

Kommandostrukturen für Kampagnen

0. Die Motivation

Jeder Spieler erhält mit seinen individuellen Fähigkeiten mehrere Möglichkeiten für kleine bis größerer Kampfgruppen das Spiel vor Ort strategisch und taktisch aktiv mitzugestalten.

1. Entstehung und Entwicklung

Aus Quellen der Mechforce Germany e.V., den Büchern Total Warfare und Tactical Operations sowie eigenen Ideen entstand die Grundform, wurde beschrieben und wird bis heute weiterentwickelt. In der Kampagne Interstellar Expedition Guards im Jahr 2015 wurde diese Kommandostruktur für eine Schutztruppe der Sternen- & Planetenforscher erstmalig angewendet.

2. Kampagnen-Erfahrungsstatus

Der zu Beginn gewählte Einheit-Erfahrungsstatus hat Einfluss auf die Pilotenwerte und die Spezialfähigkeiten in der Kommandostruktur. Im Laufe der Kampagne entwickelt sich die Einheit, indem fortlaufend Erfahrungspunkte gesammelt werden. Die Entwicklung der Einheit kann man sich als Zeitstrahl vorstellen. Die Maximalgrenze ist bestimmend für die einzelnen Level (in EP) im Oberkommando (7) und Unterkommando (10).

Eine Statusänderung ist nur nach Erreichen der jeweiligen Maximalgrenze gegeben. Dann ist es auch nach dem TotalWarfar möglich sich bessere Piloten in der jeweiligen Liste auszuwürfeln.

2.1 Grenzen und Abstufungen

Von **Unerfahren auf Normal/Regulär** nach 700 Erfahrungspunkten mit Levelabstufungen

Oberkommando (Level 1 bis 7): 100 / 200 / 300 / 400 / 500 / 600 / 700
Unterkommando (Level 1 bis 10): 70 / 140 / 210 / 280 / 350 / 420 / 490 / 560 / 630 / 700

Von **Normal auf Veteran** nach 840 Erfahrungspunkten (+20% im Vergleich zu Unerfahren) mit Levelabstufungen

Oberkommando (Level 1 bis 7): 120 / 240 / 360 / 480 / 600 / 720 / 840
Unterkommando (Level 1 bis 10): 84 / 168 / 252 / 336 / 420 / 504 / 672 / 756 / 840

Von **Veteran auf Elite** nach 1050 Erfahrungspunkten (+50% im Vergleich zu Unerfahren) mit Levelabstufungen

Oberkommando (Level 1 bis 7): 150 / 300 / 450 / 600 / 750 / 900 / 1050
Unterkommando (Level 1 bis 10): 105 / 210 / 315 / 420 / 525 / 630 / 735 / 840 / 945 / 1050

Von **Elite auf Legendär** nach 1400 Erfahrungspunkten (+100% im Vergleich zu Unerfahren) mit Levelabstufungen

Oberkommando (Level 1 bis 7): 200 / 400 / 600 / 800 / 1000 / 1200 / 1400
Unterkommando (Level 1 bis 10): 140 / 280 / 420 / 560 / 700 / 840 / 980 / 1120 / 1260 / 1400

3. Erfahrungspunkte allgemein

Als Grundlage wurde ein Erfahrungspunkte-Zuwachs von 35 Erfahrungspunkten pro Spieltag beziehungsweise Kampagnenzug angenommen. Das ist ein Durchschnittswert aus drei Kampagnenspielen der Interstellar Expedition Guards gewesen.

Das Konzept ist so ausgelegt, dass nur positive Erfahrungspunkte gesammelt werden, selbst wenn der Auftrag/Mission nicht erfüllt wurde. Die Untergrenze sind Null Erfahrungszuwachs auf das Gesamtkonto. Zum Beispiel gibt es Erfahrung für:

- Anzahl der eingesetzten Einheiten
- Abschüsse für z.B. Mechs, Luftraumjäger, Bodenfahrzeuge, Battlearmor
- Auftragserfüllung primäre/sekundäre mit prozentualen Aufschlag
- Bonuspunkte durch Spielleiter für schwierige Spielsituationen
- Anderes

Am Ende des Kampagnenzuges werden die neu gewonnen EP auf das Gesamtkonto dazugerechnet.

