

# DROPZONE™

## COMMANDER

SCHNELLSTARTREGELN V1.1

# SPIELREGELN

## EINLEITUNG

Dropzone Commander (DZC) ist ein SciFi-Tabletop-Spiel im 10mm-Maßstab für Massenschlachten zwischen zwei oder mehr Spielern.

Die Regeln basieren auf einem abwechselnden Aktivierungssystem, das auf beiden Seiten für konstante Action sorgt. Sie wurden so gestaltet, dass sie schnelle, dynamische Spiele ermöglichen und keine seitenlangen Referenztabellen benötigen. Außerdem lassen sich die Regeln skalieren und erlauben sowohl taktische Scharmützel als auch titanische Schlachten mit unermesslicher Feuerkraft auf beiden Seiten. All dies wird möglich, ohne dafür die Bedeutung einzelner Einheiten oder den Abwechslungsreichtum und die Dynamik der Schlacht zu opfern.

In euren Schlachten steht euch ein enormes Arsenal von Kriegsmaschinen zur Verfügung, aber ihr solltet die Bedeutung eines simplen Infanteristen nicht unterschätzen! Das ganze Spiel dreht sich um schnelle Truppenaufmärsche und -verlagerungen mit Hilfe fliegender Landungsschiffe und spiegelt so die Geschwindigkeit futuristischer Kriegsführung wider. Auf diese Weise entsteht eine taktische und schnelle Spielerfahrung, bei der schnelles Denken und Anflüge von Genialität häufig den Sieg bringen.

In diesem Teil des Buches findet ihr die Regeln, mit denen ihr all dies zum Leben erwecken könnt.



## WAS IHR ZUM SPIELEN BRAUCHT

Außer zwei begeisterten Spielern, ihren Armeen und jeder Menge Gelände, braucht man nicht wirklich viel, um Dropzone Commander zu spielen:

- 1 **Würfel:** DZC wird mit sechseitigen Würfeln (W6) gespielt. Man braucht zwar keinen Eimer davon, mindestens 10 sollten es aber schon sein. Es bietet sich außerdem an, verschiedenfarbige Würfel zu verwenden. Gelegentlich werdet ihr auch einen W3 werfen müssen, dazu verwendet ihr einfach einen W6 und halbiert das Würfelergebnis ( $1/2=1$ ,  $3/4=2$ ,  $5/6=3$ ).
- 2 **Marker oder Notizpapier:** Wie ihr Schäden oder andere Effekte festhaltet, ist euch überlassen. Manche Spieler verwenden etwa Watte für Feuer. Schadenspunkte könnt ihr z.B. mit Markern oder kleinen Würfeln neben den Einheiten dokumentieren. Entsprechende Marker könnt ihr unter [www.dropzone-commander.de](http://www.dropzone-commander.de) herunterladen.
- 3 **Schablonen:** DZC benötigt nur wenige Schablonen, ihr benötigt aber mindestens eine von jeder Sorte. ihr könnt die Schablonen unter [www.dropzone-commander.de](http://www.dropzone-commander.de) herunterladen.
- 4 **Spielregeln und Maßbänder:** Alle Distanzen im Spiel werden in Zoll gemessen. Ein passendes Maßband ist deshalb sehr praktisch. Ein Hilfsmittel, um gerade Linien abzumessen ist ebenfalls empfehlenswert, wie etwa dünne Metallstäbe oder ein Laserpointer.
- 5 **Vorstellungskraft und Spaß:** Dazu müssen wir hoffentlich nichts mehr sagen?!

## DIE ARMEE

### EINHEITENTYPEN

Ein einzelnes Modell oder eine Base mit Infanteristen wird als »Einheit« bezeichnet. Es gibt drei Einheitentypen auf dem Schlachtfeld: Infanterie, Fahrzeuge und Flieger.



**Infanterie:** Infanteristen kämpfen zu Fuß. Sie sind oft langsam, schlecht gepanzert und auf freiem Feld extrem verwundbar. Trotzdem sind sie äußerst wichtig und häufig unverzichtbar für den Sieg. Sie sind die einzigen Einheiten, die Gebäude besetzen können, was sie in urbanen Gebieten zu einer massiven Bedrohung macht. Darüber hinaus sind sie durch diese Fähigkeit häufig als einzige Einheiten in der Lage, Missionsziele zu sichern und Gebäude zu durchsuchen.

Infanterieeinheiten sind in der Regel auf irgendeine Weise mechanisiert (beispielsweise durch Transportpanzer), um ihnen auf dem Weg zu den Missionszielen mehr Schutz und Geschwindigkeit zu verleihen. Einige Eliteeinheiten sind außerdem besonders tödlich, wenn sie andere Infanterieeinheiten im Gebäudekampf angreifen.

Infanterie wird auf dem Schlachtfeld durch Bases mit 3-5 einzelnen Fußsoldaten dargestellt. Im Spiel gilt eine komplette Base als einzelne Einheit, weshalb man die kleinen Infanteristen nicht einzeln bewegen muss.



**Fahrzeuge:** Fahrzeuge sind gepanzerte Bodeneinheiten, die den Kern einer Streitmacht bilden. Sie reichen vom leichten Scout-Buggy bis hin zu furchterregenden Kampfmaschinen mit gewaltigen Ausmaßen. Sie sind in der Regel schwer gepanzert und müssen aufgrund ihrer Gegenmaßnahmen häufig auf kurze Distanz bekämpft werden. Sie können große Feuerkraft gegen andere Fahrzeuge und Gebäude entfesseln und sind deshalb dort am besten aufgehoben, wo schiere Gewalt benötigt wird.

Fahrzeuge sind oft die schnellsten Bodeneinheiten einer Armee und so deutlich flexibler als Infanterie. Trotzdem werden sie häufig

mit Landungsschiffen abgesetzt und verlegt, wenn sie anderswo benötigt werden. Die einzige echte Bedrohung für große Fahrzeuge sind andere große Fahrzeuge; in engen Häuserschluchten sind sie allerdings behäbiger und verwundbarer, da dort viele ihrer Vorteile gegenüber Infanterie nicht zum Tragen kommen.



**Flieger:** Die Lufthoheit ist für einen erfolgreichen Einsatz oft von entscheidender Bedeutung. Landungsschiffe, Träger und Erdkampfflieger operieren ähnlich wie die Kampfhubschrauber des 21. Jahrhunderts und kommen in fast allen Armeen vor. Verbände von Landungsschiffen können mit beeindruckender Geschwindigkeit von Raumschiffen im niedrigen Orbit gestartet werden und Kampfruppen mit höchster Präzision ins Einsatzgebiet bringen. Ohne diese fliegenden Arbeitstiere wären schnelle Aufmärsche, Manöver und Truppenverlagerungen undenkbar. Angreifende Armeen müssen häufig ihre gesamte Streitmacht aus der Luft ins Zielgebiet bringen, während die zahlenmäßig hoffnungslos unterlegenen Verteidiger am Boden verzweifeln auf ihre einfliegenden Verstärkungen warten.

Erdkampfflieger können für längere Zeit über dem Schlachtfeld schweben und Tod und Verderben über die Feinde am Boden bringen.

Pfeilschnelle Flieger können angefordert werden, um Bomben über dem Feind abzuwerfen oder gegnerische Maschinen abzufangen. Diese sogenannten »Schnellen Flieger« führen beeindruckende Tiefflugangriffe auf feindliche Positionen durch und ringen in tödlichen Duellen um die Lufthoheit. Jagdbomber können buchstäblich jede Position zu jeder Zeit erreichen, was sie zu einer konstanten Bedrohung für Bodentruppen macht. Gleichzeitig sorgen Abfangjäger dafür, dass der Himmel niemals sicher ist. Ihre linearen Flugbahnen sorgen allerdings häufig dafür, dass sie über gegnerische Flugabwehrstellungen fliegen müssen, was sie verwundbar gegen gut platzierte Abwehrfeuer macht.



## EINHEITENKATEGORIEN

Zusätzlich zu ihrem Einheitenprotyp gehören Einheiten auch in eine Kategorie, die ihre Rolle auf dem Schlachtfeld genauer beschreibt. Die verschiedenen Kategorien lauten:

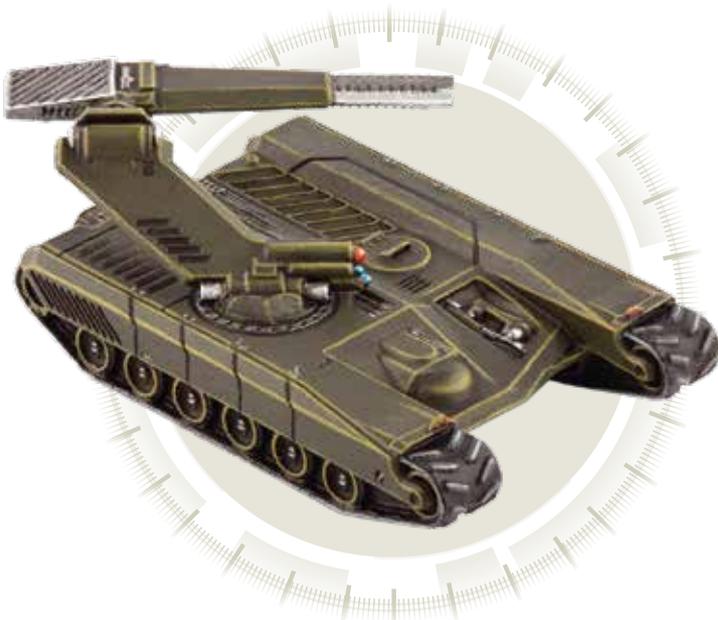
- **Oberkommando:** Einheiten mit besonderen Fähigkeiten
- **Standard:** Die primären Kampftruppen einer Armee, wie beispielsweise Hauptkampfpanzer
- **Infanterie:** Standard-Infanterietruppen
- **Scout:** Kundschafter und Vorkommandos mit leichten Erkundungsfahrzeugen
- **Schwer:** Schwer gepanzerte Fahrzeuge mit zerstörerischer Bewaffnung
- **Unterstützung:** Spezialisierte Einheiten wie Artillerie und Erdkampfflieger
- **Luft:** Schnelle Jäger und Bomber
- **Exotisch:** Elite-Infanterie, z.B. Spezialeinheiten, Kommandos o.ä.
- **Transport:** Eine Einheit, deren Hauptaufgabe darin besteht, andere Einheiten zu bewegen

## DAS STANDARD-EINHEITENPROFIL

Kampfkraft und Fähigkeiten einer Einheit oder eines Infanterietrupps werden in ihrem Profil beschrieben. Hier ein typisches Beispiel:

### SABRE HAUPTKAMPFPANZER

P	Bw	GM	LP	Pkt	Typ	Kat	S+F	Spezial
10	4"	A	1	37	Fahrzeug	Standard	3/6/9, standard	Keine



**P Panzerung:** Die Panzerung gibt an, wie widerstandsfähig eine Einheit gegen Schaden ist. Höhere Werte bedeuten besseren Schutz für die Einheit (auf einer Skala von 1 bis 10).

**Bw Bewegung:** Die maximale Bewegungsreichweite einer Einheit in Zoll.

**GM Gegenmaßnahmen:** Art und Wirksamkeit der Gegenmaßnahmen einer Einheit (siehe »Schießen«).

**LP Lebenspunkte:** Das Maximum an Schaden, den eine Einheit einstecken kann, bevor sie zerstört wird.

**Pkt Punktkosten:** Die meisten Einheiten im Spiel kosten Punkte, wenn man sie in die Armee aufnehmen will. Einheiten mit höheren Kosten sind in der Regel stärker, man kann aber nur wenige von ihnen aufstellen.

**Typ Typ:** Gibt den Einheitenprotyp an. Für bestimmte Einheitenprotypen gelten Sonderregeln, beispielsweise bei der Bewegung durch oder über Gelände.

**Kat Kategorie:** Gibt die Einheitenkategorie an.

**S+F Schwadronenstärke und Formation:** Jede Zahl gibt eine mögliche Schwadronenstärke an (siehe »Schwadronen und Kampfgruppen«). In unserem Beispiel kann eine Schwadron aus 3, 6, oder 9 Sabre Hauptkampfpanzern bestehen. Manchmal wird hier auch ein Zahlenbereich angegeben (beispielsweise 1-9, in diesem Fall dürfte eine Schwadron jede Größe von 1 bis 9 haben). Die Formation gibt an, wie weit sich Einheiten einer Schwadron voneinander entfernen dürfen (siehe »Bewegung«).

**GK Gebäudekampf (nur Infanterie):** Gibt an, wie effektiv die Einheit in Gebäuden kämpft (siehe »Das Spielfeld: Gebäudekampf«).

**M Moral (nur Infanterie):** Gibt die Tapferkeit einer Einheit bei Gebäudekämpfen an (siehe »Das Spielfeld: Gebäudekampf«).

**LZ Landezone (nur Flieger):** Gibt die Größe eines Fliegers an (siehe »Flieger: Sonderregeln«).

**Spezial Spezial:** Alle Sonderregeln, die für diese Einheit gelten. Sonderregeln, die nicht in der entsprechenden Sektion des Regelbuches erklärt werden, werden unterhalb des Einheitenprofils beschrieben.

Zusätzlich zu ihrem Standard-Einheitenprofil verfügen die meisten Einheiten, die gegnerische Truppen angreifen können, über ein Waffenprofil (siehe »Schießen«).

## SCHWADRONEN UND KAMPFGRUPPEN

Einheiten agieren normalerweise in Gruppen (allgemein als Schwadronen bezeichnet), die wiederum Teil eines größeren Verbands sind, der sogenannten Kampfgruppe. In der Regel wird eure Armee aus mehreren dieser Kampfgruppen bestehen.

Eine Schwadron ist normalerweise eine Gruppe identischer Einheiten (und häufig auch ihrer Transporter), die als zusammenhängendes Ganzes agieren. Die möglichen Größen einer Schwadron werden im Profil der jeweiligen Einheit festgelegt. Einheiten einer Schwadron feuern und bewegen sich gleichzeitig.

Eine Kampfgruppe ist ein Zusammenschluss mehrerer Schwadronen, die zusammen aktiviert werden (siehe »Die Spielzugabfolge«). Eine typische Kampfgruppe besteht aus 1 bis 5 Schwadronen, die sich ergänzen und eine bestimmte Rolle auf dem Schlachtfeld einnehmen. So wird eine Panzer-Kampfgruppe in der Regel zahlreiche Panzer beinhalten, während eine Unterstützungskampfgruppe spezialisierte Schwadronen beinhalten wird. Ihre Zusammenstellung wird in den sogenannten Kampfgruppenprofilen vorgegeben. Ein typisches Beispiel findet ihr nachstehend:

COLONIAL ARMoured FORMATION			
Panzer	Gefecht	Kampf	Schlacht
Oberkommando	0	0	0-1
Standard	1-2	1-2	1-2
Unterstützung	0-1	0-1	0-2
MAX	2	2	3

Die Zahlen in der Tabelle geben die Anzahl der Schwadronen einer bestimmten Kategorie an, die in einer einzelnen Kampfgruppe dieses Typs erlaubt sind. Feste Werte bedeuten, dass es eine fixe Anzahl, Wertebereiche hingegen, dass es eine flexiblere Anzahl vorgeschriebener Schwadronen gibt.

Der MAX-Wert in der Kategorienspalte gibt an, wie viele Schwadronen die Kampfgruppe maximal beinhalten kann. Dies erlaubt eine gewisse Flexibilität, verhindert aber, dass eine Kampfgruppe zu viele Schwadronen enthält.

Beachtet, dass die maximale Größe einer Kampfgruppe zunimmt, je größer das Spiel ist (siehe »Spielgröße«).

Jede Kampfgruppe gehört einer bestimmten Kategorie an. Diese ist wichtig, da in einer Armee nur bestimmte Kampfgruppen erlaubt sind.

KAMPFGRUPPEN-KATEGORIE	
HQ	Kampfgruppe (lila)
Panzer	Kampfgruppen (braun)
Kampftruppen	Kampfgruppen (grün)
Spezial	Kampfgruppen (gelb)
Flotte	Kampfgruppen (grau)

## DER ARMEEPLAN

Der Armeepan gibt den Rahmen für die Zusammenstellung der Armee vor. Er zeigt, wie viele Kampfgruppen der verschiedenen Kategorien für die gewählte Spielgröße erlaubt und/oder vorgeschrieben sind (siehe »Spielgröße«). Manche Spiele verlangen den Einsatz mehrerer Armeepäne (siehe »Szenarios«), aber die meisten verwenden den folgenden Standardplan:

### STANDARD-ARMEEPLAN

Spielgröße	KAMPFGRUPPEN-KATEGORIE					MAX
	HQ	Panzer	Kampftruppen	Spezial	Flotte	
Gefecht	0-1	1	1-2	0-1	0	5
Kampf	1	1-2	1-2	0-2	0-1	6
Schlacht	1	1-2	1-2	0-2	0-1	7

Die Zahlen in der Tabelle geben an, wie viele Kampfgruppen der jeweiligen Kategorie erlaubt sind. Feste Werte bedeuten, dass eine fixe Anzahl vorgeschrieben ist, in anderen Fällen ist eine gewisse Bandbreite erlaubt.

Der MAX-Wert gibt an, wie viele Kampfgruppen in der jeweiligen Spielgröße insgesamt erlaubt sind.

Eine einzelne Kampfgruppe darf bei Kämpfen und Schlachten nicht mehr als ein Drittel der Gesamtpunkte der Armee ausmachen, bei einem Gefecht nicht mehr als die Hälfte (siehe »Spielgröße«). Die Punkte für Kommandanten, die in einem bestimm-

ten Fahrzeug der Kampfgruppe fahren, werden dabei nicht berücksichtigt (siehe »Sonderregeln: Kommandanten«).

Wie die Tabelle zeigt, stehen in Gefechten keine Flotte-Kampfgruppen (und somit keine schnellen Flieger) zur Verfügung. Bei den Armeelisten der einzelnen Fraktionen gibt es allerdings auch für Gefechte eine Angabe zur Anzahl von Schwadronen in einer Flotte-Kampfgruppe. Der Grund dafür ist, dass künftige Szenarios oder besondere Kommandanten unter Umständen den Einsatz von Flotte-Kampfgruppen in Gefechten erlauben könnten und deshalb eine Angabe zur Zahl der enthaltenen Schwadronen notwendig ist.

## EINE KAMPFGRUPPE ZUSAMMENSTELLEN

Unten findet ihr ein detailliertes Beispiel einer Kampfgruppe, das zeigt, wie sie ausgewählt und zusammengestellt wurde. Es wurde ein Limit von 1.500 Punkten gewählt, so dass sich ein Spiel der Größenkategorie Kampf ergibt (siehe »Spielgröße«).

### 1.500 Punkte (Kampf) als Spielgröße festgelegt.

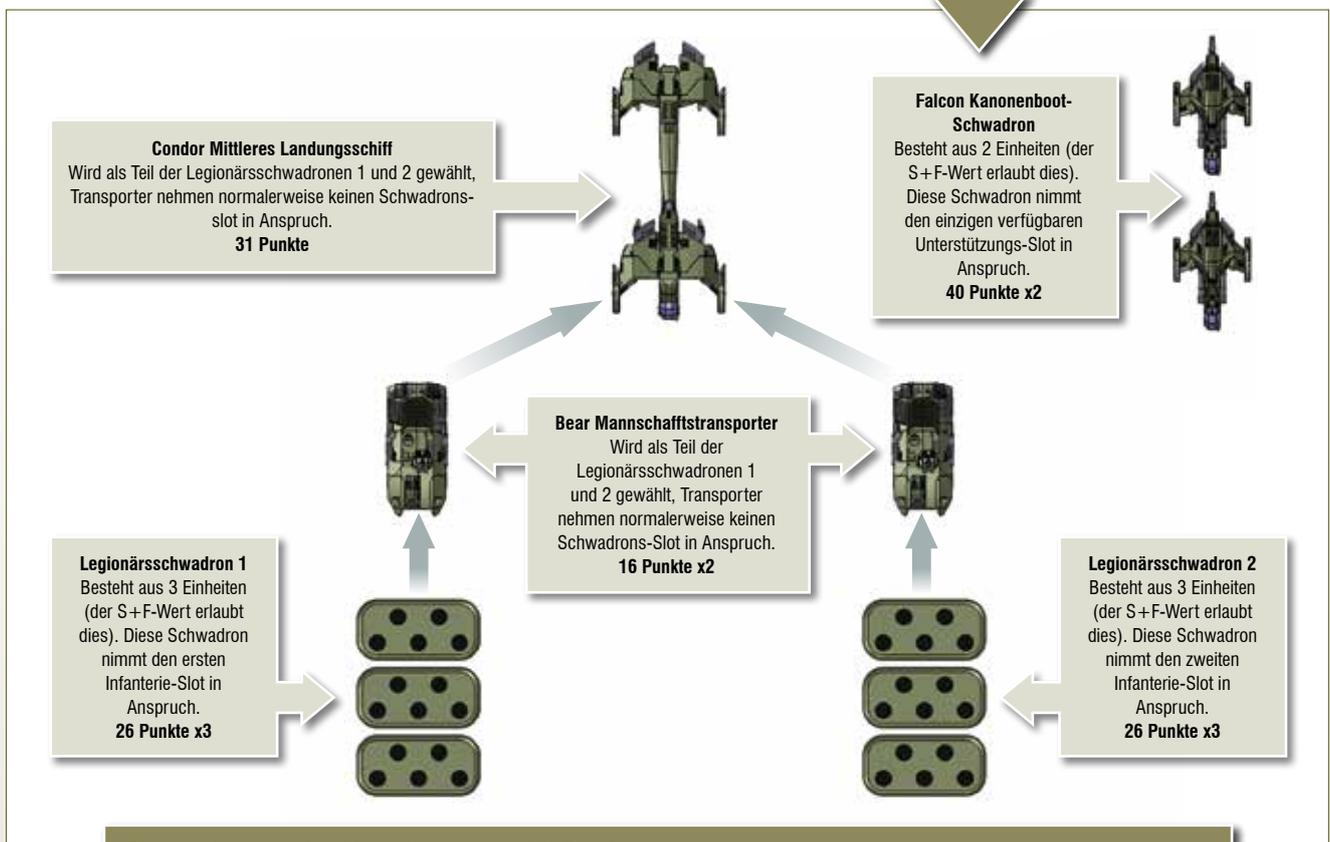
Diese Zeile zeigt die Anzahl der jeweils erlaubten und/oder geforderten Kampfgruppen-Kategorien.

STANDARD-ARMEEPLAN						
KAMPFGRUPPEN-KATEGORIE						
Spielgröße	HQ	Panzer	Kampftruppen	Spezial	Flotte	MAX
Standard	0-1	1	1-2	0-1	0	5
<b>Kampf</b>	<b>1</b>	<b>1-2</b>	<b>1-2</b>	<b>0-2</b>	<b>0-1</b>	<b>6</b>
Schlacht	1	1-2	1-2	0-2	0-1	7

In einem Spiel der Kategorie Kampf muss mindestens eine Kampftruppen-Kampfgruppe gewählt werden, es dürfen aber auch zwei eingesetzt werden. Unten findet ihr ein Beispiel für solch eine Kampftruppen-Kampfgruppe.

COLONIAL LEGIONNAIR CORPS			
Kampftruppen	Gefecht	Kampf	Schlacht
Infanterie	1-2	<b>1-3</b>	0-2
Unterstützung	0-1	<b>0-1</b>	0-2
MAX	2	<b>3</b>	4

In dieser für ein Spiel der Kategorie Kampf geeigneten Kampfgruppe können 1-3 Infanterie-Schwadronen und 0-1 Unterstützungs-Schwadronen gewählt werden, die Maximalanzahl der Schwadronen beträgt 3.



