

SALİP KIRAN!



TOP & TÜFEK

508

SAHİPKIRAN

TOP & TÜFEK

<https://hexhunt.itch.io/sahipkiran>

CC BY-SA 4.0

Görseller - J. M. G. Onfroy de Bréville (1858-1931)

"Bu mesafeden fili bile vuramazlar."

Tümgeneral John Sedgewick
Spotsylvania Courthouse Muharebesi

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	4	Sinmiş Figürlere Saldırı	17
Savaş Oyunu Nedir?	4	Sinmiş Figürlerin Toparlanması	17
Neler Gerekir?	4	İlerlemeden Durma	17
Nasıl Oynanır?	4	PUAN SİSTEMİ	18
Hobi Yönü	4	Etiketler	18
Ölçek	4	Yüksek Puanlı Figürler	19
ÖZELLİKLER	5	SENARYO: Geçiş Noktası	21
Profil	5	SENARYOLAR	23
Oyun Düzeni	5	Senaryo Seçimi	23
OYUN DÜZENİ	6	Açıklama	24
ÖNCELİK	7	SAVAŞ ALANI	25
HAREKET	8	Arazi Unsurlarının Belirlenmesi	25
Öncelik	8	SİLAH & ZIRH	26
Hareket Etme	8	Menzilli Silahlar	26
Koşma	8	Dövüş Silahları	26
Hücum	8	Zırhlar	26
Dövüşçülerin Eşleştirilmesi	9	EK KURALLAR	27
Dövüşten Kopma ve Kovalama	9	Atlı Birimler	27
Arazi	10	Sis Bombası (isteğe bağlı)	27
Atlama, Sıçrama ve Tırmanma	10	Alev Makinesi (isteğe bağlı)	27
ATIŞ	11	Boğuşma içine Atış (isteğe bağlı)	28
Öncelik	11	Son Kurşun (isteğe bağlı)	28
Atış Yapma	11	İlk Müdahale (isteğe bağlı)	28
Menzilli silahlar	11	Topçu Ateşi (isteğe bağlı)	28
Hedef belirleme	11	Bozgun (isteğe bağlı)	29
Etkenler	11	SEFER	30
İsabet	12	Oyundan Çıkarılanlar	30
Umutsuz Atış	12	Deneyim	30
Yaralama	12	Ganimet	30
El Bombası	13	Askere Alma	31
DÖVÜŞ	14	Beceri	31
Öncelik	14	ORDU OLUŞTURMA	32
Dövüşme	14	Büyük Ordular	33
Etkenler	14	Birliklerin düzenlenmesi	33
Saldırı	14	Birliklerin bölünmesi	33
Geri Çekilme ve İlerleme	14	Ordu Listeleri	33
Yaralama	15		
Boğuşma	15		
MORAL	17		

GİRİŞ

Savaş Oyunu Nedir?

Masaüstü savaş oyunları, oyuncuların küçük figürlerden oluşan birlikleri yönettiği, zar ve ölçümle ilerleyen taktiksel çatışmalardır. Bu oyunlar aynı zamanda masaüstünde kendi hikayenizi yaratmanın ve heyecan verici çarpışmaları canlandırmanın bir yoludur.

Neler Gerekir?

- Kurallar (bu kitapçık!)
- Mezura veya cetvel
- Birkaç altılık zar (z6 olarak da bilinir)
- Figürler (herhangi bir marka, model, hatta kâğıt parçaları olabilir)
- Düz bir yüzey (örneğin; masa)
- Araziyi temsil edecek nesneler (kitap, kutu, taş, vb.)

Nasıl Oynanır?

Oyuncular sırayla figürlerini hareket ettirir, atış yaptırır ve göğüs göğse dövüştürürler. Amaç, senaryo hedeflerini tamamlamak veya rakip gücü etkisiz hale getirmektir.

Hobi Yönü

Savaş oyunları oyundan ibaret değildir —aynı zamanda boyama, koleksiyon ve

maket yapımı gibi başka hobileri de kapsar. Kimi oyuncular kendi birliklerini boyayarak kişiselleştirir, kimileri ise hazır figürlerle doğrudan oyuna geçer. Arazi de yaratıcılığa bağlıdır: bir kutu bir tepeyi, bir kitap bir binayı temsil edebilir. İstersen sadece oyna, isterseniz figürlerinizi ve savaş alanını kendiniz yaratın —seçim sizin.

Ölçek

Ordunuzu kurmak için farklı mağaza ve markaları incelediğinde figürlerin çeşitli ölçeklerde olabildiğini göreceksiniz. 1:72 ölçek (yaklaşık 2 cm boyunda, genellikle ucuz ve kolay bulunur) ya da 28 mm figürler (daha ayrıntılı, koleksiyonluk modeller) en yaygın ölçekler arasındadır. Sahipkiran her ölçekteki figürlerle oynanabilir, ancak 1:72, hem fiyat hem erişilebilirlik açısından özellikle yeni başlayanlar için uygundur. Bu figürlerle küçük bir masada bile savaşlar oynanabilir.

Oyun alanı için önerilen masa boyutu yaklaşık 60 x 90 cm'dir (örneğin bir küçük mutfak masası). Bu alan, 100 puanlık kuvvetlerle oynanan standart senaryolar için yeterlidir. Daha büyük kuvvetler veya özel senaryolar için masa genişletilebilir.

ÖZELLİKLER

Her bir figür bir dizi özellikle tanımlanır: HAREKET, ATIŞ, DÖVÜŞ, KUVVET, DAYANIM ve MORAL.

HAREKET: Bir figürün normal şartlarda bir turda kaç santimetre ilerleyebileceğini belirtir.

ATIŞ: Bir figürün menzilli silahlarla atış yapma olasılığını gösterir. Atış değeri doğrudan ihtiyaç duyulan zarla belirtilir. (Örn: 3+). Değer ne kadar düşükse, figürün isabetli bir atış yapması o kadar kolaydır.

DÖVÜŞ: Bir figürün göğüs göğse çarpışma becerisini ve dövüş silahlarını kullanma yeteneğini gösterir. Dövüş değeri ne kadar yüksekse figürün dövüşleri kazanma ve etkili bir darbe indirme olasılığı o kadar fazladır.

KUVVET: Bir figürün fiziksel gücünü ve dövüşteki etkisini gösterir. Ne kadar yüksekse, figürün zarar verme olasılığı o kadar artar.

DAYANIM: Figürün darbelere karşı ne kadar dayanıklı olduğunu gösterir. Dayanım değeri ne kadar yüksekse, zarar görme olasılığı o kadar azdır. Figürün kuşandığı zırh, DAYANIM'ını etkiler. Hafif zırh +1, Ağır zırh +2, Karma zırh +3 arttırır. Kalkan ise yalnızca göğüs göğse dövüşte +1 DAYANIM sağlar.

MORAL: Figürün cesaretini, kendisine ve duruma hakimiyetini gösterir.

Profil

Bir figürün özellikleri topluca gösterilebilir. Buna figürün profili (kesiti) denir. Aşağıda örnek bir figür kesiti verilmiştir:

Ad	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
Rick	8	4+	3	3	3	7

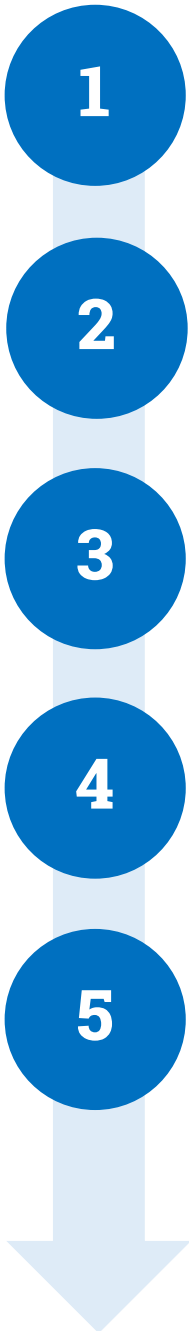
Oyun Düzeni

Oyun iki taraf arasında oynanır. Her taraf en az bir oyuncu tarafından temsil edilir. Çarpışmanın kargaşasını oynanır bir hale getirebilmek için, oynanış belirli bir sıra izler.

Bir oyun sırasında, her iki taraf da komuta ettikleri figürleri kullanırlar – bunları hareket ettirir, atış yaptırır ve dövüştürürler. Oynanışı kolaylaştırmak için bir **oyun sırası** aşağıda listelenen **aşamalara** ayrılmıştır.

Oyunun her aşamasında, oyuncular kendi figürlerini kullanır, ilk olarak **öncelik** sahibi olan taraf oynar; tüm figürlerini komuta ettikten sonra diğer taraf da kendi figürlerini komuta ettiğinde bir aşama tamamlanır ve bir sonrakine geçilir.

OYUN DÜZENİ

**1**

ÖNCELİK Aşaması

Taraflar karşılıklı zar atarak kimin öncelik elde ettiğini belirler.

2

HAREKET Aşaması

Her iki taraf da figürlerini hareket ettirir. İlk olarak, önceliğe sahip taraf dilediği figürleri hareket ettirir. Bu işlem tamamlandığında, diğer taraf figürlerini hareket ettirir.

3

ATIŞ Aşaması

Taraflar, menzilli silahlara sahip figürlerini kullanarak atış yaparlar. Yine, ilk olarak önceliğe sahip taraf dilediği figürlerle atış yapar. Atışlarını tamamladığında, diğer taraf da aynısını yapar.

4

DÖVÜŞ Aşaması

Her iki taraftaki figürler göğüs göğse mücadele eder. Öncelik sahibi taraf, çarpışmaların çözümleme sırasını belirler.

5

MORAL Aşaması

Taraflar, öncelik sahibi taraftan başlayarak, sinmiş figürlerini toparlamayı deneyebilirler.

Bu oyun düzeni, bir taraf pes edene, yenilene ya da önceden belirlenmiş olan amaca ulaşana dek sürer.

ÖNCELİK

Öncelik, bir oyun sırasının her bir aşamasında hangi tarafın ilk olarak hamle yapacağını belirler. Bu, taraftaki figürlerin düşünme ve harekete geçmedeki hızını, tetikte olma halini, tepki hızını ve muharebenin kargaşasını temsil eder.

İlk turdan itibaren her turun ilk aşamasında taraflar birer zar atar. Zarların sonuçları karşılaştırılır ve **zarı büyük gelen taraf, o turda hangi tarafın önceliğe sahip olacağını belirler**. Yani; zarı büyük gelen taraf o tur için

önceliğe sahip olabilir, ya da öncelik sırasını diğer oyuncuya verebilir. Öncelik bir kere belirlendikten sonra, o oyun turu boyunca tüm aşamalarda öncelik sahibi taraf ilk olarak hamlelerini yapar.