4. Fähigkeiten allgemein

Die Fähigkeiten sind personengebunden und sind in Oberkommandos und Unterkommandos gegliedert. Für Fähigkeiten im Oberkommando braucht man mehr Erfahrungspunkte, als für Fähigkeiten im Unterkommando. Aus dem Grunde gibt es sieben Level im Oberkommando und 10 Level im Unterkommando.

Am Spieltag vor Ort darf nur eine Person das Oberkommando für die gesamte Armee inne haben. Darüber hinaus haben die anderen Mitspieler ihr jeweiliges Unterkommando für ihren Verantwortungsbereich, z.B. Lanzengröße. Jede Person darf alle Fähigkeiten für den Zug einsetzen. Eine Begrenzung und Dauer der Anwendungen ist jeweils beschrieben.

Für den Spieltag sind die aktuellen Erfahrungspunkte und die daraus erreichten Erfahrungsstufen im Ober- und Unterkommando ausschlaggebend. Das bedeutet das auch Spieler die seltener mitspielen ihren Status und ihr Wissen von der Gesamttruppe mitgetragen wird.

Es gibt verschiedene Fähigkeiten im Oberkommando und im Unterkommando. Mit steigender Erfahrung können mehrere Fähigkeiten oder Vertiefungen gewählt werden. Die Vertiefung einer Fähigkeit soll eine Spezialisierung widerspiegeln. Eine Fähigkeit kann dreimal verbessert werden.

Jeder Spieler darf zu Beginn der Kampagne sich eine Fähigkeit mit Stufe 1 im Oberkommando und Unterkommando auswählen. In Zukunft können und dürfen weitere kreative Fähigkeiten dazu kommen.

4.1 Kurzüberblick der Fähigkeiten

A) Im Bereich Initiativen

- Initiative aufsparen
- Initiative erzwingen

B) Im Bereich Strategie & Taktik

- Bewegung abseits der Karte
- Erweiterte Bewegung
- Kommunikation stören
- Kontrollzone
- Feldreparatur

C) Im Bereich Kampf

- Nahkampfverteidigung
- Scharfschütze
- Raufbolde
- Luftabwehr-Spezialist
- Bodenangriff-Spezialist

Die im folgenden beschriebenen Fähigkeiten mit den Verbesserungen betreffen sich ausschließlich auf die Veteran Söldnereinheit Bandits. Ihr Ziel ist es den Elite-Status zu erlangen.

5. Die Fähigkeiten im Oberkommando

Im Laufe der Kampagne können 7 Level im Oberkommando erworben werden. Es können alle Fähigkeiten vom Spieler (Stand: 2017) mit Stufe 1 erlernt werden. Oder man spezialisiert sich in dem die bereits erlernte Fähigkeit auf maximal Stufe 3 vertieft wird.

Es stehen folgende Fähigkeiten zur Auswahl (Stand 2017):

- Initiative aufsparen
- Initiative erzwingen
- Bewegung abseits der Karte
- Erweiterte Bewegung
- Überrennen im Kampf
- Kommunikation stören
- Große Feldreparatur

5.1 Beschreibungen der Fähigkeiten

1. Initiative aufsparen

Man verzichtet auf die Initiative in zwei aufeinander folgenden Runden & dafür gewinnt man automatisch die Initiative in einer Runde seiner Wahl. Der Initiativeverlust darf schon in den ersten beiden Runden geschehen.

Der 1. Verzicht auf die Initiative muss nach der Bewegungsphase in der schon laufenden Runde angekündigt werden.

Anwendungen: 1 pro Spiel

Der automatische Initiativegewinn muss nach der Bewegungsphase in der schon laufenden Runde angekündigt werden.

Vertiefung auf Stufe 2: Anwendungen: 2 pro Spiel

Vertiefung auf Stufe 3: Anwendungen: 3 pro Spiel
Spezialist: Aufsplittungen des Aufsparens und Anwendens der Initiative frei nach Wahl. Ankündigung: Endphase

2. Initiative erzwingen

In der Initiativephase bekommt man einen generellen Bonus von +1 auf seinen Wurf. Zusätzlich bekommt man nur den plus Bonus aus den zerstörten Einheiten abzüglich eigener Verluste in der Runde zuvor. Der Bonus von Kommandokonsolen zählt ebenso.

