

Pluie de Balles



Grundlagen

—
Spielt auf einer 1/3000 Karte -> 1 cm auf der Karte ist 30m in echt.

Teile einer Einheit sind als Tokens repräsentiert:

- Kompanie Infanterie (~100 M.) großer Token
- Zug Kavallerie (~ 30 Mann) großer Token
- Artillerie (1 Kanone) kleiner Token
- Kommandoelement Fähnchen

Token haben eine Orientierung

- Die Kante zeigt an wo vorne ist
- „vorne“ ist ein Ausschnitt von 45° vor dem Token

Fähnchen zeigen die Kommandostruktur

- Bataillonskommando Wimpel
- Regimentskommando Flagge
- Brigadekommando Flagge mit Nationalflagge
- Divisionskommando Nationalflagge

Token haben 2 Seiten

- Die „schöne“ Seite – die Einheit ist kampfbereit
- Die „Unterseite“ – die Einheit ist nicht kampfbereit

- Wimpel können nicht beschossen oder attackiert werden und agieren nie alleine.

Der Zug

-
- Ein Zug dauert ~2 Minuten, abwechselnd für Rot und Blau
 - **Alle Aktionen und Würfe müssen angesagt werden und auf beteiligte Spielsteine muss gezeigt werden.**
 - Um agieren zu können, müssen Einheiten aktiviert werden.
Aktiviert werden:
 - Wimpel stellvertretend für ihre Bataillone
 - Einzelne Tokens nur, bei Meldereitern oder in speziellen Umständen.
 - Um eine Einheit zu aktivieren, wird ein D20 geworfen
 - Flaggen sind von dieser Regel ausgenommen und aktivieren immer.
 - Jeder Token kann pro Zug 2 von 5 Aktionen ausführen
 - Bewegung
 - Drehen (weiter als die 45° Front)
 - Kampfbereitschaft (Token umdrehen)
 - Nahkampf
 - Schießen
 - Eine Aktion kann zweimal in einer Runde ausgeführt werden.
 - Nicht alle Token eines Bataillons müssen dieselben Aktionen ausführen
 - Artillerie hat eine Sonderregel, sie steht auf der Karte

Der Zug II

- Reaktive Aktionen
 - Wenn ein Token in den „vorne“-Bereich eines gegnerischen Tokens bewegt oder eine Aktion ausführt, gibt es pro Runde **einmal** 1 von 2 möglichen Reaktionen
 - Reaktives Schießen
 - Reaktiver Rückzug
(Durchschnittliche Bewegung hinter die nächste Deckung oder verbündete Einheit, verliert Kampfbereitschaft)

Bewegung

- Um Einheiten zu bewegen, werden D6 geworfen.
 - Durchschnittliche Bewegung ist 3,5 pro Würfel, aufgerundet.
- Man kann sich nur Verbündete bewegen, nicht durch Feinde.
 - Artillerie-Sonderregeln auf der Karte
- Bewegung kann vom Terrain eingeschränkt werden:

• Offenes Terrain:	volle Bewegung
• Mittleres Terrain:(Wald, Dörfer)	2/3 Bewegung
• Schweres Terrain (Stadtgebiet, Steigung)	1/3 Bewegung
- Marschformation – Einheiten können in Marschformation doppelt so schnell bewegen
 - Sind dabei nicht kampfbereit und längs gedreht.

Fernkampf

-
- Fernkampf
 - Einheiten schießen, indem D20 gegen die Werte auf der Tabelle der Waffe gewürfelt werden.
 - Unterschiedliche Reichweiten haben unterschiedliche Schwierigkeiten.
 - Ein Treffer hat 4 Effekte:
 1. Die Einheit verliert die Kampfbereitschaft (Token umdrehen)
 2. Die Einheit verliert die Orientierung (Token um 180° drehen)
 3. Die Einheit zieht sich ihre Durchschnittsbewegung hinter Deckung oder eine freundliche Einheit zurück.
 4. Bei reaktivem Schießen verliert die getroffene Einheit alle weiteren Aktionen.
 - Einheiten, die getroffen werden, während sie nicht kampfbereit sind, werden eliminiert.
 - Kritische Würfe:
 - Eine gewürfelte 20 trifft immer.
Danach wird ein D6 gewürfelt, eine 6 tötet auch den Kommando-Wimpel
 - Eine 1 verfehlt immer

Nahkampf

- Einheiten können sich in den Nahkampf begeben, wenn sie näher als 15mm sind.
- Alle Einheiten haben einen Grundwert für den Nahkampf von **10**.
 - Wichtige Modifikatoren stehen auf den Karten und sind z.B.:
 - Einheitengüte
 - Angriffe in die Flanke
- Effekt des Nahkampfes:
 - Erfolg: Gegner wird eliminiert.
 - Misserfolg: Wie Fernkampftreffer.
- Kavallerie kann bei einem Erfolg weiter zur nächsten Einheit und der Nahkampfwert erschwert sich um +2, alle nahen Tokens verlieren die Kampfbereitschaft.

Kommando und Kontrolle

- Bevor eine Einheit agieren kann, muss sie aktiviert werden.
- Gewürfelt wird ein D20 gegen den Grundwert von **5**
 - Modifikatoren:
 - Veteranen: -2
 - Kein Kontakt zum Brigade- oder Divisionskommando: +6
 - Aktivierung einzelnen Tokens: +13
- Die Kommandoreichweite jedes Fähnchens beträgt 15cm
 - Token außerhalb der Kommandoreichweite dürfen nur reagieren, wenn der Rest aktiviert wird, es muss separat mit dem Malus aktiviert werden.
- Meldereiter erweitern die Kommandoreichweite eines Fähnchens um 15cm, wenn sie in dessen Reichweite stehen.
 - „kampfbereit“ heißt hier, dass sie aktiv Meldungen überbringen.

Armeeorganisation

- Die Teams sind in zwei Gruppen geteilt:
Offizier*innen und Generalität
 - Offizier*innen spielen am Tisch, würfeln und schreiben Berichte
 - Die Generalität sitzt getrennt, erhält Berichte und schreibt Befehle
- So wird die Friktion einer Schlacht dargestellt, wo unterschiedliche Teilnehmer*innen Entscheidungen aufgrund unvollständiger Informationen treffen müssen.