Bu aşama her oyun turunun başında tekrarlanır.



HAREKET

Öncelik

Hareket aşamasında ilk olarak önceliğe sahip olan taraf figürlerinin tamamını ya da dilediklerini hareket ettirir. Öncelik sahibi taraf hamlelerini tamamlayınca sıra diğer tarafa geçer.

Hareket Etme

Figürler diledikleri yönde, HAREKET özelliklerinin izin verdiği ölçüde, santimetre cinsinden hareket edebilirler. Bir figür hareketinin dilediği kadarını (tamamını, bir kısmını vb.) kullanabilir, ya da hiç hareket etmeyebilir.

Komuta ettiğiniz figürleri dilediğinizden başlayarak hareket ettirebilirsiniz; ancak bir figürün hareketini tamamlamadan başka bir figürü hareket ettiremezsiniz.

Bir figürü hareket ettirmek için; figür profilindeki HAREKET özelliğine bakın, ne kadar hareket etmesini istediğinize karar verin, mesafeyi ölçün ve figürü yeni konumuna yerleştirin.

Bir figür düz bir çizgide ilerlemek zoruna değildir. HAREKET özelliğinde belirtilen değeri aşmadığı sürece her yöne hareket edebilir.

Figürler diğer figürlerin içinden geçemezler. Bir figürün diğer figürler arasından geçebilmesi için yeterli boşluk bulunmalıdır.

Etki alanı: Bir hareketin sonucunda bir düşman figürüyle arasında 2 cm'den daha az kalan bir figür, hücum etmiş sayılır ve göğüs göğse dövüştür. Hareketin birden fazla figürün fazlasıyla yakınında bitmesi durumunda, hareket eden figüre en yakın noktadaki düşman figürüyle dövüşe girmiş sayılır.

Koşma

Bir figür, hareket aşamasında normal hareket etmek yerine **koşmayı** seçebilir.

Koşan **yaya figürler** hareket değerinin iki katı kadar ilerleyebilir. Ancak bu turda **atış yapamaz** ve **göğüs göğse dövüş başlatamaz**. Atlı figürler koşu kuralından faydalanamaz.

Eğer koşan bir figür, bu hareket sonucunda istemeden göğüs göğsüse dövüşe girerse, dövüş katılır ancak -2 ceza ile savaşı.

Bir figür, üst üste iki tur koşu yapamaz.

Hücum

Hücum özel bir hareket biçimidir; tamamlandığında figürünüz bir düşman figürüyle dövüşe gireceği şekilde sonlanır.

Hücum etmek için hareket aşamasında hücum edeceğiniz figürü açıkça belirttikten sonra, figürün profilindeki HAREKET değeri dahilindeki mesafeyi ölçerek figürü nihai konumuna yerleştirin. Figürün bu mesafeden önce

hedefle kaide temasına geçmesi durumunda hücum sonlanır ve gerçekleşmiş sayılır.

Figürler yalnızca hücum ederek göğüs göğse dövüşe girebilirler.

Görüş alanı: Bir figürün hücum edebilmesi için, bu hamleyi yapacağı düşman figürünün görüş alanında olması gerekir. Figürlerin, ön yüzlerinin dönük olduğu alana doğru, 90 derecelik bir görüş açısına sahip oldukları kabul edilir. Bu, hücum edilebilecek ve atış yapılabilecek hedefleri belirlediği için önemlidir.

Figürler, hareket etmeden önce, hareket ederken, ya da hareket ettikten sonra diledikleri yöne dönebilirler. Dönüş bir hareket olarak sayılmaz, bu yüzden, olduğu yerde kalarak yalnızca başka bir yöne dönen bir figür, hareket etmemiş sayılır.

Başarısız Hücum: Bir figürün hücum edeceği açıkça belirtilir ancak hareket sonunda hedefteki figürler **göğüs göğse dövüşe giremezse** (2 cm'den daha az bir mesafeye yaklaşamazsa) bu **başarısız bir hücum** sayılır.

Başarısız bir hücumun ardından figür bulunduğu yerde kalır ve aynı tur içinde başka bir hamle yapamaz (örn. atış veya tekrar hareket). Figür, bulunduğu konuma bağlı olarak açıkta kalabilir ve siper alamaz.

Dövüşçülerin Eşleştirilmesi

Hareket aşamasının sonunda, hangi figürlerin göğüs göğse dövüşe katıldığı belirlenir. Bir figür, düşman figürüyle kaide teması içindeyse veya aralarında

2 cm'den az mesafe varsa, göğüs göğse dövüşe girmiş sayılır. Eşleşme, yalnızca aynı anda bir figürle bire bir yapılır.

Eğer bir figür birden fazla düşman figürüyle temas halindeyse, hangi figürle dövüşeceğine öncelik sahibi oyuncu karar verir. Eşleştirilmeyen düşman figürleri, aynı hedefe **destek** vererek göğüs göğse dövüşte +1 bonus sağlar. Tüm eşleştirmeler, dövüş aşamasından önce, hareket aşamasının sonunda belirlenir ve oyun turu boyunca değişmez.

Dövüşten Kopma ve Kovalama

Bir figür göğüs göğse dövüş halindeyken bulunduğu konumu terk edemez, ancak istisnai olarak **kopma** girişiminde bulunabilir. Bu bir hareket aşaması kararıdır ve bir **moral sınaması gerektirir**. İki zar atılır ve gelen sayılar toplanır; toplam, kopma girişiminde bulunan figürün moral değerine eşit ya da düşükse figür dövüşten başarıyla kopar ve HAREKET değerinin tamamını kullanarak geriler. Moral sınaması **başarısız olursa** kopamaz ve o turdaki dövüş aşamasında, (varsa) **kalkanından gelen zırh bonusunu kullanamaz**.

Bir figür, iki veya daha fazla figürle dövüşüyorsa, kopma girişiminde bulunamaz.

Eğer dövüştüğü tüm düşman figürler sinmişse, figür otomatik olarak kopabilir ve başka bir hedefe hücum edebilir.

Bir figür, dövüşten başarıyla kopan düşmanını **kovalayabilir**. Bu onun,

düşmanın kopup gittiği yönde 4 cm ilerlemesine olanak tanır. Bu hareket kovalayan figürün hareketini eksiltmez.

Arazi

Savaşlar çeşitli arazi koşullarında gerçekleşiyor olabilir. Arazi unsurları figürlerin hareketinde etkilidir.

Açık arazi: Yollar, binaların zeminleri, ovalar, harabeler, merdivenler, yokuşlar, basamaklar, seyrek ağaçlıklar, çalılıklar, düzlükler vb. zeminler açık arazi olarak kabul edilir. Açık araziler figürün hareketini etkilemez.

Zorlu arazi: Üzerinde hareket etmesi güç olan dik yokuşlar, kumsallar, ekin dolu tarlalar, sık ağaçlıklar, sığ sular, bataklıklar vb. zorlu arazi olarak kabul edilir. Zorlu arazide hareket etmekte olan figürlerin HAREKET değeri yarı yarıya azalır. Yani, zorlu arazide bir santimetrelik bir mesafeye hareket eden bir figür iki santimetrelik bir mesafe kat etmiş gibi düşünülür. Bu, figürün kaidesinin yalnızca bir kısmının zorlu arazi üzerinde olduğu durumlar için de geçerlidir.

Engel: Barikatlar, yıkık duvarlar, devrilmiş ağaçlar, çitler, çalılıklar vb. arazi unsurları engel olarak kabul edilir. Engelin, figürün boyunun yarısı ve daha az yükseklikte olması durumunda harekete herhangi bir etki etmez.

Bundan daha yüksek olan engeller için bir **engel sınaması** gerekir.

Atlama, Sıçrama ve Tırmanma

Bir figür kendi boyunun iki katına kadar olan bir engelin üzerinden atlayabilir veya tırmanabilir, ya da genişliği kendi boyunun iki katına kadar olan bir boşluktan sıçrayarak geçebilir.

Bu tür eylemler için figür, engelin kenarıyla kaide teması kuracak şekilde yerleştirilir ve bir zar atılır. Sonuca göre aşağıdaki tablo uygulanır:

z6	Sonuç
1	Başarısız: Figür engeli aşamaz ve olduğu yerde kalır. Bu tur başka bir hamle yapamaz.
2-5	Başarılı: Figür engeli aşar ve engelin diğer tarafına yerleştirilir. Bu tur hareketi sonlanır.
6	Sorunsuz: Figür engeli zahmetsizce aşar ve dilerse hareketine devam eder.

Ağır zırh giymiş figürler -1, karma zırh girmiş figürler ise -2 ceza alır.

Not: Oyuncular dilerse engelin zorluğuna göre ek zar etkenleri ekleyebilir (örneğin kaygan zemin: -1, yardım eden dost figür: +1, vb.).

Merdiven, ip, rampa vb. açık geçiş yollarında bu tür sınamalara gerek yoktur.

ATIŞ

Öncelik

İlk olarak önceliğe sahip olan taraf atış yapar. Komuta ettikleri figürler arasından menzilli silaha sahip bir tanesini seçerler ve onun atışını çözümlerler. Ardından başka bir figüre geçip onu da çözümlerler ve bunu diledikleri tüm figürlerle atış yapana dek sürdürürler. Öncelik sahibi taraf atışlarını tamamladığında sıra diğer tarafa geçer.

Atış Yapma

Atış yapmak için:

- 1 Hedef belirleyin:** Hedefin figürün 90° görüş alanı içinde olup olmadığını kontrol edin.
- 2 Erimi ölçün:** Hedefin, silahın erimi içinde olup olmadığını kontrol edin.
- 3 Etkenleri belirleyin:** Atıcıyla hedef arasındaki alanı inceleyin ve atışa etki edebilecek siper, boyut farkı vb. tüm etkenleri tespit edin.
- 4 İsabet zarı atın:** İsabet edip etmediğini belirlemek için zar atın ve gelen zara etkenlerin tümünü ekleyin.
- 5 Yaralama zarı atın:** Yaralama tablosuna göre belirlenir.
- 6 Zaiyatı belirleyin:** Yaralanan figür masadan kaldırılır, isabet alıp yaralanmayanlar sinmiş sayılır.

Menzilli silahlar

Atış yapacak figürün bir menzilli silah kuşanmış olması gerekir. Figürün birden çok menzilli silah kuşanmış olması durumunda oyuncunun bunlardan birini seçmesi ve açıkça belirtmesi gerekir.