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss in der Endphase der aktuellen Runde angesagt werden.

Vertiefung Stufe 2: Initiative – Bonus: +2 Anwendungen: 2 pro Spiel

Vertiefung Stufe 3: Initiative – Bonus: +3 Anwendungen: 3 pro Spiel

3. Bewegung abseits der Karte

Eine taktische Möglichkeit eine beliebige Anzahl von Einheiten um eine schwierige Spielsituation zu lenken oder für eine große Flankenbewegung. Die jeweiligen Einheiten, die Austritts- und Wiedereintrittshexfelder müssen notiert werden & dem Spielleiter übergeben werden. Das Ergebnis wird mathematisch gerundet. Die Rundendauer, bis die Einheiten wieder eintreten, richtet sich an die geringste Rennen-BP und beträgt:

Anzahl der $\frac{1}{2}$ Hexfelder am Kartenrand dividiert durch geringste Rennen-BP

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss in der Endphase der aktuellen Runde angesagt werden.

Vertiefung Stufe 2: Die Wiedereintrittsfelder dürfen bis zu 2 Felder vom errechneten Feld variiert werden. Jede Einheit bekommt eine Verteidigung von +2. Anwendungen: 1 pro Spiel

$$(-2) \ll (-1) < X > (+1) \gg (+2)$$

Vertiefung Stufe 3: Die Wiedereintrittsfelder dürfen bis zu 3 Felder vom errechneten Feld variiert werden. Jede Einheit bekommt eine Verteidigung von +3. Anwendungen: 1 pro Spiel

$$(-3) \lll (-2) \ll (-1) < X > (+1) \gg (+2) \ggg (+3)$$

4. Erweiterte Bewegung

Alle Einheiten dürfen auswählen ob sie Sprinten oder Ausweichen oder Abschirmen benutzen. S.18/19 im Tactical Operations bitte nachlesen!

Kurzbeschreibung:

Sprinten 2,5 fache Gehgeschwindigkeit, - 1 auf Verteidigung, verursacht 3 Wärme, mit MASC/TB kombinierbar & Mechpilotenwurf am Ende der Bewegungsphase

Ausweichen Benutze die Rennen-BP, + 1 auf Verteidigung extra, verursacht 4 Wärme

Abschirmen Man darf nur gehen. Man schützt ein Feld mit einer Einheit nach Wahl und zieht das gegnerische Feuer auf sich.

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss in der Endphase der aktuellen Runde angesagt werden.

Vertiefung Stufe 2: Anwendungen: 2 pro Spiel

Sprinten nötige Mechpilotenwürfe nur +1

Ausweichen darf als Beobachter fungieren;
plus Bonus durch Geschicktes Ausweichen

Abschirmen Reichweite +1 Extrafeld

Vertiefung Stufe 3: Anwendungen: 3 pro Spiel

Sprinten nötige Mechpilotenwürfe +/- Null

Ausweichen darf als Beobachter fungieren;
plus Bonus durch Geschicktes Ausweichen;

Abschirmen Reichweite +2 Extrafelder

5. Überrennen im Kampf

Eine bestimmte Anzahl an Einheiten darf sich nach der Initiativephase, ABER vor der regulären Bewegungsphase bewegen und schießen. Der Schaden am Gegner hat direkte Wirkung z.B. für Mechpilotenwürfe. Danach folgt die normale Bewegungsphase. Einheiten die das Überrennen nutzten dürfen erst wieder in der Nahkampfphase mitmachen.

Mindestens 4 Einheiten + X dürfen es generell nutzen. X errechnet sich:

X = Initiativewurf-Differenz geteilt durch 2 (alles aufgerundet, auch 0,1 ist 1)

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss in der Endphase der aktuellen Runde angesagt werden.

Vertiefung Stufe 2: Anwendungen: 2 pro Spiel

Mindestens: 5 Einheiten + X Einheiten

X= Initiativedifferenz geteilt durch 2

Vertiefung Stufe 3: Anwendungen: 2 pro Spiel
 Mindestens: 6 Einheiten + X Einheiten
 X= Initiativedifferenz geteilt durch 1,75

6. Kommunikation stören

Mit diesem Befehl ist es möglich bei gegnerischen Kampfgruppen die Kommunikation soweit zu stören, dass sie in der Bewegungsphase nur ihre Geh- oder Reisegeschwindigkeit nutzen können. Mit Ausnahme von sprungfähigen Einheiten.