### Gesamtkosten der Kampfgruppe: 299 Punkte

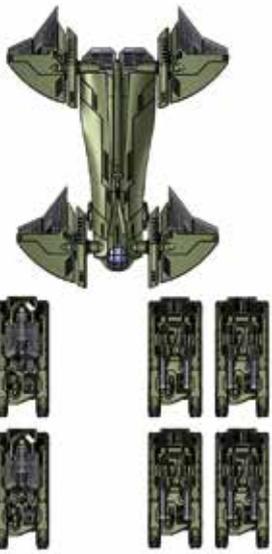
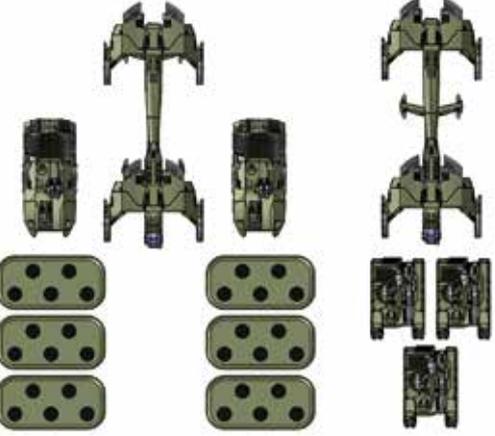
Dies ist erlaubt, da es weniger als ein Drittel der 1.500 Punkte dieses Spiels ist.

Die Kampfgruppe umfasst 3 Schwadronen, so dass das Maximum von 3 Schwadronen nicht überschritten wird.

## BEISPIELARMEE

Hier sehr ihr ein Beispiel für eine vollständige, große Armee, die zeigt wie Schwadronen, Kampfgruppen und der Armeeplan die Zusammenstellung vorgeben. Beachtet, dass diese Armee zu 100% luftgestützt ist (eine gängige Strategie in einem Universum, in dem schnelle Kriegsführung oft der Schlüssel zum Sieg ist). Wie ihr seht, werden die Bodenfahrzeuge von Lufttransportern begleitet, die zusammen mit den ihnen angeschlossenen Schwadronen operieren (siehe »Sonderregeln: Transporter«).

## UCM AIRBORNE STRIKE FORCE

 <p>Wolverine Schwadron</p> <p>Kodiak + Colonial General</p> <p>Pratorianer-Team Alpha</p> <p>Pratorianer-Team Alpha</p>	 <p>Rapier Schwadron Alpha</p> <p>Sabre Schwadron Alpha</p>	 <p>Scimitar Schwadron</p> <p>Gladius Schwadron</p>
HQ	Panzer	Spezial
 <p>Legionär-Schwadron Alpha</p> <p>Legionär-Schwadron Beta</p> <p>Rapier Schwadron Beta</p>	 <p>Legionär-Schwadron Alpha</p> <p>Legionär-Schwadron Beta</p> <p>Falcon Kanonenboot-Schwadron</p>	 <p>Seraphim Mehrzweckkampflugzeug</p> <p>Archangel Abfangjäger-Staffel</p>
Kampfgruppen	Kampfgruppen	Flotte

## DIE SCHLACHT VORBEREITEN

### [ SPIELGRÖSSE ]

Die Regeln ermöglichen Spiele mit fast jeder Armeegröße, von kleinen Gefechten bis hin zu apokalyptischen Schlachten. Bevor ihr spielt, müsst ihr entscheiden, wie groß das Spiel sein soll, indem ihr eine maximale Punktgröße für eure Armeen festlegt, die in eine der drei folgenden Kategorien passt:

**Gefecht :** 500-999 Punkte

**Kampf:** 1.000-1.999 Punkte

**Schlacht:** 2.000-3.000 Punkte

Bei wachsenden Punktzahlen wird die Zahl der Kampfgruppen begrenzt. Das bedeutet, dass größere Spiele nicht sonderlich viel mehr Züge pro Runde haben als kleinere, wodurch epische Schlachten leichter zu handhaben sind. Größere Spiele ermöglichen außerdem den verstärkten Einsatz spezialisierter Truppentypen und Regeln.

Wenn ihr eine wirklich große Schlacht spielen wollt, kann es sinnvoll sein, zwei oder mehr Armeelisten zu nutzen und diese auf die drei Kategorien aufzuteilen (dabei muss allerdings die kleinstmögliche Zahl von Listen genutzt werden). Wenn ihr also ein Spiel mit 5.000 Punkten spielen wollt, dürft ihr zwei Armeelisten für eine Schlacht nutzen, aber nicht sechs für ein Gefecht.



### [ SZENARIOS ]

Abgesehen von der Spielgröße müsst ihr euch vor Spielbeginn auch auf ein Szenario einigen. Szenarios bestimmen die Missionsziele und legen die Siegbedingungen fest. Im Krieg geht es bei den meisten taktischen Einsätzen nicht einfach nur darum, den Gegner auszulöschen, sondern um klar definierte Ziele. Muss ein strategisch wichtiger Punkt erobert und gehalten werden? Gilt es Ressourcen zu sichern oder ein wichtiges Gebäude zu zerstören? Auf den sich stetig verändernden Schlachtfeldern der Zukunft müssen viele solcher Ziele unter Zeitdruck erreicht werden, weshalb Truppen schnell in Position gebracht, verlagert und wieder abgeholt werden müssen.

Im vollständigen Regelbuch findet ihr eine Reihe verschiedener Szenarios, und in Zukunft werden noch viele weitere folgen. Wir ermutigen euch außerdem, eure eigenen Szenarios und Hintergrundgeschichten für Schlachten zu schreiben, oder sogar eine eigene Kampagne aus mehreren Kämpfen, die einem größeren Ziel dienen – eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Jedes Szenario legt folgende Variablen fest und definiert so die Art des Spiels:

- 1 **Schlachtfeldaufbau**  
Eine Übersicht über das Schlachtfeld und das benötigte Gelände. In der Regel sind diese Angaben recht vage, so dass ihr das Szenario mit stark veränderten Bedingungen erneut spielen könnt. Einige Szenarios benötigen allerdings urbane Umgebungen oder besondere Geländestücke.
- 2 **Spielerzahl**  
Manche Szenarios funktionieren nur mit zwei Seiten und benötigen eine gerade Spielerzahl (zum Beispiel wenn es einen klar definierten Angreifer und einen Verteidiger gibt). Andere erlauben eine beliebige Zahl von Spielern, die manchmal alle gegeneinander antreten.
- 3 **Armeeplan**  
In den meisten Szenarios wird an dieser Stelle nur darauf hingewiesen, dass der Standard-Armeeplan zum Einsatz kommt. Einige besondere Szenarios erfordern aber speziellere Armeelisten und kommen deshalb mit einem speziellen Armeeplan, der in diesem Fall den Standardplan ersetzt oder als Alternative angeboten wird.
- 4 **Aufstellung**  
Jedes Szenario definiert, wo und wie die beteiligten Armeen auf dem Schlachtfeld platziert werden (siehe »Aufstellung«).
- 5 **Zahl der Spielzüge**  
Spiele werden in mehreren Runden ausgetragen. Jedes Szenario gibt an, wie viele Runden gespielt werden, bevor das Spiel endet.
- 6 **Siegbedingungen**  
Jedes Szenario gibt an, was die Spieler tun müssen, um den Sieg zu erringen. Dies unterscheidet sich von Szenario zu Szenario deutlich und hat großen Einfluss auf das Spiel.

## AUFSTELLUNG

Bevor die Schlacht beginnt, müssen beide Spieler ihre Armeen vorbereiten. Während der Aufstellung werden die Modelle auf dem Spieltisch platziert. Jede Kampfgruppe bzw. Schwadron wird dabei einer von drei Aufstellungsarten zugewiesen – welche, wird vom Szenario vorgegeben:

### 1 Direkte Aufstellung

Direkt aufgestellte Schwadronen beginnen das Spiel auf dem Spieltisch und vollständig innerhalb der vom Szenario vorgegeben Aufstellungszone. Bevor das Spiel beginnt, platzieren die Spieler in der Regel abwechselnd ihre direkt aufgestellten Schwadronen auf dem Spielfeld. Wenn mehr als ein Spieler über direkt aufzustellende Truppen verfügt, entscheidet ein Würfelwurf, wer die erste Schwadron platziert (der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt).

Schwadronen müssen in Formation auf dem Tisch platziert werden (siehe »Bewegung«) und auf Gelände, das sie durchqueren können (siehe »Das Spielfeld«). Alle Schwadronen einer Kampfgruppe müssen gleichzeitig aufgestellt werden.

### 2 In Bereitschaft

Schwadronen, die sich in Bereitschaft befinden, warten direkt außerhalb des Schlachtfeldes auf ihren Einsatz und können das Spielfeld betreten, wenn sie gebraucht werden. Eine Schwadron in Bereitschaft kann auf dieselbe Weise aktiviert werden wie eine Schwadron, die sich bereits auf dem Spielfeld befindet (siehe »Aktivierung«). Sobald sie aktiviert wurde, darf die Schwadron über jede Tischkante, die in der Szenariobeschreibung als befreundet gekennzeichnet ist, das Spielfeld betreten. Jede Bewegung wird von dieser Tischkante aus gemessen, wobei Fahrzeuge und Infanterie sich mit ihrem halben Bw-Wert bewegen. Schwadronen in Bereitschaft können nicht be-

schossen werden, bevor sie das Spielfeld betreten.

Ist bei einem Modell, das aus der Bereitschaft kommend das Spielfeld betritt, die Bewegung (Bw) 1" oder höher, aber nicht ausreichend, um nach vorne ausgerichtet platziert zu werden, darf es nach vorne ausgerichtet so platziert werden, dass sein Ende den Spielfeldrand berührt. Dies zählt als 1" oder mehr Bewegung für die Schussphase betreffs des BS Wertes.

**Achtung:** Ihr könnt entscheiden, eine Schwadron, die sich in Bereitschaft befindet, nicht zu aktivieren. In diesem Fall bleibt sie bis zur nächsten Runde in Bereitschaft. Ihr könnt außerdem beschließen, einige Schwadronen einer Kampfgruppe nicht zusammen mit den anderen aufzustellen, sondern sie stattdessen in Bereitschaft zu halten.

### 3 In Reserve

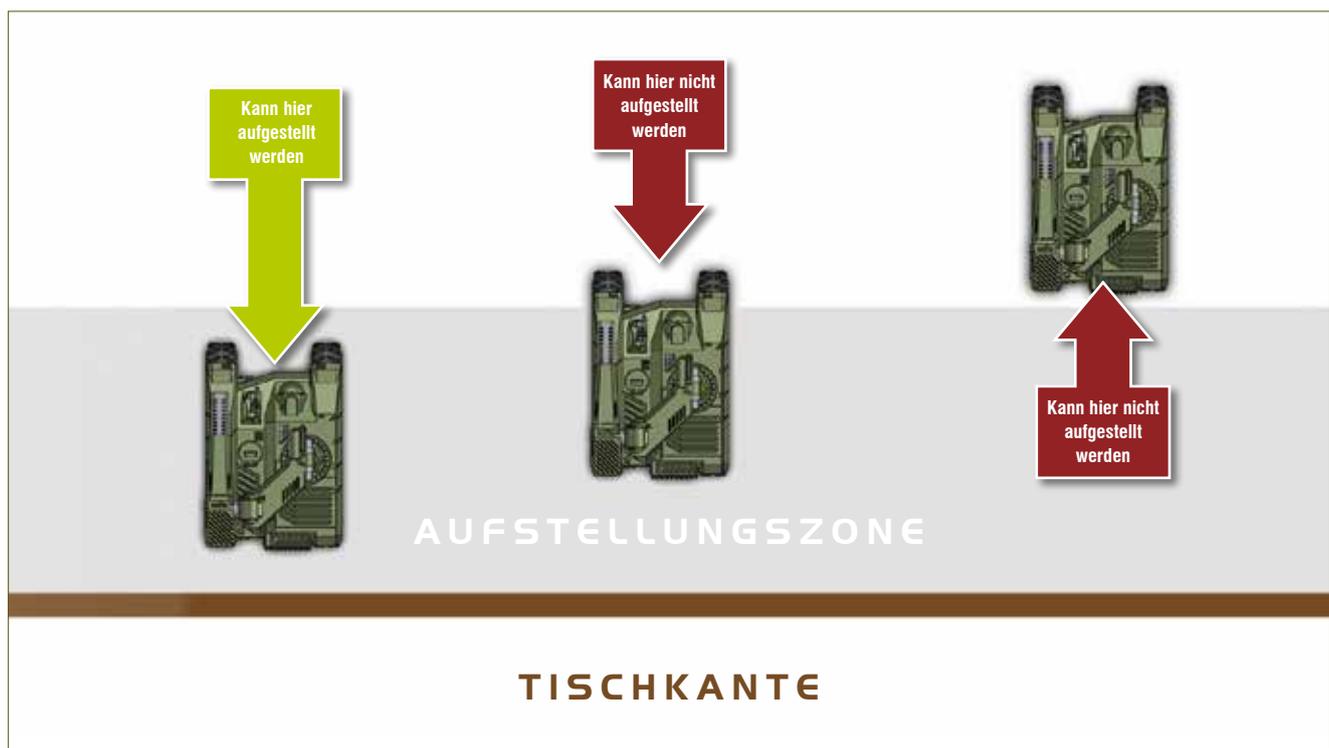
Schwadronen in Reserve nähern sich dem Schlachtfeld aus größerer Entfernung. Aus diesem Grund ist der genaue Zeitpunkt ihrer Ankunft nur schwer vorhersehbar. Eine Schwadron, die sich in Reserve befindet, kann nicht aktiviert werden und den Spieltisch nicht betreten, bevor sie aus der Reserve gekommen ist. Um diesen Zeitpunkt zu bestimmen, wirft der Spieler (zum in der Spielzugabfolge festgelegten Zeitpunkt) einen W6:

#### IN RESERVE TABELLE

Spielzug	1	2	3+
Benötigter Wurf	6+	4+	2+

Wenn der benötigte Wert erreicht oder übertroffen wurde, gilt die Schwadron ab sofort als In Bereitschaft.

## DIREKTE AUFSTELLUNG



## DIE SPIELZUGABFOLGE

Ein Spiel besteht aus einer Reihe von Runden. Die Zahl dieser Runden hängt in der Regel vom gewählten Szenario ab.

Ein Spielzug unterteilt sich in verschiedene Phasen. Der folgende Abschnitt führt euch durch die Phasen eines einzelnen Spielzuges.

### PHASE I: AUFTAKT

#### Initiative auswürfeln

Jeder Spieler wirft einen W6 und addiert das Ergebnis zum Kommandowert (**KW**) seines ranghöchsten Kommandanten auf dem Spieltisch (siehe »Kommandanten«). Ein Wurf Ergebnis von 6 gewinnt immer, unabhängig vom **KW**. Wenn mehrere Spieler eine 6 würfeln, entscheidet der **KW** über den Gewinner der Initiative. Spieler mit dem gleichen Ergebnis wiederholen den Wurf solange, bis es eine Initiativreihenfolge gibt. Der Gewinner des Wurfes kann seinen Wurf auf 1 reduzieren, um absichtlich zuletzt zu handeln. Für den Rest des Spielzuges agieren die Spieler abwechselnd und handeln in Initiativreihenfolge die weiteren Phasen ab.

#### 1 Karten abwerfen

Die Spieler können Kommandokarten, die sie nicht mehr benötigen, abwerfen.

#### 2 Karten ziehen

Jeder Spieler kann seine Kommandokarten auffüllen. Die maximale Anzahl entspricht dabei dem **KW** seines ranghöchsten Kommandanten auf dem Spielfeld (siehe »Kommandanten«).

#### 3 Aufräumen

Alle Effekte, die auf Sonderregeln basieren (z.B. Gebädekampf) werden abgehandelt. Welche das sind, machen die jeweiligen Regeln deutlich.

#### 4 Reservwürfe

Jeder Spieler (in Initiativreihenfolge) darf einen W6 für jede Kampfgruppe werfen, die sich noch in Reserve befindet, und so ermitteln, ob sie in diesem Zug eingesetzt werden kann.

### PHASE 2: AKTIVIERUNG

Der Spieler mit der höchsten Initiative muss nun eine Kampfgruppe aktivieren. Er kündigt zunächst an, welche es sein soll, damit sein Gegner – wenn möglich – reagieren kann. Eine Kampfgruppe zu aktivieren bedeutet, dass der Spieler nun mit dieser Kampfgruppe die Aktionsphase durchläuft. Sobald der erste Spieler alle Aktionen mit seiner ersten Kampfgruppe abgehandelt hat, darf der Spieler mit der zweithöchsten Initiative eine Kampfgruppe aktivieren, und so weiter, bis alle Kampfgruppen aktiviert wurden. Dies bedeutet in der Regel, dass die Initiativreihenfolge mehrfach durchlaufen wird. Wenn ein Spieler keine Kampfgruppen mehr übrig hat, muss er aussetzen, bis die anderen Spieler alle ihre Kampfgruppen aktiviert haben.

### PHASE 3: AKTIONEN

In der Aktionsphase muss der handelnde Spieler die Aktionen aller Schwadronen der aktivierten Kampfgruppe abhandeln. Die Reihenfolge der einzelnen Schwadronen bleibt ihm überlassen, er muss aber jede einzelne Schwadron vollständig abhandeln, bevor er zur nächsten übergehen darf.

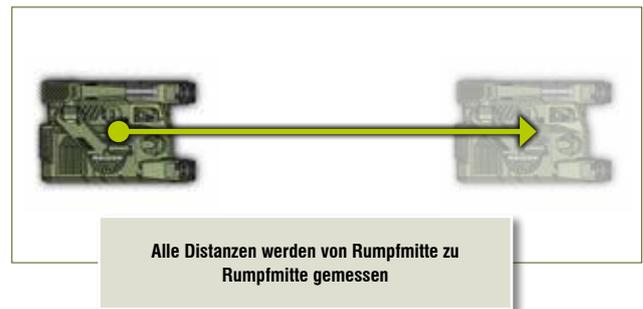
Die Aktionen sind in zwei Kategorien unterteilt: Bewegung und Schießen. Jede Schwadron muss die Aktionen der einen

Kategorie abhandeln, bevor sie die der anderen abhandeln darf. So kann ein Spieler eine Schwadron beispielsweise zuerst bewegen und dann mit ihr schießen, eine Schwadron darf aber auch zuerst schießen und sich dann bewegen. Weder Bewegung noch Schießen dürfen in irgendeiner Form unterteilt werden, ein Spieler darf eine Schwadron also nicht zuerst ein Stück bewegen, dann mit einigen Einheiten feuern, sie dann noch einmal bewegen und mit den übrigen Einheiten schießen.

Jede Aktion sollte angekündigt werden, bevor sie abgehandelt wird. Auf diese Weise erhält der Gegner Gelegenheit zu reagieren, falls er dazu in der Lage ist. Sobald alle Schwadronen einer Kampfgruppe ihre Aktionen abgeschlossen haben, endet ihre Aktivierung für diesen Spielzug und der in der Initiativreihenfolge nächste Spieler aktiviert eine Kampfgruppe.

### Aktionen: Bewegungen

Einheiten innerhalb einer Schwadron dürfen sich bis zu ihrem maximalen Bw-Wert bewegen. Bewegungsabstände müssen zu Beginn und am Ende der Bewegung vom Mittelpunkt des Modells oder der Base aus gemessen werden (bei einem Panzer gilt also der Mittelpunkt seines Rumpfes als Referenzpunkt). Abstände zwischen verschiedenen Einheiten werden ebenfalls auf diese Weise gemessen.



Schwadronen müssen ihre Bewegung in Formation beenden. Die Formation bezieht sich auf den maximalen Abstand zwischen den Modellen einer Schwadron. Der erlaubte Formations-typ einer Schwadron ist in ihrem Einheitenprofil vermerkt. Es gibt vier Formationen:

1 **BaB (Base an Base):** Die Base jeder Einheiten der Schwadron muss die Base einer anderen Einheit der Schwadron berühren (dies gilt normalerweise bei Infanterie).

2 **Standard:** Einheiten innerhalb der Schwadron dürfen sich nicht weiter als 3 Zoll von mindestens einer anderen Einheit der Schwadron entfernen.

3 **Weit:** Einheiten innerhalb der Schwadron dürfen sich nicht weiter als 6 Zoll von mindestens einer anderen Einheit der Schwadron entfernen.

4 **Offen:** Es gibt keine Begrenzung für den Abstand zwischen den Einheiten.

Wenn die Formation einer Schwadron zuvor unterbrochen wurde (in der Regel weil eine Einheit zerstört wurde), dann müssen sich die isolierten Einheiten so weit wie möglich bewegen, um wieder in Formation zu gelangen. Wenn dies nicht innerhalb eines

Spielzugs möglich ist, müssen sie sich so weit wie möglich auf die Schwadron zubewegen. Nur isolierte Einheiten, die Minderheiten bilden, müssen sich so bewegen (wenn also 2 Einheiten einer Schwadron aus 6 Einheiten isoliert sind, dann müssen nur sie sich auf den Rest der Formation zubewegen. Wenn genau die Hälfte der Schwadron isoliert ist, dann darf der Spieler wählen, welche Hälfte sich bewegen muss).

Beachtet, dass es keine Formationsregeln für Kampfgruppen gibt. Die verschiedenen Schwadronen einer Kampfgruppe müssen nicht zusammenbleiben.

Die Bewegung kann durch viele Dinge beeinträchtigt werden (etwa durch Gelände). Wenn die Bewegung durch andere Faktoren modifiziert wird, dann wird dies im entsprechenden Regelteil beschrieben (im Abschnitt »Das Spielfeld« gibt es dafür gleich mehrere Beispiele).

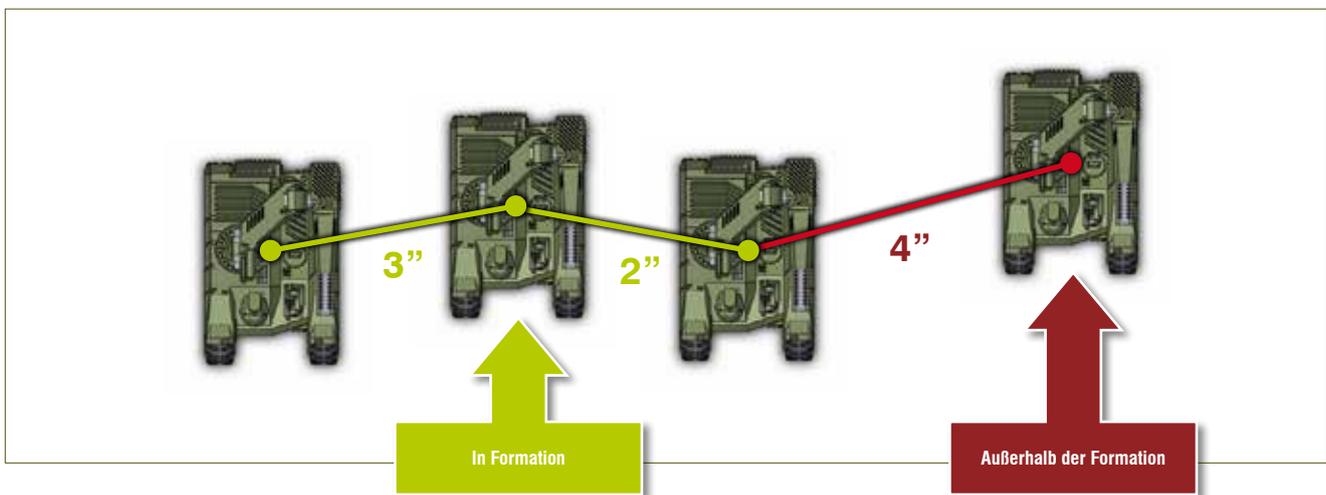
Wenn eine Einheit sich um ein unpassierbares Hindernis bewegt, dann muss die tatsächlich zurückgelegte Distanz gemessen

werden (beispielsweise durch ein flexibles Maßband oder indem man die Strecke in mehreren Schritten misst).

Während sie sich bewegen, dürfen Einheiten sich auf der Stelle drehen, ohne dass dies ihre maximale Bewegung beeinträchtigt. Wenn sich allerdings eine stationäre Einheit auf der Stelle dreht, dann wird sie beim Schießen so behandelt, als hätte sie sich 1 Zoll bewegt (dies ist vor allem bei Artillerieeinheiten wichtig, die sich normalerweise nicht bewegen und schießen dürfen, siehe »Schießen«).

Wie genau die Bewegung jeder einzelnen Einheit gemessen werden muss, kann auch von den Spielern abhängen (in vielen Fällen reicht es beispielsweise aus, wenn nur die Bewegung der Führungseinheit gemessen und der Rest der Schwadron einfach nachgezogen wird). Dies kann zu Streit führen, wenn man es übertreibt, aber denkt daran, dass zu viel Genauigkeit das Spiel verlangsamen kann – wir wollen schließlich Spaß haben!