Hedef belirleme

Figürün görüş alanında ve silahının menzili dahilinde bir düşman figürü bulunması gerekir. Bunu belirlemek için figürün göz hizasından hedefe doğru bakabilir, ya da bir lazer ile kontrol edebilirsiniz. Ayrıca, atış yapacak figürün göz hizasından hedefe doğru bir ip gererek de görüş alanına girip girmediğini kontrol edebilirsiniz. Hedefin, kullanılacak silahın erimi içerisinde olup olmadığını belirlemek için kullanılacak silahın erimini, atış yapacak figürden hedef alınan figüre doğru ölçün. Dikkat; göğüs göğse dövüş içindeki birimlere ateş edilmez.

Etkenler

Pek çok durum menzilli atışların isabetini etkiler. Bu etkenlerin toplamı, atış zarı sonucuna **eklenir veya çıkarılır**. Gelen zar ile etkenler toplanarak toplam, figürün ATİŞ değeriyle karşılaştırılır. Eğer toplam değer, atış değerine **denk ya da yüksekse** atış isabetlidir. Aksi takdirde iskalamıştır.

Ek	Etken	Açıklama
+1	Sinmiş bir hedefe atış	Hedef yüzüstü yatırılmışsa (sinmişse)
+1	Büyük bir hedefe atış	İnsan boyundan büyük olan tüm hedefler
-1	Küçük bir hedefe atış	İnsan boyundan küçük olan tüm hedefler
+1	Yüksekten atış	Atıcı, hedefe kıyasla daha yüksek bir zemindedir
-1	Hedef kısmi siperde	Hedefin yarısına kadar olan kısmı duvar, kum torbası çalılar vb. siper ardındadır
-2	Hedef tam siperde	Hedefin yarısından çoğu duvar, kum torbası, çalılar vb. siper ardındadır

İsabet

Görüş alanı ve silahın erimi içindeki bir hedefe yapılan atışın isabetli olup olmadığını belirlemek için bir zar atılır. Gelen zara, duruma uygun tüm etkenler eklenir. Sonuç, figürün ATİŞ değeri ile karşılaştırılır. Figürün ATİŞ değerine denk, ya da ondan yüksek olması durumunda atış isabetli kabul edilir. Aksi takdirde atıcı ıskalamıştır.

Sinmiş haldeki bir figürü hedef alan atışlarda isabet zarına +1 bonus eklenir.

Umutsuz Atış

Bazı durumlarda, tüm etkenler eklendikten sonra isabet sağlamak mümkün görünmeyebilir. Eğer gereken isabet zarı **7 veya daha fazlaysa**, oyuncu isteğe bağlı olarak bir *umutsuz atış* yapabilir. Bu atışın kuralları farklıdır.

- Zar yalnızca **ham 6** geldiğinde atış isabetli sayılır. (etkenler dikkate alınmaz)
- Bu durumda **yaralama zarı da yalnızca ham 6** geldiğinde başarılı kabul edilir.
- Sinme etkisi uygulanmaz.

Umutsuz atışlar düşük olasılıklı ancak çaresiz durumlarda son şanstır.

Umutsuz Atış, etkenlerden bağımsız olarak yalnızca ham 6 ile isabet sağlar. Bu, ATİŞ değerinin aşılamadığı durumlarda son bir denemedir.

Yaralama

Bir hedefe isabetli bir atış yaptığınızda, onu yaralayıp yaralamadığınızı belirleyin. Bazı atışlar hafif bir sıyrıktan başka bir etki bırakmazken, bazıları ölümcül yaralar açabilir. Bunun için bir zar atın ve sonucu aşağıdaki tabloda görün:

Yaralama Tablosu

		Hedefin Dayanımı									
Silahın Kuvveti		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Silahın KUVVETi ile hedefin DAYANIMının kesiştiği yerdeki sayıyı bulun. Eğer sonuç bu sayıya eşit ya da fazla ise hedef yara alır. Yara alan bir figür genellikle etkisiz hale gelmiş sayılır ve oyundan çıkarılır. Ancak, figürün ÇETİN etiketine sahip olması durumunda, ÇETİN becerisinden bir (1) puan düşülür. ÇETİN değeri sıfıra (0) düşen bir figür etkisiz hale gelmiş sayılır ve oyundan çıkarılır.

İsabetli bir atış, hedef figürü yaralamasa da **sinmiş** hale sokar.

El Bombası

Bazı savaşçılar muharebeye girerken üzerlerinde bir tür bomba taşır. Bir el bombasına sahip bir figür, atış

aşamasında normal bir atış yapmak yerine bir el bombası fırlatabilir.

El bombası, belirlenen bir hedef noktaya atılır ve **otomatik isabet eder** (isabet zarı gerekmez). Hedef noktanın merkez alındığı 5 cm yarıçapındaki alanda kalan tüm figürler etkilenir.

Bu alan içindeki her figür el bombasından etkilenir ve her figür için ayrı ayrı yaralama zarı atılır. Kısmi veya tam siper etkenleri uygulanmaz.

Etki alanındaki tüm figürler, yaralanmasalar bile sinmiş sayılır, yüzüstü yatırılır ve moral aşamasında moral sınavından geçene dek herhangi bir hamle yapamaz.

DÖVÜŞ

Savaşın en kanlı yerinde; dövüş aşamasında taraflar hayatta kalmak – ve öldürmek–için ellerinden geleni yaparlar.

Göğüs göğse, yani kaide teması halinde (ya da bir düşman figüre 2 cm'den daha yakın) olan tüm düşman figürler bu aşamada dövüşmek zorundadır.

Öncelik

Dövüşler birer birer çözümlenir. Öncelik sahibi taraf çözümlenecek dövüşü seçer ve taraflar zararları atarak dövüşün sonucunu –galipleri ve varsa zaiyatı– belirler. Ardından öncelik sahibi taraf başka bir göğüs göğse dövüşü seçer ve o da aynı şekilde çözümlenir. Bu, tüm dövüşler sonuçlanana dek sürer.

Dövüşme

Göğüs göğse bir çarpışma eş zamanlı olarak gerçekleşir ve aşağıdaki adımları izleyerek çözümlenir

- 1 Etkenleri belirleyin:** Dövüşe bakın ve figürlerin konumlarını inceleyin.
- 2 Saldırı zarı atın:** Taraflar silahlarını savururlar ve kazanan belirlenir.
- 3 İlerleyin:** Kazanan figürle kaybedenin üzerine doğru ilerleyin.
- 4 Yaralama zarı atın:** İsabetli saldırılar için yaralama zarı atın.
- 5 Zaiyatı kaldırın:** Yara alarak etkisiz hale gelen figürleri masadan kaldırın

Etkenler

Arazi unsurları dövüşün kaderini belirler. Etkenlerin kimileri isabet şansını arttırırken, kimileri ise azaltır.

Ek	Etken	Açıklama
+1	Yüksekte	Saldıran figür, düşmana kıyasla daha yüksekte ise
+1	Destek	Aynı hedefe temas eden her bir dost figür için (en fazla +2)

Saldırı

Göğüs göğse dövüşte taraflar birbirlerine hiddetle saldırır. Bu saldırıların, düşmanın savunmasını aşıp aşmadığını belirlemek için saldırı zarı atılır. Her iki figür için de birer zar atılır. Gelen zara, figürün DÖVÜŞ değeri eklenir. Topamlar karşılaştırılır: **yüksek olan kazanır ve rakibine isabetli bir darbe indirir.** Topamlar eşitse, taraflar birbirlerini alt edemez ve dövüş berabere biter.

Geri Çekilme ve İlerleme

Dövüşü kaybeden figür saldırandan uzağa doğru olacak şekilde, 4 cm **geri çekilir**. Bu geri çekilme düşman figürlerden uzağa olur, otomatiktir, zorlu arazi şartlarından etkilenmez. Kazanan taraf da otomatikman kaybedene doğru 4 cm **ilerler**; bu ilerleme otomatiktir ve arazi zorlu arazi şartlarından etkilenmez. İlerlemek istemeyen figür, derhal bir moral sınavasını başarıyla geçmek zorundadır.

Taraflardan hiçbirinin isabetli bir saldırı yapamaması durumunda geri çekilme olmaz.

Eğer kaybeden figürün **geri çekilebileceği bir yer yoksa** (arkasında bir duvar, bir uçurum, ya da başka düşman figürler varsa) **siner** ve figür yere yüzüstü yatırılır.

Yaralama

Kazanan figür düşmana isabetle vurduğunda, onu yaralayıp yaralamadığını belirleyin. Bazı saldırılar hafif bir sıyrıktan başka bir etki bırakmazken, bazıları ölümcül yaralar açabilir. Bunun için bir zar atın ve sonucu aşağıdaki tabloda görün:

Yaralama Tablosu

		Hedefin Dayanımı									
Saldıranın Kuvveti		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Saldıranın KUVVETİ ile hedefin DAYANIMININ kesiştiği yerdeki sayıyı bulun. Eğer sonuç bu sayıya eşit ya da ondan fazla ise hedef yara alır. Yara alan bir figür genellikle etkisiz hale gelmiş sayılır ve oyundan çıkarılır. Ancak, figürün **ÇETİN** etiketine sahip olması durumunda, ÇETİN becerisinden bir (1) puan düşülür. ÇETİN değeri sıfıra (0) düşen bir figür etkisiz hale gelmiş sayılır ve oyundan çıkarılır.

Sinmiş bir figür göğüs göğse dövüşe girerse otomatikman kaybeder ve yaralama zarı atılır. Zırhın etkisi dikkate alınmaz.

Not: Bazı silahlar saldıranın KUVVETinden daha güçlü bir etkiyle vururlar. Bunlar; silahın açıklamasında "Saldıran +1" şeklinde verilmiştir. Bu artı değerler yaralama tablosuna bakarken dikkate alınır.

Boğuşma

Birden fazla figürün aynı dövüşe katıldığı durumlara boğuşma denir. Her figür yalnızca bir rakiple eşleştirilerek dövüşür; eşleştirilemeyen figürler destek verir. Eşleştirme kuralları, hareket aşamasının sonunda uygulanır (bkz. Dövüşçülerin Eşleştirilmesi).

Her eşleşen figür çifti için normal dövüş kuralları uygulanır. Her iki figür zar atar, kendi dövüş değerini ekler ve yüksek toplam kazanır. Eşitlikte darbe gerçekleşmez. Aynı hedefe temas eden ancak eşleşmemiş her dost figür, eşleşen figüre +1 **destek** sağlar (en fazla +2).

Destek alan taraf dövüşü kaybederse, yalnızca eşleştirilmiş figür geri çekilir. Destek veren figürler dövüş sonucu kaybetmiş sayılmaz; geri çekilmezler ve yara almazlar.



MORAL

Sinmiş Figürlere Saldırı

Sinmiş bir figüre yapılan atışlarda isabet zarı +1 alır.

