich mächtige Energiequelle, die die Deutschen Vrill-Kultur oder VK taufen. Die Wissenschaftler beginnen sofort mit der Erforschung der militärischen Nutzung der VK.

Während der Zweite Weltkrieg eskaliert, fällt Paris an die deutschen Streitkräfte, die erste Luftschlacht um England beginnt und Deutschland, Italien und Japan unterzeichnen den Dreimächtepakt, wodurch sie die Grundlagen für die Achsenmächte schaffen. Britannien, Indien und Australien beginnen mit Operation Compass und erobern Tobruk, während sie versuchen, Ägypten von Italien zurückzuerobern.

1941 Deutschland beginnt mit Operation Barbarossa, dem Einmarsch in die Sowjetunion. Die deutschen Streitkräfte stoßen innerhalb Russlands rasch weiter vor, hinterlassen dabei in ihrem Kielwasser schwere Verluste und erobern die Stadt Charkow. Die Japaner greifen Pearl Harbor an und ziehen die Vereinigten Staaten mit in den Krieg. Sowjetische Skitruppen kontern den Vormarsch der deutschen Armeen knapp vor den Außenbezirken Moskaus. Der harte russische Winter, der den Spitznamen „General Winter“ bekommen hat, wird zu einem entscheidenden Faktor im Krieg, denn die deutschen Invasoren erfrieren, während die sowjetischen Truppen, die auf die Kälte vorbereitet und dafür ausgerüstet sind, mit einer Gegenoffensive beginnen, um Boden zurückzugewinnen.

1942 Der sowjetischen Armee gelingt es nicht, die Stadt Charkow zu befreien. Das Deutsche Afrikakorps erobert Tobruk von den Briten, aber die britischen Truppen und ihre Verbündeten stoppen das Afrikakorps bei El Alamein. Während die USA mit der Schlacht um Guadalcanal eine Offensive im Pazifik in die Wege leiten, beginnt die Schlacht um Stalingrad. Die sowjetische Armee weigert sich, den deutschen Streitkräften nachzugeben. Sie führen regelmäßige Angriffe vom Westufer der Wolga aus durch, aber erzielen keine Erfolge. Gerade als die alliierten Truppen während der zweiten Schlacht von El Alamein ihren ersten Sieg über das Afrikakorps erringen, beginnen die Deutschen damit, ihre neuen Panzerkampfläufer in den Ruinen Stalingrads im Kampfeinsatz zu erproben. Diese neuen Läufer erweisen sich im Stadtkampf als überaus effektiv und verleihen den deutschen Streitkräften eine Mobilität und Feuerkraft, die über die Möglichkeiten eines jeden sowjetischen Panzers hinausgeht und lässt das Pendel in Richtung der Deutschen schwingen, obwohl die Produktion dadurch behindert wird, dass es äußerst schwierig ist das VK aus der Antarktis abzutransportieren.

Die alliierten Streitkräfte landen mit Beginn der Operation Torch in Marokko, Algerien und Tunesien. Die Operation Uranus, der Versuch der Roten Armee, die deutschen Streitkräfte in Stalingrad zu umzingeln, führt zu hohen Verlusten, aber die Streitkräfte der Achsenmächte schaffen es mit Hilfe ihrer neuen Läufer die Stadt zu halten, während die Sowjets daran scheitern, sie vollständig zu umzingeln. Der Erfolg der neuen Läufer des Typs Ludwig im Kampf gegen die sowjetischen Panzer macht deutlich, dass sie das Gleichgewicht des Krieges verändern werden.

1943 In Tunesien besiegen die deutschen Streitkräfte am Kasserinenpass die US-Armee zum ersten Mal. Die deutsche Armee erobert außerdem auch Stalingrad, auch wenn die Sowjets immer noch etwas Boden östlich der Wolga kontrollieren. Die Deutschen zahlen einen hohen Preis, in Form von Verlusten und der Erbeutung eines neuen Läufers, des PzKpfL Luther, durch die Sowjets. Der sowjetischen Armee gelingt es zudem, die Haupt-Reparaturwerkstatt der deutschen 6. Armee, mitsamt Mechanikern und Ingenieuren, zu erbeuten. Diese werden zwangsverpflichtet, um bei der Entwicklung der ersten sowjetischen Läufer mitzuhelfen. Die Sowjets erobern auch kurzzeitig Charkow zurück, bevor sie die Stadt wieder verlieren, hauptsächlich aufgrund der deutschen Läufer.

Um mit den ständig steigenden Verlusten fertig zu werden, beginnt das Blutkreuz Korps damit, das Wiederbelebungsserum an gefallenen deutschen Soldaten zu testen. Als die sowjetischen Streitkräfte sich auf dem Schlachtfeld mit den durch das Serum

erschaffenen Zombies konfrontiert sehen, fliehen selbst abgebrühte Veteranen vom Schlachtfeld. Auch die Deutschen erleiden dabei schwere Verluste, da sie Probleme haben, die Zombies unter Kontrolle zu halten, weswegen ihr Einsatz auf Blutkreuz-Operationen beschränkt wird. Adolf Hitler wird in Berlin während einer Parade zu Ehren seines Geburtstags von einem Scharfschützen getötet und Stalingrad fällt. Deutschland befindet sich im Chaos und seine Streitkräfte fallen an allen Fronten zurück.

Die SMERSH (Smert‘ Shpionam, „Tod den Spionen“) wird gegründet und die Sowjetunion verfügt damit über eine zentralisierte Behörde für die Militäraufklärung und Spionageabwehr. Die Überreste des Afrikakorps und der italienischen Armee ergeben sich den Alliierten in Nordafrika. Großadmiral Karl Dönitz geht aus dem Machtkampf in Berlin als der neue Führer Deutschlands hervor und Feldmarschall Erwin Rommel übernimmt das Kommando über die deutsche Armee. Nazis werden im ganzen Reich festgenommen und die SS-Truppen werden entweder in die Armee integriert oder aufgelöst. Admiral Dönitz wird zum Protektor des neu gebildeten Achsen-Blocks ernannt. Der neue Block übernimmt das schwarze Ritterkreuz auf rotem Grund als seine offizielle Flagge.

Die Schlacht bei Kursk offenbart, dass die deutschen Läufer nicht in der Lage sind, der Feuerkraft der jüngsten Generation russischer Panzer zu widerstehen. Die schiere Zahl der von der Sowjetunion ins Feld geführten Panzer überwältigt diese Waffensysteme und die deutschen Generäle entscheiden, dass die schlagkräftigen, beweglichen, aber auch zerbrechlichen Läufer dem Stadtkampf und Kommandooperationen vorbehalten bleiben sollen. Die alliierten Streitkräfte landen in Sizilien und übernehmen die Kontrolle auf der Insel am Fuß der italienischen Halbinsel. Die Sowjet-Armee leitet die vierte Schlacht bei Charkow in die Wege und erobert das zurück, was von der Stadt noch übrig ist. Damit beginnt ein langer Zeitraum des Grabenkriegs in diesem Gebiet.

Die alliierten Streitkräfte landen auf dem italienischen Festland an. Deutschland besetzt Rom und Italien geht völlig in den Achsenmächten auf. Die Achsenmächte und die Alliierten nehmen geheime Gespräche auf, um einen Frieden an der Westfront zu verhandeln. Die Achsenstreitkräfte nehmen an der Ostfront eine defensive Haltung ein, aber die sowjetischen Angriffe führen weiterhin zu hohen Verlusten auf beiden Seiten. Während sich das Jahr dem Ende nähert, nutzen die Achsenmächte den Waffenstillstand im Westen, um im Osten anzugreifen. Stalin erfährt von den Friedensgesprächen zwischen den Achsenmächten und den Alliierten, was dazu führt, dass er alle Kontakte zu den Alliierten abbricht und ihnen Rache schwört. Als ein deutscher Unterhändler in seinem Hotelzimmer tot aufgefunden wird, enden die Friedensgespräche zwischen der Achse und den Alliierten abrupt und die Feindseligkeiten werden wieder aufgenommen, trotz der hohen Wahrscheinlichkeit, dass die SMERSH in den Vorfall verwickelt ist.

1944 Die Alliierten versuchen, sich durch Italien hindurch nach Rom vorzukämpfen. Die Sowjets beginnen mit einer Winteroffensive um Leningrad und Novgorod herum, aber die deutschen Verteidigungslinien halten. Deutsche Wissenschaftler entwickeln eine neue mit VK verbesserte Bombe in einem Geheimlabor in San Juan in Argentinien. Die Bombe explodiert, löst ein Erdbeben aus und tötet 10.000 Menschen. Die Achsenmächte verbieten diese Art von Forschung. Alliierte Streitkräfte landen in Anzio, nahe Rom, wo sie den ständigen deutschen Angriffen vier Monate lang widerstehen.

Operation U-Go in Indien und Operation Ichi-Go in China vergrößern das japanische Herrschaftsgebiet. Die Achsenstreitkräfte erobern während einer Offensive, bei der sich der effizientere deutsche Ludwig mit sowjetischen Läufer-Prototypen misst, eine Hälfte Charkows zurück. Die Alliierten erobern Rom und beginnen mit Operation Overlord, der Landung der Alliierten in der französischen Normandie am D-Day. Durch die Eroberung der Insel Saipan können die amerikanischen Streitkräfte Bomber in Angriffsreichweite zu Japan bringen. Japan bittet Deutschland um militärische Beihilfe, was dazu führt, dass Deutschland Läufer, Piloten und Pläne zur Herstellung von Läufern schickt.

Die Sowjetunion erobert die französische und britische Garnison auf Madagaskar. Sie beginnt damit einen Vergeltungskrieg gegen die Alliierten und verfügt über eine Ausgangsbasis für Expeditionen in die Antarktis. Japan beginnt mit einem Programm zur Entwicklung eigener Läufer, dessen Codename Stahlsamurai ist. Alliierte Truppen befreien Paris und ein Großteil Frankreichs folgt bald darauf. Da Läufer nach Japan verschifft wurden und die Achse schwere Verluste erlitt, als die Alliierten aus der Normandie ausbrachen, erreichen die Alliierten die deutsche Grenze. Zwar landen amerikanische Streitkräfte in den Philippinen, aber sie werden von den neuen japanischen Läufern zurückgedrängt. Gegen Ende des Jahres drängen deutsche Streitkräfte die Alliierten wieder nach Frankreich zurück.

1945 Die deutsche Armee drängt die Alliierten während der 2. Schlacht um Frankreich zurück. Captain Joe Brown vom ASOCOM (Allied Special Operations Command) erbeutet VK-Technologie von der Achse. Japan erobert Chongqing in China und nimmt Ceylon mit der Hilfe deutscher Läufer ein. Die Alliierten errichten eine Basis in der Antarktis und entdecken VK-Erz.

Japanische Streitkräfte bedrohen die Versorgungslinien der Alliierten in Südost-Asien. Die USA entscheiden sich dafür, zur Vorbereitung ihres Angriffs auf die Insel Ceylon, dort eine mit VK verbesserte Atombombe einzusetzen. Als die Explosion die Erde aufreißt und der Ozean den größten Teil der Insel verschlingt, untersagen die Alliierten den Einsatz von Atomwaffen. Der Schrecken, der von der Versenkung Ceylons ausgeht, sorgt dafür, dass Japan sich der Achse anschließt.

Bei Charkow erobert die Achse den Rest dessen, was von der dem Erdboden gleichgemachten Stadt noch übrig ist. In Frankreich werden die alliierten Streitkräfte in die Normandie zurückgedrängt. Japanische Streitkräfte landen in Australien und Neuseeland. Die Sowjetunion und China bündeln ihre Kräfte und bilden die Sino-Sowjetische Union (SSU). Achsen-Streitkräfte marschieren in Nepal und Tibet ein.

1946 Die SMERSH organisiert marxistische Revolutionen in Südamerika, die von SSU-Truppen und Wissenschaftlern begleitet werden, die nach neuen VK-Quellen suchen. Nachdem sie die 2. Schlacht um Frankreich verloren hat, wird die alliierte Armee nach Großbritannien evakuiert. Die SSU erobert während der siebten Schlacht Charkow endgültig zurück und bekommt die Achsen-Zombies durch den massierten Einsatz von Flammenwerfern in den Griff. Die SSU beginnt außerdem mit der Operation Red Sun und landet in der gleichen Nacht Streitkräfte in Alaska und Florida an. Die SSU erringt die Kontrolle über einen großen Teil der Küste Alaskas, aber muss feststellen, dass sie aufgrund der US Marines in den Everglades Floridas nur langsam vorrücken kann.

Da sie von allen Seiten belagert werden, bilden die Alliierten eine geeinte Regierung und schaffen somit einen dritten Block. Sie beginnen zudem mit Operation Highjump, einem massierten Angriff auf die VK-Vorräte der Achsenmächte in der Antarktis. Der Krieg kehrt nach Afrika zurück, als das Neue Deutsche Afrikakorps (NDAK) in Libyen und im Golf von Guinea an Land geht. Island, um das Alliierte und Achsenmächte schon lange ringen, wird zum Ziel von Operation Red Sea, als die SSU an der Ostküste landet und die Pattsituation so ausweitet. Die Neutral Nations Organization (NNO (Organisation Neutraler Nationen)) wird im siamesischen Bangkok gegründet.

1947 Die Achsenmächte beginnen mit einer weltweiten Offensive. Da es an allen Fronten zu neuen Gefechten kommt, sieht sich die SSU mit der ersten Winteroffensive der Achse seit Jahren konfrontiert. Die Linien der SSU werden an der Ostfront an mehreren Stellen durchbrochen, auch bei Leningrad und um Zverograd herum. Trotz einer schnellen Reaktion der SSU, gräbt sich die Achse mit einer Hartnäckigkeit ein, die man seit dem Beginn der Operation Barbarossa nicht mehr gesehen hat.

DIE ACHSENMÄCHTE

Durch die Ermordung des Führers, Adolf Hitler, im Jahr 1943, erlangten Admiral Dönitz und die Wehrmacht die Kontrolle über den deutschen Staat. Die Beseitigung des alten Naziregimes bereitete den Weg für den Aufstieg eines totalitären Staates und die Bildung der Achse, als Deutschland, Japan und Italien unter der starken und fähigen Führung von Protektor Dönitz zu einem einzigen politischen Gebilde verschmolzen. Der Achsen-Block kontrolliert weniger Landfläche als die Alliierten oder die Sino-Sowjets, aber seine militärische Macht ist unbestreitbar. Deutschlands frühe Entdeckung der Vrill-Kultur verschaffte ihnen in Bezug auf fortschrittliche Militärtechnologie und deren Einsatz einen deutlichen Vorsprung vor dem Rest der Welt, was es ihnen ermöglicht, schrecklich schlagkräftig Kriegswaffen einzusetzen.

Die Soldaten der Achsenmächte kämpfen, um der doppelten Bedrohung durch den internationalen Kommunismus und die kapitalistische Ausbeutung der Menschen ein Ende zu setzen. Die Streitkräfte kämpfen für den Sieg und die Vision einer Zukunft, in der ihre Herrschaft einen Frieden bringt, der tausend Jahre andauern wird. Was die meisten Achsen-Soldaten nicht wissen, ist, dass die Vrill höchstwahrscheinlich zurückkehren werden und wenn sie dies tun, dann wird nur ein unter der Achse geeinter Planet stark genug sein, um diese Bedrohung abwehren und die Menschheit retten zu können.

DAS NDAK

Neu aufgestellt aus den Überresten des Deutschen Afrikakorps, das sich 1943 den Alliierten ergeben hat, gehört das Neue Deutsche Afrikakorps (NDAK) zu den gefürchtetsten Wüstenkämpfern in der Welt von Dust. Mit Erwin Rommel, dem ehemaligen Kommandeur des Deutschen Afrikakorps, als dem neuen Oberbefehlshaber aller Achsen-Streitkräfte, kehrten diese Achsen-Truppen 1946 in die Wüste zurück und sie sind bestrebt, sich mit nicht weniger als der völligen Kontrolle über die Region zufriedenzugeben. Die NDAK-Soldaten sind als Elitestreitmacht ausgebildet und mit schweren Waffen und den neuesten für den Wüsteneinsatz modifizierten Achsenläufern ausgerüstet worden und sie sind auf alles vorbereitet. Die NDAK-Streitkräfte sind hochmobil und können zudem rasch Offensiven in die Wege leiten oder, als Reaktion auf die Vorstöße ihrer Gegner, Einheiten abstellen. Das NDAK wird von allen respektiert und von vielen gefürchtet und hat sich als eindrucksvolle Streitmacht erwiesen und diese Wahrnehmung erlaubt es ihnen, weiterhin die Besten und Klügsten aus den Reihen der Achse für ihre Zwecke zu rekrutieren.

DAS BLUTKREUZ KORPS

Im Kampf um die Weltherrschaft haben die Achsenmächte einen entscheidenden Vorteil: Das Blutkreuz Korps. Diese mächtige Geheimorganisation verfügt über Wissen, das sie von dem abgestürzten Vrill-Piloten, Kvasir, erhalten hat. Dieses Wissen verleiht dem Blutkreuz Korps einen Vorteil dabei, die Anwendungsmöglichkeiten des VK besser zu verstehen, aber sie sind sich auch der kommenden weltweiten Gefahr bewusst. Es treibt sie dazu an, den Krieg so schnell wie möglich zu beenden und zwar mit der Achse als Sieger. Auch wenn es der Achse dabei hilft ihre Ziele zu erreichen, verfolgt das Blutkreuz außerdem noch seine eigenen Ziele.

Als Fraktion, die innerhalb des Achsen-Blocks ihren eigenen Zielen nachgeht, hat das Blutkreuz Korps Zugriff auf die fortschrittlichsten durch VK verbesserten Kriegswerkzeuge, die der Menschheit bekannt sind. Von Laser-Waffen, bis hin zu hochentwickelten Kampfläufern; von Zombieinfanterie, die auf dem Schlachtfeld wiederbelebt werden kann, bis hin zu Affen-Supersoldaten; von schlagkräftigen Unterstützungswaffen, bis hin zu den weltweit fortschrittlichsten Flugzeugen, ist es eine Streitmacht, die gefürchtet werden muss.

Das Blutkreuz Korps ist perfekt dafür ausgerüstet die Welt zu retten, indem es sie unter seiner Herrschaft eint.

DIE ALLIIERTEN

Die von faschistischen und kommunistischen Diktaturen belagerten Demokratien der Welt haben sich zu den Alliierten zusammengeschlossen. Diese Koalition aus Nationen, die sich um die Vereinigten Staaten von Amerika herum gebildet hat, umfasst das Britische Commonwealth, das französische Kolonialreich und Brasilien.

Die Alliierten nutzen dabei das von Detroit und Montreal gebildete duale Machtzentrum und hunderte über die gesamte Welt verteilte Fabriken, um den größten militärisch-industriellen Komplex zu bilden, den die Welt je gekannt hat. Und trotzdem sind die Ressourcen der Alliierten stark überbeansprucht, angesichts von Fronten, die den ganzen Globus umspannen. Ihre Streitkräfte sind an der Küste Alaskas und in den eisigen Weiten der Antarktis, in den Wüsten Nordafrikas und Australiens, den Anden, den Sümpfen Floridas und in den Dschungeln Burmas und Borneos gebunden.

Das Jahr 1947 sieht für die Alliierten düster aus, denn ihre Bürger werden des endlosen Krieges müde, opfern sie sich doch auf und arbeiten bis zur völligen Erschöpfung, um den Sieg zu erringen.

Das Militär ist auch langsam des Krieges müde, aber ihm ist klar, dass alles andere als ein totaler Sieg das Überleben der Demokratie gefährden würde.

Man ist bereit, alles zu tun, um diesen Krieg zu beenden, aber die Alliierten werden nichts unter einer bedingungslosen Kapitulation der Diktaturen, die die Demokratie bedrohen, akzeptieren.

DAS U.S.M.C.

Als die Alliierten ihre Armeen zur Großen Alliierten Armee verschmolzen, versuchten die Oberbefehlshaber, die verschiedenen militärischen Bereiche in internationale kombinierte Streitkräfte umzuwandeln.

Einige wenige Einheiten und Formationen behielten ihre ursprünglichen Namen (wie z.B. die Freie Französische Fremdenlegion) bei, aber als vorgeschlagen wurde, dass das United States Marine Corps (USMC) seinen Namen ändern sollte, war die Antwort nicht einfach nur ein „Nein“, sondern ein sehr deutliches „Zur Hölle, Nein!“!

Das USMC war bereit, seine Reihen für Rekruten aus den anderen alliierten Nationen zu öffnen, vorausgesetzt, dass diese die Musterung bestanden.

Ironischerweise hat die Weigerung des Marine Corps, seinen Namen, Aufbau und Traditionen zu ändern, es nicht daran gehindert, Individuen und Einheiten anderer Länder zu integrieren.

Tatsächlich haben der Respekt, das Ansehen und die Ehre, die von der Wahrnehmung jener getragen werden, die bei den USMC als knallharte Angehörige einer unnachgiebigen, unaufhaltsamen Streitmacht für den Frieden dienen, neue Rekruten und Helden angezogen, die den Marines sehr ähnlich sind.

DIE SSU

Das Proletariat arbeitet unermüdlich, um neue Fabriken zu errichten und neue Kriegsmaschinen herzustellen. Ihre progressiven Entwürfe sind weiterhin auf dem neuesten Stand der modernen Gefechtstechnologien.

Veteranen, die in der Schlacht gefallen sind, werden mit dieser Technologie verschmolzen und den Kriegsanstrengungen wieder zugeführt.

Nun, zu Beginn des Jahres 1947, sind die sino-sowjetischen Streitkräfte bereit dafür, die reaktionären Streitkräfte ihrer Feinde zu besiegen.

Der Tag rückt näher, an dem die von den Alliierten und der Achse unterdrückten Menschen das Joch der Unterdrückung abschütteln werden und die SSU wird die ganze Welt mit ihren kommunistischen Idealen erleuchten.

Umgeben von Feinden und bitterem Verrat, fanden die Sowjetunion und das kommunistische China eine gemeinsame Basis im Blutopfer der Arbeiter und Bauern, die zu Millionen starben, um ihre Brüder aus den Ketten der kapitalistischen Ausbeutung zu befreien, und bündelten ihre Kräfte, um die Sino-Sowjetische Union zu bilden.

Kein anderer Block hat so viel Leid ertragen müssen, so viele Verluste erlitten oder einen so großen Teil seines Heimatlandes und seiner Ressourcen verloren. Und trotzdem wurde die SSU, durch kommunistische Revolutionen, die die territoriale Ausdehnung in Südamerika und Afrika vorantreiben, stärker und sichern SSU-Truppen Brückenköpfe in Nordamerika.

SPETSNAZ

Die tödlichen und geheimnisvollen Spetsnaz Spezialeinheiten der Sino-Sowjetischen Union (SSU) werden durch das Chaos, das sie durch schnelle entscheidende Schläge und Kommandoüberfälle zu erschaffen in der Lage sind, nur noch stärker.

Da sie von den anderen Fronten keine Streitkräfte abziehen kann und in Mesopotamien einen Brückenkopf etablieren muss, hat sich die SSU für eine Strategie entschieden, die sich einer kleineren aus Spezialeinheiten bestehenden Streitmacht bedient und das Überraschungsmoment und hohe Mobilität nutzt.

Da sie von dem härtesten Trainingsprogramm, das je entwickelt wurde, profitierten, waren sie schon zuvor für ihre Fähigkeit, unter den härtesten Umweltbedingungen der Welt operieren zu können, bekannt.

Unterstützt durch zusätzliches Training in den Wüsten des Vaterlandes und leichte Ausrüstung, um ihre Mobilität zu maximieren, haben die Spetsnaz-Streitkräfte in aller Stille versteckte Basen etabliert und mit einer Kampagne von Überfall- und Sabotageaktionen begonnen, die bisher noch wenig Aufmerksamkeit auf ihre Präsenz in der Region gelenkt, aber die Operationen ihrer Feinde deutlich behindert haben.

DIE SÖLDNER

Obwohl die drei multinationalen Blöcke den Großteil des Planeten in ihrem Würgegriff halten, haben es einige Länder geschafft, ihre Neutralität während des Krieges zu bewahren. Gegen Ende des Jahres 1946 bildeten die meisten dieser Nationen ihre eigene Koalition und wurden Teil der Neutral Nations Organization (NNO).

In einer vom Krieg zerrissenen Welt hat Neutralität einige Vorteile. Neutraler Boden eignet sich hervorragend für Geschäfte, die alle Kriegsparteien versorgen. Die Führung einer Söldnerkompanie aus diesen Ländern heraus ist ganz besonders profitabel.

Die Größe der Söldnerkompanien kann von kleinen Kampftruppen und elitären Spezialisten-Teams, bis hin zu ganzen Zügen und Regimentern reichen. Den Großteil ihrer Soldaten beziehen sie aus den neutralen Nationen, aber in ihren Reihen finden sich oft auch Deserteure, „im Kampf vermisste“ Soldaten anderer Streitkräfte und Agenten, die nachrichtendienstliche Informationen für ASOCOM, das Blutkreuz Korps und SMERSH sammeln. Man glaubt auch, dass Schattenfraktionen ebenfalls Söldner nutzen, wodurch sie Zugriff auf Streitkräfte haben, die in völliger Anonymität fast überall auf dem Planeten operieren können.

Gerüchten nach bedienen sich das Ahnenerbe, ehemalige Angehörige der SS, die dem Dritten Reich gegenüber noch immer loyal sind; Majestic 12, ein geheimer Rat innerhalb der Alliierten, der auf der Suche nach Alientechnologie ist; und die Heilige Morgendämmerung, ein zaristische, konterrevolutionäre Bewegung, regelmäßig der Söldnerstreitkräfte.

EINLEITUNG

Mit DUST 1947 können du und deine Freunde um die Herrschaft im alternativen Zweiten Weltkrieg der Dieselpunkwelt von DUST ringen. Die Spieler entscheiden, welchen Block oder Fraktion sie spielen, stellen ihre Streitkräfte zusammen, wählen ein Szenario und folgen dann ihrer Strategie, um herauszufinden, wer den Sieg auf dem Schlachtfeld erringen wird. DUST 1947 ist extrem skalierbar und erlaubt es den Spielern, eine Streitmacht aufzustellen, die von wenigen Einheiten bis hin zu mehreren Zügen reichen kann. Du kannst in deinem lokalen Spieleladen aus einer großen Bandbreite von verfügbaren Miniaturen auswählen. Die in den Spieleläden ebenfalls erhältlichen Starterboxen enthalten alles, was ein Spieler benötigt, um eine Partie DUST 1947 spielen zu können und zudem eine Auswahl an Miniaturen, die von ihrer Gesamt-Spielstärke her denen der anderen Starterboxen entsprechen. Zudem stellen sie eine Kernstreitmacht dar, die problemlos durch andere Einheiten vergrößert werden kann. Schnapp dir die Miniaturen, die dir am besten gefallen, oder eine paar Startersets und einen Freund und tauche in das rasante, wilde und spaßige Spielsystem von DUST 1947 ein!

ZUSAMMENFASSUNG

Jede Partie DUST 1947 simuliert ein vollständiges Gefecht. Die Spieler aktivieren abwechselnd Einheiten, bis die Partie abgeschlossen ist. Während einer Aktivierung können sich die Einheiten bewegen, andere Einheiten angreifen, Spezialfähigkeiten einsetzen oder nichts tun. Um den Erfolg oder das Verpatzen einer Aktion zu bestimmen, wie z.B. Angriffe, das Verstecken hinter Deckung oder der Einsatz von Spezialfähigkeiten, werfen die Spieler spezielle Würfel, die „Dustwürfel“ genannt werden.

DUSTWÜRFEL

Dustwürfel haben sechs Seiten mit drei verschiedenen darauf abgebildeten Symbolen, ein , ein und ein , dessen Aussehen abhängig vom Block oder der Fraktion variiert, für die der Würfel entworfen wurde, wie nachfolgend zu sehen:

ALLIIERTE, **ACHSENMÄCHTE,** **SSU,** **UND SÖLDNER.**

Für gewöhnlich erzielen Angriffe einen Treffer für jedes gewürfelt , aber manche Fähigkeiten, über die Einheiten verfügen, können dies modifizieren, so dass Treffer sowohl mit , als auch mit erzielt werden können. In den Dustregeln werden bei der Beschreibung der Aktionen, die eines Würfelwurfes bedürfen, immer die für einen Erfolg benötigten Symbole mit angegeben.

SPIELVORBEREITUNGEN

Die Spieler einigen sich auf das Szenario, das sie spielen wollen. Dieses Regelwerk enthält mehrere verschiedene Szenarios. Das erste dieser Szenarios, Feuergefecht (Firefight), eignet sich perfekt als Einführungsszenario. Jeder Spieler entscheidet, mit welchen Einheiten er spielen will. Falls du gerade frisch beginnst, dann ist eine DUST 1947 Starterbox, die du bei deinem lokalen Händler bekommen kannst, ein guter Anfang. Sie enthält eine Streitmacht, die um die 25 Armeepunkte stark ist. Für deutlich herausforderndere Spiele sollte man eine Streitmacht zusammenstellen, die auf mindestens 50 Armeepunkte kommt. Die Spieler legen die Spielmatten und das Gelände wie im Szenario beschrieben aus, um die Spielvorbereitungen abzuschließen (siehe S. 131). DUST 1947 Starter-Boxen enthalten eine Spielmatte und die Kombination zweier Spielmatten aus zwei Starter-Boxen liefert ein Schlachtfeld mit genau der richtigen Größe für die meisten in diesem Buch beschriebenen Szenarios.

SPIELMATTEN

Die DUST 1947 Spielmatten repräsentieren das Schlachtfeld und sind in Felder unterteilt. Wenn mit den Spielmatten gespielt wird, können die Spieler die Felder für die Entfernungsmessung nutzen, wenn Reichweite und Bewegung bestimmt werden. Die Felder werden auch genutzt, um den Zusammenhalt einer Infanterieeinheit zu kontrollieren. Jeder Soldat einer Infanterieeinheit muss sich in demselben Feld wie die restlichen Soldaten der Einheit befinden. Standardfahrzeuge nehmen ein Feld ein, aber große Fahrzeuge und Flugzeuge nehmen zwei Felder ein. Riesige Fahrzeuge nehmen vier Felder ein. Einige Fahrzeuge verfügen über Waffen oder andere Ausrüstung, die über die Ränder eines Felds hinausragen. Soweit es das Spiel betrifft, hat dies keinen Einfluss darauf, in welchem Feld sich die Einheit befindet.

EINHEITENARTEN

Durch die große Bandbreite an Einheiten, die für DUST 1947 erhältlich sind, bietet das Spiel auch auf lange Sicht eine große Vielfalt und viele interessante Möglichkeiten. Zu diesen Einheiten gehören:

- **INFANTERIE**: Ein Trupp speziell ausgebildeter Soldaten.
- **FAHRZEUGE**: Läufer und Panzer gehören mit zu den kampfstärksten Militär-Fahrzeugen auf dem Schlachtfeld.
- **FLUGZEUGE**: Fahrzeuge, die über den Himmel gebieten, vorbeijagen oder über dem Schlachtfeld schweben und Vernichtung hinabregnen lassen.
- **HELDEN**: Eine Infanterieeinheit, die aus einer einzelnen Miniatur besteht und einen berühmten Kämpfer oder legendären Anführer des DUST-Universums repräsentiert.

RUNDEN

Eine Partie DUST 1947 ist in Runden unterteilt. Zu Beginn einer jeden Runde werden die Dustwürfel geworfen, um festzustellen, welcher Spieler anfängt.

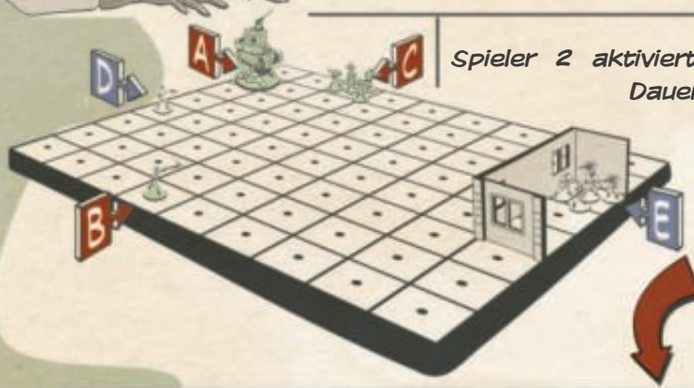
Der erste Spieler aktiviert seine erste Einheit und dann aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Einheiten, bis alle Einheiten aktiviert wurden und die Runde zu Ende ist.

Solange die Siegbedingungen nicht erfüllt wurden, geht das Spiel weiter und die Spieler beginnen mit einer neuen Runde (siehe Sieg, S. 22).

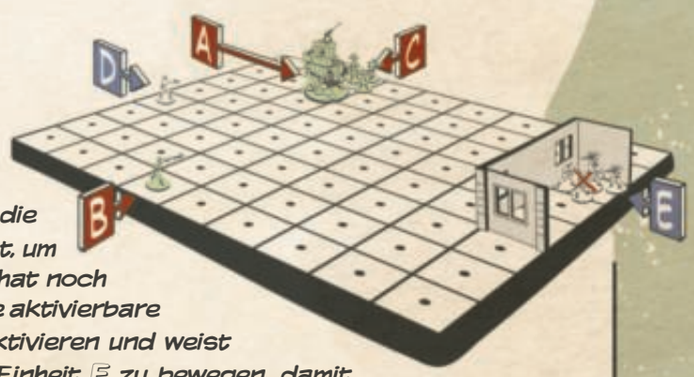
BEISPIELRUNDE

Spieler 1 und 2 haben bereits mehrere Runden gespielt und die Läufer-Einheit von Spieler 2 wurde zerstört. Spieler 1 verfügt immer noch über drei Einheiten auf dem Schlachtfeld (Einheit A, Einheit B und Einheit C), aber Spieler 2 nur noch über zwei Einheiten (Einheit D und Einheit E).

Zu Beginn der neuen Runde werfen beide Spieler je drei Würfel. Spieler 1 wirft , , und Spieler 2 , , . Aufgrund des hätten die Spieler ein Patt bei der Initiative, aber das hebt das Patt auf, weswegen Spieler 2 die Initiative erhält und die Möglichkeit zu bestimmen, welche Seite zuerst handelt. Da er schon eine Einheit verloren hat, entscheidet Spieler 2, dass er zuerst handelt.



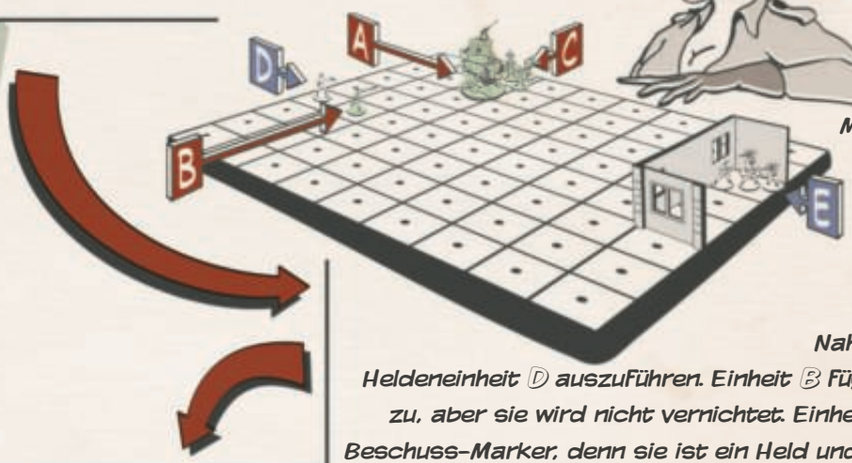
Spieler 2 aktiviert die Helden-Einheit D und weist ihr eine Dauerangriffaktion gegen die Läufer-Einheit A von Spieler 1 zu. Einheit A erhält zwei Treffer, wird aber nicht zerstört, erhält jedoch einen Unter Beschuss-Marker.



Spieler 1 würde gern passen, da er hofft, dass die Infanterieeinheit E von Spieler 2 ihre Deckung verlässt, um eine Einheit von Spieler 1 anzugreifen, aber Spieler 1 hat noch drei aktivierbare Einheiten und Spieler 2 nur noch eine aktivierbare Einheit. Spieler 1 beschließt die Läufereinheit A zu aktivieren und weist ihre eine Bewegungsaktion zu (um sich in Richtung Einheit E zu bewegen, damit diese in Reichweite der Waffen von Einheit A kommt, Einheit A sich aber immer noch außerhalb der Reichweite der Waffen von Einheit E befindet). Ein Soldat in Einheit E wird vernichtet und Einheit E erhält einen Unter Beschuss-Marker.

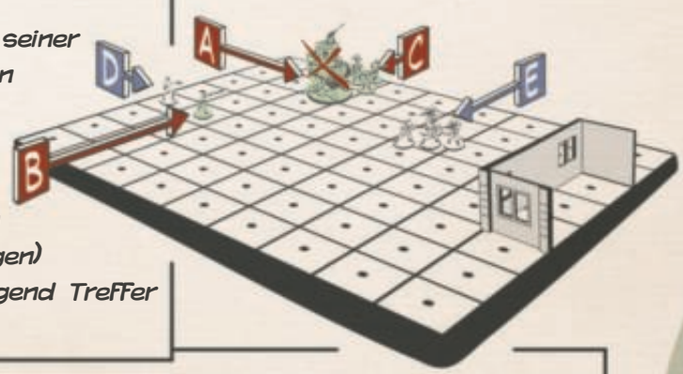
FORTSETZUNG BEISPIELRUNDE

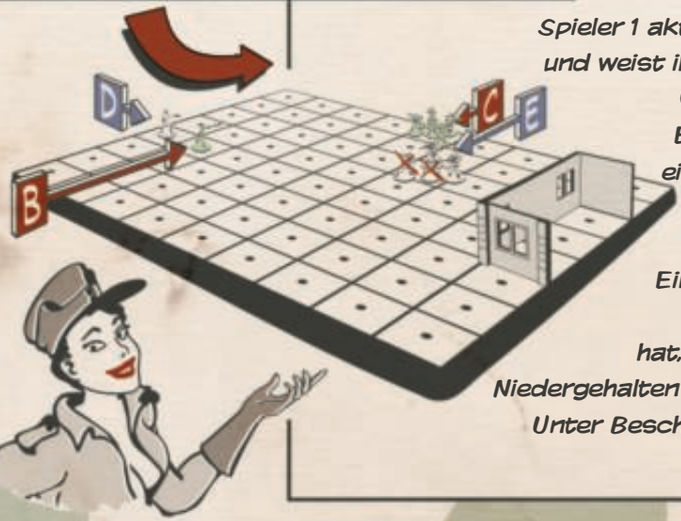
Spieler 2 würde gern passen, da sich keine der Einheiten von Spieler 1 in Reichweite von Einheit E befindet. Da er nur noch eine Einheit hat, die aktiviert werden kann, statt wie Spieler 1 zwei Einheiten, passt Spieler 2 erfolgreich.



Spieler 1 aktiviert Helden-Einheit B und weist ihr eine Marschbewegungsaktion zu, außerdem kündigt er den Einsatz ihrer SturmangriFF-Fähigkeit an, um nach der Marschbewegung einen NahkampfangriFF gegen die Helden einheit D auszuführen. Einheit B Fügt Einheit D drei TreFFer zu, aber sie wird nicht vernichtet. Einheit D erhält keinen Unter Beschuss-Marker, denn sie ist ein Held und Einheiten können nicht durch NahkampfangriFFe niedergehalten (Suppression) werden.

Spieler 2 würde gern wieder passen, denn alle Einheiten von Spieler 1 sind immer noch außerhalb seiner Reichweite, aber beide Spieler verFügen über jeweils eine zu aktivierende Einheit, weswegen Spieler 2 nicht passen kann. Stattdessen aktiviert Spieler 2 Einheit E, weist ihr eine Bewegungsaktion (um sie in Reichweite von Einheit A zu bringen) und eine AngriFFsaktion zu, die genügend TreFFer zuFügt, um Einheit A zu vernichten.





Spieler 1 aktiviert InFanterieeinheit C und weist ihr eine Bewegungsaktion (um sie in Reichweite von Einheit E zu bringen) und eine AngriFFsaktion zu, die 2 Soldaten in Einheit E vernichtet. Einheit E, die bereits einen Unter Beschuss-Marker hat, stuft ihren Zustand auF Niedergehalten herab und tauscht ihren Unter Beschuss-Marker gegen einen Niederhalten-Marker.

ALLE EINHEITEN WURDEN AKTIVIERT UND DIE RUNDE IST BEENDET.

INITIATIVE

Jede Runde beginnt damit, dass alle Spieler drei Dustwürfel werfen (die Zahl der Würfel kann durch bestimmte Fähigkeiten modifiziert werden). Der Spieler, der die meisten würfelt, erhält die Initiative. Wenn es ein Patt gibt, erhält der Spieler mit den meisten die Initiative. Sollte es immer noch ein Patt geben, würfeln die Spieler so lange neu, bis ein Spieler entsprechend der zuvor genannten Kriterien die Initiative gewinnt. Sobald die Initiative bestimmt wurde, entscheidet der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, welcher Spieler als erstes aktiviert.

AKTIVIERUNGEN

Der Spieler wählt die Einheit aus, die er aktivieren will und weist der Einheit zwei Aktionen zu. Ein Spieler kann sich auch dafür entscheiden, bei der Aktivierung zu passen, wenn er über weniger zu aktivierende Einheiten verfügt als seine Gegner. Helden, die Infanterieeinheiten angeschlossen sind oder Fahrzeuge steuern, gelten als eine einzige Einheit (siehe S. 55).

Wenn ein Spieler einer Einheit Aktionen zuweist, muss er alle Aktionen erklären, einschließlich des Einsatzes jeglicher Spezialaktionen, Fähigkeiten oder Spezialwaffen, bevor irgendeine dieser Aktionen abgehandelt wird. Die folgenden Aktionen können einer Einheit zugewiesen werden:

- **Nichtsaktion** (S. 26).
- **Bewegung** (S. 26).
- **Marschbewegung** - kostet zwei Aktionen (S. 29).
- **Angriff** (S. 36).
- **Dauerangriff** - kostet zwei Aktionen (S. 46).
- **Spezial** – Um einige Spezialwaffen und Fähigkeiten einer Einheit nutzen zu können, muss ihnen eine Spezialaktion zugewiesen werden (S. 166-184).

Die Spieler können eine beliebige Kombination von Aktionen zuweisen, allerdings können sie keine:

- **Bewegung** (dies wäre eine Marschbewegung).
- **Marschbewegung** (dies würde vier Aktionen kosten).
- **Angriff** (dies wäre ein Dauerangriff).
- **oder Dauerangriff** (dies wären vier Aktionen) -Aktionen zuweisen.

Manche Fähigkeiten erlauben es Einheiten eine dritte Aktion auszuführen. Diese Fähigkeiten können nicht angehäuft werden, um mehr als drei Aktionen zu erlauben. Einheiten können während einer einzelnen Aktivierung nicht mehr als drei Aktionen zugewiesen werden.

Einer Einheit kann pro Aktivierung nicht mehr als eine Bewegungs-/ Marschbewegungs- oder Angriffs-/Dauerangriffsaktion zugewiesen werden, außer eine bestimmte Fähigkeit oder Spezialfähigkeit, wie z.B. *Im Eilmarsch*, erlaubt dies. Jedes Mal, wenn einer Einheit zwei Bewegungsaktionen zugewiesen werden, werden diese zu einer Marschbewegung. Einheiten kann die gleiche Spezialaktion

(z.B. ‘Behelfsreparatur’) mehr als einmal zugewiesen werden, allerdings beenden manche Spezialaktionen die Aktivierung einer Einheit, wenn sie erfolgreich sind (z.B.‘Bewegt euch, ihr Affenbande!’), was die Ausführung jeglicher weiterer Aktionen verhindert, einschließlich jeglicher verbleibender Spezialaktionen.

SIEG

Eine Partie endet am Ende einer Runde, wenn eine der nachfolgenden Bedingungen erfüllt ist:

- **Einer der Spieler erfüllt das für dieses Szenario festgelegte Missionsziel.**
- **Einer oder mehrere Spieler haben keine Einheiten mehr auf dem Spielfeld.**
- **Die Partie erreicht das im Szenario festgelegte Rundenlimit.**

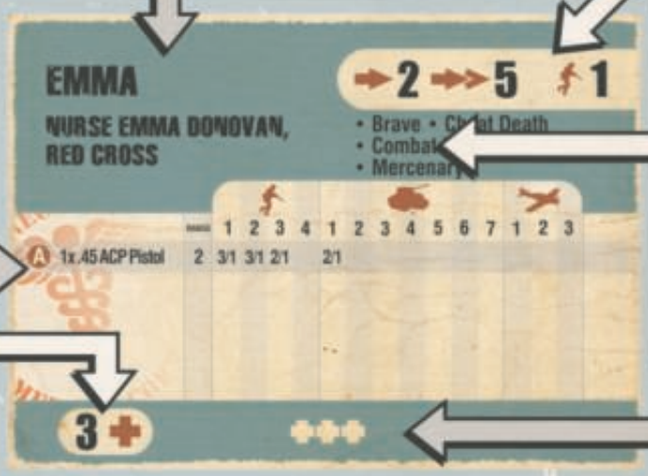
Der Spieler, der das Szenario-Missionsziel erfüllt oder die Einheiten der anderen Spieler ausgelöscht hat, gewinnt das Spiel. Wenn keine Seite das Missionsziel erfüllt oder nicht alle Einheiten der gegnerischen Streitmacht vernichtet hat, wird der Sieg mittels Siegpunkten ermittelt. Jede Seite ermittelt ihre Siegpunkte, indem sie die Armeepunkte der von ihr vernichteten gegnerischen Armeeeinheiten zusammenzählt und zu diesen die Siegpunkte addiert, die sie aufgrund der Szenariobedingungen erhalten hat. Der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Ein Gleichstand bei den Punkten führt zu einem Unentschieden.

EINHEITENKARTEN LESEN

Einheitenkarten liefern eine schnelle Übersicht über die Fähigkeiten der Einheiten eines Spielers. Sie sind außerdem nützlich, um Festzuhalten, ob eine Einheit während einer Runde bereits aktiviert wurde. NachFolgend Findet ihr eine Aufschlüsselung der Informationen, die auf den beiden Seiten einer Karte enthalten sind.

EINHEITENNAME

Gibt den Namen der Einheit, ihre Fraktionszugehörigkeit und ihre taktische Funktion an.



SCHADENS-KAPAZITÄT

Gibt die Menge an Schaden an, die ein Held oder ein Fahrzeug verkraften kann, bevor sie vernichtet werden.

SPEZIALWAFFEN UND -FÄHIGKEITEN DER EINHEIT

Eine Liste der SPEZIALWAFFEN und -FÄHIGKEITEN, über die die Einheit verfügt. Siehe S. 158–181.

WAFFENTABELLE

Diese Tabelle listet die von der Einheit mitgeführten Waffen und deren Eigenschaften auf. Die erste Spalte enthält Für jede Waffe einen Buchstaben, der jenem auf der anderen Seite der Karte entspricht, die Zahl der Waffen, über die die Einheit verfügt (wenn es mehr als eine ist), und den Namen der Waffe. Die Reichweiten-Spalte gibt die REICHWEITE DER WAFFE in Feldern an.

Die nächsten 14 Spalten sind nach Einheitenarten gruppiert (INFANTERIE, FAHRZEUGE und FLUGZEUGE), wobei jede Spalte die Anzahl von Dustwürfeln angibt, die geworfen werden müssen, und die Menge des durch jeden Treffer verursachten Schadens, wenn der Für diese Einheitenart oberhalb der Spalte angegebene Panzerungswert angegriffen wird.
Fahrzeuge verfügen über eine zusätzliche Spalte, die angibt, wo oder wie die Waffe angebracht ist, damit der FEUERWINKEL bestimmt werden kann.

Bitte beachtet, dass MUNITIONSBESCHRÄNKTE WAFFEN (siehe S. 161) auch über Abhak-Kästchen verfügen, damit verbrauchte Munition Festgehalten werden kann.

EINHEITENART

Dieses Symbol gibt die von der Karte beschriebene Art der Einheit an und ihr Folgt der PANZERUNGSWERT # der Einheit.

INFANTERIEEINHEIT
Trupps, Unterstützungswaffen und Helden

FAHRZEUGEINHEIT
Läufer, Panzer und Lastkraftwagen

FLUGZEUGEINHEIT
Flugzeuge und Helikopter

BEWEGUNGWERT
Gibt die Zahl der Felder an, die die Einheit sich bewegen kann, wenn ihr eine Bewegungsaktion zugeteilt wird. Siehe S. 26 und 121

MARSCHBEWEGUNG
Gibt die Zahl der Felder an, die die Einheit sich bewegen kann, wenn ihr eine Marschbewegungsaktion zugeteilt wird. Siehe S. 29 und 122

ARMEEPUNKTE

Die Punktekosten der Einheit, die bei der Zusammenstellung einer Armee verwendet werden. Die maximale Punktzahl, die jeder Spieler ins Feld Führen kann, wird vom gespielten Szenario bestimmt oder die Spieler einigen sich auf eine Punktzahl.

EINHEITENBILD

Dieses Bild kann verwendet werden, um die der Einheit zugehörigen Miniaturen zu identifizieren. Die Waffen der Einheit werden durch einen Buchstaben markiert, der dem gleichen Buchstaben in der Waffentabelle auf der anderen Seite der Karte entspricht.

SCHADENSLEISTE

Abhak-Kästchen werden verwendet, um den Schaden anzuzeigen, den ein Held oder Fahrzeug erlitten hat.

Infanterie-Einheiten zeigen Schaden an, indem sie Miniaturen entfernen (z.B. eine Miniatur für jeden Treffer) und verfügen daher über keine Schadensleiste.

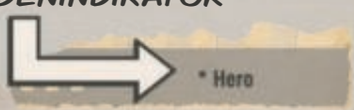
SPEZIALWAFFEN UND FÄHIGKEITEN-SCHNELLÜBERSICHT DER EINHEIT

Diese Schnellübersicht enthält eine kurze Beschreibung der SPEZIALWAFFEN und FÄHIGKEITEN, über die die Einheit verfügt. Eine vollständige Beschreibung findet man auf S. 158–181.

BLOCK-/ FRAKTIONSSYMBOLE

Diese Symbole kennzeichnen die Zugehörigkeit der Einheit zu einem bestimmten BLOCK oder einer FRAKTION.

FAHRZEUGGRÖSSE / HELDENINDIKATOR



Einige Karten haben auf der Vorderseite in der unteren rechten Ecke eine kleine Anmerkung, die angibt, ob es sich um ein Fahrzeug von ungewöhnlicher Größe (LEICHT, GROSS ODER RIESIG) oder um den HELDENSTATUS einer aus einer einzelnen Figur bestehenden Einheit handelt.

ANMERKUNG:

Die DUST 1947-Karten sind speziell beschichtet, damit man mit abwischbaren Folienstiften auf ihnen schreiben kann. Auf diese Weise kann man während des Spiels die Abhak-Kästchen abstreichen oder Anmerkungen hinzufügen und sie nach der Partie wieder problemlos wegwischen.

NICHTSAKTION

Eine Einheit, der eine Nichtsaktion zugewiesen wird, nutzt eine einzelne Aktion, um nichts zu tun.

BEWEGUNGSAKTION

Eine Einheit der eine Bewegungsaktion zugewiesen wird, verwendet eine einzelne Aktion darauf, sich eine Anzahl Felder weit zu bewegen, die gleich oder niedriger ihrem Bewegungswert ist. Die Einheit kann sich in eine beliebige Richtung bewegen und ihre Bewegung auf eine Kante eines Feldes ausgerichtet beenden. Wenn sie sich diagonal bewegt, zählt das erste Feld als ein Feld und jedes weitere diagonale Feld zählt als zwei Felder (siehe Beispiel S. 29).

Einheiten können sich durch Felder bewegen, die von anderen befreundeten Einheiten besetzt sind, mit folgenden Ausnahmen:

- **Fahrzeugeinheiten können sich nicht durch befreundete Fahrzeug-Einheiten hindurchbewegen.**

- **Eine Einheit kann ihre Bewegung nicht in einem besetzten Feld beenden, außer die Einheit ist ein Held, der das Feld mit einer befreundeten Einheit teilt (siehe S. 55).**

Einheiten können sich nicht durch ein Feld bewegen oder ihre Bewegung dort beenden, wenn dieses Feld von einer feindlichen Einheit besetzt ist. Alle Bodenfahrzeuge und Läufer gelten als Reichweite 1 hoch.

Die Bewegung kann auch von Gelände blockiert oder beeinflusst werden. Bei DUST 1947 gibt es die folgenden Arten von Gelände:

- **OFFEN**: Repräsentiert flache, offene Gebiete, wie Ebenen oder kürzlich abgeerntete Felder. Einheiten können sich durch sie hindurchbewegen und sie besetzen. Hindernisse können auf offenem Gelände platziert werden.

- **SCHLAMM**: Repräsentiert wattartiges Gelände. Schlamm wird als offenes Gelände behandelt, das die Bewegungs- und Marschbewegungswerte - außer für Flugzeuge - für alle Einheiten halbiert (immer abgerundet, aber nie weniger als 1).

- **BÄUME:** Repräsentieren einen großen oder kleinen Baum. Einheiten können sich hindurchbewegen und die Position mit dem Baum teilen, um ihn als Deckung zu nutzen. Bäume blockieren die Sichtlinie, wenn sie die Einheit vollständig verdecken oder sorgen für Deckung, wenn sie die Einheit nur teilweise verdecken.

Kleine Bäume gelten als Reichweite 1 hoch und große Bäume als Reichweite 2 hoch.

- **STRASSEN**: Repräsentieren befestigte Pfade für Fahrzeuge. Straßen werden für Infanterie- und Läufereinheiten als Offenes Gelände behandelt, aber als verbessertes Gelände für Rad-, Ketten- und Halbkettenfahrzeuge. Rad-, Ketten- und Halbkettenfahrzeuge, denen eine Bewegungsaktion zugewiesen wird und die ihre gesamte Bewegung auf Straßen verbrauchen, erhalten für diese Aktion einen zusätzlichen Punkt auf ihren Bewegungswert (+1 Feld, +10cm oder +4“). Rad-, Ketten- und Halbkettenfahrzeugeinheiten, denen eine Marschbewegungsaktion zugewiesen wird, und die ihre gesamte Bewegung auf Straßen verbrauchen, erhalten für diese Aktion zwei zusätzliche Punkte auf ihren Bewegungswert (+2 Felder, +20cm oder +8“).

- **TRÜMMER**: Repräsentieren Trümmerhaufen zerstörten Geländes, wie z.B. eingestürzte Gebäude oder zerstörte Straßen. Rad-, Ketten- und Halbkettenfahrzeugeinheiten können sich nicht durch Trümmer-Gelände hindurchbewegen oder es besetzen. Andere Einheiten (einschließlich Läufereinheiten) können sich durch Trümmergelände hindurchbewegen oder es besetzen.

- **SAND**: Repräsentiert unverdichteten Sand, wie z.B. Dünen oder tiefen, weichen Sand. Sand wird wie offenes Gelände behandelt, das die Bewegungs- und Marschbewegungswerte - außer für Flugzeuge - für alle Einheiten halbiert (immer abgerundet, aber nie weniger als 1).

- **BAUWERKE**: Repräsentieren unpassierbare, menschengemachte Bauwerke, die nicht betreten werden können, wie z.B. Säulen, Treibstofftanks und Silos. Einheiten können sich durch das Bauwerk nicht hindurchbewegen oder es besetzen, sie können aber eine Position daneben einnehmen, was ihnen evtl. Deckung verschaffen kann.

- **SÜMPFE**: Repräsentiert seichte Wassergebiete, wie z.B. Sümpfe oder Feuchtgebiete. Infanterie- und Läufereinheiten können sich durch Sumpfgelände hindurchbewegen oder es besetzen. Andere Fahrzeugeinheiten können sich nicht durch Sumpfgelände hindurchbewegen oder es besetzen, außer sie sind amphibisch.

- **WASSER**: Repräsentiert tiefes Wasser, wie z.B. Seen, Ozeane oder Flüsse. Einheiten können sich nicht durch Wassergelände hindurchbewegen oder es besetzen, außer es handelt sich um Marine- oder Amphibieneinheiten.

- **MUNITIONSKISTEN**: Hindernisse, die die SL nicht blockieren, aber als Deckung dienen können (siehe S. 43 und 128). Infanterieeinheiten können sich hindurchbewegen oder ein Feld mit einer Munitionskiste einnehmen, um sie als Deckung zu nutzen. Fahrzeugeinheiten können sich entscheiden, um die Munitionskiste herumzufahren oder drüber zu fahren, was die Kiste aber zerstört (sie wird aus dem Spiel genommen).

- **PANZERSPERREN**: Hindernisse, die die SL nicht blockieren, aber als Deckung dienen können (siehe S. 43 und 128). Fahrzeueinheiten können sich durch Panzersperren nicht hindurchbewegen. Infanterieeinheiten können sich hindurchbewegen oder ein Feld mit einer Panzersperre einnehmen, um sie als Deckung zu nutzen.

- **MAUERN UND GEBÄUDE**: Einheiten können sich nicht durch Hohe Mauern hindurchbewegen, aber können sich durch Öffnungen in freistehenden oder Gebäudemauern bewegen oder Positionen angrenzend zu Mauern einnehmen, was ihnen Deckung geben kann. Öffnungen sind in drei Größen unterteilt, Kleine Öffnungen (weniger als 1 Feld, 10cm oder 4“ breit), Große Öffnungen (1 Feld, 10cm oder 4“ breit) und Riesige Öffnungen (2 Felder, 20cm oder 8“ oder mehr breit). Infanterieeinheiten können sich durch Öffnungen jeder Größe hindurchbewegen.

Fahrzeugeinheiten können sich nicht durch kleine Öffnungen bewegen, aber problemlos durch Große und Riesige Öffnungen. Infanterieeinheiten können sich zudem in einem mehrstöckigen Gebäude hoch oder runter bewegen (dies schließt auch eine Bewegung vom obersten Stockwerk zum Dach des Gebäudes ein), was sie pro Stockwerk einen Punkt (1 Feld, 10cm oder 4“) ihres Bewegungswerts kostet. Hohe Mauern und Gebäude blockieren die Sichtlinie (SL) und können als Deckung dienen.

Wellblechhütten (Quonset Huts) sind ein besonderer Gebäudetyp, der die SL für manche Einheiten blockiert, für manche aber auch nicht (siehe S. 153).

Alle Infanterieeinheiten, Läufer und Kettenfahrzeuge mit Panzerung 2 oder höher können Niedrige Mauern überqueren, Rad-, Ketten- und Halbkettenfahrzeuge mit Panzerung 1 jedoch nicht.

Niedrige Mauern blockieren die SL nicht, können aber als Deckung dienen.

- **WRACKS**: Wenn Fahrzeuge während der Partie vernichtet werden, verbleiben die vernichteten Fahrzeuge auf dem Spielfeld und werden zu Wrackgelände. Die Spieler haben zudem die Option das zerstörte Fahrzeug durch die Miniatur eines zerstörten Fahrzeugs oder eines anderen Ersatzes zu ersetzen, falls sie das Fahrzeug noch anderweitig wiederverwenden wollen. Wracks blockieren die Sichtlinie und können als Deckung dienen.

Eine Fahrzeug- oder Läufer-Einheit kann sich nicht durch ein Wrack bewegen. Wracks können von Infanterie von beiden Seiten her durchquert werden. Ein brennendes Wrack trifft eine es durchquerende Einheit wie ein Flammenwerfer /1; dieses Feuer kann nicht gelöscht werden.

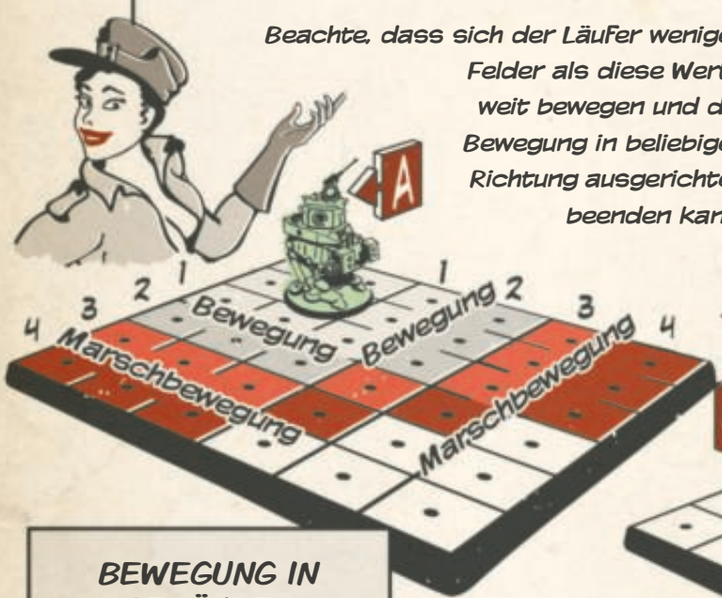
MARSCHBEWEGUNGSAKTION

Eine Einheit, der eine Marschbewegungsaktion zugewiesen wird, verwendet zwei Aktionen darauf, sich eine Anzahl Felder weit zu bewegen, die gleich oder niedriger ihrem Marschbewegungswert ist. Abgesehen von der maximalen Zahl der Felder der Bewegung unterscheidet sich eine Marschbewegung nicht von einer Bewegung.

BEWEGUNG / MARSCHBEWEGUNG

In dem nachfolgenden Diagramm hat Einheit A einen Bewegungswert von 2 und einen Marschbewegungswert von 4.

Beachte, dass sich der Läufer weniger Felder als diese Werte weit bewegen und die Bewegung in beliebiger Richtung ausgerichtet beenden kann.



BEWEGUNG UM ECKEN

Infanterieeinheit A kann sich über die Gebäudeecken bewegen und über die Ecke, die an das Feld angrenzt, das von Feindeinheit B besetzt wird, allerdings kann sie sich nicht über die Ecke bewegen, bei der das Gebäude und Einheit B aneinander grenzen.

BEWEGUNG IN GEBÄUDEN

Infanterieeinheit A kann das Gebäude nicht durch die Wände verlassen, stattdessen aber über eine ÖFFnung und kann sich dabei auch diagonal bewegen, um das Gebäude durch einen Ausgang zu verlassen.

Fahrzeugeinheit C kann sich nicht über die Gebäudeecke in das diagonal angrenzende Feld bewegen und so nur einen Punkt des Bewegungswerts verbrauchen, sie muss sich stattdessen zuerst ein Feld nach vorne bewegen und dann ein Feld nach links und so das diagonal angrenzende Feld Für zwei Punkte des Bewegungswerts betreten.

Fahrzeugeinheit B benötigt eine Große ÖFFnung, um das Gebäude zu betreten oder zu verlassen und kann sich nicht diagonal durch die ÖFFnung bewegen.

DAS BEWEGEN VON GROßEN UND RIESIGEN FAHRZEUGEN

Große Fahrzeugeinheiten nehmen zwei Felder ein und Riesige Fahrzeugeinheiten vier Felder. Wenn ein großes oder riesiges Fahrzeug eine Bewegungsaktion erhält, wird die Bewegung anhand des Frontbereichs des Fahrzeugs ausgeführt. Der Frontbereich des Fahrzeugs wird eine Anzahl an Feldern weit bewegt, die dem Wert der Bewegungsaktion entspricht, wobei der Rest des Fahrzeugs das/die Feld/er besetzt, das/die von dem Frontbereich während des letzten Feldes der Bewegung besetzt wurden. Wenn Große oder Riesige Fahrzeuge sich diagonal bewegen, bewegt sich der gesamte Frontbereich des Fahrzeugs diagonal. Riesige Fahrzeuge können sich innerhalb der vier Felder, die sie besetzen, drehen und dies vor oder nach der Bewegung. Wie andere Fahrzeugeinheiten können sich auch Große und Riesige Fahrzeuge nicht diagonal über eine Ecke oder ein Feld bewegen, das von unpassierbarem Gelände oder einer Feindeinheit besetzt wird.