### FORMATION (STANDARD)



## Aktionen: Schießen

Die Offensivkraft einer Einheit wird (wenn vorhanden) durch ihr Waffenprofil angegeben (das unter dem Einheitenprofil steht). Ein typisches Beispiel sieht so aus:

Waffen	E	Sch	Ge	R(V)	R(A)	BS	FB	Spezial
»Avenger« Massebeschleuniger	10	1	2+	∞	24"	4"	F/S/R	Ausfahrbar
Schweres Maschinengewehr	4	2	3+	36"	12"	4"	F/S	–

E

**Energie:** Die zerstörerische Kraft einer Waffe (auf einer Skala von 1-13).

Sch

**Schüsse:** Die Zahl der Schüsse einer Waffe. Beachtet, dass dies ausschließlich die zusätzliche Feuerkraft einer schnell feuernenden Waffe darstellt und nicht immer die genaue Zahl der tatsächlich abgefeuerten Projektile angibt (ein Gatlinggeschütz kann zwar dutzende Projektile pro Sekunde abfeuern, aber es bekommt deshalb nicht so viele Schüsse).

Ge

**Genauigkeit:** Dies repräsentiert die Genauigkeit einer Waffe und gibt an, was beim Trefferwurf mit einem W6 erwürfelt werden muss (niedrigere Werte sind besser).

R(V)

**Reichweite (voll):** Dieser Wert repräsentiert die maximale Reichweite einer Waffe. Waffen mit einem Reichweitenwert von ∞ haben auf dem Spieltisch effektiv eine unbegrenzte Reichweite. Bei Waffen mit einer Reichweite von »NK« (Nahkampf) muss das angreifende Modell in direktem Kontakt mit dem Ziel sein.

R(A)

**Reichweite (abgewehrt):** Dies repräsentiert die effektive Reichweite einer Waffe, wenn sie auf ein Ziel feuert, das über aktive Gegenmaßnahmen verfügt.

BS

**Bewegen und Schießen:** Dieser Wert gibt die maximale Entfernung an, die sich eine Einheit bewegen und die Waffe trotzdem noch abfeuern kann.

FB

**Feuerbereich:** Dies gibt an, in welchem Winkel die Waffe – gemessen an der Mittelachse des Modells – abgefeuert werden darf (siehe »Feuerbereich«).

Spezial

**Spezial:** Alle Sonderregeln, die für die Waffe gelten. Sonderregeln, die nicht in der Sonderregelosektion des Regelbuchs beschrieben werden, werden unterhalb des Waffenprofils erklärt.



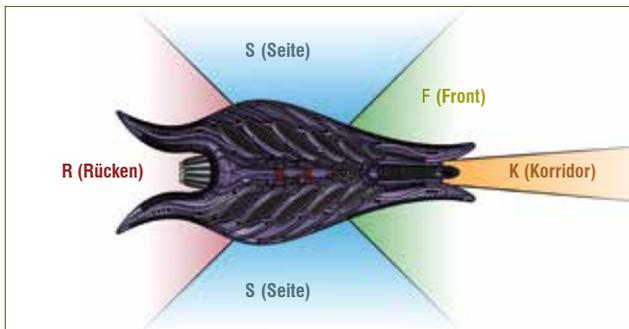
## Aktionen: Die Schussabfolge

Eine Beschussaktion wird immer in den folgenden Schritten abgehandelt:

- 1 **Bestimmen, welche Waffen feuern können:** Eine Einheit, die sich vor dem Schießen weiter als den BS-Wert einer ihrer Waffen bewegt hat, kann die Waffe in diesem Zug nicht abfeuern. Wenn der Spieler beschließt, vor dem Bewegen zu schießen, dann kann sich die Einheit nicht mehr weiter als den niedrigsten BS-Wert der in diesem Zug abgefeuerten Waffen bewegen.
- 2 **Zulässige Ziele ermitteln:** Feindliche Einheiten müssen innerhalb des Feuerbereichs der Waffe und in Sichtlinie sein, um beschossen werden zu können.

**Feuerbereich:** Der Feuerbereich einer Waffe wird durch ihren FB-Wert definiert. Feuerbereiche werden durch die Buchstaben F (Front), S (Seite), R (Rücken) und K (Korridor) angegeben. Eine Waffe mit dem Feuerbereich F/S kann beispielsweise Ziele in ihrem Front- und Seitenbereich beschießen, während eine Waffe mit dem Wert F/S/R ein 360° Schussfeld besitzt. Ob sich ein Ziel innerhalb eines Feuerbereichs befindet, kann ermittelt werden, indem man die Feuerbereichsschablone an der Mittelachse des feuernenden Modells ausrichtet. Der Mittelpunkt des Rumpfes oder der Base des feindlichen Modells muss sich vollständig innerhalb eines erlaubten Feuerbereichs befinden, damit es als gültiges Ziel gilt.

### FEUERBEREICHE



**Sichtlinie:** Die Sichtlinie gibt an, ob der Schütze sein Ziel auch wirklich sehen kann. In den meisten Fällen kann ein Ziel außerhalb der Sichtlinie (beispielsweise weil es versteckt ist) dieser Einheit nicht beschossen werden. Die Sichtlinie wird als gerade Linie zwischen dem Zentrum des Rumpfes oder der Base des feuernenden Modells zu einem beliebigen Teil des Rumpfes oder der Base des Ziels gemessen. Wenn die Sichtlinie von oder zu einem fliegenden Modell gemessen wird, dann wird ein Punkt in 6 Zoll oder 2 Zoll Höhe über dem Mittelpunkt seiner Base als Referenzpunkt genutzt (siehe »Sonderregeln: Flieger«).

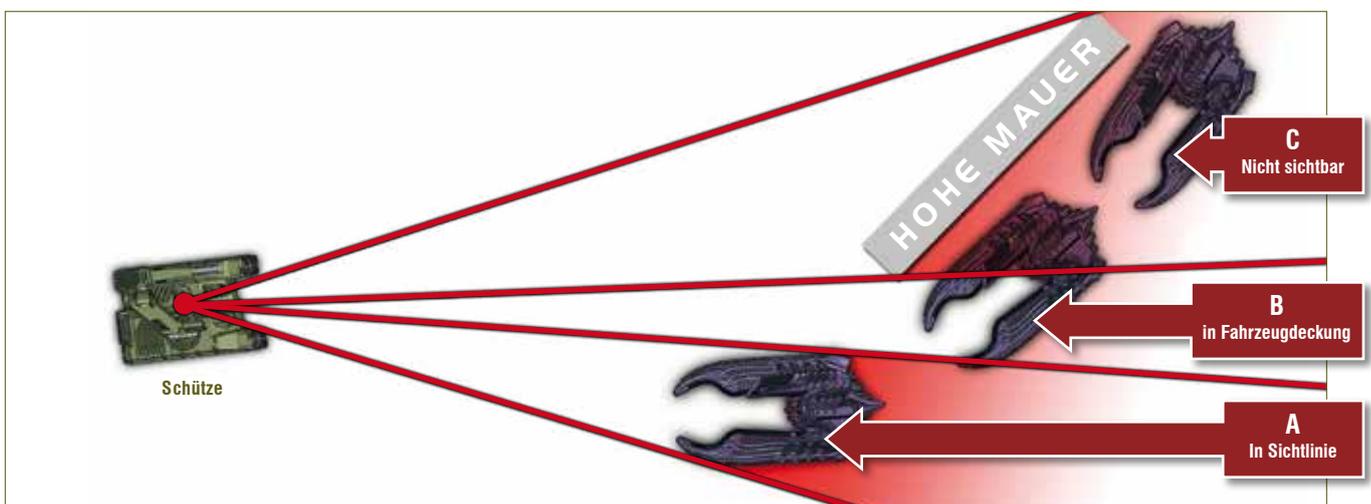
Beachtet, dass der Begriff »Base« im Spiel nur für Infanterieeinheiten genutzt wird. Wenn Fahrzeuge auf Bases gestellt werden (auf Wunsch des Spielers), dann gilt immer, wenn der Begriff »Base« genutzt wird, das Zentrum ihres Rumpfes als Messpunkt.

Manche Geländestücke (in der Regel solide Gebilde wie Hügel oder Gebäude) blockieren die Sichtlinie, während andere (wie beispielsweise loses Blattwerk) dies nicht tun (siehe »Das Spielfeld«). Fahrzeuge blockieren ebenfalls die Sichtlinie, während Infanterie und Flieger dies nicht tun. Ein feuernendes Fahrzeug darf durch ein einzelnes, anderes Fahrzeug seiner Schwadron hindurchfeuern.

Ein Zielfahrzeug, bei dem 10-50% der Hülle sichtbar sind, gilt als in »Fahrzeugdeckung«. Fahrzeuge, bei denen weniger als 10% sichtbar sind, gelten als außerhalb der Sichtlinie. Schüsse gegen ein Ziel in Fahrzeugdeckung erleiden einen Malus von +2 auf den Ge-Wert ihrer Waffe (eine Waffe mit einem Ge-Wert von 2+ würde dann also einen Ge-Wert von 4+ haben) bis hin zu einem Maximum von 6+ (siehe »Trefferwurf«). Wenn das Ziel eine Infanterieeinheit ist, dann kann sie nur beschossen werden, wenn das Zentrum ihrer Base sichtbar ist (dies repräsentiert ihre Fähigkeit, sich im Gelände zu verstecken). Flieger in der Luft können nicht in Fahrzeugdeckung sein, da ein Punkt in 6 oder 2 Zoll Höhe über dem Boden zur Bestimmung der Sichtlinie genutzt wird (dies verhindert Verwirrung wegen der tatsächlichen Höhe der Flugbase, siehe »Flieger«).

Wie ihr die Sichtlinie bestimmt, ist euch überlassen. In der Regel nutzt man dafür gerade Stäbe oder Laserpointer. Auch wie genau ihr dabei seid, ist eure Entscheidung. Hohe Präzision verbessert die Spielgenauigkeit, kann das Spiel aber auch verlangsamen. Eine gesunde Mischung ist hier (wie so oft) das Beste.

### SICHTLINIE



**3 Reichweite messen:** Jetzt dürft ihr nachmessen, welche Ziele sich tatsächlich in Reichweite befinden. Jede Waffe hat zwei Reichweitenwerte, R(V) und R(A). Welcher Wert benutzt wird, hängt von den Gegenmaßnahmen des Ziels ab, die unter dem Kürzel GM in seinem Einheitenprofil aufgelistet sind. Wenn das Ziel einen GM-Wert von A hat, dann verfügt es über aktive Gegenmaßnahmen und der R(A)-Wert wird für die Reichweite genutzt. Andernfalls darf der R(V)-Wert genutzt werden.

### Gegenmaßnahmen

**Aktive Gegenmaßnahmen (A):** Fortgeschrittene Fahrzeuge jeder Größe verfügen über irgendeine Form von Gegenmaßnahmen. Diese können sich nähernde Geschosse erfassen und sie zerstören oder abwehren, bevor sie das Ziel treffen. Dies kann beispielsweise durch ein lokales Energiefeld, Strahlenwaffen oder Abwehrgeschütze erfolgen. Die Effektivität der Gegenmaßnahmen hängt stark von der Geschwindigkeit und dem Ausgangspunkt des feindlichen Geschosses ab, weshalb sie gegen Hochgeschwindigkeitsprojekte und Schüsse aus kurzer Distanz weniger effektiv sind. Sie sind außerdem völlig nutzlos gegen Energiewaffen wie einen Laser. Trotzdem sind sie gegen die meisten physischen Waffen auf dem Schlachtfeld wirksam, solange sie genug Zeit haben, das Projektil zu erfassen. Da sie nur dann aktiv sind, wenn sich ein Projektil nähert, verbrauchen sie relativ wenig Energie. Obwohl es in der Regel eine Vielzahl verschiedener Abwehrkonzepte gibt, werden sie allesamt mit dem GM-Profileintrag A gekennzeichnet.

**Passive Gegenmaßnahmen (P):** Passive Gegenmaßnahmen sind bedeutend weiter entwickelt und bestehen normalerweise aus einem Energieschild, der permanent aktiv ist und das gesamte Fahrzeug umgibt. Aus diesem Grund sind sie gegen alle Arten von Projektilen wirksam, unabhängig von deren Geschwindigkeit und Ursprungspunkt. Sie scheinen außerdem auch gegen Energiewaffen zu wirken. Ein solch mächtiger Schutz erfordert enorme Mengen an Energie und ist deshalb nicht zu 100% zuverlässig. Sie werden nur von fortgeschrittenen Alienrassen in

großer Zahl eingesetzt und im Profileintrag der Einheit mit dem GM-Wert P gekennzeichnet, gefolgt von einem W6-Wurfergebnis (beispielsweise 5+).

Die Reichweite wird vom Mittelpunkt des Rumpfes oder der Base der feuernden Einheit zum Mittelpunkt des Rumpfes oder der Base der Zieleinheit gemessen. Ist das Ziel ein Flieger, so wird zum Mittelpunkt seiner Flugbase auf Bodenhöhe gemessen.

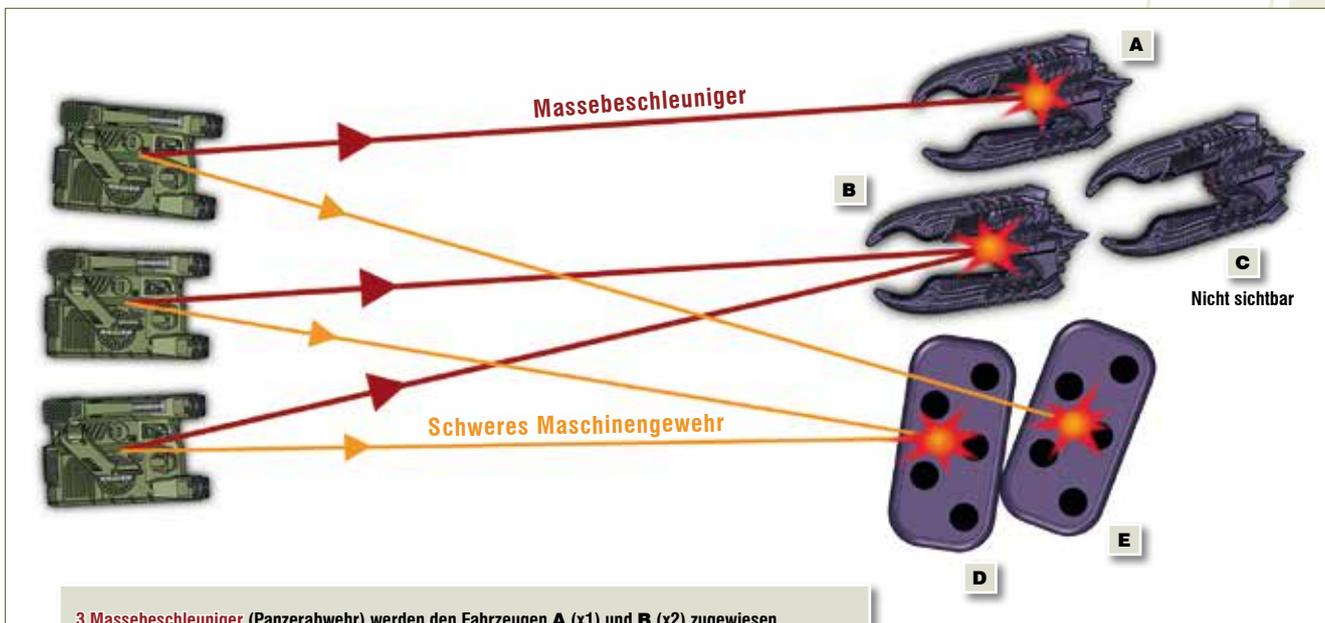
Im Spiel können Schritt 2 und 3 kombiniert werden, um die Sache etwas zu beschleunigen. Sie wurden hier nur der Verständlichkeit halber getrennt.

Beachtet, dass in den normalen Regeln das Vorabmessen von Distanzen beim Schießen erlaubt ist. Wir gehen davon aus, dass die meisten Einheiten über fortschrittliche Entfernungsmesser verfügen. Zu anderen Zeiten (z.B. bei der Bewegung) ist das Vorabmessen von Entfernungen allerdings nicht gestattet, da es das Spiel verlangsamen und außerdem einige taktische Fähigkeiten überflüssig machen würde, die vom Spieler verlangt werden (z.B.: »Wie weit muss ich die Einheit wohl bewegen, um in Reichweite zu sein?«). Ihr könnt vor dem Spiel aber auch vereinbaren, Vorabmessungen komplett zu verbieten.

**4 Schüsse zuweisen:** Sobald ihr bestimmt habt, welche Einheiten gültige Ziele und in Reichweite sind, könnt ihr entscheiden, auf welche ihr feuern wollt. Die Ziele werden für jede Waffe einzeln zugewiesen, wobei unterschiedliche Waffen auf unterschiedliche Ziele feuern dürfen. Eine Waffe mit mehreren Schüssen muss jedoch alle gegen ein Ziel richten. Es ist am besten, dies im Blick zu behalten, indem man Würfel neben den Zielmodellen platziert, die die zugewiesenen Schüsse repräsentieren. Verschiedenfarbige Würfel sind hilfreich, um Schüsse auf Ziele in Deckung oder aus verschiedenen Waffen zu markieren.

Im Spiel ist es deutlich einfacher, die Schüsse jeder Einheit zuzuweisen, während Schritt 2 und 3 abgehandelt werden. Da die Kombination dieser Schritte keine Auswirkungen auf das Ergebnis hat, ist dies problemlos möglich.

## SCHÜSSE ZUWEISEN



3 Massebeschleuniger (Panzerabwehr) werden den Fahrzeugen A (x1) und B (x2) zugewiesen.

3 Schwere Maschinengewehre (je 3 Schuss) werden den Infanteriebasen D (x6) und E (x3) zugewiesen.

**5 Trefferwürfe durchführen:** Im nächsten Schritt wird ermittelt, welche Schüsse ihre Ziele treffen. Für jeden Schuss wird 1W6 geworfen. Jedes Ergebnis, das gleich oder höher ist als der Ge-Wert der Waffe, ist ein Treffer. Wenn ihr eure zugewiesenen Schüsse bereits mit Würfeln markiert habt, dann ist dieser Schritt deutlich einfacher. Es ist am besten, wenn ihr die Treffer mit Würfeln markiert. Schüsse gegen Gebäude treffen immer bei einem Ergebnis von 2+, unabhängig vom Ge-Wert und allen anderen Modifikatoren.

Jedes Ziel, das passive Gegenmaßnahmen nutzt (also einen GM-Wert von P hat), darf nun versuchen, die Treffer abzuwehren. Für jeden Treffer wird dazu 1W6 geworfen. Für jeden Würfel, der gleich oder über dem P-Wert der Gegenmaßnahmen liegt, wird ein Treffer negiert. Wenn eine Einheit mit einem GM-Wert von P4+ also zwei Treffer erleidet, dann wirft der sie kontrollierende Spieler zwei W6. Wenn das Ergebnis beispielsweise eine 4 und eine 6 zeigt, werden beide Treffer aufgehoben und der Angriff abgewehrt.

**6 Schadenswürfe durchführen:** Der nächste Schritt besteht darin zu ermitteln, ob die Treffer Schaden angerichtet haben. Für jeden Treffer wird 1W6 geworfen. Um zu prüfen, welches Ergebnis für einen Schadenspunkt benötigt wird,

wird es mit der Trefferwurftabelle verglichen (siehe unten). Wenn die gewürfelte Zahl den Zielwert erreicht oder übertrifft, wird ein Schadenspunkt verursacht. Wenn das Ergebnis um 2 oder mehr über dem Zielwert liegt, dann werden sogar 2 Punkte Schaden verursacht (wenn bei einem Zielwert von 3+ also eine 5 oder eine 6 gewürfelt wird, werden 2 Schadenspunkte verursacht).

Beachtet, dass Niederenergiegewaffen schwer gepanzerte Ziele nicht beschädigen können (was massive Fahrzeuge wie Panzer immun gegen leichte Waffen macht). Beachtet außerdem, dass Schaden nie garantiert ist. Selbst ein Treffer mit einer Hochenergiewaffe kann manchmal nur einen Kratzer verursachen oder lediglich unwichtige Nebensysteme treffen.

**7 Beschädigte Einheiten markieren und Verluste entfernen:** Jeder Schadenspunkt sollte notiert oder auf irgendeine Art neben dem Modell angezeigt werden (durch Marker oder kleine Würfel). Wenn die Zahl der Schadenspunkte einer Einheit ihren LP-Wert erreicht oder übersteigt, wird sie zerstört. Wenn diese Zerstörung mit irgendwelchen Sonderregeln verbunden ist (wie bei der Zerstörung von Transportern), dann sollten sie sofort abgehandelt werden. Andernfalls wird die Einheit vom Spieltisch entfernt.

## SCHADENWURFTABELLE

		Energie der Waffe (E)												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Panzerung des Ziels (P)	1	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	2	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	3		6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	4			6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	5				6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	6					6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+
	7						6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+
	8							6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+
	9								6+	5+	4+	3+	2+	2+
	10									6+	5+	4+	3+	2+



## PHASE 4: ENDPHASE

Sobald alle Spieler die Aktionen für alle ihre Kampfgruppen abgeschlossen haben, beginnt die Endphase des Spielzugs. Diese gibt es nur einmal pro Spielzug. Sie läuft folgendermaßen ab:

- 1 Sonderregeln abhandeln:** Alle Sonderregeln und Effekte, die in der Endphase zum Tragen kommen, werden jetzt in Initiativreihenfolge abgehandelt.
- 2 Siegbedingungen prüfen:** Wenn das Szenario bestimmte Bedingungen angibt, die zum Spielende führen, dann sollten diese jetzt geprüft werden. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, oder die vorgegebene Rundenzahl abgelaufen ist, endet das Spiel. Wenn dies nicht der Fall ist, endet die Runde.
- 3 Spielende:** Wenn das Spiel zu Ende ist, wird anhand der Siegbedingungen des Szenarios der Sieger ermittelt.

## DAS SPIELFELD

DZC sollte auf einem Spielfeld mit 1,20m x 1,20m Kantenlänge gespielt werden, bei größeren Schlachten bietet sich 1,80m x 1,20m an. Bei einigen Szenarios ist die genaue Spielfeldgröße vorgegeben.

### [ GELÄNDE ]

Die Schlachtfelder der Zukunft sind nur selten flache Einöden, normalerweise finden sich dort zahlreiche Geländestücke, die das Spiel massiv beeinflussen können. Es gibt dabei drei Kategorien:

- 1 Passierbar**  
Dieses Gelände kann ohne Einschränkungen überquert werden.
- 2 Schwierig**  
Dieses Gelände kann durchquert werden, allerdings zählt jedes darin zurückgelegte Zoll als zwei Zoll.
- 3 Unpassierbar**  
Dieses Gelände kann nicht durch- oder überquert werden.

Diese Begriffe werden in Bezug auf verschiedene Geländearten genutzt und geben an, wie sie die Bewegung verschiedener Einheiten beeinflussen (ein Fluss ist unpassierbar für Infanterie, aber passierbar für Flieger).

Manche Geländestücke bieten Schutz vor feindlichem Feuer. Es gibt drei solcher Effekte:

- 1 Blockiert Sichtlinie**  
Durch dieses Gelände kann man nicht feuern. Ein Beispiel für diese Gruppe sind Gebäude.
- 2 Infanteriedeckung**  
Dieses Gelände bietet Schutz für Infanterie. Jede Infanteriebase, die sich direkt dahinter oder darin befindet, erhält einen Bonus von +1 auf das Wurfresultat, das benötigt wird, um sie zu verwunden (bis zu einem Maximum von 6+). Eine Einheit gilt als direkt hinter dem Geländestück, wenn ein Punkt ihrer Base innerhalb von 1 Zoll um das Geländestück liegt und dieses Geländestück sie zu mindestens 50% verdeckt. Fahrzeuge profitieren nicht von diesem Schutz. Beispiele sind Mauern oder Geröll.
- 3 Sichtschutz**  
Dieses Gelände bietet keinen physischen Schutz, aber es kann ein Ziel, das sich dahinter oder darin befindet, verdecken. Jede Waffe, die auf ein Ziel hinter Sichtschutz feuert, erleidet einen Malus von +2 auf ihren Genauigkeitswert (bis zu einem Maximum von 6+).

