

TRIUMPH & TRAGEDY

REFERENZBOGEN 1.0

(DEUTSCH)

EINLEITUNG

Auf den folgenden zwei Seiten haben wir die wichtigsten Regeln zusammengestellt und auf deutsch übersetzt, um Euch den Einstieg in T&T etwas zu erleichtern.

WUERFELARTEN

Alle Kampf-Checks (Fernkampf und Nahkampf) werden mit 1W10 durchgeführt, wobei der "Score"-Wert erzielt oder übertroffen werden muss.

Alle Checks auf "Score", "Skills" (Fertigkeiten) oder "Morale" (Moral und Psychologie) werden mit 2W6 durchgeführt, wobei ebenso der "Score"-Wert erzielt oder übertroffen werden muss.

EINHEITEN

Einheiten bestehen aus 5-10 Modellen, wenn es sich um Reguläre handelt, aus 8-10 Modellen, wenn es Irreguläre sind, und aus 6-12 Modellen, wenn die Einheit aus Kavallerie besteht.

Alle Modelle einer Einheit müssen innerhalb von 3" (Infanterie), 5" (Kavallerie) oder in Basenkontakt (Artillerie) sein, um keine Nachteile wegen fehlendem Zusammenhalt (Unit Coherency) zu erleiden.

Normale Figuren haben einen Sichtbereich von 360°. Tragbare Schwere Waffen wie "Leichte MGs" und "Flammenwerfer" haben einen Sichtbereich von 180° nach vorne, und nicht tragbare Schwere Waffen wie "Schwere Mgs", "Mörser" und "Feldgeschütze" können nur in einem 90° nach vorne (45° nach rechts und links) schießen.

Das Einheitenprofil besteht aus:

Quality	Score	Hit Pts.	Morale	Order Cards	Initiative*
Raw	8	1	-1	1	1
Trained	7	1	0	1	2
Veteran	7	1	+1	1	3
Elite	6	1	+1	1	4

Der "Qualität" der Einheit (auf den Einheitenkarten aus Platzgründen durch eine Ziffer zwischen 1 (Raw) und 4 (Elite) in der rechten oberen Ecke dargestellt. Raw ist die schlechteste Qualität, Elite die beste.

Der "Score"-Wert zeigt, wie gut die Einheit div. Aktionen durchführt; je niedriger der Score, desto besser die Einheit.

"Hit Points" sind die Anzahl "Wunden", die ein Modell erleiden kann, bevor es als Verlust entfernt wird.

"Morale" ist ein Bonus oder Malus, der auf das Wurfresultat bei Moraltests angerechnet wird.

"Order Cards" ist die Anzahl an Befehlskarten, die eine Einheit in einer Runde erhalten darf.

"Initiative" ist abhängig von der Qualität der Einheit und gibt an, wann eine Einheit in ihrer Aktivierungsphase (siehe rechte Spalte) handeln darf.

ANFUHRER UND HELDEN

Eine Einheit darf einen Anführer ("Leader/Unit Leader") beinhalten, und jede Truppe ("Force", d.h. die Gesamtheit der Einheiten eines Spielers) darf einen Helden ("Hero") beinhalten. Ein "Leader" ist Teil der Einheit, für die er erworben wurde (als "Upgrade" eines normalen Soldaten), während ein "Hero" entweder einzeln oder als Teil einer Einheit agiert, und diesen Status während eines Spieles auch ändern darf.

Leaders und Heroes haben einen zusätzlichen Profilverwert, nämlich "Combat", wobei es sich um einen auf Nahkampfwürfe anzuwendenden Bonus handelt, der aber nur auf Attacken des "Leader" oder "Hero" angewendet wird, NICHT auf Attacken einer sie begleitenden Einheit. Sie haben außerdem zusätzliche "Hit Points" sowie einen Moral-Bonus, der wiederum den Moralbonus/-malus der Einheit modifiziert (d.h. eine "Raw Unit") mit einem Leader würde ihren negativen Modifikator durch den +1-Bonus des Leaders ausgleichen). Der "Score" eines "Leaders" ist immer gleich dem "Score" seiner Einheit.

Wenn ein "Leader" oder "Hero" einer Einheit angeschlossen ist, so benutzt er die gleichen "Order Cards"/Aktionskarten und Einheitenkarte der Einheit. Sollte ein Held allein agieren, so benutzt er seine eigene Einheitenkarte – in jedem Fall behält er jedoch seinen Profilverwert.

Helden dürfen außerdem durch den Einsatz der "Special Action"-Karte eine Sonderaktion durchführen, z.B. Eine ihrer Fertigkeiten anwenden. "Leader" dürfen dies durch die "Move and Leader Action" oder auch durch die "Special Action", wobei sie allerdings stets einen Score von 8 für den Test zugrundelegen, da sie keine eigenen Fertigkeiten ("Skills") besitzen.