Sinmiş bir figür göğüs göğse dövüşe girerse otomatik olarak kaybeder. Doğrudan yaralama zarı atılır ve zırh dikkate alınmaz.

Sinmiş Figürlerin

Toparlanması

Moral aşaması çatışmanın kaderinin belirlendiği anı temsil eder. Sinmiş olan karakterlerin bir sonraki turda kalkıp çatışmaya devam edip edemeyeceği moral sınavıyla belirlenir.

Moral sınamaları da öncelik sırasını izler. Bir taraf, **sinmiş olan her bir figürü için iki zar atar** ve gelen sayıları toplar. **Sonuç, figürün moral değerine eşit ya da düşük olursa figür toparlanır.** Toparlanan figürler tekrar dik olarak masaya konur ve bir sonraki turda normal olarak çatışmaya devam eder.

Moral sınavını geçemeyen figürler sinmiş halde kalır ve bir sonraki turda moral aşamasına dek hamle yapamaz.

Sinmiş bir figürün 5cm'ye dek çevresinde bir **lider** bulunuyorsa, sınavı figürün kendi moral değeri yerine liderin moral değeriyle yapılabilir. Buna **yüreklendirme** denir.

Bir **lider** KOMUTA sınıfından bir figürdür. Orduda komuta sınıfından bir figür yoksa, en yüksek puan değerine sahip figür lider kabul edilir.

İlerlemeden Durma

Bir göğüs göğse dövüşü kazanan figür otomatikman dövüşü kaybedip geri çekilen figürün yerine ilerler. Kazanan taraf ilerlemek istemiyorsa figür bir moral sınavından geçmelidir. Bunun için iki zar atın ve gelen sayıları toplayın. Eğer toplamın sonucu figürün moral değerine eşit ya da düşükse figür ilerlemez ve olduğu yerde kalır. Aksi takdirde kendiliğinden, geri çekilen figüre doğru 4 cm ilerler.

PUAN SİSTEMİ

Bu bölümdeki kurallar elinizde her ne marka minyatür figür olursa olsun, eşit şartlarda, rekabetçi bir karşılaşma oynamanıza olanak tanır, farklı tür ve silahların dahil edilmesini kolaylaştırır.

Aşağıdaki profil ortalama olarak kabul edilen bir insan profilidir ve 5 puan değerindedir. Referans işlevi görür. Diğer figürlerin puanları da buna göre ayarlanır.

Ad	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
Rick	8	4+	3	3	3	7

Bu temel değerlerde yapacağınız her arttırma işlemi için aşağıda verilen ek puanı ekleyin, her eksiltme işlemi içinse verilen ek puanı çıkarın.

Buna tek istisna ATİŞ değeridir. Atış değerini daha kolay (ör. 5+ → 4+) yapmak istiyorsanız, listedeki puan miktarını ekleyin. Atış değerini daha zor (ör. 4+ → 5+) yapmak istiyorsanız, listedeki puan miktarını çıkarın.

Not: Atış değeri düşükse isabet ihtimali artar. Bu yüzden sayısal olarak düşürmek (ör. 5+ → 4+), puan eklenmesine, yükseltmek (ör. 4+ → 5+) ise puan çıkarılmasına yol açar.

Ad	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL
Rick	0.5	0.25	0.5	1	1	0.25

Asgari puan birdir. (1). Üst sınır yoktur. Temel puan değerine bir hançer ya da bıçak benzeri bir dövüş silahı dahildir.

Etiketler

Bazı figürler, özel kuralları olan beceriler taşıyabilir. Bu özellikler figürün profilinde bir etiketle belirtilir ve oyun sırasında çeşitli etkiler yaratır.

Bir figürün göğüs göğse dövüş aşamasında yapabileceği **saldırı sayısı varsayılan olarak (1) birdir**. Bu sayı, özel beceriye sahip figürlerde arttırılabilir. Birden fazla saldırı yapabilen bir figür, profillerinde **SALDIRGAN** etiketiyle belirtilir. (Örn: SALDIRGAN (2) iki saldırı hakkına sahiptir.) Her +1 saldırı hakkı, birimin puan değerine **+5 puan** ekler.

Çoğu birim, **tek bir isabetli darbe aldığı**nda savaş dışı kalır. Bazı özel figürler (örneğin komutanlar veya yaratıklar), birden fazla yaraya dayanabilir. Bu figürler, profillerinde **ÇETİN** etiketiyle belirtilir. (Örn: ÇETİN (2) iki kez yara alabilir) Her bir fazladan can için **+4 puan** eklenir.

Atlı birimler, at veya benzeri bir binek üzerinde savaşan figürleri temsil eder. Figür ve bineği birlikte hareket eder, birlikte hedef alınır ve ayrı ayrı ele alınmaz. Bu tür figürler, **ATLI** etiketiyle belirtilir.

Atın sağladığı hareket avantajı ve savaş alanındaki etkisi, puan hesaplamasında dikkate alınır. Atın herhangi bir silah ya da zırh taşıdığı varsayılmaz; ancak atlı figürün sahip olduğu teçhizat (silah, zırh vb.)

doğrudan figürün profilinde belirtilir. ATLI etiketi, figürün puan değerine **+5 puan** ekler.

İZCİ etiketine sahip figürler zor arazide hareket cezası almazlar ve bu araziden açık arazi gibi geçebilirler. İZCİ etiketi, figürün puan değerine **+3 puan** ekler.

Yüksek Puanlı Figürler

Yukarıda verilen yöntemle özelleştirilip puanı ondan (10) fazla çıkan figürler için aşağıdaki çarpanlar uygulanır. Bu

kural, profilinin puanı ondan (10) fazla olan figürler içindir. (Silahları, zırhları vb. hesaba katmadan önce uygulanır).

Puan	Çarpan
11-15	1.5
16-20	2
21-30	3
31-40	4
41-50	5
Sonraki her +10 puanda	+1



OYNANIŞ

1 SENARYO SEÇİMİ

Oyuncular bir senaryo seçer veya senaryo üretici tablosuyla rastgele belirler.

2 BİRLİK TOPLAMA

Oyuncular belirledikleri puana denk savaş güçlerini kurar. (Yeni başlayanlar için öneri: 100 puan). Tipik figürlerin puan değeri ve özellikleri ordu listelerinde belirtilmiştir.

3 ARAZİ KURULUMU

Oyuncular savaş alanına çeşitli arazi unsurlarını yerleştirir: binalar, tepeler, duvarlar, ağaçlıklar vb. Yerleştirme rastgele olabilir veya oyuncular sırayla birer arazi ögesi koyarak dönüşümlü şekilde yapılır.

4 KONUŞLANMA

Senaryoya göre taraflar sırayla birliklerini yerleştirir. Konuşlanma alanları senaryoda tanımlıdır.

5 OYUN DÜZENİ

Her tur şu sırayla oynanır:

1. Öncelik
2. Hareket
3. Atış
4. Dövüş
5. Moral

Oyun, senaryoya göre belirlenen bitiş koşullarına kadar sürer.

6 ZAFER VE OYUN SONU

Oyun bitiminde senaryoda belirtilen hedefleri gerçekleştiren taraf galip gelir. Eşitlik durumunda, belirtilen kriterlere göre sonuç belirlenir (örneğin en çok can alan taraf vb.)

SENARYO: Geçiş Noktası

Arka Plan

1944 yazı, Batı Cephesi. Müttefikler, Normandiya çıkarmasından sonra iç bölgelere doğru ilerlemeye devam ediyor. Kritik bir yol ağının bulunduğu küçük bir köy veya geçit noktası, her iki taraf için de stratejik öneme sahip.

Alman kuvvetleri, müttefik ilerleyişini yavaşlatmak ve savunma hattı kurmak amacıyla bu noktayı tutmaya çalışırken, **Amerikan birlikleri** ise bölgeyi ele geçirerek ilerleyişlerini sürdürmek niyetinde.

Savaş Alanı

- Yaklaşık 90 cm x 90 cm boyutlarında bir oyun masası kullanın.
- Savaş alanının ortasına, her iki tarafın da ele geçirmek isteyeceği **orta büyüklükte bir hedef** (örneğin, küçük bir bina, bir yol ayrımı, bir köprü veya stratejik bir tepe) yerleştirin.
- Her iki tarafın konuşlanma alanlarına yakın yerlere, figürlerin siper alabileceği (örneğin, çitler, yıkıntılar, ağaç kümeleri, kum torbaları) **birkaç adet hafif siper** ekleyin.
- Ağır siper (duvar gibi) eklemekten kaçının veya çok sınırlı tutun.
- Savaş alanının genelini açık ve geniş tutun.

Konuşlanma

Oyuncular masanın karşıt kenarlarını konuşlanma bölgeleri olarak seçer.

Oyuncular, standart bir A4 kağıdını ikiye katlayarak yırtar. Her bir oyuncu, elde edilen eşit büyüklükteki yarım sayfalık kâğıt parçasını, uzun kenarı masanın kendisine ait tarafındaki kenara bitişik olacak şekilde savaş alanına yerleştirir. Bu kâğıtlar, o oyuncunun konuşlanma bölgesini temsil eder.

Tüm figürler, oyuncunun kendi konuşlanma kâğıdının üzerine yerleştirilmelidir.

Figürler, düşman figürlerinden en az 20 cm uzakta olmalıdır.

İki oyuncu da dönüşümlü olarak bir figür yerleştirir; Amerikan oyuncusu başlar. Tüm figürler yerleştirilene kadar bu devam eder.

Zafer Koşulları

Oyun 6 tur sürer. 6. tur sonunda aşağıdaki koşullar kontrol edilir:

Ana Amaç: Savaş alanının ortasındaki ana hedef (bina/yol ayrımı/tepe) bölgesinde en az bir figür bulunan ve düşman figürlerinden daha fazla figür olan taraf oyunu kazanır. (Hedef bölgesindeki figürlerinizin sayısı, düşman figürlerinizin sayısından fazla olmalı.)

İkincil Amaç: Eğer hiçbir taraf ana hedefi kontrol edemiyorsa veya figür sayıları eşitse, oyunun sonunda düşman figürlerinden daha fazla figürü savaş alanında kalan taraf oyunu kazanır.

Mutlak Zafer: Bir taraf, düşman kuvvetlerinin tüm figürlerini oyundan

çıkarırsa, tur sayısına bakılmaksızın oyunu anında kazanır.

Alman Kuvvetleri

- 1 x Unteroffizier
- 4 x Heer mangası eri
- 4 x Grenadier
- 1 x Nişancı

Amerikan Kuvvetleri

- 1 x Çavuş
- 5 x piyade er
- 4 x paraşütçü
- 1 x Nişancı

SENARYOLAR

Standart bir oyun genellikle her oyuncunun 100 puanlık bir kuvvetle katıldığı çatışmaları kapsar. Bu büyüklük ortalama 5–10 figür içerir, 45–60 dakika sürer, tüm senaryo türleriyle uyumludur. Ayrıca öğrenmesi ve uygulaması kolaydır.