Vor dem Spiel sollten die Spieler sich einigen, in welche Kategorie die Geländestücke auf dem Spieltisch gehören und welche Auswirkungen sie haben.

### [ HÖHENSTUFEN ]

Höhenstufen bezeichnen Verformungen auf dem Spieltisch, an denen er nicht länger eine ebene Fläche ist. Hügel und Berge sind die besten Beispiele für dieses Gelände. Höhenstufen definieren außerdem die Erdoberfläche, und jedes Geländestück, das über diese Ebene hinausragt, gilt als oberhalb des Bodenniveaus. Höhenstufen blockieren Sichtlinien, und es gibt zwei Kategorien für Höhenstufen:

- 1 Sanfte Höhenstufen**  
Dies sind sanft ansteigende Hügel und leichte Verformungen des Erdbodens. Alle Einheiten können sie passieren.



- 2 Steile Höhenstufen**  
Dies sind spitze, felsige oder steile Verformungen der Umgebung, darunter Klippen, steil aufragende Bergwände oder große Geröllhaufen. Jedes Geländestück mit einem Steigungswinkel von mehr als 45° gilt als unpassierbar für Infanterie und Fahrzeuge.



Beim Bau von Höhenstufen ist es am besten, wenn kein Zweifel besteht, um was für eine Stufe es sich handeln soll. Steile Höhenstufen auch wirklich steil zu bauen und bei sanften Höhenstufen ebene Bereiche anzubringen, auf denen Miniaturen platziert werden können, ist sinnvoll.

Höhenstufen können noch weitere Geländeelemente beinhalten, und so weitere Funktionen im Spiel erfüllen.



## [ BODEN ]

Einheiten, die in Kontakt mit dem Erdboden sind (z.B. Fahrzeuge mit Rädern oder Ketten), können sich in der Regel direkt darüber hinwegbewegen. Er blockiert keine Sichtlinie. Der Zustand des Erdbodens kann normalerweise einem von vier generellen Typen zugeordnet werden.

### 1 Hervorragender Boden

Eine unbeschädigte, harte und glatte Oberfläche. Alle Einheiten können diesen Boden passieren und Fahrzeuge, die sich über hervorragenden Boden bewegen, erhalten einen Bonus von +2 Zoll auf ihre Bewegungsgeschwindigkeit. Dieser Bonus gilt nicht für Antigravfahrzeuge (siehe »Sonderregeln«), da diese sich nicht in Kontakt mit dem Boden befinden. Ein gutes Beispiel für diesen Boden sind befestigte Straßen oder eine Salzwüste.



### 2 Guter Boden

Dies ist der häufigste Bodentyp. Er ist nicht perfekt, aber solide, stabil und eben. Guter Boden kann von allen Einheiten durchquert werden. Gute Beispiele sind Grasland, vertrockneter Wüstenboden, niedriger Schnee oder beschädigte Straßen.



### 3 Schlechter Boden

Über diese Oberfläche kann man sich nur mit Schwierigkeiten bewegen. Sowohl für Infanterie als auch für Fahrzeuge gilt dieser Boden als Schwieriges Gelände. Gute Beispiele sind weicher Sand, Tiefschnee, Sümpfe, Unterholz, flache Gewässer oder unebene Oberflächen.



### 4 Blockierter Boden

Gelände das nahezu unmöglich oder nur unter größten Risiken überquert werden kann. Für Infanterie und Fahrzeuge ist es unpassierbar. Gute Beispiele sind tiefe Flüsse, Seen oder gefährliches Gelände (z.B. Säurefelder, Lavaströme oder Treibsand).



Wenn ihr Gelände baut, ist es hilfreich, wenn es eindeutige Grenzen zwischen den verschiedenen Bodentypen gibt. Dies erspart euch Diskussionen und macht die Bewegung der Einheiten deutlich einfacher.



## [ GELÄNDESTÜCKE ]

Ein Geländestück ist alles, was sich deutlich (also mehr als etwa 5mm) von der normalen Form und den Höhenstufen des Spielfelds abhebt. Geländestücke kommen in vielfältiger Form und fallen in die folgenden Kategorien:

### 1 Kleine Geländestücke

Kleine, vereinzelte und unzusammenhängende Geländestücke, die häufig hinzugefügt werden, um dem Spielfeld mehr Charakter zu verleihen. Sie blockieren Sichtlinien und sind für Fahrzeuge, Infanterie und Flieger, die sich unterhalb oder auf der Höhe des Geländestückes bewegen (siehe »Flieger«), unpassierbar. Normalerweise sind sie allerdings klein genug, dass Einheiten sie einfach umgehen oder daran vorbeischießen können, obwohl es Sonderfälle gibt (z.B. Panzersperren), bei denen eine ausreichende Anzahl dieser kleinen Geländestücke ein Gebiet unpassierbar machen kann. Gute Beispiele für kleine Geländestücke sind Laternenpfähle, zerstörte Autos und einzelne Bäume.





## 2 Weiche Geländestücke

In diese Kategorie fallen in der Regel natürliche Geländestücke wie hohes Gras und leichte Vegetation. Weiche Geländestücke gelten für Infanterie als Schwieriges Gelände und sind für Flieger, die sich unterhalb oder auf der Höhe des Geländestückes bewegen, unpassierbar. Weiche Geländestücke, die tiefer als 6 Zoll sind, blockieren Sichtlinien auf Fahrzeuge und Infanterie. Sie blocken außerdem Sichtlinien für Flieger, wenn das Ziel sich zu mehr als 50% innerhalb des Geländestücks befindet und das Geländestück mindestens 1 Zoll hoch ist. Weiche Geländestücke bieten Sichtschutz für Infanterie, Fahrzeuge und Flieger, wenn durch sie hindurch oder in sie hineingeschossen wird.



## 3 Normale Geländestücke

Dies sind stabile, ausladende Geländestücke wie Geröllfelder oder dichte Wälder. Wenn sie tiefer als 4 Zoll sind, blockieren sie Sichtlinien auf Infanterie und Fahrzeuge. Sie blocken außerdem Sichtlinien für Flieger, wenn das Ziel sich zu mehr als 50% innerhalb des Geländestücks befindet und das Geländestück mindestens 1 Zoll hoch ist. Für Fahrzeuge sind sie unpassierbar, für Infanterie gelten sie als Schwieriges Gelände und für Flieger, die sich unterhalb oder auf der Höhe des Geländestückes bewegen,

sind sie unpassierbar. Wenn durch sie hindurch oder in sie hineingeschossen wird, profitieren Infanterieeinheiten von Infanteriedeckung und Infanterie, Fahrzeuge und Flieger erhalten Sichtschutz.

Niedrige Mauern, Barrikaden oder Befestigungen (also Geländestücke, hinter denen sich Infanterie verbergen und darüber hinwegschießen kann) gelten ebenfalls als normale Geländestücke.



## 4 Harte Geländestücke

Dies sind große, stabile Geländestücke wie hohe Mauern und Ruinenfelder. Sie sind für Infanterie, Fahrzeuge und Flieger, die sich unterhalb oder auf der Höhe des Geländestückes bewegen, unpassierbar. Sie blockieren außerdem Sichtlinien.



## GEBÄUDE

Ein Gebäude wird durch geschlossene Wände und ein Dach definiert. Alle Gebäude blockieren Sichtlinie und sind unpassierbar für Infanterie, Fahrzeuge und Flieger, die auf einer niedrigeren Höhe als der Gebäudehöhe fliegen.

Gebäude unterscheiden sich von normalen Geländestücken dadurch, dass sie von Infanterie besetzt werden können und zerstörbar sind. Die Regeln für Gebäude sind relativ umfangreich, da sie für das Spiel häufig von zentraler Bedeutung sind.

Gebäude lassen sich in verschiedene Größenkategorien unterteilen. Diese sind nur eine grobe Empfehlung, allerdings müssen sich die Spieler vor Spielbeginn einigen, in welche Kategorie ein Gebäude gehört.

Besonders hohe, schmale oder ausladende Gebäude können aus den Kategorien herausfallen, müssen aber dennoch einer von ihnen zugeordnet werden.

### 1 Mikro-Gebäude

Ein Gebäude mit nur einem Stockwerk und einem extrem kleinen Grundriss, beispielsweise eine Hütte. Diese Gebäude sind zu klein, um besetzt zu werden, können aber zerstört werden, wenn sie im Weg stehen. Sie dienen hauptsächlich als Dekoration.

### 2 Winzige Gebäude

Maximal 3 Stockwerke und 4 Quadratfuß Fläche. Dies entspricht einem typischen Wohnhaus.

### 3 Kleine Gebäude

Bis zu 5 Stockwerke und eine Fläche von 15 Quadratfuß.

### 4 Mittlere Gebäude

Bis zu 7 Stockwerke und eine Grundfläche von 25 Quadratfuß.

### 5 Große Gebäude

Bis zu 10 Stockwerke und eine Grundfläche von 40 Quadratfuß.

Gebäude haben ein Profil, das dem von Einheiten ähnelt, aber deutlich weniger komplex ist. Eine Übersicht über die Gebäudeprofile bietet die folgende Tabelle:

### GEBÄUDEPROFILE

Größe	P (Schwach)	P (Standard)	P (Verstärkt)	LP	G
Mikro	4	6	8	2	0
Winzig	4	6	8	4	3
Klein	4	6	8	10	6
Normal	–	6	8	20	9
Groß	–	6	8	40	12

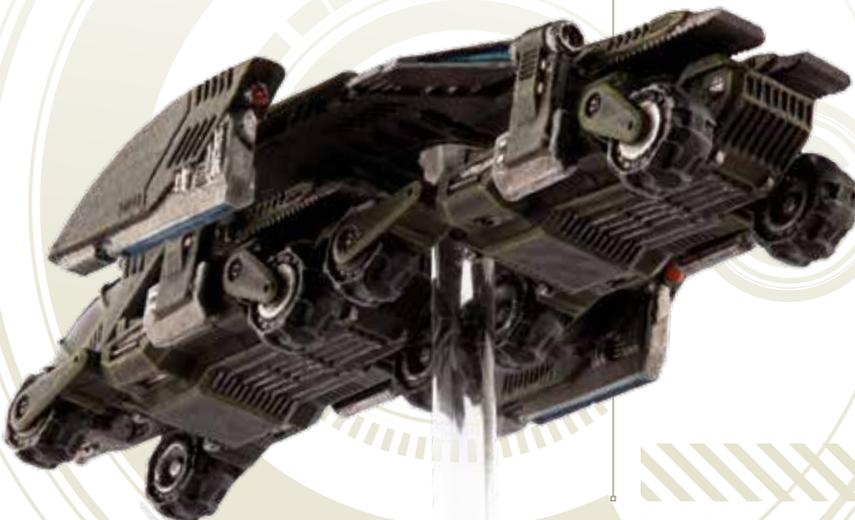
**P Panzerung (Schwach/Standard/Verstärkt):** Dieser Wert gibt die Widerstandsfähigkeit des Gebäudes gegen Schaden an (genau wie die Panzerung bei Einheiten). Höhere Werte bedeuten eine stabilere Bauweise (auf einer Skala von 1-10). Jedes Gebäude fällt in eine der folgenden Kategorien:

- **Schwache Bauweise:** Ein Gebäude aus primitiven Materialien wie Holz, Bambus oder Stroh. Nicht unbedingt ein Ort, an dem man sich gegen Panzerfahrzeuge verschanzt. Beachtet, dass große Gebäude nicht aus einfachen Materialien bestehen können!
- **Standard-Bauweise:** Die meisten Gebäude, die für den zivilen oder militärischen Gebrauch errichtet wurden, sind relativ widerstandsfähig gegen Kleinwaffen. Fast alle Gebäude einer urbanen Umgebung fallen in diese Kategorie.
- **Verstärkte Bauweise:** Gebäude, die schwer gepanzert sind und Schutz vor fast allen Waffen – abgesehen von besonders mächtigen Geschützen – bieten, gehören in diese Gruppe. Besonders wichtige oder an der Front befindliche Gebäude wie Kommandoposten oder Bunker sind häufig verstärkt.

**LP Lebenspunkte:** Die maximale Anzahl an Schaden, die ein Gebäude verkraften kann, bevor es einstürzt. Dies funktioniert wie die Lebenspunkte von Einheiten.

**G Garnisonswert:** Die maximale Anzahl an Infanteriebasen, die aus dem Gebäude feuern können (siehe »Garnisonen«).

**Zerstörte Gebäude:** Wenn ein Gebäude zerstört wird, werden alle Infanterieeinheiten in seinem Inneren sofort ausgeschaltet (getötet oder unter den Trümmern begraben). Auch Fahrzeuge oder Infanterie auf dem Dach werden sofort zerstört. Fahrzeuge und Infanterie, die sich in 1 Zoll um das Gebäude befinden, werden bei einem Wurfresultat von 2+ zerstört. Das Gebäude sollte dann vom Spielfeld entfernt und durch ein Trümmerfeld ersetzt werden, welches grob den Abmessungen des Gebäudes entspricht. Das Trümmerfeld gilt als 1 Zoll hohes, solides Geländestück.



## GARNISONEN

Alle Gebäude mit einem Garnisonswert (G) können von Infanterie besetzt werden. Innerhalb von Gebäuden sind Infanterieeinheiten in der Regel weit weniger verwundbar als auf offenem Feld. Gebäude beinhalten außerdem häufig wichtige Missionsziele, weswegen die schnelle Besetzung von Gebäuden der Schlüssel zum Sieg sein kann. Die Regeln für das Besetzen von Gebäuden können in verschiedene Bereiche unterteilt werden.

### 1 Ein Gebäude betreten

Um ein Gebäude zu besetzen, muss es von Infanterie betreten werden. Damit dies möglich ist, muss sich eine Infanteriebase der Schwadron innerhalb von 1 Zoll um einen Eingang befinden (die gesamte Schwadron muss das Gebäude auf einmal betreten). Sobald sich die Infanterie im Gebäude befindet, wird sie vom Spielfeld entfernt und ihre Präsenz im Gebäude durch einen Marker angezeigt (oder man stellt sie auf das Dach des Gebäudes – es bietet sich deshalb an, Gebäude entsprechend zu gestalten).

Die maximale Zahl der Infanteriebases in einem Gebäude entspricht seinem doppelten Garnisonswert (G). Wenn ein Gebäude voll ist, können keine weiteren Truppen hinein. Wenn nicht genug Platz für eine gesamte Schwadron ist, kann keine ihrer Bases das Gebäude betreten.

Infanterie, die ein Gebäude betreten hat, kann im selben Zug nicht schießen, weder davor noch danach.

### 2 Aus einem Gebäude feuern

Infanterie in einem Gebäude kann durch jede Wand, in der sich Fenster oder andere Öffnungen befinden, auf Ziele außerhalb des Gebäudes feuern.

Zu Beginn ihrer Aktivierung muss der Spieler festlegen, welche Infanteriebases feuern sollen (was bedeutet, dass sie nicht im selben Zug feuern können, in dem sie das Gebäude betreten). Diese Bases müssen dann einer Wand

zugewiesen werden, aus der sie feuern (diese muss Fenster oder andere Öffnungen haben). Kennzeichnet dies am besten mit Markern.

Die maximale Zahl an Bases, die pro Runde aus einem Gebäude feuern kann, entspricht dem Garnisonswert (G) des Gebäudes. Ihr könnt auch beschließen, eine Infanteriebase nicht zum Schießen einer Wand zuzuweisen, in diesem Fall versteckt sich die Einheit im Gebäude. Bases, die einer Gebäudeseite zugewiesen werden, gelten in Bezug auf ihren BS-Wert nicht als bewegt.

Wenn eine Einheit aus einem Gebäude feuert, kann jedes Fenster und jede Öffnung in der zugewiesenen Wand als Ausgangspunkt des Schusses gewählt werden. Dieser Punkt kann für jede Waffe anders sein. Er wird auch zum Abmessen von Sichtlinien und Entfernungen genutzt.

Sobald eine Einheit aus einem Gebäude gefeuert hat, kann sie in dieser Runde nichts mehr tun und muss der Wand zugewiesen bleiben, bis sie das nächste Mal aktiviert wird (dies gibt dem Gegner Gelegenheit, das Feuer zu erwidern).

### 3 Auf Infanterie in einem Gebäude schießen

Wenn Infanterie zuvor einer Wand zugewiesen wurde, um zu feuern, kann sie von außen beschossen werden.

Sichtlinie und Entfernung werden dabei zum nächsten sichtbaren Punkt der Wand gemessen. Dies muss nicht derselbe sein, von dem aus die Infanterie zuvor gefeuert hat. Das Feuer kann auf alle Bases aufgeteilt werden, die zuvor der Wand zugewiesen wurden (genau wie bei Beschuss auf offenem Feld).

Infanterie in einem Gebäude gilt als in Infanteriedeckung und Sichtschutz (die Wände gewähren Schutz vor Geschossen, und die dunklere Umgebung in den Gebäuden macht es schwerer, sie zu sehen). Beachtet, dass Infanterie, die sich in einem Gebäude versteckt, nicht direkt beschossen werden kann.





#### 4 Auf ein besetztes Gebäude schießen («Schaden durch fallende Trümmer»)

Wenn ein Gebäude beschädigt wird, kann es passieren, dass die herumfliegenden Trümmer, Splitter und kollabierenden Wände Infanterie im Inneren töten. Jedes Mal, wenn ein Gebäude einen Schadenspunkt erleidet, wird ein W6 geworfen. Bei einem Ergebnis von 5+ erleidet eine zufällig ermittelte Schwadron im Inneren einen Treffer mit Energie 6. Deckung wird für diesen Treffer ignoriert und der Schaden innerhalb der Schwadron jener Base zugeteilt, die bereits die meisten Schadenspunkte erlitten hat (bei Gleichstand wird er zufällig verteilt). Wenn das Gebäude bereits vor dem Beschuss auf weniger als 50% seiner ursprünglichen LP reduziert wurde, erleidet Infanterie im Inneren bereits bei einem Wurf von 4+ einen Treffer durch fallende Trümmer, da das Gebäude immer instabiler wird.

Einheiten mit passiven Gegenmaßnahmen dürfen jetzt versuchen, den Schaden zu verhindern, ansonsten wird ganz normal auf der Trefferwurf-tabelle gewürfelt, um festzustellen, ob Schaden verursacht wurde.

Es ist nicht möglich, absichtlich auf ein Gebäude zu schießen, in dem sich befreundete Infanterie befindet.

#### 5 Ein Gebäude verlassen

Es gibt zahlreiche Gründe, um ein Gebäude zu verlassen. Vielleicht werden die Truppen anderswo benötigt oder das Gebäude steht kurz vor dem Einsturz?

Wenn Einheiten ein Gebäude verlassen, dürfen die Bases einer Schwadron innerhalb von 2 Zoll um einen Eingang platziert werden (falls sie sich bewegen dürfen). Die Einheiten müssen in Formation platziert werden (die ganze Schwadron muss das Gebäude simultan verlassen). Wenn es nicht möglich ist, alle Bases innerhalb von 2 Zoll zu platzieren, dann müssen sie so nahe wie möglich am Eingang platziert werden. Beachtet, dass der Eingang auch auf dem Dach sein kann.

Infanterie kann nicht in derselben Runde schießen, in der sie ein Gebäude verlassen hat. Sie gilt außerdem als bewegt.

#### 6 Verbundene Gebäude

Manchmal sind Gebäude durch Brücken oder unterirdische Tunnel verbunden. Gebäude, die weniger als 3 Zoll voneinander entfernt sind, können als verbunden gelten. Schwadronen können sich zwischen zwei verbundenen Gebäuden hin und her bewegen, wenn sie normalerweise in der Lage wären, sich zu bewegen. Verlegt sie dazu einfach in das neue Gebäude. Im selben Zug kann die Schwadron nicht schießen.

#### 7 Massive Gebäude simulieren

Wenn Ihr besonders große Gebäude in das Spiel integrieren wollt, ist es das Beste, diese aus mehreren verbundenen kleineren Gebäuden zusammenzusetzen. Auf diese Weise können Truppen verschiedene Bereiche des Gebäudes besetzen und außerdem können einzelne Bereiche separat zerstört werden. Wie Ihr die Gebäude aufbaut, ist vollständig euch überlassen.

#### 8 Gebäude und Höhenlinien

In Bezug auf den Bodenverhalten sich Gebäude in der Regel wie andere Geländestücke auch (sie ragen daraus hervor). Es kann aber sein, dass ihr etwas Besonderes ausprobieren wollt, beispielsweise ein riesiges Gebäude mit einem Dach, welches das halbe Spielfeld bedeckt. In diesem Fall ist es das Beste, wenn sich die Spieler vor Spielbeginn darüber verständigen, dass das Dach in Bezug auf die Höhenlinie als Bodenhöhe zählt (so dass Flieger problemlos darüber operieren können).

## GEBÄUDEKAMPF

Von außerhalb auf Infanterie in einem Gebäude zu schießen, ist nicht die einzige Möglichkeit, um mit ihr fertig zu werden. Häufig ist es notwendig, das Gebäude mit eigener Infanterie zu stürmen und sich in den gnadenlosen Kampf von Raum zu Raum zu stürzen. Bei diesen intensiven Gefechten ist ein Blutbad vorgeplant.

Jede Infanteriebase hat einen GK-Wert in ihrem Profil. Dieser steht für Training, Ausrüstung und Fähigkeiten im Gebäudekampf. Das größte Gewehr hilft hier nicht viel, stattdessen sind Geschwindigkeit, Überraschung und Aggressivität (zusammen mit ein paar gut platzierten Granaten) die effektivsten Waffen. Ein Gebäudekampf läuft folgendermaßen ab:

### 1 Auftakt

Um einen Gebäudekampf zu beginnen, müssen die Schwadronen, die das Gebäude stürmen wollen, es zunächst betreten. Gebäude, die bereits voll sind, können nicht betreten werden.

Gebäude können nicht durch einen Eingang betreten werden, der sich in einer Wand befindet, der gegnerische Truppen zum Herausfeuern zugewiesen wurden (dies wäre viel zu gefährlich, da alle Eingänge gesichert sind!).

Der Gebäudekampf beginnt in der Aufräumphase der Auftaktphase der nächsten Spielrunde. Das bedeutet, dass Truppen im Inneren des Gebäudes (falls sie bisher nicht aktiviert wurden) in der laufenden Runde noch feuern oder das Gebäude verlassen können, bevor der Gebäudekampf beginnt.

### 2 Definition

Der Spieler, der zuerst Truppen im Gebäude hatte, wird als Verteidiger bezeichnet, der Spieler, der das Gebäude stürmt, gilt als Angreifer. Beide Seiten können während eines besonders blutigen Gebäudekampfes weitere Verstärkungen in das Gebäude schicken, die Rollen der Spieler ändern sich allerdings erst, wenn der Angriff zurückgeschlagen wurde, alle Verteidiger das Gebäude verlassen haben oder getötet wurden. In diesem Fall wurde das Gebäude erobert und der Angreifer wird zum Verteidiger.