Vor jedem Spiel legt man für jede IS Lanze oder Clan Stern eine Nummer fest. Die Anzahl der Lanzen richtet sich nach der eigenen Anzahl der Lanzen.

Wirf zu Beginn der Bewegungsphase einen 1W6-Würfel. Bei einer 5 oder 6 ist die Störung gelungen. Nutze deine gemachten Nummern um die Kampfgruppe zu bestimmen. Ziehe die Nummern per Los oder nach dem Zufallsprinzip.

War die Kommunikationsstörung erfolgreich musst du 3 Spielrunden warten um diese erneut nutzen zu können.

Anwendungen: 2 pro Spiel

Vertiefung Stufe 2: Bei 5 oder 6 gelungen. 2 Runden warten. Anwendungen 2

Vertiefung Stufe 3: Bei 4, 5 oder 6 gelungen. 2 Runden warten. Anwendungen 2

7. Große Feldreparatur

Mit diesem Befehl ist es möglich in einer ruhigeren Spielphase an einer Einheit Bauzeilen reparieren zu können. Die Einheit darf in der Runde keine andere Aktionen ausführen. Würfel mit 2W6 und bei einer 8+ ist die ausgewählte Bauzeile repariert. Bei mehreren Anwendungen dürfen ebenso viele Bauzeilen repariert werden oder man teilt diese Anwendungen auf verschiedene Einheiten auf. Für jede Bauzeile wird gewürfelt.

Anwendungen: 2 pro Spiel

Die Benutzung und die Einheit muss in der Endphase der aktuellen Runde angesagt werden.

Vertiefung Stufe 2: Anwendungen: 3 pro Spiel; erfolgreich bei 8+

Vertiefung Stufe 3: Anwendungen: 4 pro Spiel; erfolgreich bei 8+

6. Fähigkeiten im Unterkommando

Im Laufe der Kampagne können 10 Level im Unterkommando erworben werden. Alle Fähigkeiten dürfen vom Spieler (Stand: 2017) mit Stufe 1 erlernt werden. Oder man spezialisiert sich in dem die bereits erlernte Fähigkeit auf maximal Stufe 5 vertieft wird.

Es stehen folgende Fähigkeiten zur Auswahl (Stand 2017):

- Erweiterte Bewegung
- Überrennen im Kampf
- Kommunikation stören
- Kleine Feldreparatur
- Nahkampfverteidigung
- Kontrollzone
- Scharfschütze
- Raufbolde
- Luftabwehr-Spezialist
- Bodenangriff-Spezialist

6.1 Beschreibungen der Fähigkeiten

1. Erweiterte Bewegung

Alle Einheiten müssen sich zwischen Sprinten, Ausweichen oder Abschirmen entscheiden. S.18/19 im Tactical Operations bitte nachlesen! Maximal 4 Einheiten.

Kurzbeschreibung:

Sprinten 2,5 fache Gehgeschwindigkeit, - 1 auf Verteidigung, verursacht 3 Wärme, mit MASC/TB kombinierbar & Mechpilotenwurf am Ende der Bewegungsphase

Ausweichen Benutze die Rennen-BP, + 1 auf Verteidigung extra, verursacht 4 Wärme

Abschirmen Man darf nur gehen. Man beschützt ein Feld mit einer Einheit nach Wahl und zieht das gegnerische Feuer auf sich.

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss in der Endphase der aktuellen Runde angesagt werden.

Vertiefung Stufe 2: Anwendungen: 2 pro Spiel

Sprinten nötige Mechpilotenwürfe nur +1

Ausweichen darf als Beobachter fungieren;
plus Bonus durch Geschicktes Ausweichen

Abschirmen Reichweite +1 Extrafeld

Vertiefung Stufe 3:

Anwendungen: 3 pro Spiel

Sprinten nötige Mechpilotenwürfe +/- Null
Ausweichen darf als Beobachter fungieren;
plus Bonus durch Geschicktes Ausweichen;
Abschirmen Reichweite +2 Extrafelder

2. Überrennen im Kampf

Eine bestimmte Anzahl an Einheiten darf sich nach der Initiativephase, ABER vor der regulären Bewegungsphase bewegen und schießen. Der Schaden am Gegner hat direkte Wirkung z.B. für Mechpilotenwürfe. Danach folgt die normale Bewegungsphase. Einheiten die das Überrennen nutzten dürfen erst wieder in der Nahkampfphase mitmachen.

