

# KOL & STÅL

## GRETEL

Ett scenario av Oskar Rognås



## BAKGRUND

Kol & Stål utspelar sig i en viktoriansk fantasyvärld. I begynnelsen var magi, monster och hjältar något frekvent förekommande för vardagsmänniskan. När världen inte längre gav rum åt det övernaturliga tog vetenskapen sin rättmätiga plats. Hjältar och monster blev snart något bara dammiga böcker ville minnas och efter de världsomvälvande Mystikerkrigen, magin likaså.

När det största imperiet världen någonsin skådat plötsligt kollapsar under sin egen vikt, reser sig flera makter ur askorna för att ta sin plats i världen. En av dessa var \*\*\*\*\*, eller **Unionen** som det kallas i folkmun.

Unionen var kvarlevorna av de industrier och fackförbund i imperiet som gick samman för att förhindra ockupation utav främmande makter. Tack vare den otroliga tillgången till råvaror och den utmärkta produktionskapaciteten kunde Unionen rusta ett kompetent försvar som senare skulle bli en stående professionell armé. Snart skulle Unionen räknas bland de stater med en betydande roll i världspolitiken.

Några månader innan scenariot utspelar sig invaderar Unionen grannstaten **Kostavien**, som del i en större väpnad konflikt. I hopp om att få ett tidigt avslut på invasionen planerade generalerna en kniptångsmanöver för att överta staden **Gordava**. Vad som skulle blivit en avgörande seger blev istället en strategisk flopp och när halva troppen kör fast vid en starkt befäst position, blir ett kompani kvar bakom fiendelinjer när reträtt beordras. Det skulle sedan ta två månader av hårda strider innan kompaniet kunde slå sig ut och nå en närliggande utpost. Dock inte utan allvarliga förluster.

Nu väntar frontlinjen en svår vinter. Alla framryckna positioner har beordrats att dra sig tillbaka till högkvarteret för att avlasta förnödenhetslinjerna. Det är en lång marsch genom otryggt territorium.

## INFORMATION TILL SPELLEDAREN

Scenariot kommer kretsa kring besättningen ombord på pansarvandraren **Gretel**. Gretel tillhörde det kompani som lämnades kvar under Slaget om Gordava, där vandrarens kommendör och navigatör dödades. Efter stora påfrestningar från svält och utmattning lyckades de till slut slå sig igenom fiendelinjen och ta sig till en närliggande Unionsutpost. Efter en veckas vila får utposten order om att dra tillbaka allt mot högkvarteret då trossen inte kommer kunna förse dem med förnödenheter under vintern.

Gretel, och de två andra pansarvandrarna som är positionerade på utposten, skickas i förväg innan snöstormen hinner slå till.

## AKT I – LUGNET INNAN STORMEN

### Utpost Kegel

Första scenen utspelar sig på **Utpost Kegel** där Gretel för närvarande är posterad. Snön ligger redan tunnt på marken. De tre kvarvarande besättningsmedlemmarna återhämtar sig från den minst sagt traumatiska upplevelsen som Gordava visade sig vara. Utpostens befälhavare, Kapten **Bauer**, kommer in i besättningens tält med två andra i släptåg.

*"God kväll. Vi har precis fått meddelande från högkvarteret. Den kommande vintern kommer slå till hårt och trossen kan inte upprätthålla en stabil förnödenhetslinje till utposterna. Vi har därför blivit beordrade att packa ihop och bege oss tillbaka till de bakre posteringarna. Vi skickar vandraren i förväg innan snöstormen slår till. Det är ungefär sex timmars marsch bort, men eftersom hela försvarslinjen dras tillbaka råder jag er att vara på er vakt. Det här är Feldwebel Holler och Menige Bützke, de ska ersätta era förra kamrater under färden. Ni ger er av imorgon. Frågor?"*

Anledningen till att vandraren skickas först är eftersom det är svårare att förflytta den genom djup snö. Spanare har gått i förväg och markerat ut en säker väg för vandraren att färdas på kartan som Bützke har och fienden har inte setts göra några förflyttningar. Resten av regementet behöver några dagar att packa ihop allt som sedan ska fraktas på skidor.

När alla frågor är besvarade räcker kaptenen över ett formulär som skall ges till kvartermästaren innan avfärd. Därefter önskar kaptenen dem lycka till innan hon vänder och går. Holler och Bützke sover i sina vanliga tält under natten.

På morgonen kan rollpersonerna sysselsätta sig med att förbereda vandraren så bäst de kan. När de hämtar ut förnödenheter hos kvartermästare **Freud** kan de försöka få till extra utrustning. Freud är såklart väldigt tveksam mot att ge ut mer än vad som står på papper, eftersom allting dokumenteras. Unionen är ju, trots allt, ett företag i grund och botten. Saker som lånas ut kan komma bort, eller förbrukas, och dyker det inte upp vid nästa inventering kan Freud ställas inför krigsrätt. Alla försök med att köpslå, ljuga eller hota görs med modifikation -3, med reservation för ytterligare modifikationer som spelledaren tycker sig behövs.