Yeni başlayanlar için önerilen ilk oyunlar bu ölçekte hazırlanmalıdır. Daha hızlı oyunlar için 75 puan, daha büyük çarpışmalar için 150 puan gibi alternatifler kullanılabilir.

Senaryo Seçimi

Oyun başlamadan önce bir (1) zar atılır. Zar sonucu, oynanacak senaryoyu belirler. Her senaryo: Ana hedefi (zafer koşulu), konuşlanma düzenini ve tarafların rollerini (gerekliyse) belirler.

Notlar

- İşaretleyiciler oyun alanına açıkça yerleştirilmelidir. Küçük taş, jeton veya kâğıt kullanılabilir.
- Konuşlanma mesafeleri cetvelle belirlenir; haritanın kenarından ölçülür.
- Roller, sadece gerektiğinde belirlenir. Daha büyük atan saldıran olur.



z6 Senaryo**Mevzileri Ele Geçir**

Savaş alanının merkezindeki stratejik noktayı ele geçiren oyunu kazanır.

1

Konuşlanma: Her oyuncu kendi kenarından 20 cm içeriye kadar.

Roller: Yok; her iki oyuncu eşit şartlarda başlar.

Paket Teslimatı

Haritanın ortasındaki önemli bir kargo işaretleyicisini ele geçirip kendi konuşlanma alanına taşıyan kazanır.

2

Konuşlanma: Her iki oyuncu 15 cm derinliğindeki kenar bölgelerine konuşlanır.

Roller: Yok; her iki oyuncu aynı hedefe oynar.

İletişimi Kes

Savunmacının alanındaki bir anten işaretleyicisi yok edilmelidir.

3

Konuşlanma: Savunmacı istediği yere konuşlanır; saldıran 20 cm kenarından.

Roller: Zar atılır → Daha büyük atan saldıran olur.

Komutanı Ortadan Kaldır

Düşman komutanını etkisiz hale getiren oyuncu kazanır.

4

Konuşlanma: Karşılıklı 15 cm derinliğinde bölgeler.

Roller: Yok; her iki oyuncu eşit şartlarda başlar.

Tesis Sabotajı

Saldıran taraf, savunmacının yapısına patlayıcı yerleştirip yok etmeye çalışır.

5

Konuşlanma: Savunmacı önce yerleşir; saldıran karşı kenardan 20 cm içeriye.

Roller: Zar atılır → Daha büyük atan saldıran olur.

Alan Taraması

Savaş alanına dağılmış üç işaretleyici kontrol altına alınmalıdır.

6

Konuşlanma: Karşılıklı kenarlardan 20 cm içeriye kadar.

Roller: Yok; her iki oyuncu eşit şartlarda başlar.

Zafer: En az iki işaretleyici oyunun sonunda kontrol altında tutulursa zafer kazanılır.

Açıklama

- İşaretleyiciler (anten, kargo, veri, hedef vs.) oyun başında açıkça yerleştirilir.
- Taraflar yalnızca gerektiğinde belirlenir. Rol atışı için her iki oyuncu zar atar, daha büyük atan saldıran olur.
- Senaryolar kısa, hızlı ve doğrudan çatışma odaklıdır. Her biri tek bir masa üzerinde çözülür.
- Oyun süresi önerisi: 5 tam tur, ardından zafer koşulları kontrol edilir.

SAVAŞ ALANI

Savaş alanının düzenlenmesine yönelik belirli kurallar yoktur. Dilediğiniz, ya da oynadığınız senaryonun önerdiği şekilde araziye şekillendirebilirsiniz. Ancak, aklınızda belirli bir fikir yoksa, aşağıdaki adımları izleyebilirsiniz.

Arazi Unsurlarının Belirlenmesi

Oyuna başlamadan önce, masaya yerleştirmek istediğiniz toplam **4 ila 6 adet arazi parçası** belirleyin. Her bir arazi parçası için bir zar atın ve

aşağıdaki tabloyu kullanarak o arazi parçasının genel konum tipini belirleyin.

Oyuncular dönüşümlü olarak, belirledikleri arazi parçalarını masaya yerleştirirler. İlk araziye yerleştirecek oyuncu zar atarak belirlenebilir (yüksek atan başlar). Arazi parçaları, masanın kenarından en az 10 cm uzakta olmalıdır. İki arazi parçası birbirine en az 10 cm uzakta olmalıdır.

z6	Arazi Unsuru
	Hendek
1	Kullanılabilir, ancak çökme riski olan eski bir hendek veya siper parçası. Figürlere tam siper sağlar.
	Hafif Siper (Küçük)
2	Alçak duvar, devrilmiş araba, küçük moloz yığını, kum torbaları. Figürlere kısmi siper sağlar
	Ağaçlık / Koru
3	2-4 ağaçlık küçük bir küme veya sık çalılık. Görüş hattını kısmen veya tamamen engelleyebilir. İçindeki figürlere kısmi siper sağlar.
	Yıkıntı
4	Çökmüş bir binanın geniş kısmı, enkaz veya harabe. Hem kısmi siper sağlar hem de içinden geçen figürlerin hareketini yarıya indirir.
	Alçak Tepe / Tümsek
5	Masada yükselen, figürlerin üzerine çıkabileceği hafif eğimli bir alan. Üzerindeki figürler, aşağıdakilere göre daha iyi görüş hattına sahip olabilir. Siper sağlamaz.
	Toprak Yığını / Barikat
6	Savaşın ortasında aceleyle oluşturulmuş, tahıl çuvalları, fiçiler veya toprak yığınlarından oluşan geçici bir engel. Figürlere kısmi siper sağlar. Üzerinden geçmek zorlu olabilir (hareket kısıtlaması).

SİLAH & ZIRH

Menzilli Silahlar

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Tabanca	20	3	0.5	
Otomatik tabanca	20	4	1	
Av tüfeği (pompalı)	15	3	1	
Karabina	25	3	1	
Kurmalı tüfek	30	3	1	
Nişancı tüfeği	40	3	5	sabit
Otomatik tüfek	30	4	2	
Tanksavar tüfek	30	3	50	
Bomba-atar tüfek	30	3	30	
Alev makinesi	15	4	2	
Hafif makineli silah (HMS)	30	3	5	seri
Makineli silah	45	4	10	seri, sabit
Ağır makineli silah (AMS)	50	4	15	seri, sabit
Roketatar	40	5	30	sabit
El bombasın / molotof kokteyli	15	3	1	
Sis bombası	15	-	1	
Topçu atışı	-	6	-	

Sabit: Bu silahla atış yapabilmek için o turda figürün hareket etmemiş olması gerekir.

Seri: Bu silahla atış yaparken iki isabet zarı atılır. Her isabet için ayrı yaralama zarı atılır.

Dövüş Silahları

Silah	Erim	Kuvvet	Puan	Özel
Süngü	-	4	1	
Bıçak	-	Saldıran	0.5	
Cop	-	3	0.5	
Hançer	-	4	1	
Balta	-	5	1	
Pala	-	Saldıran	0.5	
Kılıç	-	Saldıran	1	
Balyoz	-	5	1	
Kürek	-	Saldıran +1	0.5	

Zırhlar

Zırh	Etki	Puan	Özel
Hafif (flak vb.)	+1 Dayanım	0.5	
Ağır (levha vb.)	+2 Dayanım	1	
Karma (kompozit vb.)	+3 Dayanım	1.5	
Kalkan	+1 Dayanım (dövüşte)	0.5	yalnızca dövüşte etkili

EK KURALLAR

Atlı Birimler

Atlı birimler, at ve benzeri bir binek üzerinde yer alan figürleri temsil eder. Savaş sırasında birlikte hareket eder ve ayrı ayrı hedef alınmazlar. Yüksek hareket kabiliyetine sahip olup açık arazide üstünlük sağlar, ancak bazı sınırlamaları da vardır:

- +8 cm hareket bonusu kazanır.
- Zorlu arazilerde hareket edemez.
- Bir düşmana hücum ettiklerinde, dövüş saldırı zararına +1 bonus alırlar.
- Siper etkilerinden yararlanamazlar.
- İsabet aldıklarında yapılan sinme sınamalarında atılan iki zararın toplamına +1 eklenir.

Atlı figürlerde, at ve binici birlikte temsil edilir; ayrı ayrı hedef alınmazlar ve oyun sırasında atından inemezler. ATLI etiketiyle ifade edilirler.

Sis Bombası (isteğe bağlı)

Sis bombaları, görüşü engelleyerek dost birimlerin ilerlemesini, geri çekilmesini veya bir hedefi gizlemesini sağlar. Sis bombası taşıyan bir figür, Atış aşamasında bir sis bombası kullanabilir. Menzilinde (15cm), hedef alınan noktadan **5 cm yarıçapında** (10 cm çapında bir alan) bir sis bulutu oluşur. Bu alanı temsil etmek için masaya uygun büyüklükte bir

pamuk parçası veya pamuk topu yerleştirin.

Sis bulutu (pamuk parçası), içinden geçen veya içine bakılan **tüm görüş hatlarını** tamamen engeller. Sisin içinde bulunan figürler, sisin dışındaki figürleri göremez ve sisin dışındaki figürler de sisin içindeki figürleri göremez. (Ancak sisin içindeki figürler, birbirlerini görmeye devam eder.)

Sis bulutu (pamuk parçası), atıldığı turun sonuna kadar ve sonraki bir tam tur boyunca savaş alanında kalır. İkinci turun sonunda duman dağılır ve pamuk parçası masadan kaldırılır.

Alev Makinesi (isteğe bağlı)

Alev makineleri, diğer silahlardan farklı olarak yakındaki tüm hedefleri kavuran geniş bir alev fırlatır.

Hedef belirleme: Alevci, silahın menzili (15cm) ve görüş alanı içinde istediği herhangi bir tek figürü hedef alır. Hedef alınan figüre 5cm'den daha yakın olan **tüm figürler** (Alevcinin kendisi hariç) alev etkisinde sayılır.

İsabet ve Yaralama: Alev makinesiyle yapılan saldırılar için ATŞ zarı atılmaz. Bunun yerine, alev etkisinde kalan her figür yaralama tablosunda listelenen KUVVET değeri (Alev Makinesi: 4) karşısında kendi DYN değerini kullanarak bir dayanım sınaması yaparak bir zar atar. Eğer sonuç, tabloda listelenen sayıya **eşit ya da daha**

fazlaysa, figür alevlerden **yara alır ve oyundan çıkarılır**. (Eğer attığınız zar sonucu, tablodan bulduğunuz bu sayıdan daha küçük ise, figürünüz yara almaz, yani alev etkisinden kurtulur.) Dayanım sınavmasını başaran figür yaralanmaz.

