



GUIDED LANDS - SPIELHILFE

Nahkampf-Trefferwurf: Erfolgreich ab 3	
Situation	Modifikator
Angreifer bewegt sich	-1
Angreifer steht erhöht oder berittene Figur führt einen Angriff gegen kleinere oder geduckte Figur durch	+1
Ziel trägt kleinen Schild	-1
Ziel trägt großen Schild	-2
Figur führt Ersts Schlag aus	-2
Figur führt Freien Angriff aus	-2 ^(*)

^(*) Schilde werden nicht berücksichtigt

Fernkampf-Trefferwurf: Erfolgreich ab 4	
Situation	Modifikator
Angreifer bewegt sich	-1
Angreifer ist Spezialist für die Angriffswaffe	+1
Angriffswaffe hat Eigenschaft: Präzision	+1
Ziel trägt kleinen Schild oder ist in Deckung	-1
Ziel trägt großen Schild oder ist in schwerer Deckung	-2
Ziel ist winzig	-2
Ziel ist klein	-1
Ziel ist groß	+1
Ziel ist riesig	+2
Ziel besitzt Tarnung für das Gelände	-1
Ziel ist weiter als 15 cm entfernt	-1
Figur führt Rettungsschuss aus	-1 ^(*)

^(*) außer Scharmützelwaffen

Aktionsradius (Blockieren und Rettungsschuss)	
Kriterium	Radius
Winzige, kleine oder mittlere Figur	3 cm
Große Figur	5 cm
Riesige Figur	10 cm
Figur trägt Stangenwaffe	+2 cm

Nahkampf-Kapazität		
Größe der Figur	Größenpunkte	Kapazität
Winzig	2	8
Klein	3	12
Mittel	4	16
Groß	5	20
Riesig	6	24

Katapult-Fernkampf	
Entfernung	TW
Ziel ist maximal 60 cm entfernt	5+
Ziel ist mehr als 60 cm entfernt	6+
Ziel ist mehr als 80 cm entfernt	7+
Situation	Modifikator
Ziel ist in Deckung	-1
Ziel ist in schwerer Deckung	-2
Ziel besitzt Tarnung für das Gelände	-1
Ziel ist winzig	-2
Ziel ist klein	-1
Ziel ist groß	+1
Ziel ist riesig	+2

Kanonen-Fernkampf	
Entfernung	TW
Ziel ist maximal 60 cm entfernt	6+
Ziel ist mehr als 60 cm entfernt	7+
Ziel ist mehr als 80 cm entfernt	8

Kommunikationsreichweite		
Kriterium	Infanterie	Kavallerie
Ohne Offizier	3 cm	6 cm
Mit Unteroffizier	6 cm	9 cm
Mit Hauptmann	6 cm	9 cm
Mit Oberst	9 cm	12 cm
Mit Standarte	+3 cm	+6 cm