RUNDENABLAUF

1. Zu Beginn jeder Runde ordnen die Spieler ihre Einheitenkarten ("Unit Cards") auf einem Stapel, dem "Turn Pile", in derjenigen Reihenfolge, in der ihre Einheiten agieren sollen. D.h. die Karte der Einheit, die als erste agieren soll, liegt zuoberst, während diejenige der letzten Einheit zuunterst liegt.
2. Nun wählt jeder Spieler eine Aktionskarte ("Order Card") für die oberste Einheit aus und legt diese verdeckt neben den Turn Pile. Wenn alle Spieler eine Order Card platziert haben, werden diese und die dazugehörige Einheitenkarte aufgedeckt.
3. Nun darf diejenige Einheit, die den höchsten Initiative-Wert aufweist, zuerst agieren. D.h. wenn in einem Spiel mit vier Spielern in einer Runde eine Einheit mit Initiative 4, zwei Einheiten mit Initiative 2 und eine Einheit mit Initiative 1 aufgedeckt werden, so handelt die 14-Einheit zuerst, gefolgt von den gleichzeitig agierenden Einheiten mit 13, worauf als letzte die Einheit mit 11 agiert.
4. Im Falle gleichzeitig handelnden Einheiten sollen die Spieler nach bestem Wissen und Gewissen entscheiden – wenn die Aktionen der beiden Einheiten die andere Aktion nicht beeinflussen, ist dies relativ problemlos; ansonsten sollte man einen Kompromiss schließen, oder, alternativ, einen Würfel werfen – derjenige, der höher gewürfelt hat, darf zuerst agieren.
5. Wenn alle aufgedeckten Einheiten abgehandelt wurden, ist die Aktivierung beendet, und die Spieler weisen der nächsten Einheitenkarte im Turn Pile eine Aktionskarte zu. Dies wird wiederholt, bis alle Einheiten agiert haben und alle Turn Piles komplett aufgedeckt wurden. Dann ist die Runde zuende, evtl. können noch dauernde Effekte wie Feuer o.ä. abgehandelt werden.

BEWEGUNG

Eine Einheit darf sich um eine Anzahl Zoll bewegen, wenn eine der folgenden Karten gespielt wird:

- Move: 6 Zoll.
Fast Move: 6+2W6 Zoll, wobei die volle, erwürfelte Distanz plus sechs Zoll bewegt werden muss.
Move and Shoot: Die Einheit bewegt sich 6 Zoll und darf dann noch schießen, wobei ein Abzug auf den Trefferwurf zur Anwendung kommt.
Move & Leader Action: Die Einheit darf sich um 6" bewegen, worauf hin der Unit Leader oder ein angeschlossener Held eine besondere Aktion durchführen darf.
Charge/Close Combat: Die Einheit bewegt sich um 6 Zoll plus den höheren Wurf aus 2W6, um in den Nahkampf mit einer gegnerischen Einheit zu kommen (d.h. in Basenkontakt oder innerhalb eines halben Zolls). Danach wird ein Nahkampf durchgeführt (s.u.)

Bewegungsabzüge kommen wie folgt zur Anwendung:

In *schwierigem Gelände* halbiert sich die Bewegung einer Einheit. Wenn eine Einheit auf ein "*Lineares Hindernis*" (wie eine niedrige Mauer) trifft, endet die Bewegung sofort, und die Einheit darf es in der nächsten Runde überqueren, wobei die Bewegung solange halbiert wird, bis die Einheit das Hindernis komplett überwunden hat.

Unpassierbares Gelände darf selbstverständlich nicht passiert werden.

TRIUMPH & TRAGEDY

REFERENZBOGEN 1,0

(DEUTSCH)

FERNKAMPF

Eine Einheit darf eine Fernkampfattacke durchführen, wenn eine "Shoot" oder "Move and Shoot"-Aktionskarte gespielt wurde – im letzteren Fall werden aber alle Trefferwürfe mit zusätzlich -2 modifiziert, und schwere Waffen wie schwere Mgs u.ä. Dürfen GAR NICHT schießen.

Um eine Fernkampfattacke durchzuführen, wird zuerst ein sichtbares Ziel ausgewählt, dann die Gesamtmodifikation errechnet, und dann für jedes Modell, das schießen soll und darf 1W10 geworfen – für jeden Würfel, der nach Anwendung der Gesamtmodifikation gleich oder höher dem "Score" der Einheit liegt, wurde ein Treffer erzielt und der Spieler der Zieleinheit würfelt einen W6 pro getroffenes Modell, um den Schaden zu ermitteln.

NAHKAMPF

Wenn sich eine Einheit in Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit befindet (d.h. Modelle in Basenkontakt oder innerhalb eines halben Zolls), würfeln beide Spieler 1W10 pro kämpfendes (s.o.) Modell in Basenkontakt oder 1/2 Zoll und addieren Nahkampfmotifikatoren; wenn das Ergebnis gleich dem oder höher als der Score ist, wurde ein Treffer erzielt, und der Gegner muss einen Schadenswurf durchführen. Die Seite, die die meisten Verluste erlitt, verliert den Nahkampf und muss einen Morale Check durchführen (2W6 gleich oder höher Score); wird der Test geschafft, darf die Einheit 2W6+6 weit flüchten oder weiterkämpfen, wenn nicht, wird sie als vernichtet entfernt. Sollte die Einheit weiterkämpfen, wird der Nahkampf solange weitergeführt, bis eine der Einheiten vernichtet wurde oder floh.