Siper işlemez: Alev makinesi saldırıları için siper etkileri dikkate alınmaz. Alevler engellerin arkasına dek uzanabilir.

Moral etkisi: Alev makinesinin etkisinde kalan (yaralanmasa bile) her düşman figürü sinmiş sayılır. Sinmiş figürler, Moral aşamasında bir moral sınavı yapmak zorundadır; başarısız olurlarsa sinmiş olarak kalırlar.

Boğuşma içine Atış (isteğe bağlı)

Normalde, göğüs göğüsse dövüş içindeki birimlere ateş edilmez. İsterseniz, aşağıdaki kuralla bunu oynayabilirsiniz:

- Çarpışmaya ateş edildiğinde figür, atış zarına -1 ceza alır.
- Dost birimlerin zarar görmesi mümkündür. Her başarılı isabetin sonucu zarla belirlenir. 1-3 düşman bir figüre, 4-6 ise dost bir figüre isabet ettiğini gösterir.

Son Kurşun (isteğe bağlı)

Hücuma uğrayan ve tabanca taşıyan bir figür, düşman hücumunun hemen öncesinde, hücum eden figüre karşı bir atış yapabilir. Bu atış, figürün o tur yapabileceği normal atış aşamasının

yerine geçer ve bu atış için sinme kuralı uygulanmaz. Bir figür bu kuralı her turda yalnızca bir kez kullanabilir.

İlk Müdahale (isteğe bağlı)

Eğer bir **sıhhiye** figürü, yaralanıp oyundan çıkarılacak bir dost figüre **5 cm ya da daha yakın** bir konumdaysa, o an acil tıbbi müdahalede bulunabilir. Bunun için bir kurtarma zarı atılır; **6 gelirse**, yaralanan figür kurtarılır ve oyundan çıkarılmaz, derhal **sinmiş** hale getirilip yüzüstü yatırılır. (Kurtarılan bu figür bir sonraki tur hareket edemez, atış yapamaz, dövüşemez --yalnızca moral sınavından geçmelidir. Sınamayı başarırca, toparlanır. Sınamayı başaramazsa, oyundan çıkarılır.) İlk müdahale başarısız olursa, figür normal şekilde oyundan çıkarılır.

Sıhhiye figürü, her tur sadece bir kurtarma zarı attırabilir. Bu kural, dövüşle ya da ağır/özel silahlarla (makinelî tüfek, alev silahı, bomba, keskin nişancı atışı vb. ölümcül olarak belirtilenler) doğrudan öldürülen figürler için geçerli değildir. Kurtarılan figür, daha sonra tekrar vurulursa normal şekilde oyundan çıkarılır.

Topçu Ateşi (isteğe bağlı)

Topçu ateşi, piyadenin savaş alanına girmesinden önce düşmanı zayıflatmak için uygulanabilecek bir destek biçimidir.

Topçu ateşi, ordular savaş alanında konuşlandıktan sonra, ancak oyunun ilk turu başlamadan önce yapılır. Yapılabilecek top atışı sayısı, ordunun büyüklüğüyle doğru orantılıdır. Bu

sebeple; orduda gereken lider sayısı kadar top atışı yapılabilir. (bkz: Liderler).

Top atışı yapmak için öncelikle harita üzerinde atış yapılacak herhangi bir nokta seçilir. Bu düşman figürlerinin bulunduğu bir nokta olabileceği gibi, bir bina ya da benzeri bir yapının olduğu bir yer de olabilir.

Top atışı yapmak için iki zar atın ve sonuçları toplayın. Aşağıdaki tabloya bakarak top atışının hedefi vurup vurmadığını belirleyin.

2z6	Sonuç
2	Hedekten 20 cm ileri
3-5	Hedekten 10 cm ileri
6-8	Tam isabet
9-11	Hedekten 10 cm geri
12	Hedekten 20 cm geri

Hedef noktanın merkez alındığı 5 cm yarıçapındaki alanda kalan tüm figürler etkilenir.

Bu alan içindeki her figür için ayrı ayrı yaralama zarı atılır. Kısmi veya tam siper etkenleri uygulanır.

Etki alanındaki tüm figürler, yaralanmasalar bile sinmiş sayılır, yüzüstü yatırılır ve turun geri kalanında herhangi bir hamle yapamaz.

Eğer, hedef noktada taştan ya da betonarme gibi dayanıklı bir yapı varsa, yapı için bir dayanıklılık sınaması

yapılır ve bir zar atılır. Sonuç 1-5 arası gelirse yapı yıkılmaz. Aksi takdirde bina aldığı darbeye dayanamaz ve yıkılmış sayılır. Yapı tekrar isabet alırsa, bu sefer dayanıklılık sınaması zarına +1 eklenir.

Top atışının toprak, ağaçlık vb. bir zemine düşmesi durumunda yerde 5 cm çapında bir krater oluşturur. Bu krater, içindeki figüre kısmi siper sağlar.

Topçu atışı yalnızca oyunun başlangıcında (ilk turdan önce) yapılabilir.

Bozgun (isteğe bağlı)

Bu kural, savaşların belirli bir tur sayısına ya da görev hedefine ulaşmadan önce **ordulardan birinin çözüldüğü** durumlarda oyunu hızla sonlandırmak için kullanılır.

Oyunculardan biri, başlangıçtaki figür sayısının **%75'ini kaybettiğinde**, ordusu **bozguna uğramış sayılır** ve oyun **derhâl sona erer**. Örneğin; savaş başında 12 figürünüz varsa, figür sayınız 3'e düştüğü anda bozgun oluşur.

NOT: Bu kuralı kullanmak **zorunlu değildir**. Senaryo koşullarıyla çelişmesi durumunda **senaryo önceliklidir**. **Sefer** oyunlarında moral etkisiyle birleştirilebilir (örn. kalanlar kaçmayı dener).

SEFER

Birbiri ardına oynanan ve birinin sonuçlarının diğerini etkilediği, birbirleriyle bağlantılı bir dizi savaşa **sefer** denir.

Seferler dilediğiniz uzunlukta olabilir. Bir sefer başlatmak için senaryo listesinden bir senaryo seçin ve oynayın. Oyunun sonunda

- 1 oyundan çıkarılan figürlere ne olduğunu belirleyin
- 2 kazanılan deneyimi ve ganimeti hesaplayın
- 3 yeni figürler askere alın ya da figürlerinize beceri kazandırın

Ardından tekrar bir senaryo seçin ve oynayın.

Not: Ordunuzu kurarken figürlerinize isim vermekten çekinmeyin. Bir figür her savaştan sağ çıktığında, artık sadece sıradan bir asker değil, kendi hikâyesi olan bir kahramana dönüşür. Seferin sonunda en çok hatırlanan anlar genellikle zarların değil, isimlerin yarattığı hikâyelerdir. Daha büyük ordularda ise birliklerinize isim verebilirsiniz.

Oyundan Çıkarılanlar

Savaşın sonunda, herhangi bir nedenle oyundan çıkarılan (yani; etkisiz hale getirilen) her bir figür için bir zar atın.

z6	Durum
1-2	Öldü: seferden çıkarılır.
3-4	Ağır yaralı: Sıradaki savaşa katılmaz.
5	Yaralı: İyileşmesi gerektiğinden sıradaki savaşa katılamaz. Katılırsa tüm zararına -1 ceza uygulanır.
6	Sağ salim: Sıradaki savaşa katılabilir.

Deneyim

Bir savaşı tamamlayan her figür (yaralı olsa dahi) deneyim kazanır. Deneyim, **deneyim puanı** (DP) ile ifade edilir. Sağ çıktığı her savaş sonrasında bir figür 1 DP kazanır. (Bunu figürün isminin yanına bir çarpı atarak gösterebilirsiniz.)

Bir ordu kendinden daha güçlü (puan değeri daha yüksek) bir orduyla karşılaştığında, bir figür her 100 puanlık fark için fazladan 1 DP kazanır.

Bir figürün deneyim puanı, mevcut puan değerine ulaştığında **KIDEMLİ** etiketi alır. Bu, yapacağı her moral sınaması zar atışına -1 bonus sağlar.

Bir figür KIDEMLİ olduğunda yanına bir yıldız işareti koyun. Bu andan sonra artık DP kazanamaz.

Ganimet

Bir ordu her savaştan sonra ganimet elde eder. Bu, **ganimet puanıyla** (GP) gösterilir ve maddi, stratejik ya da lojistik bir imkânı temsil eder. Bir ordu, dahil olduğu her savaştan sonra

ganimet puanı kazanır. Savaştan sonra, elde edilen ganimet puanını belirlemek için, kazanan taraf 3, kaybeden taraf ise 2 zar atar. Ayrıca taraflar, oyundan çıkarılmış her düşman figürü için de 1 GP elde ederler.

Oyundan çıkarılan figürlerin sağladığı ganimet puanı hesaplanırken, figürün sahip olduğu her bir etiket için +1 puan eklenir. Ganimet, yeni figürlerin askere alınmasında ya da mevcut figürlere beceri kazandırılmasında kullanılır.

Askere Alma

Yeni figürler askere alırken ordunun mevcut ganimet puanı kullanılır. Bir figürü ordunuza katmak için, figürün puan değeri kadar ganimet puanını harcamanız gerekir.

Beceri

Dilerseniz ganimetinizi harcayarak mevcut figürlerinize farklı **beceriler** (etiket) kazandırabilirsiniz. Bir figür her bir beceriyi yalnızca bir kez alabilir. Bir figür en fazla iki etiket alabilir.

Gözüpek: Hücum ederken hareketine +5cm ekler.

Cambaz: Atlama, sıçrama ve tırmanma zararına +1 bonus alır.

Çevik: Hareket edip, 'sabit' etiketine sahip bir silahla atış yapabilir.

Atılğan: Dövüşten kopan bir figürü kovalarken 4cm ilerlemek yerine hareketinin tamamını kullanabilir.

Keskingöz: Menzilli silahlarla atış yaparken saldırı zararına +1 bonus alır.

Saldırgan: Göğüs göğse dövüşte fazladan bir saldırı yapar.

Kudretli: Dövüş silahlarıyla saldırırken, yaralama zararına +1 bonus alır.

İnatçı: Dövüşü kaybettiğinde geri çekilmez.

Çetin: Alabileceği yara sayısını bir artırır.

Metin: Moral sınamasına -1 bonus alır.

Tezayak: Hareketine +4 ekler.