### 3 Aktivierung abwarten

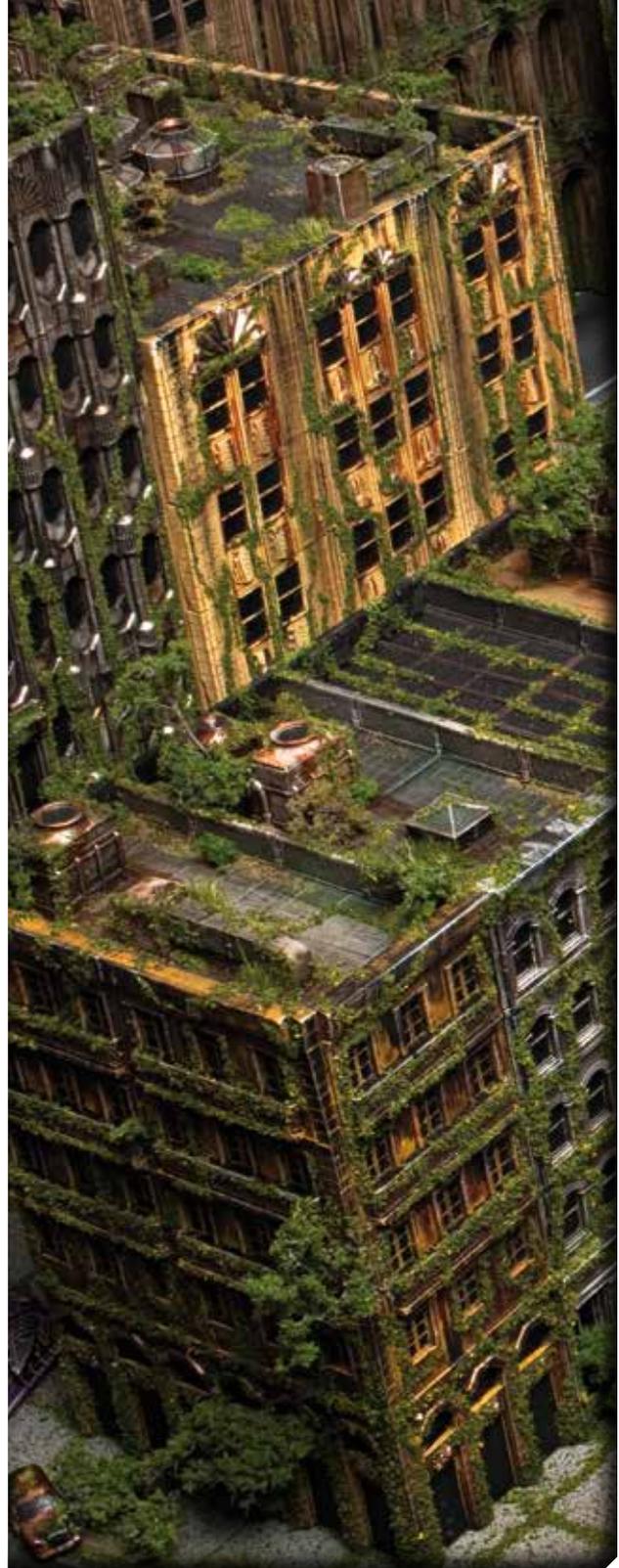
Sobald der Gebäudekampf begonnen hat, passiert so lange nichts, bis der Verteidiger die erste Kampfgruppe aktiviert, die Infanterie im Inneren des Gebäudes umfasst. Die Einheiten des Angreifers müssen warten und dürfen nicht handeln, wenn ihre Kampfgruppe vorher aktiviert wird. Falls der Verteidiger zusätzlich Infanterie aus einer anderen Kampfgruppe innerhalb des Gebäudes hat, werden diese Einheiten vorzeitig aktiviert (da alle Truppen des Verteidigers zusammenarbeiten, um den Angriff zurückzuschlagen). Alle Truppen des Angreifers werden ebenfalls frühzeitig aktiviert und können in dieser Runde keine anderen Aktionen mehr durchführen.

Infanterie kann nicht im selben Zug an einem GK teilnehmen, in dem sie das Gebäude betreten hat. Sie gelten allerdings in der Bewertungsphase (Schritt 7) als im Gebäude befindlich.

Fahrt mit dem GK am Ende der Aktivierung der Kampfgruppe fort (andere Einheiten der Kampfgruppe können ihre Aktionen ganz normal durchführen).

### 4 Abwehrtruppen zuweisen

Der Verteidiger muss nun Schwadronen innerhalb des Gebäudes damit beauftragen, die Angreifer zurückzu-



schlagen. Er muss dabei mindestens eine Schwadron für jede angreifende Schwadron einsetzen, oder alle Truppen, wenn er in der Unterzahl ist. Die Abwehrtruppen dürfen in diesem Zug nicht aus dem Gebäude feuern oder sich bewegen. Außerdem müssen sie sich von den Fenstern ins Innere des Gebäudes zurückziehen, wenn sie vorher aus Fenstern geschossen haben.

Einheiten mit der Sonderregel »Blutrünstig« müssen den Abwehrtruppen zugewiesen werden. Nur Schwadronen, die sich bewegen dürfen, können den Abwehrtruppen zugewiesen werden (das bedeutet, dass Truppen, die sich in diesem Spielzug in das Gebäude bewegt haben, nicht zugewiesen werden dürfen). Angreifende Schwadronen, die in diesem Zug das Gebäude betreten haben, dürfen ebenfalls nicht am Gebäudekampf teilnehmen, und ihnen müssen auch keine Abwehrtruppen zugewiesen werden.

## 5 Chance zur Flucht

Ganze Schwadronen, die sich in einem Gebäude befinden, in dem ein Kampf ausbricht, von denen aber keine Base den Abwehrtruppen zugewiesen wurde, dürfen das Gebäude jetzt verlassen, aus den Fenstern feuern oder sich in ein verbundenes Gebäude bewegen (»Ihr beschäftigt sie, wir machen, dass wir wegkommen!«). Schwadronen dürfen das aber nur tun, wenn sie sich in dieser Runde noch bewegen dürfen.

## 6 Kampf!

Nun beginnt die Kampfphase des Gebäudekampfs. Diese besteht aus folgenden Schritten:

**1. Würfelzahl bestimmen:** Der Angreifer multipliziert den GK-Wert jeder seiner Schwadronen mit ihren jeweils verbleibenden Lebenspunkten (aufgerundet) und addiert die Ergebnisse. Truppen, die das Gebäude erst in dieser Runde betreten haben, werden ignoriert. Danach macht der Verteidiger dasselbe für die Schwadronen, die er den Abwehrtruppen zugewiesen hat.

**2. Würfel zuweisen:** Die Würfel werden nun gleichmäßig auf die Bases des Gegner verteilt. Wenn sie nicht genau gleich verteilt werden können, darf der Spieler seine übrigen Würfel auf Bases seiner Wahl verteilen.

**3. Treffer ermitteln:** Die Würfel sollten nun schwadronsweise zusammengefasst werden (wenn bei einer Schwadron mit 2 Bases also einer Base 4 Würfel zugewiesen wurden und der anderen Base 5 Würfel, dann werden diese zu einem einzelnen Wurf mit 9 Würfeln zusammengefasst). Diese Würfel werden dann gegen den P-Wert des Ziels gewürfelt, wobei die folgende GK-Schadenstabelle zum Einsatz kommt:

**GK-SCHADENSTABELLE**

Gegnerische Panzerung (P)	1	2	3	4
Benötigter Schadenswurf	3+	4+	5+	6+

Jeder Würfel, der den Zielwert erreicht oder übertrifft, verursacht einen Treffer bei der Zielschwadron.

Einheiten mit passiven Gegenmaßnahmen dürfen danach versuchen, diese Treffer – genau wie bei normalem Beschuss – abzuwehren.

Elitetruppen oder sehr agile Krieger sind besonders effektiv im gnadenlosen Kampf von Raum zu Raum. Sie haben in ihrem Profil einen Ausweichen-Wert bei ihren Sonderregeln. Diese Einheiten dürfen Treffern im Gebäudekampf ausweichen, als hätten sie passive Gegenmaßnahmen.

Einheiten mit passiven Gegenmaßnahmen und einem Ausweichen-Wert dürfen beide Fähigkeiten nacheinander nutzen.

**4. Schaden verteilen:** Jeder verbleibende Treffer richtet einen Schadenspunkt bei der Zielschwadron an. Dieser Schaden muss der Base zugewiesen werden, die bereits den meisten Schaden erlitten hat. Wenn sie zerstört wird, wird der übrige Schaden der nächsten Base zugewiesen und so weiter (dies verhindert, dass die Spieler den Schaden gleichmäßig über ihre Bases verteilen).

Wenn mehrere Bases gleich viel Schaden erlitten haben, wähle einfach eine beliebige, da sie spieltechnisch ohnehin identisch sind.

Beachtet, dass diese Kämpfe in der Regelschnell und verlustreich sind, genau wie reale Gefechte auf engem Raum.

**5. Moral:** Gebäudekampf ist für die beteiligten Soldaten enorm aufreibend, da sie Verluste aus nächster Nähe miterleben.

Sobald der Schaden verteilt wurde, muss jede am Kampf beteiligte Schwadron, die auf weniger als die Hälfte ihrer ursprünglichen LP reduziert wurde (während des Kampfes oder davor), einen Moraltest ablegen, um zu ermitteln, ob sie die Nerven behält um weiterzukämpfen.

Infanterie hat einen Moralwert (M) in ihrem Einheitenprofil (z.B. M 4+). Für jede Schwadron, die den Test ablegen muss, wird ein W6 geworfen. Wenn der Moralwert erreicht oder übertroffen wird, ist der Test bestanden und die Schwadron kämpft weiter. Wenn alle am Kampf beteiligten Gegner vernichtet wurden, ist der Test automatisch bestanden (die Sieger feiern ihren Erfolg).

Wenn der Test scheitert, müssen die Überreste der Schwadron sich sofort aus dem Gebäude zurückziehen, entweder indem sie in ein verbundenes Gebäude wechseln, ihre Transporter betreten (siehe »Transporter«) oder ins Freie fliehen. Die Schwadron darf in dieser Runde nichts mehr tun. Wenn sie sich in ihre Transporter zurückgezogen hat, dürfen diese sich nicht mehr bewegen (da die Infanterie die ganze Runde mit Kämpfen beschäftigt war).

Wenn dieser Schritt dazu führen würde, dass alle Schwadronen das Gebäude verlassen, dann bleibt die Schwadron mit den meisten verbleibenden LP im Gebäude. Bei Gleichstand entscheidet ein Würfelwurf.

## 7 Abrechnung

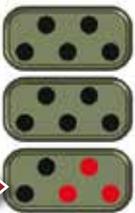
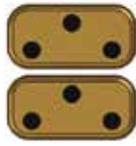
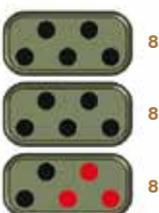
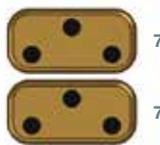
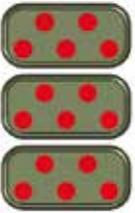
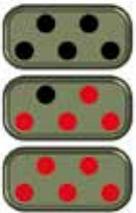
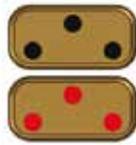
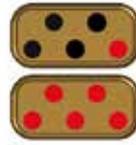
Wenn noch Angreifer und Verteidiger im Gebäude sind (selbst wenn die Abwehrtruppen vernichtet wurden oder geflohen sind), geht der Gebäudekampf weiter. Wenn der Angreifer Kampfgruppen aktiviert, die Schwadronen enthalten, die am Gebäudekampf beteiligt sind, dann dürfen diese Schwadronen nicht handeln, da sie bereits beschäftigt sind. Die nächste Gebäudekampf-Runde beginnt, wenn der Verteidiger eine Kampfgruppe mit Schwadronen aktiviert, die am Gebäudekampf beteiligt sind und handeln dürfen (in der Regel in der nächsten Runde).

### Anmerkung

Gebäudekampf mit mehr als zwei Parteien: Bei Spielen mit mehr als zwei Spielern kann ein Gebäudekampf auch 3 oder mehr Parteien umfassen. In diesem Fall werden die Angriffswürfel in Schritt 2 der Kampfphase gleichmäßig auf alle gegnerischen Bases verteilt.

Es gibt immer nur einen Verteidiger. Wenn alle Truppen des Verteidigers getötet wurden oder geflohen sind, wird der Spieler, der die meisten LP an überlebender Infanterie im Gebäude hat, zum neuen Verteidiger. Bei einem Gleichstand entscheidet ein Würfelwurf.

## GEBÄUDEKAMPF: EIN KOMPLEXES BEISPIEL

	ANGREIFER	VERTEIDIGER
<p><b>SCHRITT 1:</b> DIE ZAHL DER WÜRFEL BESTIMMEN</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">Zuvor schon 3 LP verloren</p>	 <p>Legionäre Schwadron 1 <b>GK 1 x 12 LP</b> = 12 Würfel</p>  <p>Legionäre Schwadron 2 <b>GK 1 x 15 LP</b> = 15 Würfel</p> <p>= 27 Würfel</p>	 <p>Sirenen Schwadron <b>GK 5 x 6 LP</b> = 30 Würfel</p>  <p>Unsterbliche Schwadron <b>GK 1,5 x 10 LP</b> = 15 Würfel</p> <p>= 45 Würfel</p>
<p><b>SCHRITT 2:</b> WÜRFEL ZUWEISEN</p>	 <p>Legionäre Schwadron 1</p>  <p>Legionäre Schwadron 2</p> <p>45 Würfel gleichmäßig auf die Bases verteilt. Der Angreifer weist übrige Würfel Schwadron 1 zu.</p>	 <p>Sirenen Schwadron</p>  <p>Unsterbliche Schwadron</p> <p>27 Würfel gleichmäßig auf die Bases verteilt. Der Verteidiger weist übrige Würfel den Sirenen zu.</p>
<p><b>SCHRITT 3:</b> TREFFER ERMITTELN</p>	<p>Legionäre haben eine Panzerung von 2</p> <p>Legionäre haben eine Panzerung von 2</p> <p style="text-align: center;"><b>Nachschlagen in der GK-Tabelle:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Angreifer wirft 24 Würfel, Schaden bei 4+</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">Erzieht 13 Treffer</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Angreifer wirft 21 Würfel, Schaden bei 4+</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">Erzieht 9 Treffer</p> </div> </div>	<p>Sirenen haben eine Panzerung von 1</p> <p>Unsterbliche haben eine Panzerung von 3</p> <p style="text-align: center;"><b>Nachschlagen in der GK-Tabelle:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Verteidiger wirft 14 Würfel, Schaden bei 3+</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">Erzieht 10 Treffer</p> <p style="font-size: small;">Angreifer blockt 7 Treffer mit 2+ Ausweichen <b>3 Treffer verbleiben</b></p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Verteidiger wirft 13 Würfel, Schaden bei 5+</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">Erzieht 6 Treffer</p> </div> </div>
<p><b>SCHRITT 4:</b> SCHADEN VERTEILEN</p>	 <p>Legionäre Schwadron 1 <b>Verliert 13 LP</b></p>  <p>Legionäre Schwadron 2 <b>Verliert 9 LP</b></p>	 <p>Sirenen Schwadron <b>Verliert 3 LP</b></p>  <p>Unsterbliche Schwadron <b>Verliert 6 LP</b></p>
<p><b>SCHRITT 5:</b> MORAL</p>	<p>Unter 50% der ursprünglichen LP Moraltest erforderlich M: 4+, Verteidiger würfelt eine 4</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 2px solid black; background-color: #800000; color: white; padding: 10px; text-align: center; width: 45%;"> <p style="font-weight: bold; color: white;">VERNICHTET</p> </div> <div style="border: 2px solid black; background-color: #4a697d; color: white; padding: 10px; text-align: center; width: 45%;"> <p style="font-weight: bold; color: white;">MORALTEST BESTANDEN</p> </div> </div>	<p>Unter 50% der ursprünglichen LP Moraltest erforderlich M: 3+, Angreifer würfelt eine 1</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 2px solid black; background-color: #800000; color: white; padding: 10px; text-align: center; width: 45%;"> <p style="font-weight: bold; color: white;">KEIN MORALTEST ERFORDERLICH</p> </div> <div style="border: 2px solid black; background-color: #800000; color: white; padding: 10px; text-align: center; width: 45%;"> <p style="font-weight: bold; color: white;">MORALTEST VERPATZT</p> </div> </div>

## SONDERREGELN

### KOMMANDANTEN

Armeen ohne einen guten Kommandanten erringen selten Siege. Unter stetig wechselnden Kampfbedingungen machen die Entscheidungen und Handlungen der Frontkommandanten (also derjenigen, die tatsächlich auf dem Schlachtfeld anwesend sind) oft den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage aus.

Bei Dropzone Commander lenken Kommandanten ihre Truppen fast immer aus einem Befehlsfahrzeug heraus, da ein Anführer, der zu Fuß auf dem Schlachtfeld herumwandert, wohl kaum lange überleben würde. Aus dieser schützenden Hülle heraus kann der Kommandant das Schlachtfeld beobachten und mittels leistungsfähiger Kommunikationsausrüstung Befehle erteilen. In manchen Fällen sind die Befehlsfahrzeuge selbst keine Kampfeinheiten, aber sie erfüllen immer eine wichtige Rolle auf dem Schlachtfeld.

Kommandanten kosten Punkte wie jede andere Einheit, aber sie haben kein Standard-Einheitenprofil. Stattdessen haben sie ein Kommandantenprofil wie das folgende:

#### COLONIAL LIEUTENANT

KW	Radius	Verfügbar	Pkt
5	12"	K/S	60

#### KW

(Kommandowert): Dieser Wert spiegelt die Fähigkeiten eines Kommandanten wider (je höher, desto besser). Er beeinflusst verschiedene Dinge, darunter auch den Initiativwurf.

#### Radius

Dieser Wert gibt den maximalen Einflussbereich für bestimmte Fähigkeiten an.

#### Verfügbar

Gibt an, bei welchen Spielgrößen der Kommandant eingesetzt werden kann. Der Colonial Lieutenant kann bei einem Kampf oder einer Schlacht eingesetzt werden, aber nicht bei einem Gefecht (solche Einsätze sind schlicht zu klein, um seine Anwesenheit zu rechtfertigen).

#### Pkt

Gibt die Punkte an, die es kostet den jeweiligen Kommandanten aufzustellen.

In Bezug auf die Kommandanten gibt es zahlreiche Sonderregeln:

### 1 Befehlsfahrzeuge

Ein Kommandant muss normalerweise an Bord eines passenden Befehlsfahrzeugs aufgestellt werden. Diese Fahrzeuge haben in der Regel den Eintrag »Oberkommando« im **Kategorie**-Segment ihres Standard-Einheitenprofils. Jedes Befehlsfahrzeug kann nur einen Kommandanten beherbergen.

Ein Kommandant kann auch an Bord eines normalen Fahrzeugs in die Schlacht ziehen, in diesem Fall erleidet er allerdings einen Abzug von 50% auf seinen Radius-Wert, da dieses Fahrzeug nicht für eine Kommandofunktion ausgelegt wurde.

Der Kommandant kann sein Fahrzeug während des Kampfes nicht verlassen, und wenn es zerstört wird, wird angenommen, dass er getötet wurde (oder zumindest nicht mehr aktiv auf den Kampf einwirken kann).

### 2 Kommandokarten

Die Kommandokarten repräsentieren die besonderen Aktionen und Entscheidungen des Kommandanten. Jede Karte gibt an, wann sie gespielt werden kann und welche Effekte sie hat. Kommandokarten bringen weitere Dynamik und zusätzliche taktische Optionen ins Spiel, aber man kann auch ohne Kommandokarten spielen, wenn alle Spieler zustimmen. Jede Rasse hat ein spezielles Deck an Kommandokarten, welches in keiner Art und Weise verändert werden darf, sofern nichts anderes in den Regeln festgelegt ist. Das Deck muss vor Spielbeginn durchgemischt werden.

Die Spieler können in einem Spielzug beliebig viele Kommandokarten spielen, so lange sie noch welche auf der Hand haben. In der Auftaktphase kann ein Spieler so viele Kommandokarten nachziehen, bis die Zahl der Karten auf seiner Hand dem Kommandowert (**KW**) seines ranghöchsten Kommandanten auf dem Schlachtfeld entspricht. Kommandanten in Reserve oder Bereitschaft können das Kommando erst übernehmen, wenn sie auf dem Schlachtfeld anwesend sind!

Wenn der ranghöchste Kommandant getötet wird, muss der ihn kontrollierende Spieler sofort so viele Karten seiner Wahl abwerfen, bis die Zahl der Karten auf seiner Hand wieder dem Kommandowert (**KW**) des ranghöchsten verbliebenen Kommandanten entspricht. Aus diesem Grund ist es oft eine gute Idee, mehrere Kommandanten auf dem Feld zu haben, um eine gewisse Absicherung zu gewährleisten, falls einer von ihnen getötet wird. Wenn keine Kommandanten auf dem Schlachtfeld sind, darf der Spieler einen **KW** von 1 nutzen und somit eine Karte auf der Hand halten.

Wenn eine Karte aus irgendwelchen Gründen ausgespielt oder abgelegt wurde, sollte sie für alle Spieler sichtbar mit der Vorderseite auf einen Ablagestapel platziert werden. Wenn ein Spieler keine Karten mehr über hat, wird dieser Stapel umgedreht und zu einem neuen Deck durchgemischt, von dem gezogen wird.

#### Eine typische Kommandokarte sieht folgendermaßen aus:



#### Area (Wirkungsbereich)

Das Gebiet, in dem die Karte eingesetzt werden kann. Dies kann entweder Sphere of Influence (Einflussgebiet) sein (die Karte kann nur gespielt werden, wenn sich das Ziel/die Ziele innerhalb des Radius befinden), oder Global (keine Einschränkung).

#### Play (Spielen)

Gibt an, wann die Karte ausgespielt werden kann.

#### Target (Ziel)

Erklärt, auf welches Ziel bzw. welche Ziele die Karte gespielt werden kann. Ein Spieler kann auf eine einzelne Schwadron nur eine Karte pro Runde spielen; Karten, die nicht direkt die Schwadron oder Einheiten daraus zum Ziel haben, entfalten aber dennoch ihre Wirkung (z.B. bei Karten, die »Target: All friendly Squads« (Ziel: Alle befreundeten Einheiten) haben).

#### Effect (Effekt)

Dies gibt an, welchen Effekt die Karte auf das Ziel hat. Bevor die Karte ihre Wirkung entfaltet, können die anderen Spieler ihrerseits Karten als Reaktion darauf spielen. Wenn mehrere Karten ausgespielt werden, dann werden die Effekte in umgekehrter Reihenfolge abgehandelt (die zuletzt gespielte Karte tritt als erste in Kraft). Ihr könnt auch beschließen, dass ihr mit dem Ausspielen einer Karte warten wollt, bis der Effekt einer anderen Karte in Kraft getreten ist.

### 3 Wirkungsbereich

Jeder Kommandant hat einen Radius-Wert, der das Gebiet markiert, in dem er bestimmte Kommandokarten ausspielen kann. Es wird immer der Wert des ranghöchsten Kommandanten auf dem Spielfeld genutzt, auch dann, wenn die Karte von einem Kommandofahrzeug mit einem schlechteren Kommandanten an Bord aus gespielt wird (er gibt schlicht Befehle weiter). Wenn sich ein Fahrzeug mit einem Kommandanten an Bord in einem Transporter befindet, dann darf der Wirkungsbereich von dort aus gemessen werden.

Einheiten vom Typ Scout dienen ebenfalls als Kommando- und Kontrollrelais. Aus diesem Grund darf der Wirkungsbereich einer Kommandokarte auch von einem befreundeten Scout aus gemessen werden.

Das Ziel oder die Ziele der Kommandokarte müssen sich innerhalb des Wirkungsbereichs befinden, damit die Effekte der Karte in Kraft treten können (vorheriges Abmessen ist normalerweise nicht erlaubt). Eine Schwadron gilt als innerhalb des Wirkungsbereichs, wenn sich eine einzelne Einheit der Schwadron innerhalb des Bereichs befindet. Einheiten innerhalb eines Gebäudes gelten als innerhalb des Wirkungsbereichs, wenn sich ein beliebiger Teil des Gebäudes innerhalb des Radius befindet.