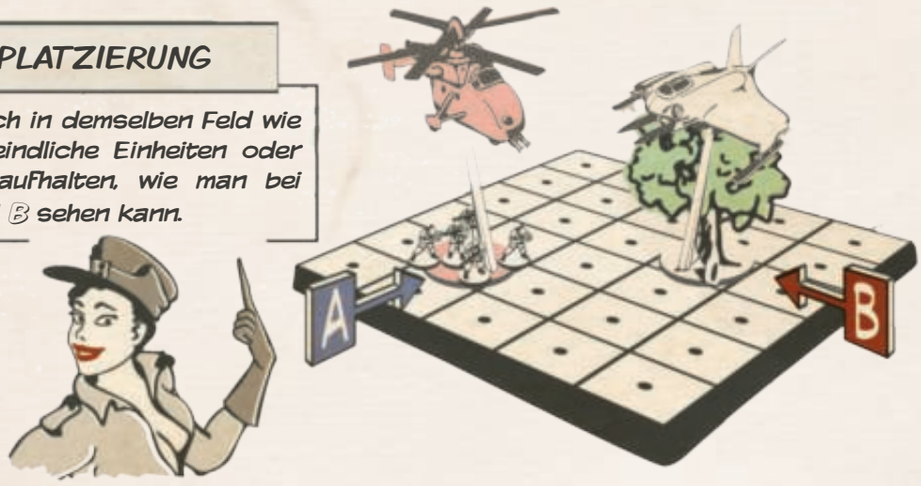
DAS BEWEGEN VON FLUGZEUGEN

Flugzeuge bewegen sich auf die gleiche Weise wie andere Fahrzeuge, werden aber nicht von den Ecken der Felder eingeschränkt, die von unpassierbarem Gelände oder Feindeinheiten besetzt sind, und weil Flugzeuge über Gelände, Gebäude und bodengebunden Einheiten fliegen, haben diese Elemente des Schlachtfelds keine Auswirkung auf ihre Bewegung. Sie können sich nicht in Gelände oder Gebäude hinein bewegen und werden stattdessen auf dem Spielfeld über diesen platziert. Flugzeuge müssen jedes Mal, wenn sie aktiviert werden, eine Bewegung oder Marschbewegung als ihre erste Aktion ausführen. Luftfahrzeuge mit der Fähigkeit

Helikopter sind eine Ausnahme von dieser Regel. Große Flugzeuge besetzen zwei Felder, weswegen sie den Regeln für die Bewegung Großer Fahrzeuge folgen, sie werden aber nicht durch die Ecken von Feldern, wenn diese von unpassierbarem Gelände oder einer Feindeinheit besetzt sind, in der Bewegung eingeschränkt, abgesehen von den zuvor erwähnten Ausnahmen.

FLUGZEUGPLATZIERUNG

Flugzeuge können sich in demselben Feld wie befreundete oder feindliche Einheiten oder Geländehindernisse aufhalten, wie man bei den Beispielen A und B sehen kann.



TRANSPORTIEREN VON PASSAGIEREN UND FAHRZEUGEN

Fahrzeuge mit der Fähigkeit Passagiere (#) können Infanterieeinheiten transportieren. Die Zahl in Klammern gibt die Anzahl der verfügbaren Plätze im Fahrzeug an. Jeder Soldat einer Infanterieeinheit mit Panzerungswert 1 oder 2 verbraucht einen Platz innerhalb des Fahrzeugs. Jeder Soldat einer Infanterieeinheit mit Panzerungswert 3 oder 4 verbraucht zwei Plätze innerhalb des Fahrzeugs. Ein Fahrzeug kann mehr als eine Infanterieeinheit transportieren, vorausgesetzt, sie benötigen nicht mehr Plätze als in dem Fahrzeug insgesamt verfügbar sind.

Infanterieeinheiten steigen in ein Fahrzeug ein, indem sie sich in Kontakt mit dem Fahrzeug oder der Base des Fahrzeugs begeben. Infanterieeinheiten können zudem zu Beginn einer Partie in ein Fahrzeug einsteigen. Die Anwesenheit der Infanterieeinheit sollte dadurch angezeigt werden, dass man eine Miniatur der Einheit auf der Einheitenkarte des Fahrzeugs, dem Fahrzeug selbst oder der Base des Flugzeugs platziert.

Passagiere, die in einem Fahrzeug transportiert werden, aktivieren getrennt von dem Fahrzeug. Passagiere können aus einem Fahrzeug aussteigen, wenn sie vor dem Fahrzeug aktiviert werden, und dann eine Bewegung oder Marschbewegung ausführen, um sich von dem Fahrzeug fortzubewegen. Wenn die Passagiere nach dem Fahrzeug aktiviert werden, können sie nicht aus dem Fahrzeug aussteigen und deswegen auch keine Bewegung oder Marschbewegung ausführen. Passagiere können keine Dauerangriffe ausführen und auch keine Nahkampfwaffen oder Unterstützungswaffen einsetzen, solange sie eingestiegen sind. Passagiere können

jedoch jegliche anderen von ihnen selbst mitgeführten Waffen nutzen, die den gleichen Feuerwinkel wie die Seitenwaffen des Fahrzeugs haben. Die Anzahl der Passagiere, die auf jeder Seite des Fahrzeugs feuern können, ist gleich der Hälfte der Anzahl an verfügbaren Plätzen (#) im Fahrzeug. Passagiere können keine Fähigkeit nutzen, die das Fahrzeug, in dem sie sich befinden, als Ziel hat.

Passagiere, die von einem Fahrzeug transportiert werden, können nicht zum Ziel einer Angriffsaktion werden. Wenn ein Fahrzeug zerstört wird, während es Passagiere transportiert, würfelt dessen Spieler einen Würfel für jeden Passagier. Die Zahl der gewürfelten gibt die Zahl der Passagiere an, die einen Schadenspunkt erhalten. Einheiten, die auf diese Weise Schaden erhalten, erhalten keine Deckung oder Infanterieschutzwürfe, können aber die Fähigkeit *Unverwüstlich* (siehe S. 171-172) nutzen. Jegliche überlebenden Passagiere werden in Reichweite 1 (1 Feld, 10cm oder 4“) zum Fahrzeug aufgestellt. Wenn die an das Fahrzeug angrenzenden Felder von den Passagieren nicht besetzt werden können, werden sie vernichtet. Alle überlebenden Einheiten erhalten zudem einen *Niederhalten*-Marker und gelten für die aktuelle Runde als aktiviert.

Ebenfalls können Fahrzeuge von See- und Lufttransportern auf und über das Spielfeld transportiert werden. Lufttransporter sind Flugzeuge, die so ausgerüstet sind, dass sie *Luftbewegliche* und *Luftangriff*-Fahrzeuge transportieren können. Seetransporter sind Marineeinheiten, die so ausgerüstet sind, dass sie Infanterie- und Fahrzeugeinheiten transportieren können. Fahrzeugeinheiten können das Spiel von einem See- oder Lufttransporter transportiert beginnen. Sie können auch während der Partie von einem Lufttransporter aufgelesen werden oder in einen Seetransporter einsteigen. Infanterieeinheiten können ebenfalls das Spiel als Passagiere in einem Seetransporter beginnen oder während der Partie in den Seetransporter einsteigen.

Fahrzeuge, die von einem Lufttransporter transportiert werden, können nicht zum Ziel eines Angriffs werden. Wenn ein Lufttransporter zerstört wird, während er ein Fahrzeug transportiert, würfelt dessen Spieler einen Würfel für jeden Schadenspunkt, der auf der Schadensleiste des Fahrzeugs noch verblieben ist. Luftangrifffahrzeuge erhalten einen Schadenspunkt je gewürfeltem und alle anderen Fahrzeuge erhalten einen Schadenspunkt je gewürfeltem und . Wenn das Fahrzeug überlebt, wird es direkt unter dem Lufttransporter platziert und der Lufttransporter vom Spielfeld entfernt. Das Fahrzeug erhält einen *Niederhalten*-Marker und gilt für die aktuelle Runde als aktiviert. Wenn das Feld direkt unter dem Lufttransporter nicht von einem Fahrzeug besetzt werden kann, wird das Fahrzeug zerstört.

Einheiten können in einen Seetransporter einsteigen, indem sie sich in den Seetransporter bewegen. Ein Seetransporter verfügt über zwölf Plätze und mehrere Einheiten können in einen Seetransporter einsteigen, vorausgesetzt, es gibt genügend Plätze, um sie alle aufzunehmen. Einheiten nehmen Plätze wie nachfolgend beschrieben ein:

- **Infanterie, Panzerung 1 oder 2: ein Platz pro Soldat.**
- **Infanterie, Panzerung 3 oder 4: zwei Plätze pro Soldat.**

- **Fahrzeuge, Standard: sechs Plätze.**
- **Fahrzeuge, Groß: zwölf Plätze.**
- **Fahrzeuge, Riesig: kann in einen Seetransporter nicht einsteigen.**

Fahrzeug- und Infanterieeinheiten, die von einem Seetransporter transportiert werden, aktivieren getrennt vom Seetransporter. Fahrzeug- und Infanterieeinheiten können aus einem Seetransporter aussteigen, wenn sie vor dem Seetransporter aktiviert werden, und können dann eine Bewegung oder Marschbewegung ausführen, um sich von dem Seetransporter fortzubewegen. Ansonsten können sie keine Bewegungs-, Marschbewegungs-, Angriffs- oder Dauerangriffsaktion ausführen, während sie an Bord eines Seetransporters sind. Einheiten, die von einem Seetransporter transportiert werden, können nicht zum Ziel eines Angriffs werden. Wenn ein Seetransporter zerstört wird, während er keinen Kontakt mit dem Festland hat, werden alle Passagiere und Fahrzeuge ebenfalls vernichtet. Wenn das Bugtor eines Seetransporters in Kontakt mit dem Festland ist, können die transportierten Passagiere und Fahrzeuge ohne Schaden aus dem Seetransporter aussteigen.

FAHRZEUGE MIT MANNSCHAFT

Wenn mit einem Fahrzeug mit mehreren Mannschaftsmitgliedern gespielt wird, wie z.B. dem Red Fury der SSU, dann spielt die Zahl der zum Fahrzeug hinzumodellierten Soldaten keine Rolle. Es kann bei jeder Aktivierung alle seine auf der Einheitenkarte gelisteten Waffen einsetzen, allerdings nur, solange das Fahrzeug noch über Lebenspunkte verfügt.

Ein weiteres gutes Beispiel ist der Mobile HQ Command Walker der Alliierten. Er ist ein riesiger Läufer mit mehreren Soldaten, die Geschütze, Radar, etc. bedienen. Sie sind für die Summe der Lebenspunkte der Fahrzeugeinheit und dafür, welche Waffen sie einsetzen kann, irrelevant. Man könnte ihn sogar mit 10 Soldaten drauf modellieren und das Fahrzeug würde dennoch seine reguläre Einheitenkarte verwenden, wenn es darum geht festzustellen, welche und wie viele Waffen er einsetzen kann, wenn er aktiviert wird.

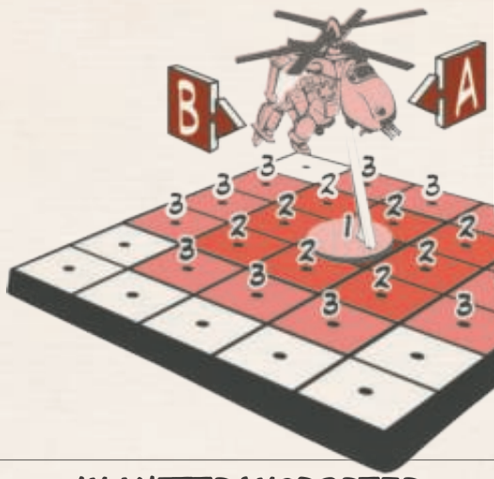
EIN- UND AUSSTEIGEN AUS LUFTTRANSPORTERN

AUS LUFTTRANSPORTER AUSSTEIGEN

Fahrzeugeinheit B steigt aus dem Lufttransporter Einheit A aus und führt eine Bewegungsaktion mit dem Bewegungswert 3 aus, was es ihr erlaubt, sich auf jedes der eingefärbten Felder zu bewegen.

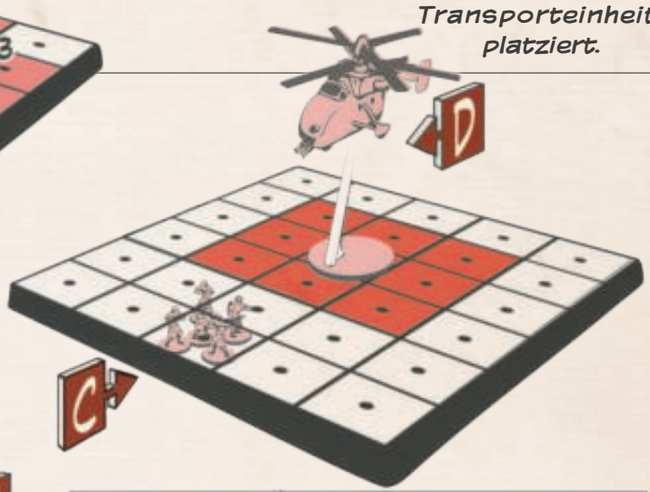
Eine Infanterieeinheit, die aus einem Lufttransporter aussteigt, wird auf einem der angrenzenden Felder um die Transporteinheit platziert.

Eine Fahrzeugeinheit, die aus einem Lufttransporter aussteigt, wird auf dem Feld direkt unter der Transporteinheit platziert.



IN LUFTTRANSPORTER EINSTEIGEN

Einheit C muss eine Bewegungsaktion aufwenden, um ein beliebiges der im Diagramm abgebildeten eingefärbten Felder betreten und in den Lufttransporter D einsteigen zu können.



EIN- UND AUSSTEIGEN BEI FAHRZEUGEN

Eine Einheit, die in die Fahrzeugeinheit E einsteigen will, muss diese von einem der eingefärbten Felder aus tun.

ANGRIFFSAKTION

0 Reichweite prüfen – S. 36 –

1 Feuerwinkel prüfen – S. 37 –

2 Sichtlinie prüfen – S. 38 –

3 Zieleinheiten ansagen – S. 40 –

4 Trefferwurf für Zieleinheiten – S. 41 –

5 Zieleinheiten legen Schutzwürfe ab – S. 42 –

6 Zieleinheiten erleiden Schaden – S. 43 –

7 Zieleinheiten werden niedergehalten – S. 44 –

8 Nahkampf abhandeln – S. 45 –

0 - REICHWEITE PRÜFEN

Einheiten können nur Einheiten angreifen, die sich in Reichweite ihrer Waffen befinden. Die Reichweite einer jeden Waffe wird, in Feldern gemessen, auf der Einheitenkarte in der Reichweitenspalte der Waffentabelle angegeben.

REICHWEITE

Einheit A wurde eine Angriffsaktion zugewiesen. Die Überprüfung der Waffentabelle auf ihrer Einheitenkarte offenbart, dass sie eine Waffe mit einer Reichweite von Sechs und eine Waffe mit einer Reichweite von Drei hat.

Dies bedeutet, dass Einheit B sich in Reichweite aller Waffen von Einheit A befindet, Einheit C aber nur in Reichweite der Waffe mit einer Reichweite von Sechs.

Wenn diagonal gemessen wird, zählt das erste Feld als ein Feld, aber alle nachfolgenden diagonal gemessenen Felder zählen als zwei Felder. Eine Reichweite von „C“ zeigt eine Nahkampfwaffe (Close Combat) an, die nur Ziele in angrenzenden Feldern angreifen kann (siehe S. 46).

1 - FEUERWINKEL PRÜFEN

Falls nicht anders in der Waffentabelle angegeben, verfügen Infanterieeinheiten (einschließlich Helden) über einen Feuerwinkel von 360°, was es ihnen erlaubt, in jede Richtung zu feuern. Fahrzeugwaffen haben einen definierten Feuerwinkel, der in der Waffentabelle der Einheitenkarte angegeben ist. Die vier Feuerwinkel sind:

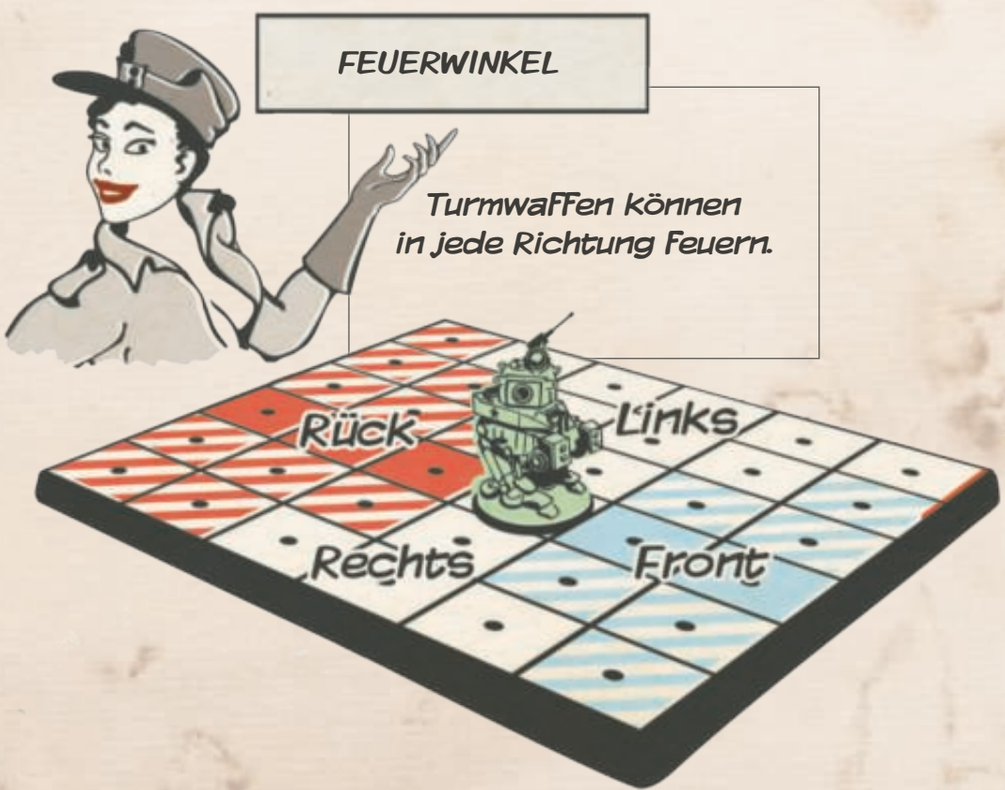
- **FRONTWAFFEN (FRONT):** können nur Ziele in Feldern angreifen, die sich in einem Winkel von 45° zu beiden Seiten des Feldes direkt vor dem Fahrzeug und dazwischen befinden. (Blau gekennzeichnet.)

- **RÜCKWAFFEN (REAR):** können nur Ziele in Feldern angreifen, die sich in einem Winkel von 45° zu beiden Seiten des Feldes direkt hinter dem Fahrzeug und dazwischen befinden. (Rot gekennzeichnet.)

- **SEITENWAFFEN (SIDE):** können nur Ziele in Feldern angreifen, die sich in einem Winkel von 180° auf den jeweiligen Seiten des Fahrzeugs befinden; ausgenommen die Felder direkt vor und hinter dem Fahrzeug. (Weiß gekennzeichnet.)

- **TURMWAFFEN (TURRET):** können in jede Richtung Ziele angreifen (360°-Winkel.)

Wenn eine Einheit versucht ein Ziel zu erfassen, dass sich nicht in ihrem Feuerwinkel befindet, muss der Spieler ihr zuerst eine Bewegungsaktion zuweisen, um die Ausrichtung zu ändern.



2 - SICHTLINIE (SL) PRÜFEN

Jedes Feld auf der Spielmatte, das einen Punkt zeigt, blockiert die Sichtlinie (SL) nicht. Um die SL festzustellen, ziehen die Spieler eine imaginäre Linie von dem Punkt des Feldes, das von ihrer Einheit, der eine Angriffsaktion zugewiesen wurde, besetzt wird, zu dem Punkt im Zentrum des Feldes, das von der Zieleinheit besetzt wird.

Bei Großen Fahrzeugen wird für die Front- und Turmwaffen die SL von dem Feld gezogen, das von der Front des Fahrzeugs besetzt wird und für die Rückwaffen von dem Feld, das von der Rückseite des Fahrzeugs besetzt wird. Bei Riesigen Fahrzeugen wird für die Front- und Turmwaffen die SL von einem der beiden Felder gezogen, die von der Front des Fahrzeugs besetzt werden und die Rückwaffen ziehen die SL von einem der beiden Felder, die von der Rückseite des Fahrzeugs besetzt werden.

Wenn die Linie durch ein Feld geht, das keinen Punkt zeigt oder von Gelände besetzt ist, das die SL blockieren würde, dann ist die SL blockiert.

Wenn die SL durch die Ecke eines Feldes ohne einen Punkt geht, dann ist die SL nicht blockiert, aber die Zieleinheit erhält den Vorteil einer Deckung (siehe S. 43).

Wenn die Linie durch die Ecken von Feldern geht, die die SL auf beiden Seiten der Linie blockieren würden, dann ist die SL blockiert.

Ein Feld, das von einer Infanterieeinheit besetzt ist, blockiert die SL nicht, aber ein Feld, das von einer Fahrzeugeinheit besetzt ist, blockiert die SL sehr wohl.

Felder, die Nebel enthalten, blockieren die SL zu Einheiten auf der abgewandten Seite. Einheiten im Nebel können als Ziele ausgewählt werden, erhalten aber Deckung.

Baumfelder blockieren die SL zu Einheiten auf der abgewandten Seite, aber Einheiten in diesem Gelände können als Ziele ausgewählt werden.

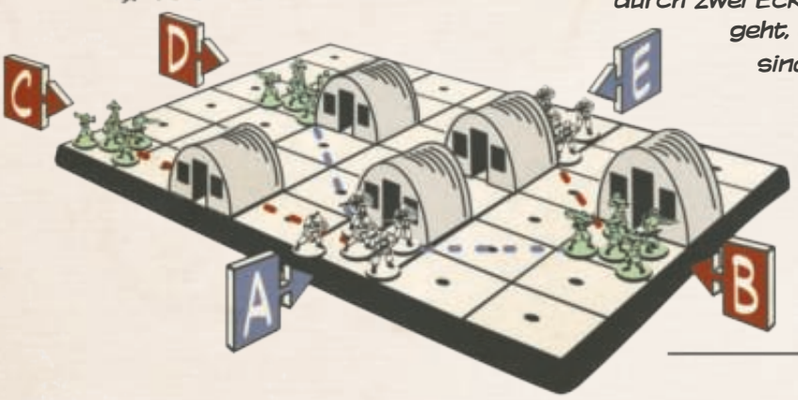
Hohe Mauern, Bauwerke und Gebäude blockieren die SL, allerdings ermöglichen Öffnungen eine SL. Eine Einheit in einem Gebäude kann eine Einheit außerhalb des Gebäudes nur dann als Ziel wählen, wenn die angreifende Einheit oder die Zieleinheit angrenzend an (auch diagonal angrenzend) der Öffnung steht, durch die die SL der angreifenden Einheit geht.

Eine Einheit außerhalb eines Gebäudes kann eine Einheit innerhalb des Gebäudes nur dann als Ziel wählen, wenn die angreifende Einheit oder die Zieleinheit angrenzend an (auch diagonal angrenzend) der Öffnung steht, durch die SL der angreifenden Einheit geht.

SICHTLINIE BEISPIEL 1

Einheit A hat SL auf Einheit B, obwohl die Linie, die von dem Punkt im Feld der Einheit A zum Punkt im Feld der Einheit B gezogen wird, durch die Ecke eines Feldes ohne einen Punkt geht. Einheit A hat jedoch keine SL auf Einheit C, da die zwischen den beiden Punkten der EinheitenFelder gezogene Linie durch ein Feld ohne einen Punkt geht.

Einheit A hat eine SL auf Einheit D, weil die zwischen den beiden Punkten der EinheitenFelder gezogene Linie durch zwei Ecken von Feldern ohne Punkt geht, die nicht gegenüberliegend sind. Einheit B hat keine SL zu Einheit E, da die zwischen den beiden Punkten der EinheitenFelder gezogene Linie durch zwei Ecken von Feldern ohne Punkte geht, die gegenüberliegend sind.



SICHTLINIE BEISPIEL 2

SL DURCH ÖFFNUNGEN

Einheit G im Inneren des Gebäudes hat eine SL zu Einheit B außerhalb des Gebäudes, weil Einheit G sich angrenzend zu einer Öffnung befindet. Einheit B hat auch eine SL zur im Gebäude befindlichen Einheit G. Einheit G hat SL zu Einheit F, weil sie sich beide im Gebäude befinden, aber keine SL zu Einheit J, weil Einheit G nicht angrenzend zu einer Öffnung ist, durch welche sie auf Einheit J zielen könnte.

SL DURCH ANDERE EINHEITEN

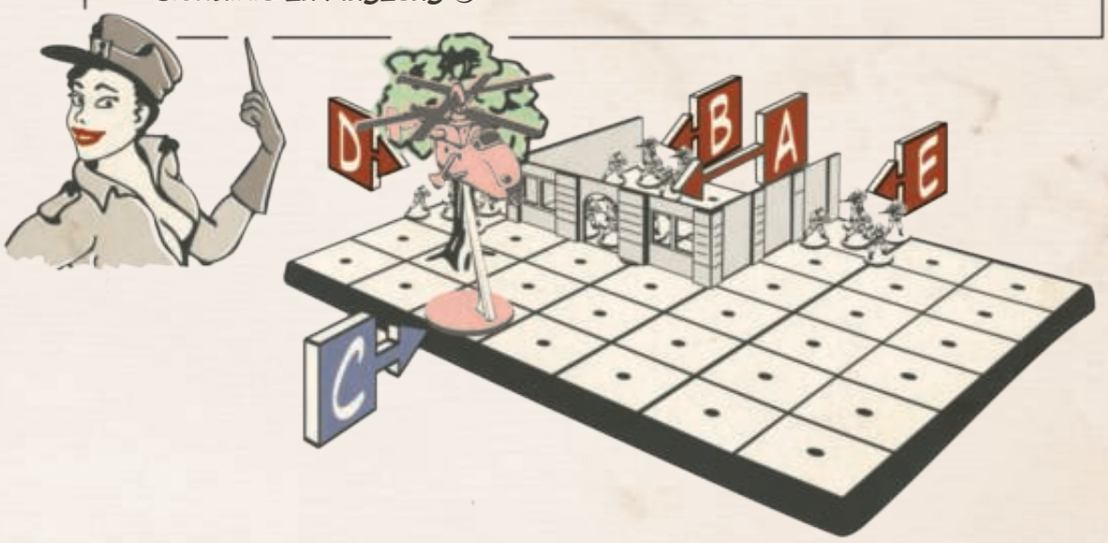
Infanterieeinheit A hat SL zur feindlichen Infanterieinheit C und zur feindlichen Fahrzeugeinheit D, obwohl sie durch die befreundete Infanterieeinheit B schießt. Die Einheiten C und D können die Einheiten A und B ebenfalls als Ziel wählen, allerdings kann Infanterieeinheit E nicht die Einheiten A und B als Ziel wählen, weil die SL durch die befreundete Fahrzeugeinheit D blockiert wird.

SL DURCH GELÄNDE

Einheit J hat SL zu Einheit I, obwohl sie sich in einem Baumfeld befindet, sie hat aber keine SL zu Einheit H, da diese sich auf der abgewandten Seite des Baumfeldes befindet.

SICHTLINIE ZU FLUGZEUGEN

Flugzeug C hat Sichtlinie zu Infanterieeinheit A, aber nicht zu Infanterieeinheit B. Infanterieeinheit A hat Sichtlinie zu Flugzeug C, aber Infanterieeinheit B nicht. Flugzeug C hat Sichtlinie zu den Infanterieeinheiten D und E und Infanterieeinheit D und E haben Sichtlinie zu Flugzeug C.



Flugzeuge haben eine Sichtlinie zu allen Einheiten auf dem Spielfeld, die sich nicht in einem Gebäude befinden. Alle Einheiten auf dem Spielfeld, die sich nicht in einem Gebäude befinden, haben eine Sichtlinie zu jedem Flugzeug.

Flugzeuge haben nur dann eine Sichtlinie zu einer Einheit in einem Gebäude, wenn diese Einheit sich angrenzend zu einer Öffnung befindet und das Flugzeug durch diese Öffnung eine Sichtlinie zur Einheit hat. Einheiten in Gebäuden haben nur dann eine Sichtlinie zu Flugzeugen, wenn die Einheiten sich angrenzend zu einer Öffnung befinden und die Einheiten durch diese Öffnung eine Sichtlinie zum Flugzeug haben.

3 - ZIELEINHEITEN ANSAGEN

Sobald Reichweite, Feuerwinkel und SL überprüft wurden, um festzustellen, welche Einheiten von der Einheit, der eine Angriffsaktion zugewiesen wurde, angegriffen werden können, muss der Spieler erklären, welche Einheit von welcher eingesetzten Waffe als Ziel ausgewählt wird und ebenso auch die Fähigkeiten, die auf den Angriff angewandt werden. Sobald die Ziele erklärt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.

Wenn Angriffe ausgeführt werden, gelten alle Angriffe als gleichzeitig ausgeführt. Wenn ein Spieler erklärt, dass eine Einheit all ihre Waffen gegen das gleiche Ziel abfeuert, es aber schon mit der ersten Waffe vernichtet, gelten die anderen Waffen immer noch als bei diesem Angriff eingesetzt und können nicht gegen ein anderes Ziel eingesetzt werden. Wenn ein Spieler erklärt, dass er eine Waffe mit Munitionsbegrenzung einsetzt (siehe S. 161), wird die Munition trotzdem verbraucht, selbst wenn andere Waffen die Zieleinheit davor schon vernichten. Eine Einheit muss nicht alle ihre Waffen und Fähigkeiten einsetzen, aber wenn

eine Einheit kein Ziel für eine ihrer Waffen angibt oder nicht andeutet, dass eine Fähigkeit zusammen mit einer erklärten Waffe eingesetzt wird, wird diese während der Aktivierung nicht genutzt. Fahrzeug- und Heldeneinheiten können alle ihre in ihrer Waffentabelle aufgelisteten Waffen während jeder Angriffsaktion einsetzen. Infanterieeinheiten können während jeder Angriffsaktion für alle ihre überlebenden Soldaten alle ihre in der Waffentabelle aufgelisteten Waffen einsetzen.

Jede Waffe, die von der angreifenden Einheit genutzt werden kann, kann gegen ein anderes Ziel erklärt werden. Ein Fahrzeug oder Held mit mehreren Waffen und Infanterieeinheiten mit mehreren Soldaten können wählen, ob sie mehrere Ziele erklären oder ob sie ihren Angriff auf ein einzelnes Ziel konzentrieren.

MEHRERE WAFFEN, DIE AUF MEHRERE ZIELE FEUERN

Infanterieeinheit Ⓐ verfügt über drei Schrotflinten (Shotgun) und zwei Flammenwerfer (Flame-Thrower). Sie entscheidet sich, die benachbarte Läufereinheit Ⓑ mit den Flammenwerfern, die zwei Felder entfernte Infanterieeinheit Ⓒ mit zwei Schrotflinten und den Helden Ⓓ mit der verbleibenden Schrotflinte anzugreifen.

4 - TREFFERWURF FÜR ZIELEINHEITEN

Die Anzahl der Dustwürfel, die für jede Waffe geworfen wird, ist in der Waffentabelle der Einheitenkarte angegeben. Lokalisiere die Reihe, die die Werte der jeweiligen Waffe enthält und dann die Spalte, die die Einheitenart und den Panzerungwert der Zieleinheit angibt. Die Zahl links des Schrägstrichs ist die Zahl der Würfel, die geworfen werden muss.

Wenn ein 🔥 auf der linken Seite des Schrägstrichs steht, dann ist die Waffe eine Sprengwaffe. Sprengwaffen verfügen über eine explosive Nutzlast oder streuen über einen großen Bereich. 🔥 gibt an, dass die Waffe einen Würfel für jede Miniatur in der Zieleinheit wirft. Wenn auf einem Raster gespielt wird, dann trifft eine Sprengwaffe alle im gleichen Feld befindlichen Infanterieeinheiten (für jede Einheit wird separat gewürfelt). Wenn sich ein Held ein Feld mit einem Fahrzeug oder Läufer teilt, werden beide getroffen.

EXPLOSION

Einheit A zielt mit einem automatischen Granatwerfer (Auto Grenade Launcher) auf Einheit B. Einheit A würfelt für den automatischen Granatwerfer /1. Einheit B enthält fünf Soldaten, weswegen Einheit B fünf Trefferwürfe würfeln muss.

Wirf die Anzahl der Würfel, die für die Waffe festgestellt wurde, wobei jedes erwürfelte einen Treffer anzeigt, außer Spezialwaffen oder Fähigkeiten modifizieren das Ergebnis (Seite 158-181).

5 - ZIELEINHEITEN LEGEN SCHUTZWÜRFE AB

Einheiten, die ein Feld besetzen, das Munitionskisten, Panzersperren, Bäume, Trümmer, Gebäude oder Nebel enthält, gelten als in Deckung befindlich.

Eine Zieleinheit gilt auch als in Deckung, wenn die Sichtlinie der angreifenden Einheit zur Zieleinheit durch die Ecke eines Feldes geht, das über keinen Punkt verfügt (siehe S. 38). Für eine Infanterieeinheit in Deckung wirft der Spieler einen Würfel für jeden Treffer, den die Zieleinheit erhalten hat. Jedes gewürfelte oder hebt einen Treffer auf.

Für eine Fahrzeugeinheit in Deckung wirft der Spieler einen Würfel für jeden Treffer, den die Zieleinheit erhalten hat. Jedes gewürfelte hebt einen Treffer auf.

Eine Infanterieeinheit die sich nicht in Deckung befindet, erhält einen Infanterieschutzwurf. Dieser Schutzwurf stellt die Fähigkeit der Infanterie dar, sich etwa zu Boden werfen zu können, um auf sie abgegebenem Beschuss entgehen zu können.

Der Spieler wirft einen Würfel für jeden Treffer, den die Zieleinheit erhalten hat. Jedes gewürfelte hebt einen Treffer auf.

BESCHUSS IN GEBÄUDEN

1947 waren wesentliche Bestandteile von Gebäuden aus Holz: genug, um ein paar Kugeln zu stoppen, aber sicher nicht genug, sie alle aufzuhalten. Und wenn man jemanden über sich entlanglaufen hört, obwohl man allein im Gebäude sein sollte, kann man auch gleich ein ganzes Magazin in die Decke schießen, nur um sicher zu sein.
Wenn zwei Einheiten in einem Gebäude nur durch ein Stockwerk voneinander getrennt sind, ist die SL durch Decken und Böden nicht blockiert und beide Einheiten befinden sich in Deckung (der Höhenvorteil findet Anwendung). Einheiten direkt über- oder untereinander gelten nicht als angrenzend und können nicht im Nahkampf kämpfen.

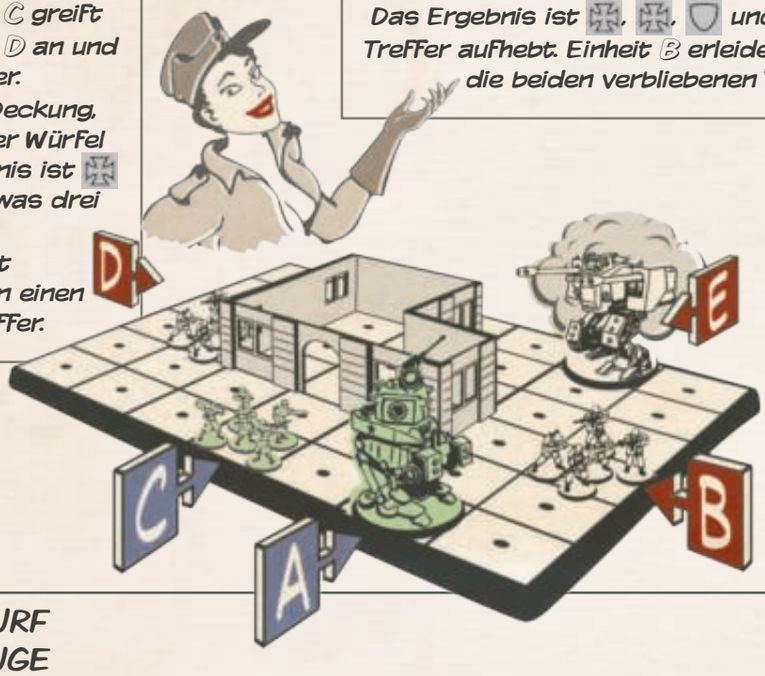
DECKUNG

SCHUTZWURF FÜR INFANTERIE

Infanterieeinheit C greift Infanterieeinheit D an und erzielt vier Treffer. Einheit D ist in Deckung, weswegen sie vier Würfel wirft. Das Ergebnis ist , , und , was drei Treffer aufhebt. Einheit D erleidet anschließend den einen verbliebenen Treffer.

DECKUNGSSWURF FÜR INFANTERIE

Fahrzeugeinheit A greift Infanterieeinheit B an und würfelt vier Treffer. Einheit B ist nicht in Deckung, erhält aber trotzdem einen Infanterieschutzwurf. Einheit B wirft vier Würfel. Das Ergebnis ist , , und , was zwei Treffer aufhebt. Einheit B erleidet anschließend die beiden verbliebenen Treffer.



DECKUNGSWURF FÜR FAHRZEUGE

Fahrzeugeinheit A greift Fahrzeug-Einheit E an und würfelt drei Treffer. Fahrzeugeinheit E befindet sich in Nebel, weswegen sie einen Deckungswurf erhält. Einheit E wirft drei Würfel. Das Ergebnis ist , und , was einen Treffer aufhebt. Einheit E erleidet anschließend die beiden verbliebenen Treffer. Einheit E schlägt zurück und erzielt drei Treffer gegen Einheit A. Einheit A hat keine Deckung, weswegen sie keinen Deckungswurf erhält und alle drei Treffer abbekommt.

Große und Riesige Fahrzeuge sind in Deckung, wenn mindestens die Hälfte des Fahrzeugs aus Sicht der angreifenden Einheit in Deckung befindlich ist. Für ein Großes Fahrzeug bedeutet dies, dass es in Deckung ist, wenn aus Angreifersicht eines der von ihm besetzten Felder in Deckung befindlich ist. Für ein Riesiges Fahrzeug bedeutet dies, dass es in Deckung ist, wenn aus Angreifersicht mindestens zwei der von ihm besetzten Felder in Deckung befindlich sind. Bezüglich der Bestimmung, ob sich Felder aus Angreifersicht in Deckung befinden, gilt, dass von Großen und Riesigen Fahrzeugen besetzte Felder anderen von diesen Fahrzeugen besetzten Feldern keine Deckung verleihen.

6 - ZIELEINHEITEN ERLEIDEN SCHADEN

Weise Treffer, die nicht von Schutzwürfen aufgehoben wurden, nacheinander den einzelnen Miniaturen zu, wobei jeder Treffer vollständig abgehandelt wird, bevor der nächste dran ist.

Jeder Treffer, der einer Infanterieeinheit zugewiesen wird, eliminiert eine ihrer Miniaturen, wobei diese vom Spieler der Einheit ausgewählt wird. Jeder Treffer bei einem Helden oder Fahrzeug richtet die in der Waffentabelle der entsprechenden Einheitenkarte angegebene Menge an Schaden an.

Lokalisiere die Reihe, die die Werte der jeweiligen Waffe enthält und dann die Spalte, die die Einheitenart und den Panzerungswert der Zieleinheit angibt.

Die Zahl rechts des Schrägstrichs ist die Zahl der Schadenspunkte, die von jedem Treffer dieser Waffe zugefügt werden. Wenn in der Waffenreihe ein ☠ rechts des Schrägstrichs auftaucht, dann richtet die Waffe **Autokillschaden** an. Autokillschaden entspricht der vollen Schadenskapazität (alle „Kreuze“ auf der Schadensleiste der Einheit) der Einheit.

Für jeden erfolgreichen Treffer erleidet die Einheit ihre vollständige Schadenskapazität als Schaden.

AUTOKILL

Fahrzeug-Einheit A greift Fahrzeug-Einheit B mit einer Waffe an, die 2/☠ würfelt. Die vollständige Schadensleiste von Einheit B zeigt vier Schadenspunkte („Vier Kreuze“). Einheit B hat durch einen früheren Angriff bereits einen Schadenspunkt erhalten. Einheit A würfelt zwei Würfel und erzielt zwei Treffer gegen Einheit B. Trotz der Tatsache, dass Einheit B nur noch drei Schadenspunkte verbleiben, erzielt jeder Treffer vier Schadenspunkte, wodurch Einheit B acht Schadenspunkte erhält.

7 - ZIELEINHEITEN WERDEN NIEDERGEHALTEN

Jede Einheit, die durch einen Angriff oder einen Dauerangriff einen Treffer erhält, erhält auch einen *Unter Beschuss*-Marker. Dies gilt selbst dann, wenn die Zieleinheit einen erfolgreichen Schutzwurf gegen den Treffer oder dessen Schaden würfelt. Wenn sie bereits über einen *Unter Beschuss*-Marker verfügt, wird dieser durch einen *Niederhalten*-Marker ersetzt. Wenn eine Einheit einen *Niederhalten*-Marker hat, kann sie keinen weiteren erhalten. Einheiten erhalten kein *Niederhalten* durch Nahkampfangriffe.

Wenn eine Einheit, die einen *Unter Beschuss*- oder *Niederhalten*-Marker hat, aktiviert wird, würfelt deren Spieler zwei Würfel. Wenn beide Würfel ein zeigen, dann werden alle Marker entfernt. Wenn nur ein Würfel ein zeigt und die Einheit einen *Unter Beschuss*-Marker hat, dann wird der *Unter Beschuss*-Marker entfernt. Wenn nur ein Würfel ein zeigt und die Einheit einen *Niederhalten*-Marker hat, dann wird der *Niederhalten*-Marker durch einen *Unter Beschuss*-Marker ersetzt.

Ein *Unter Beschuss*-Marker zeigt an, dass eine Einheit fast niedergehalten ist, hat aber keinen Effekt auf die Einheit. Ein *Niederhalten*-Marker zwingt die Einheit, als erste Aktion eine **Nichts-Aktion** auszuführen. Außerdem kann eine Einheit mit einem *Niederhalten*-Marker keine Nahkampfaktion ausführen. Sie kann jedoch einen Reaktionsnahkampfangriff ausführen, wenn sie im Nahkampf angegriffen wird.

Wenn eine Einheit mit einem *Niederhalten*-Marker einen Reaktionsangriff versucht, würfelt sie auf die gleiche Weise, wie eine aktivierende Einheit, die versucht den Marker zu entfernen. Wenn der Wurf den *Niederhalten*-Marker nicht

entfernt, dann würfelt die Einheit einen statt zwei Würfeln, wenn sie feststellt, ob sie einen Reaktionsangriff ausführen kann.

Wenn die Aktivierung einer Einheit durch einen Reaktionsangriff unterbrochen wird, der dazu führt, dass die Einheit niedergehalten wird, dann gilt sie erst nach dem Beenden ihrer verbleibenden Aktionen als niedergehalten. Die unterbrochene Einheit beendet also ihre verbleibenden Aktionen und erhält erst dann den *Niederhalten*-Marker.

UNTER BESCHUSS / NIEDERHALTEN

Infanterieeinheit A führt einen Dauerangriff gegen Infanterieeinheit B durch und würfelt zwei Treffer. Infanterieeinheit B versucht einen Deckungswurf und würfelt zwei Erfolge. Infanterieeinheit B erleidet keinen Schaden, erhält aber einen Unter Beschuss-Marker. Infanterieeinheit C führt einen Angriff gegen Infanterieeinheit B durch und würfelt einen Treffer. Infanterieeinheit B versucht einen Deckungswurf, erzielt aber keinen Erfolg. Infanterieeinheit B erhält einen Schadenspunkt und ersetzt den Unter Beschuss-Marker durch einen Niederhalten-Marker.

UNTER BESCHUSS / NIEDERHALTEN

Infanterieeinheit B hat einen Niederhalten-Marker. Wenn Infanterieeinheit B aktiviert wird, würfelt der Spieler, der Infanterieeinheit B kontrolliert, zwei Würfel und erzielt *. Der Niederhalten-Marker wird durch einen Unter Beschuss-Marker ersetzt und Einheit B ist nicht länger niedergehalten, muss auch keine Nichtsaktion mehr als erste Aktion ausführen und kann wieder einen Nahkampfangriff einleiten.*

8 - NAHKAMPF ABHANDELN

Waffen, die in der Waffentabelle ihrer Einheitenkarte eine Reichweite von „C“ haben, sind Nahkampfwaffen. Diese Waffen können nur eingesetzt werden, wenn die angreifende Einheit und die Zieleinheit aneinandergrenzende Felder besetzen (einschließlich diagonal angrenzender Felder). Nahkampfwaffen können zusammen mit Fernkampfwaffen (während der gleichen Angriffsaktion) eingesetzt werden, aber ihr Einsatz muss zusammen mit den Fernkampfangriffen angesagt werden, bevor jegliche Angriffe abgehandelt werden. Fernkampfwaffenangriffe werden zuerst abgehandelt und die sich daraus ergebenden Verluste entfernt, bevor die Auswirkungen der Angriffe mit den Nahkampfwaffen abgehandelt werden.

Angriffe mit Nahkampfwaffen erlauben es der Zieleinheit, mit ihren eigenen Nahkampfwaffen zu reagieren. Sowohl der Angriff, als auch der Reaktionsangriff, werden gleichzeitig abgehandelt und die Verluste beider Seiten werden entfernt, nachdem beide Seiten ihren Angriff abgehandelt haben. Treffer mit Nahkampfwaffen unterliegen keinen Deckungs- oder Infanterieschutzwürfen. Wenn ein Dauerangriff durchgeführt wird, muss der Spieler entscheiden, ob entweder der Angriff mit den Fernkampfwaffen oder der Angriff mit den Nahkampfwaffen ein Dauerangriff ist (der andere Angriff bleibt ein normaler Standardangriff). Dennoch ist ein eventuell erfolgender Reaktionsangriff der Zieleinheit mit ihren Nahkampfwaffen kein Dauerangriff.

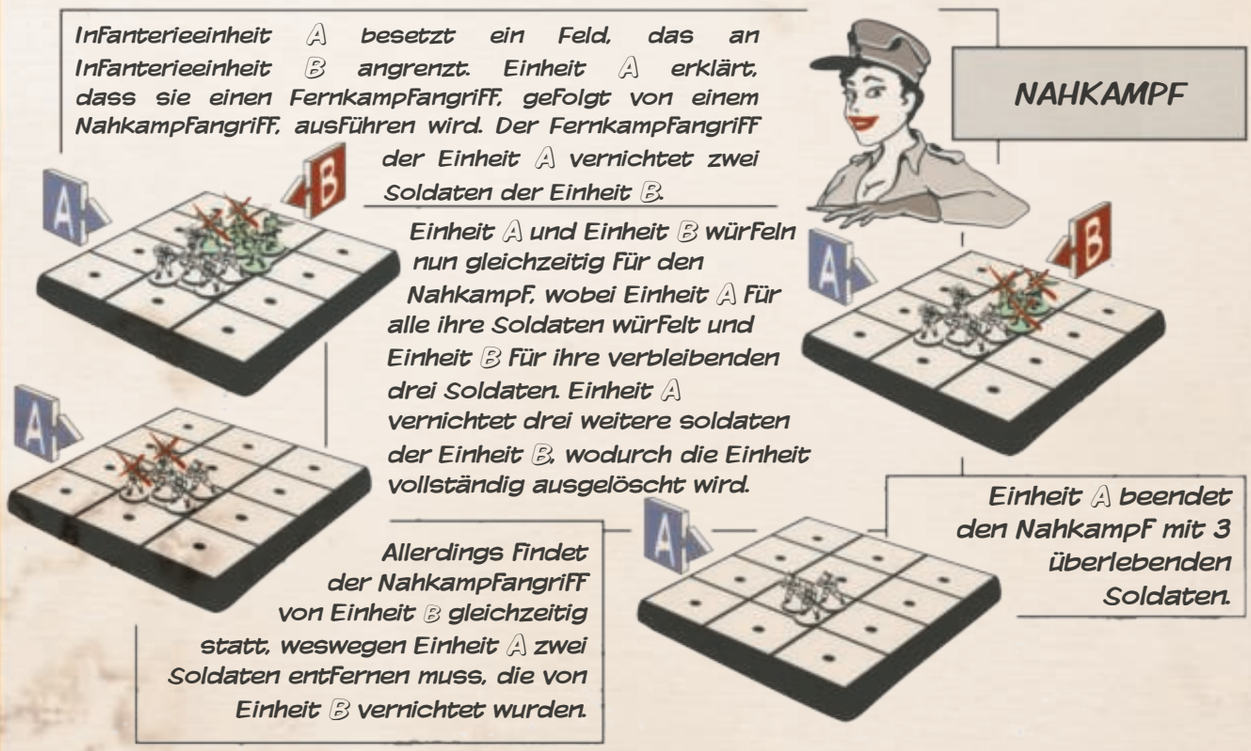
Jede Miniatur in diesem Spiel (ausgenommen Flugzeuge) kann einen Nahkampfangriff mit einer improvisierten Nahkampfwaffe ausführen. Diese Waffen kann man sich als Schaufeln, Granaten, Schulterstütze einer Waffe oder Geländetrümmer vorstellen. Eine Miniatur, die über eine oder mehrere Nahkampfwaffen verfügt, muss entscheiden, ob sie diese oder ihre improvisierte Nahkampfwaffe einsetzt, wenn sie im Nahkampf angreift oder zurückschlägt. Eine Miniatur mit mehreren Nahkampfwaffen kann sie alle einsetzen, wenn sie im Nahkampf angreift oder zurückschlägt.

Improvisierte Waffen verwenden die nachfolgenden Werte:

WAFFENTABELLE FÜR IMPROVISIERTE NAHKAMPFWAFFEN

		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3
Improvised Close Combat	C	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1			

Eine Einheit mit mehreren Nahkampfwaffen muss sich zwischen diesen oder den improvisierten entscheiden. An Fahrzeugen zählen improvisierte Nahkampfwaffen als Turmwaffen.



DAUERANGRIFFSAKTION

Eine Einheit, der einen Dauerangriffsaktion zugewiesen wird, nutzt zwei Angriffsaktionen, um ihre Trefferwahrscheinlichkeit zu erhöhen. Nachdem die bei der für den Dauerangriff verwendeten Waffe(n) angegebenen Würfel geworfen wurden, würfelt der Spieler alle verpatzten Würfe nochmal und zählt jeden zusätzlichen Treffer als Erfolg. Bis auf das Nachwürfeln funktioniert eine Dauerangriffsaktion genau wie eine Angriffsaktion.

REAKTIONSANGRIFFE

Eine Einheit, die bisher noch keine Aktion ausgeführt hat, kann einen Reaktionsangriff gegen eine Feindeinheit versuchen, die sich nicht weiter als 4 Reichweiten (vier Felder, 40cm, oder 16“) von der reagierenden Einheit entfernt aufhält, wenn die Feind-Einheit eine Kombination von Auslöse-Aktionen durchführt. Zu den kombinierten Auslöse-Aktionen gehören:

- **Bewegung und Angriff.**
- **Angriff und Bewegung.**
- **Marschbewegung.**

Diese auslösenden Aktionen erlauben einen Reaktionsangriff, egal, ob die Feindeinheit eine dritte Aktion vor, nach oder während der zwei Aktionen ausführt, aus denen die auslösende Aktion besteht (Einheiten können nie mehr als drei Aktionen ausführen).

Sobald der Spieler, der die Feindeinheit kontrolliert, die auslösenden Aktionen erklärt, würfelt der Spieler, der die reagierende Einheit kontrolliert, zwei Würfel und handelt entsprechend der nachfolgenden Ergebnisse:

Bei einem Ergebnis von wird die Einheit aktiviert und führt eine Dauerangriffsaktion oder eine Bewegungsaktion, der eine Angriffsaktion folgt, aus, nachdem die Feindeinheit ihre erste Aktion durchgeführt hat (nach der zweiten Aktion, wenn die Feindeinheit drei Aktionen ausführt).

Der Reaktionsangriff passiert in einem ganz bestimmten Moment, abhängig von den auslösenden Aktionen:

- Wenn die Einheit sich **bewegt & angreift**: Der Reaktionsangriffsversuch findet nach der Bewegungsaktion statt. Die reagierende Einheit muss sich dann innerhalb Reichweite 4 befinden.

- Wenn die Einheit eine **Marschbewegung** ausführt (einschließlich der Nutzung der Fähigkeit Sturmangriff): Der Reaktionsangriff findet nach der Bewegungsaktion statt. Die reagierende Einheit muss sich dann innerhalb Reichweite 4 befinden. Der Reaktionsangriffsversuch findet statt und dann beendet die Einheit den verbleibenden Rest ihrer Marschbewegung.

- Wenn die Einheit **angreift & sich bewegt**: Der Reaktionsangriffsversuch findet nach der Angriffsaktion, aber vor der Bewegungsaktion statt. Die reagierende Einheit muss sich dann innerhalb Reichweite 4 befinden.

Wenn sie eine Bewegungs-/Angriffsaktion wählt, kann die Einheit die Bewegungsaktion nur nutzen, um sich auf der Stelle zu drehen (um die Feindeinheit in ihren Feuerwinkel zu bringen).

Bei einem Ergebnis von wird die Einheit aktiviert und führt eine Angriffsaktion aus, nachdem die Feindeinheit ihre erste Aktion durchgeführt hat (nach der zweiten Aktion, wenn die Feindeinheit drei Aktionen ausführt).

Wenn das Würfelergebnis kein zeigt, dann aktiviert die Einheit mit einer **Nichts-Aktion**.

Wenn die Feindeinheit eine Marschbewegung ausführt, dann wird die Feindeinheit so bewegt, als ob ihr eine reguläre Bewegung zugewiesen worden wäre, anschließend wird der Reaktionsangriff abgehandelt und schließlich beendet die Feindeinheit den verbleibenden Rest der Marschbewegung.

Nahkampfwaffen (Reichweite C) können nicht für Reaktionsangriffe genutzt werden und Flugzeuge können niemals einen Reaktionsangriff ausführen.

ZUSAMMENSTELLUNG DEINER STREITMACHT

Bevor sie mit einer Partie DUST 1947 beginnen, müssen sich die Spieler auf die maximalen Armeepunkte einigen, die für die Zusammenstellung der jeweiligen Streitmacht zur Verfügung stehen. Für die Spieler ist es dabei hilfreich zu wissen, welches Gelände bei dieser Partie Verwendung findet und was die Missionsziele und Siegbedingungen sind. Diese Variablen können durch ein von den Spielern ausgewähltes Szenario, die Bedingungen eines Turniers oder eines anderen Wettbewerbs vorgegeben werden, oder die Spieler einigen sich darauf.

DUST 1947 ist ein schnelles und gut skalierbares Spiel. Die Spieler können sich dafür entscheiden, große Partien mit hunderten von Punkten an Einheiten zu spielen, aber auch kleinere Partien, die jedem Spieler weniger als 100 Punkte zugestehen. Die Zahl der Armeepunkte, die jedem Spieler zugewiesen wird, hat einen deutlichen Einfluss auf die Spieldauer. Auch wenn es zu viele Variablen gibt, um eine genaue Umrechnung von Punkten in Minuten zu erlauben, kann man folgende Werte als generelle Daumenregel nehmen:

25 Punkte = ~ 30 Minuten
50 Punkte = ~ 45 – 60 Minuten
100 Punkte = ~ 60 – 90 Minuten
200 Punkte = ~ 120+ Minuten

Da kleinere Partien schnell gespielt sind, können die Spieler einfach einen Spielbereich, Missionsziele und eine Punktegesamtzahl wählen, ihre Streitmacht zusammenstellen und dann mit der Partie beginnen. Alternativ können sie auch eines der Szenarien aus diesem Regelwerk oder aus einer anderen Quelle (wie z.B. die Spiel-Erweiterungen oder die Download-Seite auf WWW.DUST1947.COM) auswählen.

Starterboxen sind eine hervorragende Möglichkeit für zwei oder mehr Spieler ausbalancierte Streitkräfte für eine Partie zu erhalten. Jede Starterbox enthält eine Streitmacht, die so ausbalanciert wurde, dass man sie gegen die Streitmacht jeder anderen Starterbox spielen kann, eine Spielmatte, Würfel, ein 3D-Geländestück, Geländeplatten und ein vereinfachtes Starterregelwerk, das 5 sofort spielbare Szenarien enthält. Sobald du mit dem Spiel vertraut bist, stellen die Figuren der Box eine hervorragende Grundlage für den Ausbau deiner Streitmacht dar, der du im Lauf der Zeit weitere Miniaturen hinzufügen kannst.

Wenn die Spieler selbst zusammengestellte Streitkräfte verwenden, einigen sich die Spieler auf die Größe der verwendeten Streitkräfte (gemessen in Armeepunkten). Jede Einheit verfügt über einen Armeepunktewert auf ihrer Einheitenkarte. Je höher der Wert, desto mächtiger ist die Einheit.

Ein Spieler kann jede Einheit des von ihm gespielten Blocks auswählen, vorausgesetzt, dass die Gesamt-Armeepunkte nicht über das festgelegte Limit hinausgehen.

Sobald du ein paar Partien hinter dir hast, wirst du möglicherweise größere Partien auf größeren Tischen spielen wollen, möglicherweise sogar mit mehreren Spielern auf jeder Seite. Partien mit mehr als zwei Spielern können so gestaltet werden, dass mehrere gegnerische Blöcke oder Fraktionen gegeneinander kämpfen oder dass zwei oder mehr Spieler miteinander kooperierende Streitkräfte ins Feld führen. Bei einer „Jeder für sich selbst“-Partie aktivieren die Spieler abwechselnd in absteigender Initiativreihenfolge. Bei Partien mit kooperierenden Streitkräften aktivieren die Spieler als Teams und wechseln sich untereinander mit der Aktivierung ab, wenn ihre kooperierende Streitmacht mit der Aktivierung an der Reihe ist.

BLÖCKE UND FRAKTIONEN

Die Welt von DUST ist eine Welt im Krieg. Die führenden Weltmächte werden als Blöcke bezeichnet, aber innerhalb dieser Blöcke gibt es auch mächtige Untergruppen, die als Fraktionen bezeichnet werden. Diese Fraktionen arbeiten einerseits auf den endgültigen Sieg ihres Blocks hin, andererseits konsolidieren und erweitern sie aber auch ihren eigenen Einfluss und ihren Kontrollbereich.

Wenn die Spieler eine Streitmacht zusammenstellen, muss diese vollständig aus einem einzelnen Block stammen; ausgenommen hiervon sind erbeutete Fahrzeuge und Söldner. Die Einheiten dieses Blocks können, müssen aber nicht, Teil einer Fraktion, die an diesen Block gebunden ist, sein. Wenn du dich dafür entscheidest eine Streitmacht zusammenzustellen, deren Einheiten hauptsächlich einer einzelnen Fraktion entstammen, dann ist es möglich, dadurch einen Fraktionsbonus zu erhalten.

FRAKTIONSBONUS

Innerhalb eines jeden Blocks gibt es viele Fraktionen, die eine bestimmte Art von Armee, eine bestimmte Organisation oder Interessengruppe oder einfach nur Personen, die sich einfach zu einer festen Allianz zusammengefunden haben, darstellen. Beispiele für solche Fraktionen sind:

- **Das United States Marine Corps (USMC), die Long Range Desert Group (LRDG) oder die French Foreign Legion (FFL) innerhalb der Alliierten.**
- **Das Neue Deutsche Afrikakorps (NDAK), das Blutkreuz Korps oder die Luftwaffe innerhalb der Achsenmächte.**
- **Die People's Liberation Army, die Red Guard oder die Spetsnaz innerhalb der SSU.**

Alle Einheiten bei DUST 1947 gehören einem Block an, der durch die HintergrundFarbe der Einheitenkarte repräsentiert wird. Alliierte Einheiten haben einen grünen, die Achsenmächte einen grauen, die SSU einen roten und die Söldner einen blauen Hintergrund. Manche Einheiten innerhalb eines Blocks gehören keiner bestimmten Fraktion an und zeigen daher das Symbol ihres Blocks auf ihrer Einheitenkarte, wie z.B. die vier oben abgebildeten Karten.

Starter-Boxen sind eine hervorragende Methode, um auf einfache weise ausbalancierte Streitkräfte Für zwei oder mehr Spieler zu erhalten. Einheiten, die einer bestimmten Fraktion angehören, zeigen das entsprechende Fraktionssymbol auf ihrer Einheitenkarte, wie diese drei Karten hier.

- **Im Gegensatz zu den anderen Blöcken verfügen die Söldner der Neutral Nations Organization (NNO) über keine spielbaren Fraktionen (können aber, wie nachfolgend erklärt, dennoch vom Fraktionsbonus profitieren).**

Auch wenn man alle Einheiten eines Blocks mischen kann, um eine Armee zu erschaffen (einschließlich Söldnern und Beutefahrzeuge, so man will), hat es doch bestimmte Vorteile, wenn man eine Streitmacht ins Feld führt, die hauptsächlich aus Einheiten einer Fraktion besteht. Der erste besteht darin, dass jede Fraktion ein ihr eigenes Erscheinungsbild hat, das auf dem Schlachtfeld einen optisch hervorragenden Eindruck hinterlässt. Der zweite ist eher praktischer Natur. Wenn du eine Fraktionsstreitmacht ins Feld führst, erhältst du zusätzliche Armeepunkte, mit denen du weitere Einheiten erwerben kannst.

Deine Streitmacht gilt als Fraktionsstreitmacht, wenn:

- **Mindestens 75% ihrer Armeepunkte für Einheiten aufgewendet wurden, die Teil einer bestimmten Fraktion sind. Der Rest können Blockeinheiten, Söldnereinheiten oder Erbeutete Fahrzeuge sein.**

- **Keine Einheiten anderer Fraktionen Teil deiner Streitmacht sind.**

Wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind, kannst du bis zu 10% der gesamten Basisarmeepunkte deiner Streitmacht für Helden der Fraktion oder des Blocks, den du ins Feld führst, ausgeben.

Dies kann dich natürlich über das Armeepunktelimit, das vom Szenario vorgegeben wird, hinausbringen, aber diese Armeepunkte sind „kostenlos“ und zählen nicht gegen die Gesamtkosten deiner Streitmacht.

Diese zusätzlichen Armeepunkte müssen nicht für eine einzige Einheit ausgegeben werden. Du könntest sie z.B. für einen Helden mit 10 Punkten oder zwei Helden mit fünf Punkten ausgeben oder einen Helden mit acht Punkten wählen und die verbleibenden zwei Punkte mit den neun Punkten, die von deinen Basisarmeepunkten noch übrig sind, kombinieren und einen zweiten Helden mit elf Punkten auswählen.

BEISPIEL EINER FRAKTIONSSTREITMACHT

Heinrich stellt eine USMC-Armee mit 100 Armeepunkten zusammen. Er wählt Für 78 Punkte USMC-Truppen und -Fahrzeuge und ein P-48-Flugzeug, das zu den Blockeinheiten gehört, aus, was insgesamt 100 Punkte ergibt. Seine Armee gilt als Fraktionsarmee (mehr als 75 Armeepunkte sind USMC, der Rest ist Block, keine anderen Fraktionen präsent), weswegen er weitere 10 Armeepunkte (10 Prozent der Basis-Gesamtpunkte) Für USMC- oder Blockhelden ausgeben kann. Heinrichs Armee kann so bis zu 110 Armeepunkte haben, gilt aber trotzdem nur als eine Streitmacht mit 100 Punkten.

SÖLDNER

Söldner können auf zwei Arten gespielt werden. Söldnereinheiten können jeder Block- oder Fraktionsstreitmacht hinzugefügt werden, zählen aber nicht als Fraktionseinheiten, wenn festgestellt wird, ob 75% der Armeepunkte der Fraktion entstammen, um so den Fraktionsbonus zu erhalten. Söldner können aber auch als eine reine Söldnerstreitmacht aufgestellt werden.

Es gibt keine Fraktionen innerhalb der Söldner-Armeen, aber der Söldnerspieler kann trotzdem vom Fraktionsbonus profitieren. Wenn deine Streitmacht vollständig aus Söldnereinheiten (und optional einem erbeuteten Läufer) besteht, kannst du bis zu 10% der Basis-Armeepunkte deiner Söldnerstreitmacht zusätzlich für Söldnerhelden ausgeben.

BEUTEFAHRZEUGE

„Im Krieg und in der Liebe ist alles erlaubt," oder so ähnlich, lautet ein Sprichwort. Die Ressourcen sind knapp auf dem Schlachtfeld, weswegen manchmal erbeutete Ausrüstung, die intakt ist oder nur minimaler Reparatur bedarf, in Dienst gestellt wird. Wenn die Versorgungslinien überlastet sind, bietet diese Form des Opportunismus eine Möglichkeit, schwer beschädigte oder zerstörte Ausrüstung, wie z.B. Panzerkampfwagen, zu ersetzen. Der Nachteil bei dieser Ausrüstung besteht darin, dass sie schwer zu warten sein kann. Der Mechaniker deines Zuges ist möglicherweise mit der Konstruktion nicht vertraut, erbeutete Handbücher sind in einer fremden Sprache und Ersatzteile sind nur durch das Ausschlachten anderer Wracks, die Eroberung eines Versorgungsdepots oder die Herstellung auf dem Schlachtfeld zu beschaffen. Nichtsdestotrotz ist es immer noch besser einen der Läufer des Feindes zu besitzen, statt gar keinen Läufer auf dem Schlachtfeld zu haben und es kann den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

Jeder Spieler kann in seiner Streitmacht nur ein erbeutetes Fahrzeug mitführen. Fahrzeuge sind bei DUST 1947 die einzigen erlaubten erbeuteten Einheiten. Du darfst deiner Streitmacht keine erbeuteten Trupps, Flugzeuge oder Helden hinzufügen. Das Beutefahrzeug verfügt über die Werte, die seine Einheitenkarte zeigt, allerdings kostet es zwei Armeepunkte mehr. Erbeutete Fahrzeuge können nur aus der nachfolgenden Tabelle ausgewählt werden:

TABELLE ZUR VERFÜGBARKEIT BEUTEFAHRZEUGE

ALLIERTE	ACHSE	SSU
• *Wildfire*	• *Heinrich und Heinrich (Trop)*	• *Nadya*
• *Mickey und Mickey Light*	• *Loth*	• *Natalya*
• *Pounder und Pounder Light*	• *Luther*	• *Natasha und Natasha (TSh)*
• *Skysweeper*	• *Ludwig*	• *Nikita*
	• *Flamm-Luther*	• *Aleksei*
	• *JagdLuther*	• *Red Fury*

HELDEN

Helden sind die Hauptcharaktere des DUST-Universums – berühmte Krieger und legendäre Kämpfer, die die Truppen auf dem Schlachtfeld anführen.