Etiket	Bedel (GP)
Atılğan	5
Cambaz	5
Çetin	4
Çevik	5
Gözüpek	5
İnatçı	10
Keskingöz	10
Kudretli	10
Metin	5
Saldırgan	5
Tezayak	5

ORDU OLUŞTURMA

Savaş oyunları farklı şekillerde; **canlandırma** ya da **turnuva** oyunu biçiminde oynanabilir.

Canlandırma (hikâye odaklı)

En eski ve yaygın biçimi tarihi ya da olası senaryoların canlandırılmasına dayalı olanıdır. Tarih boyunca savaşlar hiçbir zaman eşit şartlara sahip taraflar arasında gerçekleşmemiştir. Bu nedenle tarihi ya da olası (alternatif tarih/kurmaca gelecek vb.) savaşları canlandırırken taraflar genellikle birbirine denk güçlere sahip olmazlar. Bu durum; adil bir muharebe sunmaz ancak bir yandan da oyuncunun yaratıcılığını ve komuta becerilerini sınar.

Turnuva (yarışma odaklı)

Savaş oyunlarının son zamanlarda yaygınlaşan bir başka biçimi de rekabete dayalı oyundur. Turnuva düzenine göre, görece eşit güçlerin birbirleriyle eşit (ya da eşite yakın) şartlarda karşılaşmasına dayalı oyunlardır. Bu oyunlarda taraflar, önceden anlaşılan puan değerine denk güçte birliklerini kurarlar ve savaşır.

Ordunuzu oluştururken belirlediğiniz oyun türünü göz önünde bulundurmanız oyundan alacağınız keyfi arttıracaktır.

Canlandırma oynayacaksanız; tarafların orduları tarihsel gerçekler (ya da alternatif bir tarih ise, hikâyenizin

çizdiği sınırlar) dahilinde oluşturması beklenir. Örneğin; 1922 Başkomutanlık Meydan Muharebesini canlandırıyorsanız, tarafların ordularını Türk Milli Kuvvetleri (bir taraf) ve Yunanistan Krallığı (diğer taraf) listelerinden seçmesi en uygun olanıdır. Buna karşın Japonya İmparatorluğu listesinden bir birimin taraflardan birinin ordusunda olması imkânsıza yakındır. Ordunuzu bu gibi durumları göz önünde bulundurarak, hikâyenizin sınırları çerçevesinde özgürce oluşturabilirsiniz. Dilerseniz, taraflara ordularını oluştururken kullanacakları bir puan üst sınırı da belirleyebilirsiniz. Bu sınırın her iki taraf için de aynı olmasına gerek yoktur.

Turnuva oynayacaksanız, öncelikle rakibinizle bir puan üst sınırı (örn: 300 puan) belirleyin. Daha sonra ordunuzu oluştururken aşağıdaki kuralları göz önünde bulundurun:

Her 100 puan için ordunuzda

- Mutlaka 1 **komuta** birimi bulunmalıdır.
- En fazla 1 **seçkin** birim bulunabilir.
- En fazla 1 **özel** ya da **destek** birimi bulunabilir.
- Kalan puanlar **erat** birimlere harcanır.

Liderler

Liderler, bir ordunun bütünlük içerisinde hareket edebilmesi için

gerekli figürlerdir. Liderler genellikle komuta sınıfından figürlerdir, orduya emir verip komuta ederler ve moral destek sağlarlar. Komuta sınıfının bulunmayacağı 100 puan altı ordular için liderlik görevini, puan değeri en yüksek figür üstlenir.

Ordu değeri	Lider sayısı
0-99	0
100-199	1
200-299	2
300-399	3
400-499	4
500-599	5

200 puan ve üzeri oyunlarda 'büyük ordu' kuralları uygulanır. Daha küçük oyunlarda bu kurallar isteğe bağlıdır.

Büyük Ordular

Yüksek puan değerine sahip ordularla oynamak istediğinizde, ordunuzu birlikler halinde düzenlemeniz gerekir.

Birliklerin düzenlenmesi

Figürler takribi 100'er puanlık birlikler oluşturacak şekilde düzenlenir. Bu bir birlikte yaklaşık 8-10 figüre denk gelir. Her birlik mutlaka bir **komuta** birimine sahip olmalıdır.

Bir birliğin üyeleri diğerlerinden 5cm'den fazla uzaklaşamaz. (**Zincirleme** bağ kabul edilir: yani bir figür, bir diğerine 5 cm mesafedeyse ve o da başka birine bağlıysa, birlik bütünlüğü korunmuş sayılır.) Ancak oyun esnasında bu durumun istemsizce gerçekleştiği durumlarda, birlikten kopan figür sonraki ilk hareket aşamasında birliğe dahil olacak şekilde hareket etmelidir.

Birlikler aynı türde birimlerden oluşur. Eğer bir figür farklıysa, not edilmelidir.

Birliklerin bölünmesi

Kimi zaman, savaş esnasında taktik gereği bir birliğin bölünmesi –ya da bir figürün birlikten ayrılması– gerekebilir. Bu gibi bir durumda, birlik o tur boyunca hareket de dahil olmak üzere hiçbir şey yapamaz. O turda birlik komutanının gerekli açıklamaları yaptığı kabul edilir.

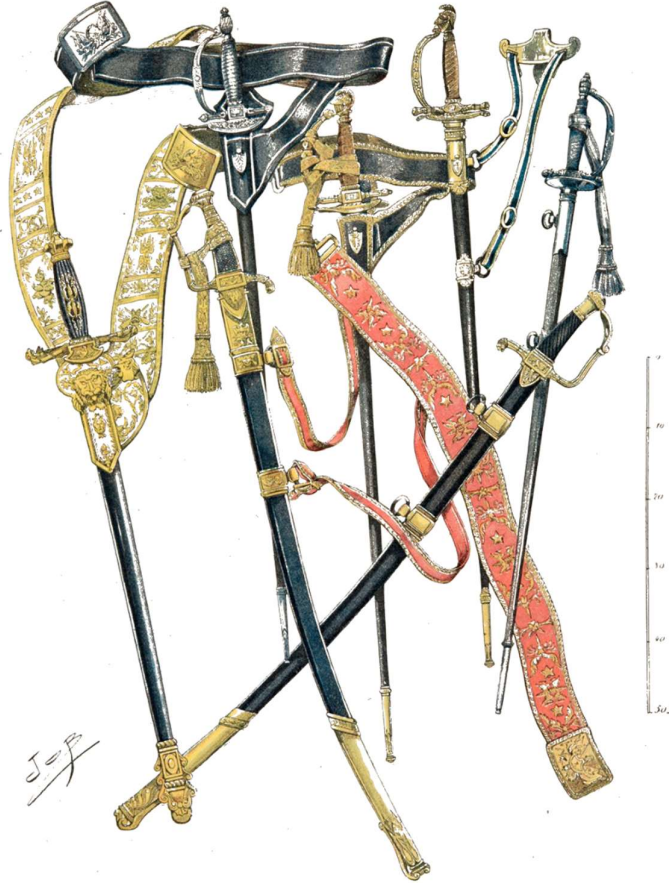
Ordu Listeleri

Aşağıda pek çok tarihi dönemdeki çarpışmaları oynamanıza yardımcı olacak ordu listeleri verilmiştir. Bu listeler, her bir ordunun en yaygın ve en karakteristik birimlerini listeler. Bu birimler kimi zaman elinizdeki figürlere uymayabilir. Bu gibi durumda; elinizdeki figüre bakıp, Puan Sistemi'nde verilen kurallara uyarak kendi birimlerinizi oluşturabilirsiniz. Bir figürü görüldüğü haliyle bir birim olarak kabul etmek oyununuzu kolaylaştıracaktır.

Listelerde yer alan değerler ATLI birimlerin +8 hareket bonusu eklenmiş hallerini gösterir. Bir figürün giydiği zırhtan gelen bonus DAYANIMI parantez içinde gösterilmiştir. (Varsa, kalkanından gelen bonusu ise ayrıca listelenmiştir.)



BİRİNCİ DÜNYA SAVAŞI (1914-1918)



BRİTANYA İMPARATORLUĞU

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, kılıç, kurmalı tüfek	8	3+	4	4	3	10	SALDIRGAN (2)	20.75
Astsubay Bıçak, tabanca, kurmalı tüfek	8	3+	4	3	3	9	SALDIRGAN (2)	18.5
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
İskoç eri Bıçak, hançer, kurmalı tüfek	8	3+	4	3	3	8		8
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	3+	3	3	3	7		7.25
Avcı eri Bıçak, pala, kurmalı tüfek	8	3+	3	3	3	8		6.75
Süvari Bıçak, kılıç, kurmalı tüfek	16	4+	4	3	3	8	ATLI	24.25
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Makineli takımı Bıçak, tabanca, AMS, sis bombası	4	4+	3	3	3	8		19.75

FRANSA**Komuta**

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, kılıç, tabanca	8	4+	4	4	3	9	SALDIRGAN (2)	19.5
Astsubay Bıçak, kurmalı tüfek	8	3+	4	3	3	8	SALDIRGAN (2)	17.5

Seçkin

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Zırhlı süvari Bıçak, kılıç, tabanca, kargı, karabina, Hafif zırh	16	5+	4	4	4(+1)	8	ATLI	25.75

Erat

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Hafif piyade Bıçak, pala, kurmalı tüfek	10	3+	4	3	3	7		8.25
Süvari Bıçak, kılıç, tabanca, kurmalı tüfek	16	5+	4	3	3	7	ATLI	23.75

Özel/Destek

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Makineli takımı Bıçak, tabanca, AMS, sis bombası	4	4+	3	3	3	7		19.5

RUSYA**Komuta**

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, kılıç, tabanca	8	4+	3	4	4	9	SALDIRGAN (2)	19.25
Astsubay Bıçak, hançer, tabanca	8	4+	4	3	3	8	SALDIRGAN (2)	12.25

Seçkin

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Sibirya Nişancısı Bıçak, pala, nişancı tüfeği	8	3+	3	3	3	8		11.5

Erat

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Kafkas grenadiye Bıçak, süngü, kurmalı tüfek El bombası x2	8	4+	3	3	3	7		9
Kazak süvarisi Bıçak, kılıç, karabina, mızrak	16	5+	4	3	3	8	ATLI	24.25

Özel/Destek

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Makineli takımı Bıçak, tabanca, AMS, sis bombası	4	4+	3	3	3	7		19.5

ALMANYA**Komuta**

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, kılıç, tabanca	8	4+	4	4	3	9	SALDIRGAN (2)	19.5
Astsubay Bıçak, tabanca	8	3+	4	3	3	8	SALDIRGAN (2)	17