### 4 Auf Kommandanten in Schwadronen schießen

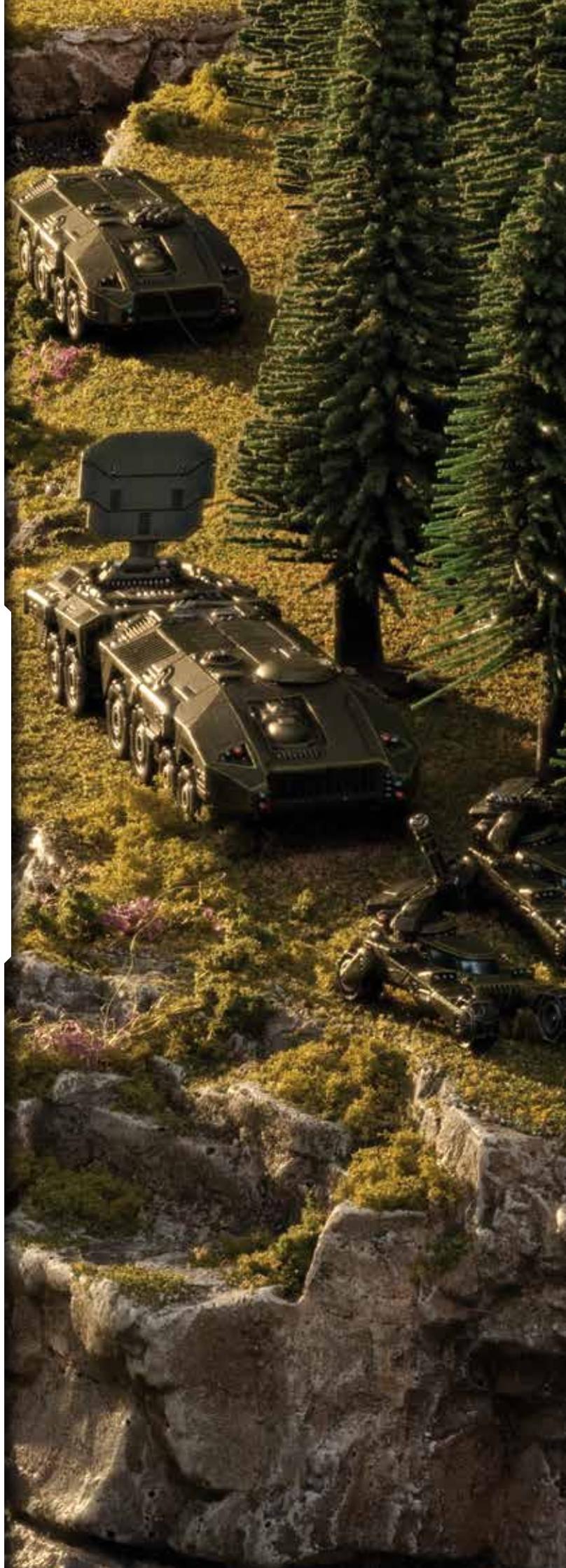
Wenn sich ein Kommandant an Bord einer Einheit befindet, die Teil einer Schwadron ist, dann darf der ihn kontrollierende Spieler Schüsse auf andere Einheiten der Schwadron, die ebenfalls in Reichweite sind und zu denen eine gleiche oder bessere Sichtlinie besteht (beide voll sichtbar, beide in Fahrzeugdeckung oder von einem Modell in Fahrzeugdeckung auf ein voll sichtbares Modell), umverteilen, vorausgesetzt, dass diese Umverteilung gleichmäßig erfolgt. Dies stellt dar, dass die Mitglieder einer Schwadron ihren Kommandanten abschirmen und unterstützen.

Beispiel: Eine Schwadron aus zwei Panzern feuert auf eine Schwadron aus drei Panzern, von denen einer einen Kommandanten beinhaltet. Der Angreifer weist beide Schüsse dem Panzer mit dem Kommandanten zu. Der Spieler, der den Kommandanten kontrolliert, darf die beiden Schüsse auf die anderen beiden Panzer verteilen, vorausgesetzt, dass sie beide in Reichweite sind und eine gleichwertige Sichtlinie besteht. Er darf dabei nicht beide Schüsse einem einzelnen Panzer zuweisen, sondern muss sie gleichmäßig verteilen. Wenn vier Schüsse auf die Schwadron abgefeuert würden, müsste er mindestens einen davon auch dem Panzer mit dem Kommandanten zuweisen.

### 5 Berühmte Kommandanten

Manche Kommandanten haben schon zu Lebzeiten Legendenstatus erreicht und sind überall bekannt, bewundert oder gefürchtet. Diese mächtigen Individuen können manchmal in die Schlacht geführt werden und sind Teil der Armeelisten. Berühmte Kommandanten können eigene Sonderregeln haben und können sogar den Armeepfad ändern, so dass er zu ihrem einzigartigen Kampfstil passt. Der Erweiterungsband **Die Rückeroberung: Phase 1** beinhaltet beispielsweise gleich mehrere dieser mächtigen Helden.

Vor einem Spiel müssen alle Spieler dem Einsatz berühmter Kommandanten zustimmen.



## SPEZIALWAFFEN

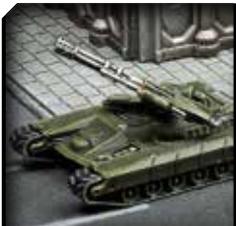
Zahlreiche Truppen bei Dropzone Commander verfügen über spezielle Waffen oder Sonderregeln.



### Alternativer Feuermodus (Alt-X)

Einige Waffen verfügen über mehrere Feuermodi. So kann beispielsweise ein konzentrierter Energiestrahl oder ein weit gefächerter Impuls aus ein und derselben Waffe abgefeuert werden. Eine Waffe mit alternativen Feuermodi verfügt über

zwei oder mehr Einträge in ihrem Waffenprofil, die bei ihren Sonderregeln den Eintrag Alt gefolgt von einer Zahl besitzen (z.B. Alt-1). In jeder Runde darf nur eine Waffe mit der gleichen Zahl abgefeuert werden.



### Ausfahrbarer Waffenarm (Ausfahrbar)

Manche Fahrzeuge (vor allem die Kampfpanzer der UCM) besitzen faltbare Türme, die so konzipiert wurden, dass sie über niedrige Hindernisse hinwegfeuern können, so die Rundumsicht verbessern und gleichzeitig den Rumpf des Panzers

schützen. Bei diesen Waffen kann die Sichtlinie 1 Zoll oberhalb des Rumpfes gemessen werden. Wenn die Einheit dies tut, können gegnerische Truppen diesen Punkt zur Sichtlinienbestimmung für ihren Beschuss wählen, die Zieleinheit gilt dann aber als in Fahrzeudeckung.



### Blutrünstig

Einheiten mit der Sonderregel Blutrünstig müssen bei Gebäudekämpfen immer den Abwehrtruppen zugewiesen werden.



### Flächenwaffen (FW-X)

Diese Waffen sorgen in einem weiten Bereich für Tod und Zerstörung. Explosionen, Feuerbälle, Schrapnell und Streumunition fallen in diese Kategorie. Alle Flächenwaffen nutzen eine Schablone. Welche das ist, wird im Bereich »Spezial« des Waffenprofils angegeben (z.B. durch den Eintrag »FW-G«, was bedeutet, dass die Waffe die große Schablone nutzt).

Beim Einsatz von Flächenwaffen wird ganz normal ein Trefferwurf gegen das gewählte Ziel durchgeführt. Wenn die Waffe trifft, darf das Zentrum der Explosionsschablone an einem beliebigen Punkt über dem Rumpf oder der Base der Zieleinheit platziert werden. Wenn der Schuss allerdings nicht trifft, dann weicht die Schablone um die Differenz zwischen benötigtem Wurf und gewürfeltem Ergebnis ab (in Zoll).

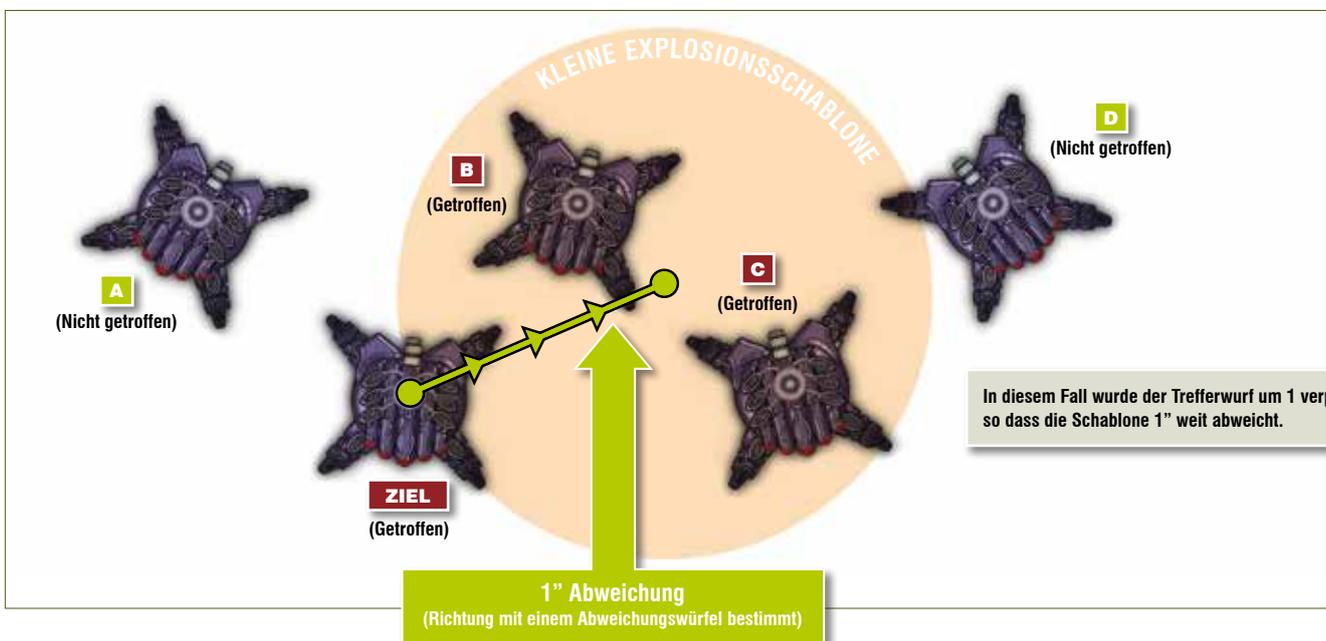
Wenn eine 1 gewürfelt wurde, wird der Schuss komplett ignoriert (er ging völlig daneben oder es gab eine Waffenfehlfunktion). Die Richtung, in die der Schuss abweicht, wird zufällig bestimmt, beispielsweise mit einem Kreisel oder einem Abweichungswürfel.

Wenn ein beliebiger Teil eines Fahrzeugs oder einer Infanteriebase unter der Schablone liegt, dann wird ein Treffer erzielt, für den wie üblich der E-Wert der Waffe genutzt wird. Flächenwaffen sind gegen Infanterie besonders tödlich. Wenn der Mittelpunkt einer Infanteriebase unter der Schablone liegt, dann werden W6 Treffer verursacht. Infanteriedeckung bietet keinen Schutz gegen Flächenwaffen.

Wenn eine Flächenwaffe auf eine Infanteriebase in einem Gebäude abgefeuert wird, dann verursacht ein erfolgreicher Treffer 2W6 Treffer gegen diese Base und Infanteriedeckung wird dabei ignoriert (dies stellt den verheerenden Effekt einer Explosion auf engem Raum dar). Ein Fehlschuss gilt als Treffer gegen das Gebäude (es sei denn, eine 1 wurde gewürfelt, in diesem Fall hat der Schuss keinen Effekt).

Wenn eine Flächenwaffe einen direkten Treffer gegen ein Gebäude erzielt (z.B. wenn direkt das Gebäude als Ziel gewählt wurde), wird keine Explosionsschablone platziert. Stattdessen erhält die Waffe die Sonderregel »Sturm-2«, wenn sie über keinen Sturm-Wert verfügt, oder verdoppelt den vorhandenen Sturm-Wert.

## FLÄCHENWAFFEN





### Flammenwaffen (Flamme)

Flammenwaffen gibt es auf den Schlachtfeldern bereits seit Jahrtausenden. In der fernen Zukunft dienen sie vor allem dazu, Infanterie in gut befestigten Stellungen zu vernichten. Flammenwaffen dürfen direkt auf Infanterieeinheiten in einem Gebäude feuern, auch wenn diese nicht einer Seite zugewiesen wurden, um aus den Fenstern zu feuern. Flammenwaffen ignorieren sowohl Infanteriedeckung als auch Sichtschutz, sie dürfen aber nicht auf Einheiten abgefeuert werden, die in einem Gebäudekampf gebunden sind, oder auf Infanterie, die sich im selben Gebäude befindet wie befreundete Infanterieeinheiten.



### Handfeuerwaffen (Hw-X)

Ein Kugelhagel aus den Waffen mehrerer Infanteristen kann für Flieger auf kurze Distanz zur Gefahr werden – es besteht immer die Gefahr, dass eine Schwachstelle getroffen wird. Einheiten mit Kleinwaffen können all ihre Schüsse durch einen einzelnen LA-Schuss mit 6 Zoll Reichweite ersetzen (siehe unten), wenn sie auf einen Flieger schießen. Dabei nutzen sie den normalen Ge-Wert der Waffe, der Energiewert (E) der Waffe entspricht der Zahl nach dem Hw-Eintrag (z.B. Hw-6). Diese Regel hat keine Wirkung, wenn die Base, die die Waffen nutzt, auf weniger als die Hälfte ihrer ursprünglichen LP reduziert wurde.



### Hohlladungsgeschosse (Hg)

Waffen, die Hohlladungsgeschosse verschießen (in der Regel Raketen), nutzen den Munroe-Effekt, um die Energie einer Explosion zu kanalisieren und so das Schadenspotential eines Sprengkopfes zu maximieren. Dies ermöglicht es der Waffe, mehr Schaden anzurichten, als ihr Energiewert eigentlich ermöglichen würde, vorausgesetzt sie trifft in einem passenden Winkel und an der richtigen

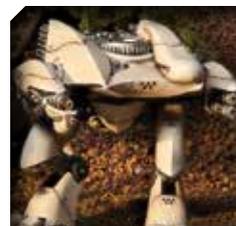
Stelle. Ein Treffer mit einem Hohlladungsgeschoss richtet bei einem Trefferwurf von 6+ immer 1 Schadenspunkt an, auch wenn die Waffenenergie normalerweise nicht ausreichen würde, um Schaden anzurichten (der Trefferwurf wird normal durchgeführt). Andere Waffen, die sich ebenfalls auf sehr genaue Treffer verlassen, (z.B. Antimateriegewehre) nutzen ebenfalls die Regel für Hohlladungsgeschosse.



### Indirekt feuernde Waffen (IF)

In diese Kategorie fallen normalerweise Artilleriewaffen, die auf irgendeine Art über Gelände hinweg schießen können. Indirekt feuernde Waffen dürfen über Geländestücke hinweg feuern, die normalerweise ihre Sichtlinie blockieren würden. Dies führt allerdings zu einem Genauigkeitsverlust, so dass die Waffe einen +2 Modifikator auf ihren Genauigkeitswert erleidet.

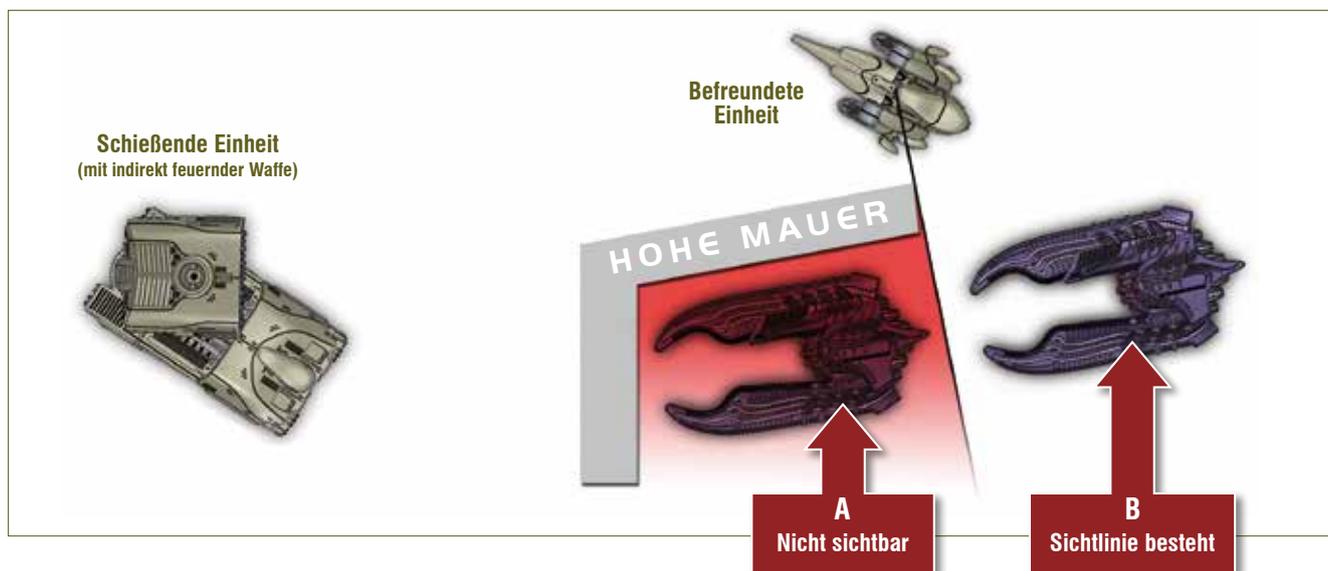
Darüber hinaus muss die Einheit mit der indirekt feuernden Waffe wissen, wo sich ihr Ziel befindet, und benötigt deshalb einen vorgelagerten Beobachter, der ihr Feuer dirigiert. Sie darf nur auf das Ziel feuern, wenn eine beliebige befreundete Einheit eine Sichtlinie dazu besitzt (man geht davon aus, dass alle Einheiten über fortgeschrittene Kommunikationstechnologie verfügen). Wenn die befreundete Einheit ein Scout ist (im Einheitenprofil unter »Kategorie« nachzulesen), dann entfällt der +2-Modifikator auf den Genauigkeitswert. Dies spiegelt die die hochmodernen Sensor- und Kommunikationseinheiten der Scouts wider.



### Koaxiale Waffen (KA-X)

Manche Waffen wurden auf derselben festen Achse montiert wie andere, weshalb sie in dieselbe Richtung feuern müssen. Koaxiale Waffen sind durch 2 oder mehr Einträge in ihrem Profil gekennzeichnet, wobei bei den Sonderregeln auf das Kürzel KA eine Zahl folgt (z.B. KA-1). Waffen mit derselben KA-Zahl müssen innerhalb einer Runde in denselben Feuerbereich feuern (wenn also beide den Feuerbereich F/S/R haben und eine Waffe in den F-Bereich feuert, dann muss die andere Waffe dasselbe tun).

## INDIREKTES FEUER





### Luftabwehrwaffen (LA)

Diese Waffen wurden speziell dafür entwickelt, Flieger abzuschießen. Sie können aber auch ganz normal gegen Bodenziele eingesetzt werden. Sie sind die einzigen Waffen, die auf Flieger schießen dürfen, und sie können dies auf zwei Arten tun:

- 1. Normal:** Eine LA-Waffe kann auf Flieger in Reichweite abgeschossen werden, wenn sie normalerweise feuern könnte.
- 2. Reaktionsfeuer:** LA-Waffen sind auf extrem beweglichen Sockeln montiert und so gestaltet, dass sie sich schnell nähernde Flieger treffen können. Wenn ein Gegner einen Flieger bewegt oder mit ihm feuert, darf jede Einheit, die mit LA-Waffen ausgerüstet ist, aktiviert werden, um auf ihn zu feuern. Diese Aktivierung erfolgt zusätzlich zur normalen Aktivierung, ermöglicht aber nur das Schießen.

LA-Waffen dürfen kein Reaktionsfeuer durchführen, wenn sie in dieser Runde bereits gefeuert haben oder die Einheit sich weiter als den BS-Wert der Waffe bewegt hat. Nach dem Reaktionsfeuer kann die LA-Waffe im weiteren Verlauf der Runde nicht mehr feuern und die Einheit, die die Waffe trägt, darf sich nur noch maximal bis zum BS-Wert der Waffe bewegen.

Die Sichtlinie kann von jedem Punkt entlang des Flugkorridors des Fliegers aus gemessen werden (die Strecke, die der Flieger zurückgelegt hat). Der Punkt, der gewählt wird, wird als »Gefechtspunkt« bezeichnet. Der Beschuss wird ganz normal gegen diesen Punkt abgehandelt.

Ein Abmessen von Entfernungen bevor man sich für das Reaktionsfeuer entscheidet und den Gefechtspunkt festlegt, ist

nicht erlaubt (die Zeit ist selbst für moderne Entfernungsmessgeräte zu knapp). Wenn sich herausstellt, dass eine Einheit, die Reaktionsfeuer gewählt hat, außer Reichweite ist, keine Sichtlinie hat oder keinen passenden Feuerbereich, gehen alle Schüsse automatisch daneben.

Wenn die Lebenspunkte eines Fliegers als Folge des Reaktionsfeuers auf 0 sinken, dann wird er über dem Gefechtspunkt zerstört. Wenn der Flieger nicht zerstört wurde, darf eine weitere Einheit mit LA-Waffen aktiviert werden. Der Gefechtspunkt muss allerdings im Flugkorridor nach dem vorherigen Gefechtspunkt liegen.

Reaktionsfeuer ist von Natur aus ungenauer als eine gut gezielte Salve, deshalb erleidet die LA-Waffe dabei einen Malus von +2 auf ihren Genauigkeitswert (Ge). Reaktionsfeuer ist die einzige Möglichkeit, um auf Schnelle Flieger zu schießen (da sie sich in einem Zug auf das Spielfeld und wieder herunter bewegen), was ihre enorme Geschwindigkeit und die Schwierigkeit, sie zu treffen, widerspiegelt.

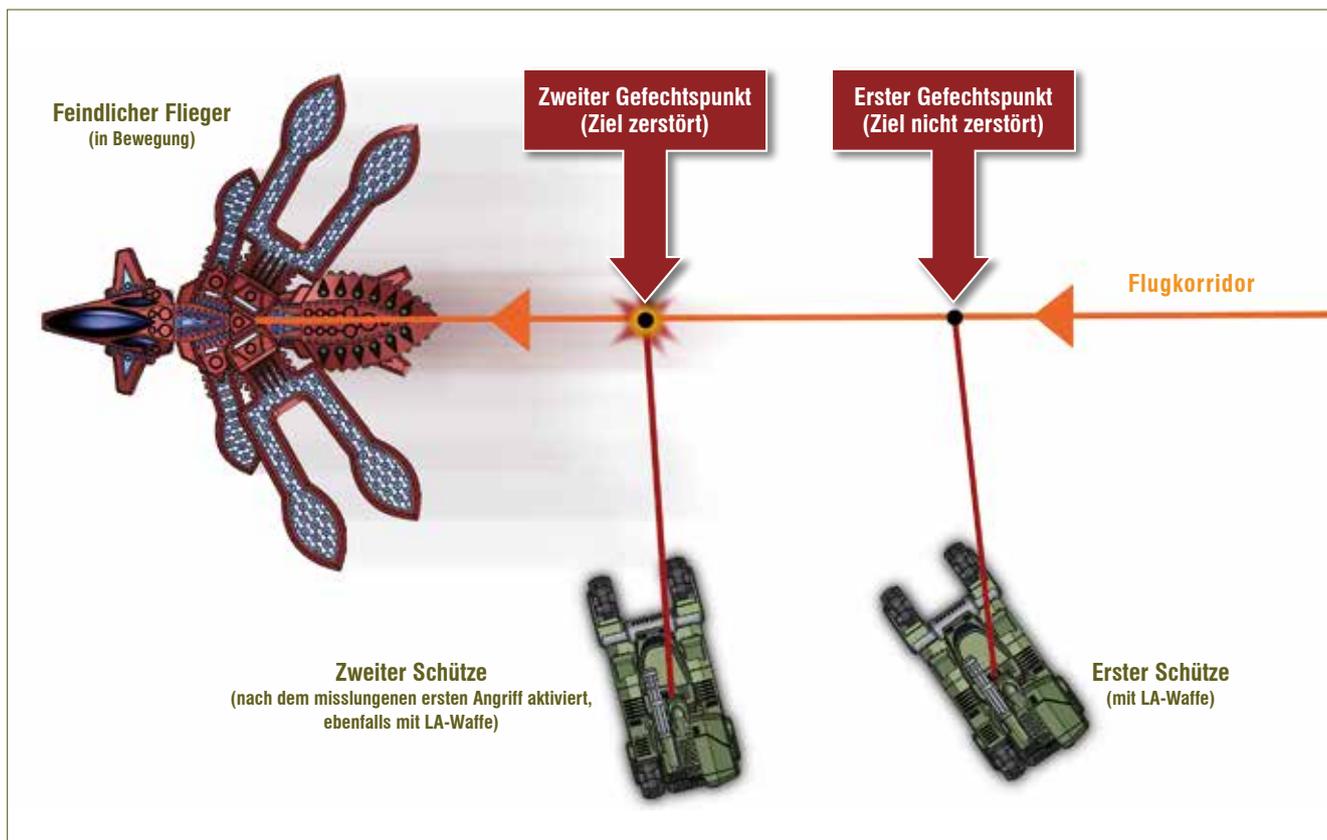
### Munitionsbegrenzte Waffen (MW-X)



Manche Waffen können nur einige Male abgefeuert werden, bevor ihnen die Munition ausgeht. Die meisten Waffen unterliegen solchen Einschränkungen, aber um das Spiel nicht unnötig zu verkomplizieren, gilt diese Regel nur für Waffen mit sehr wenigen verfügbaren Geschossen oder Raketen.