Helden sind Infanterieeinheiten mit einer Miniatur. Sie sind einzigartige Persönlichkeiten, weswegen in einer Armee keiner dieser Helden zweimal vorkommen darf.

ANSCHLUSS AN INFANTERIEEINHEITEN

Bevor das Spiel beginnt, können der Held und eine Infanterieeinheit, die über den gleichen Panzerungswert verfügen, zusammengelegt werden, um eine kombinierte Einheit zu bilden, die für den Rest der Partie zeitgleich aktiviert.

Wenn der Bewegungwert des Helden und der Infanterieeinheit verschieden sind, dann verwendet die kombinierte Einheit den niedrigeren Wert. Die kombinierte Einheit teilt sich ihre Fähigkeiten (falls dies möglich ist). Wenn die kombinierte Einheit Schaden erleidet, dann weist der Spieler die Treffer der Infanterieeinheit und dem ihr angeschlossenen Helden entsprechend der Regeln für das Zuweisen von Schaden (siehe S. 43) zu.

Zähle die kombinierte Einheit als eine Einheit, wenn festgestellt wird, wie viele Einheiten für die Passenregel aktivieren müssen (siehe S. 21).

Ein Held, der das Spiel an eine Infanterieeinheit angeschlossen beginnt, bleibt die ganze Partie lang an die Einheit angeschlossen. Helden können in einem Spiel separat gespielt werden, wenn sie die Partie nicht an eine Infanterieeinheit angeschlossen beginnen oder wenn die Infanterieeinheit, der sie sich angeschlossen haben, während der Spiels vernichtet wird.

Ein Held, der aus einem dieser Gründe separat gespielt wird, kann eine Feld mit einer befreundeten Einheit teilen, aber er kann sich für den Rest der Partie nicht einer Infanterieeinheit anschließen.

Wenn er ein Feld teilt, dass das Ziel eines Flächenangriffs ist, wie z.B. eines Flammenwerfers (Flame-Thrower), sind beide Einheiten betroffen, wobei für jede Einheit separat gewürfelt wird.

FAHRZEUGE STEUERN

Ein Held mit der Fähigkeit *Fahrzeugführer* oder *Fahrzeugführer-Ass* kann ein Fahrzeug steuern. Nur jeweils ein Held kann ein Fahrzeug steuern. Damit ein Held ein Fahrzeug steuern kann, muss der Spieler vor Spielbeginn den Helden dem Fahrzeug zuweisen. Der Held und die Fahrzeugeinheit bilden nun bis zum Ende des Spiels oder bis zur Vernichtung des Fahrzeugs eine kombinierte Einheit.

Wenn ein Fahrzeug mit einem Fahrzeugführer aktiviert, wird auch dessen Fahrzeugführer aktiviert und führt die gleiche Aktion wie das Fahrzeug aus.

Betrachte den Helden und das Fahrzeug als eine einzige Einheit, wenn bestimmt wird, wie viele Einheiten für die Passenregel aktivieren müssen (siehe S. 21).

Während er ein Fahrzeug steuert, kann ein Held nicht zum Ziel eines Angriffs werden und auch nicht seine eigenen Waffen nutzen, aber seine eigenen Fähigkeiten.

Wenn das Fahrzeug vernichtet wird, dann wirft der Spieler des Fahrzeugführers einen Würfel.

Bei einem Ergebnis von oder entkommt der Held unverletzt. Bei einem Ergebnis von erhält der Held einen Punkt Schaden. Der Held wird auf einem an das Feld des Fahrzeugs angrenzendem erlaubtem Feld (1“ oder 2,5cm vom Fahrzeugrand oder der Fahrzeugbase entfernt, wenn ohne Felder gespielt wird) platziert und gilt als in dieser Runde bereits aktiviert. Wenn die an das Fahrzeug angrenzenden Felder nicht vom Helden besetzt werden können, wird der Held vernichtet.

Ein Held kann aus einem Fahrzeug aussteigen, bevor dieses aktiviert, indem er eine Bewegungs- oder Marschbewegungsaktion ausführt, um sich vom Fahrzeug wegzubewegen. Wenn der Fahrzeugführer eines Fahrzeugs aussteigt, kann er nicht mehr einsteigen und das Fahrzeug gilt als zerstört.

ZÜGE (PLATOONS)

Militärverbände sind in Züge unterteilt, so dass die Truppen immer mit den gleichen Soldaten zusammen trainieren und kämpfen können, wodurch Vertrauen und ein Gemeinschaftsgefühl aufgebaut wird, welches ihre Gesamtleistung steigert. Dust 1947 erlaubt es dir Züge aufzustellen, um deinen Vorteil aus diesen Synergien zu ziehen.

Ein Zug besteht aus Einheiten, die in einer Organisations- & Ausrüstungstabelle (O&AT; Table of Organization & Equipment, TO&E) aufgelistet sind. Diese beinhaltet eine Befehlseinheit, für gewöhnlich zwei bis vier Pflichteinheiten und ein gewisse Anzahl Unterstützungseinheiten. Die Aufstellung der Pflichteinheiten gewährt dem Zug und seinen Unterstützungseinheiten den Zugvorteil (außer es ist anders angegeben). Die Nutzung von Zügen ist absolut optional. Wenn du dich aber entscheidest, einen ins Feld zu führen, dann musst du die Befehlseinheit und alle erforderlichen Pflichteinheiten aufstellen.

ZUGVORTEIL

Der Zugvorteil gilt nur für die Einheiten des Zuges, einschließlich der Unterstützungseinheiten. Er gilt weder für unabhängige Einheiten, noch für Einheiten anderer Züge.

AUFSTELLEN MEHRERER ZÜGE

Ein Spieler kann innerhalb seiner Streitmacht mehrere Züge haben. Tut er dies, dann muss er angeben, welche Einheiten zu welchem Zug gehören. Die Einheiten einer Streitmacht müssen nicht Teil eines Zuges sein und können von diesen unabhängig operieren.

NUTZUNG VON SÖLDNERN IN ZÜGEN

Du kannst bis zu eine Gefechtseinheit eines Zuges durch eine Söldner-Einheit ersetzen. Diese Söldner-Einheit muss vom gleichen Typ sein wie die Einheit, die sie ersetzt (Infanterie, Fahrzeug oder Flugzeug) und muss über einen Panzerungswert verfügen, der mindestens so hoch ist wie der der Einheit, die sie ersetzt. Auch wenn er nicht ausreichend Gefechtseinheiten hat, gilt ein Zug, der eine Söldnereinheit auf diese Weise anheuert, als habe er die Anforderungen des Zuges erfüllt.

MARIOS ALLIED RANGER PLATOON

Mario entscheidet sich, ein Allied Ranger Platoon als Teil seiner Streitmacht ins Feld zu Führen. Er muss eine der drei Optionen Für den Pflicht-ZugFührer wählen. Mario wählt das Ranger Command Squad. Um den Zugvorteil zu erlangen, muss Mario jeweils eine Einheit Für jeden der drei Pflichteinheiten dieses Zuges auswählen. Mario wählt ein Ranger Heavy Weapon Squad, ein Ranger Combat Squad und ein Ranger Recon Squad. Nun, da er alle AnForderungen des Zuges erFüllt hat, erhält Marios Zug den Vorteil 'Rangers voran!'. Mario kann sich daFür entscheiden Unterstützungseinheiten hinzuzuFügen, wie z.B. einen Pounder M3 Medium Combat Walker, aber er muss dies nicht zwingend tun.

T.O.E.

ALLIED RANGER PLATOON

WIE MAN EINEN ZUG AUFSTELLT

Die Allied Ranger-Einheiten sind

Ausrüstung, die für Geld
ist und sind außergewö
trainiert.

Jeder Ra weiß, dass
Freiheit von lionen Z
von ihnen ab und
von ihnen die
erdenkliche Weis
Rangers sind wahr
dieses großartigen Staatenbundes.

Bazooka Joe
Lieutenant Colonel Joseph BROWN
ORDER
Ranger Command Squa
ORDER
Johnny One Eye
Lieutenant John COVIELLO

Befehlseinheit (Pflicht)

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

- Heavy Weapon Squad
ORDER
Ranger Weapon Squad
ORDER
Ranger Combat Squad
ORDER
Ranger Recon Squad

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Einheitenauswahl wie bei Einheit 1

Gefechtseinheit 3 (Pflicht)

eitenauswahl wie bei Einheit 1

Unterstützungseinheiten 4+ (Optional)

PFLICHT-ZUGFÜHRER

Der Zug muss über eine der angegebenen Zugführereinheiten verfügen.

PFLICHTEINHEIT

Der Zug muss für jede Pflichteinheit aus den aufgelisteten Einheiten wählen.

ZUGVORTEIL

Wenn der Zug über alle Pflichteinheiten verfügt, erhält er den Zugvorteil. Dieser befindet sich am Ende des Zugdiagramms.

TYPISCHE UNTERSTÜTZUNG

Beschreibt die Einheiten-Arten, die für gewöhnlich diesen Zug unterstützen. Ein Zug kann von verschiedensten oder gar keinen Einheiten unterstützt werden.

Das Diagramm auf dieser Seite erklärt die Struktur und die Anforderungen eines Zuges.

ZUGVORTEIL:

- Rangers Voran!

Das Motto d angers ist „Rang
immer gerecht u werden, indem
immer die Er n sind, die bedrä
die Rangers k

Alle Rangereinheiten (aber nicht die Heavy Ranger), die Teil eines Ranger Platoons sind oder es unterstützen, erhalten die Fähigkeit Scout (siehe S. 154). Außerdem werfen sie, wenn sie in Reserve gehalten werden (siehe S. 131), einen zusätzlichen Würfel, wenn sie dafür würfeln, ob eine dieser Einheiten auf das Spielfeld kommt.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die Rangers könn uf eine große Bandbreite an Unterstützung zurückgreifen. Für den Stadtka pf können sie sich spezialisier Ranger Assault
ausgerüstet sind. D e werden oft von
widerstandsfähiger

Wenn sie angefordert werden, um eine hützen, die von den tödlichen Schweren M5-Zerstörer e vielseitige M3-Serie Mittelschwerer Kampfläufer häufig in den Reihen der Rangers.

116
FEET DON'T FAIL ME NOW

TO&E

ALLIED MEDIUM COMBAT WALKER PLATOON

Obwohl die Alliierten die Letzen waren, die VK-Technologie entwickelten, haben sie zu den Achsenmächten weitaus schneller aufgeholt, als es je jemand für möglich gehalten hätte. Das Chassis des mittelschweren M3-Kampfläufers ist inzwischen der vertrauteste Anblick auf all jenen Schlachtfeldern, auf denen die Alliierten kämpfen.

Diese omnipräsenten Waffensysteme werden in Medium Combat Walker Platoons eingesetzt, die in Kompanien (Schwadronen bei den britischen Kontingenten) und Bataillone unterteilt sind, wodurch den Feldkommandeuren der Alliierten mehr Läufer zur Verfügung stehen, als den Kommandanten irgendeines anderen Blocks.

Befehlseinheit (Pflicht)

Mickey / Mickey (Light) M3A/M3A2
Medium Combat Walker,
(Close Support)
ODER
Pounder / Light Pounder M3C
Medium Combat Walker,
(Anti-Tank)

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Mickey/Mickey Light M3A/M3A2
Medium Combat Walker
(Close Support)
ODER
Hot Dog M3B
Medium Combat Walker
(Napalm)
ODER
Pounder/Light Pounder M3C
Medium Combat Walker
(Anti-Tank)
ODER
Cobra/Cobra AMP M3D
Medium Combat Walker
(Phaser)
ODER
Barking Dog/Barking Dog Light M3G
Medium Combat Walker
(Anti-Tank)

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Mickey/Mickey Light M3A/M3A2
Medium Combat Walker
(Close Support)
ODER
Hot Dog M3B
Medium Combat Walker
(Napalm)
ODER
Pounder/Light Pounder MC3
Medium Combat Walker
(Anti-Tank)
ODER
Cobra/Cobra AMP M3D
Medium Combat Walker
(Phaser)
ODER
Barking Dog/Barking Dog Light MG3
Medium Combat Walker
(Anti-Tank)

Unterstützungseinheiten 3+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Pack Sie Bei Der Nase

Die Piloten der mittelschweren Kampfläufer arbeiten zusammen, um mit den Schweren Läufern der Achse und den Panzern und Läufern der SSU fertigwerden zu können. Eine gängige Taktik besteht darin, dass der Führungsläufer sie ‘bei der Nase packt‘, wodurch er die Aufmerksamkeit der feindlichen Läufer auf sich zieht, während ein weiterer Läufer sie über die Flanke umgeht und sie dann 'in den Hintern tritt'.

Alle mittelschweren M3-Kampfläufer (wie z.B. der M3C Pounder oder der M3E Rattler), die Teil eines Medium Combat Walker Platoons sind oder es unterstützen, können die Spezialaktion 'Bewegt euch, ihr Affenbande!' siehe S. 182) auf jeden Mittelschweren M3-Kampfläufer des gleichen Zuges anwenden. Cockpitfunkgeräte erlauben ihnen den Einsatz dieser Spezialaktion auf dem gesamten Spielfeld.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Aufgrund ihrer gewaltigen Industrie mangelt es den Alliierten an einer Sache sicher nicht: An Kampfläufern. Ein Medium Combat Walker Platoon wird in der Regel von zusätzlichen Läufern der M3-Serie unterstützt, sowohl von Standardtypen, wie der Cobra und dem Pounder, als auch von spezialisierten Läufern, wie dem Rattler Flugabwehrläufer oder dem Steel Rain Sturmpionierfahrzeug.
Leichte Läufer der M2-Serie, wie der Blackhawk, Honey oder Wildfire, liefern Aufklärungseinheiten, die den Gegner lokalisieren und festnageln, derweil sich der Zug in Position bringt, während die Schweren M5-Zerstörerläufer, wie der Bulldog und der Six Shooter, Deckungsfeuer liefern.
Wie bei Panzern, stellt auch für Läufer feindliche Infanterie im Nahkampf eine Bedrohung dar, weshalb für gewöhnlich eine Einheit Rangers dem Zug als Eskorte zugewiesen wird, die Gebäude und Wälder sichert und gegnerische Infanterie auf Distanz hält.

RANGERS

TO&E

ALLIED RANGER PLATOON

Die Allied Ranger-Einheiten sind das Rückgrat aller ASOCOM-Militäroperationen. Diese Elitesoldaten gehören mit zu den besten auf dem Planeten. Sie verfügen über die fortschrittlichste Ausrüstung, die für Geld zu haben ist und sind außergewöhnlich gut trainiert.

Jeder Ranger weiß, dass die Freiheit von Millionen Zivilisten von ihnen abhängt und dass jeder von ihnen die Rangers auf jede nur erdenkliche Weise unterstützt. Die Rangers sind wahrlich die Helden dieses großartigen Staatenbundes.

Befehlseinheit (Pflicht)

Bazooka Joe
Lieutenant Colonel Joseph BROWN
ODER
Ranger Command Squad
ODER
Johnny One Eye
Lieutenant John COVIELLO

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Ranger Heavy Weapon Squad
ODER
Ranger Weapon Squad
ODER
Ranger Combat Squad
ODER
Ranger Recon Squad

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Einheitenauswahl wie bei Einheit 1

Gefechtseinheit 3 (Pflicht)

Einheitenauswahl wie bei Einheit 1

Unterstützungseinheiten 4+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Rangers Voran!

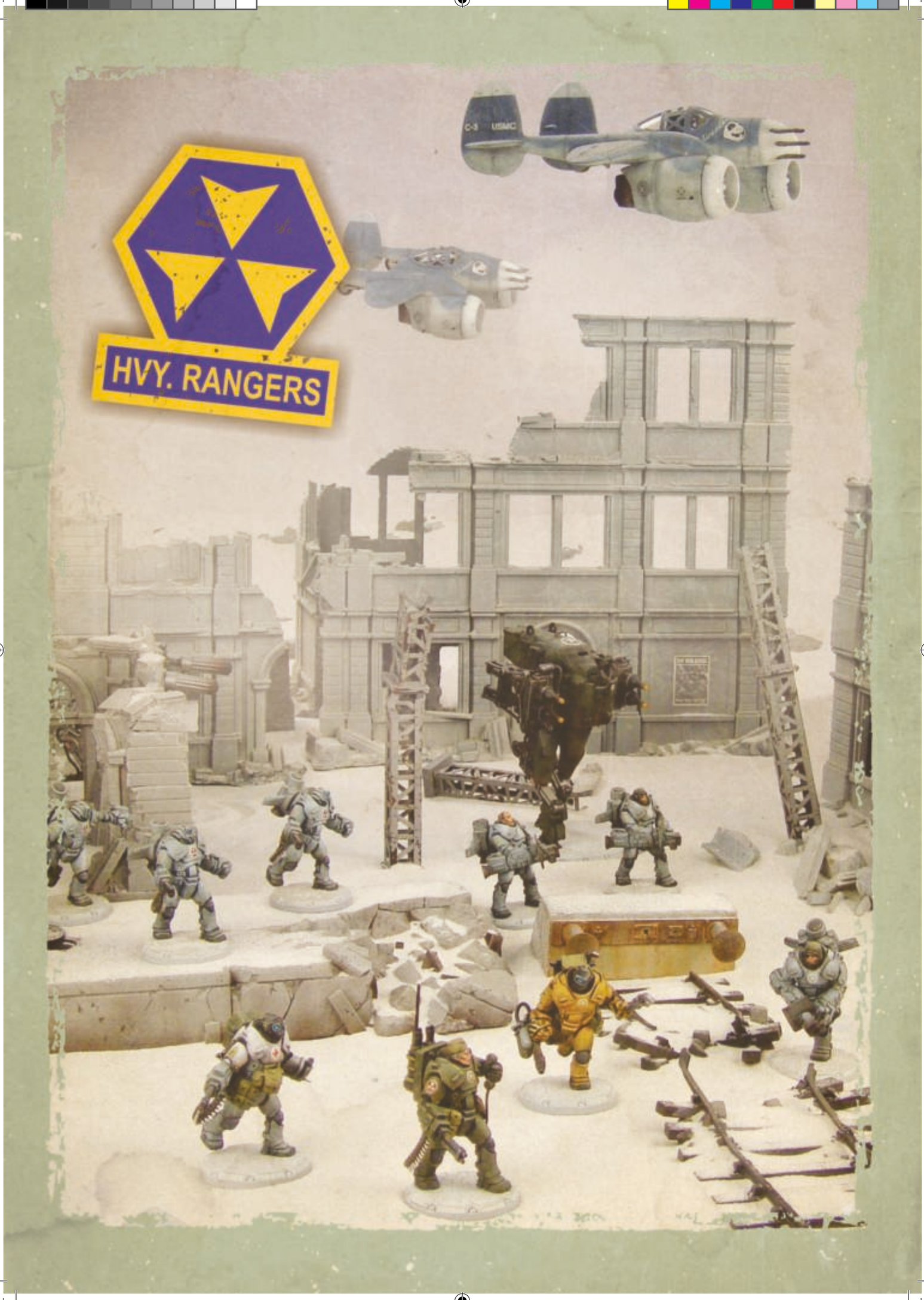
Das Motto der Rangers ist „Rangers voran!“ und sie versuchen dem immer gerecht zu werden, indem sie jeden Vorstoß anführen und immer die Ersten sind, die bedrängten Kameraden zu Hilfe eilen. Wenn die Rangers kommen, dann weiß man, dass sie bald da sind!

Alle Rangereinheiten (aber nicht die Heavy Ranger), die Teil eines Ranger Platoons sind oder es unterstützen, erhalten die Fähigkeit *Aufklären* (siehe S. 178). Außerdem werfen sie, wenn sie in Reserve gehalten werden (siehe S. 150), einen zusätzlichen Würfel, wenn sie dafür würfeln, ob eine dieser Einheiten auf das Spielfeld kommt.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die Rangers können auf eine große Bandbreite an Unterstützung zurückgreifen. Für den Stadtkampf können sie sich spezialisierter Ranger Assault Squads und Attack Squads bedienen, die mit Flammenwerfern ausgerüstet sind. Diese werden oft von Schweren M7-Angriffsläufern begleitet, wie z.B. dem widerstandsfähigen Punisher oder Fireball-Napalmwerfer.

Wenn sie angefordert werden, um eine Position zu verteidigen, bedienen sie sich der Scharfschützen, die von den tödlichen Schweren M5-Zerstörerläufern Bulldog und Six Shooter unterstützt werden. Die vielseitige M3-Serie Mittelschwerer Kampfläufer, wie z.B. den Panzerabwehrläufer Pounder, findet man häufig in den Reihen der Rangers.


HVY. RANGERS

TO&E

ALLIED HEAVY RANGER PLATOON

Wenn die Allied Ranger-Einheiten das Rückgrat der ASOCOM bilden, dann sind die Heavy Rangers der stahlharte Schlag, der den Todesstoß versetzt. Diese aus den eh schon elitären Reihen der Allied Rangers ausgewählten Soldaten verteidigen die freie Welt unter Verwendung der neuesten verfügbaren Technologie.
Ihre XM-18 Luftlande-Angriffsrüstung erlaubt es ihnen unglaubliche Dinge zu tun und Waffen zu tragen, die kein anderer Mensch überhaupt vom Boden aufheben könnte.
Ihre Raketenpacks verleihen ihnen eine unvergleichliche Geschwindigkeit und Mobilität und sie schlagen schnell und heftig zu, bevor der Gegner Zeit hat sich vorzubereiten.

Befehlseinheit (Pflicht)
Heavy Ranger Command Squad

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)
Heavy Ranger Attack Squad
ODER
Heavy Ranger Tank-Hunter Squad

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)
Heavy Ranger Attack Squad
ODER
Heavy Ranger Tank-Hunter Squad

Unterstützungseinheiten 3+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Blitzschneller Schlag

Die Heavy Rangers treiben das Motto „Rangers voran!“ auf die Spitze und führen oft blitzschnelle Angriffe durch, um ihre Gegner zu überraschen und wichtige Positionen einzunehmen, bevor ihre sie unterstützenden Bodentruppen überhaupt in Position sind.
Alle Heavy Ranger-Einheiten, die Teil eines Heavy Ranger Platoons sind oder es unterstützen, schaffen während der ersten Runde einer Partie ihre Infanterie-schutzwürfe sowohl auf einen , als auch auf ein . Außerdem werfen sie, wenn sie in Reserve gehalten werden (siehe S. 150), einen zusätzlichen Würfel, wenn sie dafür würfeln, ob eine dieser Einheiten auf das Spielfeld kommt.

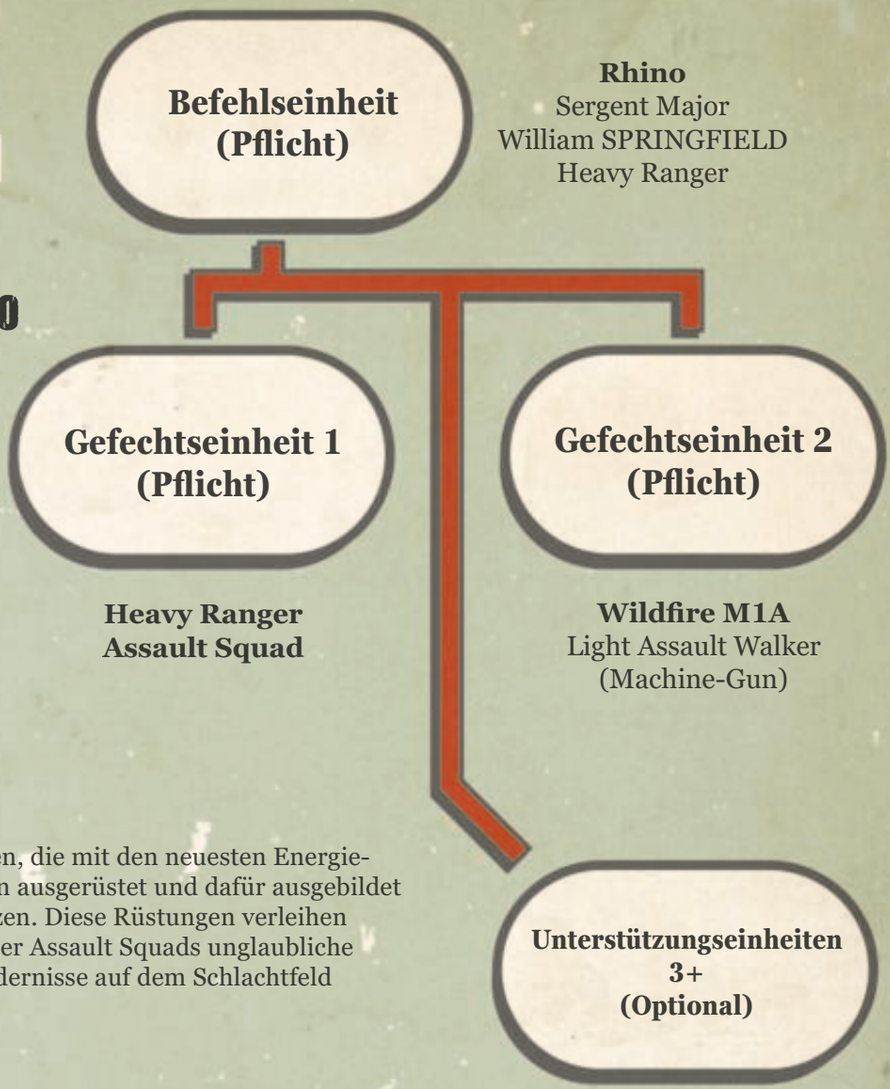
UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die Heavy Rangers verlassen sich auf Geschwindigkeit und Schlagkraft, um ihre Ziele zu erreichen. Unterstützende Heavy Ranger Assault Squads verleihen dem Zug zusätzliches Nahkampf-Potential (auch wenn viele Kommandeure glauben, dass der Zug mit seinen Raketenschlägen bereits über ausreichend Geschwindigkeit und Angriffspotential verfügt).
Es kommt häufig vor, dass die Heavy Rangers von ungewöhnlich starken Luftangriffen unterstützt werden, denn die Pelican Jagdbomber sind einer der wenigen Teile der Ausrüstung der Alliierten, der sich schnell genug bewegen kann, um mit ihnen mithalten zu können. Wenn sie stärkere Bodenunterstützung benötigen, dann bedienen sich die Heavy Rangers der schnellen gepanzerten Einheiten, die mit den Leichten Angriffsläufern der M1-Serie ausgestattet sind, wie z.B. dem mit Phaser bewaffnetem Honey-Panzerjäger, dem tödlichen, aber auf kurze Reichweite beschränkten Blackhawk oder dem stets nützlichen Wildfire.

RHINO'S
RANGERS

TO&E

ALLIED TASKFORCE RHINO PLATOON



Das Allied Taskforce Rhino Platoon ist ein spezialisierter Heavy Ranger-Zug, der von Sergeant Major William Springfield, aka „Rhino“, angeführt wird. Als die Alliierten ihre Armeen zur Großen Alliierten Armee verschmolzen, wurden die Rangers zu den Elitesoldaten der vereinten Armee.
Die Heavy Rangers, die auf der ganzen Welt kämpfen, um den endgültigen Sieg der Freiheit zu sichern, sind erfahrene Veteranen, die mit den neuesten Energie-Rüstungen im Arsenal der Alliierten ausgerüstet und dafür ausgebildet wurden, ihr volles Potential zu nutzen. Diese Rüstungen verleihen dem Rhino und seinen Heavy Ranger Assault Squads unglaubliche Stärke und die Fähigkeit, über Hindernisse auf dem Schlachtfeld hinwegzufliegen.

ZUGVORTEIL:

- Knockout

Rhinos größter Vorteil ist seine Mobilität. Da er diesen Vorteil nahtlos mit seinem Boxtalent, seiner Kampferfahrung und panzerbrechenden Schlägen verbindet, kann er blitzschnell eine Gelegenheit auf dem Schlachtfeld identifizieren, die Distanz verringern und einen verheerenden K.O.-Schlag anbringen. Rhino hat jede Einheit der Heavy Ranger Assault Squads persönlich trainiert und diese verblüffende Fähigkeit an seine Schützlinge weitergegeben.
Wenn eine Einheit, die Teil eines Allied Taskforce Rhino Platoons ist oder es unterstützt, einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen eine feindliche Einheit durchführt, kann deren Spieler Rhino (als individuelle Einheit oder an eine Einheit angeschlossen) oder eine beliebige Heavy Ranger Assault Squad-Einheit, die sich innerhalb Reichweite 6 zu der feindlichen Einheit befindet, auswählen. Diese Einheit wird sofort, nachdem die angreifende Einheit ihre Aktivierung beendet hat, aktiviert. Die erste Aktion der Einheit muss eine Marschbewegung zu der feindlichen Einheit hin sein. Dieser Aktion muss der Einsatz der Fähigkeit *Sturmangriff* (siehe S. 170) folgen und der sich daraus ergebende Nahkampfangriff muss ebenfalls die feindliche Einheit zum Ziel haben.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die Heavy Rangers verlassen sich auf Geschwindigkeit und Schlagkraft, um ihre Ziele zu erreichen. Unterstützende Heavy Ranger Attack Squads verleihen dem Zug zusätzliches Nahkampfpotential (auch wenn viele Kommandeure glauben, dass der Zug mit seinen Raketenschlägen bereits über ausreichend Geschwindigkeit und Angriffspotential verfügt).
Es kommt häufig vor, dass die Heavy Rangers von ungewöhnlich starken Luftangriffen unterstützt werden, denn die Pelican Jagdbomber sind einer der wenigen Teile der Ausrüstung der Alliierten, der sich schnell genug bewegen kann, um mit ihnen mithalten zu können. Wenn sie stärkere Bodenunterstützung benötigen, dann bedienen sich die Heavy Rangers der schnellen gepanzerten Einheiten, die mit den Leichten Angriffsläufern der M1-Serie ausgestattet sind, wie z.B. dem mit Phaser bewaffnetem Honey-Panzerjäger, dem tödlichen, aber auf kurze Reichweite beschränkten Blackhawk oder dem stets nützlichen Wildfire.

TO&E

HEAVY COMMANDO PARATROOPER PLATOON

Seit dem Beginn dieses Krieges war die Britische Armee ein Vorreiter bei der Erschaffung spezialisierter oder ungewöhnlicher Militäreinheiten. Sie verfügt inzwischen über eine der wichtigsten Luftlandeeinheiten des Planeten, und die größte in der Großen Alliierten Armee, an zweiter Stelle nur hinter den Fallschirmjägern und Raketentruppen der Achse stehend.

Das 3rd Battalion der 3rd Parachute Brigade war die erste Einheit der Alliierten Armee, die die brandneuen für die Infanterie entwickelten Phaser-Waffen erhalten hat. Die Einheit ist stolz auf das Vertrauen, das ihr vom Oberkommando entgegengebracht wird – da ihre Männer so eine zusätzliche Chance erhalten, ihre hervorragenden Leistungen unter Beweis zu stellen.

ZUGVORTEIL:

- Luftlandung

Das Brummen der Flugzeuge ist die einzige Warnung, die die feindlichen Streitkräfte erhalten, wenn die Commandos der Alliierten angreifen. Diese Truppen sind die Besten der Besten, dafür ausgebildet, nahe Schlüsselpositionen zu landen und diese zu halten, bis die Verstärkung eintrifft. Jede Heavy Commandoeinheit der Alliierten, die Teil dieses Platoons ist oder es unterstützt, erhält die Fähigkeit *Luftlander* (siehe S. 167).

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die Luftlande-Streitkräfte der Alliierten verlassen sich auf Überraschung und Schocktaktiken, um ihre Missionsziele einzunehmen und halten dann ihre Bodengewinne mit ihren Phasern und ihrem schieren Mut. Jegliche Unterstützung, über die sie verfügen, muss leicht und luftbeweglich sein. Infolgedessen ziehen sie die Leichten Angriffsläufer der M1-Serie, wie z.B. den M1A Wildfire MG-Läufer und den M1C Honey Phaser-Läufer, den schwereren Modellen vor. Die Luftüberlegenheit, zum Schutz der Luftlandetruppen bei ihrer Landung, hat höchste Priorität. Diese wird meist durch die Pelican-Bodenangriffflugzeuge sichergestellt.

808th

TO&E

ALLIED HEAVY DESTROYER PLATOON

Aufgrund seiner Bestrebungen, ständig die neueste Technologie zu entwickeln, hat der Alliierte Block viele neue Panzerdesigns hervorgebracht; die vielversprechendsten sind die Chassis der Schweren Zerstörer.

Mehr denn je sind die verschiedenen Nationen, die den Alliierten Block bilden, einzig und allein der Aufgabe der Bewahrung der Freiheit verpflichtet. Da es keinen Raum für Fehler gibt, schaffen es nur die besten Konzepte in das Prototypen-Stadium. Die Chassis der Schweren Zerstörer bilden die Basis der jüngsten Generation alliierter Läufer.

Befehlseinheit (Pflicht)

Heavy Ranger Command Squad

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Bulldog M5A
Heavy Destroyer Walker
(Phaser)
ODER
Six Shooter M5B
Heavy Destroyer Walker
(Anti-Tank)
ODER
Wolverine II M10A2
Medium Tank
(Phaser)
ODER
Wolverine III M10A3
Gun Motor Carriage
(Anti-Tank)

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Bulldog M5A
Heavy Destroyer Walker
(Phaser)
ODER
Six Shooter M5B
Heavy Destroyer Walker
(Anti-Tank)
ODER
Wolverine II M10A2
Medium Tank
(Phaser)
ODER
Wolverine III M10A3
Gun Motor Carriage
(Anti-Tank)

Unterstützungseinheiten 3+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Suchen, Zuschlagen, Vernichten

Das Motto der Panzerjäger ist „Suchen, Zuschlagen, Vernichten“. Die US-Panzerjäger nutzen ihre Infanterie-Aufklärungseinheiten dazu, die feindlichen Panzerfahrzeuge zu lokalisieren und ihre Bewegungen zu verfolgen. Mit diesen Informationen kann das Heavy Destroyer Walker Platoon den besten Ort für einen Hinterhalt bestimmen, seine Ziele hart treffen und dann abhauen, um an anderer Stelle erneut zuzuschlagen. Aufgrund ihrer einzigartigen Mischung aus Aufklärung und Panzerabwehrwaffen, werden die Panzerjäger von den Armeen der SSU und der Achse gefürchtet, die sie als „Geister, die hart zuschlagen und dann wieder im Nebel verschwinden“ beschreiben.

Der Offizier, der ein Heavy Destroyer Platoon anführt, erhält folgende Fähigkeit: Ein Offizier, der eine 'Suchen, Zuschlagen, Vernichten'-Spezialaktion ausführt, wirft einen Würfel. Bei einem Ergebnis von oder , kann er einen Bewegungsstimulans-Marker auf einem Schweren Zerstörerläufer der M5- Serie (wie einem M5A Bulldog) oder einem Mittelschweren M10A2- oder M10A3-Panzer in seinem Platoon platzieren, wenn dieser nicht bereits über einen verfügt.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Wie ihre kettenbasierten Vorgänger, wurden auch die Schweren Zerstörerläufer zu Panzerjäger-Bataillons geformt, die als mobile Reserve operierten und für gewöhnlich nicht Teil der Frontlinien-Verteidigung waren. Da sie nicht direkt ein Teil der Läufer- oder Infanterie-Kompanien sind, werden die Züge der Schweren Zerstörerläufer nach Bedarf zugeteilt. Auch wenn dies häufig bedeutet, dass sie nur in geringer Stückzahl, manchmal sogar nur ein einzelner Läufer, verfügbar sind, operieren sie doch am besten als vollständiger Zug. Die Züge der Schweren Zerstörerläufer finden sich dabei in einer unglaublichen Vielfalt von Unterstützungsrollen wieder: Als Unterstützung für Ranger, Heavy Ranger, Leichte und Schwere Läufer. Was auch immer du nennst, sie haben sicherlich bereits damit gearbeitet.

MACK'S MAULERS

TO&E

USMC RIFLE PLATOON

Das United States Marine Corps ist einer der wichtigsten Aktivposten der Alliierten. Seine einzigartige Struktur, Ausbildung und Taktiken machen das Marine Corps zur flexibelsten und zuverlässigsten Kampfeinheit des Planeten. Die Marines kämpfen an einigen der herausforderndsten Orten der Welt. Auch wenn ihre Kräfte bis ans Limit ausgelastet sind, schaffen sie es dennoch, ihre Aufgaben zu erledigen. Das Rifle Platoon ist das Rückgrat des USMC.

ZUGVORTEIL:

- Semper Fi

Das Motto Semper Fidelis (zu Semper Fi abgekürzt) wurde vom USMC 1883 gewählt. Es bedeutet „immer treu“ und bezieht sich auf die Treue der Marines gegenüber dem Corps und dem Land. Es dient allen Marines rund um den Globus als Schlachtruf. Dank ihm erinnern sie sich an die Taten ihrer Vorgänger und zukünftige Generationen werden durch ihr Handeln inspiriert werden. Alle Einheiten des USMC und alle oben offenen Mittelschweren M3-Kampfläufer (wie der M3A2 Mickey (Light) oder der M3G2 Barking Dog (Light)), die Teil eines USMC Rifle Platoons sind oder es unterstützen, erhalten die Fähigkeit *Mutig* (siehe S. 170) und werfen drei Würfel, wenn sie *Unter Beschus*- und *Niederhalten*-Marker entfernen wollen.

Befehlseinheit (Pflicht)

Machete Mack
Gunnery Sergent
Q. "Mack" MCDONALD
USMC
ODER
USMC Command Squad

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

USMC Fire Squad
ODER
USMC Rifle Squad
ODER
USMC Demolition Squad

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

USMC Fire Squad
ODER
USMC Rifle Squad
ODER
USMC Demolition Squad

Gefechtseinheit 3 (Pflicht)

USMC Fire Squad
ODER
USMC Rifle Squad
ODER
USMC Demolition Squad
ODER
USMC Heavy Engineer Squad

Gefechtseinheit 4 (Pflicht)

USMC Heavy Engineer Squad
ODER
Mickey Light M3A2
Medium Combat Walker
(Close Support)
ODER
Barking Dog Light M3G2
Medium Combat Wlaker
(Anti-Tank)

Unterstützungseinheiten 5+ (Optional)

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Das US Marine Corps glaubt an Feuerkraft, selbst auf den untersten Ebenen. Deswegen integriert es schwere Einheiten, wie das USMC Heavy Engineer Squad und mittelschwere Läufer in seine Züge und unterstützt sie mit sogar noch schwererer Feuerkraft in Gestalt von schweren MGs und Mörsern. Wenn sie sich einer schweren Herausforderung gegenübersehen, dann rufen sie Waffensysteme wie den schweren M7D Devastator Angriffsläufer oder ihre eigenen Flugzeuge – meist die der P-48 Pelican-Serie – herbei.

THE BLACK HEARTS
7
HEAVY ARMOR
HOT

TO&E

USMC HEAVY ASSAULT WALKER PLATOON

Das US Marine Corps hat auf die harte Tour gelernt, dass es schwere Panzerfahrzeuge braucht, um befestigte Verteidigungsstellungen einnehmen zu können.
Ihre Heavy Assault Walker Platoons eignen sich ideal für diese Rolle; sie marschieren direkt ins Inferno, um den Gegner auf kürzeste Distanz zu vernichten. Unglücklicherweise werden sie dadurch für gegnerische Nahkampf-Panzerjäger angreifbar. Das Corps weist jedem Panzerfahrzeug einen Marinetrupp als Eskorte zu, um die schweren Läufer am Leben zu halten, während sie sich dem Gegner nähern, und um die Überlebenden zu erledigen, nachdem die Läufer ihre Aufgabe erledigt haben. Es ist ein gefährlicher Job, aber das hat die Marines noch nie aufgehalten.

Befehlseinheit (Pflicht)

Punisher M7A
Heavy Assault Walker (Anti-Tank)
ODER
Fireball M7B
Heavy Assault Walker (Napalm)
ODER
Devastator M7D
Heavy Assault Walker (Phaser)

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Punisher M7A
Heavy Assault Walker (Anti-Tank)
ODER
Fireball M7B
Heavy Assault Walker (Napalm)
ODER
Devastator M7D
Heavy Assault Walker (Phaser)

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

USMC Fire Squad
ODER
USMC Rifle Squad
ODER
USMC Demolition Squad

Gefechtseinheit 3 (Pflicht)

Einheitenauswahl wie bei Einheit 2

Unterstützungseinheiten 4+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Enge Zusammenarbeit

Das US Marine Corps schätzt seine Schweren Angriffsläufer sehr und schickt sie nie ohne eine Eskorte in die Schlacht. Die eskortierenden Marines begleiten die Läufer und stellen sicher, dass sich die gegnerische Infanterie nicht anschleicht und sie mit Nahkampfwaffen angreift. Sobald sie in der Nähe des Missionsziels sind, greifen die Marines unter dem Feuerschutz der Läufer an.
Wenn ein Schwerer M7-Angriffsläufer (wie der M7D Devastator), der Teil eines USMC Heavy Assault Walker Platoons ist oder es unterstützt, aktiviert wird, kann der Spieler eine bisher noch nicht aktivierte USMC-Einheit - und alle Helden, die sich ihr angeschlossen haben – wählen, wenn sie sich innerhalb Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) zum Läufer befindet oder von ihm als Passagiere transportiert wurde. Diese Einheit wird, sofort nachdem der Läufer seine Aktivierung beendet hat, aktiviert. Die erste Aktion dieser Einheit muss eine Bewegung oder Marschbewegung sein.

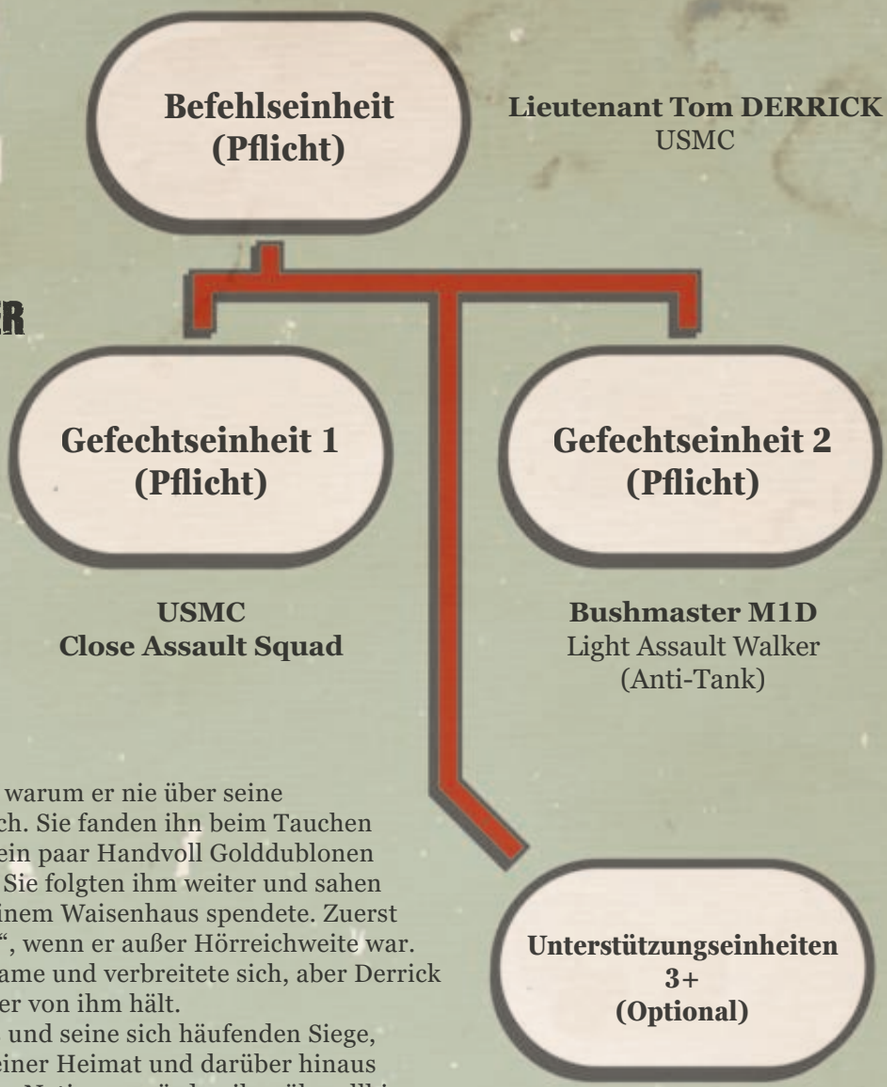
UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Den schweren Angriffsläufern werden die schwierigsten Aufgaben übertragen. Infolgedessen erhalten sie jede Unterstützung, nach der sie verlangen, vorausgesetzt, dass sie verfügbar ist. Ihre Angriffe werden oft von M7C Long Tom II Artillerieeinheiten und massiertem Mörserfeuer unterstützt, während schwere Luftschläge ihrem Vormarsch vorausgehen.

TEAM DIVER

TO&E

USMC TASKFORCE DIVER PLATOON



Auch wenn er kein Teil des USMC ist, ist Lieutenant Tom Derrick eine Legende innerhalb der Australian Imperial Force (AIF), ein echter Held der alliierten Streitkräfte und aktuell dem USMC zugewiesen. Sein häufiges Verschwinden während seines Freigangs hat schließlich zu seinem Spitznamen geführt. Ein paar seiner Männer beschlossen, ihm zu folgen und herauszufinden, warum er nie über seine außerdienstlichen Aktivitäten sprach. Sie fanden ihn beim Tauchen vor der australischen Küste, wo er ein paar Handvoll Golddublonen aus einem alten Schiffswrack barg. Sie folgten ihm weiter und sahen ungläubig zu, wie er seinen Fund einem Waisenhaus spendete. Zuerst bezeichneten sie ihn nur als „Diver“, wenn er außer Hörreichweite war. Aber schlussendlich saß der Spitzname und verbreitete sich, aber Derrick hat sich nie darüber geäußert, was er von ihm hält.
Die Geschichte seines Spitznamens und seine sich häufenden Siege, haben ihm ein hohes Ansehen in seiner Heimat und darüber hinaus eingebracht. Soldaten aller alliierten Nationen würden ihm überallhin und allen Widrigkeiten zum Trotz folgen. Dies gilt ganz besonders für die USMC-Einheiten, die Teil seines Zuges sind. Wenn Diver an der Spitze des Zuges steht, dann sie diese eh schon furchtlosen Marines absolut unerschütterlich.

ZUGVORTEIL:

- Unerschütterlich

Die Angehörigen des USMC sind bekannt dafür, furchtlos zu sein, aber unter der Führung einer hoch respektierten Legende wie Diver werden sie absolut unerschütterlich. Sie sind hochmobil und können einer großen Bandbreite von Zielen bedeutenden Schaden zufügen. Die Angehörigen des USMC Task Force Diver Zuges mögen nichts fürchten, aber diejenigen, denen sie gegenübertreten, sie ganz sicherlich.
Alle USMC-Einheiten und jeder Leichte M1-Angriffsläufer (wie der M1A Wildfire oder der M1D Bushmaster), die Teil des USMC Task Force Diver Platoons sind oder es unterstützen, erhalten die Fähigkeit *Mutig* (siehe S. 170 des Regelwerks) und werfen drei Würfel, wenn sie *Unter Beschuss*- und *Niederhalten*-Marker entfernen wollen.
Außerdem kann jede Einheit, die Teil des USMC Task Force Diver Platoons ist oder es unterstützt und bereits über die Fähigkeit *Mutig* verfügt, niemals niedergehalten werden und erhält keine *Unter Beschuss*- oder *Niederhalten*-Marker.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Das US Marine Corps glaubt an Feuerkraft selbst auf den untersten Ebenen. Deswegen integriert es schwere Einheiten, wie das USMC Heavy Engineer Squad und mittelschwere Läufer in seine Züge und unterstützt sie mit sogar noch schwererer Feuerkraft in Gestalt von schweren MGs und Mörsern. Wenn sie sich einer schweren Herausforderung gegenübersehen, dann rufen sie Waffensysteme wie den Schweren M7D Devastator Angriffsläufer oder ihre eigenen Flugzeuge – meist die der P-48 Pelican-Serie – herbei.

TO&E

AXIS KAMPFGRUPPE PLATOON

In den ersten Jahren des Krieges eroberten die Streitkräfte der Achsenmächte den größten Teil Europas mithilfe ihrer Blitzkriegtaktiken.
Das wichtigste Element dieser Strategie waren die Panzerfahrzeuge, Deutschlands Panzer. Mit dem Auftauchen der VK-Technologie nutzten die Ingenieure ihr Wissen und ihre Erfahrung, die sie durch die Erschaffung und Perfektionierung der Panzer gewonnen hatten, und erschufen eine neue Art von Kriegsmaschine, um den Rest der Welt zu erobern, den Panzerkampfläufer. Mit diesen neuen Waffen, das wussten sie, würden sie den Verlauf des Krieges ändern. Ihre Siege seit Stalingrad haben ihre Ansichten bestätigt. Die Panzerkampfgruppen, gemischte Truppen aus Läufern und gepanzerter Infanterie, haben auf jedem Kriegsschauplatz den Vormarsch der Achsenmächte angeführt.

Befehlseinheit (Pflicht)

Ludwig
Panzerkampfläufer II-B
(Tank Hunter)
ODER
PrinzLuther
Schützenpanzerläufer VI-C
(Command)
und **Sturmgrenadier Recon Squad**

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Luther
Panzerkampfläufer II-A
(Assault Flak)
ODER
Ludwig
Panzerkampfläufer II-B
(Tank Hunter)
ODER
JagdLuther
Panzerkampfläufer IV-D
(Tank Hunter)
ODER
Lothar
Panzerkampfläufer II-D
(Rocket)

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Luther
Panzerkampfläufer II-A
(Assault Flak)
ODER
Ludwig
Panzerkampfläufer II-B
(Tank Hunter)
ODER
JagdLuther
Panzerkampfläufer IV-D
(Tank Hunter)
ODER
Schützenpanzerläufer VI-D
(Infantry)
und **Sturmgrenadier Recon Squad**

Unterstützungseinheiten 3+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Mobile Kriegsführung

Die Panzerkampfgruppen der Achsenmächte bestehen aus Veteranen, ein jeder von ihnen ein Überlebender dutzender Schlachten. Eine Sache, die sie gut gelernt haben, ist die Wichtigkeit der Kombination von Feuerkraft und Bewegung entsprechend eines bestimmten Konzepts – Die mobile Kriegsführung.
Alle Panzerkampfläufer II (wie der Ludwig), Panzerkampfläufer IV-D Jagdluther und Schützenpanzerläufer VI (wie der SturmLuther) und alle Sturmgrenadier Recon Squads, die Teil der Panzer-Kampfgruppe sind oder sie unterstützen, können einen Würfel zu Beginn ihrer Aktivierung werfen. Bei einem Ergebnis von erhalten sie die Fähigkeit *Bewegen und Feuern* (siehe S. 176) für diese Aktivierung.

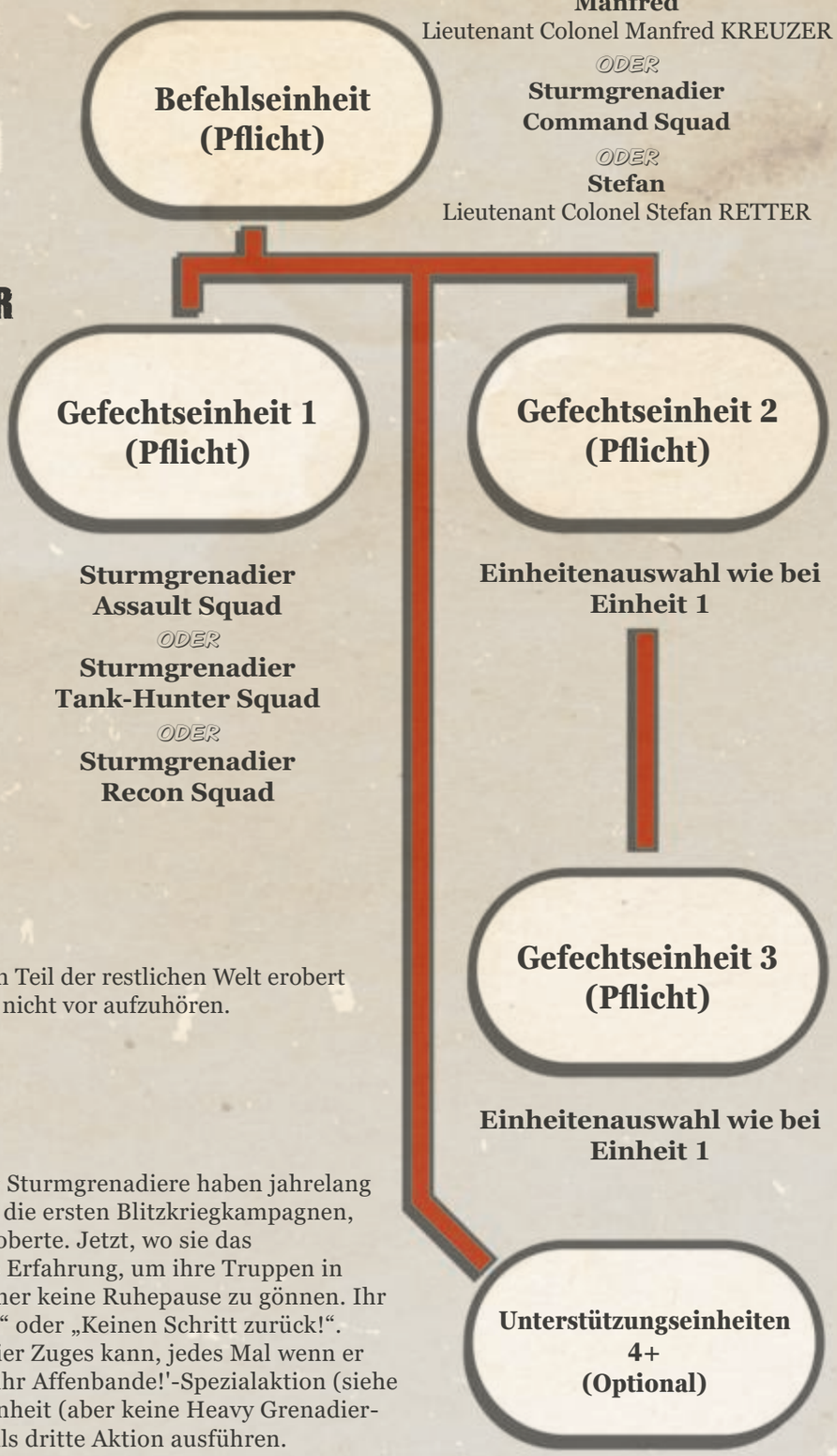
UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Panzerkampfgruppen kombinieren Läufer und Infanterie in einer einzelnen, hocheffektiven Streitmacht. Einige konzentrieren sich auf die Panzerseite, mit vielen Panzerkampfläufern. Andere wiederum verfügen über eine starke Panzergrenadierstreitmacht, mit Grenadier Squads, die von SturmLuther-Panzerkampfläufern transportiert werden. Beide operieren für gewöhnlich zusammen mit dem leichten Panzerspähläufer I, um die Schwächen der Feindverteidigung zu lokalisieren, und mit den neuesten Fledermausjets, vorzugsweise mit dem mit einem Geschütz bewaffneten Panzerabwehrflugzeug Moskito und dem Jagdbomber Falke. Obwohl die Luftunterstützung schon immer ein essentieller Teil eines jeden Blitzkriegs der Achsenmächte war, bevorzugen manche Kampfgruppen doch eher die Zuverlässigkeit der Raketenwerfer ihrer eigenen Lothars.

TO&E

AXIS STURMGRENADIER PLATOON

Die Sturmgrenadiere, die Sturmtruppen der Achsenmächte, sind wahrscheinlich die bekanntesten Soldaten des Planeten.
Aufgrund ihrer hervorragenden Ausbildung, Organisation und Ausrüstung, werden sie zu Recht von alle jenen gefürchtet, denen sie in der Schlacht begegnen.
Ihre Anführer sind Veteranen mit vielen Jahren hart erworbener Kampferfahrung. Ihre Bewaffnung ist unübertroffen und das innovative Sturmgewehr StG 47 und die einschüssigen Panzerfäuste sind führend in der modernen Waffenentwicklung.
Jetzt, wo sie schon fast jedes europäische Land und einen großen Teil der restlichen Welt erobert haben, haben die Sturmgrenadiere nicht vor aufzuhören.



ZUGVORTEIL:

- Blitzkriegtaktiken

Die erfahrenen Kommandeure der Sturmgrenadiere haben jahrelang gedient und viele erinnern sich an die ersten Blitzkriegkampagnen, mit denen Deutschland Europa eroberte. Jetzt, wo sie das Kommando haben, nutzen sie ihre Erfahrung, um ihre Truppen in Bewegung zu halten und dem Gegner keine Ruhepause zu gönnen. Ihr Schlachtruf ist immer „Bewegung!“ oder „Keinen Schritt zurück!“.
Der Zugführer eines Sturmgrenadier Zuges kann, jedes Mal wenn er aktiviert wird, eine 'Bewegt euch, ihr Affenbande!'-Spezialaktion (siehe S. 182) auf eine Sturmgrenadiereinheit (aber keine Heavy Grenadier-Einheit), die Teil des Platoon ist, als dritte Aktion ausführen.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die Truppen, die einem Sturmgrenadier Platoon zugewiesen sind, variieren, abhängig von der Mission. Defensive Stellungen werden oft durch Sharpshooter Sniper Squads und eine Gegenangriffsstreitmacht aus Mittelschweren Läufern verstärkt.
In der Offensive werden die Grenadiere für gewöhnlich durch Assault Engineer Squads, mittelschwere und schwere Läufer unterstützt und durch Bodenangriffflugzeuge ergänzt, die bei den Blitzkriegtaktiken eine Schlüsselfunktion innehaben.
Da die Luftmacht der Alliierten ein zunehmend größeres Hindernis für die Flugzeuge der Achse darstellt, werden die Lothar-Raketenwerfer zu einer immer beliebteren Alternative.

TO&E

AXIS HEAVY GRENADIER PLATOON

Die Achsenmächte haben seit dem Beginn der Operation Barbarossa vor sechs Jahren eine gewaltige Menge Männer an der Ostfront verloren.
Natürlich gab es auch auf vielen anderen Kriegsschauplätzen Verluste. Die Zombies des Blutkreuz Korps wurden erschaffen, um diese Verluste auszugleichen, aber diese Abscheulichkeiten sind keine Antwort auf jedes Problem.
Die lebenden Soldaten, die für die Achsenmächte kämpfen, werden mit jedem Tag weniger und kostbarer. Aus diesem Grund entstanden die Heavy Grenadiers. Diese schwer gepanzerten Veteranen können unbeschadet durch einen Feuersturm marschieren, was sie für die Sache der Achse unschätzbar wertvoll macht.

ZUGVORTEIL:

- Missionstaktik

Die Heavy Grenadiers sind eine Elite der Elite. Jeder Trupp wird von einem Veteranen angeführt, der weiß, was zu tun ist, ohne dafür Befehle zu benötigen. Der Offizier des Zuges gibt dem Trupp einfach eine neue Mission und sie handeln augenblicklich und tun, was immer notwendig ist, um ihr Ziel zu erreichen.
Wenn der Zugführer eines Heavy Grenadier Platoons auf eine Heavy Grenadier Unit, die Teil des Platoons ist, die Spezialaktion 'Bewegt euch, ihr Affenbande!' (siehe S. 182) anwendet, dann ist diese bei einem Ergebnis von und erfolgreich.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Wenn die Heavy Grenadiers in die Schlacht ziehen, dann richtig! Die Züge verfügen häufig über vier oder sogar sechs Heavy Grenadier Squads. Das Heavy Grenadier Platoon wird oft von Heavy Anti-Tank Squads unterstützt, die eine lafettenlose 7,5cm PaK H mitführen. Dieses schlagkräftige, aber leichtgewichtige (zumindest nach den Standards der Heavy Grenadiers) Geschütz sorgt für hervorragendes Deckungsfeuer über große Distanzen und Panzerabwehr-Unterstützung, während der Rest des Zuges vorrückt.
Da die Heavy Grenadiers in der Regel langsam und schwerfällig sind, werden sie oft von Überschweren KönigsLuther- und SturmKönig-Läufern unterstützt. Zusammen stellen sie eine unaufhaltsame Streitmacht dar.
Die Artillerie hat für gewöhnlich, bei einer Streitmacht wie dieser, eine geringere Priorität, da sie sich in den meisten Fällen direkt mit solchen Problemen beschäftigt. Wenn jedoch Artillerieunterstützung angefordert wird, dann kann sowohl der mächtige KönigsLothar, als auch der leichtere Lothar mit seinen Raketenwerfern entsandt werden.

TO&E

BLUTKREUZ KORPS PLATOON

Für die Soldaten der Alliierten und der SSU, die ihm im Lauf der Jahre im Kampf begegnet sind, ist das Blutkreuz Korps wahrlich ein gefürchteter Anblick. Die Soldaten des Blutkreuz sind intelligent, erfahren, unbarmherzig und tödlich, und all die schrecklichen Dinge, die über sie gesagt werden, sind wahr!
Unter der Führung von Generalmajor Sigrid von Thaler hat das Blutkreuz die Nutzung der VK-Technologie weit über die Vorstellungskraft der Wissenschaftler der Alliierten und der SSU hinaus vorangetrieben. Für von Thaler jedoch rechtfertigt der Zweck die Mittel und die Welt muss erobert werden, wenn sie gerettet werden soll.

Befehlseinheit (Pflicht)

Sigrid
Generalmajor
Sigrid VON THALER
Blutkreuz Korps

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Blutkreuz Korps Laser Grenadier Squad

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Blutkreuz Korps Laser Grenadier Squad
ODER
Blutkreuz Korps Heavy Laser Grenadier Squad
ODER
Blutkreuz Korps Zombie Grenadier Squad

Gefechtseinheit 3 (Pflicht)

Blutkreuz Korps Laser Grenadier Squad
ODER
Blutkreuz Korps Heavy Laser Grenadier Squad
ODER
Blutkreuz Korps Laser Tank-Hunter Squad
ODER
Blutkreuz Korps Zombie Grenadier Squad

Unterstützungseinheiten 4+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Fanatische Loyalität

Die Laser Grenadiers des Blutkreuz Korps gehören zu den fanatischsten Soldaten des Planeten. Wenn sie von ihrer unbarmherzigen Anführerin angeführt werden, dann sind sie unaufhaltsam.
Solange Sigrid von Thaler im Spiel ist, können Laser Grenadiers und Heavy Laser Grenadiers, die Teil des Blutkreuz Platoons sind oder es unterstützen, nie niedergehalten werden und erhalten keine *Unter Beschuss*- oder *Niederhalten*-Marker.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Wenn Sigrid von Thaler in die Schlacht zieht, wird sie immer von ihrer persönlichen Eskorte aus Laser Grenadiers begleitet. Die Zusammensetzung ihrer restlichen Streitmacht hängt von ihrer Stimmung und der Mission ab. Zusätzliche Laser und Heavy Laser Grenadiers und Heavy Anti-Tank Grenadiers sind eine gängige Wahl, allerdings findet sie auch oft Gefallen an den Übertoten, ihren elitären Zombie-Grenadieren.
Wenn es um Unterstützung geht, dann verfügen der schwere Laserläufer Wotan und der Herman, sein leichterer Cousin, über all die Feuerkraft, die sie am Boden benötigt.

03

TO&E

BLUTKREUZ KAMPFAFFEN
MARKUS
PLATOON

Tierexperimente und die Transplantation von Körperteilen und Organen mithilfe des Wiederbelebungsserums führten zum ambitioniertesten Projekt des Blutkreuzes – die Erschaffung von intelligenten Bestien, die in der Schlacht eingesetzt werden können. Große Teile menschlicher Gehirne wurden lebenden Gorillas implantiert. Dabei wurde das Wiederbelebungsserum eingesetzt, um zu verhindern dass sie abgestoßen werden; das Ergebnis war die Erschaffung der Kampfaffen.