Seçkin

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Prusya muhafızı Bıçak, kılıç, kurmalı tüfek El bombası x2	8	4+	4	3	3	8		9.75

Erat

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Jaeger Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	10	4+	3	3	3	7		8

Özel/Destek

	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Makineli takımı Bıçak, tabanca, AMS Sis bombası	4	4+	3	3	3	7		20

OSMANLI İMPARATORLUĞU

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, kılıç, tabanca	8	4+	3	4	3	10	SALDIRGAN (2)	19.25
Astsubay Bıçak, tabanca	8	3+	4	3	3	9	SALDIRGAN (2)	17.25
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Çöl süvarisi Bıçak, kılıç, karabina	16	4+	4	3	3	8	ATLI	24.25
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade (nizam) Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Kolcu Bıçak, pala, kurmalı tüfek Sis bombası	10	3+	4	3	3	8		9.5
İstihkam eri Bıçak, kürek, tabanca	8	5+	4	3	3	6		6
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Makineli takımı Bıçak, tabanca, AMS	4	4+	3	3	3	7		18.5

AVUSTURYA-MACARİSTAN

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, kılıç, tabanca	8	3+	4	4	3	9	SALDIRGAN (2)	19.75
Astsubay Bıçak, tabanca	8	4+	4	3	3	8	SALDIRGAN (2)	11.25
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Tiroler schützen Bıçak, pala, kurmalı tüfek El bombası xl	10	3+	3	4	3	8		9.75
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Honved süvarisi Bıçak, kılıç, karabina	16	5+	4	3	3	7	ATLI	23.25
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Makineli takımı Bıçak, tabanca, AMS Sis bombası	4	4+	3	3	3	7		19.5

TÜRK KURTULUŞ SAVAŞI (1919-1923)



TÜRK MİLLİ KUVVETLERİ (ANKARA HÜKÜMETİ)

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, kılıç, tabanca, kurmalı tüfek	8	3+	3	3	3	10	SALDIRGAN (2)	19
Astsubay Bıçak, hançer, tabanca, kurmalı tüfek	8	3+	3	3	3	9	SALDIRGAN (2)	13.25
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Süvari Bıçak, kılıç, karabina	16	4+	4	3	3	8	ATLI	24.25
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade er Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	3+	3	3	3	8		7.5
Bombacı eri Bıçak, kurmalı tüfek, el bombası x2	8	4+	3	3	3	7		8
Kuvvacı Bıçak, pala, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		6.5
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Makineli takımı Bıçak, tabanca, AMS	4	4+	3	3	3	7		18.5

YUNANİSTAN KRALLIĞI

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, kılıç, tabanca	8	3+	3	3	3	9	SALDIRGAN (2)	12
Astsubay Bıçak, tabanca, kurmalı tüfek	8	3+	3	3	3	8	SALDIRGAN (2)	6.75
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Evzone muhafızı Bıçak, hançer, kurmalı tüfek	8	4+	4	3	3	8		7.75
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade er Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	3+	3	3	3	7		7.75
Süvari Bıçak, kılıç, karabina	16	4+	4	3	3	7	ATLI	23.75
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Hafif makineli takımı Bıçak, tabanca, HMS	6	3+	3	3	3	7		9.75
Makineli takımı Bıçak, tabanca, AMS	4	4+	3	3	3	7		18.5

ERMENİSTAN CUMHURİYETİ

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Komutan Bıçak, tabanca, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	9	SALDIRGAN (2)	12

Astsubay Bıçak, tabanca, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	8	SALDIRGAN (2)	10.75
--	---	----	---	---	---	---	---------------	-------

Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Dağcı Bıçak, kurmalı tüfek	8	3	4	3	3	8		7.25

Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade er Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Süvari Bıçak, kılıç, karabina	16	4+	4	3	3	7	ATLI	23.75

Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Milis Bıçak, hançer, av tüfeği	8	5+	3	3	3	6		6.5

İSYANCILAR

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Ağa Bıçak, pala, tabanca	8	5+	4	3	3	7	SALDIRGAN (2)	11.75
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Asker kaçağı Bıçak, kurmalı tüfek	8	3+	3	3	3	6		6.75
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
İsyancı Bıçak, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	6		5.75
Çeteci Bıçak, kurmalı tüfek	8	4+	3	4	3	6		6.75
Atlı isyancı Bıçak, pala, kurmalı tüfek	16	5+	4	3	3	6	ATLI	23
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Köylü Bıçak, av tüfeği	8	5+	2	3	3	5		4.75

İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI (1939-1945)



ALMANYA

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, hançer, otomatik tabanca Otomatik tüfek	8	3+	4	4	3	10	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	37
Unteroffizier Bıçak, otomatik tabanca Kurmalı tüfek, el bombası x2	8	3+	4	3	4	9	SALDIRGAN (2)	22.25
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Kradschützen mangası Bıçak, süngü, karabina	16	4+	3	3	3	7	ATLI	23
Gebirgsjager (dağcı) Bıçak, pala, kurmalı tüfek, tanksavar tüfek	10	4+	4	4	4	8	izci	62.25
Nişancı Bıçak, süngü, nişancı tüfeği	8	2+	3	3	3	6		11.25
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Heer mangası eri Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Grenadier Bıçak, süngü, kurmalı tüfek, el bombası x2	8	4+	3	3	3	7		9
Fallschirmjger (paraşütçü) Bıçak, hançer, otomatik tüfek	8	4+	4	3	4	8		9.25
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Pioniere (istihkam) Bıçak, kürek, otomatik tüfek, bomba atar tüfek, el bombası x2	8	4+	3	4	3	7		40.5
Volksstrum Bıçak, kurmalı tüfek	8	5+	3	3	3	5		5.25
Waffen-SS Bıçak, cop, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	8		6.75
Makineli takımı Bıçak, makineli silah	4	3+	3	3	3	7		13.25
Sıhhiye Bıçak, tabanca	8	4+	3	2	3	7		4.5
Alevci Bıçak, süngü, alev makinesi	8	4+	3	3	3	6		7.75

AMERİKA BİRLEŞİK DEVLETLERİ

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, hançer, tabanca, otomatik tüfek	8	3+	4	4	3	9	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	36
Çavuş Bıçak, tabanca, kurmalı tüfek	8	3+	4	3	3	8	SALDIRGAN (2)	18
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Nişancı Bıçak, tabanca, nişancı tüfeği	8	2+	3	3	3	7		11
Ranger Bıçak, karabina, el bombası x2	10	3+	3	4	3	8	izci	7.5
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade er Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Paraşütçü Bıçak, karabina	8	3+	3	3	4	8		7.5
Denizci (marine) Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	4	3	3	7		7.5
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Sihhiyeci Bıçak, tabanca	8	4+	2	2	3	7		4
Makineli takımı Bıçak, süngü, makineli silah	4	3+	3	3	3	7		14.25
Alevci Bıçak, alev makinesi	8	4+	3	3	3	6		6.75
İstihkam eri Bıçak, kürek, otomatik tüfek, el bombası x2	8	4+	3	4	3	7		10.5

BÜYÜK BRİTANYA

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, hançer, otomatik tabanca	8	3+	3	4	3	9	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	17.75
Astsubay Bıçak, tabanca, kurmalı tüfek	8	3+	4	3	3	8	SALDIRGAN (2)	18
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Chindit mangası Bıçak, pala, kurmalı tüfek	10	3+	3	3	3	8	İZCİ	11
Gurkha mangası Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	4	4	4	8	SALDIRGAN (2)	21.25
Nişancı Bıçak, tabanca, nişancı tüfeği	8	2+	3	3	3	7		11
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade eri Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Muhafız mangası Bıçak, süngü, kurmalı tüfek, el bombası	8	4+	4	3	3	8		8.75
Paraşütçü Bıçak, süngü, karabina	8	3+	4	3	4	8		9
Komando Bıçak, süngü, otomatik tüfek	8	3+	4	4	3	8		9
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Sıhhiyeci Bıçak, tabanca	8	4+	2	2	3	7		4
Alevci Bıçak, süngü, alev makinesi	8	4+	3	3	3	6		7.75
Makineli takımı Bıçak, süngü, makineli silah	4	3+	3	3	3	7		14.25

SOVYETLER BİRLİĞİ

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, hançer, tabanca, otomatik tüfek	8	3+	3	4	3	9	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	18.75
Komiser Bıçak, kılıç, otomatik tabanca	8	3+	3	4	3	10	SALDIRGAN (2)	20
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Gözcü Bıçak, pala, kurmalı tüfek	10	3+	3	3	3	8	izci	11
Nişancı Bıçak, süngü, tabanca, nişancı tüfeği	8	2+	3	3	3	7		12
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade eri Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Kıdemli piyade eri Bıçak, süngü, kurmalı tüfek, el bombası	8	4+	4	4	3	8		9.75
Süvari Bıçak, kılıç, karabina	16	4+	4	3	3	8	ATLI	24.25
Partizan Bıçak, kurmalı tüfek, molotof	8	4+	3	2	2	7		5
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Sihhiye Bıçak, kurmalı tüfek	8	4+	2	2	3	7		4.5
Taarruz tahkimci Bıçak, kürek, kurmalı tüfek, el bombası x2	8	4+	3	4	3	7		9.5
Alevci Bıçak, alev makinesi	8	4+	3	3	3	6		6.75
Makineli takımı Bıçak, süngü, makineli silah	4	3+	3	3	3	7		16.25

JAPON İMPARATORLUĞU

Komuta	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Subay Bıçak, kılıç, tabanca, otomatik tüfek	8	3+	4	4	3	9	ÇETİN (2) SALDIRGAN (2)	36
Kempeital Bıçak, kılıç, otomatik tabanca, kurmalı tüfek	8	3+	4	3	3	10	SALDIRGAN (2)	20.25
Seçkin	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Nişancı Bıçak, nişancı tüfeği	8	2+	3	3	3	7		10.5
Mızraklı Bıçak, pala, mızrak	8	-	4	4	3	7	izci	10.5
Erat	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Piyade er Bıçak, süngü, kurmalı tüfek	8	4+	3	3	3	7		7
Grenadiye Bıçak, süngü, kurmalı tüfek, el bombası x2	8	4+	3	3	3	7		9
Paraşütçü Bıçak, kurmalı tüfek	8	3+	3	3	4	8		7.5
Milis Bıçak, kurmalı tüfek	8	5+	2	2	3	5		3.75
Özel/Destek	HRK	ATŞ	DVŞ	KUV	DYN	MRL	Beceri	Puan
Sıhhiye Bıçak, tabanca	8	4+	2	2	3	7		4
Makineli takımı Bıçak, kılıç, makineli silah	4	3+	3	3	3	7		14.25
Alevci Bıçak, alev makinesi	8	4+	3	3	3	6		6.75