Mindestens 2 Einheiten + X dürfen es generell nutzen. X errechnet sich:

X = Initiativewurf-Differenz geteilt durch 2 (alles aufgerundet, auch 0,1 ist 1)

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss in der Endphase der aktuellen Runde angesagt werden.

Vertiefung auf Stufe 2: Mindestens 3 Einheiten + X; Anwendungen 1

Vertiefung auf Stufe 3: Mindestens 4 Einheiten + X; Anwendungen 2

3. Kommunikation stören

Mit diesem Befehl ist es möglich bei einer gegnerischen Kampfgruppe die Kommunikation soweit zu stören, dass sie in der Bewegungsphase nur ihre Geh- oder Reisegeschwindigkeit nutzen kann. Mit Ausnahme von sprunghfähigen Einheiten.

Wähle vor jedem Spiel eine gegnerische Lanze oder Clanstern aus die man während des gesamten Spiels stören möchte. Wirf zu Beginn der Bewegungsphase einen 1W6-Würfel. Bei einer 6 ist die Störung gelungen.

Nachdem die Kommunikationsstörung erfolgreich gewesen ist, musst du 3 Spielrunden warten um nochmal stören zu können.

Anwendungen: 2 pro Spiel

Vertiefung Stufe 2: Bei 5 oder 6 gelungen. 2 Runden warten. Anwendungen 2

Vertiefung Stufe 3: Bei 4, 5 oder 6 gelungen. 2 Runden warten. Anwendungen 3

4. Kleine Feldreparatur

Mit diesem Befehl ist es möglich in einer ruhigeren Spielphase an einer Einheit Bauzeilen reparieren zu können. Die Einheit darf in der Runde keine andere Aktion ausführen. Würfel mit 2W6 und bei einer 9+ ist die ausgewählte Bauzeile repariert. Bei mehreren Anwendungen dürfen ebenso viele Bauzeilen repariert werden oder man teilt diese Anwendungen auf verschiedene Einheiten auf. Für jede Bauzeile wird gewürfelt. Die Einheit darf weiterhin angegriffen werden. Erst in der Endphase erfolgt die Reparatur.

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung und die Einheit muss in der Endphase der aktuellen Runde angesagt werden.

Vertiefung auf Stufe 2: Anwendungen 2mal
Reparatur erfolgt vor der Nahkampfphase. Somit darf die betroffene Einheit noch den Nahkampf mitbestreiten.

Vertiefung auf Stufe 3: Anwendungen 2mal; erfolgreich ab 8+
Reparatur erfolgt vor der Nahkampfphase. Somit darf die betroffene Einheit noch den Nahkampf mitbestreiten.

5. Nahkampfverteidigung

Mit diesem Befehl ist es möglich sich zwischen der Waffeneinsatzphase und der Nahkampfphase zu bewegen. Verzichte auf die normale Bewegungsphase und den Waffeneinsatz der Einheit. Verwende dann nur die Gehen-Bewegungspunkte vor dem Nahkampfangriff. Verbesserung des Pilotenwertes um 1.

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung darf während der laufenden Bewegungsphase für die ausgewählten Einheiten angewendet werden.

Vertiefung auf Stufe 2: Anwendungen 2mal Eine Ankündigung nach der Initiativephase ist nicht mehr nötig. Verbesserung des Pilotenwertes um 2

Vertiefung auf Stufe 3: Anwendungen 2mal Eine Ankündigung nach der Initiativephase ist nicht mehr nötig. Verbesserung des Pilotenwertes um 3

6. Kontrollzone

Mit diesem Befehl ist es möglich während der Bewegungsphase gegnerische Bodeneinheiten daran zu hindern an den eigenen Einheiten unmittelbar vorbei zu bewegen. Voraussetzung dafür ist, dass sich der Gegner noch nicht bewegt hat und du musst 1 BP von den eigenen Bewegungspunkten pro Gegnereinheit aufsparen. Als Bezug der Kontrollzonen nimmt man die Positionen der Falltabelle.