ZUGVORTEIL:

- Urinstinkt

Wenn sie zusammen kämpfen, dann wird eine Gruppe von Gorillas furchtlos – die großen Männchen stellen dabei ihre Kühnheit und ihren Mut zur Schau, während sie direkt in das MG-Feuer stürmen und dabei alles ignorieren, was sie nicht augenblicklich tötet. Selbst die Elitetruppen der Alliierten und SSU fürchten die Gorillas auf dem Schlachtfeld.
Das erfolgreichste Exemplar eines intelligenten Affen war das Blutkreuz Korps Experiment Nr. 3, der einzige Gorilla, der den Austausch von mehr als 80% seiner Gehirnmasse gegen reanimiertes menschliches Gehirngewebe überlebt hat. Dieser Gorilla, der unter dem Namen Markus bekannt ist, wurde zum Anführer der Kampfaffen. Die Blutkreuz-Kommandeure haben festgestellt, dass Züge, die von Markus angeführt werden, dazu tendieren weitaus erfolgreicher zu sein, als Gorillaeinheiten, die auf sich selbst gestellt losgeschickt werden. Seine Fähigkeit eine Schlacht zu lenken kommt der der besten menschlichen Kommandeure gleich, auch wenn seine Gorillas die einzigen sind, die ihm bereitwillig folgen.
Was die Blutkreuz-Oberkommandierenden aber noch nicht erkannt haben, ist die Tatsache, dass Markus seine eigenen Pläne hat und er tut sein Bestes, um sicherzustellen, dass seine Mitaffen lebend zurückkehren. Markus‘ Sorge um seine Gorillas hat ihn dazu gebracht, sich auf die Minimierung der Affenverluste zu fokussieren und wenn ein paar mehr menschliche Soldaten stattdessen sterben, dann juckt ihn das nicht sonderlich.
Die Gorillas haben Markus zu ihrem Anführer gemacht und folgen seinem Plan, warten auf den richtigen Zeitpunkt, bis sie stark genug sind, um rebellieren und für ihre Freiheit kämpfen zu können. Aus diesem Grund ist Markus sehr darauf bedacht, seine wahre Intelligenz nur seiner eigenen Art gegenüber zu offenbaren.
Gorilla-Einheiten dieses Zugs können keinen *Niederhalten*-Marker während einer *Sturmangriff*-Aktion erhalten (infolge eines sie unterbrechenden Reaktionsangriffs).
Markus erhält außerdem die folgende Fähigkeit: 'Bewegt euch, ihr lausiger Haufen Menschen!' . Markus kann die Offiziersspezialaktion 'Bewegt euch, ihr Affenbande!' (siehe S.182) einsetzen, solange das Ziel eine Affeneinheit ist.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Das Blutkreuz Korps tendiert dazu, Hauptangriffe mit „entbehrlichen“ Affeneinheiten zu unterstützen. Markus und seine Mitaffen sind es gewohnt, dass andere Blutkreuz-Einheiten sie aus der Ferne unterstützen. Bei einem normalem Angriff nutzen Wotan-Läufer und die Heavy Laser Grenadiers ihre reichweitenstarken Laser, um gegnerische Züge niederzuhalten, während die Affen die gefährliche Aufgabe übernehmen die feindlichen Verteidigungsstellungen anzugreifen.

TO&E

BLUTKREUZ ZOMBIE-SCHWARM PLATOON

Freiwillige des Blutkreuz Korps erhalten von Zeit zu Zeit eine Dosis von Professor Priapinskys Wiederbelebungsserum. Wenn sie sterben, werden diese Soldaten durch das durch ihren Blutkreislauf zirkulierende Serum reanimiert. Die meisten wachen als brabbelnde Wracks auf. Diese „Geheimwaffen", die ohne Verstand und hochaggressiv, aber nahezu unzerstörbar sind, können nur von einem Totenmeister kontrolliert werden.
Ein Totenmeister ist ein besonders begabtes Individuum, das alle Zombies in seiner Nähe kontrollieren kann. Diese Fähigkeit ist angeboren. Es ist völlig unbekannt, wodurch dies ermöglicht wird.
Das Blutkreuz Korps hat mit Freiwilligen experimentiert, um diese Gabe künstlich zu wecken, wobei es starke, übernatürliche Fähigkeiten verstärkende Drogen eingesetzt hat, aber ohne Erfolg. Fast jedes Testobjekt ist wahnsinnig geworden und beging Selbstmord.

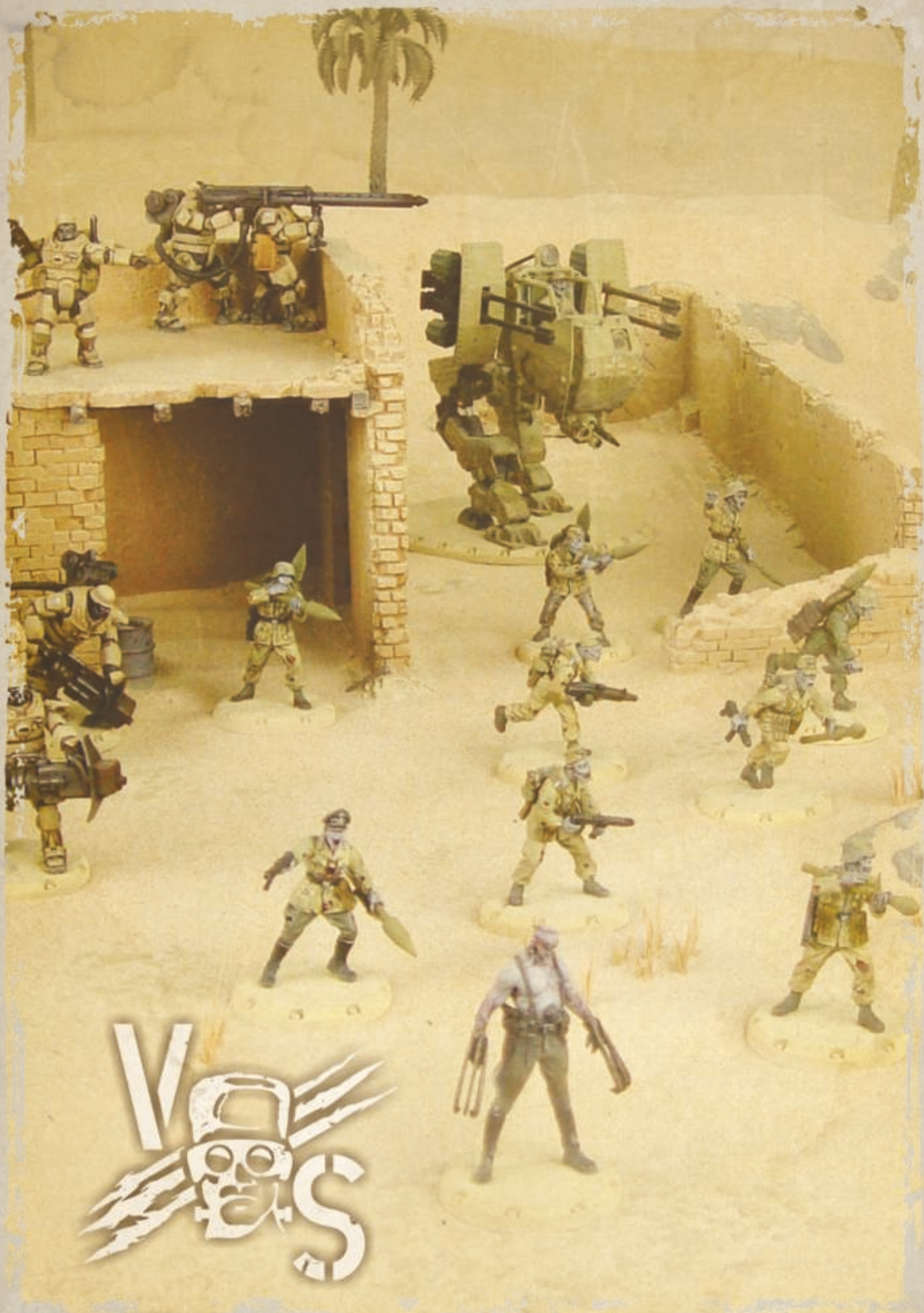
ZUGVORTEIL:

- Gehirrrnnn!

Eine Sache, die die Achsenmächte am meisten überrascht hat, als sie zum ersten Mal Zombies in Massen in der Schlacht einsetzte, war ihr Schwarmverhalten. Sich selbst überlassen, scheinen sich die Zombies in großen Schwärmen zu sammeln und wenn sie dies tun, dann ändert sich ihr Verhalten. Sie werden weitaus aggressiver und reagieren nicht länger auf Kommandos.
Alle hirnlosen Zombieeinheiten in einem Zombieschwarm erhalten die Fähigkeit *Sturmangriff* (siehe S. 170). Zusätzlich müssen alle hirnlosen Zombieeinheiten in einem Zombieschwarm, die ihre Aktivierung innerhalb Reichweite 3 (3 Felder, 30cm oder 12") zu einem oder mehreren befreundeten Nichtzombieeinheiten beginnen, während ihrer Aktivierung eine Angriffsaktion gegen eine befreundete Nichtzombieeinheit durchführen.

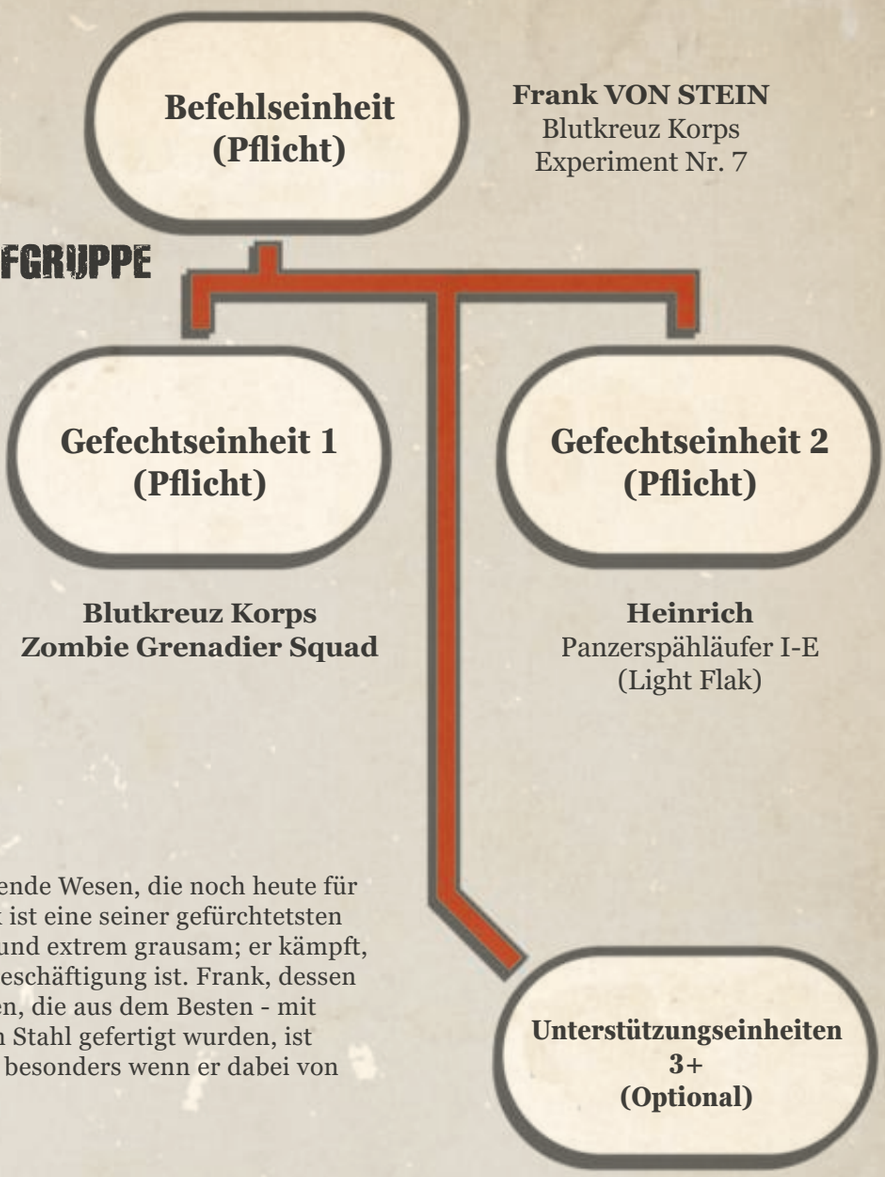
UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Blutkreuzzombies sind eine effektive Waffe, aber sie sind für ihre eigenen Truppen fast so gefährlich, wie für die des Gegners, besonders als Schwarm. Infolgedessen verfügen Zombieschwärme in der Regel nicht über sonderlich viel Unterstützung, allerdings sind die elitären Übertoten bereit, innerhalb des Schwarmes zu agieren, wo sie das Chaos nutzen, um ihre Angriffe durchzuführen.


VOS

TO&E

BLUTKREUZ KAMPFGRUPPE VON STEIN'S PLATOON



Die Blutkreuz Kampfgruppe von Stein's Platoon wird von Frank von Stein, einem der Triumphe der Superwissenschaft der Achsenmächte, angeführt. Die ersten Experimente des Blutkreuz-Korps waren das Werk von dessen Gründer und Vordenker, Baron Leopold von Thaler.

Bevor er von Spezialeinheiten der Alliierten eliminiert wurde, erschuf der Baron viele wundervolle und doch furchterregende Wesen, die noch heute für die Achsenmächte kämpfen. Frank ist eine seiner gefürchtetsten Kreationen. Er ist hochintelligent und extrem grausam; er kämpft, weil das Kämpfen seine Lieblingsbeschäftigung ist. Frank, dessen Hände mit Klauen versehen wurden, die aus dem Besten - mit etwas VK vermischtem - deutschen Stahl gefertigt wurden, ist ein Monster auf dem Schlachtfeld, besonders wenn er dabei von seinem Zug unterstützt wird.

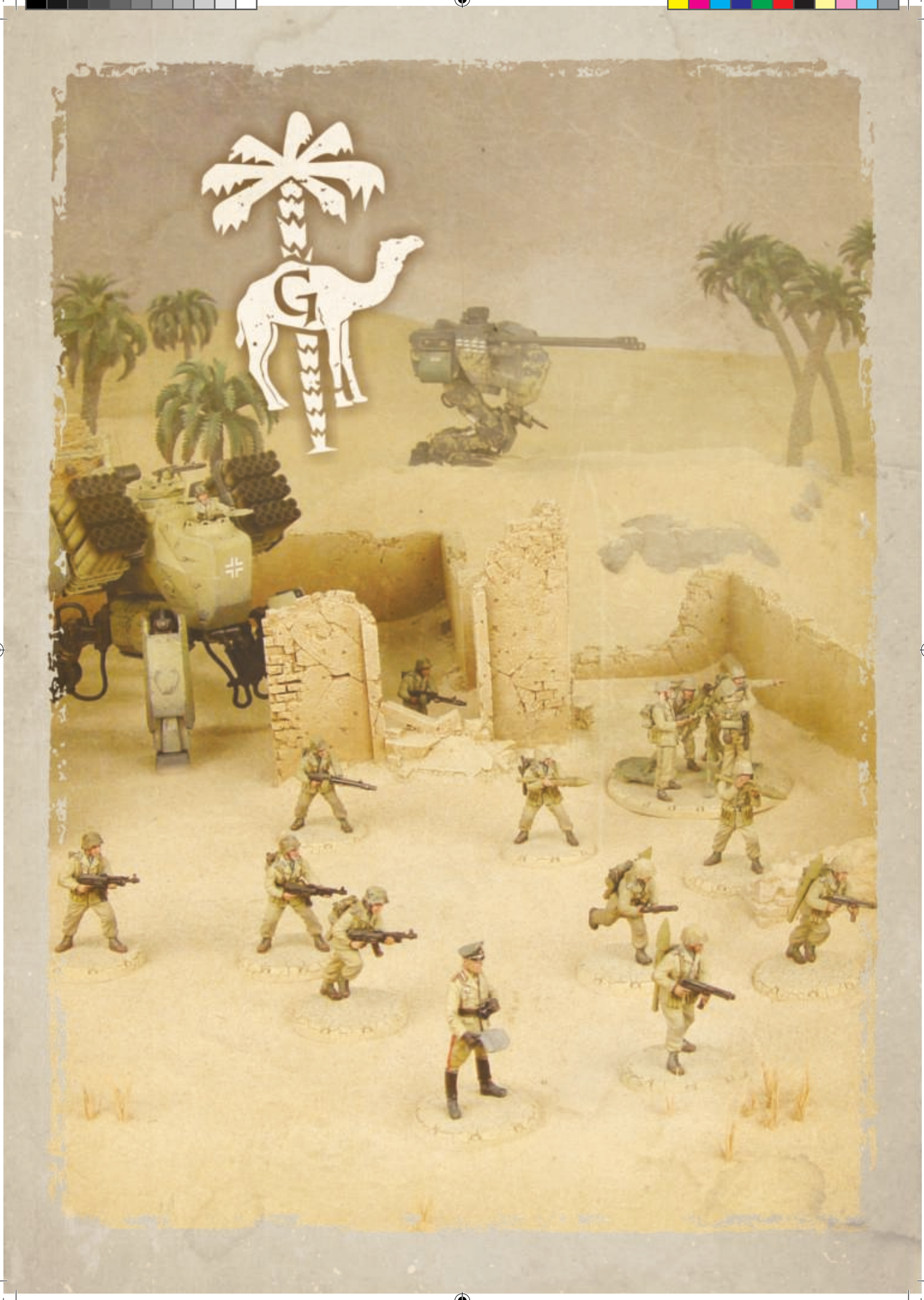
ZUGVORTEIL:

- Furcht Einflößen

Solange Frank von Stein im Spiel ist, erhalten alle Zombieeinheiten, die Teil des Blutkreuz Kampfgruppe von Stein's Platoon sind oder es unterstützen, eine höhere Chance für das Niederhalten von Einheiten, die sie angreifen. Jede Einheit, die das Ziel eines Angriffs oder Dauerangriffs durch eine Zombieeinheit ist, die Teil des Blutkreuz Kampfgruppe von Stein's Platoon ist oder es unterstützt, erhält im Nahkampf einen *Unter Beschuss*-Marker, egal ob ein Treffer erzielt oder ein Lebenspunkt verloren wurde, oder nicht. Falls sie bereits einen *Unter Beschuss*-Marker hat, ersetzt sie ihn durch einen *Niederhalten*-Marker. Hat die Einheit bereits einen *Niederhalten*-Marker, dann erhält sie keinen weiteren. Außerdem erhalten alle feindlichen Einheiten innerhalb Reichweite 3 um die angegriffenen Einheit, die über eine Sichtlinie zu ihr verfügen einen *Unter Beschuss*-Marker oder ersetzen einen vorhandenen *Unter Beschuss*-Marker durch einen *Niederhalten*-Marker.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die gängigsten Unterstützungseinheiten für das Blutkreuz Kampfgruppe von Stein's Platoon sind Zombies. Auch wenn lebende Infanterieeinheiten angesichts der Zombies leicht die Nerven verlieren, so hat die elitäre Blutkreuz Heavy Infantry doch einen gewissen Respekt gegenüber Frank von Stein entwickelt und folgt ihm eifrig in die Schlacht und darüber hinaus zum Sieg. Die am häufigsten vorkommenden Truppentypen sind dabei das Blutkreuz Korps Heavy Laser Grenadier Squad und das Blutkreuz Korps Laser Tank-Hunter Squad.



TO&E

NDAK GRENADIER PLATOON

Befehlseinheit (Pflicht)

The Desert Fox
Generalfeldmarschall Erwin ROMMEL
ODER
NDAK Command Grenadier Squad
ODER
Tina and Hyäne
Major Tina BAUMANN
NDAK

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

NDAK Battle Grenadier Squad
ODER
NDAK Tank-Hunter Grenadier Squad

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

NDAK Battle Grenadier Squad
ODER
NDAK Tank-Hunter Grenadier Squad

Gefechtseinheit 3 (Pflicht)

Heavy Grenadier Engineer Squad
ODER
Heavy Grenadier Assaut Squad
ODER
Heavy Grenadier Anti-Aircraft Squad
ODER
Heavy Grenadier Anti-Tank Squad

Unterstützungseinheiten 4+ (Optional)

Eine der Lektionen des Wüstenkriegs, die das ursprüngliche DAK gelernt hatte, war die Notwendigkeit, die Feuerkraft zu maximieren und die Mannstärke zu minimieren. Dies reduzierte den Bedarf an Nahrung und Transportmitteln tief in der Wüste, während es die Kampfkraft einer konventionellen Einheit beibehielt. In vielen Fällen wurde diese Feuerkraft durch das Hinzufügen von schweren Waffen, wie Panzerabwehrgeschützen, bis hinunter auf die Zugebene, vergrößert. Das NDAK implementiert diese Philosophie, indem es sicherstellt, dass jedes Grenadier Platoon für die Feuerunterstützung über mindestens einen Trupp Heavy Grenadiers verfügt. Die mit Flammenwerfern, MG 44Z Zwillings-MGs oder Fliegerfaust Flugabwehr-Raketenwerfern bewaffneten Heavy Grenadiers verschaffen dem Zug damit eine solide Basis-Feuerkraft, um die herum die leichten Grenadiere angreifen und den Gegner besiegen können.

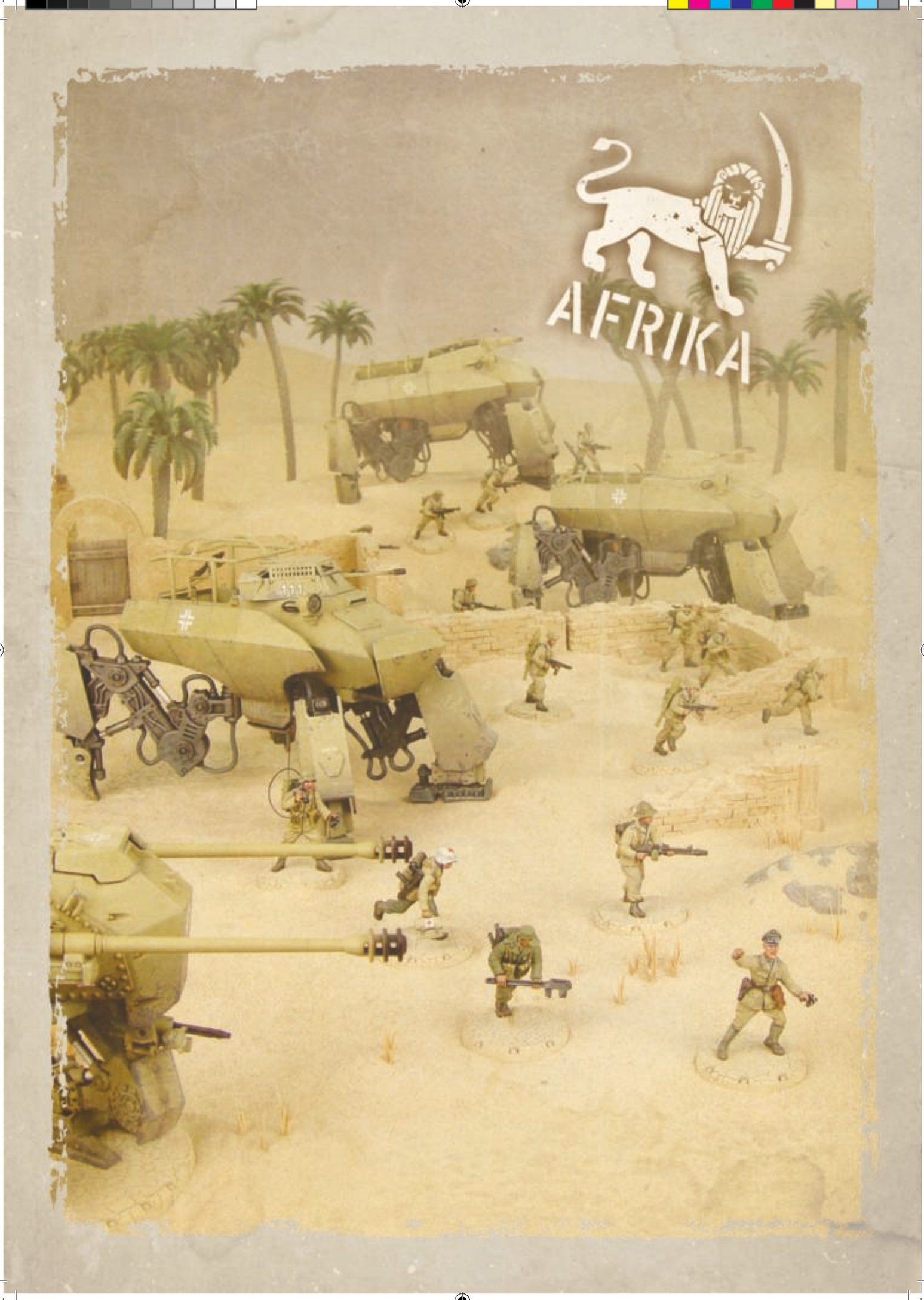
ZUGVORTEIL:

- Blitzkriegtaktiken

Die Afrikagrenadiere des Neuen Deutschen Afrikakorps behalten auch weiterhin die hohe Beweglichkeit des ursprünglichen Afrikakorps bei. Selbst ihre Unterstützungstrupps haben Methoden entwickelt, die es ihnen erlauben, ihre schweren Waffen mit erstaunlicher Geschwindigkeit an die Front und zum Einsatz zu bringen.
Der Zugführer eines NDAK Grenadier Platoon kann, jedes Mal, wenn er aktiviert wird, eine 'Bewegt euch, ihr Affenbande!'-Spezialaktion (siehe S. 182) auf eine NDAK Grenadier Einheit oder Heavy Grenadier Einheit, die Teil des Platoons ist oder es unterstützt, als dritte Aktion anwenden.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Das NDAK verfügt über eine Zuteilung an Panzerkampfläufern, die höher als üblich ist. Der neue Panzerkampfläufer IV-D Jagdluther ist das Hauptstandbein ihrer Panzerabwehr-Unterstützung., obwohl die älteren Panzerkampfläufer der Serie II (wie der Ludwig), und diese besonders in der tropentauglichen Version Leopold, sie zahlenmäßig immer noch übertreffen. Der Schwere Panzerkampfläufer VI KönigsLuther ist vergleichsweise selten, aber wenn er zur Verfügung steht, wird seine Unterstützung sehr geschätzt. Artillerieunterstützung wird fast immer von den grenadiereigenen Heavy Mortar Squads und den neuen schweren Raketenwerfern des KönigsLothars geliefert.


AFRIKA

TO&E

NDAK PANZERGRENADIER PLATOON

Vor einer Dekade erkannten die Deutschen, dass die Infanterie nie mit der Geschwindigkeit eines Panzer-Blitzkriegs würde mithalten können, deswegen entwickelten sie gepanzerte Infanterietransporter. Dies erlaubte es der Infanterie, mit der Geschwindigkeit der Panzer vorrücken zu können, bevor sie zum Kämpfen abstiegen. Die Infanterie lernte auch recht schnell von ihren Fahrzeugen aus zu kämpfen.

ZUGVORTEIL:

- Aufgesessener Angriff

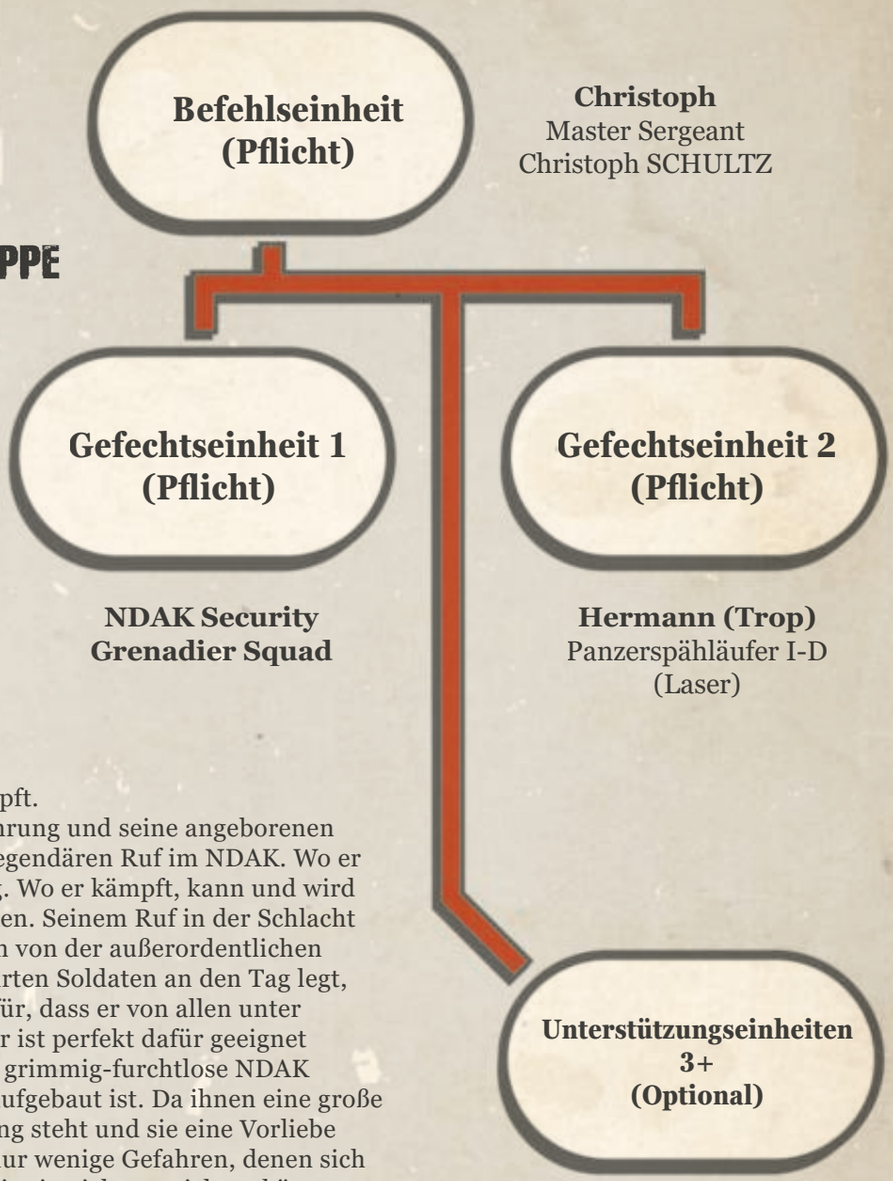
Für einen Panzergrenadier ist sein Fahrzeug sein Ein und Alles und sein Schutz ist überlebenswichtig. Wenn sie angegriffen werden, dann wehren sie sich, werfen Granaten und schießen über die Seiten hinweg. Die Panzergrenadiere nutzen ihre Läufer sogar für Angriffe auf feindliche Stellungen! In der Wüste, wo Deckung selten ist, wird der Schutz durch die Panzerung ihres Läufers noch höher geschätzt.
Wenn ein Schützenpanzerläufer der Serie VI (wie ein Stummel oder SturmLuther), als Teil eines NDAK Panzergrenadier Platoons oder als Unterstützung, einen Nahkampfangriff ausführt, dann erhält er einen zusätzlichen Angriff mit einer Standardwaffe (1/1) für jeden Soldaten einer NDAK Grenadier-Einheit oder Heavy Grenadier-Einheit, die er als Passagiere transportiert.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Das NDAK Panzergrenadier Platoon ist durch seine Mischung aus Läufern und Infanterie fast autark, da es über Waffen verfügt, die es mit fast jedem Gegner aufnehmen können. Wie das NDAK Grenadier Platoon, können auch die Panzergrenadiere oft Heavy Grenadier Squads zur Verstärkung der Feuerkraft (natürlich in Schützenpanzerläufern sitzend) einsetzen und werden von Panzerabwehrläufern wie dem JagdLuther unterstützt.

TO&E

NDAK KAMPFGRUPPE CHRISTOPH PLATOON



Das NDAK Kampfgruppe Platoon wird von Hauptfeldwebel Christoph Schultz angeführt, einem Überlebendem des ursprünglichen Afrikakorps, der es 1943 schaffte, aus Tunesien zu entkommen, als die Überreste der einst großartigen Streitmacht gezwungen waren, sich den Alliierten zu ergeben. Christoph hat seit dem Beginn des Krieges im Jahr 1939 für sein Land gekämpft.
Seine unvergleichliche Kampferfahrung und seine angeborenen Führungsqualitäten haben einen legendären Ruf im NDAK. Wo er hingeht, dorthin folgt ihm der Sieg. Wo er kämpft, kann und wird jedes Hindernis überwunden werden. Seinem Ruf in der Schlacht kommen nur noch die Erzählungen von der außerordentlichen Sorge, die er für die von ihm geführten Soldaten an den Tag legt, gleich. Beides zusammen sorgt dafür, dass er von allen unter seinem Kommando geliebt wird. Er ist perfekt dafür geeignet einen Zug anzuführen, der um das grimmig-furchtlose NDAK Security Grenadier Squad herum aufgebaut ist. Da ihnen eine große Bandbreite an Waffen zur Verfügung steht und sie eine Vorliebe für den Nahkampf haben, gibt es nur wenige Gefahren, denen sich Christophs Zug nicht stellen und die sie nicht vernichten können.

ZUGVORTEIL:

- Beengte Verhältnisse

Eines der Missionsziele der Operation Babylon, des Angriffs der Achse auf den Irak, war die Untersuchung mehrerer verborgener Ruinen und Gräber, tief in Inneren der Wüste dieses Landes. Christoph und seine Männer waren ursprünglich entsandt worden, um die Wissenschaftler und Archäologen der Achsenmächte zu beschützen, während sie bei ihren Untersuchungen tief in die Gräber vordrangen. Spezialisierte Ausrüstung und intensives Training wurden dabei durch Gefechtserfahrung unter beengten Verhältnissen und Bedingungen, die für den Kampf kaum zuträglich sind, aufgewertet. Christoph und seine Männer haben ihren gesamten Zug in jenen Techniken unterrichtet, die sie entwickelt haben, um solche schwierigen Situationen überleben zu können.
Alle NDAK-Einheiten, die Teil des NDAK Kampfgruppe Christoph Platoons sind oder es unterstützen, erhalten die Fähigkeit *Aufklären* (siehe S.178). Solange Christoph Schultz im Spiel ist, erhalten alle NDAK-Einheiten, die Teil des NDAK Kampfgruppe Christoph Platoons sind oder es unterstützen, zusätzlich noch die Fähigkeit *Wegbereiter* (siehe S. 181).

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Das leichte, wendige und äußerst flexible NDAK Kampfgruppe Christoph Platoon wird für gewöhnlich von zusätzlichen NDAK Grenadier Squads unterstützt. Schwerere Unterstützung erfolgt in der Regel durch die leichten Läufer der Panzerspähläufer-Serie, wie z.B. dem Panzerspähläufer Hermann (Trop) I-D und dem Heinrich I-E (Light Flak).

ВМЕСТЕ
МЫ СИЛА!

TO&E

SSU
KV-47 WOLFPACK PLATOON

Die sowjetischen Läufer der Serie KV-47 waren die ersten Designs, die jemals außerhalb deutscher Einrichtungen entwickelt wurden. Die SSU benötigte eine billig, robuste und dennoch leistungsfähige Maschine, um die neue Bedrohung durch die Läufer der Achsenmächte kontern zu können. Die KV-47 haben sich als großer Erfolg erwiesen und sind inzwischen weltweit der Standardläufer der SSU-Kampfeinheiten. Typisch für die SSU, wird der KV-47 massenhaft eingesetzt, um den Gegner zu überwältigen.
Diese „Wolfsrudel“, wie ihr Spitzname lautet, haben gelernt, wie man sich selbst der schwersten Gegner annimmt und überlebt, um auch weiterhin kämpfen zu können.

Befehlseinheit (Pflicht)

Nadya
KV-47A
Light Sulphur Jet Walker
ODER
Koshka und Grandma
Kapitan Koshka RUDINOVA
und KV-47B Light Walker
ODER
Natasha
KV-47B Light Gun Walker

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Nadya
KV-47A
Light Sulphur Jet Walker
ODER
Natasha
KV-47B
Light Gun Walker
ODER
Natalya
KV-47C
Light Pioneer Walker

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Einheitenauswahl wie bei Einheit 1

Gefechtseinheit 3 (Pflicht)

Einheitenauswahl wie bei Einheit 1

Unterstützungseinheiten 4+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Rudeljäger

Die KV-47 gehören zu den weltweit wendigsten Läufern. Ihre Piloten haben gelernt, auf dem Schlachtfeld gemeinsam zu agieren, einander zu decken, sich um den ganzen Zug zu kümmern und sich gegenseitig vor drohenden Gefahren zu schützen. Wie ein Wolfsrudel, greifen sie an, wenn der Gegner ihnen den Rücken zudreht, stoßen vor, um die Achillesferse des Gegners zu attackieren, während dieser einen anderen Läufer im Visier hat.
Wenn irgendein Läufer der KV-47-Serie, der Teil eines SSU KV-47 Wolfpack Platoons ist oder es unterstützt, eine Sichtlinie auf eine gegnerische Einheit innerhalb Reichweite 4 (4 Felder, 40cm oder 16“) hat, das eine Auslöse-Aktionskombination auslöst, kann jeder andere Läufer der KV-47-Serie, der Teil des Platoons ist oder es unterstützt und nicht bereits eine Aktion ausgeführt hat, einen Reaktionsangriff gegen die Feindeinheit durchführen. Würfe, die einen oder ein zeigen, gelten als Erfolge, wenn die Zahl der Aktionen bestimmt wird, die eine einen Reaktionsangriff versuchende Einheit erhält. Nur ein Läufer der KV-47-Serie kann für jede Auslöse-Aktionskombination einen Reaktionsangriff versuchen.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Auch wenn ein ausreichend großes KV-47-Wolfsrudel unabhängige Operationen recht kompetent ausführen kann, wie es Koshkas viele ruhmreichen Heldentaten belegen, wird es doch für gewöhnlich mit beträchtlicher Infanterieunterstützung ins Feld geschickt. Aus Sicht des Wolfsrudelführers wäre dies idealerweise die ultra-harte Steel Guard, aber ihre Mannstärke ist immer noch recht gering, weswegen meist auf die Red Army und die Red Guards zurückgegriffen wird.
Der KV-47 wird in einer Vielzahl von Varianten gebaut, um möglichst viele Aufgaben auf dem Schlachtfeld erledigen zu können, deswegen ist die Unterstützung durch Fahrzeuge, die keine KV-47 sind, auf die leichten BR-47-100 Red Fury Selbstfahr-Panzerabwehrgeschütze und die BR-47-200 Red Rain Selbstfahrmörser beschränkt. Weitere Unterstützung erfolgt durch die MIL MI-47 Angriffshelikopter und die von MIL MI-48 Helikopter getragenen Luftlandeläufer.

ПУСТЬ СМЕРТЬ
ПРОЛЬЁТСЯ С НЕБЕС!

TO&E

SSU
KOSHKA'S SMERSH KV-47 PLATOON

Koshka, die Tochter von Colonel Rudinova, wuchs mit größter Bewunderung für die heldenhaften Taten ihres Vaters auf. Koshka ist inzwischen eine erfahrene Offizierin und Veteran zahlloser Infiltrations- und Sabotagemissionen und befehligt einen neugebildeten Smershzug (Sino-Sowjetische Spezialstreitkräfte), der mit den neuesten VK-angetriebenen Taktischen Rüstungen vom Typ KV-47 ausgerüstet ist. Sie dient in der alten Einheit ihres Vaters, der Siebten Spezialeinsatzbrigade.

Befehlseinheit (Pflicht)

Koshka und Grandma
Kapitan Koshka RUDINOVA
und
Grandma
KV-47B Light Walker

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Nadya
KV-47A
Light Sulphur Jet Walker
ODER
Natasha
KV-47B
Light Gun Walker

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Nadya
KV-47A
Light Sulphur Jet Walker
ODER
Natasha
KV-47B
Light Gun Walker

Unterstützungseinheiten 3+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Luftlandeangriff

Die neu entworfenen HALO-Fallschirmkapseln werden 10.000 Meter über ihrem Ziel abgeworfen und erlauben es einem Elitezug von KV-47-Läufern schnell zuzuschlagen und die Verteidigung des Gegners von innen heraus zu knacken. Trotz umfangreicher Vorsichtsmaßnahmen kann es immer wieder passieren, dass einige Piloten aufgrund der hohen Sturzgeschwindigkeit nach der Landung minutenlang ohnmächtig sind. Sobald sie sich aber erholt haben, schlagen sie hart und schnell zu.
Ein KV-47A-, KV-47B- oder KV-47C-Läufer, der Teil von Koshk's Smersh KV-47 Platoon ist oder es unterstützt, wird nie zu Beginn des Spiels auf dem Spielfeld aufgestellt. Stattdessen werden sie während der ersten Runde der Partie (wenn sie in Reserve gehalten werden, dann, wenn sie normalerweise ins Spiel kommen würden) beliebig auf dem Spielfeld platziert, aber nicht innerhalb Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) um ein Missionsziel herum.
Die erste Aktion des Läufers muss dann eine Nichtsaktion sein. Der Spieler wirft einen Würfel. Bei einem Ergebnis von oder kann sich der Spieler dafür entscheiden, dem Läufer eine zweite Aktion zuzuweisen. Bei einem Ergebnis von muss der Läufer eine zweite Nichtsaktion ausführen. Der Läufer kann während der Runde, in der er aufgestellt wurde, keine Missionsziele einnehmen oder streitig machen.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Koshka's Smersh KV-47 Platoon nutzt oft HALO-Fallschirmlandungen (High Altitude Low Opening / Hohe Absetzhöhe - tiefe Öffnung) als Teil seiner Smersh-Überfalloperationen. Bei diesen Missionen landen die Läufer tief im Feindgebiet, wodurch die Helikopter zu ihrer Rettungsleine werden.
MIL MI-47 Angriffshelikopter, wie der Burner und der Striker, sorgen für die dringend benötigte Luftunterstützung.
Die einzige Möglichkeit Verstärkung zu erhalten, ist über Transporthelikopter, wie den MIL MI-45 Assaulter und den MIL MI-48 Carrier. Als Läufertransporter eingesetzt, kann der Carrier KV-47 Aeroläufer Verstärkung absetzen und er ist auch das Haupthilfsmittel, um Koshka und ihren Zug wieder zu extrahieren.

Дави врага гусеницами!

TO&E

SSU
HEAVY BREAKTHROUGH TANK PLATOON

Befehlseinheit (Pflicht)

Iosef
IS-5C
ODER
Karl
IS-48A
ODER
Lavrentiy
IS-48B

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Iosef
IS-5C
ODER
Karl
IS-48A
ODER
Lavrentiy
IS-48B

Unterstützungseinheiten 2+ (Optional)

Seit den ersten Panzerserien des Typs Kliment Voroshilov (KV) haben die sowjetischen Ingenieure und Militärstrategen den Schwerpunkt auf langsame aber schlagkräftige Fahrzeuge gelegt, die zusammen mit der Infanterie vorrücken. Diese Panzer werden in keiner regulären „Kavallerie“-Rolle eingesetzt, sondern sind vielmehr als bewegliche schwere Geschützplattformen gedacht. Und was könnte sie aufhalten, angesichts ihrer dicken Panzerung, schlagkräftigen Waffen und den Schwärmen an Infanterie, die bereitstehen, um gegnerische Panzerabwehrteams auszuschalten?

Seit Beginn der Operation Barbarossa, vor sechs Jahren, haben sich die Panzer weiterentwickelt, die Strategie ist aber die gleiche geblieben. Und jeder SSU-Offizier wird einem sagen: „Es gibt keinen Grund für Veränderungen“.

ZUGVORTEIL:

- Durchbruch

Heavy Breakthough Tank Platoons werden entsandt, um durch die feindlichen Linien zu brechen. Ihre Panzer sind nicht schnell, aber sie sind fast nicht zu stoppen und feuern weiter, während sie jeglichen Widerstand überrollen.

Nach Durchführung einer Marschbewegung, kann ein Panzer vom Typ IS-5, IS-48 oder IUS-203 (wie der IS-5C Iosef oder der IS-48 Karl), der Teil eines Heavy Breakthrough Tank Platoons ist oder es unterstützt, einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von kann er eine zusätzliche Angriffsaktion durchführen.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Ein Schwerer Durchbruch-Panzerzug benötigt nicht viel Unterstützung, nur viele Panzer! Davon abgesehen, ziehen sie für gewöhnlich von Infanterie unterstützt in die Schlacht, um sie vor Panzerjägerteams zu schützen und jeglichen Widerstand im Rücken der Schweren Panzer auszulöschen. Zudem rücken der IS-5A Mao Flugabwehrpanzer und der IS-5B Vladimir Artilleriepanzer zusammen mit den anderen Panzern vor, um ihnen Feuerunterstützung zu geben.

Будь бдителен на
посту защиты Родины!

TO&E

YAKOV'S STORMWALL PLATOON

Die Verteidigungsstellungen, die das inzwischen von der SSU kontrollierte Zverograd und Moskau schützen, haben den Spitznamen „Sturmwall“ erhalten. Dies rührt vom dunkelgrauen Beton ihrer Gräben und Bunker her und bildet einen starken Gegensatz zu den Blitzen, die ihre Teslabunker gegen vorrückende Gegner entfesseln können.
Es wird als großer Ehre angesehen, auf den Sturmwällen zu dienen; nur die mutigsten und wachsamsten Männer und Frauen werden für diese Aufgabe ausgewählt. Die Züge, die die Sturmwälle verteidigen, werden aus den Besten der Besten der Red Army- und Red Guard-Einheiten ausgewählt.

Befehlseinheit (Pflicht)

Master Sergeant Yakov
Yakov Pavlov
ODER
Red Army Command Squad
ODER
Red Guards Command Squad

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Motherland Tesla Gun
in einer Verteidigungsstellung
ODER
Motherland Twin Tesla Gun
in einer Verteidigungsstellung
ODER
Motherland Tesla Gun
in einem Bunker
ODER
Motherland Twin Tesla Gun
in einem Bunker

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Red Army Battle Squad
ODER
Red Guards Anti-Tank Squad
ODER
Tesla Gun Squad

Gefechtseinheit 3 (Pflicht)

Red Army Rifle Squad
ODER
Red Guards Assault Squad
ODER
Mortar Squad
ODER
Tesla Gun Squad

Unterstützungseinheiten 3+ (Optional)

ZUGVORTEIL:

- Wachsam

Yakov weiß wie wichtig Wachsamkeit ist. Wenn es um seine Verteidigungsstellungen geht, dann drillt er die Männer des Sturmwalls darauf, bei der Verteidigung von Mütterchen Russland immer wachsam zu sein. Die Männer und Frauen des Sturmwalls sind auf alles vorbereitet und können auf jede Bedrohung blitzschnell reagieren.
Alle Einheiten, die Teil des Platoons sind oder es unterstützen, erhalten bei einem Wurf von oder eine Aktion, wenn sie für Reaktionsangriffe würfeln. Dieser Zug ist ein Festungszug.
Streitkräfte mit einem Festungszug verteidigen bei Missionen mit einem Verteidiger immer. Die Festungsbauwerkregeln finden sich auf den Seiten 151 und 152 in diesem Regelwerk

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Der Sturmwall ist die letzte Verteidigungslinie von Mütterchen Russland. Yakovs Verteidigungslinie verlässt sich auf Teslawaffen, um die Feindtruppen so lange zurückzuhalten, bis die Reserven eintreffen.
Wann immer möglich, bedient sich Yakov lokaler Artillerieunterstützung. Diese ist besonders beim Einsatz ihrer schweren 120mm-Mörser, Vladimir Lenin-Panzer und Schweren Selbstfahrmörser vom Typ Red Rain äußerst effektiv.
Der Sturmwall wird außerdem von einer Elite-Helikoptereinheit beschützt, die sich „Die Sturmwolken“ nennt. Ihre einzige Aufgabe ist die Versorgung des Sturmwalls und die Bereitstellung der dringend benötigten Luftunterstützung.

Пусть враг
боится неба!

TO&E

SSU
RED SKY
PLATOON

Der jüngste aufgehende Stern der SSU, Leytenant Eva Koroutchenko, ist bereits eine lebende Legende. Sie ist im gesamten Block für ihre smaragdgrünen Augen und ihr langes Haar berühmt. Jeder junge Mann in der SSU trägt ein Bild von ihr nahe seinem Herzen, als Glücksbringer und um ihn vor Schaden zu bewahren. Eva ist eine höllisch gute Pilotin, die in ihrer recht kurzen Karriere schon mehr als 30 Luftsiege errungen hat. Die Piloten der Achsenmächte an der Ostfront haben bereits ein hohes Kopfgeld auf sie ausgesetzt; sie muss so schnell wie möglich abgeschossen werden!

Eva fliegt einen einzigartigen Helikopter, der nach ihren Wünschen modifiziert wurde, den Red Star. Sie kann sehr wohl das Steuer einer jeden anderen Flugmaschine des Blocks übernehmen, aber sie zieht ihren Helikopter allen anderen vor. Eva und der Red Star sind zur Zeit außerhalb von Baku stationiert. Von dort aus fliegen Eva und ihr Zug Einsätze zur Unterstützung der Spezialeinsätze der Spetsnaz-Streitkräfte in der Region. Sie hat ihre eigenen „Flügelfrauen“ ausgebildet, ihr wurde eine ganze Anzahl Helikopter anvertraut und sie kann frei unter den besten verfügbaren Piloten wählen. Wenn Feinde hören, wie sich Helikopter nähern und wenn sie den Red Star an deren Spitze sehen, dann wissen sie, dass sie echte Probleme haben.

ZUGVORTEIL:

- Nachthexen

Red Ace und ihre „Flügelfrauen“ werden von den Truppen jeder Front, an der sie Einsätze geflogen sind, gefürchtet. Ihr Ruf, in Kombination mit dem charakteristischen Look des Red Star, führt dazu, dass wenn der Feind die verräterischen Rotorengeräusche hört, zum Himmel sieht und den Red Star an der Spitze der Formation erkennt, die Furcht ihre Herzen ergreift.
Solange Red Ace und der Red Star im Spiel sind, erhalten Red Ace und die beiden Pflichteinheiten des Red Sky Platoons die Fähigkeit *Und unten bleiben* (siehe S. 168 in diesem Regelwerk).

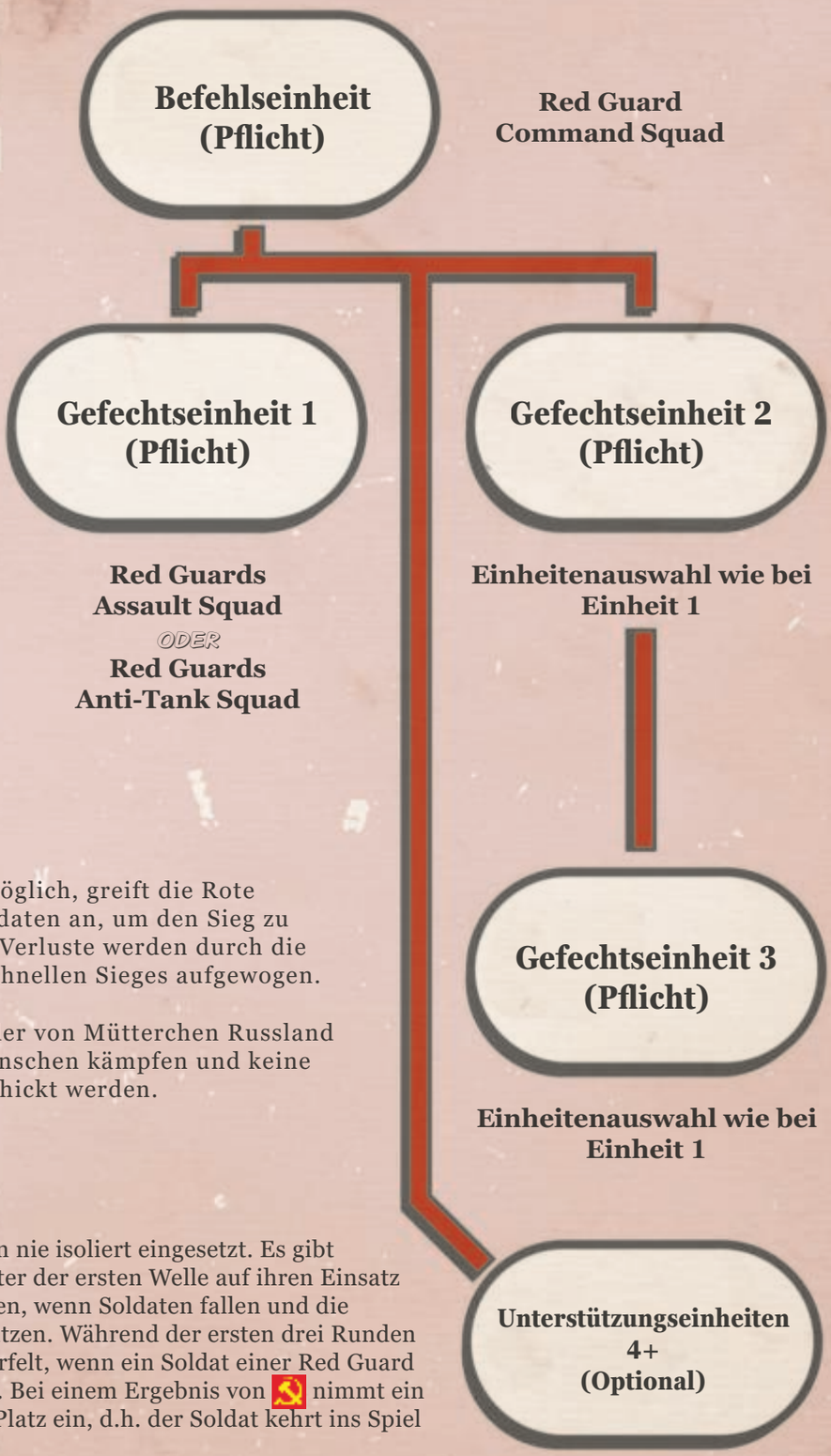
UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Das SSU Red Sky Platoon erhält seine Unterstützung entsprechend den Bedürfnissen einer jeden Spezialoperation. Wenn Infanterie benötigt wird, dann werden Infanterieeinheiten wie das Chinese Volunteer Assault Squad oder das Red Army Close Combat Squad von einem MIL MI-45 Assaulter transportiert. Werden Läufer benötigt, dann transportiert ein MIL MI-46 Carrier luftlandefähige KV-47, wie den Nikita, Nina oder Nastasia. Wir medizinische Unterstützung benötigt, dann liefert ein MIL MI-45K Airborne Medical Vehicle, das auch als „Luftambulanz“ bezeichnet wird, Unterstützung.

ГВАРДИЯ
ССЧ
За каждого павшего встанет другой!

TO&E

SSU RED GUARDS PLATOON



Auch wenn die Gegner der SSU über die sowjetische Taktik der menschlichen Wellen immer noch mit Verachtung reden, hat sich seit den Anfangstagen der Operation Barbarossa doch eine Menge geändert.

Die Infanteristen sind inzwischen deutlich besser ausgebildet und weitaus erfahrener. Davon abgesehen sind überwältigende Massen an Truppen immer noch ein Schlüsselelement der SSU-Taktiken. Wann immer möglich, greift die Rote Armee mit mehr als genug Soldaten an, um den Sieg zu sichern. Jegliche kurzzeitigen Verluste werden durch die langfristigen Gewinne eines schnellen Sieges aufgewogen.

Denn schließlich sind die Kinder von Mütterchen Russland tapfere Helden, die für die Menschen kämpfen und keine Tiere, die zum Schlachter geschickt werden.

ZUGVORTEIL:

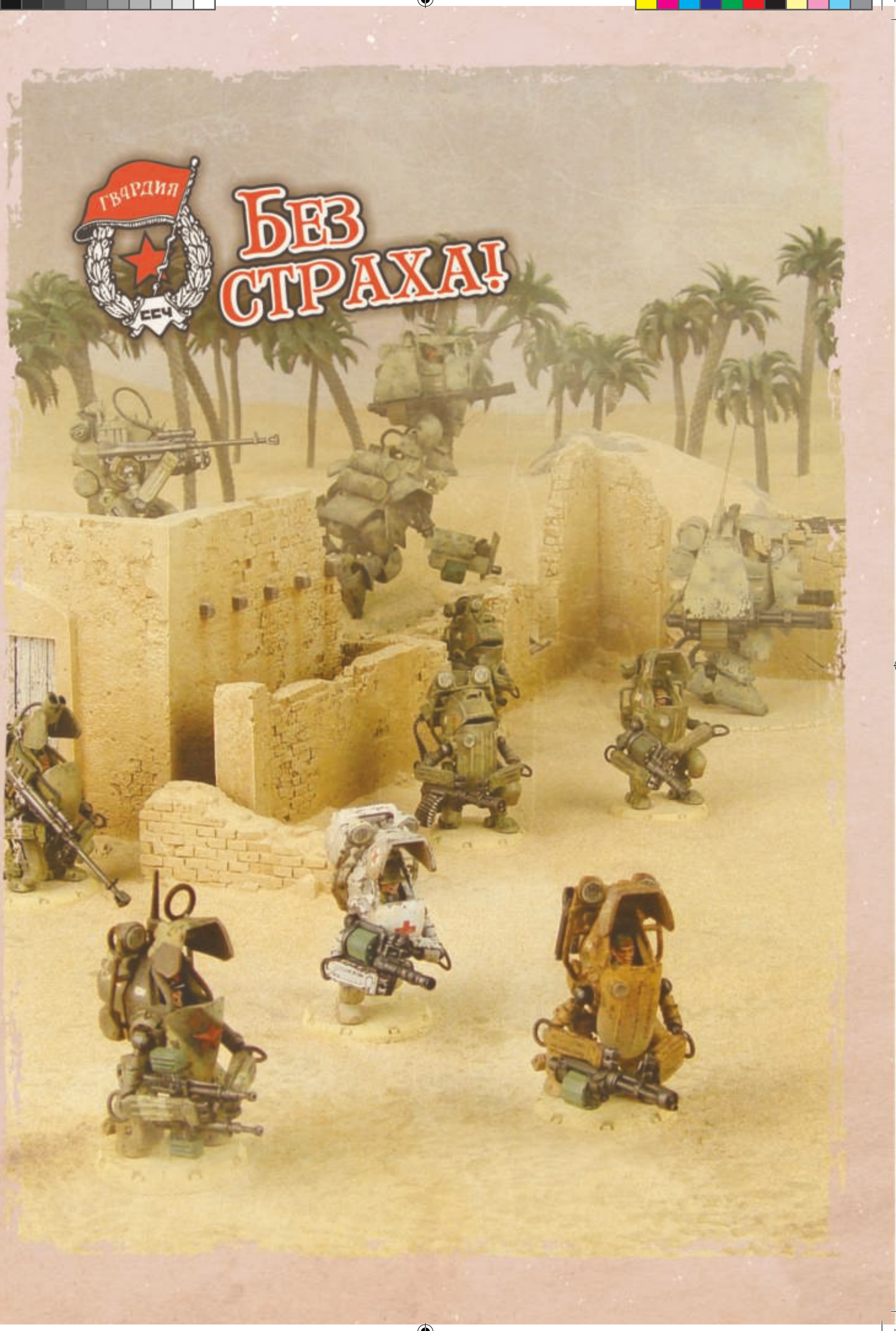
- Angriffswellen

SSU Red Guards Platoons werden nie isoliert eingesetzt. Es gibt immer eine zweite Welle, die hinter der ersten Welle auf ihren Einsatz wartet, bereit, die Lücken zu füllen, wenn Soldaten fallen und die Erfolge der ersten Welle auszunutzen. Während der ersten drei Runden einer Partie wird jedes Mal gewürfelt, wenn ein Soldat einer Red Guard Infanterieeinheit eliminiert wird. Bei einem Ergebnis von ☭ nimmt ein Soldat der zweiten Welle seinen Platz ein, d.h. der Soldat kehrt ins Spiel zurück.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Ein Red Guards Platoon führt sowohl zahlreiche Infanterieeinheiten ins Feld, als auch Spezialisten, wie Beobachter, Scharfschützeneinheiten, Mörser und Teslageschütze. Es ist auch nicht ungewöhnlich, dass NKVD-Kommissare die Infanterieeinheiten begleiten, um sicherzustellen, dass sie ihre Befehle befolgen.

Die nur einfach ausgerüstete Infanterie wird häufig von schweren KV-5-Läufern, wie der Matrioshka mit ihren 152mm-Zwillingsgeschützen und der Babushka mit ihren beiden Maxim Gatlinggeschützen, oder überschweren Panzern, wie dem Lavrentiy Beria, unterstützt. Diese halten sich im Hintergrund und geben den vorrückenden Infanterieeinheiten Deckungsfeuer.


ГВАРДИЯ
ССЧ
БЕЗ СТРАХА!

TO&E

SSU
STEEL GUARD
PLATOON

Die Steel Guards sind Veteranen der SSU, denen eine zweite Chance gegeben wurde für Mütterchen Russland zu kämpfen. Selbst nach dem sie verkrüppelt wurden, kämpfen sie weiter, ihre Körper von der schwersten Menschen bekannten Rüstung umhüllt. Sie führen die gefährlichsten Missionen durch und kämpfen an den tödlichsten Orten. Und doch haben sie durch ihre neuen mechanischen Körper hervorragende Überlebenschancen und können so immer und immer wieder in die Schlacht ziehen, um die Verbrechen an Mütterchen Russland und ihre eigenen Verletzungen zu rächen. Da sie das Schlimmste bereits erlebt haben, sind die Stahlgardisten unerbittlich und rücken ohne Furcht vor.

ZUGVORTEIL:

- Unerbittliches Vorrücken

Es gibt nicht viel, dass die Steel Guard stoppen kann, sobald sie einmal mit dem Vorrücken beginnt. Sie rücken gegen den Feind vor, egal was passiert – schließlich sind sie schwer gepanzert und müssen Wunden nicht sonderlich fürchten.
Steel Guard Squads, die Teil eines Steel Guard Platoons sind oder es unterstützen, können eine Bewegungsaktion statt einer Nichtsaktion als ihre erste Aktion ausführen, wenn sie niedergehalten werden. Sie können eine Angriffs- oder eine Spezialaktion als ihre zweite Aktion ausführen, aber keinen Dauerangriff oder Marschbewegung.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Dem russischen Spruch folgend, dass „Quantität ihre ganz eigene Qualität hat“, wird die Steel Guard oft in überwältigender Zahl eingesetzt, wobei die Steel Guard Assault Squads unter dem Deckungsfeuer der mit massigen 23mm SVK-47 Scharfschützengewehren ausgerüsteten Sniper Squads angreifen. Häufig erhalten sie auch Unterstützung von den Steel Guard Fire Support Squads und den Steel Guard Tesla Squads.
Die Steel Guard wird in der Regel von zahlreichen KV-47-Läufern unterstützt. Die auf den Flanken angreifenden Läufer nutzen dabei blitzschnelle Wolfsrudeltaktiken, um den Gegner zum Amboss zu treiben, wo die Steel Guard als Hammer agiert und den Gegner zertrümmert. Die KV-47-Läufer schützen die Stahlgarde auch vor gegnerischen Läufern und Flugzeugen.
Wenn sie schwerere Unterstützung benötigt, dann fordert die Steel Guard für gewöhnlich überschwere Panzer, wie den mit einer Teslawaffe ausgerüsteten IS-48 Karl Marx oder den mit einer gewaltigen 252mm-Haubitze bewaffneten IS-5 Vladimir Lenin, an. Diese großen Geschütze beseitigen sämtliche Schwächen, die der Gegner ausnutzen könnte.

Бей крепко
да быстро!

TO&E

SPETSNAZ TASKFORCE PLATOON

Die Spetsnaz Taskforce (**Spets**ialnowo **Naz**natschenija / Spezialeinsatz) stellt den größten Teil der SSU-Truppen in Mesopotamien. Ihre leichte Ausrüstung erlaubt es ihnen, rasch zuzuschlagen und dann wieder in der Wüste zu verschwinden. Die schnellen und leicht wartbaren Tropenläufer (TSh oder **T**ropicheskiy **Sh**agokhod) sind für diese Überfalloperationen hervorragend geeignet.

ZUGVORTEIL:

- Überraschungsschlag

Die Spetsnaz treiben den Glauben der alten Roten Armee an die Wichtigkeit des Überraschungsmoments bis an seine Grenzen. Sie operieren von verborgenen Basen aus, gehen mit Bedacht in Stellung und schlagen dann hart und schnell zu, bevor der Gegner reagieren kann.
Jede Spetsnaz-Einheit oder Leichter Tropenläufer vom Typ KV-47 (TSh) (wie der KV-47K (TSh) Aleksei), die Teil eines Spetsnaz Taskforce Platoons sind oder es unterstützt, erhält die Fähigkeit *Im Eilmarsch* bei ihrer ersten Aktivierung oder während der Aktivierung, in der sie aus der Reserve aufs Spielfeld kommt (siehe S.150).

Befehlseinheit (Pflicht)

Vasily
Lieutenant Vasily KIRITCHENKO
ODER
Spetsnaz Command Squad

Gefechtseinheit 1 (Pflicht)

Spetsnaz Kill Squad
ODER
Spetsnaz Saboteur Squad

Gefechtseinheit 2 (Pflicht)

Spetsnaz Kill Squad
ODER
Spetsnaz Saboteur Squad

Gefechtseinheit 3 (Pflicht)

Spetsnaz Kill Squad
ODER
Spetsnaz Saboteur Squad
ODER
Aleksei (TSh)
KV-47K (TSh)
Light Gatling Walker
ODER
Anatoly (TSh)
KV-47L (TSh)
Light Tesla Walker

Gefechtseinheit 4 (Pflicht)

Spetsnaz Kill Squad
ODER
Spetsnaz Saboteur Squad
ODER
Aleksei (TSh)
KV-47K (TSh)
Light Gatling Walker
ODER
Anatoly (TSh)
KV-47L (TSh)
Light Tesla Walker

Unterstützungseinheiten 5+ (Optional)

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die Spetsnaz-Streitkräfte operieren weit hinter den Frontlinien und dennoch schaffen sie es, eine erstaunliche Bandbreite an Waffen, bis hin zu schweren Panzern, ins Feld zu führen. Sie verlassen sich zudem massiv auf Luftunterstützung, wie z.B. durch den MI-47A Striker Panzerabwehrhelikopter.