SCHADEN

Wenn eine Einheit getroffen wird, muss der Spieler für jeden Treffer Schaden auswürfeln, wobei er selber die getroffenen Modelle bestimmen kann (mit Ausnahme von Scharfschützen). Wurf dazu 1W6 auf der Schadenstabelle und verfähre entsprechend.

NIEDERHALTEN UND EFFEKTFEUER

Wenn eine Einheit getroffen wird, kann sie "Suppression Markers" erhalten. Wenn die Zahl dieser Marker die Zahl der Modelle in der Einheit übersteigt, muss die Einheit einen Moraltest bestehen oder wird als "Niedergehalten" ("Pinned") betrachtet, so dass sie sich als einzige Aktion um 3" bewegen darf (NICHT in Richtung des Gegners!), solange sie nicht durch eine Recover-Aktion gesammelt wird. Außerdem darf eine nicht "gepinnte" Einheit durch Spielen einer "Recover"-Aktion und Moraltest ALLE ihre "Suppression Markers" entfernen.

Manche Waffen, wie z.B. Maschinengewehre, können bei einer Einheit zusätzliche "Suppression Markers" verursachen.

DIVERSE TABELLEN

WAFFENTABELLE

Waffe	Kurze RW	Mittlere RW	Max. RW	Sonderregeln
Blasrohr	4"/+2	12"/+1	-	-
Bogen	12"/+1	18"	-	-
Speer ¹	3"/+1	-	-	-
Jezzail	18"/+1	24"	36"/-1	Nachladen ²
Muskete	15"	20"	25"/-1	Nachladen ²
Pistole	6"/+1	12"/-1	-	2 Schuss
Gewehr	18"	24"	30"/-1	-
Elefantenbüchse	18"/+1	24"	30"/-1	-1 auf Schadenswurf
Karabiner	12"/+1	18"	24"/-1	-
Schrot-flinte ³	6"/+2	10"	-	-

AUTOMATISCHE WAFFEN

Waffe	Kurze RW	Mittlere RW	Max. RW	Sonderregeln
MPi	10"/+1	20"/+1	-	3 Schuss ¹
Leichtes MG	15"/+1	25"	35"/-1	4 Schuss ² Darf sich 3" bewegen und schießen
Schweres MG	15"/+1	30"	40"/-1	5 Schuss ² Darf sich NICHT bewegen und schießen

1: Wenn einer der Schusswürfel eine 1 zeigt, muss die Waffe in der nächsten Runde nachladen und darf in dieser Runde nicht schießen.
2: Wenn zwei der Schusswürfel eine 1 zeigen, muss die Waffe in der nächsten Runde nachladen und darf in dieser Runde nicht schießen. Bei drei Einsen hat die Waffe einen permanenten Schaden erlitten und darf in diesem Spiel gar nicht mehr schießen.

FERNKAMPFMODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Zielmodifikatoren	
Ziel in Deckung	-2
Ziel greift Schützen an	-2
Ziel bewegte sich schnell	-1
Schützenmodifikatoren	
Schütze "bewegt und schießt"	-2
Einheit hat "Suppression Markers"	-1
Schütze ist Reiter zu Pferd	-1
Zweiter Schuss in dieser Runde (NICHT für automatische Waffen)	-1
Reichweitenmodifikatoren	
Kurze Reichweite	+1
Mittlere Reichweite	+/-0
Maximale Reichweite	-1

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

Situation	Modifier
Modell besitzt Nahkampfwaffe (Schwert, Speer, etc.)	+1
Modell besitzt Pistole	+1
Bajonett auf Gewehr.	+1
Erhöhte Position (d.h. Kampf von Barrikade, etc.)	+1
Berittenes Modell attackiert	+1
Messer o. ä.	+/-0
Gegner besitzt Schild	-1
Kampf über Hindernis hinweg, für beide Seiten	-1
Unbewaffnet	-1

SCHADENSTABELLE

W6	Soldat	Anführer	Held
1	Tot	Tot	Verwundung
2	Tot	Verwundung	Niederhalten
3	Verwundung	Niederhalten	Niederhalten
4	Niederhalten	Niederhalten	Kein Effekt
5	Niederhalten	Kein Effekt	Kein Effekt
6	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt

Tot: Das Modell wird unverzüglich als Verlust entfernt. Die Einheit bekommt einen "Suppression Marker".

Verwundung: Modelle mit einem HP werden wie bei "Tot" direkt entfernt. Modelle mit mehreren HP verlieren einen dieser Punkte; Anführer sind "tot", wenn alle HP aufgebraucht sind; HELDEN sterben NICHT, wenn ihre HP aufgebraucht sind, es sei denn, spezielle Szenarioregeln treffen zu. Für VERWUNDUNGEN erhält eine Einheit KEINE "Suppression Markers".

Niederhalten: Die Einheit erhält einen "Suppression Marker".

Kein Effekt: Kein Effekt!