### Vilse

När rollpersonerna till slut ger sig av hinner de vandra i någon timme innan snöstormen är i full gång. Mycket tidigare än de väntat sig. Det blir plötsligt mycket svårare att navigera.

Vid något tillfälle kan vandraren trampa ned i en gropp och fastna i snön. Rollpersonerna måste då gräva loss vandraren om de ska kunna komma vidare.

När snöstormen lugnat ned sig efter några timmar kommer de fram till en bondgård som inte finns med på kartan. Om navigatören försöker lösa problemet verkar den snabbaste vägen ut vara att gå rakt förbi bondgården.

I ett av husen sitter åtta kostaviska soldater på vaktjänst. De har haft ögonen på rollpersonerna ända sen de kom in på fältet och har en kanon laddad och riktad mot dem. Så fort vandraren kommer inom räckvidd skjuter de ett siktat (+2) skott.

Efter två rundor kommer även en kostavisk pansarvandrare uppenbara sig. De är knappast lika kompetenta eller avancerade som Unionens egna, men tillsammans med kanonen i huset kan det bli en utmaning.

## KOSTAVISK SOLDAT

*"Uppfattat, schäfer!"*

Den genomsnittliga Kostaviska soldaten har genomgått 6 månaders grundträning. De är väl-motiverade till att försvara sitt hemland men saknar stridsvana.

Skjuta: 6	Reflexer: 2	
Närstrid: 5	Hälsa: 7	
Gevär	Skada	Räckvidd
	4	1000m
Bajonett	2	2m
Kanon	8	5000m

## KOSTAVISK VANDRARE

Pansar: 35  
Besättning: 4

	Träff	Skada	Räckvidd
Lufttryckskanon:	6	10*	1500m
Kulspruta:	6	2/träff	1000m

*\*Varje extra lyckat slag gör 2 skada.*

När kanonen förstörs kommer de överlevande att försöka fly. Om rollpersonerna väljer att jaga dem försvinner de tillslut i snön. Hur som helst kan rollpersonerna nu fortsätta.

## AKT II – HEMMAFRONT

Nu börjar det bli mörkt och sikten är dålig. Maten börjar ta slut och de måste hitta skydd för natten så att de inte fryser ihjäl i vandraren.

Oavsett om de stannar eller fortsätter så kommer de att stöta på nästa gård. Ladan verkar stor nog att husera vandraren och såhär nära frontlinjen bor nog ingen kvar. Men det stämmer inte.

Bondefamiljen, som består av far, mor, en son och två döttrar, ligger och sover i stugan, men hör självklart oväsendet när vandraren går in i ladan. Fadern tar med sig jaktbössan och lyktan för att undersöka.

Nu handlar allt om vem som får vem på kornet först. Troligast är att bonden kommer in i ladan just när rollpersonerna håller på att underhålla vandraren, men det kan likagärna vara så att rollpersonerna vill undersöka huset och tar därför med sig vapen. De kommer såklart då se bonden komma gåendes med lyktan.

Bonden kommer i första hand försöka jaga iväg rollpersonerna, men blir han överrumplad eller ger sig på annat sätt kommer han gå med på deras villkor bara de inte skadar hans familj. Om rollpersonerna inte visar tydligt på att de tänker lämna familjen levande eller lämna alls kommer fadern och äldsta dottern planera ett bakhåll och försöka uppehålla rollpersonerna medan resten av familjen flyr.

## FRANZ ZOLTAN

*"Jag svär på att jag skjuter. Ge er iväg!"*

Sen kriget började har Franz fått sälja av alla sina djur för att få mat på bordet åt sin familj. Hans familj skulle ha evakuerats till städerna, men Franz är alldeles för envis för att lämna familjegården bara sådär

Skjuta: 5	Hälsa: 8
Närstrid: 5	Reflexer: 1
Smyga: 3	

	Skada	Räckvidd
Jaktbössa	2/träff	40m

## NINA ZOLTAN

*"Rör inte min familj, Unionssvin!"*

Nina tjänstgjorde som fotsoldat under Slaget om Gordava. Under försvaret fick hon granatsplitter i benet och skickades därefter hem på permission strax därpå. Hennes ben har läkt sedan dess och hon hjälper till i hushållet tills staten kallar henne till tjänst igen.

Skjuta: 7	Hälsa: 7
Närstrid: 7	Reflexer: 3
Smyga: 5	

	Skada
Första bästa tillhygge	1

Äldsta dottern i familjen är soldat i kostaviska armén och är hemma på permission över vintern. Hon har inte uniformen på sig, men om huset genomsöks kommer den såklart att hittas. Hon kommer agera diskret för att inte orsaka onödigt trubbel, men kommer tveklöst kasta sig in i strid för att försvara sin familj.