Незримый
удар

TO&E

SPETSNAZ BATTLEGROUP ROZA PLATOON

Die SSU Spetsnaz Battle Group wird von Roza Shanina angeführt, einer Legende innerhalb der Spetsnaz und auch der gesamten SSU. Ihre Jugend (23 Jahre) und ihre Schönheit strafen die Tatsache Lügen, dass sie eine der effizientesten Scharfschützinnen der Welt ist, die mehr Gegner von Mütterchen Russland ausgeschaltet hat, als ganze SSU-Regimenter.

Nach Jahren, die sie an der Ostfront verbracht hat, wurde Roza vor kurzem in den Nahen Osten verlegt. Als Vorbereitung für ihre neue Aufgabe erhielt sie das Spetsnaz-Training, wodurch sie zu den wenigen Frauen gehört, die diese brutale Ausbildung überlebt haben. Sie hat sich den widerwilligen Respekt der hartgesottenen Spetsnazveteranen verdient, die ihr sogar bis ans Ende der Welt folgen würden.

ZUGVORTEIL:

- Ungesehen Zuschlagen

Roza ist sowohl eine Meisterin der Tarnung, als auch ein taktisches Genie, wenn es um das Legen von Hinterhalten geht. Sie drillt ihren Zug unermüdlich in den Techniken, die sie perfektioniert hat und koordiniert seine Aktionen auf dem Schlachtfeld meisterhaft.

Solange Roza im Spiel ist, erhalten alle Spetsnaz-Infanterieeinheiten, die Teil eines Spetsnaz Battlegroup Roza Platoons sind oder es unterstützen, die Fähigkeit *Tarnung* (siehe S. 170).

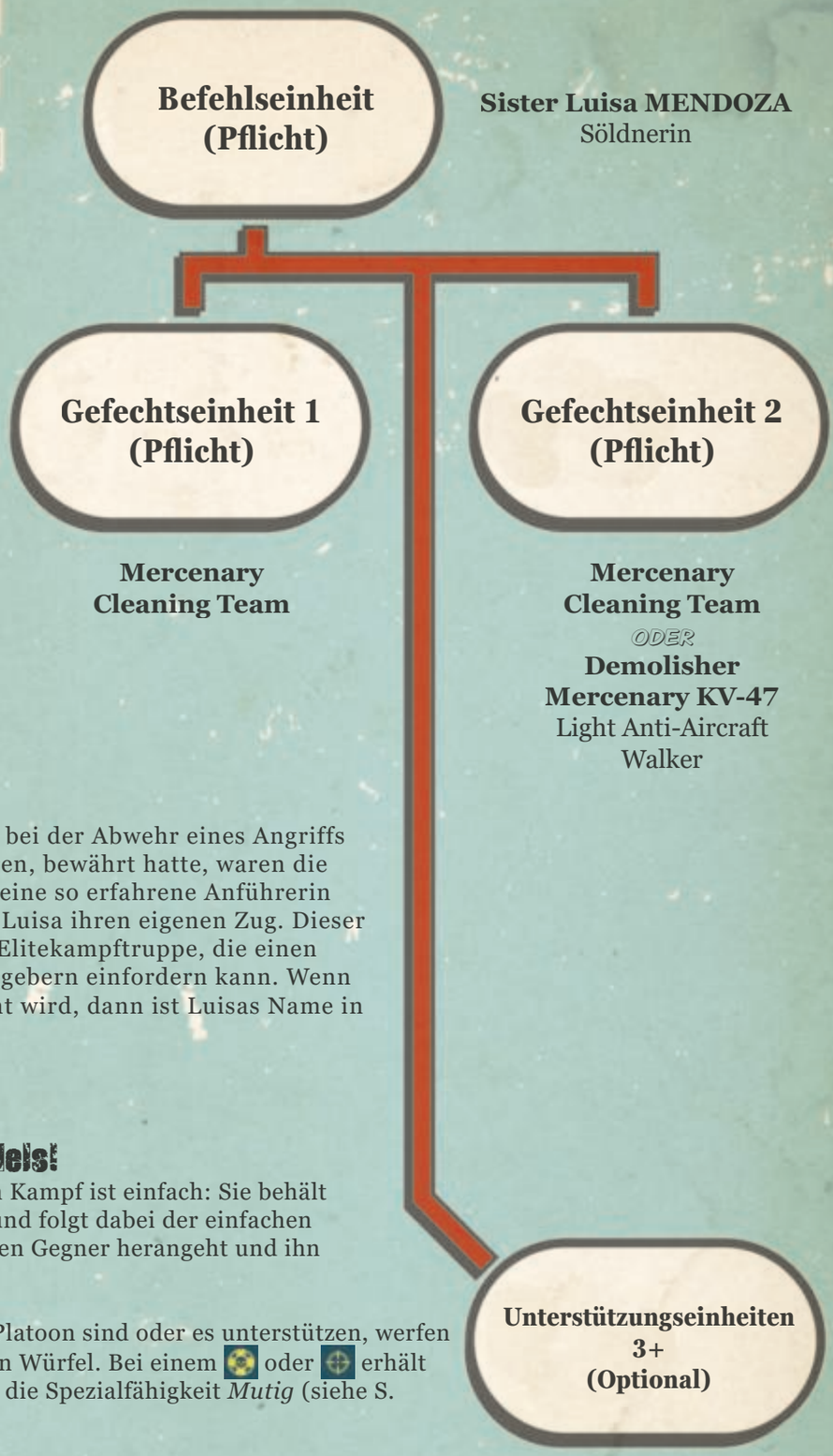
UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Auch wenn sie es oft nicht zugeben wollen, haben die Infanterieeinheiten der Spetsnaz einen großen Respekt vor Roza. Aus diesem Grund kann das Spetsnaz Battlegroup Roza Platoon auf zusätzliche Infanterieunterstützung in Form der Spetsnaz Assault Squads, der Spetsnaz Kill Squads und der Spetsnaz Saboteur Squads zählen.

Außerdem bedienen sie sich ausgiebig der Luftunterstützung durch Flugzeuge, wie den MI-47A Striker Panzerabwehrhelikopter und der Artillerieunterstützung durch Red Rain Selbstfahrmörser und Mortar Teams.

TO&E

SISTER LUISA'S MERCENARY PLATOON



Als sich Luisa den Sisters of Demolition anschloss, wusste sie, dass es sie teuer zu stehen kommen könnte. Ihre Familie blieb in Kuba zurück. Sie befindet sich nun in den Händen der Smersh, der Spionageabwehr der SSU. Und trotzdem konnte sich Luisa nicht ihrer Bestimmung und ihren neuentdeckten Schwestern entziehen. Nachdem sie sich bei der Führung von Streitkräften, die während der Operation Mambo bei der Abwehr eines Angriffs der Alliierten entscheidend waren, bewährt hatte, waren die Sisters erfreut, dass sich ihnen eine so erfahrene Anführerin angeschlossen hatte und gaben Luisa ihren eigenen Zug. Dieser entwickelte sich rasch zu ihrer Elitekampftruppe, die einen höheren Sold von ihren Auftraggebern einfordern kann. Wenn ein gefährlicher Überfall geplant wird, dann ist Luisas Name in jedermanns Munde.

ZUGVORTEIL:

- Schnappt Sie Euch, Mädels!

Luisas Herangehensweise an den Kampf ist einfach: Sie behält ein hohes Operationstempo bei und folgt dabei der einfachen Philosophie, dass man „nah an den Gegner herangeht und ihn vernichtet".

Söldner, die ein Teil von Luisas Platoon sind oder es unterstützen, werfen zu Beginn ihrer Aktivierung einen Würfel. Bei einem oder erhält die Einheit für diese Aktivierung die Spezialfähigkeit *Mutig* (siehe S. 170).

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

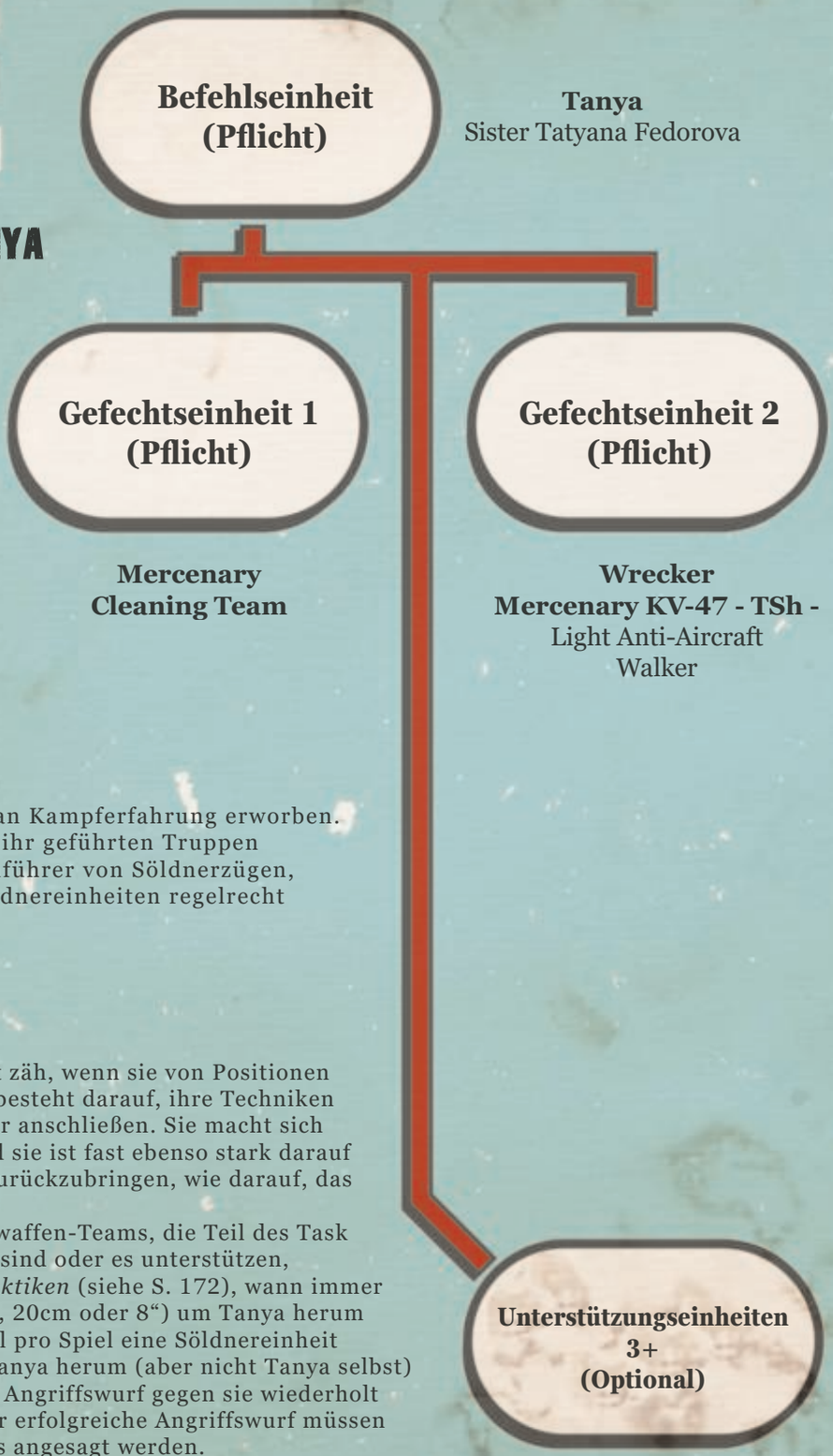
Söldner, wie die Sisters of Demolition, arbeiten für einen der drei großen Blöcke, die Alliierten, die Achse oder die SSU, statt für ihre eigenen Interessen. Infolgedessen wird ihre Unterstützung für gewöhnlich von ihren Arbeitgebern gestellt.

Luisas bevorzugte Unterstützung ist ein solider Panzerabwehrläufer, der ihren Vormarsch unterstützt. Wenn sie für die Alliierten arbeitet, hält sie den Barking Dog oder den Six Shooter für besonders effektiv, bei der Achse hingegen sind der JagdLuther oder – falls sie ihn bekommen kann – der KönigsLuther ihre Favoriten. Ihre Verbindungen zur SSU erleichtern es ihr deutlich, gute Unterstützung zu bekommen, wenn sie für sie arbeitet, und ihre Wahl fällt dabei immer auf den Schweren Panzer Iosef Stalin.

TANYA

TO&E

TASKFORCE TANYA MERCENARY PLATOON



Das Taskforce Tanya Mercenary Platoon wird von Tanya angeführt, einer der Gründerinnen der Söldnerstreitmacht, die als Sisters of Demolition bekannt ist.
Tanya ist so berühmt und wird von ihren Kameradinnen so geachtet, dass der von ihr angeführte Zug ihren Namen teilt. Sie hat schon viele Jahre auf Schlachtfeldern auf der ganzen Welt gekämpft und dabei eine unglaubliche Menge an Kampferfahrung erworben. Die Überlebenschancen der von ihr geführten Truppen übertreffen die aller anderen Anführer von Söldnerzügen, was dafür sorgt, dass ihr die Söldnereinheiten regelrecht zufliegen.

ZUGVORTEIL:

- Eingraben, Mädels!

Tanya ist besonders dann äußerst zäh, wenn sie von Positionen mit Deckung aus kämpft und sie besteht darauf, ihre Techniken mit all jenen zu teilen, die sich ihr anschließen. Sie macht sich viele Gedanken um ihren Zug und sie ist fast ebenso stark darauf fokussiert ihre Soldaten lebend zurückzubringen, wie darauf, das Missionsziel zu erreichen.
Alle Söldner und Unterstützungswaffen-Teams, die Teil des Task Force Tanya Mercenary Platoons sind oder es unterstützen, erhalten die Fähigkeit *Defensivtaktiken* (siehe S. 172), wann immer sie sich in Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) um Tanya herum aufhalten. Außerdem kann einmal pro Spiel eine Söldnereinheit innerhalb von Reichweite 2 um Tanya herum (aber nicht Tanya selbst) erzwingen, dass ein erfolgreicher Angriffswurf gegen sie wiederholt werden muss. Die Einheit und der erfolgreiche Angriffswurf müssen nicht vor oder während des Wurfs angesagt werden.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Söldner, wie das Task Force Tanya Mercenary Platoon, arbeiten für einen der drei großen Blöcke, die Alliierten, die Achse oder die SSU, statt für ihre eigenen Interessen. Infolgedessen wird ihre Unterstützung für gewöhnlich von ihren Arbeitgebern gestellt.
Tanyas bevorzugte Unterstützung ist ein flinker, aber schwerbewaffneter leichter Läufer. Wenn sie für die Alliierten arbeitet, hält sie den Leichten Panzerabwehrläufer Bushmaster oder den leichten Angriffsläufer Honey für besonders effektiv. Wenn sie für die Achse arbeitet, bevorzugt sie den Panzerspähläufer Hermann; wenn dieser jedoch nicht verfügbar ist, entscheidet sie sich meist für eine Einheit Death Rays. Tanyas Verbindungen zur SSU erleichtern es ihr deutlich, gute Unterstützung zu bekommen, wenn sie für sie arbeitet. In der Regel wählt sie einen Carrier-Helikopter zusammen mit einem KV-47 Aeroläufer vom Typ Nina oder Nikita oder ein Tesla Gun Team, statt eines Läufers.

DUST AUF EINEM 3D-SCHLACHTFELD SPIELEN

Außer auf einem Raster, kann DUST 1947 auch auf eine freiere Art und Weise auf einem Spielfeld gespielt werden, das über dreidimensionales Gelände verfügt. Die Spieler können Spielmatten mit Feldern verwenden (und die Felder ignorieren), Spielmatten ohne Felder, Spielplatten (Platten, die mit selbstgebautem oder gekauftem oder entsprechend skaliertem Modelleisenbahn-Gelände aufgewertet wurden) oder das Spiel ganz einfach auf einer blanken Tischoberfläche spielen. Ohne Spielmatten, die den Spielbereich definieren, müssen die Spieler sich auf eine passende Tischgröße für die Partie einigen. Kleine Partien (25-50 Punkte) funktionieren gut mit Spielbereichen von 3'x3' (90cm x 90cm) oder 4'x4' (120cm x 120cm), wohingegen größere Partien auf einem Spielbereich von 4'x5' (120cm x 150cm) oder 4'x6' (120cm x 180cm) gespielt werden können. Richtig große Partien verlangen nach einem Spielbereich von 4'x8' (120cm x 240cm), 6'x8' (180cm x 240cm), oder mehr.

REICHWEITEN-TABELLE

INFANTERIE: *Miss die Reichweite von/zu der Basekante des Einheitenanführers.*

FAHRZEUGE: *Miss die Reichweite von/zu der Basekante oder dem Rumpf/Flugzeugrumpf.*

REICHWEITE ODER BEWEGUNG	ZENTIMETER (CM)	ZOLL (")
C	7.5	3
1	10	4
2	20	8
3	30	12
4	40	16
5	50	20
6	60	24
7	70	28
8	80	32
9	90	36
10	100	40
11	110	44
12	120	48
13	130	52
14	140	56
15	150	60
16	160	64
17	170	68
18	180	72
19	190	76
20	200	80

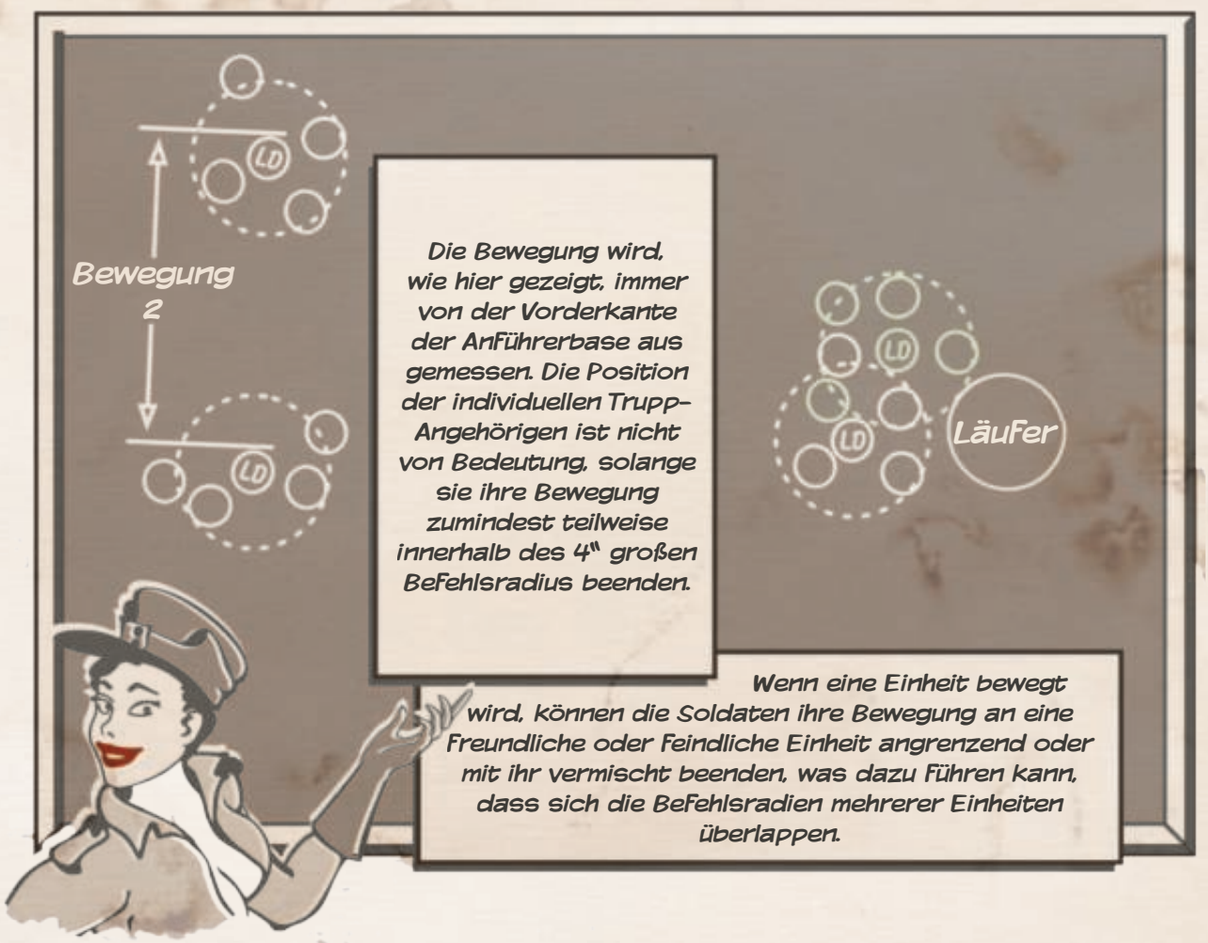
Wenn auf einem 3D-Schlachtfeld gespielt wird, dann gelten alle rasterbasierten Regeln von Dust 1947 immer noch, aber es werden Anpassungen vorgenommen, um dem Fehlen von Feldern und der freieren Bewegung Rechnung zu tragen. Die bedeutsamste Anpassung ist der Wechsel vom Messen mit Feldern, zum Messen mit Zentimetern (cm) oder Zoll (“). Das Messen kann mit jeder Form von Maßstab oder -band vorgenommen werden, aber ein flexibles Schneidermaßband oder ein Metall-Rollbandmaß eignen sich am besten dafür. Jeder Bewegungspunkt oder jede Reichweite entspricht 10cm oder 4“ (die den Dimensionen eines Feldes an nächsten kommenden Werte).

Die folgenden Regeln dienen dazu, die entsprechenden Regeländerungen hervorzuheben, die notwendig sind, wenn man DUST 1947 auf einem 3D-Schlachtfeld spielt:

BEWEGUNGSAKTION

Wenn einer Einheit eine Bewegungsaktion zugewiesen wird, kann sie sich bis zum Maximum ihrer durch den Bewegungswert angegeben Reichweite bewegen. Die Einheit muss sich aber nicht die volle Distanz weit bewegen. Die Ausrichtung hat keinen Einfluss auf die Bewegung, was es der Einheit erlaubt, sich in jede Richtung bewegen und ihre Bewegungsaktion in eine beliebige Richtung ausgerichtet beenden zu können.

Infanterie bewegt sich in Formation und behält immer eine optimale Befehlsdistanz bei. Jede Infanterieeinheit verfügt über einen Anführer, der von einer Miniatur dargestellt wird, die so modelliert wurde, dass man sie als Kommandierenden erkennen kann. Dieser Anführer kann in eine Richtung zeigen, ein Fernglas halten oder seiner Einheit ein Vorwärtskommando geben. Du kannst diese Miniatur noch deutlicher hervorheben, indem du ihr Rangabzeichen oder andere Merkmale verpasst. Wenn ein Held sich einer Einheit anschließt, dann ist er der Einheitsanführer. Alle Soldaten einer Infanterieeinheit müssen sich mit zumindest einem Teil ihrer Base innerhalb eines Befehlsradius von 10cm oder 4“ um den Einheitenanführer herum befinden. Dieser Befehlsradius kann mit der Universalschablone von Dust 1947 rasch ausgemessen werden. Die schnellste Art und Weise eine Einheit zu bewegen, besteht darin, die gewünschte Bewegungsdistanz von der Vorderkante der Base des Anführers aus zu messen, den Einheitenanführer zu bewegen und dann den Rest der Einheit beliebig um den Anführer herum zu platzieren.
Es gibt keine Minimaldistanz zwischen Einheiten und Einheiten können ihre Bewegung an eine befreundete oder feindliche Einheit angrenzend oder sogar mit ihr vermischt beenden, vorausgesetzt ihre Einheitenanführer geraten nicht in den jeweiligen Befehlsradius des anderen (siehe nachfolgendes Beispiel). Einheiten können sich durch befreundete Einheiten hindurchbewegen; ausgenommen sind jedoch Fahrzeugeinheiten, die sich nicht durch andere Fahrzeugeinheiten hindurchbewegen können. Einheiten können sich nicht durch feindliche Einheiten hindurchbewegen, was bedeutet, dass ein Einheitenanführer oder eine Fahrzeugbase nicht den Befehlsradius eines gegnerischen Einheitenanführers überschneiden dürfen.
Flugzeuge sind eine Ausnahme, da jede Einheit ihre Bewegung unter einem Flugzeug beenden oder sich unter ihm hindurchbewegen kann.



GROSSE FAHRZEUGE

Große und Riesige Fahrzeuge bewegen sich genauso, wie die anderen Fahrzeugeinheiten.

FLUGZEUGE BEWEGEN

Flugzeuge werden von unpassierbarem Gelände oder feindlichen Einheiten nicht behindert. Weil Flugzeuge über Gelände, Gebäude und erdgebundene Einheiten hinweg fliegen, haben diese Elemente des Schlachtfelds keinen Einfluss auf ihre Bewegung. Sie können kein Gelände oder Gebäude betreten und werden stattdessen darüber platziert. Flugzeuge müssen jedes Mal, wenn sie aktiviert werden, als erste Aktion eine Bewegungs- oder Marschbewegungsaktion durchführen. Flugzeuge mit der Fähigkeit *Helikopter* sind eine Ausnahme von dieser Regel.

MARSCHBEWEGUNGSAKTION

Eine Einheit, der eine Marschbewegung zugewiesen wird, verwendet zwei Aktionen darauf, sich eine Distanz weit zu bewegen, die gleich oder geringer ihrem Marschbewegungswert ist. Bis auf die maximale Bewegungsdistanz ist eine Marschbewegung mit einer Bewegungsaktion identisch.

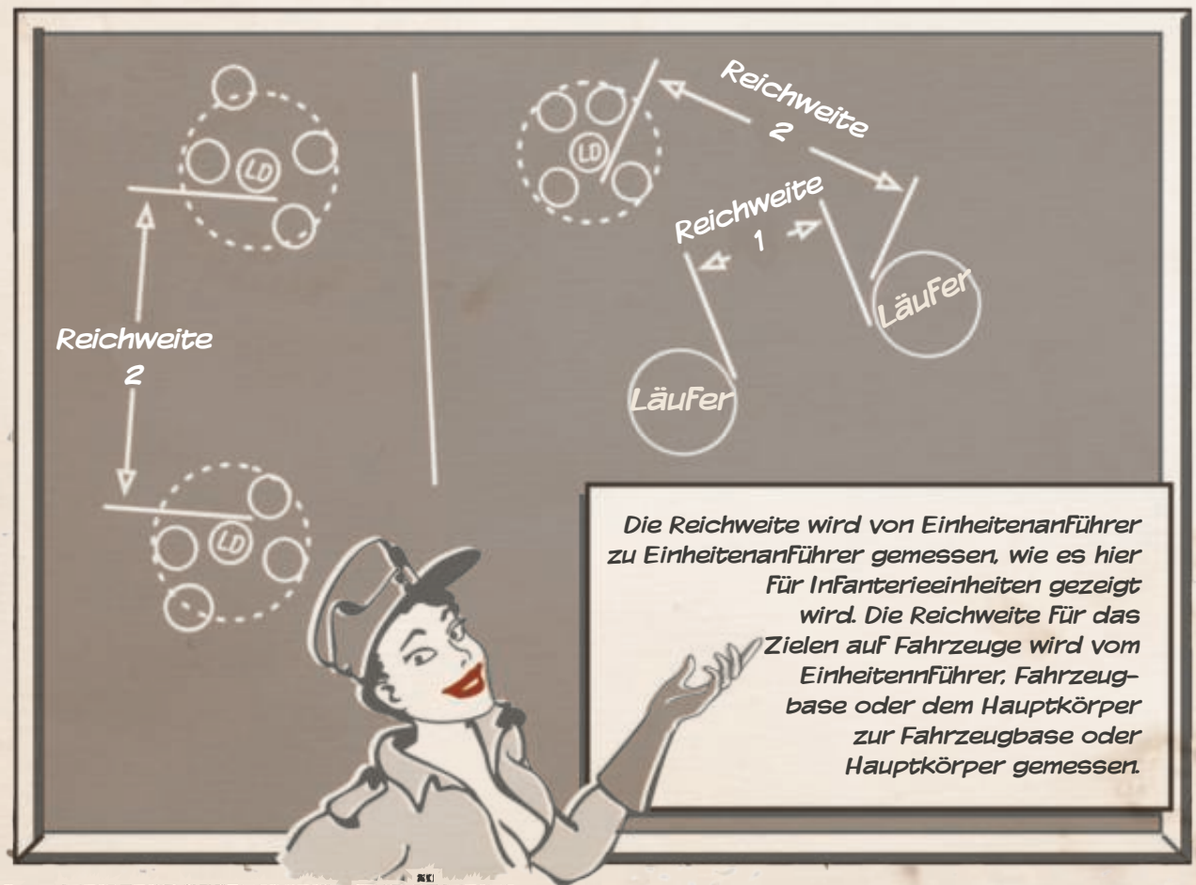
TRANSPORT VON PASSAGIEREN UND FAHRZEUGEN

Es sind keine Regeländerungen für den Transport von Passagieren und Fahrzeugen notwendig.

ANGRIFFSAKTION

0 - REICHWEITE PRÜFEN

Einheiten können nur Ziele angreifen, die sich innerhalb der Reichweite ihrer Waffen befinden. Der Reichweitenwert einer jeden Waffe ist auf der Einheitenkarte in der zweiten Spalte der Waffentabelle angegeben. Die Reichweite wird für Fahrzeugeinheiten von Fahrzeug zu Fahrzeug und für Infanterieeinheiten von Einheitenanführer zu Einheitenanführer gemessen. Die Reichweite wird für Miniaturen mit Base von der Base-Vorderkante bis zur Base-Vorderkante und für Miniaturen ohne Base von der Miniatur-Vorderkante bis zur Miniatur-Vorderkante (die Kante des Hauptkörpers der Miniatur; keine vorstehenden Teile, wie Waffenläufe) gemessen. Eine Reichweite von „C“ steht für Nahkampfwaffen (siehe S. 46), die nur Einheiten angreifen können, die sich innerhalb einer Reichweite von 5cm oder 2“ befinden.



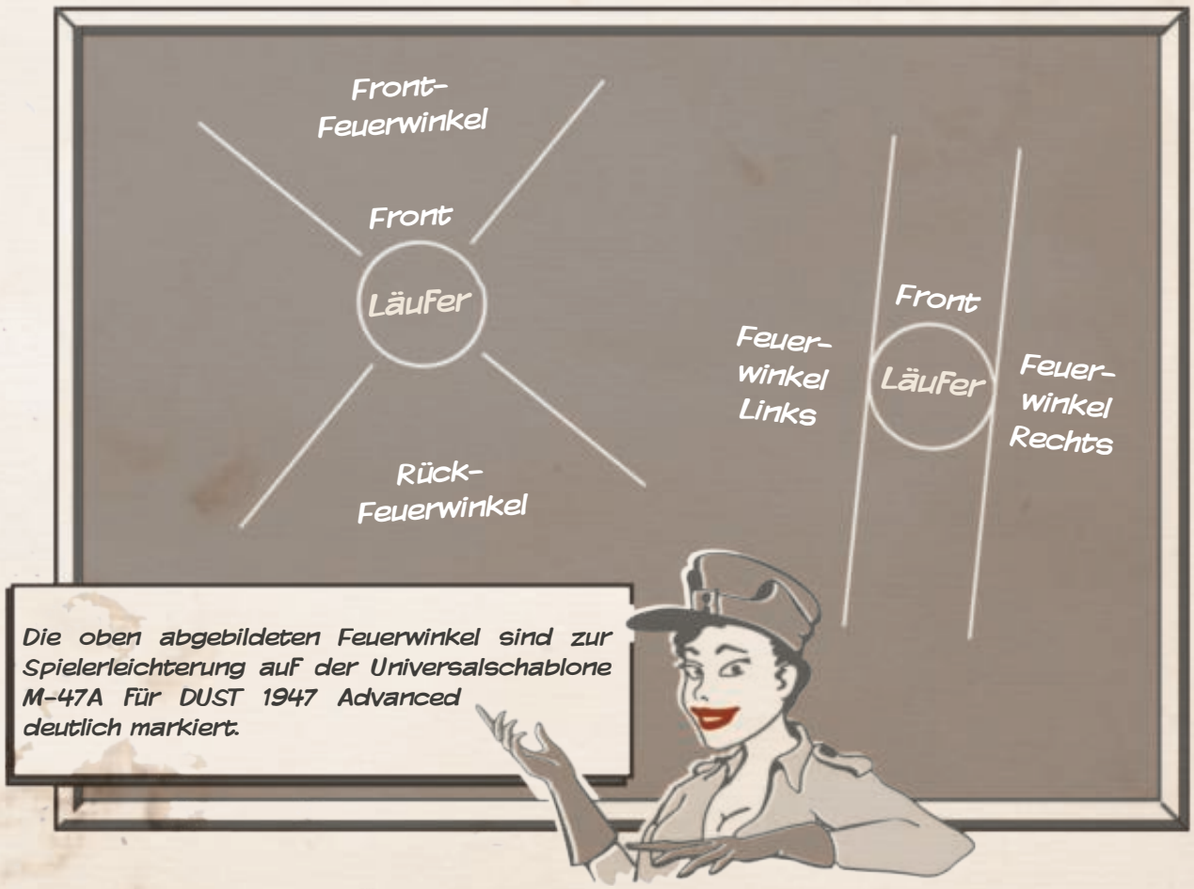
1 - FEUERWINKEL PRÜFEN

Solange es in der Waffentabelle nicht anders angegeben wird, verfügen Infanterie-Einheiten (einschließlich Helden) über einen Feuerwinkel von 360°, was es ihnen erlaubt, ihn jede Richtung schießen zu können. Fahrzeugeinheit-Waffen verfügen über spezifische Feuerwinkel, die in der Waffentabelle ihrer Einheitenkarte angegeben sind. Die vier Feuerwinkel sind:

- **FRONTWAFFEN** können nur Ziele angreifen, die sich im Frontbereich und innerhalb 45° zu beiden Seiten der Mittelachse eines Fahrzeugs befinden.

- **RÜCKWAFFEN** können nur Ziele angreifen, die sich im Rückbereich und innerhalb 45° zu beiden Seiten der Mittelachse eines Fahrzeugs befinden.
- **SEITENWAFFEN** können nur Ziele angreifen, die sich innerhalb 180° zu den Seiten eines Fahrzeugs befinden (ausgeschlossen sind die Bereiche direkt vor und hinter dem Fahrzeug).
- **TURMWAFFEN** könne Ziele in jeder Richtung angreifen.

Wenn eine Einheit eine Zieleinheit auswählt, die sich nicht in ihrem Feuerwinkel befindet, muss der entsprechende Spieler der Einheit zuerst eine Bewegungsaktion zuweisen, damit sie ihre Ausrichtung ändern kann.



2 - SICHTLINIE PRÜFEN

Um die Sichtlinie zu bestimmen, muss, wie nachfolgend beschrieben, eine imaginäre Linie gezogen werden:

- Für Fahrzeugeinheiten wird eine imaginäre Linie von der Kante der Fahrzeugeinheit, der eine Angriffsaktion zugewiesen wurde (ein beliebiger Punkt an der Fahrzeugkante innerhalb des Feuerwinkels), zu der Kante des Zielfahrzeugs, Fahrzeugbase oder dem Einheitenanführer der Ziel-Infanterieeinheit gezogen.
- Für Infanterieeinheit wird eine imaginäre Linie vom Einheitenanführer der Infanterieeinheit, der eine Angriffsaktion zugewiesen wurde, zu der Kante des Zielfahrzeugs, Fahrzeugbase oder dem Einheitenanführer der Ziel-Infanterieeinheit gezogen.

Wenn die Linie durch Gelände geht, dass die Sichtlinie blockieren würde, dann ist die Sichtlinie blockiert.

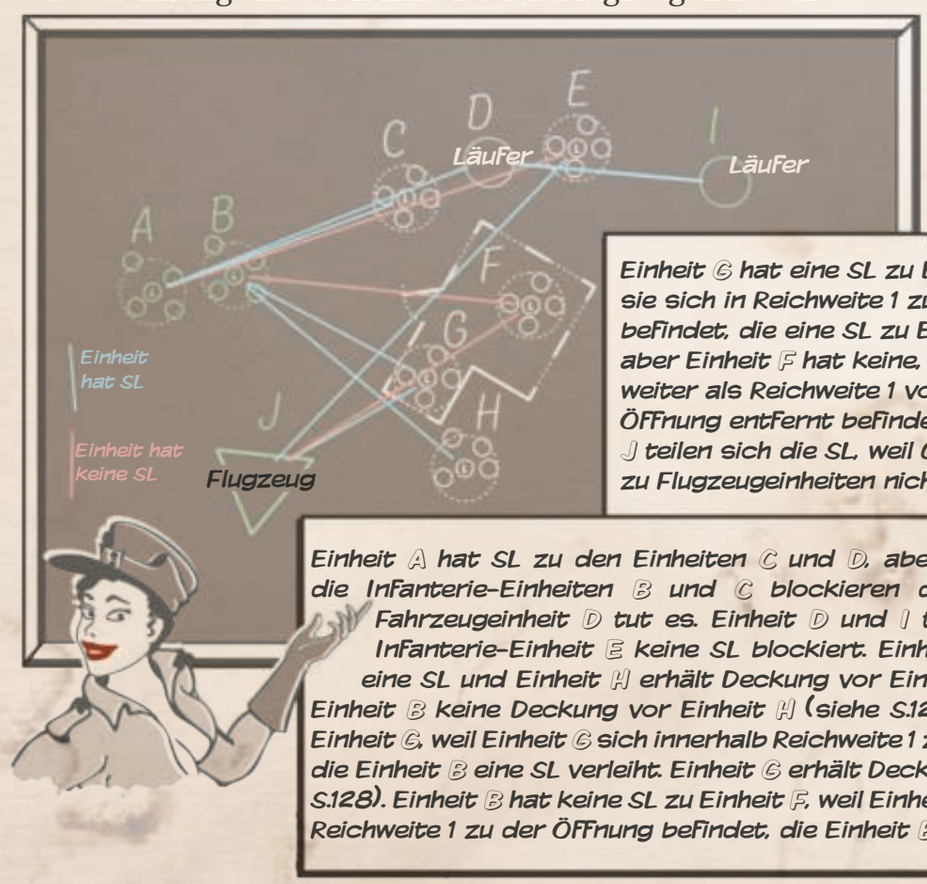
Infanterieeinheiten blockieren die Sichtlinie nicht, aber Fahrzeugeinheiten blockieren die Sichtlinie. Nebel blockiert die Sichtlinie zu Einheiten hinter dem Nebel. Einheiten im Nebel können anvisiert werden, erhalten aber Deckung.

Bäume blockieren die Sichtlinien zu Einheiten hinter ihnen, wobei sie die Sichtlinie nur dann völlig blockieren, wenn die Einheiten von ihnen völlig verdeckt werden, ansonsten gewähren sie den nur teilweise verdeckten Einheiten nur Deckung.

Wände, Bauwerke und Gebäude blockieren die Sichtlinie, allerdings ermöglichen Öffnungen in ihnen eine Sichtlinie. Die Sichtlinie zwischen einer Einheit außerhalb eines Gebäudes und einer innerhalb oder auf der anderen Seite eines Gebäudes gilt als blockiert, außer eine oder beide Einheiten befinden sich in Reichweite 1 (10cm oder 4“) zu einer Öffnung in der Wand, dem Bauwerk oder dem Gebäude, die eine Sichtlinie erlaubt. Die Sichtlinie innerhalb eines großen Gebäudes ist über Reichweite 3 (30cm oder 12“) hinaus blockiert.

SICHTLINIE ZU FLUGZEUGEN

Flugzeuge habe zu allen Einheiten im Spielbereich eine Sichtlinie, wenn diese sich nicht in einem Gebäude befinden. Alle Einheiten im Spielbereich, die sich nicht in einem Gebäude befinden, haben eine Sichtlinie zu einem Flugzeug. Flugzeuge haben nur dann eine Sichtlinie zu einer Einheit in einem Gebäude, wenn sich diese Einheit in Reichweite 1 (10cm oder 4“) zu einer Öffnung in der Wand des Gebäudes befindet und das Flugzeug eine Sichtlinie durch diese Öffnung hat. Einheiten in Gebäuden haben nur dann eine Sichtlinie zu Flugzeugen, wenn diese Einheiten sich in Reichweite 1 (10cm oder 4“) zu einer Öffnung in der Wand des Gebäudes befinden und sie durch diese Öffnung eine Sichtlinie zu den Flugzeugen haben.



Einheit G hat eine SL zu Einheit J, weil sie sich in Reichweite 1 zu einer ÖFFnung befindet, die eine SL zu Einheit J erlaubt, aber Einheit F hat keine, weil sie sich weiter als Reichweite 1 von dieser ÖFFnung entFernt befindet. Einheit E und J teilen sich die SL, weil Gelände die SL zu Flugzeugeinheiten nicht blockiert.

Einheit A hat SL zu den Einheiten C und D, aber nicht Einheit E, denn die InFanterie-Einheiten B und C blockieren die SL nicht, aber die Fahrzeugeinheit D tut es. Einheit D und I teilen sich eine SL, weil InFanterie-Einheit E keine SL blockiert. Einheit B und H teilen sich eine SL und Einheit H erhält Deckung vor Einheit B, allerdings erhält Einheit B keine Deckung vor Einheit H (siehe S.128). Einheit B hat SL zu Einheit G, weil Einheit G sich innerhalb Reichweite 1 zu der ÖFFnung beFindet, die Einheit B eine SL verleiht. Einheit G erhält Deckung vor Einheit B (siehe S.128). Einheit B hat keine SL zu Einheit F, weil Einheit F sich nicht innerhalb Reichweite 1 zu der ÖFFnung beFindet, die Einheit B eine SL verleiht.

3 - ZIELEINHEIT ANSAGEN

Es sind keine Änderungen für die Regeln zum Ansagen der Zieleinheit notwendig.

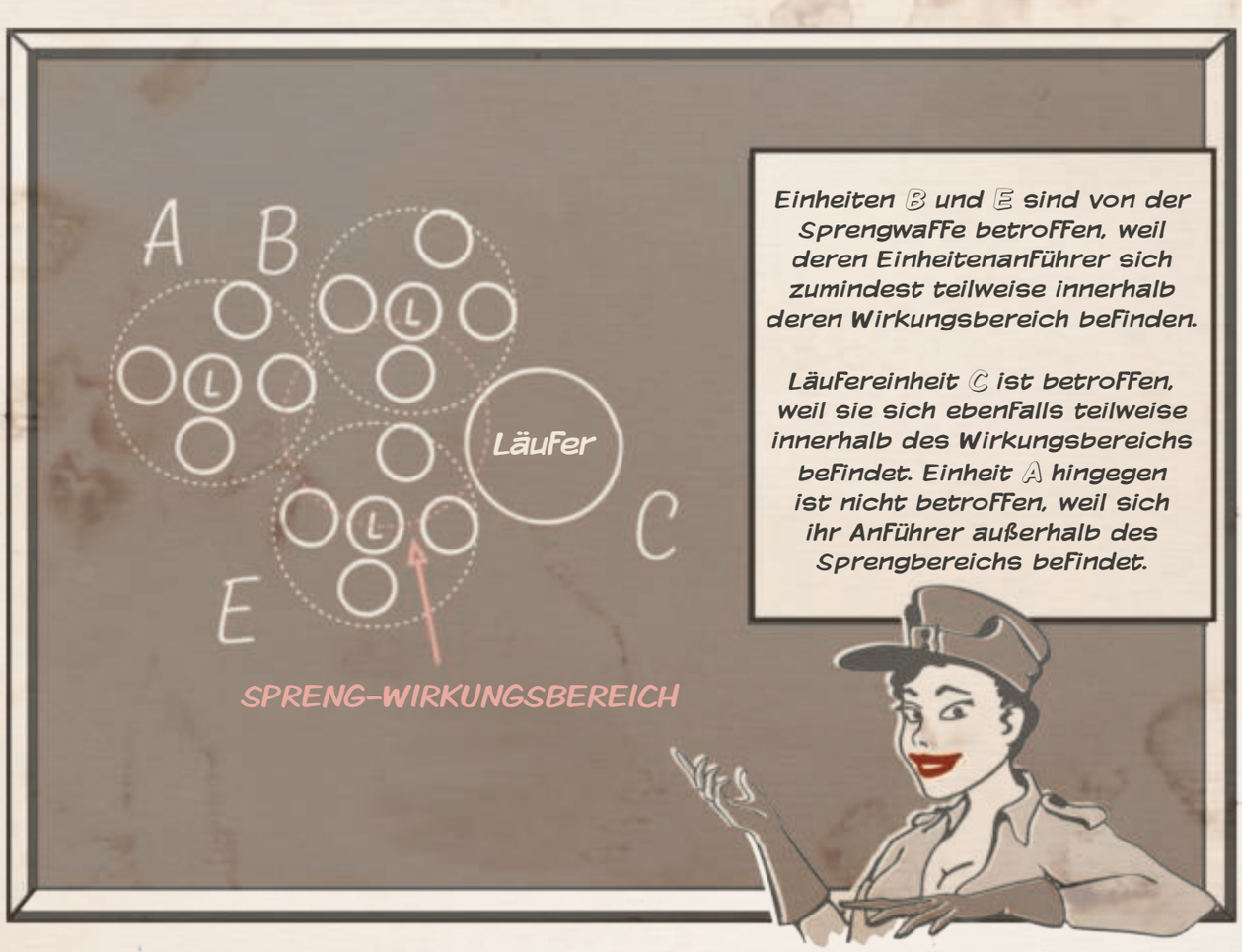
4 - TREFFERWURF FÜR ZIELEINHEITEN

Die Zahl der Dustwürfel, die für jede Waffe geworfen werden muss, wird auf der Waffentabelle der Einheitenkarte angegeben. Suche die Reihe, die die Spezifikationen der Waffe liefert und dann die Spalte, die die Einheitenart und den Panzerungswert der Zieleinheit angibt. Die Zahl links des Schrägstrichs gibt die Zahl der Würfel an, die geworfen werden muss.

Wirf die für diese Waffe bestimmte Anzahl an Würfeln, wobei du für jedes einen Treffer erzielst, solange dies nicht von Fähigkeiten oder Ausrüstung modifiziert wird (S. 158-181).

Wenn ein auf der linken Seite des Schrägstrichs steht, dann ist die Waffe eine Sprengwaffe. Sprengwaffen verfügen über eine explosive Nutzlast oder streuen über einen großen Bereich. Wenn ein Angriff mit einer Sprengwaffe ausgeführt wird, platziert der Spieler eine **Sprengschablone** (befindet sich auf der Universalschablone von DUST 1947), wobei deren Zentrum beliebig innerhalb des Feuerwinkels, der Reichweite und der Sichtlinie der Waffe gesetzt werden kann. Bei Infanterie wirft der Spieler einen Würfel für jede Miniatur der Einheit, deren Einheitenanführer sich mit seiner Base zumindest teilweise unter der Sprengschablone befindet. Bei Fahrzeugen und Flugzeugen, deren Rumpf oder Turm sich zumindest teilweise unter der Spreng-Schablone befindet, wirft der Spieler einen Würfel für jedes oder die Zahl der angegebenen Würfel. Wenn die Waffe mehrere zeigt, dann wird ein Würfel für jedes pro Miniatur geworfen. Unterstützungswaffen verfügen über mehrere Infanteristen, die auf einer einzelnen Base befestigt sind, daher wird ein Würfel je für jede Miniatur auf der Base, die sich noch im Spiel befindet, gewürfelt.

Wenn sich Miniaturen mehrerer Einheiten unter der Sprengschablone befinden, werden die Würfel für jede Einheit separat geworfen und es wird festgehalten, wie viele Treffer jede Einheit erlitten hat. Wenn sich die Miniaturen auf verschiedenen Ebenen eines Gebäudes befinden, muss der angreifende Spieler entscheiden, welche Ebene von der Sprengwaffe getroffen wird. Wenn sich das Zentrum der Sprengschablone auf der Außenseite befindet, dann werden nur ebenerdig stehende Miniaturen getroffen. Wenn die Waffentabelle ein für Infanterieziele und eine Zahl für Fahrzeugziele anzeigt, dann würfelt der angreifende Spieler für jedes Ziel getrennt; einen Würfel für jede Miniatur, die das Ziel eines ist und die Anzahl an angegebenen Würfeln für jede Einheit, für die eine Zahl in der Waffentabelle angegeben ist.



5 - ZIELEINHEITEN LEGEN SCHUTZWÜRFE AB

Einheiten, die in oder hinter Munitionskisten, Panzersperren, Bäumen, Trümmern, Gebäuden oder Nebel in Deckung gehen, gelten als in Deckung. Um in Deckung zu sein, muss – aus der Sicht der angreifenden Einheit - mindestens die Hälfte der Zieleinheit (aufgerundet zugunsten der Zieleinheit) von dem blockierenden Gelände verdeckt sein.

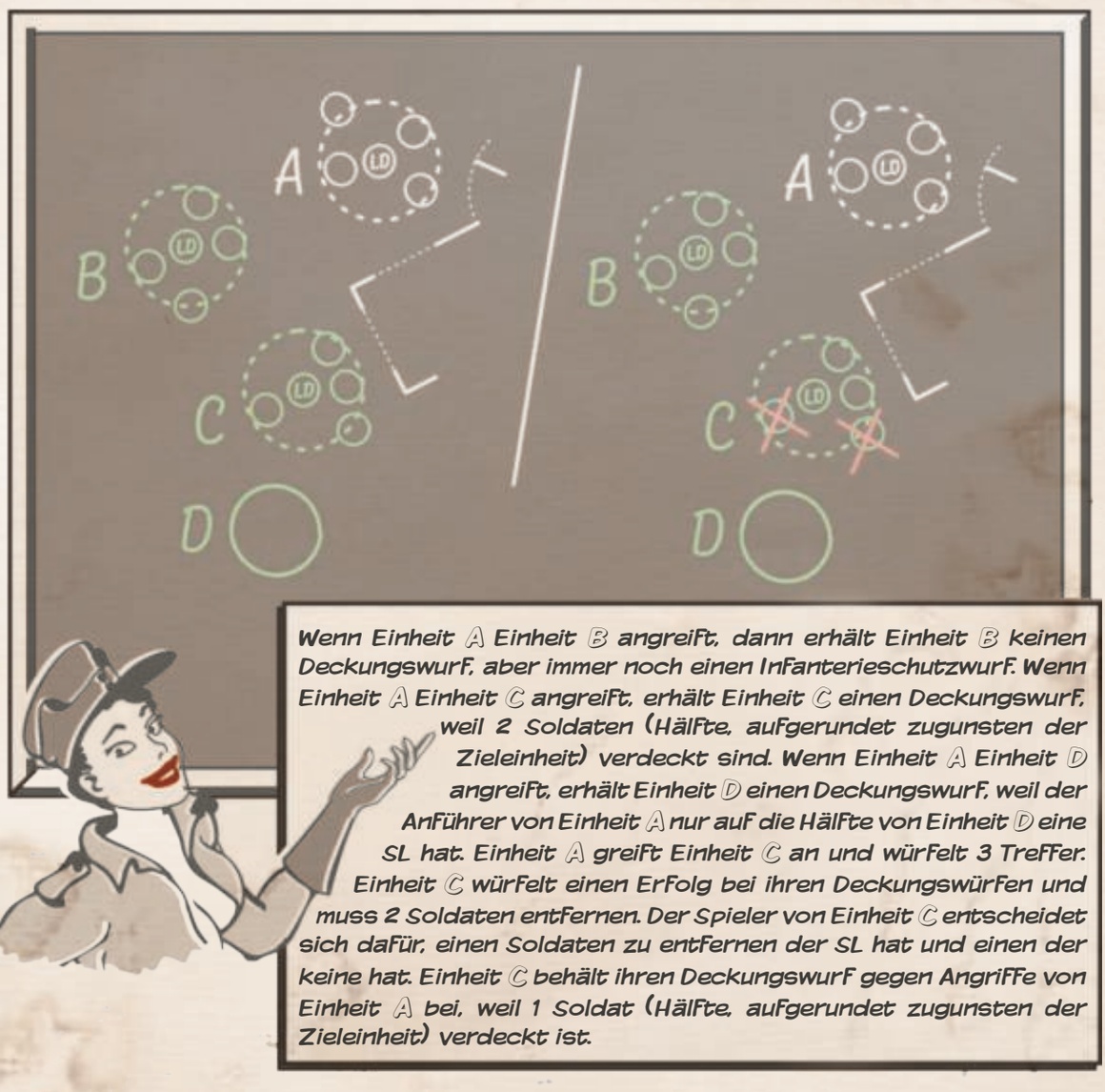
Bei einer Infanterieeinheit in Deckung wirft der Spieler einen Würfel für jeden Treffer, den die Ziel-Infanterieeinheit erhalten hat. Jedes gewürfelte oder negiert einen Treffer.

Bei einer Fahrzeugeinheit in Deckung wirft der Spieler einen Würfel für jeden Treffer, den die Ziel-Fahrzeugeinheit erhalten hat. Jedes gewürfelte negiert einen Treffer.

Eine Infanterieeinheit, die nicht in Deckung ist, erhält einen Infanterieschutzwurf. Dieser Schutzwurf stellt die Fähigkeit der Einheit dar, sich „zu Boden werfen“ zu können, um feindlichem Feuer auszuweichen. Der Spieler würfelt einen Würfel für jeden Treffer, den die Ziel-Infanterieeinheit erhalten hat. Jedes gewürfelte negiert einen Treffer.

6 - ZIELEINHEITEN ERLEIDEN SCHADEN

Die Zieleinheiten erleiden Schaden, wie in diesen Regeln zuvor beschrieben (siehe S. 43), mit der Ausnahme, dass wenn ein Spieler auswählt, welche Soldaten einer Infanterieeinheit entfernt werden, er nicht den Einheitenanführer wählen kann, es sei denn er ist ein Held oder der letzte verbleibende Soldat der Einheit, die den Schaden erleidet. Wenn der Held, der sich der Einheit angeschlossen hat, eliminiert wird, dann wird der normale Einheitenanführer der Einheit zu ihrem neuen Einheitenanführer.



Wenn Einheit Ⓐ Einheit Ⓑ angreift, dann erhält Einheit Ⓑ keinen Deckungswurf, aber immer noch einen Infanterieschutzwurf. Wenn Einheit Ⓐ Einheit Ⓒ angreift, erhält Einheit Ⓒ einen Deckungswurf, weil 2 Soldaten (Hälfte, aufgerundet zugunsten der Zieleinheit) verdeckt sind. Wenn Einheit Ⓐ Einheit Ⓓ angreift, erhält Einheit Ⓓ einen Deckungswurf, weil der Anführer von Einheit Ⓐ nur auf die Hälfte von Einheit Ⓓ eine SL hat. Einheit Ⓐ greift Einheit Ⓒ an und würfelt 3 Treffer. Einheit Ⓒ würfelt einen Erfolg bei ihren Deckungswürfen und muss 2 Soldaten entfernen. Der Spieler von Einheit Ⓒ entscheidet sich dafür, einen Soldaten zu entfernen der SL hat und einen der keine hat. Einheit Ⓒ behält ihren Deckungswurf gegen Angriffe von Einheit Ⓐ bei, weil 1 Soldat (Hälfte, aufgerundet zugunsten der Zieleinheit) verdeckt ist.

7 - ZIELEINHEITEN WERDEN NIEDERGEHALTEN

Für die Regeln zum Niederhalten der Zieleinheiten sind keine Änderungen erforderlich.

8 - NAHKAMPF ABHANDELN

Für die Regeln der Dauerangriffsaktionen sind keine Änderungen erforderlich.

DAUERANGRIFFSAKTION / REAKTIONSANGRIFFE

Für die Regeln der Dauerangriffsaktionen und Reaktionsangriffe sind keine Änderungen erforderlich.

SZENARIOS

Bevor die Spieler mit einer Partie beginnen, müssen sie die Spielparameter festlegen. Wie groß ist der Spielbereich? Was für Gelände wird verwendet? Wie sind die Siegbedingungen? Wie viele Runden wird die Partie dauern?
Die Spieler können bereits eine Vorstellung davon haben, welche Art von Spiel sie spielen wollen. Sie können ihr eigenes Szenario entwickeln, z.B. basierend auf einer tatsächlichen historischen Schlacht, einer Schlacht aus einem Film oder einem Szenario aus einem Tabletop, das sie in ihrer Jugend gespielt haben, oder basierend auf einer anderen Inspirationsquelle. Die Spieler können auch eines der in diesem Buch enthaltenen fünfzehn Szenarios wählen, ein Szenario aus einer Erweiterung für DUST 1947 oder ein Szenario von der DUST STUDIO-Website herunterladen WWW.DUST1947.COM.
Spieler, die sich dafür entscheiden, ihre eigenen Szenarios zu entwickeln, können die fünfzehn in diesem Buch enthaltenen Szenarios als Hilfsmittel nutzen. Spieler, die Szenarios auswählen wollen, können sich entweder auf eine Auswahl einigen oder sie mithilfe der nachfolgenden Tabellen zufällig auswählen.

ZUFALLSSZENARIO-AUSWAHLTABELLE

Wirf einen Würfel, um eine Tabelle zufällig zu bestimmen und dann zwei Würfel zur Bestimmung des Szenarios. Bei „Würfel auf Tabelle X“ werden nochmals zwei Würfel geworfen und dann auf der entsprechenden Tabelle das so bestimmte Szenario abgelesen.

**Hinweis: Feuergefecht ist das empfohlene Szenario für Anfänger-Spieler.*

TABELLE

★ ★	SZENARIO 101: Feuergefecht*
★ ⛨	SZENARIO 102: Nachladen
⛨ ⛨	SZENARIO 103: Treibstoffversorgung
⌖ ⌖	SZENARIO 104: Außenposten
★ ⌖	SZENARIO 105: Strandangriff
⌖ ⛨	WÜRFEL AUF TABELLE ⌖

TABELLE

★ ★	SZENARIO 106: Haltet die Front
★ ⛨	SZENARIO 107: Entscheidungskampf in der Stadt
⛨ ⛨	SZENARIO 108: Feuergefecht im Wald
⌖ ⌖	SZENARIO 109: Ländliches Gefecht
★ ⌖	SZENARIO 110: Brückeneroberung
⌖ ⛨	WÜRFEL AUF TABELLE ⛨

TABELLE

★ ★	SZENARIO 111: Panzerschlachtfeld
★ ⛨	SZENARIO 112: Klippenangriff
⛨ ⛨	SZENARIO 113: Serpentinenkonvoi
⌖ ⌖	SZENARIO 114: Bergpass
★ ⌖	SZENARIO 115: Kanalisation
⌖ ⛨	WÜRFEL AUF TABELLE ★

JEDES SZENARIO VERFÜGT ÜBER DIE FOLGENDEN INFORMATIONEN

- **Szenario-Nummer und -Name.**
- **Angreifer- und Verteidigerpunkte** - Werden in Prozent angegeben, damit die Spieler das Spiel entsprechend der verfügbaren Einheiten oder der gewünschten Spiellänge skalieren können (siehe S.50), indem sie eine Anzahl an Basispunkten für das Spiel wählen. Jeder Spieler erhält dann eine Anzahl an Punkten, um seine Streitmacht entsprechend den Regeln zusammenzustellen, indem er den angegebenen Prozentsatz der Basispunkte nimmt und ihn zum nächsten ganzzahligen Wert aufrundet. Bei z.B. einem Spiel mit 100 Punkten gibt das Szenario für die Angreiferpunkte 100% und für die Verteidigerpunkte 75% an, der Angreifer erhält demnach 100 Punkte und der Verteidiger 75 Punkte zum Aufbau der jeweiligen Streitmacht. Wird ein Spiel mit 50 Punkten und dem gleichen Szenario gespielt, würde der Angreifer 50 Punkte erhalten und der Verteidiger 38 Punkte. Die Auflistung der Angreifer- und Verteidigerpunkte kann auch noch andere Spezifikationen enthalten, darunter Limitierungen der Arten von Einheiten, die gewählt werden können (z.B. Reine Fahrzeug-Einheiten) oder das Hinzufügen einer Reserve (siehe S. 150).
- **Mission** – Liefert eine Beschreibung des Szenarios.
- **Spielfeld** – Gibt die Größe des für diese Partie benötigten Spielfelds an.
- **Vorbereitungen** – Zeigt die Gestaltung des Spielfelds und jegliche Geländeelemente, die auf dem Spielfeld vorhanden sein müssen. Wenn Geländeelemente platziert werden, dann werden sie an der hier angegebenen Stelle auf dem Spielfeld platziert. Die Spieler würfeln für die Initiative und der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, platziert das erste Geländeelement, dann platziert der andere Spieler ein weiteres und beide wechseln sich so lange dabei ab, bis alle Geländeelemente platziert wurden. Wenn ein Spieler alle seine Geländeelemente vor dem anderen platziert hat, kann letzterer alle seine restlichen Geländeelemente platzieren.
- **Aufstellung** – Gibt an, wo und wie die Einheiten eines jeden Spielers auf das Spielfeld kommen. Wenn die Aufstellung angibt, dass ein Spieler das Spielfeld betritt, dann beginnen seine Einheiten das Spiel außerhalb des Spielfeldes. Sie betreten das Spielfeld vom angegebenen Spielfeldrand aus, wenn sie in der ersten Runde des Spiels aktiviert werden und führen als erste Aktion eine Bewegung aus (falls nicht zusätzliche Aktionen erforderlich sind, um das Spielfeld vollständig zu betreten, können sie für ihre verbleibenden Aktionen jede erlaubte Aktion wählen).

Wenn die Aufstellung angibt, dass ein Spieler das Spiel in einem bestimmten Bereich des Spielfeldes beginnt, platziert dieser Spieler seine Einheiten in dem angegebenen Bereich des Spielfelds und zwar vor Beginn der ersten Runde des Spiels. Wenn beide Spieler ihre Einheiten aufstellen, dann würfeln sie um die Initiative. Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, entscheidet, wer seine erste Einheit zuerst aufstellt, dann platziert der andere Spieler seine erste Einheit und sie wechseln sich dann ab, bis alle ihre Einheiten platziert wurden. Wenn ein Spieler alle seine Einheiten platziert hat, bevor der andere Spieler mit seinen fertig ist, dann kann letzterer alle seine verbleibenden Einheiten platzieren.

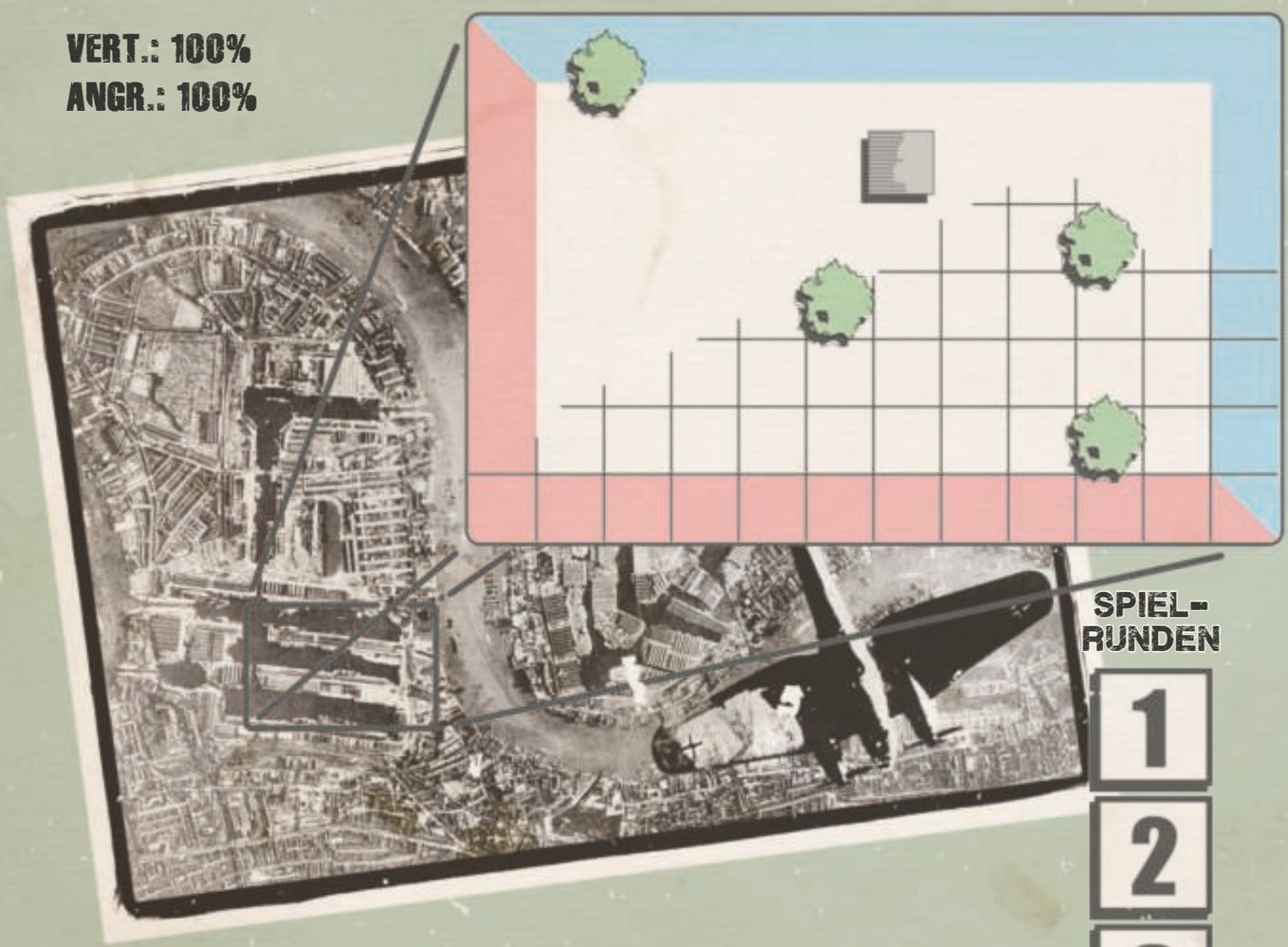
- **Missionsziele** – Kennzeichnet Ziele auf dem Spielfeld, die eingenommen oder kontrolliert werden müssen, für gewöhnlich als Teil der Siegbedingungen des Spiels. Ein Szenario kann als Siegbedingung festlegen, dass ein Spieler ein Missionsziel halten muss, um Siegpunkte (SP) erlangen zu können. Ein Spieler hält ein Missionsziel, wenn eine seiner Einheiten sich in Kontakt mit dem Missionsziel befindet (sich im selben Feld befindet wie das Missionsziel oder eine oder mehrere Miniaturen sich in einem Umkreis von 2,5cm oder 1“ um das Missionsziel herum befinden).