Skizze:

Einheit Spieler 2

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 6

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 2

Einheit Spieler 1

Das eigene Hexfeld, das linke & rechte Hexfeld wird gesichert. Der Gegner darf dieses Felder nicht betreten, z.B. keinen Todessprung durchführen. Andererseits dürfen Springer und Senkrechtstarter hindurch. Aber niemand darf in der Kontrollzone seine Bewegung beenden. Infanterie darf nur gegen andere Infanterie Kontrollzonen aufbauen.

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss nach der Initiativephase angesagt werden.

Vertiefung auf Stufe 2:

Skizze:

Einheit Spieler 2

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 6

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 2

Einheit Spieler 1

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 5

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 3

Anwendungen: 1 pro Spiel

Vertiefung auf Stufe 3:

Skizze:

Einheit Spieler 2

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 6

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 2

Einheit Spieler 1

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 5

K-Zone Spieler 1
Falltabelle Pos. 3

Anwendungen: 2 pro Spiel

7. Scharfschütze

Mit diesem Befehl ist es für einen tief konzentrierten Augenblick möglich sein Waffenfeuer auf weite Distanzen zu verbessern, aber auch Angriffe auf kurzer Distanz zu verschlechtern. In C3 Netzwerken wird jeder Trefferwurf mit -1 verbessert.

Entfernungsmodifikator: **Kurz 1+** Mittel 2+ **Weit 3+**

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss nach der Initiativephase angesagt werden.

Vertiefung auf Stufe 2: Anwendungen 2mal Eine Ankündigung nach der Initiativephase ist nicht mehr nötig.

Vertiefung auf Stufe 3: Anwendungen 2mal Eine Ankündigung nach der Initiativephase ist nicht mehr nötig.

8. Raufbolde

Mit diesem Befehl ist es für einen tief konzentrierten Augenblick möglich sein Waffenfeuer auf kurze Distanzen zu verbessern, aber auch seinen Angriff auf weiter Distanz zu verschlechtern. In C3 Netzwerken wird jeder Trefferwurf im tatsächlichen Nahbereich der jeweiligen Waffe verbessert bzw. im Fernbereich der jeweiligen Waffe verschlechtert.

Entfernungsmodifikator: **Kurz minus 1** Mittel 2+ **Weit 5+**

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss nach der Initiativephase angesagt werden.

Vertiefung auf Stufe 2: Anwendungen 2mal Eine Ankündigung nach der Initiativephase ist nicht mehr nötig.

Vertiefung auf Stufe 3: Anwendungen 2mal Eine Ankündigung nach der Initiativephase ist nicht mehr nötig.

9. Luftabwehr-Spezialist

Mit diesem Befehl ist es möglich sein Waffenfeuer gegen fliegende Einheiten wesentlich zu verbessern, aber auch seinen Angriff gegen Bodeneinheiten zu verschlechtern.

Trefferwurfmodifikator	Boden-Luft Angriff: minus 2
Trefferwurfmodifikator	Boden-Boden Angriff: plus 2

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss nach der Initiativephase angesagt werden.

Vertiefung auf Stufe 2: Trefferwurfmodifikator Boden-Boden Angriff: plus 1
Anwendungen 2mal

Vertiefung auf Stufe 3: Trefferwurfmodifikator Boden-Boden Angriff: plus 0
Anwendungen 2mal

10. Bodenangriff-Spezialist

Mit diesem Befehl ist es möglich sein Waffenfeuer gegen nicht fliegende Einheiten wesentlich zu verbessern, aber auch seinen Angriff gegen Lufteinheiten zu verschlechtern.

Trefferwurfmodifikator	Luft-Boden Angriff: minus 2
Trefferwurfmodifikator	Luft-Luft Angriff: plus 2

Anwendungen: 1 pro Spiel

Die Benutzung muss nach der Initiativephase angesagt werden.

Vertiefung auf Stufe 2: Trefferwurfmodifikator Luft-Luft Angriff: plus 1
Anwendungen 2mal

Vertiefung auf Stufe 3: Trefferwurfmodifikator Luft-Luft Angriff: plus 0
Anwendungen 2mal