Eine Waffe mit limitierter Munition wird durch ein MW gefolgt von einer Zahl (z.B. MW-4) im Bereich »Spezial« des Waffenprofils gekennzeichnet. Die Waffe darf im Verlauf eines Spiels nur so oft abgefeuert werden, wie es die Zahl angibt.

## REAKTIONSFEUER





### Nahkampf (NK)

Es gibt keine besonderen Nahkampfregeln bei Dropzone Commander, da Kämpfe mit Schwertern auf Schlachtfeldern mit hochentwickelten Feuerwaffen nicht üblich sind. Gebäudekämpfe entsprechen noch am ehesten einem Nahkampf (hier kommen manchmal tatsächlich Klängen oder Klauen zum Einsatz), auf dem offenen Feld werden Nahkämpfe wie Beschuss behandelt, wobei die entsprechenden Waffen ganz einfach den Reichweitenwert NK haben (siehe »Schießen«).



### Scharfschützenwaffen (Scharfschütze)

Diese extrem genauen und mächtigen Anti-Infanterie-Waffen wurden für Präzisionstreffer auf lange Reichweite gebaut. Scharfschützenwaffen ignorieren deshalb Infanteriedekung und Sichtschutz. Sie können allerdings maximal einen Schadens-

punkt pro Schuss verursachen.



### Sturmwaffen (Sturm-X)

Diese Waffen sind gegen Gebäude besonders effektiv und besitzen die Sonderregel Sturm-X. Gegen Gebäude wird die Zahl der verursachten Schadenspunkte mit dem Wert X multipliziert.



### Waffen reduzieren (WR-X)

Die Schüsse dieser Waffe sinken, wenn die Einheit Lebenspunkte verliert. Der WR-Wert gibt die Zahl der Schüsse an, die pro verlorenem Lebenspunkt von den Gesamtschüssen der Einheit abgezogen werden.



### Andere exotische Waffen

Es gibt auf den Schlachtfeldern der fernen Zukunft noch viele weitere Waffen. Ihre Effekte lassen sich jedoch in der Regel durch ein ungewöhnliches Waffenprofil darstellen (so haben zielgerichtete Hochenergiegewaffen beispielsweise einfach eine unbegrenzte Reichweite, selbst gegen Gegenmaßnahmen). Wenn eine Waffe noch weitere Sonderregeln besitzt, werden diese unter ihrem Waffenprofil angegeben.

## BESONDERE FAHRZEUGE

Es gibt zwei Arten von besonderen Fahrzeugen im Spiel:



### Antigravfahrzeuge

Diese Fahrzeuge nutzen hochmoderne Antigrav- oder Repulsortechnik, um wenige Meter über dem Schlachtfeld zu schweben. Sie sind in der Regel schneller als normale Fahrzeuge und werden nur von fortschrittlichen Alienvölkern eingesetzt (die Menschheit verfügt noch nicht über die Mittel für solch eine Technik).

Antigravfahrzeuge dürfen sich ohne Abzüge über unpassierbares oder schwieriges Gelände sowie über Geländemerkmale, die nicht höher sind als ein Viertelzoll, bewegen (sie können also über Flüsse und niedrige Mauern hinwegschweben). Antigravpanzer können sich keinen Weg durch dichte Vegetation bahnen, da ihnen die nötige Traktion fehlt. Aus diesem Grund gelten durchlässige Geländemerkmale, die höher sind als ein Viertelzoll, für sie als unpassierbar.

Antigravfahrzeuge sind extrem beweglich und in der Lage, bei hoher Geschwindigkeit Ausweichmanöver durchzuführen. Aus diesem Grund erleiden Waffen, die auf ein Antigravfahrzeug schießen, einen Malus von +2 auf ihren Ge-Wert (bis zu einem Maximum von 6+), wenn das Antigravfahrzeug sich während seiner letzten Aktivierung mit einer normalen Bewegung 6 oder mehr Zoll weit bewegt hat (die 3 Zoll beim Aus- oder Einladen werden nicht berücksichtigt). LA-Waffen ignorieren diesen Ma-

lus, da sie auf den Kampf gegen weitaus schnellere Ziele spezialisiert sind.

Beachtet, dass Antigravfahrzeuge sich im Kreis bewegen und dort ihre Bewegung beenden dürfen, wo sie begonnen hat, und trotzdem diesen Vorteil erhalten. Der kontrollierende Spieler sollte dies ansagen, wenn er die Einheit bewegt.



### Läufer

Diese Fahrzeuge haben Beine und sind in der Regel langsamer als Fahrzeuge auf Ketten oder Rädern. Sie sind aber viel besser darin, sich durch schweres Gelände zu bewegen. Läufer erleiden keinen Malus auf ihren Bw-Wert, wenn sie sich durch schweres Gelände bewegen

und können sich mit einem Malus von 50% auf ihren Bw-Wert (aufgerundet) durch Felder mit massiven Geländemerkmale bewegen (Wälder oder Geröllfelder). Läufer können außerdem über kleine, solide Geländemerkmale hinwegschreiten, allerdings in einem vernünftigen Rahmen! Letztendlich hängt hier viel von der Einschätzung der Spieler ab, aber ein 15 Meter hoher Kampfläufer lässt sich von einer 2 Meter hohen Mauer nicht stoppen!

Darüber hinaus beobachten Läufer das Schlachtfeld von einer erhöhten Position aus. Dies macht sie zu leichteren Zielen, verschafft ihnen aber auch eine bessere Feuerposition. Ihre Sichtlinie wird vom Mittelpunkt des Rumpfes gemessen, der sich weit über dem Erdboden befinden kann.

# FLIEGER

Alle Flieger bewegen sich normalerweise in einer Höhe von 6 Zoll über dem Boden. Es gibt zwei Kategorien von Fliegern im Spiel:

- 1. Normale Flieger:** Sofern nicht anderweitig festgelegt, fallen alle Flieger des Spiels in diese Kategorie. Sie beinhaltet vergleichsweise langsame Flieger wie Landungsschiffe und Erdkampfflieger, die senkrecht starten und landen können, und deshalb in der Lage sind, permanent über dem Schlachtfeld zu schweben. Sie handeln genau wie andere Einheiten und die meisten ihrer Regeln (wie beispielsweise Sichtlinien) wurden bereits an anderer Stelle abgehandelt.
- 2. Schnelle Flieger:** Manche Flieger bewegen sich extrem schnell und können das Schlachtfeld in Sekunden überqueren. Flugeinheiten sind Schnelle Flieger, wenn sie einen Bw-Wert von SF haben. Für normale Bewegungen sind sie zu schnell, so dass sie ihre eigenen Bewegungsregeln haben. Diese werden später abgehandelt (siehe »Schnelle Flieger«).

## FLIEGER SONDERREGELN

Für alle Flieger gelten einige allgemeine Sonderregeln:

- 1 Tiefflug!**  
Flieger, die über dem Schlachtfeld operieren, befinden sich bereits in sehr geringer Höhe (6 Zoll). Dies ist notwendig, um die Distanz zu Zielen mit aktiven Gegenmaßnahmen zu verkürzen, und längst eine Standardtaktik für die meisten Kampfpiloten. Die Tage von Kämpfen außerhalb der Sichtweite sind lange vorbei!

Einige Piloten sind allerdings besonders kaltblütig und fliegen manchmal nur wenige Meter über dem Boden, wobei sie zwischen Gebäuden hindurchjagen und Flugabwehrgeschütze einfach unterfliegen. Dies mag eine fantastische Taktik gegen feindliches Feuer sein, es ist aber mindestens genauso wahnwitzig, und viele Piloten wurden getötet, weil sie ihre Fähigkeiten überstrapaziert haben.

Jeder Flieger kann sich dazu entscheiden, im Rahmen seiner normalen Bewegung in den Tiefflug zu gehen oder wieder auf normale Höhe zu wechseln. Es ist in der Regel eine gute Idee, dies mit einem Marker zu kennzeichnen. Flieger innerhalb einer Schwadron, die eine Standard- oder weite Formation halten müssen, müssen alle auf derselben Höhe fliegen.

Flieger im Tiefflug bewegen sich in 2 Zoll Höhe.

In den Tiefflug zu wechseln, wirkt sich nicht auf die Bewegungsdistanz aus, aber wenn sich ein stationärer Flieger in den Tiefflug begibt, wird er beim Schießen so behan-

delt, als hätte er sich 1 Zoll bewegt (als ob er sich auf der Stelle gedreht hätte). Jedes Mal, wenn sich ein Flieger auf dieser gefährlichen Höhe bewegt oder auf sie wechselt, muss der Spieler 2W6 werfen. Dieser Test kann auch mehrfach pro Runde nötig werden, wenn mehrere dieser riskanten Manöver unternommen werden. Bei einem Ergebnis von 2 für normale Flieger und 2-3 für Schnelle Flieger wird der Flieger sofort in einem gewaltigen Feuerball zerstört. Dies führt zu einem sofortigen Absturz der Maschine (siehe die »Tabelle für zerstörte Flieger«).

## 2 Bewegungen über 6 Zoll hohe Geländestücke

Ein Flieger darf steile Geländestücke, die niedriger als 6 Zoll sind, ganz normal überfliegen. Ein normaler Flieger kann auch steile Geländestücke überqueren, die höher sind als 6 Zoll, allerdings wird seine Bewegung für jedes Zoll, das über 6 Zoll Geländehöhe hinausgeht, um 1 Zoll reduziert. Der Flieger muss seine Bewegung regulär abschließen und die Überquerung in einem Zug beenden. Beachtet, dass dies auch für das Herabfliegen von hohen Geländestücken gilt.

Wenn sich beispielsweise ein Erdkampfflieger einer 10 Zoll hohen Klippe nähert und das flache Terrain über ihr erreichen will, dann darf er dies mit einem Malus von 4 Zoll auf seinen Bw-Wert durchführen.

Schnelle Flieger dürfen dieses Manöver nicht nutzen, da sie ihre Höhe nicht so abrupt ändern können.

## 3 Auf den Tisch passen

Da Flieger über das meiste Gelände hinwegfliegen, könnten sie ihre Bewegung an allen möglichen Orten beenden. Aus diesem Grund ist ein gewisses Maß an Abstraktion notwendig, um Streitigkeiten und Schwierigkeiten mit den Modellen zu vermeiden. Eine Vielzahl von anstrengenden Balanceakten, Markereinsätzen und Diskussionen über die Form und Höhe von Modellen kann mit der folgenden Regel vermieden werden:

Flieger müssen ihre Bewegung an einer Stelle beenden, an der das Modell auf seiner Flugbase befestigt aufrecht auf den Tisch passt.

Es ist immer eine gute Idee, das Gelände so zu wählen, dass dies möglichst einfach ist. Das ganze Schlachtfeld mit unebenen Felsen, Hindernissen, engen Straßen und steilen Hügeln zu bedecken, kann selbst für Bodenfahrzeuge zum Problem werden.

Beachtet, dass ihr in Abstimmung mit eurem Gegner auch eigene Flugbases mit einer anderen Größe benutzen könnt. Es ist jedoch nicht ratsam, die Modelle umzubauen, um so einen Vorteil zu erhalten (beispielsweise indem ihr sie auf extrem lange Stäbe mit extrem kleinen Bases packt).

## DROPZONE COMMANDER

### Schnellstartregeln v1.1

#### Verlag Martin Ellermeier

An der Lehmkaute 30 | 64625 Bensheim  
USt. Identnummer DE 200 795 556

#### Autor

David J. Lewis

#### Redaktion der deutschen Ausgabe

Christian Schlumpberger

#### Layout und Design

Glorienschein GbR, Martin Schneider &  
Jeanette Killmann

#### Übersetzung aus dem Englischen

André Winter, Christian Schlumpberger,  
Norman Mach

#### Lektorat

Norman Mach, Martin Ellermeier, André  
Winter

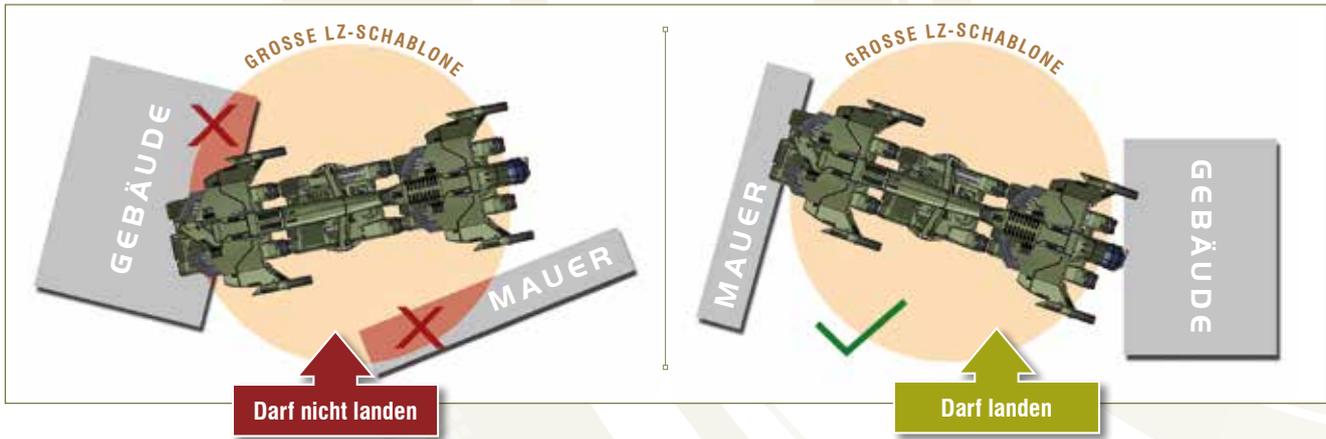
Das vorliegende Werk einschließlich aller seiner Bestandteile ist urheberrechtlich geschützt. Jede urheberrechtsrelevante Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für das Recht der mechanischen, elektronischen oder fotografischen Vervielfältigung, der Speicherung und der Verarbeitung in elektronischen Systemen, des Nachdrucks in Zeitungen und Zeitschriften, des öffentlichen Vortrags, der Verfilmung oder Dramatisierung, der Übertragung durch Rundfunk, Fernsehen oder Video, auch einzelner Textteile.

Copyright © 2011-2018 Hawk Wargames/TTCombat  
Copyright © 2018 der deutschen Übersetzung Verlag Martin Ellermeier

www.vme.online



VERLAG  
MARTIN  
ELLERMEIER



4

#### Landen

Manchmal kann es nötig sein, dass ein Flieger landet (z.B. um Truppen abzusetzen). Alle Flieger haben einen zusätzlichen Lz-Wert (Landezone) in ihrem Einheitenprofil. Schnelle Flieger dürfen nicht landen, sie haben diesen Wert aber trotzdem, um ihre Größe bei einem Absturz anzugeben. Der Wert ist entweder W, K, M oder G (winzig, klein, mittel oder groß).

Ein Flieger kann im Rahmen seiner normalen Bewegung jederzeit landen. Bei einer Landung wird die Landezone-Schablone über dem Mittelpunkt der Flugbase platziert. Der Flieger kann nur landen, wenn die Schablone dabei nicht in Kontakt mit Bodeneinheiten oder Gelände kommt, das für Fahrzeuge als unpassierbar oder schwierig gilt. Flieger können auf den Dächern von Gebäuden landen, vorausgesetzt ihre Landezone-Schablone passt vollständig auf das Dach, ohne die Wände zu überlappen. Auf dem Dach angebrachte Objekte wie Kaminschote oder Klimaanlage können eine Landung unter Umständen unmöglich machen. Die Spieler sollten sich deshalb vor Spielbeginn darauf einigen, ob ein Gebäude ausreichend Platz für eine Landung bietet oder nicht. Wenn mehrere Flieger der gleichen Schwadron landen, dürfen sich ihre Landezone-Schablonen nicht überlappen. Flieger einer Schwadron mit Standard- oder weiter Formation müssen alle gleichzeitig landen.

Flieger können im selben Spielzug landen und starten, allerdings reduziert jedes dieser Manöver ihre Bewegung um 2 Zoll. Flieger, die ihre Bewegung am Boden beenden, zählen für Beschuss und Sichtlinie solange als Fahrzeuge am Boden, bis sie wieder starten (dies erlaubt es Fliegern natürlich, sich hinter Geländestücken zu verstecken). Gelandete Flieger dürfen sich nicht bewegen, solange sie am Boden sind (es sei denn, sie heben wieder ab). Flieger der Shaltari und der Scourge gelten am Boden als Antigravfahrzeuge und dürfen überall landen, wo ein Antigravfahrzeug sich normalerweise hinbewegen könnte (sich aber natürlich nicht wie diese bewegen).

Ein Landemanöver zählt nicht als Flug im Tiefflug (da der Pilot keine riskanten Kampfmanöver versucht, sondern einfach nur landen will).

5

#### Umkämpfte Landezone

Vernünftige Piloten weigern sich, in Gebieten zu landen, in denen sich feindliche Truppen befinden, da selbst Kleinwaffen zur Gefahr werden können. Flieger können nicht landen, wenn sich feindliche Infanterie oder Fahrzeuge innerhalb von 3 Zoll und in Sichtlinie zum Rand der Landezone-Schablone befinden (dies schließt Wände besetzter Gebäude mit ein, denen Truppen zum Herausfeuern zugewiesen wurden. Dächer gelten als umkämpft, wenn irgendeiner Wand des Gebäudes Truppen zum Herausfeuern zugewiesen wurden).

6

#### Auf Flieger schießen

Aufgrund ihrer Flughöhe und Geschwindigkeit können Flieger in der Luft nur von speziellen Luftabwehrwaffen (LA) beschossen werden. Dies gilt für alle Flieger, auch diejenigen, die sich im Tiefflug befinden.

7

#### Flieger aufstellen

Flieger-Schwadronen (oder Schwadronen, die von Fliegern transportiert werden), die zur direkten Aufstellung vorgesehen sind, beginnen das Spiel in Bereitschaft. Sobald sie aktiviert wurden, dürfen sie sich normal auf das Spielfeld bewegen.

8

#### Zerstörte Flieger

Wenn ein Flieger in der Luft zerstört wird, würfelt der kontrollierende Spieler 1W6 und vergleicht das Ergebnis mit der folgenden Tabelle. Einige Punkte sind nur für Lufttransporter relevant (siehe »Transporter«):

Beachtet, dass Einheiten unter der Schablone dies auch unbeschadet überstehen können. Dies stellt die zufällige Verteilung herumfliegender Trümmer dar.

#### TABELLE FÜR ZERSTÖRTE FLIEGER

W6 Wurf	1, 2*	3, 4, 5 **	6
Ergebnis	<b>Notlandung:</b> Der Flieger wird zu Boden gezwungen und ausgeschaltet, die transportierten Einheiten überleben jedoch unbeschadet.	<b>Bruchlandung:</b> Eine hässliche und finale Rückkehr zur Erde. Jede transportierte Einheit wird bei einem W6-Wurf von 4+ zerstört.	<b>In der Luft zerstört:</b> Der Flieger wird in Stücke gerissen! Alle transportierten Einheiten werden augenblicklich vernichtet.

\* Wenn die LZ-Schablone des Fliegers nicht auf legale Weise unter dem Punkt platziert werden kann, an dem der Flieger abgeschossen wurde, dann gilt das Ergebnis stattdessen als Bruchlandung.

\*\* Wenn dies passiert, platziert die LZ-Schablone des Fliegers über der Absturzstelle. Wenn irgendein Teil des Rumpfs oder der Base einer Bodeneinheit unter der Schablone ist, erleidet es bei einem W6-Wurf von 4+ einen Treffer mit Energie 10. Eine Infanteriebase, deren Zentrum sich unter der Schablone befindet, erleidet bei einem Ergebnis von 4+ W6 Treffer mit Energie 10. Gebäude, die von der Schablone berührt werden, erleiden bei einem Ergebnis von 4+ einen Treffer mit Energie 10. Wenn sich 1/3 oder mehr der Schablone über dem Gebäude befindet, dann erleidet es automatisch so viele Treffer mit Energie 10, wie das abgestürzte Fluggerät ursprünglich an Lebenspunkten hatte.

Alle transportierten Einheiten, die die Bruchlandung überlebt haben, müssen innerhalb von 3 Zoll um das Wrack und in Formation aufgestellt werden. Für den Rest der Runde dürfen sie nicht schießen (sie dürfen sich aber bewegen).

Alle Einheiten, die nicht legal platziert werden können (z.B. weil das Gelände für sie nicht passierbar ist), werden zerstört.

Wenn ein Lufttransporter am Boden zerstört wird, würfelt man stattdessen auf der Tabelle für zerstörte Boden-transporter (siehe »Transporter«).

### 9 Winzige Flieger

Winzige Flieger sind besonders klein und durch eine besondere LZ gekennzeichnet: winzig. Winzige Flieger gelten immer als »In der Luft zerstört« wenn sie vernichtet werden, da sie zu klein sind, um einen großen Einschlag zu verursachen. Winzige Flieger können ohne Platzierung der LZ-Schablone landen, jedoch gilt auch für sie die Regel »Umkämpfte Landezone« und wird vom Mittelpunkt der Flugbase aus gemessen.



### SCHELLE FLIEGER

Dies sind sehr schnelle Flieger (wie zum Beispiel Abfangjäger oder Jagdbomber), die deshalb eine eigene Bewegungsabfolge haben, die als Angriffsflug bezeichnet wird. Dieser wird wie folgt abgehandelt:

**1. Ankündigen und Verfügbarkeit prüfen:** Wie alle anderen Flieger auch beginnen Schnelle Flieger das Spiel in Bereitschaft oder Reserve. Nur Flieger in Bereitschaft dürfen versuchen, einen Angriffsflug durchzuführen. Bevor dieser beginnen kann, muss geprüft werden, ob die Schwadron verfügbar ist (es ist möglich, dass sie durch Einflussfaktoren außerhalb des Schlachtfeldes aufgehalten oder abgelenkt wird).

Werft 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 verbleibt die Schwadron in Bereitschaft, da sie offensichtlich anderswo beschäftigt ist (und deshalb in diesem Spielzug nichts tun kann). Bei jedem anderen Wurfresultat kann der Angriffsflug der Schwadron beginnen.

### 2. Eintrittspunkt(e) festlegen und Flughöhe bekanntgeben:

Wenn nicht anders angegeben, können Schnelle Flieger das Spielfeld von jeder Tischseite aus betreten. Dazu wird die Schwadron an einem beliebigen Punkt der Tischkante in Formation aufgestellt (Schwadronen mit offener Formation müssen das Schlachtfeld trotzdem über dieselbe Tischkante betreten).

Sobald die Modelle platziert sind, muss der Spieler erklären, auf welcher Höhe die Flieger sich bewegen sollen (reguläre 6 Zoll oder 2 Zoll Tiefflug). Der gesamte Angriffsflug muss auf dieser Höhe erfolgen, da die Fluggeschwindigkeit für Höhenkorrekturen zu hoch ist.

### 3. In Feuerposition/en bewegen:

Jede Einheit der Schwadron muss nun in einer geraden Linie in eine Feuerposition auf dem Spieltisch bewegt werden und dabei mindestens in 6 Zoll Abstand vor ihrem Ziel halten (es ist unmöglich bei so hoher Geschwindigkeit gerade nach unten zu schießen, selbst fallende Bomben werden sich nach dem Ausklinken noch vorwärts bewegen). Vorab auszumessen ist hier erlaubt, vorausgesetzt es geht darum, den Abstand von 6 Zoll sicherzustellen. Falls dies nicht möglich ist (z.B. weil das Ziel sehr nahe an der Tischkante steht), dann wird der Flieger so nah wie möglich an der 6-Zoll-Grenze platziert. Die Schnellen Flieger müssen immer in Flugrichtung ausgerichtet sein und diese Bewegung in Formation beenden.