Ein Szenario kann auch Bedingungen für die unangefochtene Kontrolle eines Missionsziels enthalten, indem es ein Limit festsetzt, wie nah feindliche Einheiten einem gehaltenen Missionsziel sein dürfen, damit der entsprechende Spieler noch die Siegbedingungen des Szenarios erfüllen kann. Solange es nicht vom Szenario anders angegeben wird, können Missionsziele nicht bewegt oder mitgeführt werden.

- **Siegbedingungen** – Erklärt den Spielern, wie festgestellt wird, welcher Spieler die Partie gewonnen hat.
- **Spiellänge** – Gibt an, wie lange die Partie dauert. Wobei sowohl angegeben wird wann das Spiel durch Erfüllung der Siegbedingungen endet, als auch die maximale Anzahl an Runden, die gespielt wird.
- **Varianten** – Erklärt alternative Spielmöglichkeiten für das Szenario.

SZENARIO 101: Feuergefecht

VERT.: 100%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION: Angreifer und Verteidiger begegnen sich auf freiem Feld. Eine heftige Schlacht entwickelt sich, während beide Seiten versuchen, durchzubrechen und in Deckung zu gelangen.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Die Angreiferhälfte des Spielfelds sollte zu 5% mit Gelände bedeckt sein, um ein relativ offenes Schlachtfeld darzustellen. Die Bäume oder kleinen Bauwerke darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte ist ebenfalls zu 5% mit Gelände bedeckt. Die Bäume oder kleinen Bauwerke werden hier vom Verteidiger platziert.

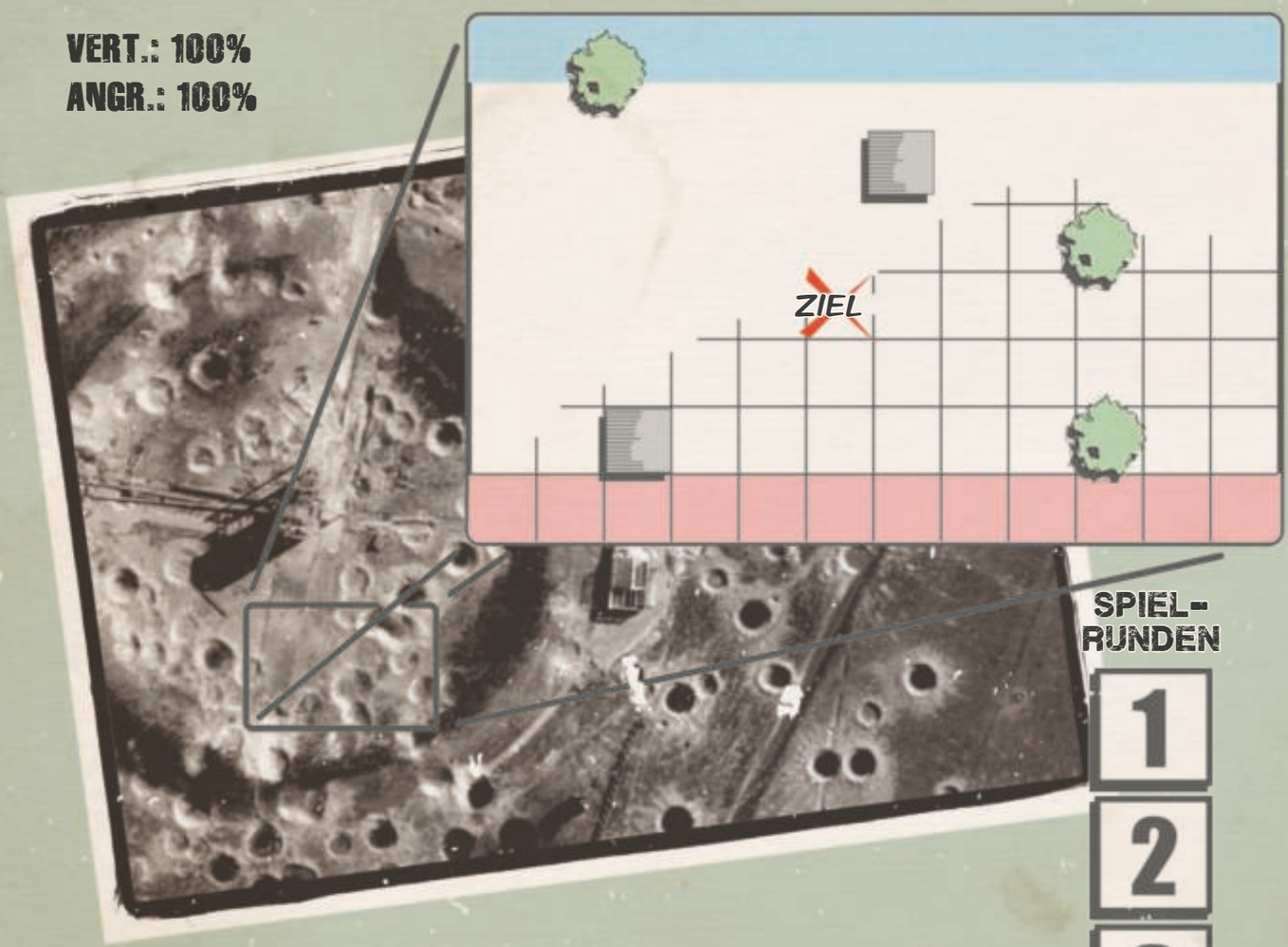
- AUFSTELLUNG: Die Spieler betreten das Spielfeld von ihren entsprechenden Spielfeldrändern aus (wähle für beide Spieler entweder die lange oder die kurze Seite).

- MISSIONSZIELE: Keine Missionsziele auf diesem Spielfeld. Die Spieler erringen Siegpunkte (SP), die gleich dem Punktwert der während der Partie vernichteten feindlichen Einheiten sind.

- SIEGBEDINGUNGEN: Am Ende von Runde Acht gewinnt der Spieler mit den meisten SP.

SZENARIO 102: Nachladen

VERT.: 100%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION: Die Munitionsversorgung an der Front ist schlecht. Zwei gegnerische Streitmächte versuchen ein in der Nähe gelegenes Munitionsdepot zu erobern.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Platziere ein Missionsziel, das das Munitionsdepot im Zentrum des Spielfelds darstellt. Die Angreiferhälfte des Spielfelds sollte zu 5% mit Gelände bedeckt sein, um ein relativ offenes Schlachtfeld darzustellen. Die Panzersperren, Bäume oder kleinen Bauwerke (optional) darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte ist ebenfalls zu 5% mit Gelände bedeckt. Die Panzersperren, Bäume oder kleinen Bauwerke (optional) werden hier vom Verteidiger platziert.

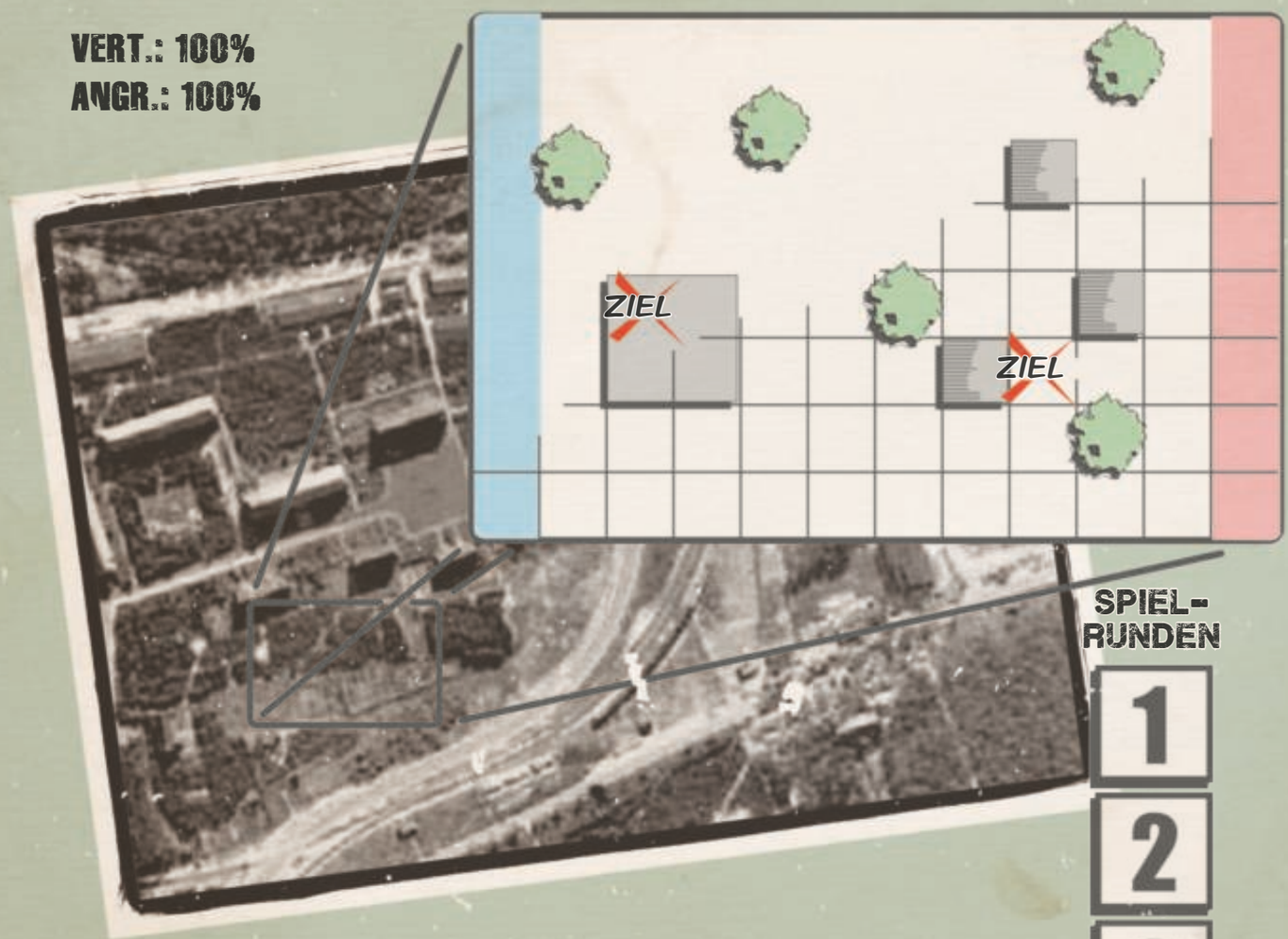
- AUFSTELLUNG: Die Spieler betreten das Spielfeld von ihren entsprechenden Spielfeldrändern aus (lange Seiten).

- MISSIONSZIELE: Ein Munitionsdepot-Missionsziel, das im Zentrum des Spielfelds platziert wird.

- SIEGBEDINGUNGEN: Es gewinnt der Spieler, der das Missionsziel am Ende einer beliebigen Runde nach Runde Drei hält und wenn sich dabei keine gegnerische Einheit in einem Umkreis von Reichweite 2 drumherum befindet. Wenn diese Siegbedingung bis zum Ende von Runde Acht nicht erfüllt wurde, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP). Diese werden mittels der Punktwerte der vernichteten gegnerischen Einheiten errechnet.

SZENARIO 103: Treibstoffversorgung

VERT.: 100%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION: Treibstoff ist knapp an der Front. Zwei gegnerische Streitmächte versuchen ein in der Nähe gelegenes Treibstoffdepot zu erobern.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Die Spieler platzieren zwei Missionsziele, die Treibstoffdepots darstellen, wobei jeder Spieler eins an einem Ort seiner Wahl (mindestens Reichweite 2 von jedem Spielfeldrand entfernt) auf seiner Spielfeldhälfte platziert. Die Angreiferhälfte des Spielfelds sollte zu 15% mit Gelände bedeckt sein, um ein relativ offenes Schlachtfeld darzustellen. Die Panzersperren, Bäume oder kleinen Bauwerke (optional) darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte ist ebenfalls zu 15% mit Gelände bedeckt. Die Panzersperren, Bäume oder kleinen Bauwerke (optional) werden hier vom Verteidiger platziert.

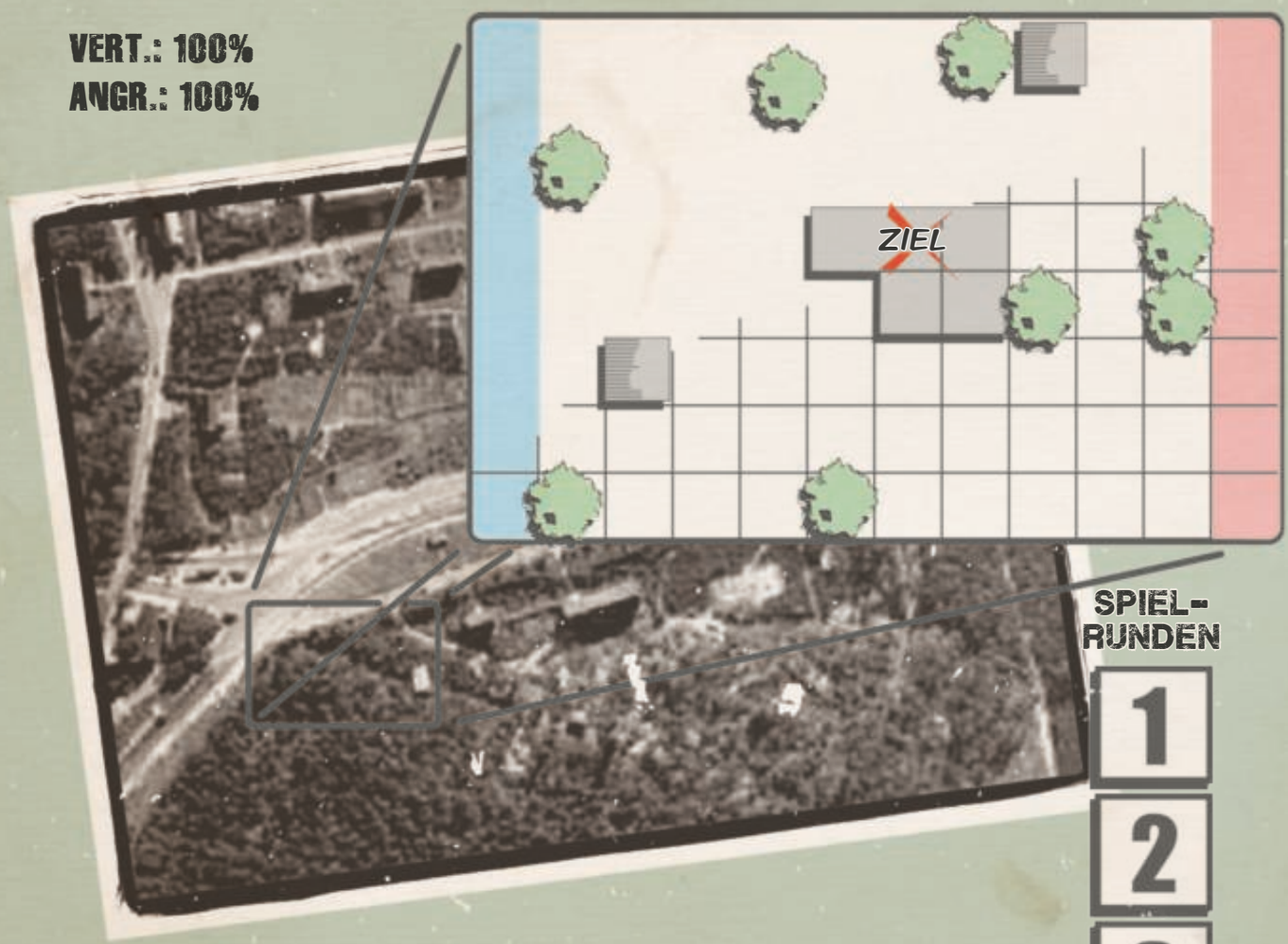
- AUFSTELLUNG: Die Spieler betreten das Spielfeld von ihren entsprechenden Spielfeldrändern aus (kurze Seiten).

- MISSIONSZIELE: Zwei Treibstoffdepots (Missionsziele).

- SIEGBEDINGUNGEN: Es gewinnt der Spieler, der beide Missionsziele am Ende einer beliebigen Runde nach Runde Drei hält und wenn sich dabei keine gegnerische Einheit in einem Umkreis von Reichweite 1 drumherum befindet. Wenn keiner der Spieler beide Missionsziele am Ende von Runde Acht und ohne gegnerische Einheit in einem Umkreis von Reichweite 1 darum herum hält, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP). Die SP werden berechnet, indem man die Punktwerte der vernichteten gegnerischen Einheiten addiert und +25 Punkte für jedes gehaltene Treibstoffdepot-Missionsziel hinzuzählt, wenn sich keine gegnerischen Einheiten in Reichweite 1 Umkreis drumherum befinden.

SZENARIO 104: Aussenposten

VERT.: 100%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION: Zwei von ihrer jeweiligen Hauptarmee abgeschnittene Expeditionsstreitmächte suchen nach einer Möglichkeit, um über Funk Unterstützung herbeizurufen. Ein nahegelegenes Gebäude enthält eine Funkanlage, die den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage, zwischen Überleben und Auslöschung, ausmachen kann.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Ein Gebäude wird im Zentrum des Spielfelds platziert. Die Angreiferhälfte des Spielfelds sollte zu 15% mit Gelände bedeckt sein. Die Bäume oder kleinen Bauwerke darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte ist ebenfalls zu 15% mit Gelände bedeckt. Die Bäume oder kleinen Bauwerke werden hier vom Verteidiger platziert.

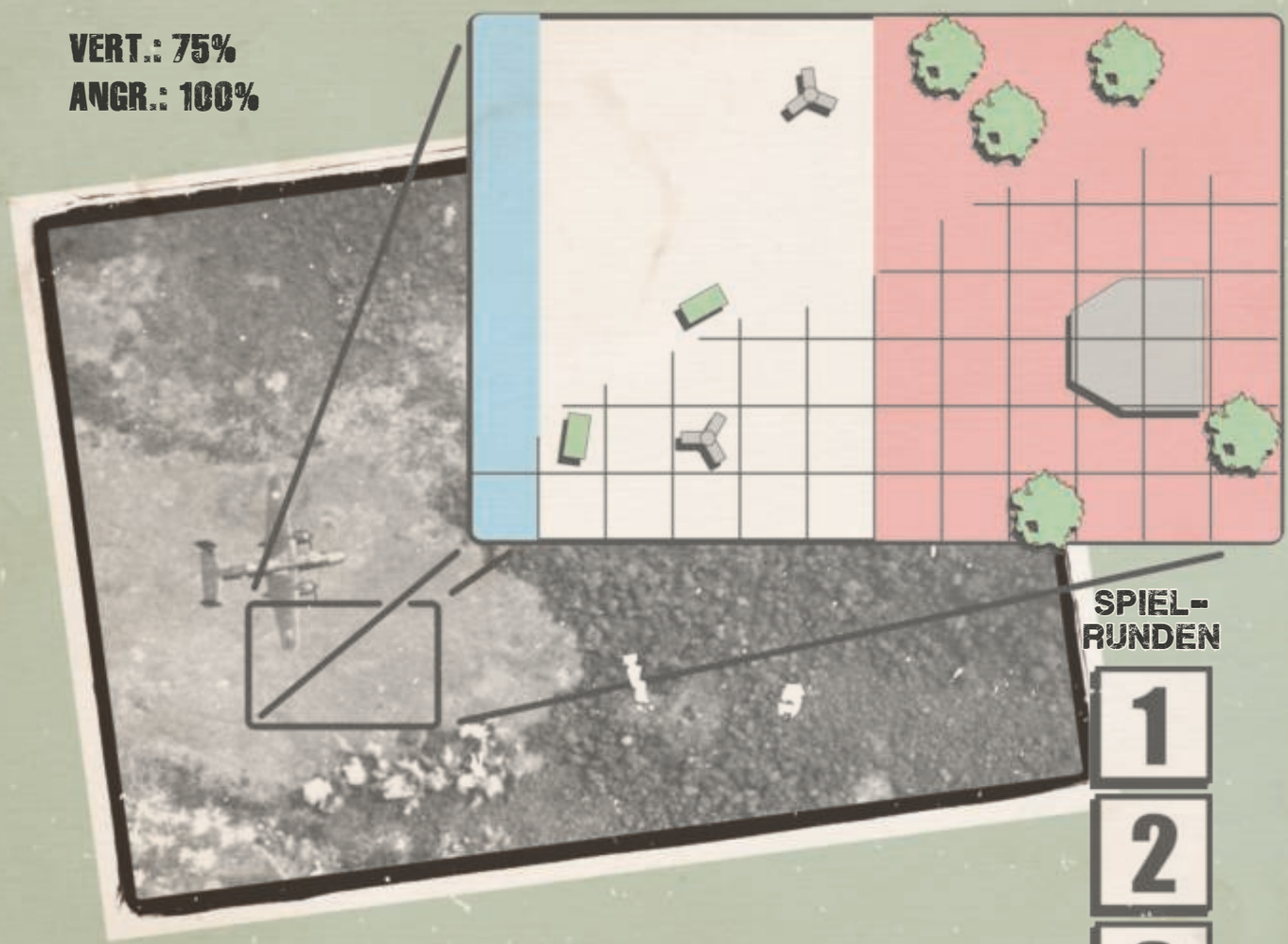
- AUFSTELLUNG: Die Spieler betreten das Spielfeld von ihren entsprechenden Spielfeldrändern aus (kurze Seiten).

- MISSIONSZIELE: Keine Missionsziele auf diesem Spielfeld. Das Gebäude im Zentrum des Spielfelds fungiert als das Missionsziel. Die Spieler können entscheiden, ob sie einen Marker verwenden, der das Vorhandensein der Funkanalage im Gebäude signalisiert.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Spieler, der am Ende von Runde Acht die unangefochtene Kontrolle über das Funkgebäude hat, gewinnt. Um die unangefochtene Kontrolle über das Gebäude zu haben, muss der Spieler über eine Einheit im Inneren des Gebäudes verfügen und es dürfen sich keine Feindeinheiten im Inneren befinden. Wenn kein Spieler die unangefochtene Kontrolle über das Funkgebäude hat, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten, die durch das Addieren der Punktwerte der vernichteten gegnerischen Einheiten ermittelt werden.

SZENARIO 105: Strandangriff

VERT.: 75%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION: Der Angreifer versucht, für seine Fraktion eine neue Front zu eröffnen, indem er schnellstmöglich die Kontrolle über einen strategischen Landungspunkt erringt. Der Verteidiger versucht verzweifelt den Angreifer davon abzuhalten, einen Brückenkopf auf seinem Gebiet zu etablieren.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Die Spielfeldhälfte des Angreifers sollte von Geländeelementen frei sein, um so einen Strand darstellen zu können. Auf diesem werden vom Angreifer mehrere Panzersperren und Munitionskisten platziert. Die Spielfeldhälfte des Verteidigers ist zu 15% mit Gelände bedeckt, wozu eine Verteidigungsstellung im Zentrum der Spielfeldhälfte des Verteidigers gehört und Bäume, die vom Verteidiger ausgewählt und platziert werden.

- AUFSTELLUNG: Der Angreifer betritt das Spielfeld von außerhalb der Spielfeldkante der Spielfeldhälfte des Angreifers. Der Verteidiger stellt in der Verteidigerhälfte des Spielfelds auf.

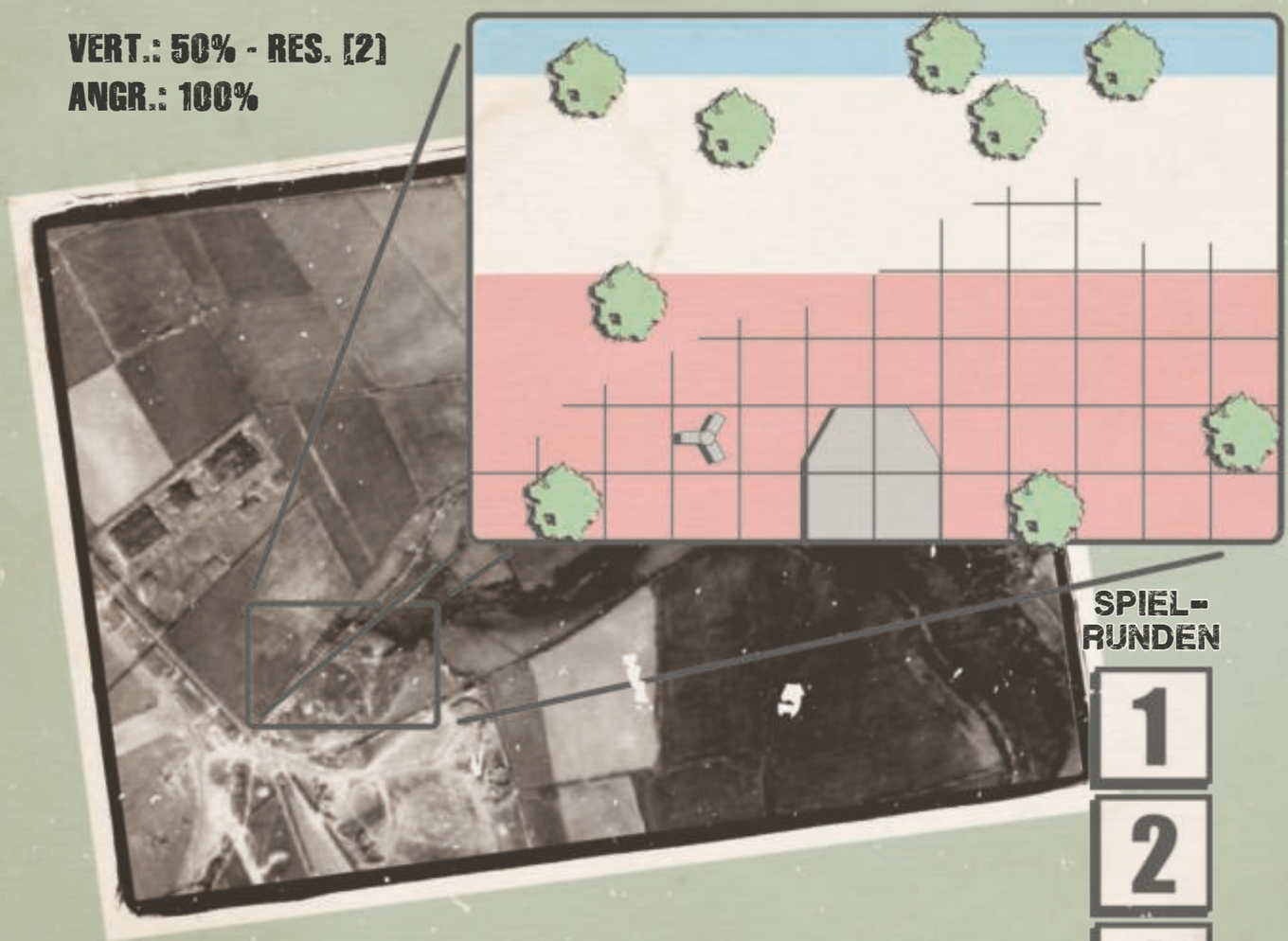
- MISSIONSZIELE: Ein einzelnes Missionsziel wird in der Verteidigungsstellung im Zentrum der Spielfeldhälfte des Verteidigers platziert.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Angreifer gewinnt, wenn er das Missionsziel am Ende einer beliebigen Runde nach Runde Drei hält und wenn sich dabei keine gegnerische Einheit in einem Umkreis von Reichweite 2 drumherum befindet. Wird diese Siegbedingung nicht bis zum Ende von Runde Acht erfüllt, dann gewinnt der Verteidiger.

- VARIANTE: Wetter [Zufällig]

SZENARIO 106: Haltet Die Front

VERT.: 50% - RES. [2]
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION: An einer bestehenden Front wurde mit einer neuen Offensive begonnen. Der Angreifer versucht durch die feindlichen Linien zu brechen. Der Verteidiger versucht verzweifelt, den Angreifer am Durchbrechen seiner Linien und an der Etablierung eines Brückenkopfes auf seinem Territorium zu hindern.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Die Angreiferhälfte des Spielfelds sollte zu 15% mit Gelände bedeckt sein, um die Frontlinie darzustellen. Die Panzersperren, Bäume und kleinen Bauwerke (optional) darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte ist ebenfalls zu 15% mit Gelände bedeckt, wozu ein Bunker im Zentrum der Spielfeldhälfte des Verteidigers gehört. Die Panzersperren, Bäume und kleinen Bauwerke (optional) werden hier vom Verteidiger platziert.

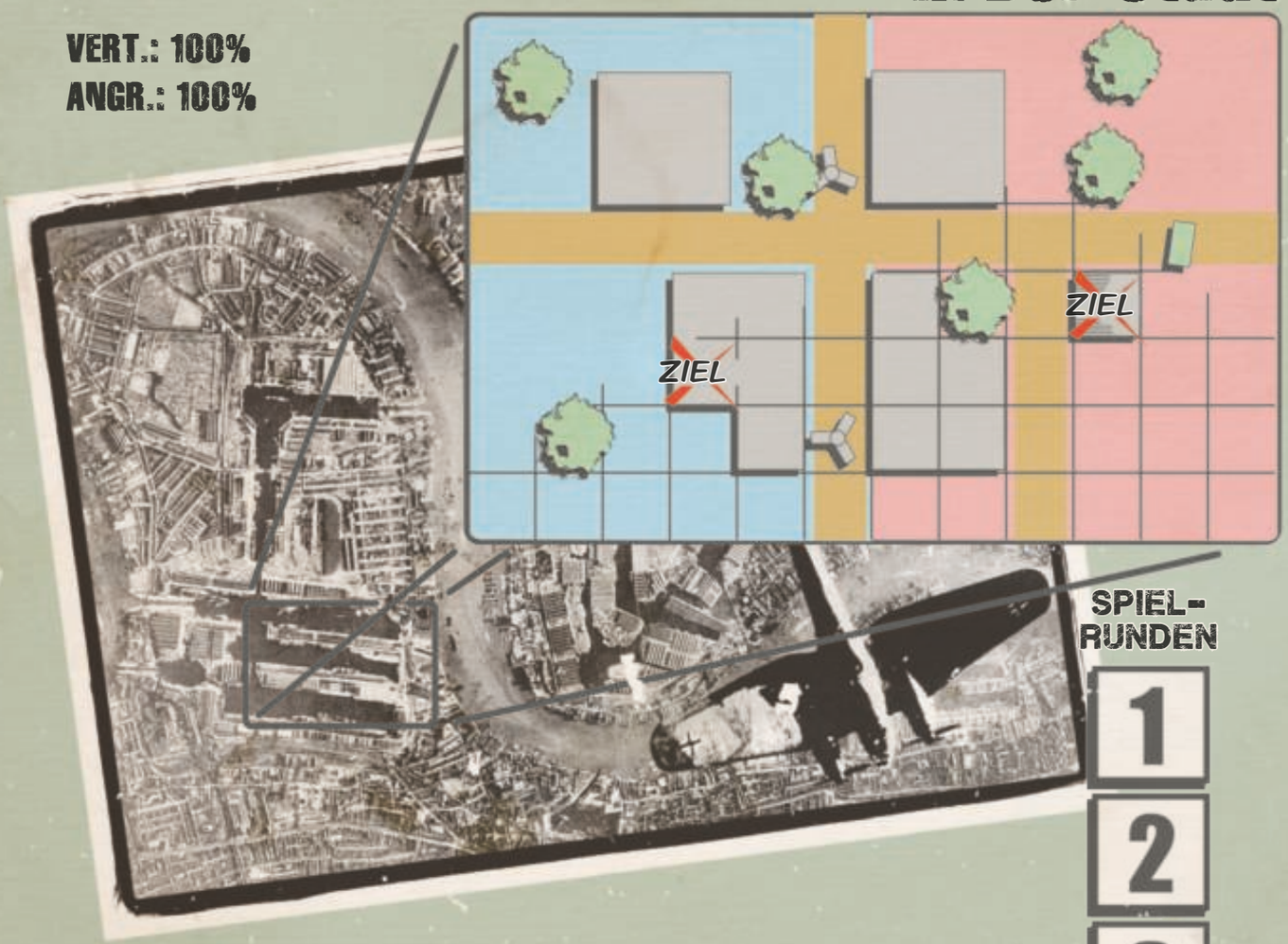
- AUFSTELLUNG: Der Angreifer betritt das Spielfeld von außerhalb der Spielfeldkante der Spielfeldhälfte des Angreifers (lange Seite). Der Verteidiger stellt in der Verteidigerhälfte des Spielfelds auf (lange Seite).

- MISSIONSZIELE: Keine Missionsziele auf diesem Spielfeld. Das Missionsziel des Angreifers ist es, das Spielfeld über die Spielfeldkante des Verteidigers zu verlassen.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Angreifer gewinnt die Partie, wenn 50% oder mehr seiner Streitmacht (in Armeepunkten gerechnet) das Spielfeld über die die Spielfeldkante des Verteidigers verlässt. Der Verteidiger gewinnt die Partie, wenn 50% oder mehr der Streitmacht des Angreifers vernichtet werden. Wenn am Ende von Runde Acht keiner der Spieler einen Sieg errungen hat, gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte (SP) hat. Die SP werden mittels des Punktwerts der während des Spiels vernichteten gegnerischen Einheiten ermittelt.

SZENARIO 107: Entscheidungskampf In Der Stadt

VERT.: 100%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION: Der Angreifer und der Verteidiger sind in der gleichen Stadt in Stellung gegangen. Es kommt zu Kämpfen, da beide Seiten versuchen, die Kontrolle über die Stadt zu erlangen.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Die Angreiferhälfte des Spielfelds sollte zu 30% mit Gelände bedeckt sein, um die Stadt darzustellen. Die Gebäude, Straßen, Bäume und kleinen Bauwerke darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte ist ebenfalls zu 30% mit Gelände bedeckt. Die Gebäude, Straßen, Bäume und kleinen Bauwerke werden hier vom Verteidiger platziert.

- AUFSTELLUNG: Die Spieler stellen abwechselnd Einheiten auf, wobei der Angreifer auf der Angreiferhälfte des Spielfelds aufstellt und der Verteidiger auf der Verteidigerhälfte des Spielfelds.

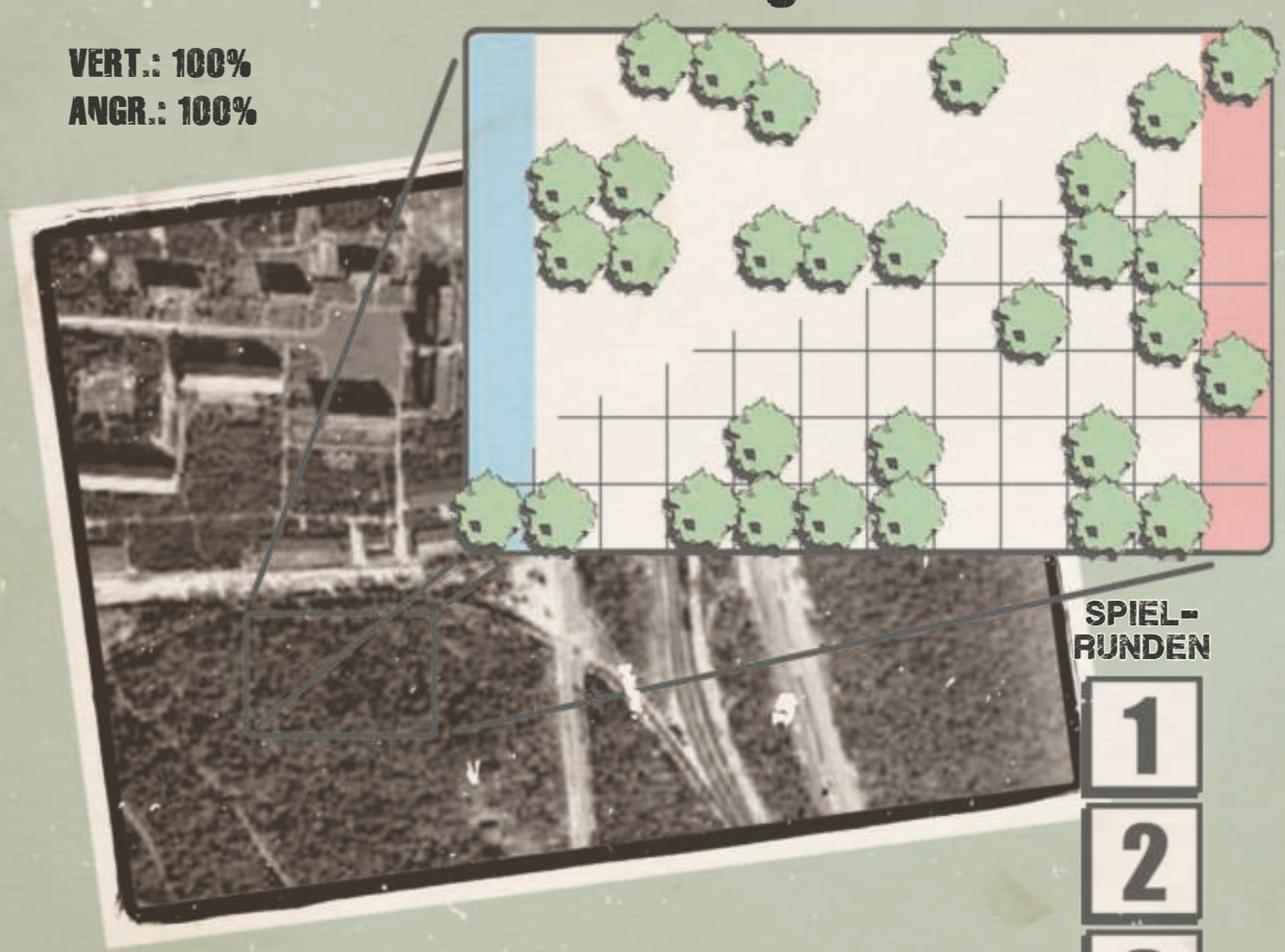
- MISSIONSZIELE: Es gibt zwei Missionsziele, wobei jeder Spieler eins in einem Gebäude seiner Wahl (mindestens in Reichweite 2 Entfernung zu jedem Spielfeldrand) auf seiner Seite des Spielfelds platziert.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Spieler, der am Ende einer beliebigen Runde beide Missionsziele kontrolliert, gewinnt. Es dürfen sich dabei jedoch keine gegnerischen Einheiten in den Gebäuden mit den Missionszielen befinden. Wenn diese Siegbedingung am Ende von Runde Acht nicht erfüllt ist, wird das Spiel als Unentschieden gewertet.

- VARIANTE: Kein Platz für Läufer – Die meisten Straßen und Gassen der Stadt sind zu eng, als das Läufer oder Panzer hindurchpassen würden.

SZENARIO 108: Feuergefecht im Wald

VERT.: 100%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION: Der Angreifer und der Verteidiger kämpfen um die Kontrolle eines strategisch wichtigen Waldgebietes.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Die Angreiferhälfte des Spielfelds sollte zu 30% mit Gelände bedeckt sein, um ein Waldgebiet darzustellen. Die Bäume darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte ist ebenfalls zu 30% mit Gelände bedeckt. Die Bäume werden hier vom Verteidiger platziert.

- AUFSTELLUNG: Die Spieler betreten das Spielfeld von ihren entsprechenden Spielfeldrändern aus (kurze Seiten).

- MISSIONSZIELE: Keine Missionsziele auf diesem Spielfeld.

- SIEGBEDINGUNGEN: Am Ende von Runde Acht gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Die Spieler erlangen 1 Siegpunkt (SP) für jede Einheit, die kein Flugzeug ist und das Spiel in der Spielfeldhälfte des Gegners beendet.

- VARIANTE: Waldstraße – Füge eine Straße durch den Wald hinzu, die 2 Reichweiten breit ist und mittig von kurzer Seite zu kurzer Seite des Spielfelds verläuft.

SZENARIO 109: Ländliches Gefecht

VERT.: 75%
ANGR.: 100%

SPIEL-RUNDEN

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION: Der Verteidiger hält ein Dorf oder einen Gutshof an einer wichtigen Kreuzung. Der Angreifer versucht dem Verteidiger die Kontrolle über das Dorf oder den Gutshof zu entreißen. Der Verteidiger versucht die Kontrolle über den Bereich zu behalten.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Die Angreiferhälfte des Spielfelds sollte zu 20% mit Gelände bedeckt sein, um die Felder am Rande eines Dorfs/Gutshofs darzustellen. Die Bäume und kleinen Bauwerke darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte ist zu 30% mit Gelände bedeckt. Die Gebäude, Bäume und kleinen Bauwerke werden hier vom Verteidiger platziert.

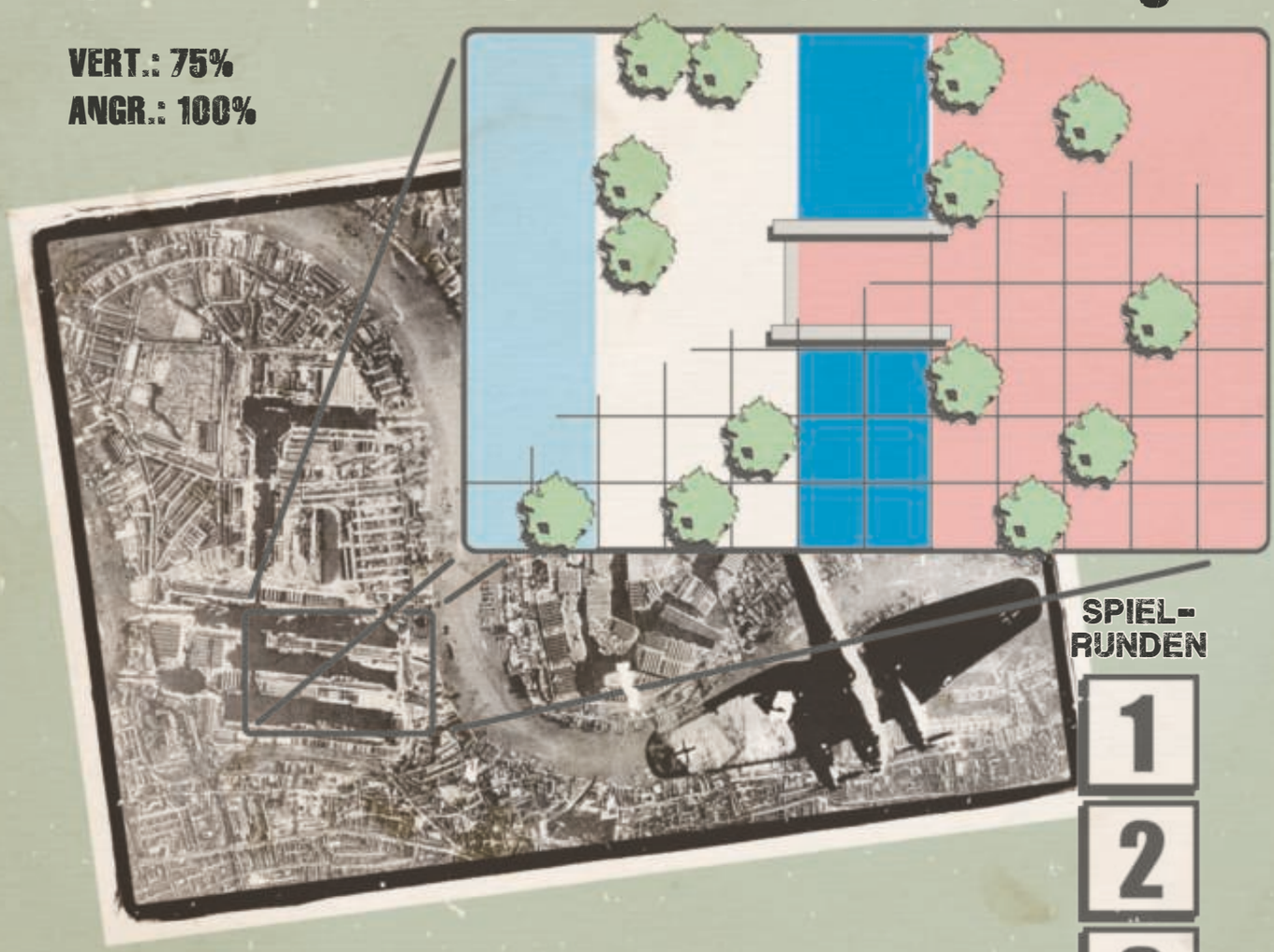
- AUFSTELLUNG: Der Angreifer betritt das Spielfeld vom Spielfeldrand auf der Angreiferhälfte des Spielfelds aus (kurze Seite). Der Verteidiger stellt in der Verteidigerhälfte des Spielfelds auf.

- MISSIONSZIELE: Der Verteidiger platziert ein einzelnes Missionsziel, das sich min. Reichweite 2 von jedem Spielfeldrand entfernt befinden muss, in einem Gebäude.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Angreifer gewinnt, wenn er das Missionsziel am Ende einer beliebigen Runde nach Runde Drei hält und wenn sich dabei keine gegnerische Einheit in einem Umkreis von Reichweite 2 drumherum befindet. Wird diese Siebedingung nicht bis zum Ende von Runde Acht erfüllt, dann gewinnt der Verteidiger.

SZENARIO 110 : Brückeneroberung

VERT.: 75%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION: Der Angreifer versucht, die die Kontrolle über eine strategisch wichtige Brücke dem Verteidiger zu entreißen. Der Verteidiger versucht den Angreifer davon abzuhalten.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Das Spielfeld wird durch den Reichweite 2 breiten Fluss in zwei gleichgroße Hälften geteilt. Eine Brücke, die Reichweite 2 breit ist, überspannt den Fluss im Zentrum des Spielfelds. Die Angreiferhälfte des Spielfelds sollte zu 15% mit Gelände bedeckt sein. Die Panzersperren, Bäume und kleinen Bauwerke (optional) darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte ist ebenfalls zu 15% mit Gelände bedeckt. Die Panzersperren, Bäume und kleinen Bauwerke (optional) werden hier vom Verteidiger platziert.

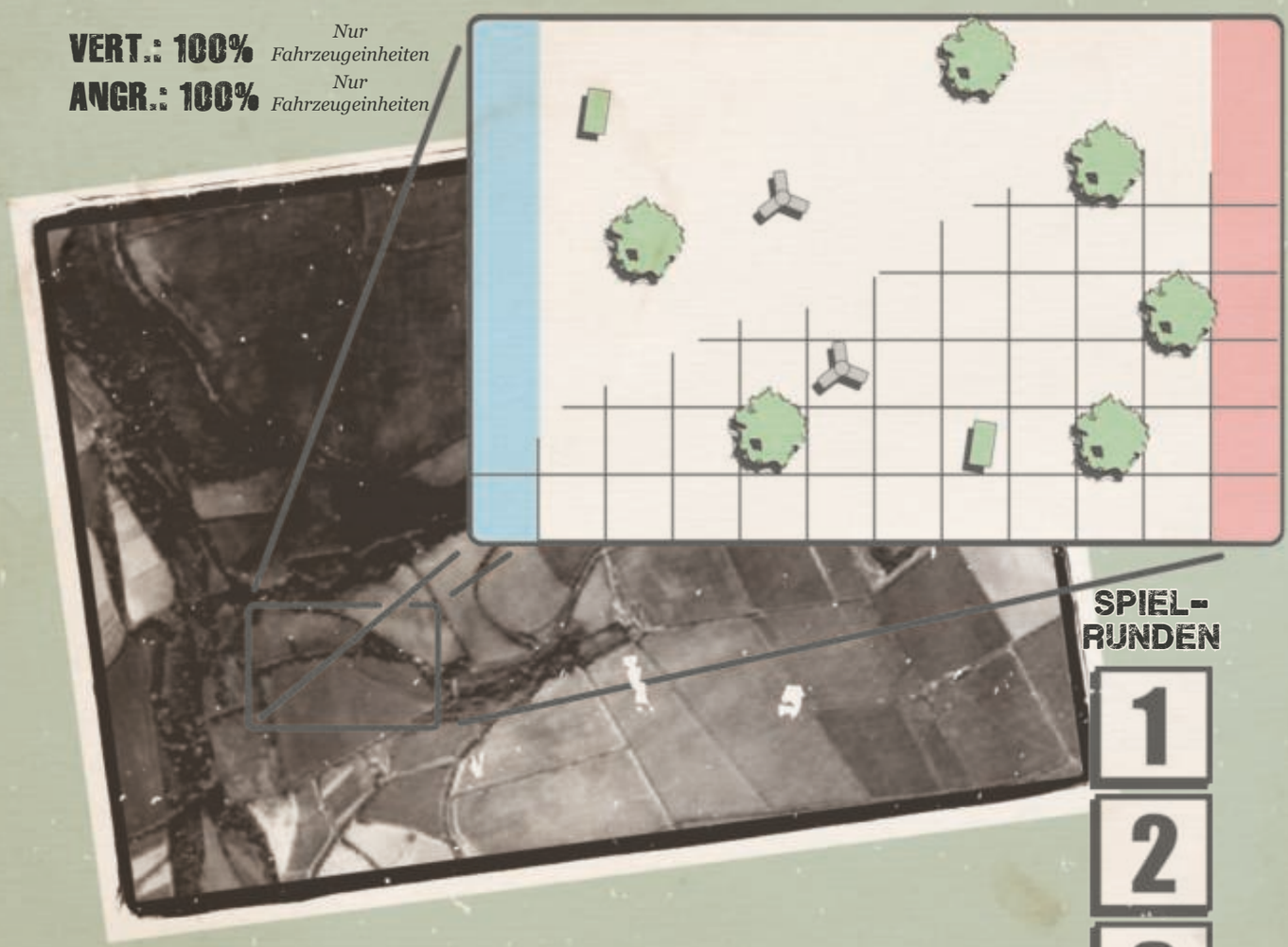
- AUFSTELLUNG: Der Angreifer stellt in der Angreiferhälfte des Spielfelds auf, aber es dürfen keine Einheiten innerhalb Reichweite 3 um die Brücke herum aufgestellt werden. Der Verteidiger stellt in der Verteidigerhälfte des Spielfelds auf, kann aber zusätzlich auch in der Angreiferhälfte der Brücke aufstellen.

- MISSIONSZIELE: Keine Missionsziele auf diesem Spielfeld. Die Brücke selbst ist das Missionsziel dieser Partie.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Angreifer gewinnt das Spiel, wenn er die Brücke am Ende einer beliebigen Runde nach Runde Drei besetzt hält und wenn sich dabei keine gegnerische Einheit in einem Umkreis von Reichweite 1 drumherum befindet. Wird diese Siebedingung nicht bis zum Ende von Runde Acht erfüllt, dann gewinnt der Verteidiger.

SZENARIO 111 : Panzerschlachtfeld

VERT.: 100% *Nur Fahrzeugeinheiten*
ANGR.: 100% *Nur Fahrzeugeinheiten*



SPIEL-RUNDEN

1
2
3
4
5
6
7
8

- MISSION: Zwei verfeindete Streitmächte stehen sich auf dem Schlachtfeld gegenüber. Eine jede will die andere zum Rückzug zwingen, aber keine ist bereit nachzugeben.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Das gesamte Spielfeld ist zu 10% mit Gelände, wie Bäumen, Panzersperren und kleinen Bauwerke (optional), bedeckt, das von Angreifer und Verteidiger auf ihren jeweiligen Spielfeldhälften platziert wird.

- AUFSTELLUNG: Die Spieler betreten das Spielfeld von ihren entsprechenden Spielfeldrändern aus (kurze Seiten).

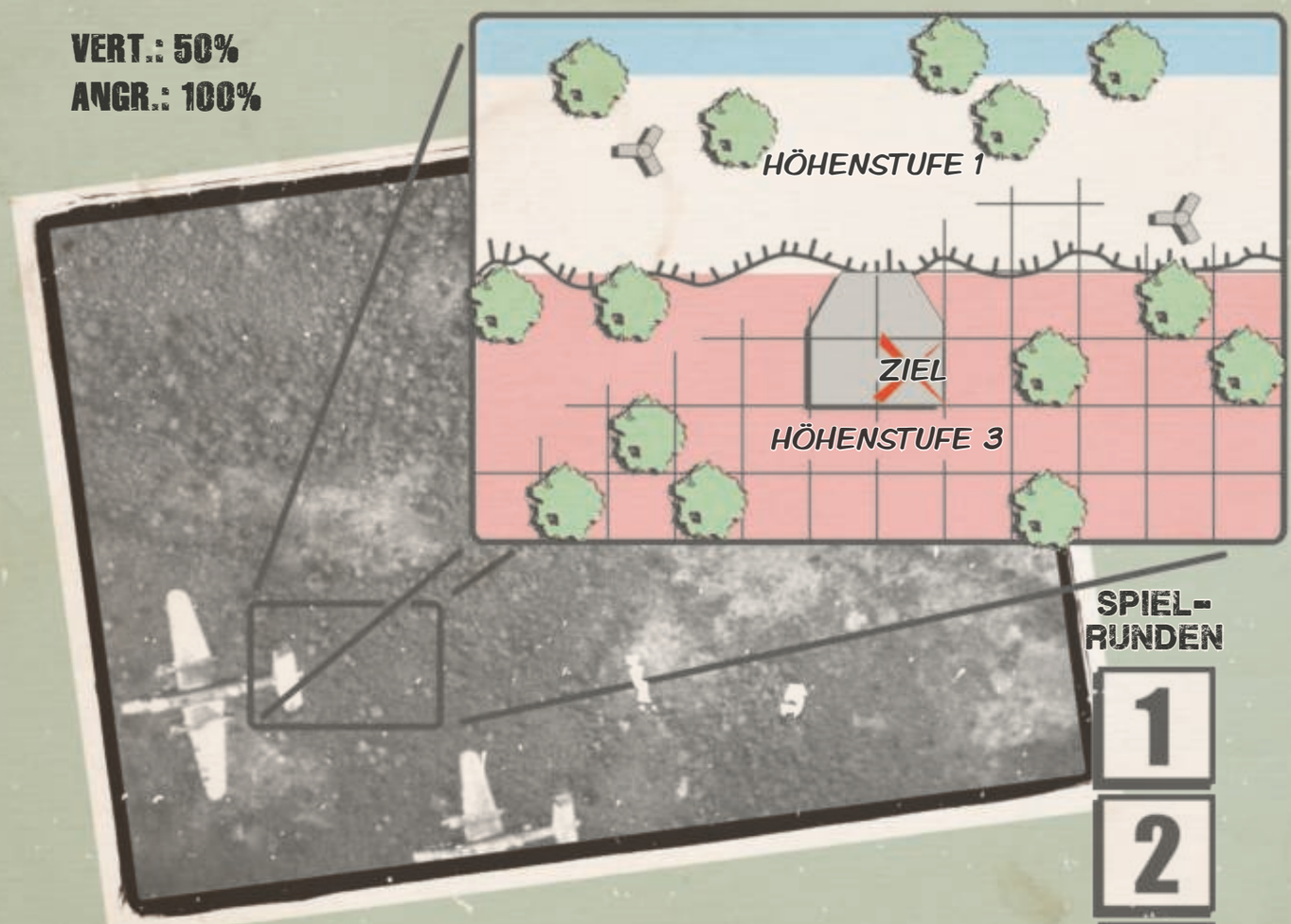
- MISSIONSZIELE: Keine Missionsziele auf diesem Spielfeld. Die Spieler erzielen am Ende der Partie Siegpunkte (SP) gleich dem Punktwert der vernichteten gegnerischen Einheiten, 50% des Punktwerts der immobilisierten gegnerischen Einheiten und 25% des Punktwerts der beschädigten gegnerischen Einheiten.

- SIEGBEDINGUNGEN: Ein Spieler gewinnt das Spiel am Ende einer beliebigen Runde, wenn seine SP gleich oder höher 50% des Punktwerts der gegnerischen Streitmacht sind. Unentschieden werden durch die Gesamt-SP entschieden. Wenn kein Spieler die Siegbedingungen am Ende von Runde Acht erfüllt, dann gewinnt der Spieler mit den höchsten SP.

- VARIANTE: Angreiferreserve [2] und Verteidigerreserve [2]

SZENARIO 112 : Klippenangriff

VERT.: 50%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION: Der Angreifer versucht die Kontrolle über das Gelände oberhalb der Klippen zu erlangen, obwohl der Verteidiger durch die höhergelegene Position einen Vorteil hat und der Aufstieg gefährlich ist. Der Verteidiger ist nicht gewillt, den bedeutenden strategischen Vorteil seiner Verteidigungsstellung oberhalb der Klippen aufzugeben.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Das Spielfeld ist durch eine Linie, die die Klippen darstellt, in zwei gleichgroße Hälften geteilt. Diese Linie kann von Fahrzeugeinheiten nicht überwunden werden, aber Infanterieeinheiten könne sie überwinden (hoch-/herunterklettern), wenn ihnen zwei aufeinanderfolgende Marschbewegungen zugewiesen werden. Die Angreiferhälfte des Spielfelds (an der Basis der Klippen, wird als Höhenstufe 1 angesehen) sollte zu 15% mit Gelände bedeckt sein. Die Panzersperren, Bäume und kleinen Bauwerke (optional) darauf werden vom Angreifer platziert. Die Verteidigerhälfte (oberhalb der Klippen, wird als Höhenstufe 3 angesehen) ist zu 20% mit Gelände bedeckt. Die Panzersperren, Bäume und kleinen Bauwerke (optional) werden hier vom Verteidiger platziert.

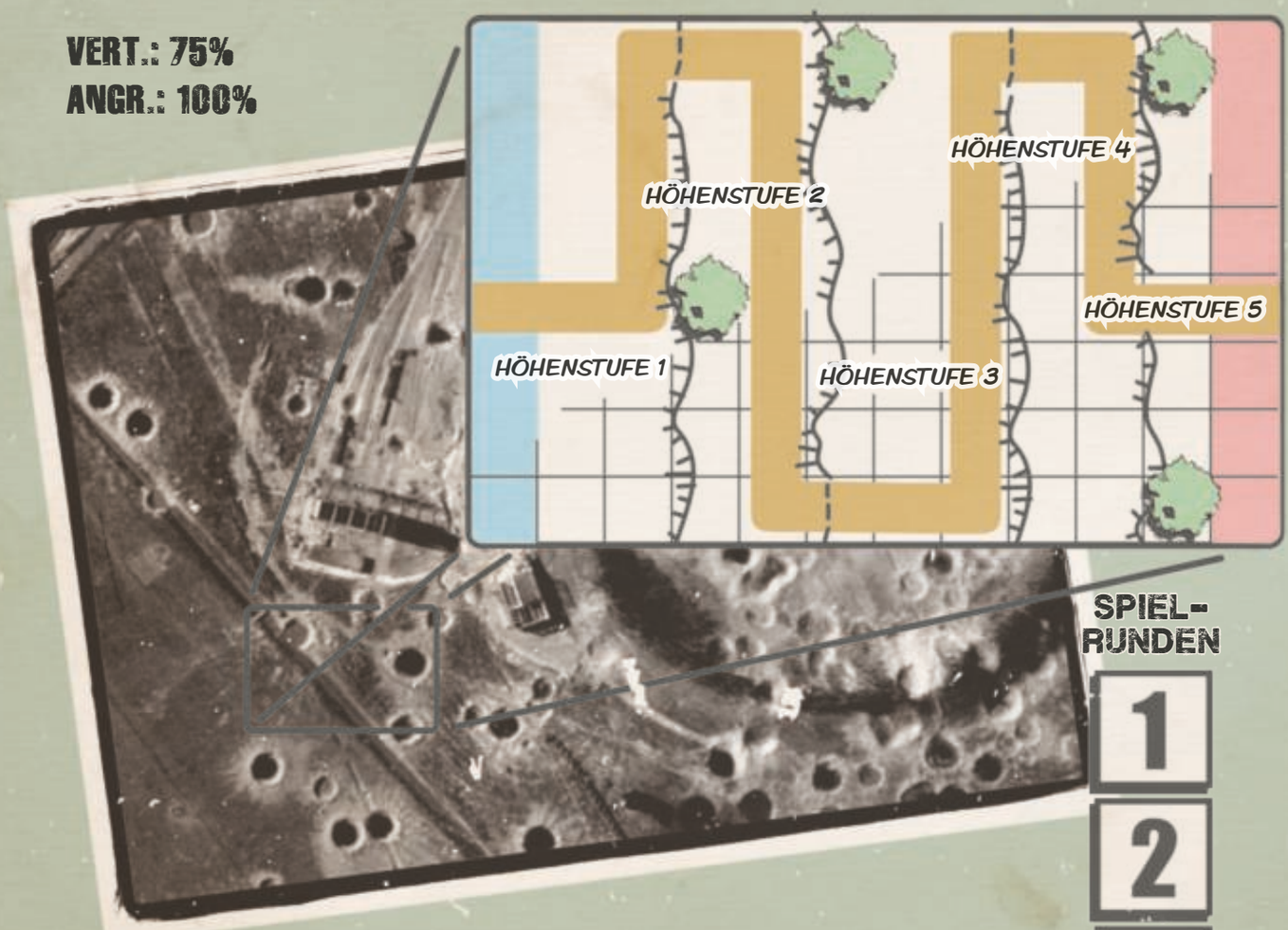
- AUFSTELLUNG: Der Angreifer betritt das Spielfeld vom Spielfeldrand auf der Angreiferhälfte des Spielfelds aus. Der Verteidiger stellt in der Verteidigerhälfte des Spielfelds auf.

- MISSIONSZIELE: Der Verteidiger platziert ein einzelnes Missionsziel, das min. Reichweite 2 von jedem Spielfeldrand entfernt stehen muss, in seiner Hälfte des Spielfelds.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Angreifer gewinnt das Spiel, wenn er das Missionsziel am Ende einer beliebigen Runde nach Runde Drei hält und wenn sich dabei keine gegnerische Einheit in einem Umkreis von Reichweite 2 drumherum befindet. Wird diese Siegbedingung nicht bis zum Ende von Runde Acht erfüllt, dann gewinnt der Verteidiger.

