

Lathund

1. Samla tärningar för att skjuta.
(Rörlighet + Skjutvapen)
(-2) för den dåliga sikten inifrån vandraren.
2. Har kommandören spanat åt dig?
(+1) för varje lyckad tärning spaningen gav.

3. Hur snabbt rör sig pansarvandraren?

Stillastående - (+2)

Vandring - Inga modifikationer

Marsch - (-1)

Rask Marsch - (-2)

Sprint - (-3)

4. Gör piloten några manövrar?

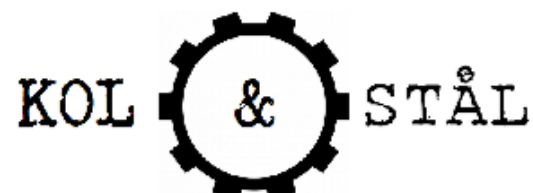
Gira - (-1) per gradnivå

Undanmanöver - (-1)

Tvärstopp - Inga modifikationer

5. "Skott kommer!". Rulla tärningarna.
Minst en lyckad tärning ger skadan. Varje lyckad tärning utöver det ger 2 extra.

6. Hur mycket skada? Kolla med ingenjören vilket lufttryck kanonen har och vad för skada den ger.



Lathund

1. Vad har driften för lufttryck?
Fråga ingenjören.

2. Välj hastighet på fordonet.

Vandring - (+1) på manöver,
(+1) på att träffa er.

Marsch - Inga modifikationer

Rask Marsch - (-2) på manöver,
(-1) på att träffa er.

Sprint - (-4) på manöver,
(-2) på att träffa er.

3. Manöver? (Rörlighet + Teknologi)

Gira - 45 grader (0)
90 grader (-1)
180 grader (-2)

Undanmanöver - (-2) på att träffa er.

Tvärstopp - (-2)