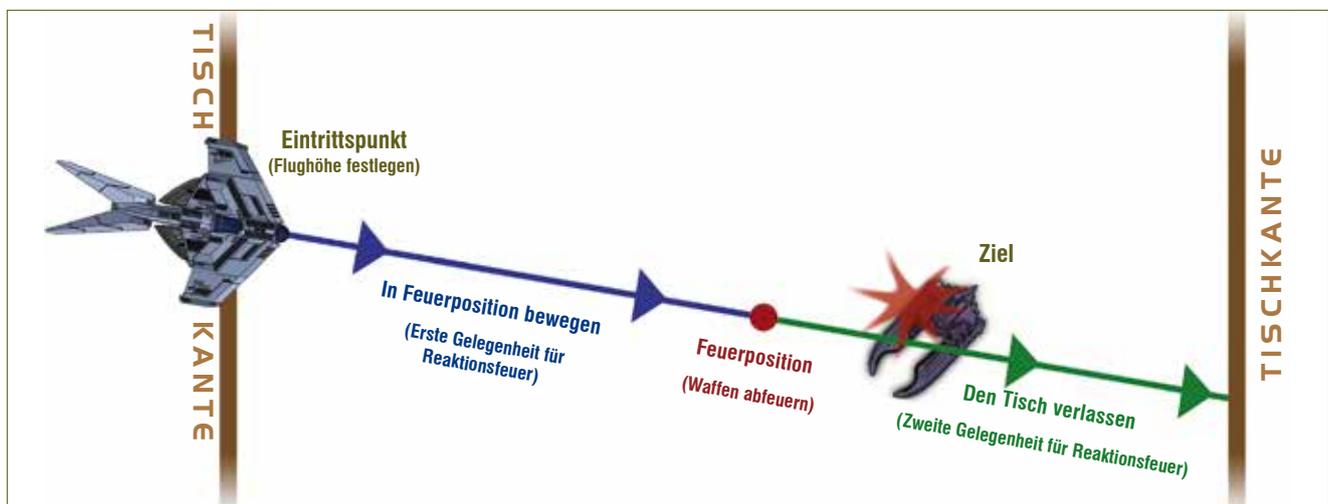
Abgesehen von seiner Geschwindigkeit und linearen Natur wird diese Bewegung genau wie bei normalen Fliegern abgehandelt. Dies schließt – wenn nötig – das Umgehen hoher Geländestücke ein und erlaubt Reaktionsfeuer durch LA-Einheiten an jedem beliebigen Punkt entlang des Bewegungskorridors (genau wie bei anderen Fliegern).

**4. Waffen abfeuern:** Alle Schnellen Flieger der Schwadron, die bis zu diesem Zeitpunkt überlebt haben, dürfen jetzt wie normale Flieger ihre Waffen abfeuern.

**5. Den Spieltisch verlassen:** Nachdem alle gewählten Waffen abgefeuert wurden, müssen die Schnellen Flieger ihre Bewegung entlang des gewählten Korridors (immer noch dieselbe gerade Linie) fortsetzen, bis sie den Spieltisch verlassen. Die Schwadronen müssen diese Bewegung nicht in Formation beenden.

**6. Einen weiteren Angriffsflug vorbereiten:** Sobald die Schwadron den Spieltisch verlassen hat, wird sie wieder in Bereitschaft versetzt.

### DER ANGRIFFSFLUG



## ABFANGJÄGER

Abfangjäger sind eine besondere Untergruppe der Schnellen Flieger, die speziell dafür ausgelegt ist, andere Flieger abzuschießen. Sie dürfen wie alle anderen Schnellen Flieger Angriffsflüge durchführen (und in deren Verlauf eventuell auf andere Flieger schießen, da sie zwangsläufig mit LA-Waffen ausgerüstet sind).

Schwadronen von Abfangjägern können alternativ zur normalen Aktivierung als Reaktion aktiviert werden, um gegnerische Schnelle Flieger abzufangen, während diese ihren Angriffsflug durchführen (in diesem Fall muss die gesamte Schwadron aktiviert werden). Abfangjäger dürfen dies aber nur tun, wenn sie sich in Bereitschaft befinden und in diesem Spielzug noch keinen Angriffsflug durchgeführt (oder versucht) haben. Beachtet, dass normale Flieger nicht mit der Abfangbewegung angegriffen werden können, da sie im Rahmen eines normalen Angriffsflugs angegriffen werden können.

Abfangbewegungen werden ähnlich wie normale Angriffsflüge behandelt, so dass es möglich ist, eine Abfangbewegung abzufangen. In diesem Fall werden die Abfangbewegungen chronologisch abgehandelt, wobei mit der begonnen wird, die zuletzt angesagt wurde.

Eine Abfangbewegung funktioniert wie folgt:

- 1. Abfangbewegung ankündigen und Verfügbarkeit prüfen:** Eine Abfangbewegung darf am Ende von Schritt 3 oder 5 des Angriffsfluges eines Schnellen Fliegers angekündigt werden.

Werft 1W6. Bei einem Ergebnis von 1-2 verbleibt die Schwadron in Bereitschaft, und man geht davon aus, dass sie anderweitig beschäftigt ist. Bei jedem anderen Ergebnis kann die Abfangbewegung ganz normal beginnen und der Gegner muss mit der Fortsetzung seines Angriffsfluges warten, bis die Abfangbewegung abgehandelt wurde.

- 2. Eintrittspunkt/e festlegen und Flughöhe bekanntgeben:** Dies erfolgt nach denselben Regeln wie bei einem normalen Angriffsflug.



- 3. In Feuerposition/en bewegen:** Dies erfolgt nach denselben Regeln wie bei einem normalen Angriffsflug.

- 4. Waffen abfeuern:** Alle Abfangjäger der Schwadron, die bis zu diesem Zeitpunkt überlebt haben, dürfen jetzt ihre LA-Waffen auf den/die gegnerischen Schnellen Flieger abfeuern. Andere Einheiten (wie Bodenziele) dürfen nicht angegriffen werden, da sich der Pilot voll und ganz auf seine flinke Beute konzentrieren muss.

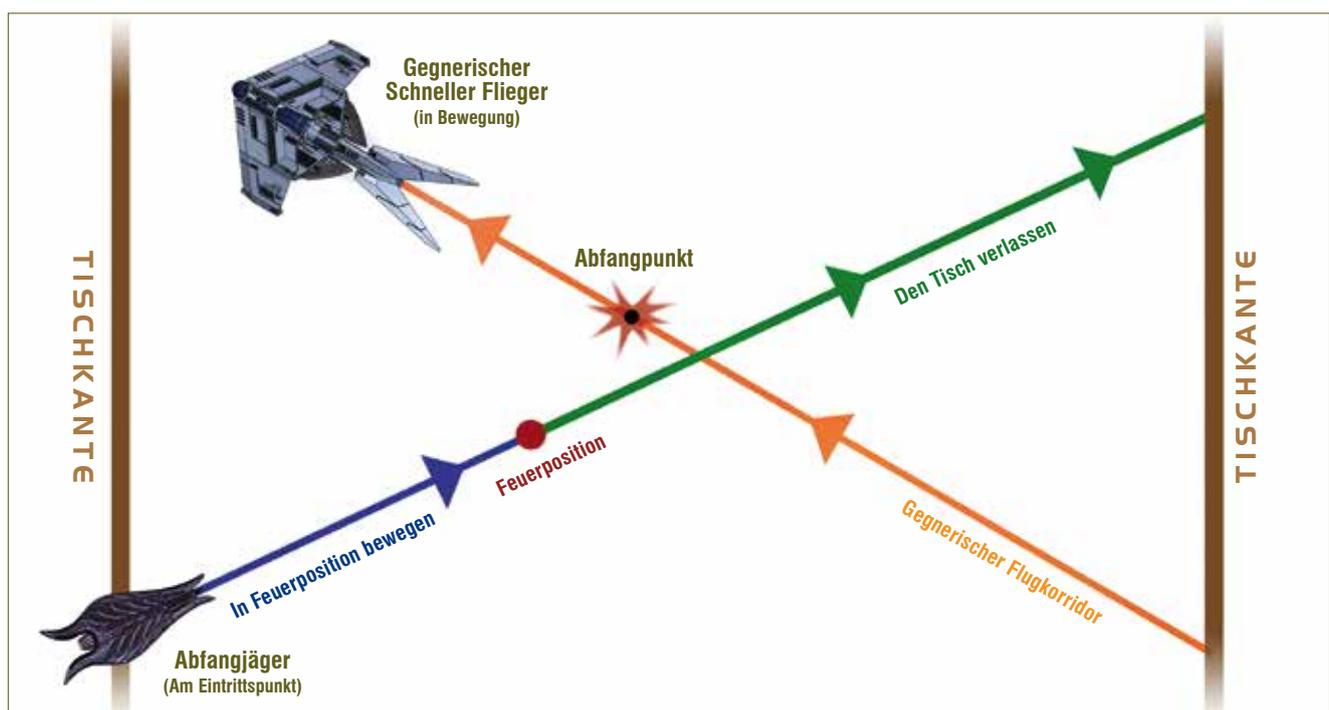
Jeder Punkt entlang des Bewegungskorridors, den der Schnelle Flieger in der jeweiligen Phase (3 oder 5) seines Angriffsfluges passiert, kann zur Ermittlung von Sichtlinie und Reichweite herangezogen werden (genau wie beim Reaktionsfeuer mit LA-Waffen).

Schüsse erleiden bei einer Abfangbewegung einen Malus von +2 auf den Ge-Wert der Waffe (um die hohe Geschwindigkeit des Ziels darzustellen). Wenn die Lebenspunkte des gegnerischen Schnellen Fliegers auf 0 sinken, wird dieser über dem Gefechtspunkt zerstört (genau wie beim Einsatz von Reaktionsfeuer).

- 5. Den Spieltisch verlassen:** Dies erfolgt nach denselben Regeln wie bei einem normalen Angriffsflug.

- 6. Einen weiteren Angriffsflug vorbereiten:** Sobald die Schwadron den Spieltisch verlassen hat, wird sie wieder in Bereitschaft versetzt. Sie darf in dieser Runde nicht mehr aktiviert werden.

## ABFANGEN



## TRANSPORTER

Die enorme Geschwindigkeit moderner Kriegsführung macht den massiven Einsatz von Transportern häufig unumgänglich, um Truppen schnell ins Kampfgebiet zu transportieren. Die verkürzten Waffenreichweiten durch aktive Gegenmaßnahmen verstärken diese Notwendigkeit noch, da die Truppen die Entfernung zu ihren Zielen schnell überwinden müssen. Es ist in der Tat nicht unüblich, dass ganze Armeen von schnellen Lufttransportern in die Schlacht getragen werden.

Für Infanterieeinheiten werden ebenfalls häufig Transporter genutzt, um sie auf offenem Feld zu schützen und mehr Beweglichkeit zu gewährleisten.

Transporter fallen in zwei Kategorien: Bodentransporter (Fahrzeuge) und Lufttransporter (Flieger). Die meisten Transporter können eine Vielzahl verschiedener Einheiten transportieren, dennoch werden Transporter zusammen mit ausgewählten Schwadronen aufgestellt und können im Spiel nur von diesen Schwadronen genutzt werden. Aus diesem Grund nehmen sie in der Regel keinen eigenen Platz innerhalb der Kampfgruppe ein, sondern gelten als Teil ihrer Schwadron. Transporter haben eine Schwadrongröße von T in ihrem Einheitenprofil, da die genaueren Details im Einheitenprofil ihrer angeschlossenen Schwadron festgelegt werden.

Transporter schließen ihre Aktionen zeitgleich mit ihrer Schwadron ab. Das bedeutet, dass sowohl Transporter als auch Schwadron sich zur gleichen Zeit bewegen und schießen können. Wie gewöhnlich darf die Bewegung vor oder nach dem Schießen beendet werden, wobei Transporter und Schwadron



beides nicht in derselben Reihenfolge abhandeln müssen. Sie müssen ihre Schüsse jedoch zeitgleich zuweisen. So kann eine ausgeladene Schwadron sich bewegen und dann schießen, während ihr Transporter erst schießt und sich dann bewegt. Der Beschuss muss allerdings zeitgleich stattfinden, weshalb die Schwadron sich bewegt, dann schießen beide gemeinsam und erst dann bewegt sich der Transporter.

Transporter müssen nicht in Formation mit ihrer Schwadron bleiben, stattdessen müssen sie in Formation mit den anderen Transportern bleiben, falls eine Schwadron mit mehreren Transportern bewegt wird. Sie bleiben jedoch mit ihrer Schwadron verbunden und können keine anderen Truppen transportieren.

Schwadronen, die Transporter nutzen können, haben einen zusätzlichen Eintrag in ihrem Einheitenprofil (mit dem Namen »Transporter«). Dieser Eintrag gibt außerdem an, wie viele Einheiten der Schwadron jeder Transportertyp aufnehmen kann:

### SABRE HAUPTKAMPFPANZER

P	Bw	GM	LP	Pkt	Typ	Kat	S+F	Spezial
10	4"	A	1	37	Fahrzeug	Standard	3/6/9, standard	Keine

**Transporter:** 1x Albatross Schweres Landungsschiff (jeweils 9 Einheiten) oder: 1-3x Condor Mittlere Landungsschiffe (jeweils 3 Einheiten)

Transporter müssen mit voller Auslastung gewählt werden (das schwere Landungsschiff im obigen Beispiel kann also nur gewählt werden, wenn die dazugehörige Schwadron aus 9 Einheiten besteht, und nicht aus 3 oder 6). Dies symbolisiert, dass es ineffizient wäre, Transporter ohne volle Auslastung einzusetzen (dies passiert nur, wenn die Schwadron Verluste erleidet). Wenn die Transporter gewählt werden, müssen außerdem genug Transporter für alle Einheiten der Schwadron gewählt werden. Wenn ihr Transporter für eine Schwadron wählt, dann beginnt diese Schwadron das Spiel automatisch in diesem Transporter. Wenn es sich dabei um einen Lufttransporter handelt, dann beginnen diese das Spiel in Bereitschaft oder in Reserve, genau wie andere Flieger.

Transporter arbeiten nach folgenden Regeln:

#### 1 Einladen und Ausladen

Einheiten dürfen sich dazu entschließen, ihren Transporter zu verlassen, bevor oder nachdem beide sich maximal die Hälfte ihres Bw-Wertes bewegt haben (abgerundet). Die Bewegung des Transporters darf in zwei Schritte vor und nach dem Ein- oder Ausladen geteilt werden (der Transporter darf sich also ein Stück bewegen, seine Truppen ausladen und sich danach weiterbewegen, solange die zurückgelegte Distanz aller Einheiten ihren halben Bw-Wert nicht überschreitet).

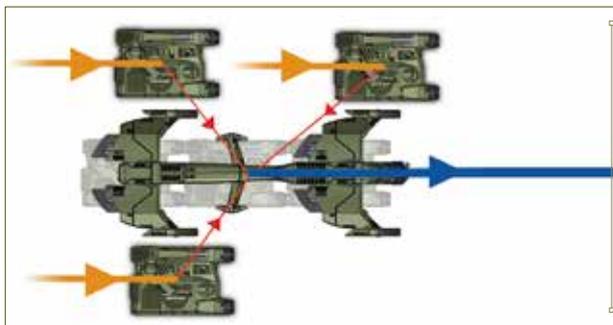
Eingeladene oder ausgeladene Einheiten dürfen im selben Spielzug nicht schießen. Der Transporter indes darf ganz normal feuern.

Wenn sie ausgeladen werden, müssen alle transportierten Einheiten innerhalb von 3 Zoll um den Transporter und in Formation platziert werden. Wenn eine Schwadron aus mehreren Transportern aussteigt, dann muss die ganze Schwadron zeitgleich und in Formation ausgeladen werden.

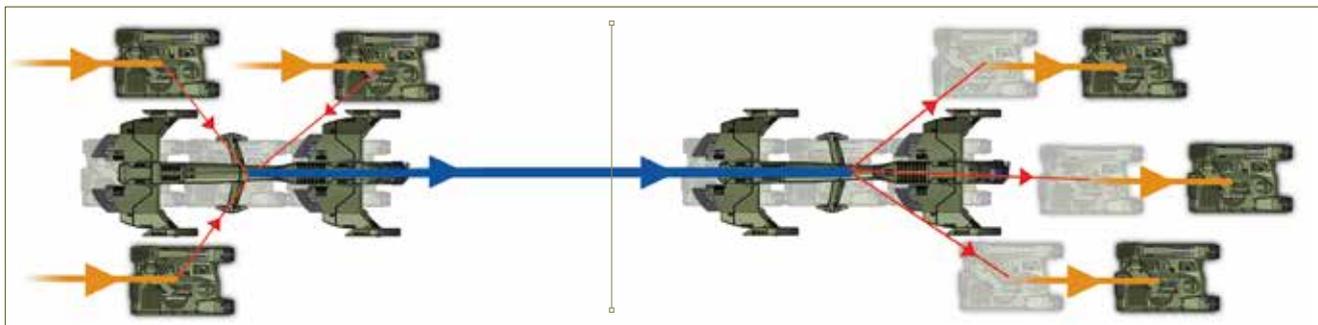
Wenn sie eingeladen werden, muss sich jede Einheit der Schwadron innerhalb von 3 Zoll um den/die Transporter befinden. Wenn für eine Schwadron mehrere Transporter nötig sind, muss nicht jede Einheit in ihren ursprünglichen Transporter zurückkehren (wobei natürlich kein Transporter mehr Einheiten transportieren kann, als in seinem Profil angegeben ist). Beachtet: Da Transporter und ihre angeschlossene Schwadron ihre Aktionen simultan abhandeln, können sich beide aufeinander zubewegen, bevor die Schwadron eingeladen wird.

Es ist normalerweise möglich, dass eine Schwadron in derselben Runde ein- und ausgeladen wird. Der maximale Bw-Wert des Transporters wird dabei nicht zweimal halbiert. Allerdings kann ein Transporter nicht mehr als zwei Ein- und/oder Auslademanöver pro Zug durchführen. Ein- oder ausgeladene Einheiten dürfen Ihre Bewegung allerdings nicht in »vor und nach dem Ein-/Ausladen« aufteilen.

## EINLADEN



## AUSLADEN



→ Bis zu 3 Zoll

→ Maximal Hälfte des Bw-Wertes

→ Vor oder nach dem Transport, maximal Hälfte des Bw-Wertes

## 2 Einladen und Ausladen aus Lufttransportern

Lufttransporter müssen landen, bevor sie Truppen ein- oder ausladen dürfen. Dies sollte nach den üblichen Regeln erfolgen. Die transportierten Einheiten gelten dabei allerdings nicht als Hindernisse für LZ-Schablone(n).

Bewegungsabzüge für das Landen und Abheben werden bei Lufttransportern, die Einheiten ein- oder ausladen, ignoriert. Ihre halbierte Bewegung schließt die Zeit, die für Landung und Abheben benötigt wird, bereits mit ein.

Lufttransporter dürfen nach dem Ausladen noch im selben Zug wieder abheben (was einen Alarmstart symbolisiert). Die Einheiten dürfen in diesem Fall auch direkt unter dem Transporter platziert werden.

## 3 Direktes Ein- oder Ausladen in ein Gebäude

Infanterie darf direkt zwischen Transportern und Gebäuden hin und her wechseln. Dafür muss sich der Transporter entweder innerhalb von 1 Zoll um einen Eingang befinden oder diesen berühren. Die so ausgeladene Infanterie darf in diesem Zug nicht mehr feuern. Auf diesem Weg ein Gebäude zu betreten oder zu verlassen, zählt als ein einzelnes Ein-/Auslademanöver vom Transporter in das Gebäude.

## 4 Zerstörte Bodentransporter

Wenn ein Bodentransporter zerstört wird, solange noch Einheiten an Bord sind, wirft der kontrollierende Spieler 1W6 und vergleicht das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

TABELLE FÜR ZERSTÖRTE BODENTRANSPORTER			
W6 Wurf	1, 2	3, 4, 5	6
Ergebnis	<b>Ausgeschaltet:</b> Der Transporter gilt in jeder Hinsicht als zerstört, aber die Einheiten in seinem Inneren überleben unbeschadet.	<b>Schwerer Schaden:</b> Der Transporter ist ein völligeres Wrack. Jede Einheit in seinem Inneren wird bei einem Wurfresultat von 4+ zerstört.	<b>Explosion:</b> Der Transporter wird in einem spektakulären Feuerball zerstört. Alle Einheiten in seinem Inneren werden sofort vernichtet.

Alle Einheiten, die die Zerstörung ihres Transporters überleben, müssen innerhalb von 3 Zoll um das Wrack in Formation platziert werden. Einheiten, die so platziert werden, dürfen den Rest des Spielzugs nicht schießen (sie dürfen sich aber bewegen).

Alle Einheiten, die nicht legal platziert werden können (z.B. weil das Gelände für sie nicht passierbar ist), werden sofort zerstört.

## 5 Zerstörte Lufttransporter

Wenn ein Lufttransporter zerstört wird, wird 1W6 auf der Tabelle für zerstörte Flieger geworfen.

## 6 Gestrandete Einheiten

Es kann vorkommen, dass Transporter zerstört werden und nicht genügend Transporter übrig sind, um die Einheiten einer Schwadron zu transportieren. In diesem Fall dürfen die verbliebenen Transporter bis zu ihrem Maximum beladen werden, während die gestrandeten Einheiten zurückgelassen werden. Dies ist eine Ausnahme von den normalen Formationsregeln. Die Einheiten in den Transportern dürfen aber nur in Formation mit den gestrandeten Einheiten ausgeladen werden (auch wenn die Transporter in der Zwischenzeit wie üblich andere Wege gehen dürfen).

## 7 Große Transporter teilen

Manchmal kann ein großer Transporter genutzt werden, um mehrere Schwadronen einer Kampfgruppe zu transportieren. Wenn dies erlaubt ist, wird die Option im Einheitenprofil der Schwadron aufgelistet, wie in diesem Beispiel:

»Darf sich 1 Albatross Schweres Landungsschiff mit einer anderen Sabre- oder Rapier-Schwadron teilen. Die Gesamtzahl der Fahrzeuge muss 9 betragen.«

Obwohl sie separate Gruppen sind, handeln Schwadronen, die sich einen Transporter teilen, ihre Aktionen simultan ab (wie weiter oben beschrieben). Dies erlaubt ein synchronisiertes Ein- und Ausladen usw. Wenn ein Transporter geteilt wird, muss er das Spiel beladen beginnen.

Ein geteilter Transporter gilt als Teil aller Schwadronen, die er transportiert (deshalb betreffen alle Fähigkeiten und Effekte, die eine transportierte Schwadron betreffen, auch den Transporter). Für Reservwürfe gelten alle Schwadronen eines gemeinsamen Transporters als eine einzelne Schwadron (da sie gemeinsam aus der Reserve kommen müssen!).

Ihr müsst nicht alle Schwadronen eines geteilten Transporters gleichzeitig ein- oder ausladen, aber beachtet, dass ein Transporter nur 2 Ein- und Auslademanöver pro Runde durchführen kann. Ein schweres Landungsschiff, welches 2 Panzerschwadronen transportiert, kann diese an verschiedenen Orten ausladen (2 Manöver), aber es kann sie nicht an verschiedenen Orten einladen und an verschiedenen Orten wieder ausladen (4 Manöver).

## 8 Transporter in Transportern

Große Transporter werden häufig eingesetzt, um kleinere Transporter zu tragen (am häufigsten sind mittlere Landungsschiffe, die Infanterietransporter tragen). Beachtet aber, dass Transporter nur bis zu 2 Ein- und/oder Auslademanöver pro Runde durchführen können. So können beispielsweise 2 Infanterietransporter aus einem Landungsschiff ausgeladen werden, dann können die Infanterieeinheiten aus ihnen ausgeladen werden (2 Manöver). Die Infanterietransporter können allerdings nicht in ein Landungsschiff geladen und etwas weiter entfernt wieder ausgeladen werden, um dann ihre Infanterietruppen auszuladen (3 Manöver).