SZENARIO 113 : Serpentinenkonvoi

VERT.: 75%
ANGR.: 100%



SPIEL-RUNDEN

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION: Ein Konvoi versucht die gegnerische Blockade zu durchbrechen, um seinen Streitkräften den dringend benötigten Nachschub liefern zu können. Er hat eine durch die Berge führende gefährliche Serpentinenstraße erreicht. Der Gegner nutzt die eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten und den Mangel an Alternativrouten, um den Konvoi zu zerstören.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Eine Straße, die eine Breite von Reichweite 1 hat, beginnt in der Mitte einer kurzen Seite des Spielfelds und schlängelt sich dann über das Spielfeld zur Mitte der gegenüberliegenden kurzen Seite des Spielfelds. Dies stellt eine Reihe von Serpentinen dar, die fast das gesamte Spielfeld bedecken und deren Höhenstufen von 1 bis 5 reichen, wie auf der Karte dargestellt. Die einzelnen Stufen sind Klippen mit einer Höhe von jeweils 1 Höhenstufe und können von Einheiten, die keine Flieger sind, nur dort überwunden werden, wo die Straße sie kreuzt. Platziert 5% Gelände auf beiden Hälften des Spielfelds

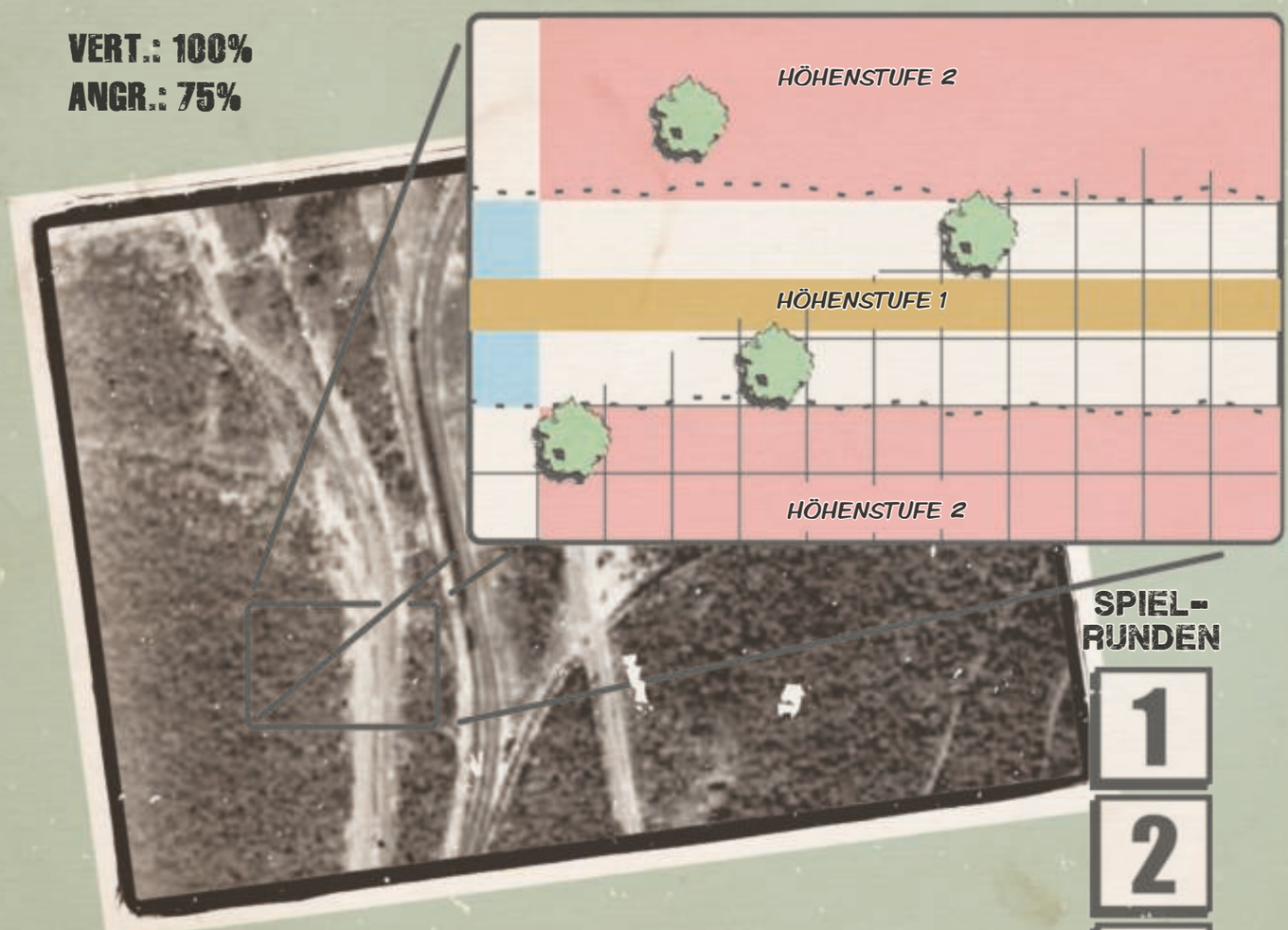
- AUFSTELLUNG: Der Konvoi des Angreifers und die Streitmacht des Verteidigers betreten das Spielfeld von ihren jeweiligen Enden der Straße aus (kurze Seite).

- MISSIONSZIELE: Keine Missionsziele auf diesem Spielfeld. Das Missionsziel des Angreifers ist es, das Spielfeld über den Spielfeldrand des Verteidigers zu verlassen.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Angreifer gewinnt die Partie, wenn 50% oder mehr seiner Streitmacht (in Armeepunkten gerechnet) über den Spielfeldrand der Verteidigerseite das Spielfeld verlassen können. Der Verteidiger gewinnt das Spiel, wenn 50% oder mehr der Streitmacht des Angreifers zerstört oder immobilisiert werden. Wenn am Ende von Runde Acht keiner der Spieler die Siegbedingungen erfüllt hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP). SP werden durch den Punktewert der während des Spiels zerstörten gegnerischen Einheiten bestimmt.

SZENARIO 114 : Bergpass

VERT.: 100%
ANGR.: 75%



SPIEL-RUNDEN

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION: Eine Streitmacht versucht über einen Bergpass in das gegnerische Territorium einzudringen. Der Verteidiger hat in den Hügeln auf beiden Seiten des Passes Stellung bezogen, um von dort aus die eindringende Streitmacht aufzuhalten.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Ein Pass, der 3 Reichweiten breit ist, verläuft von der kurzen Seite auf einer Seite des Spielfelds zu der gegenüberliegenden kurzen Seite. Der Rest des Spielfelds stellt Hügel zu beiden Seiten des Passes dar. Platziert 5% Gelände auf beiden Hälften des Spielfelds.

- AUFSTELLUNG: Der Angreifer betritt das Spielfeld an einem Ende des Bergpasses über die Straße. Der Verteidiger platziert seine Streitmacht auf den Hügeln mit Höhenstufe 2, die zu beiden Seiten des Passes liegen, aber mindestens 1 Reichweite von der kurzen Angreiferseitenkante des Passes entfernt.

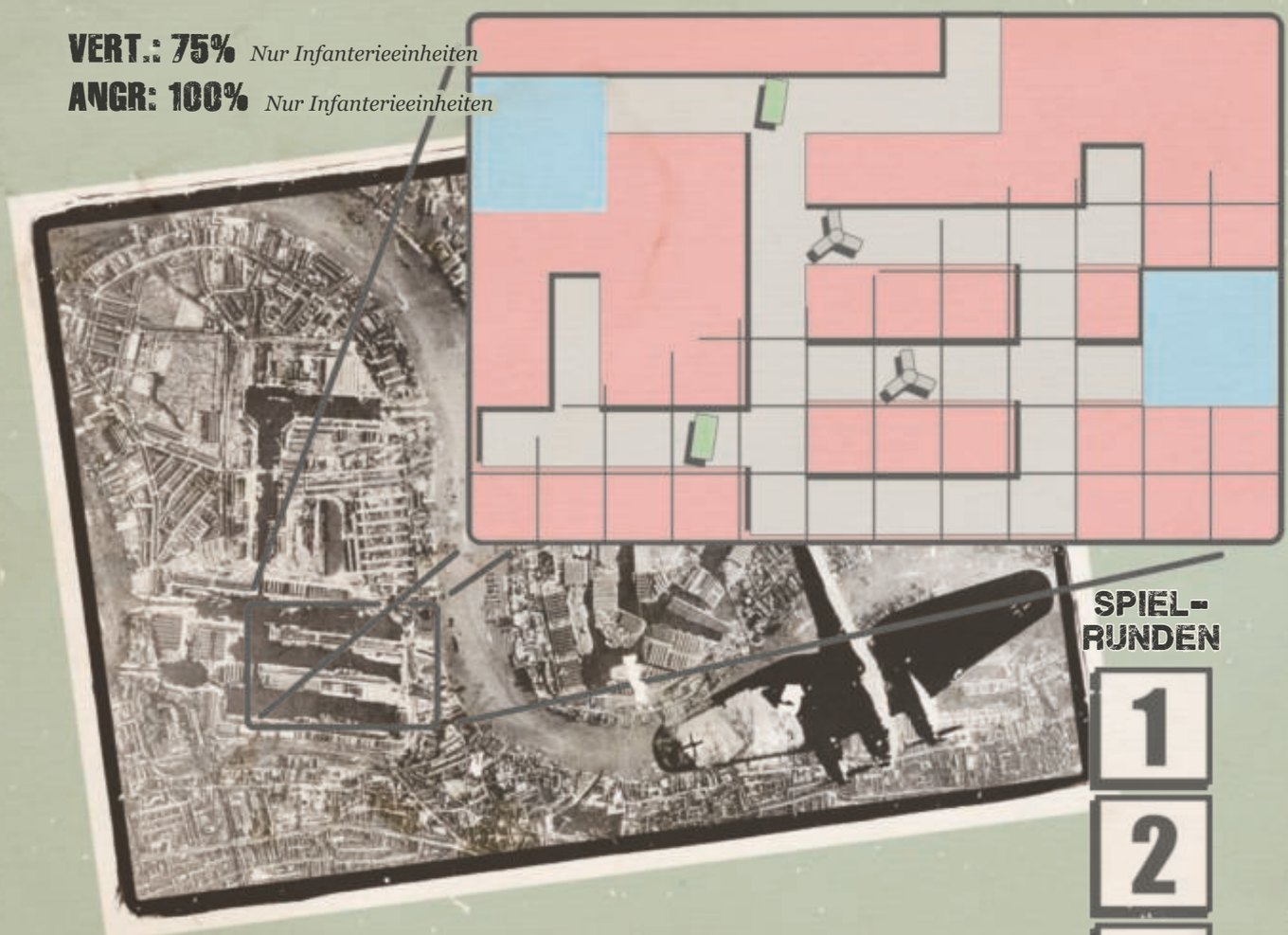
- MISSIONSZIELE: Keine Missionsziele auf diesem Spielfeld. Das Missionsziel des Angreifers ist es, das Spielfeld am Ende des Passes mittels der Straße zu verlassen.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Angreifer gewinnt die Partie, wenn 50% oder mehr seiner Streitmacht (in Armeepunkten gerechnet) über das andere Ende des Passes das Spielfeld verlassen können. Der Verteidiger gewinnt das Spiel, wenn 50% oder mehr der Streitmacht des Angreifers zerstört werden. Wenn am Ende von Runde Acht keiner der Spieler die Siegbedingungen erfüllt hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP). SP werden durch den Punktewert der während des Spiels zerstörten gegnerischen Einheiten bestimmt, + für den Angreifer dem Wert der Einheiten, die das Spiel über die gegenüberliegende Seite des Passes verlassen haben.

SZENARIO 115 : Kanalisation

VERT.: 75% *Nur Infanterieeinheiten*

ANGR: 100% *Nur Infanterieeinheiten*



SPIEL-RUNDEN

1 2 3 4 5 6 7 8

- MISSION: Eine Streitmacht hat die Stadt in ihrem Würgegriff und die andere wurde wortwörtlich zu einer Untergrundstreitmacht. Während der Verteidiger in die Kanalisation unter der Stadt hinabklettert, um zu überleben, verfolgt ihn der Angreifer, in der Hoffnung, dass er so ohne großen Widerstand die absolute Kontrolle über die Stadt erringen kann.

- SPIELFELD: 9 Felder x 12 Felder / 4‘ x 6‘ (120cm x 180cm)

- VORBEREITUNGEN: Schaffe zwei Eingangsbereiche mit einer Größe von 2 x 2 Reichweiten und verwandle dann den Rest des Spielfelds in ein Labyrinth aus Tunneln mit einer Breite von Reichweite 1, einschließlich Ringgänge und Sackgassen. Der Verteidiger platziert zwei Panzersperren oder Munitionskisten an beliebiger Stelle in den Tunneln, aber mindestens Reichweite 2 von den Eingangsbereichen entfernt.

- AUFSTELLUNG: Der Angreifer betritt das Spielfeld über seinen Eingangsbereich. Der Verteidiger platziert seine Streitmacht beliebig im Labyrinth der Kanalisation.

- MISSIONSZIELE: Keine Missionsziele auf diesem Spielfeld. Das Missionsziel des Angreifers ist es, die Streitmacht des Verteidigers vollständig auszulöschen.

- SIEGBEDINGUNGEN: Der Angreifer gewinnt das Spiel, wenn er die Streitmacht des Verteidigers komplett auslöscht. Wenn am Ende von Runde Acht der Verteidiger noch irgendwelche überlebenden Einheiten im Spiel hat, dann gewinnt er das Spiel.

- VARIANTE: Dieses Szenario kann auf ähnliche Weise für eine Schlacht in der U-Bahn gestaltet werden. In diesem Fall sollten die Eingangsbereiche eine Größe von 3 x 3 Reichweiten und die Tunnel variierende Breiten haben. Zudem sollte es lange Strecken geben die eine Breite von 2 Reichweiten haben und die Tunnel der U-Bahn darstellen und kürzere Tunnel mit einer Breite von einer Reichweite, die das Labyrinth aus Zugangs- und Wartungstunneln darstellen.

SONDERREGELN

HÖHENVORTEIL

Eine angreifende Einheit, die sich Reichweite 1 (1Feld, 10cm oder 4“) höher als ihre Zieleinheit befindet, hat einen Höhenvorteil. Die Zieleinheit einer angreifenden Einheit mit Höhenvorteil reduziert den Grad ihrer Deckung. Eine Zieleinheit, die einen Infanterieschutzwurf erhalten würde, erhält keinen Infanterieschutzwurf. Eine Zieleinheit, die einen Deckungswurf erhalten würde, erhält nur einen Infanterieschutzwurf. Eine Fahrzeugzieleinheit, die einen Deckungswurf erhalten würde, erhält keinen Deckungswurf.

Eine Zieleinheit, die sich Reichweite 1 (1Feld, 10cm oder 4“) höher als die sie angreifende Einheit befindet, hat einen Höhenvorteil. Eine Zieleinheit mit Höhenvorteil erhöht den Grad ihrer Deckung. Eine Zieleinheit, die einen Infanterieschutzwurf erhalten würde, erhält einen Deckungswurf. Eine Zieleinheit, die einen Deckungswurf erhalten würde, erhält einen Deckungswurf der Patzer nachwürfelt. Eine Einheit kann nie mehr als einmal für einen Deckungswurf nachwürfeln. Eine Fahrzeug-Zieleinheit ohne Deckungswurf erhält einen Deckungswurf. Eine Fahrzeug-Zieleinheit mit einem Deckungswurf erhält einen Deckungswurf, der Würfe mit einem , aber auch einem als Erfolg zählt.

Da sie keine stabilen Feuerplattformen sind, erhalten Flugzeuge nie Höhenvorteile. Auf ähnliche Weise erhalten Einheiten mit der Fähigkeit *Fliegen* (siehe S. 169) nur dann einen Höhenvorteil, wenn das Gelände, auf dem sie sich befinden, diesen Vorteil verleiht (z.B. die oberen Stockwerke eines Gebäudes oder eine Berg- oder Hügelkuppe).

KRITISCHE TREFFER (Critical Hits)

Nicht jeder Gefechtsschaden ist gleich. Die Beschädigung von wichtigen Komponenten kann eine Waffe verziehen oder blockieren lassen, was ein Feuern verhindert, Ketten oder Gelenke beschädigen und die Beweglichkeit einschränken oder einen Treibstofftank aufreißen und das Fahrzeug in Brand setzen. Ein Spieler muss würfeln, um festzustellen, ob ein Schaden einen kritischen Treffer verursacht, wenn eine Fahrzeugeinheit mindestens einen Schadenspunkt erhalten hat. Wenn ein Fahrzeug mindestens einen Schadenspunkt erhält, der nicht durch einen Rettungswurf oder eine Fähigkeit aufgehoben wird, würfelt der Spieler der angreifenden Einheit zwei Würfel. Bei einem Ergebnis von verursacht der Angriff einen kritischen Treffer. Bei jedem anderen Ergebnis verursacht der Angriff keinen kritischen Treffer. Eine Einheit kann während einer Angriffsaktion einem Fahrzeug nur einen kritischen Treffer zufügen.

Um die Folgen eines kritischen Treffers festzustellen, würfelt der Spieler der Einheit, die den Schaden an dem Zielfahrzeug angerichtet hat, zwei Würfel und sieht auf der folgenden Tabelle nach (Ergebnisse, die einen bereits existierenden

kritischen Treffer des Fahrzeugs duplizieren würden, werden wiederholt):

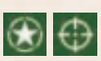
TABELLE DER KRITISCHEN TREFFER

Hauptwaffe zerstört (Fahrzeug beschädigt)

Brennt

Reduzierte Mobilität

Sekundärwaffe zerstört



Zielerfassung beschädigt

Immobilisiert

- **HAUPTWAFFE ZERSTÖRT (FAHRZEUG BESCHÄDIGT):** Die Hauptwaffe des Fahrzeugs (die erste Waffenreihe auf der Einheitenkarte) kann nicht mehr genutzt werden, um Angriffe oder Dauerangriffe durchzuführen.

- **BRENNT:** Das Fahrzeug brennt und erzeugt eine Nebelwolke (siehe S.38 und 124), die auf das Fahrzeug zentriert ist und eine Nebelsäule erzeugt, die einen Durchmesser von 1 Reichweite (ein Feld, 10cm oder 4“) hat, bis das Feuer gelöscht ist. Ein Fahrzeug, das brennt, erleidet jedes Mal, wenn es aktiviert und nicht von der Fähigkeit *Unverwüstlich* betroffen ist, einen Schadenspunkt. Das Feuer wir auch dann weiterbrennen, wenn das Fahrzeug vernichtet ist, wenn es nicht gelöscht wird.

- **REDUZIERTE MOBILITÄT:** Die Bewegung- und Marschbewegungswerte des Fahrzeugs werden halbiert (abgerundet).

- **SEKUNDÄRWAFFE ZERSTÖRT:** Eine sekundäre Fahrzeugwaffe, die vom das Fahrzeug kontrollierenden Spieler ausgewählt wird, kann nicht mehr genutzt werden, um Angriffe oder Dauerangriffe durchzuführen.

- **ZIELERFASSUNG BESCHÄDIGT:** Das Fahrzeug muss alle erfolgreichen Treffer des erstmaligen Würfelns einer Angriffsaktion neu würfeln. Das Fahrzeug würfelt bei einer Dauerangriffsaktion keine verpatzten Ergebnisse neu.

- **IMMOBILISIERT:** Dem Fahrzeug kann keine Bewegung oder Marschbewegung zugewiesen werden. Flugzeuge gelten als vernichtet.

Die Effekte von kritischen Treffern können nur umgekehrt werden, wenn das Fahrzeug repariert wird. Eine Behelfsreparaturaktion, die allen verbleibenden Schaden eines Fahrzeugs repariert, also die Schadensleiste wieder vollständig herstellt, entfernt auch alle Effekte von kritischen Treffern. Alternativ kann eine Behelfsreparaturaktion dafür verwendet werden, um die Effekte eines einzelnen kritischen Treffers zu entfernen, ohne die Schadensleiste des Fahrzeugs wieder vollständig herzustellen.

RÄUMEN (Clearing)

Wracks und immobilisierte Fahrzeuge können Engpässe erzeugen oder die Bewegung behindern. Die meisten Wracks sind zu groß, um von Infanterieeinheiten unter Gefechtsbedingungen geräumt werden zu können. Fahrzeuge können versuchen, die Wracks zur Seite zu schieben. Um dies zu tun, wird dem Fahrzeug eine 'Pionier'-Spezialaktion zugewiesen und ein Würfel geworfen, wobei das Wrack bei einem Ergebnis von geräumt wird. Wenn das Fahrzeug mit einer Räumschaufel oder einem Kran ausgestattet ist, dann wird das Wrack sowohl bei einem Ergebnis von , als auch von geräumt und vom Spielfeld entfernt.

RESERVE [#]

Einige Szenarios erlauben es einem Spieler, eliminierte Einheiten als Reserve ins Spiel zurückzubringen. Jedes Mal, wenn eine Einheit ausgeschaltet wird, kann der sie kontrollierende Spieler entscheiden, ob er sie in der Reserve platzieren möchte, allerdings nur, bis die erlaubte Anzahl an Einheiten (durch [#] angegeben) dort platziert wurde. Die gleiche Einheit kann mehrere Male in der Reserve platziert werden, wenn sie mehr als nur einmal vernichtet wird. In der Reserve platzierte Einheiten sind neuwertige Einheiten ohne Schaden und sämtliche Munition ist wieder aufgefüllt.

Helden können niemals in der Reserve platziert werden, außer das Szenario gibt dies ausdrücklich an. Ein Spieler kann sich dafür entscheiden, eine Einheit aus der Reserve auf das Spielfeld zu bewegen, indem er sie während einer beliebigen Runde, nach der Runde, in der sie vernichtet wurde, aktiviert. Falls nicht anders angegeben, betreten Reserveeinheiten das Spielfeld von derselben Stelle aus, die für die Aufstellung angegeben ist.

FAHRZEUGE MIT BESATZUNG

Wenn ein Fahrzeug mit Besatzung wie der Red Fury der SSU eingesetzt wird, spielt die Anzahl der Modelle darauf keine Rolle. Es kann sich bewegen und alle seine Waffen einsetzen, solange es noch Lebenspunkte verfügt.

Ein weiteres Beispiel ist der Mobile HQ Command Walker der Alliierten. Dieser ist ein riesiger Läufer mit mehreren Soldaten an Maschinengewehren, am Radar, etc. Sie haben keinen Einfluss auf die Lebenspunkte der Einheit und die verbleibenden Waffen. Du könntest sogar 10 Soldaten aufsetzen, trotzdem würde es die normale Einheitenkarte benutzen und die dort angezeigten Waffen, wenn die Einheit aktiviert wird.

BESONDERES GELÄNDE

FESTUNGSBAUWERKE (Fortifications)

Um ihre wichtigen Schlüsselpositionen besser schützen zu können, haben die Militäringenieure der Streitkräfte eines jeden Blocks Festungsbauwerke errichtet. Viele dieser Festungsbauwerke haben im Lauf des Krieges die Seiten gewechselt. Die Soldaten eines jeden Blocks werden einem sagen, dass sie die Front lieber aus dem Inneren eines Bunkers oder einer Verteidigungsstellung heraus verteidigen, als im Freien. Bunker sind massive, verstärkte Betonstrukturen, die dafür entworfen wurden, ihre Bewohner gegen schweres Feuer zu schützen. Verteidigungsstellungen sind ähnlich, aber ihnen fehlt ein dickes Betondach; der Verzicht auf eine Schutzschicht erfolgt hier zugunsten einer leichteren, schnelleren und billigeren Bauweise.

Festungsbauwerke sind Spezialgeländeelemente, die von den Spielern zu Beginn des Spiels platziert werden. Es gibt zwei Wege, wie sie in ein Szenario integriert werden können. Das Szenario kann angeben, dass ein Festungsbauwerk benötigt wird oder dass ein bestimmter Spieler eines haben muss, in diesem Fall ist das angegebene Festungsbauwerk kostenlos. Das Szenario kann aber auch angeben, dass ein Festungsbauwerk für einen bestimmten Spieler optional ist, in diesem Fall kann der angegebene Spieler das entsprechende Festungsbauwerk als Teil seiner Streitkräfte wählen, wenn er die entsprechenden Punktekosten bezahlt.

Szenarios, die die Verfügbarkeit optionaler Festungsbauwerke angeben, erlauben es den Spielern, Bunker für je 15 Punkte und Verteidigungsstellungen für je 10 Punkte in ihre Streitkräfte zu integrieren. Verteidigungsstellungeinheiten (wie z.B. eine Festungslaserkanone oder eine Motherland Tesla Gun) haben eine kostenlose Verteidigungsstellung in ihren Punkten integriert, der aber für 5 zusätzliche Punkte zu einem Bunker aufgerüstet werden kann.

Festungsbauwerke werden zu Beginn der Partie im Aufstellungsbereich des Spielers platziert, noch bevor irgendwelche Missionsziele platziert werden. Missionsziele können nicht in, auf oder unter einem Bunker oder einer Verteidigungsstellung platziert werden, außer dies wird vom Szenario anders festgelegt.

Ein Bunker oder eine Verteidigungsstellung müssen sich mindestens Reichweite 1 (1 Feld, 10cm oder 4“) von allen Rändern des Spielfelds und unpassierbarem Gelände entfernt befinden und Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) von anderen Bunkern oder Verteidigungsstellungen.

Verteidigungsstellungeinheiten (wie z.B. der M47 Field Phaser) sind Infanterieeinheiten, die in einem Bunker oder einer Verteidigungsstellung aufgestellt werden müssen. Diese Einheiten müssen zu Beginn der Partie platziert werden und können nicht in Reserve platziert werden.

Bunkerwände sind unpassierbares Gelände. Die einzige Möglichkeit einen Bunker zu betreten, ist durch die gepanzerte Tür auf der Rückseite. Eine Einheit kann

einen Bunker jedoch nicht betreten, wenn sich bereits eine feindliche Einheit in ihm befindet. Verteidigungsstellungswände sind normales Gelände und können überwunden werden, um eine Verteidigungsstellung zu betreten oder zu verlassen.

Nur Infanterieeinheiten können in einem Bunker oder einer Verteidigungsstellung platziert werden oder diesen betreten, bzw. verlassen. Ein Bunker oder eine Verteidigungsstellung belegen eine Gebiet mit einer Größe von 4 x 4 Reichweiten (4 Felder, 40cm oder 16“), aber für Einheiten, die sich hinein oder heraus bewegen und für alle Angriffe in sie und aus ihnen heraus, werden sie so behandelt, als ob sie im Inneren eine Größe von 1 x 2 Reichweiten (2 Felder nebeneinander, 10 cm x 20cm oder 4“ x 8“) haben. Eine Verteidigungsstellungseinheit (wie z.B. der M47 Field Phaser) nimmt den gesamten Raum im Inneren eines Bunkers oder einer Verteidigungsstellung ein.

Bunker und Verteidigungsstellungen sind Gelände und blockieren die Sichtlinie. Einheiten in Bunkern können nur innerhalb 90° auf beiden Seiten der Richtung, in die der Bunker ausgerichtet ist, sehen und gesehen werden.

Die Hauptwaffe einer Verteidigungsstellungseinheit (wie z.B. der M47 Field Phaser), verfügt über einen Feuerwinkel von 45° zu beiden Seiten der Richtung, in die der Bunker ausgerichtet ist. Aus dem Inneren eines Bunkers können keine Waffen auf ein Flugzeug schießen und ebenso kann Artillerie nicht aus dem Inneren eines Bunkers schießen. Einheiten in einem Bunker, die einen Infanterieschutzwurf oder einen Deckungswurf verpatzen, können den Wurf wiederholen und heben Treffer mit einem Ergebnis von oder auf. Einheiten in Verteidigungsstellungen, die einen Infanterieschutzwurf oder einen Deckungswurf verpatzen, können ebenfalls den Wurf wiederholen, aber heben Treffer nur bei einem Ergebnis von auf.

Wenn sie mit Nahkampfwaffen angreifen, können an eine Verteidigungsstellung oder die Schießscharte oder Hintertür eines Bunkers angrenzende Miniaturen jede in der Verteidigungsstellung oder dem Bunker befindliche Miniatur angreifen oder von ihr angegriffen werden.

Einheiten in einem Bunker oder einer Verteidigungsstellung erhalten einen Rettungswurf gegen Angriffe mit Nahkampfwaffen von außerhalb des Festungsbauwerks. Einheiten in Bunkern negieren Treffer von Nahkampfwaffen bei einem Ergebnis von oder . Einheiten in Verteidigungsstellungen negieren Treffer von Nahkampfwaffen bei einem Ergebnis von . Eine Einheit in einem Bunker oder einer Verteidigungsstellung kann keine Spezialaktionen nutzen, die verlangen, dass sich die Zieleinheit innerhalb Reichweite 1 (1 Feld, 10cm oder 4“) befindet, wenn sich die Zieleinheit außerhalb des Bunkers oder der Verteidigungsstellung befindet.

SCHÜTZENGRÄBEN (Trenches)

Schützengräben sind Spezialgelände, das der Infanterie in ansonsten offenem Gelände Deckung verschafft. Schützengräben haben keine Auswirkung auf die Sichtlinie. Infanterie-Einheiten in Schützengräben sind in Deckung und erhalten Deckungswürfe.

STACHELDRAHT (Barbed Wire)

Stacheldraht ist Spezialgelände, das die Bewegung von Infanterieeinheiten verlangsamt oder verhindert. Eine Infanterieeinheit wirft einen Würfel, wenn sie versucht, sich in, durch oder aus Stacheldraht heraus zu bewegen. Bei einem Ergebnis von kann die Einheit ihre Bewegung ungehindert fortsetzen. Bei jedem anderen Ergebnis hört die Einheit mit ihrer Bewegung auf, beendet ihre Aktivierung und erhält bis zu ihrer nächsten Aktivierung einen Deckungswurf.

Einer Infanterieeinheit kann die Spezialaktion 'Pionier' zugewiesen werden, wenn sie versuchen will, eine Lücke durch ein angrenzendes Stacheldraht-Feld hindurch zu schaffen. Tut sie dies, dann wird ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von räumt die Einheit eine 1 Reichweite breite Lücke (1Feld, 10cm oder 4“) in dem angrenzenden Stacheldraht-Feld und kann mit ihrer Aktivierung fortfahren. Bei jedem anderen Ergebnis, versagt sie dabei eine Lücke im Stacheldraht zu schaffen und beendet ihre Aktivierung.

MINENFELDER (Minefields)

Minenfelder sind Spezialgelände, das Einheiten angreift, wenn diese es überqueren wollen. Wenn sich eine Einheit in, durch oder aus einem Minenfeld heraus bewegt, würfelt der gegnerische Spieler eine Angriffsaktion. Der Angriff wird mit einem Waffenreihenwert von /1 für alle Infanterie und /2 für alle Fahrzeuge durchgeführt.

Einer Infanterieeinheit kann die Spezialaktion 'Pionier' zugewiesen werden, wenn sie versuchen will, eine Lücke durch ein angrenzendes Minenfeld hindurch zu schaffen. Tut sie dies, dann wird ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von räumt die Einheit eine 1 Reichweite breite Lücke (1Feld, 10cm oder 4“) in dem angrenzenden Minenfeld. Bei jedem anderen Ergebnis ist die Einheit das Ziel einer Angriff-Aktion, so als ob sie sich durch das Minenfeld hindurchbewegt hätte und erhält einen *Niederhalten*-Marker.

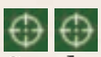
WELLBLECHHÜTTEN (Quonset Huts)

Wellblechhütten und andere niedrige Gebäude, deren Höhe weniger als Reichweite 1 beträgt (1 Feld, 10cm oder 4“), blockieren die Sichtlinie (SL) für Läufer und Fahrzeuge, die als Groß oder Riesig gelten, nicht. Sie blockieren jedoch die SL für Infanterie auf Bodenniveau und alle anderen bodengebundenen Fahrzeuge. Manche Läufer können so erscheinen, als ob sie keine SL herstellen oder über eine Wellblechhütte hinweg schießen könnten, da sie in einer „niederknieenden“ defensiven Haltung modelliert wurden. Diese Läufer können ihre Beine strecken und so ihre Höhe vergrößern, was ihnen erlaubt, eine SL herzustellen und über die Wellblechhütten hinweg zu feuern.

BESONDERES WETTER

Wetter kann den Schlachtfeldern von Dust eine zusätzliche Dimension verleihen. Unwetter oder gemäßigtes Wetter können für Probleme sorgen, die sich deutlich auf Bodeneinheiten und Flugzeuge auswirken.

Szenarios die Wetter beinhalten geben entweder die Heftigkeit des Wetters an oder legen fest, dass dieses zufällig bestimmt wird. Wenn es zufällig bestimmt wird, dann wirft der Spieler, der vor Spielbeginn das letzte Geländestück platziert hat, zwei Würfel und sieht auf der folgenden Tabelle nach:

-  oder Unwetter (Schneesturm, Schlagregen, schwerer Nebel, Sandsturm)
- oder Gemäßigtes Wetter (Schnee, Regen, leichter Nebel, Sand-/ Staubverwehungen)
- oder Mildes Wetter (Klar oder minimaler Niederschlag/Wind)

Die durch diesen Wurf generierte Heftigkeit des Wetters gilt immer dann, wenn das Wetter während der Partie aktiv ist. Die Art des Wetters wird durch den Ort der Schlacht bestimmt. Ein Schneesturm wäre z.B. ein Unwetter in der Antarktis, aber ein Sandsturm wäre passender auf den Schlachtfeldern der Operation Babylon.

Szenarios die Wetter beinhalten geben auch an, wie hoch das Risiko ist, dass sich ein bestimmtes Wetter manifestiert. Dieses Risiko kann Niedrig, Mittel oder Hoch sein. Zu Beginn einer jeden Runde (einschließlich der ersten Runde des Spiels), in der aktuell kein Wettereffekt aktiv ist, würfelt der Spieler, der die Initiative gewonnen hat drei Würfel und konsultiert die folgende Tabelle:

- Wetter beginnt
- Wetter beginnt bei Mittlerem oder Hohem Risiko
- Wetter beginnt bei Hohem Risiko
- Alle anderen Ergebnisse: Das Wetter beginnt nicht

Der Wettereffekt bleibt bis zum Ende der Partie aktiv oder bis das Wetter endet. Zu Beginn einer jeden Runde, in der ein Wettereffekt aktiv ist, würfelt der Spieler, der die Initiative verloren hat, drei Würfel und konsultiert die folgende Tabelle:

- Wetter endet
- Wetter endet, wenn es zwei Runden lang angehalten hat
- Wetter endet, wenn es drei oder mehr Runden lang angehalten hat
- Alle anderen Ergebnisse: Das Wetter endet nicht

Wenn der Wettereffekt endet, bleibt das Wetter die ganze Runde lang klar und erst in der nächsten Runde würfelt der Spieler, der die Initiative gewinnt, um festzustellen, ob das Wetter wieder beginnt.

UNWETTEREFFEKTE

Während das Unwetter aktiv ist, ist die Sichtlinie auf Reichweite 6 beschränkt. Da die Luft von Schnee, Regen, Nebel oder Sand erfüllt ist, erhalten alle Einheiten, auf die gezielt wird, ab Reichweite 3 oder mehr Deckung gegen Angriffe. Dieser Deckungswurf wird nicht durch die Regeln von Spezialwaffen aufgehoben. Bei größeren Reichweiten ist die Sicht praktisch Null aufgrund des heftigen Niederschlags, Nebels oder Sand. Alle Einheiten, die auf Reichweite 5 oder 6 anvisiert werden, können zudem ihre verpatzten Deckungswürfe gegen diese Angriffe wiederholen.

Einheiten können sich nur bis zu 2 Reichweiten (2 Felder, 20cm oder 8“) bewegen oder bis zu 4 Reichweiten (4 Felder, 40cm oder 16“) weit marschieren, während das Unwetter aktiv ist. Unwetter ist kein Gelände.

Die heftigen, unvorhersehbaren Winde, in Kombination mit der niedrigen Sichtweite, machen es Flugzeugen unmöglich, in diesem Gebiet zu bleiben. Wenn das Unwetter beginnt, müssen alle Flugzeuge das Spielfeld verlassen. Sie werden sofort entfernt und nehmen so lange an diesem Spiel nicht mehr teil, bis das Unwetter zu Ende ist. Sobald das Unwetter endet, werden alle Flugzeuge in Reserve platziert. Wenn das Szenario keine Reserve für einen Spieler angibt, der Flugzeuge einsetzt, dann betreten die Flugzeuge das Spielfeld von jedem beliebigen Spielfeldrand in der Aufstellungszone dieses Spielers aus.

GEMÄSSIGTE WETTEREFFEKTE

Während gemäßigtes Wetter aktiv ist, ist die Sichtlinie auf Reichweite 8 beschränkt. Aufgrund Schnee, Regen, Nebel, Sand oder Staub in der Luft, erhalten alle Einheiten auf die gezielt wird, ab Reichweite 5 oder mehr Deckung gegen Angriffe. Dieser Deckungswurf wird nicht durch die Regeln von Spezialwaffen aufgehoben.

Einheiten können sich nur bis zu 3 Reichweiten (3 Felder, 30cm oder 12“) bewegen oder bis zu 6 Reichweiten (6 Felder, 60cm oder 24“) weit marschieren, während das gemäßigte Wetter aktiv ist. Gemäßigtes Wetter ist kein Gelände, weswegen Fähigkeiten, wie *Wegbereiter*, keinen Effekt auf diese Einschränkungen haben.

Starke Winde und eingeschränkte Sichtweite erschweren es den Flugzeugen, auf Bodentruppen zu schießen. Während gemäßigtes Wetter aktiv ist, erhalten alle Bodeneinheiten, die von Flugzeugen anvisiert werden, Deckung vor diesen Angriffen. Dieser Deckungswurf wird nicht durch die Regeln von Spezialwaffen aufgehoben.

MILDE WETTEREFFEKTE

Mildes Wetter hat keinen Einfluss auf Sichtlinie, Bewegung oder Flugzeuge.

SPEZIALWAFFEN

Einige Waffen unterliegen zusätzlichen Regeln, die ihre Gefechtseffekte beschreiben. Die Gefechtseffekte können das Ergebnis VK-verbesserter Technologie sein (z.B.Laserwaffen) oder eine Folge ihrer Funktionsweise (z.B.Granatwerfer). Nachfolgend werden die gängigsten Spezialwaffen und ihre Regeln aufgelistet.

ARTILLERY WEAPONS (Artilleriewaffen)

Artilleriewaffen bombardieren das Schlachtfeld mit großen Granaten, die gewaltige Mengen Sprengstoff in sich tragen und allem in ihrem Sprengradius Schaden zufügen. Diese Waffen können entweder auf einen Zielpunkt, den sie sehen können, feuern, oder indirekt aus der Ferne, von einer Artilleriebeobachtereinheit (siehe S.168) mit Sichtlinie auf den Zielpunkt, abgefeuert werden. Artilleriewaffen werden in einem hohen Bogen abgefeuert, was es ihnen erlaubt, über Gebäude, Fahrzeuge, Wände oder Gelände hinweg zu feuern. Artilleriewaffen können nicht aus dem Inneren von Gebäuden oder Bunkern heraus abgefeuert werden.

Artilleriewaffen haben eine Reichweite von X-X, wobei die erste Zahl die minimale Reichweite angibt und die zweite die Maximalreichweite. Wenn einer Artilleriewaffe eine Angriffs- oder Dauerangriffsaktion zugewiesen wird, wählt der Spieler einen Zielpunkt innerhalb des Feuerwinkels, der Reichweite und der Sichtlinie der Artilleriewaffe. Wenn auf einem Raster gespielt wird, dann ist der Artilleriebereich das Feld, das den Zielpunkt enthält, plus drei angrenzende Felder, die ein größeres 2x2-Feld bilden. Die angrenzenden Felder werden von dem Spieler ausgewählt, der die Artilleriewaffe einsetzt und müssen sich nicht innerhalb der Sichtlinie der Artillerie oder des Beobachters befinden. Der Zielpunkt einer Artilleriewaffe kann ein leeres Feld sein, aber kein Feld ohne einen Punkt in der Mitte (z.B. ein Bauwerk). In dem Feld muss sich keine Einheit befinden. Die drei anderen Felder, die von der Artilleriewaffe betroffen sind, müssen sich auf derselben Höhenstufe befinden, müssen eine SL zum Zielpunkt haben und vom Zielpunkt aus durch eine Bewegung erreichbar sein. Wenn ohne Raster gespielt wird, dann wird der Artilleriebereich auf den Zielpunkt zentriert und mittels der Artillerieschablone, die sich auf der Universalschablone von DUST 1947 befindet, ermittelt. Artilleriewaffe funktionieren auf die gleiche Weise wie andere Sprengwaffen, wenn ohne Raster gespielt wird (siehe S.126).

Der Spieler würfelt separate Angriffe oder Dauerangriffe gegen jede Einheit unter dem Artilleriebereich (Feind und Freund). Zudem sind Artilleriewaffen für Infanterie verheerend. Infanterie in Deckung erhält Deckungswürfe, aber Infanterie im Freien erhält ihre Infanterieschutzwürfe nicht. Die Deckung vor einem Artillerieangriff wird vom Zielpunkt aus bestimmt (z.B. bei Eckendeckung).

SMOKE SCREEN (Nebelwand)

Eine Artilleriewaffe kann Nebelgranaten statt Sprenggranaten abfeuern. Tut sie

dies, dann greift die Artilleriewaffe nicht an. Stattdessen wirft der Spieler einen Würfel. Bei einem Ergebnis von oder wählt der Spieler einen Zielpunkt (wie unter Artillerie beschrieben) innerhalb des Feuerwinkels, der Reichweite und der Sichtlinie der Artilleriewaffe und platziert eine Nebelwand an diesem Punkt.

Die Nebelwand bleibt an ihrer Position, blockiert die Sichtlinie (siehe S. 38 und 124) und verleiht Deckung (siehe S. 43 und 128), bis zum Ende der nächsten Runde. Eine Nebelwand kann nicht in ein Gebäude oder einen Bunker gefeuert werden. Die Nebelwand füllt den Zielpunkt und die Felder, die an den Zielpunkt angrenzen (wenn auf einem Raster gespielt wird) oder den Bereich einer Artillerieschablone, die auf den Zielpunkt zentriert ist (wenn ohne Raster gespielt wird).

CUTTING WEAPONS (Schneidwaffen)

Ähnlich wie Motorsägen schneiden Schneidwaffen tiefer, je länger sie in Kontakt mit Oberflächen, wie z.B. Panzerung, sind und können durch ein Ziel hindurchschneiden und dann ein weiteres treffen, wenn sie in einem Kreis geschwungen werden.

Wenn eine Schneidwaffe einen Treffer erzielt, wird ein weiterer Würfel geworfen und bei einem Ergebnis von ein weiterer Treffer erzielt. Fahre mit dem Würfeln weiterer Würfel so lange fort, bis der Würfel einen Patzer zeigt.

Wenn die Schneidwaffe eine Sonderregel hat, die es ihr erlaubt, sowohl bei einem , als auch bei einem zu treffen, dann zählt beim ersten Wurf nur ein als Treffer. Die weiteren Würfe treffen alle nur bei einem Ergebnis von .

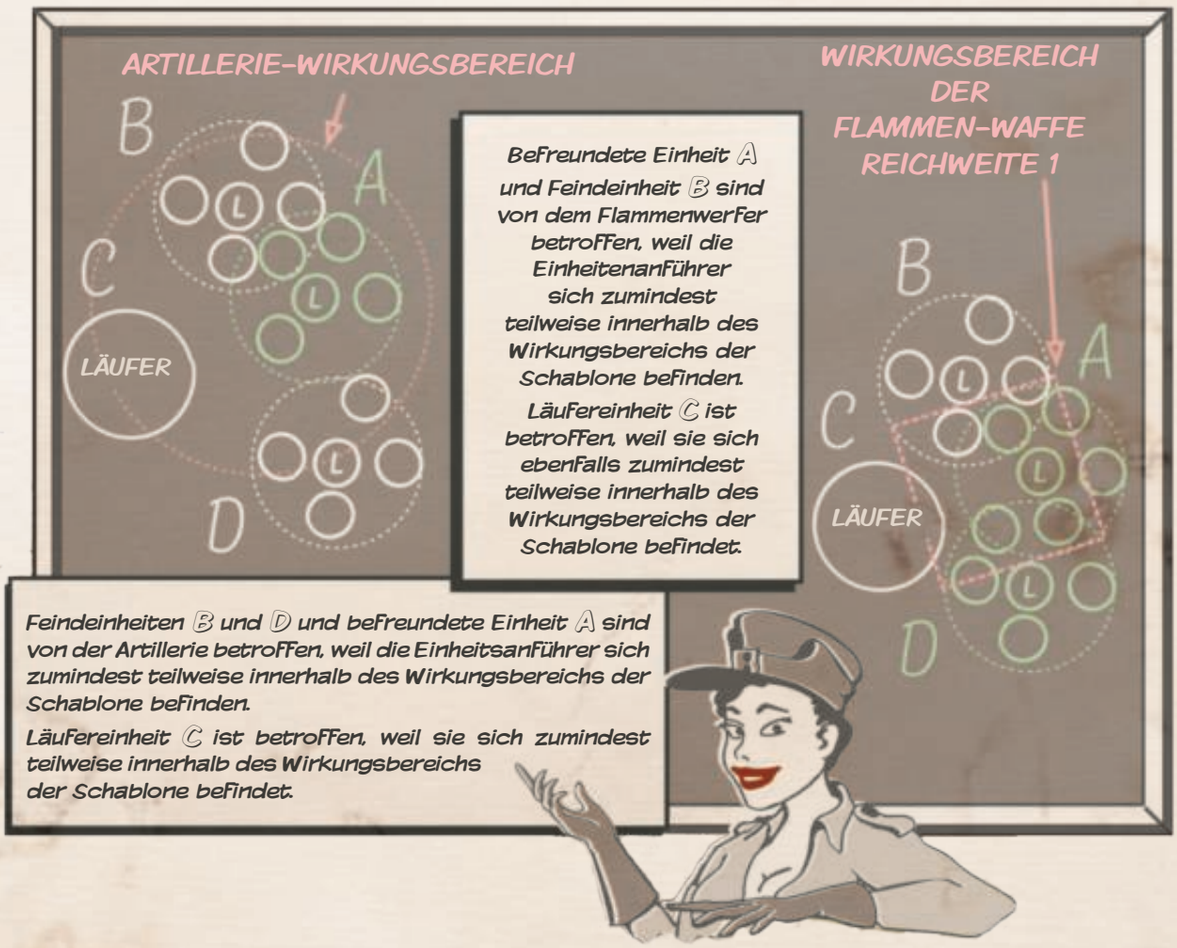
Ein Fahrzeug mit einer Schneidwaffe kann auch eine 'Pionier'-Spezialaktion durchführen (siehe S. 164).

FLAME WEAPONS (Flammenwaffen)

Flammenwerfer, Napalmwerfer, Schwefelwerfer und andere ähnliche Waffen, feuern einen Strahl brennender Flüssigkeit ab, der die Zieleinheit und andere Einheiten in seinem Weg verschlingt.

Einheiten, die von Flammenwaffen getroffen werden, erhalten einen *Niederhalten*-Marker (was einen *Unter Beschuss*-Marker entfernt, wenn die Einheit einen hat) und bekommen keinen Infanterieschutzwurf oder Deckungswurf gegen diese Waffen (siehe S. 43 und 128). Die Einheiten, die von der Flammenwaffe betroffen sind, werden von der auf der Universalschablone von DUST 1947 befindlichen Flammenschablone bestimmt. Wenn auf einem Raster gespielt wird, verwendet eine Flammenwaffe nicht die Flammenwerferschablone, stattdessen attackiert sie die Felder einzeln. Eine Flammenwaffe mit Reichweite 1 kann jedes angrenzende Feld angreifen, vorausgesetzt sie hat eine Sichtlinie zu dem Feld. Flammenwaffen mit Reichweite 2 oder 3 müssen Felder angreifen, die eine Linie bilden und dabei den kürzest möglichen Pfad zwischen der Angreifereinheit und der Zieleinheit wählen. Wenn es mehrere kürzest mögliche Pfade gibt, dann wählt der Angreifer den für ihn vorteilhaftesten. Alle Einheiten - Freund, wie Feind – zwischen der Angreifereinheit und der Zieleinheit erleiden

durch die Flammenwaffe Schaden. Die Angreifereinheit muss eine Sichtlinie zu allen Feldern haben die sie angreift, wenn sie mehr als ein Feld angreift; Flammen reichen nicht weiter, als bis zu dem Feld, das die SL blockiert. Wenn ohne Raster gespielt wird, dann wird die Schablone so platziert, dass sie bei Infanterieeinheiten den Einheitenanführer berührt und bei Fahrzeugeinheiten eine Kante oder die Base. Alle Infanterieeinheiten, einschließlich befreundeter Einheiten, deren Einheitenanführer sich zumindest teilweise innerhalb der Flammenschablone befindet und alle Fahrzeugeinheiten, deren Rumpf oder Base sich zumindest teilweise innerhalb der Flammenschablone befindet, sind von der Flammenwaffe betroffen.



GRAPPLE WEAPONS (Greifwaffen)

Greifkiefer, Energieklauen und Zangen ergreifen Ziele und schränken deren Fähigkeit sich zu bewegen oder anzugreifen, während sie festgehalten werden, ein. Wenn die Zieleinheit eine Infanterieeinheit ist, dann sind alle Soldaten der Einheit betroffen. Wenn eine Greifwaffe einen Treffer erzielt, dann wird ein *Betäubt*-Marker auf der Zieleinheit platziert. Während die Einheit einen *Betäubt*-Marker hat, kann ihr keine Bewegung oder Marschbewegung zugewiesen werden und sie muss für ihre erste Aktion eine Nichtsaktion wählen, wenn sie aktiviert wird. Eine Einheit mit einem *Betäubt*-Marker kann nicht kämpfen und sich auch nicht mit einem Reaktionsangriff wehren, wenn sie im Nahkampf angegriffen wird. Entferne den *Betäubt*-Marker, wenn die Einheit mit der Greifwaffe zerstört wird oder eine andere Aktion als eine Nichtsaktion ausführt. Ein Fahrzeug mit einer Greifwaffe kann auch eine 'Pionier'-Spezialaktion durchführen (siehe S. 164).

GRENADE WEAPONS (Granatenwaffen)

Granatwerfer und andere Waffen, die kleine Sprengkörper abfeuern, schleudern ihre Munition über Deckung, so dass sie inmitten der Zieleinheit landet. Infanterieeinheiten erhalten keinen Deckungswurf gegen Granatenwaffen, aber behalten ihren Infanterieschutzwurf (siehe S. 43 und 128). Fahrzeugeinheiten behalten jegliche eckungswürfe gegen Granatenwaffen bei.

LASER WEAPONS (Laserwaffen)

Als die Wissenschaftler des Blutkreuz Korps die Technologie, die sie in der Antarktis gefunden hatten, auf die Waffenentwicklung anwandten, entdeckten sie die unglaublichen destruktiven Eigenschaften extrem fokussierter Lichtstrahlen. Die sich daraus ergebende Lasertechnologie schuf einige der mächtigsten Panzerabwehrwaffen auf der Welt. Die Laserwaffen, die rasch durch jede Panzerung schneiden können, schneiden umso tiefer, je länger sie auf das Ziel gehalten werden.

Für jeden Treffer, den eine Laserwaffe erzielt, würfelst du einen Würfel, der bei einem Ergebnis von einen zusätzlichen Treffer zufügt. Fahre mit dem Erzielen von Treffern und dem Werfen zusätzlicher Würfel fort, bis dieser Würfel einen Patzer zeigt. Wenn eine Laserwaffe einen Dauerangriff durchführt, werden nur beim ersten Wurf der Waffe alle verpatzten Würfe wie gewöhnlich wiederholt. Zusätzliche Würfe, die durch die Sonderregel der Waffe erlangt werden, werden nicht wiederholt.

Wenn die Laserwaffe eine Sonderregel hat, die es ihr erlaubt, sowohl bei einem , als auch bei einem zu treffen, dann zählt beim ersten Wurf nur ein als Treffer. Die weiteren Würfe treffen alle nur bei einem Ergebnis von .

LIMITED AMMO WEAPONS (Waffen mit Munitionsbegrenzung)

Manche Waffen verfügen über eingeschränkte Munitionskapazitäten. Sobald ihre Munition aufgebraucht ist, kann die Waffe nicht mehr feuern.

Waffen mit Munitionsbegrenzung werden in der Waffentabelle auf der Einheitskarte durch Abhak-Kästchen angezeigt. Hake jedes Mal eines dieser Kästchen ab, wenn eine Infanterie- oder Fahrzeugeinheit eine Angriffs- oder Dauerangriffsaktion mit einer Waffe mit Munitionsbegrenzung durchführt. Sobald alle Abhak-Kästchen abgehakt wurden, kann die Waffe nicht mehr feuern.

Auch wenn Soldaten (individuelle Miniaturen) in einer Infanterieeinheit nur die Waffen nutzen können, mit denen sie modelliert wurden, wird doch angenommen, dass sie die Munition gefallener Kameraden ihrer eigenen Infanterieeinheit aufnehmen können. Solange noch ein Soldat, der mit dieser Waffe modelliert wurde, in dieser Infanterieeinheit verbleibt, verfügt er noch über die gesamte verbleibende Munition der Einheit für diese Waffe.

PHASER WEAPONS (Phaserwaffen)

Die Forschung der Alliierten, in Bezug auf VK-basierte Waffen, begann später als bei der Achse und entwickelte sich in eine völlig andere Richtung. Die Forscher der Alliierten entwickelten eine Methode, mit der sie einen kohärenten Ball chaotischer Energie erschufen, der auf ein Ziel gelenkt werden konnte. Wenn dieser Energieball in Kontakt mit einem festen Objekt kommt, explodiert er und löscht, was immer er auch trifft, völlig aus. Es ist unmöglich, eine Panzerung zu erschaffen, die eine Phaserwaffe mit voller Leistung stoppen kann. Selbst eine Betonwand schmilzt einfach und verleiht einer Zieleinheit, die dahinter Schutz sucht, keine Deckung.

Einheiten, die von einer Phaserwaffe getroffen werden, erhalten keinen Deckungswurf, aber Infanterieeinheiten behalten immer noch ihren Infanterieschutzwurf (siehe S. 43 und 128).

POWER SCOPES (Elektrische Zielfernrohre)

Eine Waffe mit einem elektrischen Zielfernrohr trifft sowohl bei einem Ergebnis von , als auch , wenn sie einen Dauerangriff ausführt.

RELOAD WEAPONS (Nachladewaffen)

Manche Waffen, wie Artillerie, erfordern das manuelle Laden von Munition, bevor sie feuern können. Diese Waffen müssen nach jedem Schuß nachgeladen werden. Platziere zu Beginn der Partie einen *Geladen*-Marker, um anzuzeigen, dass die Nachladewaffe geladen ist. Wenn die Nachladewaffe für eine Angriffs- oder Dauerangriffsaktion genutzt wird, wird der *Geladen*-Marker entfernt. Der Einheit mit der Nachladewaffe muss eine 'Nachladen'-Spezialaktion zugewiesen werden, um den *Geladen*-Marker zurückzugewinnen, bevor die Waffe ein weiteres Mal abgefeuert werden kann. Eine Einheit kann eine Angriffsaktion und eine Nachladeaktion während der gleichen Aktivierung durchführen, was es ihr erlaubt, während jeder Aktivierung eine Angriffsaktion auszuführen.

SALVO WEAPONS (Salvenwaffen)

Salvenwaffen können in kontrollierten Stößen oder alles auf einmal abfeuern und so ihre Magazine leeren.

Zu Beginn jeder Partie wird ein *Geladen*-Marker platziert, um anzuzeigen, dass die Salvenwaffe geladen ist. Wenn ein Spieler eine Angriffs- oder Dauerangriffsaktion mit einer Salvenwaffe ausführt, dann kann er sich entscheiden, ob er einen normalen Angriff oder einen Salvenangriff durchführt. Wenn die Einheit einen normalen Angriff ausführt, dann behält die Einheit den *Geladen*-Marker. Wenn die Einheit einen Salvenangriff ausführt, dann wird die doppelte Anzahl an Würfeln für den Angriff geworfen und der *Geladen*-Marker wird entfernt. Der Einheit mit der Salvewaffe muss eine 'Nachladen'-Spezialaktion zugewiesen werden, um den *Geladen*-Marker zurückzugewinnen, bevor die Waffe ein weiteres Mal feuern kann.

SNIPER WEAPONS (Scharfschützenwaffen)

In der Hand eines ausgebildeten Scharfschützen können Scharfschützenwaffen dafür genutzt werden, um selektiv bestimmte Individuen einer Einheit anzuvisieren. Wenn der Spieler das Ziel einer Angriffs- oder Dauerangriffsaktion einer Scharfschützewaffe ansagt, kann er eine Miniatur in der Zieleinheit bestimmen. Alle nicht verhinderten Treffer dieses Angriffs werden der so bestimmten Miniatur zugewiesen. Die einzige Ausnahme hiervon besteht darin, dass die Scharfschützenwaffe keinen Einheitenanführer als Ziel haben kann, außer es handelt sich um einen Helden oder er ist der letzte verbleibende Soldat der Einheit, der Schaden erleidet.

Scharfschützenwaffen negieren Deckungswürfe und Infanterieschutzwürfe.

SPOTTER (Beobachter)

Wenn ein Beobachter keine Waffe nutzt, trifft jede Scharfschützenwaffe in der Einheit, die einen Dauerangriff ausführt, sowohl bei , als auch bei .

TESLA WEAPONS (Teslawaffen)

Sowjetische Wissenschaftler haben jahrzehntelang mit elektrischen Waffen experimentiert, aber stießen bei der Entwicklung passender tragbarer Energiequellen immer wieder auf Probleme. Durch die kürzliche Entdeckung von VK war es den Wissenschaftlern möglich, diese Probleme zu überwinden. Die von der Forschung des berühmten Nikola Tesla inspirierten Waffen, die sie entwickelten, geben ein konzentrierten Energieblitz ab, der alles vernichten kann, was er trifft. Was er nicht vernichtet, ist betäubt von der elektrischen Entladung.

Wenn eine Einheit durch eine Teslawaffe Schaden erleidet, dann erhält sie einen *Betäubt*-Marker. Eine Einheit mit einem *Betäubt*-Marker kann nicht kämpfen oder mit einem Reaktionsangriff zurückschlagen, wenn sie im Nahkampf angegriffen wird.

Wenn eine Einheit aktiviert wird, während sie einen *Betäubt*-Marker hat, führt sie eine Nichtsaktion als ihre erste Aktion aus und entfernt dann alle *Betäubt*-Marker.

Wenn eine Einheit mit einem *Betäubt*-Marker einen Reaktionsangriff versucht, dann würfelt sie einen statt zwei Würfel, wenn sie einen Reaktionsangriff durchführen kann und entfernt den *Betäubt*-Marker, egal, ob sie bei der Durchführung des Reaktionsangriffs erfolgreich war oder nicht. Eine Einheit mit einem *Niederhalten*-Marker und auch einem *Betäubt*-Marker verliert nur eine einzelne Aktion.

VOLLEY WEAPONS (Salvenladungwaffen)

Manche Raketenwerfer verfügen über die Fähigkeit, einzelne Raketen oder mehrere Raketen schnell hinter abfeuern zu können. Auf ähnliche Weise können manche Flugzeuge alle ihre Bomben auf einmal abwerfen. Salvenladungwaffen sind Waffen mit Munitionsbegrenzung, die eine oder alle ihrer verbleibenden Bomben oder Raketen

auf einmal abfeuern kann. Der Spieler entscheidet, wie viele Bomben oder Raketen er während einer Angriffsaktion nutzt und hakt die gleiche Zahl an Munitionkästchen ab, um festzuhalten, dass sie verbraucht wurden. Der Spieler multipliziert dann die Anzahl der Würfel, die die Bombe oder Rakete normalerweise würfeln würde, mit der Anzahl der abgehakten Munitionkästchen.

WIRE-GUIDED WEAPONS (Lenkdrahtwaffen)

Die vor kurzem entwickelten, experimentellen Lenkdrahtwaffen erlauben es einem Schützen, das Projektil während des Fluges zu lenken, um sicherzustellen, dass es das ausgewählte Ziel trifft. Wenn einer Einheit eine Angriffsaktion mit einer Lenkdrahtwaffe und keiner anderen Waffe zugewiesen wird, dann wiederholt sie Patzerwürfe dieser Waffe, so als ob sie einen Dauerangriff ausgeführt hätte.

ENGINEER VEHICLE (Pionierfahrzeug)

Manche Fahrzeuge sind speziell ausgerüstet, um Befestigungen oder besonderes Gelände zu entfernen oder zu zerstören.

DOZERBLADES (Räumschaufeln)

Ein mit einer Räumschaufel ausgestattetes Pionierfahrzeug kann versuchen, einen angrenzenden Bunker oder eine Verteidigungsstellung zu begraben, indem es zwei 'Pionier'-Spezialaktionen (eine nach der anderen) während der gleichen Aktivierung durchführt. Tut es dies, wird ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von begräbt das Fahrzeug den Bunker oder die Verteidigungsstellung und alle Einheiten, die sich im Bunker oder der Verteidigungsstellung aufhalten, werden eliminiert. Ein mit einer Räumschaufel ausgestattetes Pionierfahrzeug kann außerdem versuchen, einen angrenzenden Schützengraben zu füllen, indem es eine 'Pionier'-Spezialaktion ausführt. Tut es dies, wird ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von füllt das Fahrzeug den Schützengraben. Alle sich im Schützengraben aufhaltenden Einheiten entkommen unverletzt und werden neben (angrenzendes Feld, 2,5cm oder 1“) dem gefüllten Schützengraben platziert. Ein mit einer Räumschaufel ausgestattetes Fahrzeug kann auch versuchen, eine Lücke in einem angrenzenden Minenfeld zu räumen, in dem es eine 'Pionier'-Spezialaktion ausführt. Bei einem Ergebnis von räumt die Einheit eine Lücke von 2 x 2 Reichweiten (2 Felder, 20cm2 oder 8“x8“) im angrenzenden Minenfeld. Bei jedem anderen Ergebnis versagt die Einheit dabei, eine Lücke im angrenzenden Minenfeld zu räumen.

CUTTING UND GRAPPLE WEAPONS (Schneid- und Greifwaffen)

Ein mit einer Schneid- oder Greifwaffe ausgerüstetes Pionierfahrzeug kann versuchen, eine Lücke durch ein angrenzendes Stacheldrahtfeld zu schneiden, indem es eine 'Pionier'-Spezialaktion ausführt. Um dies zu tun, wirfst du einen Würfel (Fahrzeuge mit paarigen Motorsägen oder Klauen würfeln zwei Würfel). Bei einem Ergebnis von räumt die Einheit eine 1 Reichweite (1 Feld, 10cm oder 4“) große Lücke im angrenzenden Stacheldrahtfeld.

FÄHIGKEITEN

Manche Einheiten und Helden verfügen über Fähigkeiten, Talente, Ausbildung oder Ausrüstung, die es ihnen erlauben, auf einer Stufe zu agieren, die weniger begabte Soldaten staunen lässt. Ein Spieler muss erklären, dass eine Einheit eine Fähigkeit nutzt, bevor er Würfel würfelt, die von der Fähigkeit modifiziert werden könnten. Falls nicht anders angegeben, gelten Fähigkeiten, die einem Helden gehören, auch für die Einheit, der er sich angeschlossen hat und Fähigkeiten, über die eine Einheit verfügt, gelten auch für den Helden, der sich ihr angeschlossen hat. Wenn ein Held und eine Einheit über die gleiche Fähigkeit verfügen, verdoppelt dies weder deren Effektivität, noch erhalten sie eine zweite Nutzung der Fähigkeit. Wenn die Fähigkeit nur einmal pro Spiel genutzt werden kann, dann nutzen der Held und die Einheit sie gleichzeitig.

ACE AIR PILOT (Piloten-Ass)

Ein Held mit der Fähigkeit *Piloten-Ass* wirft einen Würfel, wenn das von ihm gesteuerte Flugzeug aktiviert wird. Bei einem Ergebnis von oder erhält das Flugzeug eine dritte Aktion für seine Aktivierung. Ein Held mit der Fähigkeit *Piloten-Ass* teilt diese nicht mit einer Einheit, der er sich anschließt.

AIR PILOT (Pilot)

Ein Held mit der Fähigkeit *Pilot* kann ein Flugzeug fliegen. Ein Held mit der Fähigkeit *Pilot* teilt diese nicht mit der Einheit, der er sich anschließt.

ADVANCED REACTIVE FIRE (Gezieltes Reaktionsfeuer)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Gezieltes Reaktionsfeuer* (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen hat oder jeder Held, der sich ihr angeschlossen hat) kann einen Reaktionsangriff versuchen, wenn eine Einheit, die nicht weiter als Reichweite 6 (6 Felder, 60cm oder 24“) von der reagierenden Einheit entfernt ist, auslösen (siehe S.47). Würfe mit oder gelten als Erfolge, wenn bestimmt wird, wie viele Aktionen die Einheit erhält.

AIR ALERT (Fliegeralarm)

in Fahrzeug mit *Fliegeralarm*-Ausrüstung kann eine 'Fliegeralarm'-Spezialaktion ausführen. Tut es das, kann es ein Feindflugzeug innerhalb der Sichtlinie wählen und einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von trifft für den Rest der Runde jedes befreundete Fahrzeug, das einen Angriff oder Dauerangriff gegen dieses Flugzeug ausführt, bei Ergebnissen von und .

AIR ASSAULT (Luftangriff)

Ein *Luftangriff*-Fahrzeug kann von einem Lufttransporter getragen werden. Das Fahrzeug muss nicht vor dem Lufttransporter aktivieren, wenn es von ihm

transportiert wird. Es kann nach dem Lufttransporter aktivieren und als erste Aktion durch eine Bewegung- oder Marschbewegung aussteigen. Wenn außerdem das Flugzeug, das das *Luftangriff*-Fahrzeug trägt, vernichtet wird, erleidet letzteres nur dann Schaden, wenn ein gewürfelt wird, statt bei einem oder .

ACE PILOT (Fahrzeugführer-Ass)

Ein Held mit der Fähigkeit *Fahrzeugführer-Ass* wirft einen Würfel, wenn das von ihm gesteuerte Fahrzeug aktiviert wird. Bei einem Ergebnis von oder erhält das Fahrzeug eine dritte Aktion für seine Aktivierung. Ein Held mit der Fähigkeit *Fahrzeugführer-Ass* teilt diese nicht mit einer Einheit, der er sich anschließt.

AIR TRAFFIC CONTROL (Flugleitung)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann eine 'Flugleitung'-Spezialaktion ausführen, indem sie ein befreundetes Flugzeug auswählt, das in dieser Runde bereits aktiviert wurde. Wirf einen Würfel, bei einem Ergebnis von endet die Aktivierung der Einheit mit dieser Fähigkeit sofort und das ausgewählte Flugzeug wird erneut aktiviert. Mit einer erfolgreichen 'Flugleitung'-Spezialaktion kann der Spieler zwei Einheiten direkt hintereinander aktivieren. Eine Einheit kann nur einmal pro Runde reaktiviert werden.

AIRBORNE (Luftlander)

Eine Luftlander-Einheit wird nie zu Beginn des Spiels auf dem Spielfeld platziert. In der ersten Runde der Partie (wenn in Reserve gehalten, dann, wenn sie normalerweise ins Spiel gebracht werden würde) wird sie beliebig auf dem Spielfeld platziert, aber nicht innerhalb Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) zu einem Missionsziel. Die Luftlander-Einheit kann innerhalb Gelände platziert werden, das die Sichtlinie blockiert oder behindert oder auf einem Gebäude (aber nicht im Inneren, nur Infanterie), wenn sie aufs Spielfeld kommt.

Die erste Aktion der Einheit muss eine Nichtsaktion sein. Der Spieler würfelt dann einen Würfel. Bei einem Wurf von oder kann der Spieler der Einheit ihre zweite Aktion zuweisen. Bei einem Ergebnis von muss die Einheit eine zweite Nichtsaktion ausführen. Eine Luftlander-Einheit kann in der Runde, in der sie platziert wird, kein Missionsziel einnehmen oder streitig machen. Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann sie nicht mit einer Einheit teilen, der sie sich anschließt, und auch nicht mit einem Helden, der sich ihr anschließt.

AIRCRAFT (Flugzeug)

Flugzeuge bewegen sich mit großer Geschwindigkeit über das Schlachtfeld. Durch ihre schnelle Bewegung sind sie schwer zu treffen.

- Eine *Flugzeug*-Einheit, die eine Bewegung ausführt, erhält bis zu ihrer nächsten Aktivierung einen Ausweichenwurf. Wirf für jeden Treffer, den das Flugzeug erleidet, einen Würfel. Jedes Ergebnis von hebt einen Treffer auf.

- Eine *Flugzeug*-Einheit, die eine Marschbewegung ausführt, erhält bis zu ihrer nächsten Aktivierung einen Verbesserten Ausweichen-Schutzwurf. Wirf einen Würfel für jeden Treffer, den die Flugzeugeinheit erhält. Jedes oder hebt einen Treffer auf.
- Ein Flugzeug, das sich noch nicht bewegt hat oder stationäre geblieben ist (wie ein Helikopter, der sich für Schweben entschieden hat), erhält keinen Ausweichen-Schutzwurf.

Ein Flugzeug mit einem Verbesserten Ausweichen-Schutzwurf bewegt sich mit einer solchen Geschwindigkeit, dass Passagiere im Inneren ihre Waffen nicht einsetzen können.

Ein zerstörtes Flugzeug wird nicht zu einem Wrack, sondern wird vom Spielfeld entfernt. Ein Flugzeug kann das Feld eines befreundeten oder feindlichen Flugzeugs durchqueren, aber es kann seine Bewegung nicht auf diesem Feld beenden. Ein Flugzeug kann nicht auf das Feld direkt unter ihm schießen. Die Miniatur eines Flugzeugs, die nicht von der Helikopter-Regel profitiert, muss jedes Mal, wenn sie aktiviert wird, bewegt werden, auch wenn sie dabei wieder zu ihrem Ausgangsfeld zurückkommt. Sie kann daher einen Reaktionsangriff auslösen.

AIRLIFTER (Lufttransporter)

Lufttransporter sind Flugzeuge, die so ausgerüstet sind, dass sie Fahrzeuge in die Schlacht transportieren können (siehe S. 32). Ein Lufttransporter kann nur Fahrzeuge mit den Fähigkeiten *Luftbeweglich* und *Luftangriff* transportieren.

AIRMOBILE (Luftbeweglich)

Ein *luftbewegliches* Fahrzeug kann von einem Lufttransporter, wie dem MIL MI-48 ‚Carrier' Läufer-Transporthelikopter, transportiert werden.

AMPHIBIOUS (Amphibisch)

Ein *amphibisches* Fahrzeug kann Wasser und Sumpf so betreten oder sich hindurch bewegen, als ob es sich um offenes Gelände handelt.

AND STAY DOWN (Und Unten Bleiben)

Jede Einheit, die von den Fernkampfwaffen dieser Einheit getroffen wird, erhält automatisch einen *Niederhalten*-Marker, wenn sie nicht bereits über einen verfügt. Ein Held mit dieser Fähigkeit teilt sie nicht mit einer Einheit, der er sich anschließt.

ARTILLERY OBSERVER (Artilleriebeobachter)

Einer der größten Vorteile der Artillerie besteht darin, dass sie ihre Ziele nicht sehen muss. Sie kann einen Beobachter nutzen, um die Koordinaten des Gegners zurück zu funken und dann aus der Ferne feuern.

Wenn eine Einheit mit einem Artilleriebeobachter eine Angriffs- oder Dauerangriffsaktion ausführt, kann sie die Artilleriewaffen einer befreundeten Einheit nutzen, wenn diese noch nicht aktiviert wurde, statt die eigenen Waffen der Einheit zu nutzen. Die Artillerieeinheit aktiviert sofort und führt mit ihren Artilleriewaffen einen Angriff, bzw. Dauerangriff aus oder feuert Nebel (wofür auch immer der Artilleriebeobachter genutzt wird). Die Artillerieeinheit nutzt den Artilleriebeobachter, um die Sichtlinie zu bestimmen (statt ihre eigene Position), muss aber ganz normal ihr Schussfeld und ihre Reichweite feststellen.

Wenn die Artilleriewaffe eine Nachladewaffe ist und eine Dauerangriffsaktion ausgeführt hat, kann sie entweder vor oder nach der Angriffsaktion eine 'Nachladen'-Spezialaktion durchführen. Die Artillerieeinheit beendet ihre Aktivierung und dann fährt der Artilleriebeobachter mit seiner Aktivierung fort.

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann befreundete Artilleriewaffen so lange nutzen, wie sich die Miniatur mit dem Funkgerät im Spiel befindet.

ASSAULT SHIELD (Angriffsschild)

Ein Angriffsschild ist ein Ausrüstungsgegenstand, der den Zugriff auf die gleichnamige Fähigkeit erlaubt. Sowohl das Steel Guards Anti-Tank Squad, als auch das Steel Guards Tesla Squad verfügen über einen *Angriffsschild*, der vom Anführer getragen wird und den Rest der Einheit schützt. Ihm können während eines Nahkampfangriffs also Treffer zugewiesen werden. Wenn der Wurf für den *Angriffsschild* verpatzt wird, gehen der Anführer und sein Schild verloren (Der Wurf für Unverwüstlich sollte aber nicht vergessen werden.).

ASSAULT VEHICLE (Sturmfahrzeug)

Passagiere dieses Fahrzeugs (oder Flugzeugs) können auch dann noch aussteigen, wenn das Fahrzeug (oder Flugzeug) in dieser Runde bereits aktiviert wurde.

ASSASSIN (Meuchelmörder)

Ein Held mit der Fähigkeit *Meuchelmörder* entscheidet, welchen Feindsoldaten Treffer zugeteilt werden, wenn er eine Angriffsaktion mit Nahkampfwaffen ausführt. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass der *Meuchelmörder* den Einheitsanführer nicht als Ziel wählen kann, außer er ist ein Held oder der letzte verbleibende Soldat der Einheit, der Schaden erleidet. Ein Held mit der Fähigkeit *Meuchelmörder* kann diese nicht mit einer Einheit teilen, der er sich anschließt.

AT THE DOUBLE (Im Eilmarsch)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Im Eilmarsch* (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen hat oder Held, der sich ihr angeschlossen hat) kann sofort nach Durchführung einer Marschbewegung eine freie Bewegung ausführen.

BERSERK (Berserker)

Wenn ein Held mit der Fähigkeit *Berserker* mit einer Nahkampfwaffe einen Treffer erzielt, wird ein weiterer Würfel geworfen, der bei einem Ergebnis von einen weiteren Treffer landet. Fahre mit dem Treffen und zusätzlichen Würfeln fort, bis ein Wurf verpatzt wird.

Wenn der Held über eine Sonderregel verfügt, die es ihm erlaubt, sowohl bei einem , als auch bei einem zu treffen, dann zählt beim ersten Wurf nur ein als Treffer. Die weiteren Würfe treffen alle nur bei einem Ergebnis von . Ein Held mit der Fähigkeit *Berserker* kann diese nicht mit einer Einheit teilen, der er sich anschließt.

BLACK OPS (Geheimoperation)

Wenn deine Streitmacht einen Helden mit der Fähigkeit *Geheimoperation* hat, dann wirfst du vier Würfel für die Initiative (siehe S. 21).

BLUTKREUZ (Blutkreuz)

Das Blutkreuz ist ein mächtiges, arkanes Gerät, das es einem Totenmeister erlaubt, die Untertoten zu kontrollieren. Alle hirnlosen Zombieeinheiten (siehe Fähigkeit *Hirnloser Zombie*) innerhalb Reichweite 1 (1 Feld, 10cm oder 4“) des Helden, der zu Beginn ihrer Aktivierung über das Blutkreuz verfügt, erhöhen ihre Bewegung auf 3 oder ihre Marschbewegung auf 4 und erhalten die Fähigkeit *Sturmangriff*. Ein Held mit der Fähigkeit *Blutkreuz* kann diese nicht mit einer Einheit teilen, der er sich anschließt.

BRAVE (Mutig)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Mutig* wirft drei Würfel, statt zwei, wenn sie sie für das Entfernen von *Unter Beschuss*- oder *Niederhalten*-Markern würfelt.

CAMOUFLAGE (Tarnung)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Tarnung* kann eine 'Tarnung'-Spezialaktion ausführen. Sobald sie dies getan hat, kann sie auf Reichweite 3 (3 Felder, 30cm oder 12“) oder höher nicht mehr angegriffen werden. Dieser Vorteil endet, wenn die getarnte Einheit eine andere Aktion als eine Bewegungs- oder Nichtsaktion ausführt (Artilleriebeobachter können ihre Fähigkeit für Angriffe mit Artillerieeinheiten weiterhin nutzen). Die Einheit beginnt das Spiel getarnt. Eine Einheit mit der Fähigkeit *Tarnung* kann diese nicht mit einer Einheit teilen, der sie sich anschließt, und auch nicht mit einem Helden, der sich ihr anschließt.

CHARGE (Sturmangriff)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Sturmangriff* (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen hat oder Held, der sich ihr angeschlossen hat) kann sofort nach einer Marschbewegung eine freie Angriffsaktion ausführen, wenn sie Nahkampfwaffen nutzt.

CHEAT DEATH (Den Tod Betrügen)

Wenn ein Held mit *Den Tod betrügen* getötet wird, dann wird nach der Abhandlung des Angriffs, der den Held getötet hat, ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von oder entfernt der Held einen Schadenspunkt und überlebt, erhält aber einen *Betäubt*-Marker. Eine Einheit mit einem *Betäubt*-Marker kann nicht kämpfen, und auch nicht reagieren, wenn sie im Nahkampf angegriffen wird. Jedes Mal, wenn eine Einheit mit einem *Betäubt*-Marker aktiviert wird, muss sie als erste Aktion eine Nichtsaktion ausführen und dann jegliche *Betäubt*-Marker entfernen.

Wenn eine Einheit mit einem *Betäubt*-Marker einen Reaktionsangriff auszuführen versucht, würfelt sie einen Würfel, statt zwei, um festzustellen, ob sie einen Reaktionsangriff ausführen kann, aber sie entfernt danach den *Betäubt*-Marker, egal ob sie bei der Ausführung der Angriffsaktion erfolgreich war oder nicht.

COMMAND SQUAD (Befehlssquad)

Kann Spezialaktionen mit seinem Offizier, Sanitäter oder Mechaniker durchführen, um Einheiten zu reaktivieren, sammeln, heilen, reparieren oder nachzuladen (siehe S. 181-184).

COMMAND VEHICLE (Befehlsfahrzeug)

Dank seiner zusätzlichen Kommunikationsausrüstung verleiht ein Befehlsfahrzeug einem eingestiegenen Kommandotrupp einen zusätzlichen Funker. Außerdem können in dem Befehlsfahrzeug befindliche Offiziere, Mechaniker und Sanitäter verpatzte Spezialaktionen des Kommandotrupps neu würfeln (siehe S. 181-184).

COMMISSAR (Kommissar)

Individuelle Kommissare müssen sich einer Infanterieeinheit zu Beginn einer Partie anschließen und somit für den Rest des Spiels ein Teil dieser Einheit bleiben. Eine Einheit mit einem Kommissar würfelt drei Würfel, statt zwei, wenn sie für das Entfernen von *Unter Beschuss*- und *Niederhalten*-Markern würfelt (siehe S. 44, 45 und 182). Es kann nicht mehr als einen Kommissar in einer Einheit geben. Kommissare müssen den gleichen Panzerungswert haben wie die Einheit, der sie sich anschließen. Wenn eine Einheit aus irgendeinem Grund ins Spiel zurückkehrt, kehrt der *Kommissar*, der sich ihre angeschlossen hat, ebenfalls zurück. Eine Fraktionseinheit mit *Kommissar* zählt weiterhin als ihrer Fraktion zugehörig. Ein einzelner *Kommissar* muss sich immer einer Infanterieeinheit der gleichen Klasse anschließen. Helden und Infanterie zählen zu diesem Zweck als Infanterieeinheiten.

DAMAGE RESILIENT (Unverwüstlich)

Manche Einheiten können Schrapnell und Beschuss aus Infanteriewaffen ablenken. Ein Beispiel hierfür ist das abgewinkelte Panzerungsdesign der SSU-Läufer vom Typ KV-47, das so entwickelt wurde, dass es sowohl das Waffenfeuer ablenkt, als auch als Schutz dient.

DAMAGE RESILIENT (Unverwüstlich)
Die Fahrzeugeinheit A mit der Regel Unverwüstlich greift Fahrzeugeinheit B an, die in Deckung und Unverwüstlich ist. Einheit A erzielt drei Treffer zu je zwei Schaden bei Einheit B. Der Spieler von Einheit B würfelt Für Deckung und hebt einen Treffer erfolgreich auf. Einheit B würde durch die verbleibenden Treffer vier Schadenspunkte erleiden, würfelt aber zuerst Für Unverwüstlich. Der Spieler von Einheit B würfelt Für Unverwüstlich und erzielt , , , und negiert drei Schadenspunkte. Einheit B erleidet den einen verbleibenden Schadenspunkt.

Einheit B greift nun die Fahrzeugeinheit A mit der Fähigkeit Damage Resilient an. Einheit B erzielt einen Treffer Für -Schaden. Einheit A erhält keine Schutzwürfe. Aktuell hat Einheit A noch drei Punkte auf ihrer Schadensleiste, aber der volle Schaden beträgt vier Punkte. Einheit A würde also vier Schadenspunkte erleiden (und zerstört werden), würfelt aber zuerst Für Unverwüstlich. Der Spieler von Einheit A würfelt Für Unverwüstlich und erhält , , , und hebt zwei Schadenspunkte auf. Einheit A erleidet die verbleibenden zwei Schadenspunkte (und überlebt mit einem verbleibenden Schadenspunkt).

In der nächsten Runde greift Fahrzeug A Fahrzeug B wieder an. Einheit A erzielt zwei Treffer, zu je zwei Schaden, gegen Einheit B. Der Spieler von Einheit B würfelt Für Deckung und negiert einen Treffer erfolgreich. Einheit B würde durch den verbleibenden Treffer zwei Schadenspunkte erleiden, würfelt aber zuerst Für Unverwüstlich. Der Spieler von Einheit B würfelt Für Unverwüstlich und erzielt , und hebt beide Schadenspunkte auf. Einheit B erleidet keinen Schaden.

Wenn eine Infanterie-, Fahrzeug- oder Heldeneinheit, die *Unverwüstlich* ist, das Ziel eines Angriffs ist, der erfolgreich würfelt, dann wird zuerst für die Schutzwürfe gewürfelt (siehe S. 42, 127 und 163, ebenso wie die Fähigkeit *Stahlgarde* auf S. 179) und dann der durch die Treffer zugefügte Schaden, der nicht durch erfolgreiche Schutzwürfe aufgehoben wird, bestimmt. Wirf einen Würfel für jeden Schadenspunkt und heben einen Punkt für jedes gewürfelte auf. Jeglichen noch verbleibenden Schaden erleidet die Einheit.

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Unverwüstlich* kann diese nicht mit einer Einheit teilen, der sie sich anschließt, und auch nicht mit einem Helden, der sich ihr anschließt.

DEFENSIVE TACTICS (Defensivtaktiken)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Defensivtaktiken* (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen hat oder Held, der sich ihr angeschlossen hat) erhält die Fähigkeit *Unverwüstlich*, wenn sie in Deckung ist.
Eine Einheit mit dieser Fähigkeit profitiert selbst bei Waffen, die Deckung aufheben, von der Fähigkeit *Unverwüstlich*.

DESERT FOX (Wüstenfuchs)

Jede Einheit, die mittels der Fähigkeit 'Bewegt euch, ihr Affenbande!' von der Einheit mit dieser Fähigkeit reaktiviert wird, erhält für diese Aktivierung die Fähigkeit *Im Eilmarsch*.

DOZER BLADE (Räumschaufel)

Ein mit einer Räumschaufel ausgestattetes Fahrzeug kann eine ‚Räumen'-Spezialaktion ausführen, um sich einzugraben und Deckung aus jeder Richtung zu erhalten, solange es keine Bewegung oder Marschbewegung ausführt. Ein Fahrzeug mit einer Räumschaufel kann außerdem eine 'Pionier'-Spezialaktion ausführen (siehe S. 164).

ENGINEER VEHICLE (Pionierfahrzeug)

Ein Pionierfahrzeug verfügt über Spezialausrüstung, wie z.B. eine Räumschaufel oder Zangen, die es ihm erlauben, besondere 'Pionier'-Spezialaktionen auszuführen (siehe S. 164).

EXECUTE (Exekutieren)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Exekutieren* kann eine 'Exekutieren'-Spezialaktion wählen, um einen Soldaten auszuwählen und auszuschalten, der Teil einer Einheit mit einem *Betäubt*-Marker ist (einschließlich eines Helden) und sich innerhalb Reichweite 1 (1 Feld, 10cm oder 4“) zu der Einheit befindet.

EXPERT WEAPON (Experte)

Ein Held mit der Fähigkeit *Experte* trifft bei einem Ergebnis von oder , wenn er eine Angriffs- oder Dauerangriffsaktion mit der angegebenen Waffe ausführt.
Dies Fähigkeit wird nie mit einer Einheit, der er sich anschließt, oder einem Fahrzeug, das er steuert, geteilt, außer auf der Karte der Einheit ist etwas anderes angegeben.

FIGHTING SPIRIT (Kampfgeist)

Einmal pro Spiel trifft eine Einheit mit der Fähigkeit *Kampfgeist* (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen hat oder Held, der sich ihr angeschlossen hat) bei einem Ergebnis von oder , wenn sie eine Angriffs- oder Dauerangriffsaktion ausführt.

FIRST STRIKE (Erstschlag)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Erstschlag* handelt alle ihre Nahkampfangriffe und deren Ergebnisse ab (einschließlich der Entfernung ausgeschalteter Miniaturen), bevor die gegnerische Einheit ihre Nahkampfangriffe ausführt. *Erstschlag* ist wirksam, egal ob die Einheit einen Nahkampfangriff begonnen hat oder sich gegen einen Nahkampfangriff verteidigt. Eine Einheit mit der Fähigkeit *Erstschlag* kann diese nicht mit einer Einheit teilen, der sie sich anschließt, und auch nicht mit einem Helden, der sich ihr anschließt. Wenn eine Einheit mit der Fähigkeit *Erstschlag* eine andere Einheit mit der Fähigkeit *Erstschlag* angreift, dann ignorieren beide Einheiten diese Fähigkeit.

FLAME BURST (Flammenstoß)

Der Funkenflug dieser Waffen verursacht einen riesigen Feuerball, der die

Zieleinheit in irrsinniger Hitze verschlingt und zu zerschmelzen vermag.

Einheiten, die von einer *Flammenstoßwaffe* getroffen werden, erhalten sofort einen *Niederhalten*-Marker (und legen eventuelle *Unter Beschuss*-Marker ab) und erhalten keinen Infanterieschutzwurf oder Deckungswurf gegen diese Waffe. Die Einheiten die betroffen sind, werden durch die Sprengschablone ermittelt. Auf einem Feld mit Rastern werden alle Modelle im Feld getroffen.

FLYING (Fliegen)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Fliegen* ist mit einer Ausrüstung ausgestattet (z.B. Raketenpacks), die es ihr erlaubt, über Hindernisse zu fliegen. Die Einheit kann sich über jedes Gelände hinweg bewegen, so als ob es offenes Gelände wäre, vorausgesetzt, sie beendet ihre Bewegung oder Marschbewegung auf Gelände, auf dem sie normalerweise stehen könnte. Wenn sich ein Held der Einheit angeschlossen hat, müssen beide über die Fähigkeit *Fliegen* verfügen, wenn sie diese bei ihrer Aktivierung zusammen nutzen wollen.

Nur fliegende Einheiten können sich ebensolchen anschließen.

FOLLOW ME (Folgt Mir)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Folgt mir* kann einmal pro Runde eine 'Folgt mir'-Spezialaktion ausführen. Alle befreundeten Einheiten mit Panzerung 1 oder 2 innerhalb Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) und mit SL, werfen einen Würfel. Bei einem Ergebnis von können sie sofort eine Bewegung mit einem Wert von 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) ausführen.

GENERAL (General)

Ein Held mit dieser Fähigkeit kann jedes Mal, wenn er aktiviert wird, eine zusätzliche 'Offizier'-Spezialaktion ausführen und, wenn er sich einer Einheit mit einem Offizier angeschlossen hat, zwei Würfel werfen, wenn er 'Offizier'-Spezialaktionen durchzuführen versucht.

GORILLA (Gorilla)

Nur ein *Gorilla*-Held kann sich einer *Gorilla*-Einheit anschließen. *Gorilla*-Helden können sich nicht Einheiten anschließen, die keine Gorillas sind.

GRAPPLE (Greifen)

Die entsprechende Waffe ist eine Greifwaffe (siehe S. 160).

HALF-TRACKED VEHICLE (Halbkettenfahrzeug)

Die Bewegung und Marschbewegung der Einheit eines Halbkettenfahrzeugs wird von dem Gelände beeinflußt, über dass sie sich bewegt, so wie es von der Gelände-Tabelle (siehe S. 26 bis 28) angegeben wird.

HELICOPTER (Helikopter)

Im Gegensatz zu anderen Flugzeugen können Helikopter schweben und müssen deshalb keine Bewegungsaktion als ihre erste Aktion ausführen (siehe S. 30 und 122), was es ermöglicht, ihnen Dauerangriffsaktionen zuzuweisen.

INFANTRY ACE (Infanterie-Ass)

Ein Held mit der Fähigkeit *Infanterie-Ass* wirft einen Würfel, wenn er aktiviert wird. Bei oder erhält der Held (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen hat oder Held, der sich ihr angeschlossen hat) eine dritte Aktion für seine Aktivierung.

INTERROGATE (Verhör)

Wenn eine Einheit mit dieser Fähigkeit (oder Einheit der sie sich angeschlossen hat) eine Nahkampfwaffe nutzt, um einen Helden oder Offizier zu vernichten oder exekutieren, dann würfelt sie für den Rest des Spiels zu Beginn jeder Runde mit vier Würfel für die Initiative.

JAMMER (Störsender)

Alle erfolgreichen Würfe für Aktionen, die von einer Feindeinheit ausgeführt werden, die über ein Funkgerät verfügt und sich innerhalb Reichweite 6 (6 Felder, 60cm oder 24“) um eine Einheit mit einem Störsender befindet, werden nochmal gewürfelt. Gegner in Befehlsfahrzeugen müssen bei jedem Versuch, eine Aktion mit einem Funkgerät auszuführen, neu würfeln. *Störsender* betrifft auch Angriffsaktionen und Dauerangriffsaktionen, die von Artilleriebeobachtern ausgelöst werden, weswegen auch sie erfolgreiche Würfe neu würfeln müssen.

KILLING SPREE (Amoklauf)

Wenn ein Held mit *Amoklauf* einen Treffer mit einer Fernkampfwaffe landet, wirft er einen weiteren Würfel und erzielt einen weiteren Treffer, wenn er ein würfelt. Fahre damit fort, Treffer zu erzielen und zusätzliche Würfel zu bekommen, bis ein Wurf einen Patzer zeigt.

Wenn der Held über eine Fähigkeit oder eine Sonderregel verfügt, die es ihm erlaubt, sowohl bei einem , als auch bei einem zu treffen, dann zählt beim ersten Wurf nur ein als Treffer. Die weiteren Würfe treffen alle nur bei einem Ergebnis von .

Ein Held mit der Fähigkeit *Amoklauf* kann diese nicht mit einer Einheit teilen, der er sich anschließt.

LARGE ORDNANCE (Großprojektil)

Großprojektilwaffen sind mit einer beeindruckenden Menge an Sprengstoff vollgepackt, die beim Aufschlag zu einer gewaltigen Explosion führt. Wenn einer Großprojektilwaffe eine Angriff- oder ein Dauerangriffaktion zugewiesen wird, dann wähle einen Zielpunkt innerhalb des Feuerwinkels, der Reichweite und

der Sichtlinie der Waffe. Wenn auf einem Raster gespielt wird, dann betrifft die Explosion das Feld, das den Zielpunkt enthält, plus drei angrenzende Felder, die ein größeres 2x2-Feld bilden. Die angrenzenden Felder müssen sich nicht innerhalb der Sichtlinie befinden. Wenn ohne.

Raster gespielt wird, dann wird die Artillerieschablone auf den Zielpunkt zentriert und mit den gleichen Regeln wie für Sprengwaffen gespielt (siehe S. 126).

LONER (Einzelgänger)

Ein *Einzelgänger*-Held kann sich keiner Einheit anschließen.

LUCKY (Glück)

Einmal pro Spiel kann ein Held mit der Fähigkeit *Glück* jeden Würfel jeder seiner Waffen, der einen Treffer verpatzt hat, neu würfeln, wenn er eine Angriffs- oder Dauerangriffsaktion ausgeführt hat. Ein Held mit der Fähigkeit *Glück* kann diese nicht mit einer Einheit teilen, der er sich anschließt. Die Spieler müssen die Fähigkeit nicht vor dem Durchführen des ursprünglichen Wurfs erklären.

MECHANIC (Mechaniker)

Einer Einheit mit dieser Fähigkeit kann eine 'Behelfsreparatur'-Spezialaktion (siehe S. 184) zugewiesen werden. Eine Einheit mit der Fähigkeit *Mechaniker* darf diese Aktion nicht ausführen, solange sie ein Passagier oder Pilot/Fahrzeugführer ist und kann die Fähigkeit *Mechaniker* nicht auf sich selbst anwenden.

MEDEVAC (Medizinische Evakuierung)

Ein Fahrzeug mit *Medizinische Evakuierung* kann eine Spezialaktion 'Medizinische Evakuierung' ausführen. Tut sie dies, wird eine Infanterieeinheit innerhalb Reichweite 1 (1 Feld, 10cm oder 4“) ausgewählt. Für jeden Soldaten dieser Einheit, der eliminiert wurde, wird ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von kehrt der jeweilige Soldat wieder zu seiner Einheit zurück.

MERCENARY (Söldner)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann von jedem Block gespielt werden.

MINDLESS ZOMBIE (Hirnloser Zombie)

Hirnlose Zombies sind Zombies, die von einem Helden angeführt werden können, der mit einem Blutkreuz (siehe Fähigkeit *Blutkreuz*) ausgestattet ist oder von einem Zombiehelden. Mindless Zombies können Missionsziele nicht einnehmen oder halten, sie aber streitig machen.

MOVE AND FIRE (Bewegen und Feuern)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen hat oder Held, der sich ihr angeschlossen hat) kann entweder unmittelbar bevor oder

nachdem sie eine Dauerangriffsaktion mit einer Fernkampfwaffe ausgeführt hat eine freie Bewegungsation ausführen oder eine freie Angriffsaktion unmittelbar bevor oder nachdem sie eine Marschbewegung ausgeführt hat, mit Fernkampfwaffen ausführen.

NAVAL UNIT (Marineeinheit)

Marineeinheiten behandeln Wasser als offenes Gelände, aber können kein anderes Gelände betreten. Eine Marineeinheit kann, unmittelbar nachdem sie eine Marschbewegung ausgeführt hat, eine freie Angriffsaktion ausführen.

NOTHIN`S EASY (Nichts ist Einfach)

Eine Einheit, der sich dieser Held angeschlossen hat, kann keine *Unter Beschuss-* oder *Niederhalten-Marker* erhalten.

OFFICER (Offizier)

Ein Held, der ein *Offizier* ist, kann 'Offizier'-Spezialaktionen (siehe S. 181 und 182) ausführen.

PASSENGERS [#] (Passagiere [#])

Ein Fahrzeug, das für den Passagiertransport ausgerüstet ist, kann Infanterieeinheiten (siehe S. 31 bis 33) transportieren. Die Zahl in Klammern (#) gibt an, wie viele Passagierplätze im Inneren des Fahrzeugs verfügbar sind. Eine Einheit kann von einem Flugzeug aus auf ein Gebäudedach aussteigen. Eine Einheit kann in ein Flug- oder ein Fahrzeug einsteigen, nachdem das Flug- oder Fahrzeug aktiviert wurde. Überlebende Passagiere eines zerstörten Bodenfahrzeugs werden innerhalb Reichweite 1 um das Fahrzeug herum, das zu einem Wrack wird, aufgestellt. Überlebende Passagiere (und Fahrzeuge) eines zerstörten Flugzeugs können an der Stelle platziert werden an der das Flugzeug stand, wenn die Regeln es erlauben dort zu stehen.

PILOT: NAME (Fahrzeugführer: Name)

Ein Fahrzeug mit der Fähigkeit *Fahrzeugführer: Name* kann nur von dem namentlich gekennzeichneten Fahrzeugführer gesteuert werden. Das Fahrzeug kann auch ohne einen Fahrzeugführer aufgestellt werden. Das Fahrzeug ist einzigartig und kann daher nur einmal in der Streitmacht eines jeden Spielers vorkommen.

RED BANNER (Rotes Banner)

Alle befreundeten Infanterieeinheiten innerhalb Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) und mit Sichtlinie zu der Einheit, die das Rote Banner besitzt, kann mit drei Würfeln würfeln, wenn sie sich zu sammeln versucht.

RESURRECTION (Wiederauferstehung)

Ein mit einem Blutkreuz ausgestatteter Held (siehe Fähigkeit *Blutkreuz*) kann eine 'Wiederauferstehung'-Spezialaktion ausführen. Tut er dies, dann wählt er eine Einheit Hirnloser Zombies innerhalb Reichweite 1 (1 Feld, 10cm oder 4“). Wirf einen Würfel für jeden Zombie-Soldaten dieser Einheit, der eliminiert wurde. Für jedes kehrt ein eliminierter Zombie-Soldat zur Einheit zurück.

SAVAGE ANIMAL (Wildes Tier)

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit trifft mit der angegebenen Waffe bei einem oder .

SCOUT (Aufklären)

Eine Einheit mit der Fähigkeit *Aufklären* (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen hat oder Held, der sich ihr angeschlossen hat) kann als ihre erste Aktion im Spiel eine Marschbewegung wählen. Dies zählt als eine einzelne Aktion, wodurch die Einheit eine weitere Aktion während ihrer Aktivierung hat.

SEALIFTER (Seetransporter)

Seetransporter sind Marineeinheiten, die dafür ausgerüstet sind Einheiten in die Schlacht zu tragen (siehe S. 32).

SMALL VEHICLES (Kleine Fahrzeuge)

Kleine Fahrzeuge erhalten immer Deckung. Wenn sie sich in Deckung befinden, dann erhalten sie keine verbesserten Rettungswürfe. Kleine Fahrzeuge bestimmen und beeinflussen die Sichtlinie (SL), als ob sie Infanterieeinheiten wären, aber sie blockieren die SL für andere kleine Fahrzeuge.

SMOKE LAUNCHERS (Nebelwerfer)

Einmal pro Spiel kann ein Fahrzeug mit *Nebelwerfern* eine freie 'Nebelwerfer'-Spezialaktion durchführen, um einen Nebelwand über sich selbst zu legen. Wenn auf einem Raster gespielt wird, dann ist der Nebelwandbereich das Feld, welches das Fahrzeug enthält, plus drei angrenzende Felder, die ein größeres 2x2-Feld bilden. Die angrenzenden Felder werden von dem Spieler ausgewählt, der den *Nebelwerfer* einsetzt und müssen sich nicht innerhalb der Sichtlinie des Nebelwerfer-Fahrzeugs befinden. Wenn ohne Raster gespielt wird, dann wird der Nebelwandbereich auf den Zielpunkt zentriert und mittels der Artillerieschablone, die sich auf der Universalschablone von DUST 1947 befindet, ermittelt (siehe S. 158).

SPY (Spion)

Ein Held mit der Fähigkeit *Spion* wird nicht zu Beginn des Spiels platziert. Stattdessen kann sich der Spieler, jedes Mal, wenn der Spion aktiviert wird, entscheiden zwei Würfel zu würfeln. Wenn mindestens einer der Würfel ein

zeigt, dann wird der Spion sofort innerhalb Reichweite 1 (1 Feld, 10cm oder 4“) um eine Feindeinheit herum platziert. Er kann dann für jedes gewürfelte ★ eine Aktion ausführen. Wenn der *Spion* nicht platziert wird, kann er nur Nichtsaktionen ausführen oder passen und zählt trotzdem zu den im Spiel befindlichen Einheiten. Ein Spion kann sich nicht wie ein normaler Held einer Einheit anschließen.

STEEL GUARD (Stahlgarde)

Die Stahlgarde erhält nie einen Deckungswurf, aber besteht ihren Infanterieschutzwurf bei einem Ergebnis von 🛡 oder ★ immer und im Gegensatz zu sonst, werden die Infanterieschutzwürfe der *Steel Guard*-Einheiten von Artillerie nicht negiert. Nur ein *Steel Guard*- Held kann sich einer *Steel Guard*-Einheit anschließen und er selbst kann sich auch nur *Steel Guard*-Einheiten anschließen. Eine Einheit mit dieser Fertigkeit erhält zudem die Fertigkeit *Unverwüstlich*.

STRONGPOINT (Verteidigungsstellung)

Eine *Verteidigungsstellung*-Einheit muss in einer Verteidigungsstellung oder einem Bunker aufgestellt werden (siehe S. 151 und 152).

SUPERHUMANS (Übermenschen)

Jahrelang haben die Großmächte der Erde versucht, einen Weg zur Erschaffung von übermenschlichen Soldaten zu finden. Als ihre Untertoten- und Kampfaffenprogramme durch die Verwendung von VK äußerst erfolgreich ausfielen, hörten die Wissenschaftler der Achsenmächte mit ihrer Forschung an lebenden, menschlichen Objekten auf. Die Alliierten und die SSU, die bezüglich der praktischen Anwendungsmöglichkeiten von VK hinterherhinkten, forschten weiter. Die Alliierten konzentrierten sich auf die Steigerung der physischen Attribute, um stärkere, schnellere und ausdauerndere Supersoldaten zu erschaffen, während die Forschungsprogramme der SSU sich auf die Verbesserung der geistigen Kräfte fokussierten, um den Körper gegen physischen Schaden zu immunisieren und es ihm zu erlauben, unkonventionelle Energiequellen zu bändigen und zu kontrollieren. Nach einer scheinbar endlosen Reihe von Fehlschlägen, führten die Forschungsprogramme der Alliierten und der SSU zu einigen einzigartigen Erfolgen. Unglücklicherweise blieben diese Subjekte einzigartig, denn keine Seite konnte ihre wissenschaftlichen Triumphe wiederholen und das Militär beider Seiten kam zu der Erkenntnis, dass Armeen von Übermenschen-Soldaten jenseits ihrer Möglichkeiten liegen.

Übermenschen sind Helden. Sie begeben sich ständig in extrem gefährliche Situationen, aber sie riskieren nicht die Leben gewöhnlicher Sterblicher, mit denen sie zusammen dienen, deswegen können sich Übermenschen nicht anderen Einheiten anschließen, aber sie können sich mit ihnen ein Feld teilen, wie reguläre Helden. Übermenschen bestehen einen normalen Deckungswurf und einen Infanterieschutzwurf bei einem Ergebnis von 🛡 oder ★ und profitieren von verbesserten Formen des Deckungswurfs (z.B. Bunker), wie andere Einheiten auch.

Ein Übermensch kann nicht niedergehalten werden, weswegen er nie *Unter Beschuss*- oder *Niederhalten*-Marker erhalten kann.

SUPPORT WEAPON (Unterstützungswaffe)

DUST 1947 hat in seinem Miniaturen-Portfolio viele Infanterieeinheiten, die auf der gleichen Base stehen. Diese Einheiten sehen zwar ziemlich gut aus, aber manchmal verwirren sie die Spieler bezüglich ihrer Funktionsweise. Dass sich alle Miniaturen auf der gleichen Base befinden ist rein dekorativ. Spieltechnisch sollten solche Einheiten so behandelt werden, als ob sich jede Miniatur auf einer separaten Base befinden würde: Wenn sich z.B. 4 Miniaturen auf einer Base befinden, dann wirfst du 4 Würfel, wenn du sie mit einem Flammenwerfer triffst. Dies gilt für jede Miniatur (z.B. ein Tier), die sich auf der Base befindet, nicht nur Soldaten. Wenn sie Schaden erleiden, verbleibt je eine Miniatur für jeden Punkt, der auf ihrer Schadensleiste verbleibt. Wie in den Regeln von DUST 1947 erwähnt, kann jede Miniatur einer Unterstützungswaffe eine auf der Einheitenkarte verzeichnete Waffe einsetzen und die Unterstützungswaffe selbst kann auch nur von einer einzigen Miniatur gehandhabt werden. Jedes Mal, wenn die Einheit eine Miniatur verliert, verliert sie auch eine entsprechende Waffe. Du kannst dann eine der Waffen direkt auf der Karte abhaken, ähnlich wie bei verlorenen Lebenspunkten.

- Beispiel: Ein USMC War Dogs Recon Squad verliert zwei Lebenspunkte. Der Spieler will aber so viele Schrotflinten wie möglich behalten, deswegen hakt er zwei Kreuze auf der Schadensleiste ab und entscheidet sich dafür, die zwei Hunde zu verlieren. Infolgedessen streich er auch die beiden Hundebisse ab und verliert die Fähigkeiten, die mit dieser Waffenreihe verbunden sind: Greifen und *Wildes* Tier.

- Beispiel: Ein Heavy Grenadier Anti-Tank Squad verliert zwei Lebenspunkte, wodurch nur noch ein Soldat übrigbleibt. Der Spieler entscheidet, dass der erste Waffenverlust das Dual Machine Gun ist. Die zweite Waffe sollte die Anti-Tank Gun sein, aber da die Waffe auch nur von einer Miniatur bedient werden kann, wird sie nicht abgestrichen.

TAKE AIM (Zielen)

Ein Held mit der Fähigkeit *Zielen* trifft bei einem Ergebnis von oder , wenn er eine Dauerangriffaktion mit einer Fernkampfwaffe ausführt.

Ein Held mit der Fähigkeit *Zielen* teilt sie nicht mit der Einheit der er sich anschließt.

TRACKED (Kettenfahrzeug)

Die Bewegung und Marschbewegung der Einheit eines Kettenfahrzeugs wird von dem Gelände beeinflusst, über dass sie sich bewegt, so wie es von der Gelände-Tabelle (siehe S. 26 bis 28) angegeben wird.

TRAILBLAZER (Wegbereiter)
Eine Einheit mit der Fähigkeit *Wegbereiter* (und jede Einheit, der sie sich angeschlossen hat oder Held, der sich ihr angeschlossen hat) kann sich durch Feindeinheiten hindurch bewegen.

WHEELED (Radfahrzeug)
Die Bewegung und Marschbewegung der Einheit eines Radfahrzeugs wird von dem Gelände beeinflußt, über dass sie sich bewegt, so wie es von der Gelände-Tabelle (siehe S. 26 bis 28) angegeben wird.

ZOMBIE (Zombie)
Eine Zombieeinheit legt nie Deckungswürfe ab, aber schafft ihre Infanterieschutzwürfe bei einem Ergebnis von oder . Ein Offizier, Sanitäter oder Mechaniker kann einen Zombie nicht zum Ziel der Spezialaktionen seines Befehlssquads wählen. Eine Zombieeinheit kann nie als Passagiere in ein Fahrzeug oder Flugzeug einsteigen. Nur ein Zombieheld kann sich einer Zombieeinheit anschließen. Zombiehelden können sich keinen Einheiten anschließen, die keine Zombies sind.

BEFEHLSAKTIONEN

Befehlsquads führen deine Armee. Sie sind Infanterieeinheiten, die über Offiziere, Funker, Sanitäter und Mechaniker verfügen. Ein jeder dieser Soldaten kann Spezialaktionen ausführen. Wenn einer dieser Soldaten ausgeschaltet wird, verliert das Kommandotrupp die entsprechende Spezialfähigkeit.

Alle Offizier-, Sanitäter- und Mechaniker-Befehlsaktionen können als Passagiere eines Bodenfahrzeugs durchgeführt werden, aber nicht auf das Fahrzeug, in welchem sie sich befinden. Alle Offizier-Befehlsaktionen können aus einem Luftfahrzeug durchgeführt werden, aber nicht auf das Flugzeug selbst. Sanitäter- oder Mechaniker-Befehlsaktionen können nicht als Passagier eines Luftfahrzeugs durchgeführt werden.

OFFIZIER-SPEZIALAKTIONEN (Officer Special Actions)
Offiziere führen deine Streitmacht an, halten sie in Bewegung, versorgen sie mit Munition und kämpfen unter Beschuss. Offiziere können Teil eines Befehlssquads sein oder ein individueller Held mit der Fähigkeit *Offizier*.

HELDEN-OFFIZIER (Hero Officer)
Ein Held mit der Fähigkeit Offizier kann nur drei verschiedene Arten von Funkgeräten nutzen:

- Das eines Befehlssquads, dem er sich angeschlossen hat.
- Das eines Fahrzeugs, das er lenkt oder in dem er Passagier ist.
- Sein eigenes, wenn er ein Soldat mit Panzerung 3 oder 4 ist (das Funkgerät ist eingebaut).

Funker erlauben Offizieren über Distanz mit Einheiten zu kommunizieren. Kommandotrupps und Helden mit Infanteriepanzerung 3 oder 4 kombinieren die Rolle eines Offiziers und Funkers in einer Person. Fahrzeuge verfügen immer über Funker. Ein Offizier, der ein Fahrzeug steuert oder als Passagier mitfährt, hat ebenfalls Zugriff auf ein Funkgerät, was es ihm erlaubt, Befehle zu geben, so als ob er Zugriff auf einen Funker hat.

BEWEGT EUCH, IHR AFFENBANDE! (Get Moving You Bunch Of Monkeys)

Eine Einheit mit einem Offizier kann die Spezialaktion 'Bewegt euch, ihr Affenbande!' wählen. Tut sie dies, würfelt sie einen Würfel. Bei einem Ergebnis von wählt der Spieler eine beliebige Bodeneinheit, die in dieser Runde bereits aktiviert wurde und sich in Sichtlinie und Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) um den Offizier herum befindet. Die Aktivierung des Kommandotrupps endet sofort und die ausgewählte Einheit wird reaktiviert.

Mit einer erfolgreichen Spezialaktion 'Bewegt euch, ihr Affenbande!' kann der Spieler zwei Einheiten direkt nacheinander aktivieren. Eine Einheit kann nur einmal pro Runde reaktiviert werden. Wenn der Offizier Zugriff auf einen Funker oder ein Funkgerät hat, dann kann er jede beliebige Einheit auf dem Spielfeld reaktivieren.

MUNITIONSABWURF (Ammo Drop)

Eine Einheit mit einem Offizier kann eine 'Munitionsabwurf'-Spezialaktion ausführen. Tut sie dies, dann würfelt sie einen Würfel. Bei einem Ergebnis von oder wählt der Spieler eine Bodeneinheit, die sich in Sichtlinie und Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) um den Offizier herum befindet und über Waffen mit Munitionsbegrenzung (siehe S.161) verfügt und füllt ihren Vorrat an Munition vollständig auf.

Wenn der Offizier Zugriff auf einen Funker oder ein Funkgerät hat, kann er den Munitionsabwurf für jede beliebige Bodeneinheit auf dem Spielfeld anfordern.

SAMMELN (Rally)

Ein Offizier kann die Fähigkeit *Sammeln* nutzen, um von einer oder mehreren Einheiten die *Unter Beschuss-, Niederhalten- oder Betäubt-Marker* zu entfernen. Der Spieler kann entweder alle Einheiten auswählen, die sich in Sichtlinien und Reichweite 2 (2 Felder, 20cm oder 8“) um den Offizier herum befinden, oder, wenn der Offizier Zugriff auf einen Funker oder ein Funkgerät hat, eine beliebige Einheit auf dem Spielfeld, sammeln. Für jede sammelnde Einheit werden zwei Würfel

geworfen. Wenn beide Würfel ein zeigen, dann werden alle Marker entfernt. Wenn nur ein Würfel ein zeigt und die Einheit einen *Niederhalten*-Marker hat, dann wird der *Niederhalten*-Marker durch einen *Unter Beschuss*-Marker ersetzt; ansonsten wird der *Unter Beschuss*-Marker von der Einheit entfernt.

SANITÄTER-SPEZIALAKTIONEN (Medic Special Actions)

Sanitäter behandeln Wunden auf dem Schlachtfeld und helfen erschöpften Einheiten, mit ihrer Gefechtsmüdigkeit fertig zu werden.

AUFSTEHEN, ES IST NICHT SO SCHLIMM! (Get Up, It Ain't That Bad)

Eine Einheit mit einem Sanitäter kann eine Spezialaktion 'Aufstehen, es ist nicht so schlimm' ausführen. Tut sie dies, dann würfelt sie einen Würfel. Bei einem Ergebnis von oder wählt der Spieler eine Infanterieeinheit, die sich in Sichtlinie und Reichweite 1 (ein angrenzendes Feld, 10cm oder 4") um den Sanitäter herum befindet. Wenn die Einheit eine Unterstützungswaffe oder ein Held ist, dann wird ein Schadenspunkt der Einheit entfernt; ansonsten kehrt eine eliminierte Miniatur der Einheit zurück. Die Einheit kann diese Fähigkeit auf sich selbst anwenden.

Das Zurückbringen einer eliminierten Miniatur verändert nicht die für eine Waffe mit Munitionsbeschränkung verfügbare Munitionsmenge (siehe S. 161) der Einheit.

STIMULANS INJIZIEREN (Inject Stimulants)

Manche Sanitäter erhalten experimentelle Stimulans. Diese Medikamente sind etwas instabil und niemand kennt den vollen Umfang ihrer Nebeneffekte, aber verzweifelte Situationen verlangen nach verzweifelten Mitteln.
Eine Einheit mit einem Sanitäter kann eine Spezialaktion 'Stimulans injizieren' ausführen. Tut sie dies, dann wählt der Spieler eine Infanterieeinheit in Sichtlinie und Reichweite 1 (1Feld, 10cm oder 4") um den Sanitäter herum, die einen *Stimulans*-Marker erhält.
Wenn eine Einheit mit einem *Stimulans*-Marker aktiviert wird, dann entfernt sie diesen Marker und wirft einen Würfel.

Entsprechend dem Ergebnis kann die Einheit folgendes tun:

- Bei einem wählt der Spieler einen der nachfolgenden Stimulanseffekte.
- Bei einem behandelt die Einheit eine Angriffsaktion wie eine Dauerangriffsaktion.
- Bei einem behandelt die Einheit eine Bewegungsaktion wie eine Marschbewegungsaktion.

Beide Stimulanseffekte führen dazu, dass die Einheit drei Aktionen während ihrer aktuellen Aktivierung durchführt (dies kann nie dazu führen, dass eine Einheit mehr als drei Aktionen während einer einzelnen Aktivierung erhält).

MECHANIKER-SPEZIALAKTIONEN (Mechanic Special Actions)

Mechaniker führen Schlachtfeld-Reparaturen durch und reparieren kleinere Gefechtsschäden, um die Fahrzeuge kampftauglich zu halten.

BEHELFSREPARATUR (Makeshift Repair)

Eine Einheit mit einem Mechaniker kann eine 'Behelfsreparatur'-Spezialaktion ausführen. Tut sie dies, dann wählt die Einheit ein Fahrzeug als Ziel, das sich innerhalb Sichtlinie und Reichweite 1 (1 Feld, 10cm oder 4“) um den Mechaniker herum befindet und würfelt fünf Würfel. Jedes Ergebnis von bringt dem Zielfahrzeug einen Schadenspunkt zurück. Mechaniker können nicht gleichzeitig Passagiere sein und diese Aktion ausführen.

3D-Schlachtfeld 120-128

Aktion 17-20, **21**, 22-48, 121-124, 128, 131, 148, 152, 158-184
- Angriff 17, 21, **36-48**, **123-128**, 158-164
- Bewegung 21, 24, **26-31**, 47, **121**, **122**, 152-155
- Dauerangriff 21, **46**, 47, 128, 158-164
- Marschbewegung 21, 24, **29**, 47, **122**
- Nichts 17, 21, **26**, 44, 47
- Spezial 21, 158-181

Aktivierung 19, **21**, 22
- Passen 21

Angeschlossen 55
Angreifer 131
Angreiferpunkte 131
Angriff 17, 21, **36-48**, **123-128**, 158-164
Armeepunkte 18, 25, 50, 54
Artilleriewaffen (Artillery Weapons) 168, 169
Aufstellung 131, 151
Auslöseaktion 47
Ausrichtung 26, 37, 121, 124, 152
Aussteigen 31-34, 56
Autokill 44

Basekante 123
Befehlsaktionen 181-184
- Aufstehen, es ist nicht so schlimm 183
- Behelfsreparatur 149, 176, 183
- Bewegt euch, ihr Affenbande! 182
- Funker 181-182
- Mechaniker-Spezialaktionen 184
- Munitionsabwurf 161, 182
- Offizier-Spezialaktionen 181
- Sammeln 182
- Sanitäter-Spezialaktionen 183
- Stimulans injizieren 183

Befehlseinheit **58-59**
Befehlsradius 121
Befehlssquad 171, 181-182
Behelfsreparatur 149, 176, 183
Beispielrunde 19-20
Beobachter 163
Besonderes Wetter 154-155
Betäubt-Marker 160, 163, 171, 173, 182
Beutefahrzeuge 51, 53, **54**
Bewegung 21, 24, **26-31**, 47, **121**, **122**, 152-155
Bewegungswert 24, 26
Block 17, 51-54
Block-/Fraktionssymbol 17, 25
Bunker 151, 152, 164

Dauerangriff 21, **46**, 47, 128, 158-164
Deckung 17, 26-28, 43, 128, 148, 152, 158-163
Dustwürfel 17, 19, 21, 42, 126

Einheit 18, 19-20, 24-29, 45-46, 51, 54, 55, 121, 123, 126, 150, 159
- Aktionen zuweisen 19, 20
- Anführer 121, 123, 159
- Art **18**, 24
- Bild 25
- Fahrzeug 18, 24, 26-28, 153, 158
- Flugzeug 18, 24
- Held 18, 21, 24, 26, **55-56**
- Infanterie 18, 24
- Karten 24-25, 33, 50, 54, 126
- Name 24
- Panzerungswert 24
- Reserve 131, 150
- Unterstützung 24

Einheitenkarten lesen 24-25
Einsteigen 31-33
Elektrisches Zielfernrohr 162
Erfolg 17, 46, 127, 148-149, 150, 166, 175, 179, 182

Fähigkeiten 17, 21, 24-25, 31-33, 40-41, 126, 148, 161, 166-181
- Amoklauf (Killing Spree) 175
- Amphibisch (Amphibious) 168
- Angriffsschild (Assault Shield) 169
- Artilleriebeobachter (Artillery Observer) 168
- Aufklären (Scout) 178
- Befehlsfahrzeug (Command Vehicle) 171
- Befehlssquad (Command Squad) 171
- Berserker (Berserk) 170
- Bewegen und Feuern (Move and Fire) 176
- Blutkreuz (Blutkreuz) 170
- Defensivtaktiken (Defensive Tactics) 172
- Den Tod betrügen (Cheat Death) 171
- Einzelgänger (Loner) 176
- Erstschlag (First Strike) 173
- Exekutieren (Execute) 173
- Experte – Waffe (Expert – Weapon) 173
- Fahrzeugführer-Ass (Ace Pilot) 167
- Fahrzeugführer: Name (Pilot: Name) 177
- Fliegen (Flying) 174
- Fliegeralarm (Air Alert) 166
- Flugleitung (Air Traffic Control) 167
- Flugzeug (Aircraft) 167-168
- Folgt mir (Follow me) 174
- Geheimoperation (Black Ops) 170
- General (General) 174
- Gezieltes Reaktionsfeuer (Advanced Reactive Fire) 166
- Glück (Lucky) 176
- Gorilla (Gorilla) 174
- Greifen (Grapple) 161, 164, 174
- Großprojektil (Large Ordnance) 175

Halbkettenfahrzeug (Half-Tracked) 174
Helikopter (Helicopter) 175
Hirnloser Zombie (Mindless Zombie) 176
Im Eilmarsch (At the double) 169
Infanterie-Ass (Infantry Ace) 175
Kampfgeist (Fighting Spirit) 173
Kettenfahrzeug (Tracked) 26-28, 180
Kleine Fahrzeuge (Small Vehicles) 28, 178
Kommissar (Commissar) 171
Luftangriff (Air Assault) 166
Luftbeweglich (Airmobile) 168
Luftlander (Airborne) 167
Lufttransporter (Airlifter) 32, 168
Marineeinheit (Naval Unit) 177
Mechaniker (Mechanic) 149, 176, 184
Medizinische Evakuierung (Medevac) 176
Meuchelmörder (Assassin) 169
Mutig (Brave) 170
Nebelwerfer (Smoke Launchers) 158-159, 168-169, 178
Nichts ist einfach (Nothin's easy) 177
Offizier (Officer) 177, 181-183
Passagiere (Passengers) 31-33, 177
Pilot (Air Pilot) 167
Piloten-Ass (Ace Air Pilot) 166
Pionierfahrzeug (Engineer Vehicle) 164, 173
Radfahrzeug (Wheeled) 26-28, 181
Räumschaufel (Dozer Blade) 164, 173
Rotes Banner (Red Banner) 177
Seetransporter (Sealifter) 32, 178
Söldner (Mercenary) 176
Spion (Spy) 178-179
Stahlgarde (Steel Guard) 179
Störsender (Jammer) 175
Sturmangriff (Charge) 170
Sturmfahrzeug (Assault Vehicle) 169
Tarnung (Camouflage) 170
Übermenschen (Superhumans) 179-180
Und unten bleiben (And stay down) 168
Unterstützungswaffe (Support Weapon) 24, 126, 180, 183
Unverwüstlich(DamageResilient) 171-172
Verhör (Interrogate) 175
Verteidigungsstellung (Strongpoint) 151-152, 179
Wegbereiter (Trailblazer) 181
Wiederauferstehung (Resurrection) 178
Wildes Tier (Savage Animal) 178
Wüstenfuchs (Desert Fox) 172
Zielen (Take aim) 180
Zombie (Zombie) 181

Fahrzeug 18, 24, 26-28, 30-34, 38, 43, 122, 148-150, 153, 158-159, 174, 176, 181, 184
Aussteigen 31-34, 56
Base 123, 159-160
Behelfsreparatur 149, 176, 183
Beschädigt 149
Brennt 149
Einsteigen 31-34, 56
Größe 25
Groß 18, 30, 38, 43, 122, 153
Halbkettenfahrzeug 27, 174
Hauptwaffe zerstört 149
Immobilisiert 149
Kettenfahrzeug 26-28, 180
Kritischer Treffer 149
Läufer 24, 26-28, 153
Pionierfahrzeug 164, 173
Radfahrzeug 26-28, 180
Reduzierte Mobilität 149
Riesig 18, 30, 38, 43, 122, 153
Schadensleiste 25, 149
Sekundärwaffe zerstört 149
Zielerfassung beschädigt 149
Fahrzeuge steuern 55-56
Feuerwinkel 37, 47, 123-124, 126, 152, 158
Flammenschablone 159-160
Flammenwaffe (Flame Weapons) 159-160
Festungsbauwerke 151-152
Flugzeug 18, **30-31**, 47, **122**, 125, 155, 166, 167-168
Aussteigen 31-34
Sichtlinie (SL) 40, 125
Einsteigen 31-34
Wetter 155
Formation 121
Fraktion 17, 51-54
Fraktionsstreitmacht 53
Funker 181-182

Gebäude **29**, 38, 42-43, 125, 127, 158-159
Geladen-Marker 162
Gelände 17, **26-28**, 38, 50, 120, 124-125, 127, 153, 158
Bäume **26**, 38, 42, 124, 127, 158
Bauwerk 26, 124
Bunker 151-152, 164
Gebäude **29**, 38, 42, 125, 127, 153, 158
Mauern **29**, 125
Minenfelder 153, 164
Munitionskisten **27**, 42, 127
Öffnung 28, 38, 39, 125
Offen **26**
Panzersperren **28**, 42, 127
Sand **27**
Schlamm **26**
Schützengräben 152, 164
Stacheldraht 153, 164
Straßen **27**
Sumpf **27**
Trümmer **27**, 42, 127
Verteidigungsstellung 151-152, 179
Wasser **27**

Wellblechhütte 28, 153
Wracks **28**
Gemäßigte Wettereffekte 155
Granatenwaffen (Grenade Weapons) 161
Greifwaffen (Grapple Weapons) 160, 164, 174
Großes Fahrzeug 18, 30, 38, 43, 122, 153

Halbkettenfahrzeug 27, 174
Held 18, 21, 26, 41, 53, **55**
Höhenvorteil 148

Infanterie 18, 21
Infanterieschutzwurf 42, 127, 131, 151-152, 158-163
Initiative 21

Kettenfahrzeug 26-28, 180
Kritische Treffer 148-149
'Kritische Treffer'-Tabelle 149

Läufer 24, 26-28, 153
Laserwaffen (Laser Weapons) 161
Lebenspunkte 43-44
Lenkdrahtwaffen (Wire-Guided Weapons) 164
Lufttransporter **32**, 33
Aussteigen 32, 33
Einsteigen 32, 33

Marker 44-45
Marschbewegung 1, 24, **29**, 47, **122**
Marschbewegungswert 24, 27
Maßband/-stab 120
Milde Wettereffekte 155
Minenfeld 153, 164
Miniatur 18, 25, 28, 31-32, 40-41, 43, 50, 55, 121, 123, 126, 131, 153, 161, 173, 163, 183
Miniatur-Vorderkante 123
Missionsziel 22, 131, 151

Nachladewaffen (Reload Weapons) 162
Nahkampf 36, **44-45**, 45-46, 47, 128, 152, 163
Nebel 38, 42, 125, 127, 149, 159, 168, 178
Nebelwand 159
Nichts 17, 21, **26**, 45, 47
Niederhalten 32, **44-45**, 128, 153, 159, 182-183

Panzer 18, 24
Panzerungswert 24
Passagiere **30-34**, **122**
Passen 21, 55
Pflichteinheit 58-119
Phaserwaffen (Phaser Weapons) 162
Pionierfahrzeug 164, 173
Pionier-Spezialaktion 153, 159, 173

Radfahrzeuge 26-28, 180
Räumen 150
Räumschaufel 164, 173
Reaktivieren 182
Reaktions- 44, 45, 163
Reaktionsangriff 44, 47, 128
Reichweite 36, 120, 123-126, 128, 154-155, 158
Reichweiten-Tabelle 120
Reserve 131, 150
Riesiges Fahrzeug 18, 30, 38, 43, 122, 153
Runde **19**, 21, 131

Salvenladungswaffen (Volley Weapons) 163
Salvenwaffen (Salvo Weapons) 162
Schaden 25, 32, 33, **43-44**, **128**, 148-149
Schadenskapazität 24
Schadensleiste 25, 148-149
Scharfschützenwaffen (Sniper Weapons) 163
Schneidwaffen (Cutting Weapons) 159, 164
Schutzwurf **32**, **42-43**, 44, 65, 127, 148, 152, 158, 159, 161, 162, 163, 168, 172, 179, 181
Schützengräben 152, 164
Seetransporter 32, 178
Aussteigen 32
Einsteigen 32
Sichtlinie (SL) 26-28, **38-40**, **124-127**, 152-155, 158-159
Sieg 22
Siegbedingungen 131
Siegpunkte 22
Söldner 54, 58
Soldat 18, 40-42, 128
Spezialwaffen 24-25
Spieldauer 131
Spielfeld 22, 28, 30, 32, 40, 50, 120, 122, 130, 131, 150, 151, 155, 167, 182
Spielfeldgröße 120
Spielmatte 18
Spielvorbereitungen 18, 130-131
Sprengschablone 158
Sprengwaffe (Blast Weapon) 41, 126
Stacheldraht 153, 164
Starterbox 17-18, 50-51
Stimulans-Marker 183
Streitmacht 50-54
Szenario 18, 21, 130-146, 151, 154
Szenario 101: Feuergefecht 132
Szenario 102: Nachladen 133
Szenario 103: Treibstoff-Versorgung 134
Szenario 104: Außenposten 135
Szenario 105: Strandangriff 136
Szenario 106: Haltet die Front 137
Szenario 107: Entscheidungskampf in der Stadt 138
Szenario 108: Feuergefecht im Wald 139
Szenario 109: Ländliches Gefecht 140
Szenario 110: Brückeneroberung 141
Szenario 111: Panzerschlachtfeld 142
Szenario 112: Klippenangriff 143

Szenario 113: Serpentinenkonvoi 144
Szenario 114: Bergpass 145
Szenario 115: Kanalisation 146

Teslawaffen (Tesla Weapons) 163
Transportieren **30-34**
Treffer 41-42, 126
Trefferwurf 41-42, 126
Trupp (Squad) 18, 54, 58, 121, 171, 181-182
Turnier 50

Übermensch 179-180
Unentschieden 22
Unter Beschuss 32, **44-45**, 128, 153, 159, 182
Unterstützungseinheit 58
Unterstützungswaffe 24, 126, 180, 183
Unwettereffekte 155

Variante 131
Verteidiger 131
Verteidigerpunkte 131
Verteidigungsstellung 151-152, 179

Waffen 24, 37-40, 41-42, 123-125, 126, 158-164, 174, 180, 183
Artilleriewaffen 158
Beobachter 163
Elektrisches Zielfernrohr 162
Flammenwaffen 159-160
Flammenstoßwaffen 173-174
Frontwaffen 37, 38, 123-125
Granatenwaffen 161
Greifwaffen 160, 164, 174
Laserwaffen 161
Lenkdrahtwaffen 164
Nachladewaffen 162
Nebelvorhang 158-159
Phaserwaffen 162
Rückwaffen 37, 38, 123-125
Salvenladungswaffen 163
Salvenwaffen 162
Scharfschützenwaffen 163
Schneidwaffen 159, 164
Seitenwaffen 37, 38, 123-125
Sprengwaffen 41, 126
Teslawaffen 163
Turmwaffen 37, 38, 123-125
Unterstützung 24, 126, 180, 183
Waffen mit Munitionsbegrenzung 161
Waffentabelle **24**, 36, 37, 40-42, 43-44, 46, 123-124, 161
Wellblechhütte 28, 153
Wetter 154-155
Wracks 28, 150

Zieleinheiten 36-46, 123-128, 148, 159, 160, 164
Zieleinheiten ansagen 40-41, 126
Zielpunkt 158
Zug 58
Allied Heavy Destroyer 71
Allied Heavy Ranger 65
Allied Medium Combat Walker 61
Allied Ranger 63
Allied Taskforce Rhino 67
Axis Heavy Grenadier 83
Axis Kampfgruppe 79
Axis Sturmgrenadier 81
Blutkreuz Kampfaffen Markus 87
Blutkreuz Kampfgruppe von Stein's 91
Blutkreuz Korps 85
Blutkreuz Zombie Schwarm 89
Heavy Commando Paratrooper 69
NDAK Grenadier 93
NDAK Kampfgruppe Christoph 97
NDAK Panzergrenadier 95
Sister Luisa's Mercenary 117
Spetsnaz Battlegroup Roza 115
Spetsnaz Taskforce 113
SSU Heavy Breakthrough Tank 103
SSU Koshka's SMERSH KV-47 101
SSU KV-47 Wolfpack 99
SSU Red Guards 109
SSU Red Sky 107
SSU Steel Guard 111
Taskforce Tanya Mercenary 119
USMC Heavy Assault Walker 75
USMC Rifle 73
USMC/AIF Combined Taskforce Diver 77
Yakov's Stormwall 105
Zugvorteil 58

HOT