På bondgården kan man hitta, förutom mat, även jaktbössa med ammunition, en militärkarta över området, en soldatdagbok med potentiell viktig information för staben m.m.

Vad som än händer kommer rollpersonerna att gå in i Akt 3 så fort de lämnar gården med vandraren.

### **AKT III – SISTA RYCKET**

Vädret är nu stilla och det går mycket bättre för navigatören att hitta genom terrängen. Det hörs skottknall en bit bort på vägen där rollpersonerna vandrar.

Längre upp på vägen har en Unionspatrull råkat ut för ett bakhåll. Sex soldater sitter i skydd bakom och under vagnar på vägen. Åtta till ligger döda på marken.

Ovanpå en kulle sitter en bemannad kulspruta med tio kostaviska soldater och skjuter ned mot vagnen. På andra sidan står en kostavisk pansarvandrare med ytterligare tio soldater.

Om de kostaviska soldaterna besegras, låt minst en eller två av Unionssoldaterna överleva attacken. De är väldigt tacksamma och berättar att de är en del utav massförflyttningarna till högkvarteret. Rollpersonerna slår följe med patrullen som deras nya eskort och de når högkvarteret utan större problem.

### **EPILOG**

Gretel passerar försvarslinjen vid Unionsfronten och följer vägen rakt fram. De passerar sjuktält, fälttempel, barer och alla möjliga byggnader som de inte sett på länge. Det känns skönt att vara bakom linjen.

Markpersonal leder in Gretel till garaget med hjälp av lyktor. Väl där står en grupp med underhållningspersonal som genast påbörjar reparationer. Om någon i gruppen är skadad kallas det på sjukvårdare som bär iväg personen på bår till en sjukstuga.

Härifrån kan spelarna en och en få berätta vad som händer med deras karaktärer. Något som är säkert är att alla i det fastnaglade kompaniet under Slaget om Gordava tilldelas en tapperhetsmedalj.

# REGLER

Detta avsnitt är till för spelledare som inte är bekanta med systemet Kol & Stål använder. Har du spelat Storytelling System (World of Darkness) förut kommer du känna igen dig. Reglerna förklaras kortfattat men ha alltid spelledarens gyllene regel i bakfickan: Vid regeltvekan, höfta.

## FÄRDIGHETSSLAG

I Kol & Stål har varje karaktär ett antal poäng satta i sina grundegenskaper och färdigheter. När karaktärer skapas i systemet delas de in i tre kategorier; Mentala, Fysiska och Sociala. Grundegenskaperna delas därefter in i tre egna kategorier: Offensiv, Finess och Defensiv.

Därför kan formuläret delas in såhär:

	MENTALA	FYSISKA	SOCIALA
	<b>GRUNDEGENSKAPER</b>		
OFFENSIV	Intelligens ●○○○○	Styrka ●○○○○	Karisma ●○○○○
FINESS	Vett ●○○○○	Rörlighet ●○○○○	Manipulation ●○○○○
DEFENSIV	Vilja ●○○○○	Uthållighet ●○○○○	Kyla ●○○○○
	<b>FÄRDIGHETER</b>		
	Hantverk ○○○○○	Akrobatik ○○○○○	Empati ○○○○○
	Humaniora ○○○○○	Brott ○○○○○	Hot ○○○○○
	Medicin ○○○○○	Fysik ○○○○○	Köpslä ○○○○○
	Naturvetenskap ○○○○○	Närkamp ○○○○○	Skumraskaffärer ○○○○○
	Politik ○○○○○	Rida ○○○○○	Skådespel ○○○○○
	Religion ○○○○○	Skjutvapen ○○○○○	Socialisera ○○○○○
	Teknologi ○○○○○	Smyga ○○○○○	Uttryck ○○○○○
	Utredning ○○○○○	Överlevnad ○○○○○	Övertalning ○○○○○

Detta är användbart när man ska utreda vad som används i vilka situationer. Att ryta order går på **Karisma**, men att lirka ur någon information diskret går på **Manipulation**.

När en situation uppstår där ett färdighetsslag krävs, försöker spelaren och spelledaren komma fram till vad rollpersonen försöker åstadkomma och hur. Därefter väljs en grundegenskap tillsammans med en annan grundegenskap eller en färdighet för att representera den metod som rollpersonen använder för att klara utmaningen.

Prickarna bredvid de olika värdena visar hur många tiosidiga tärningar som läggs till. Om en eller fler av tärningarna visar 8-0 (10) har slaget lyckas och spelaren får berätta hur det sker. Om slaget misslyckas är det upp till spelledaren att beskriva hur rollpersonen inte åstadkommer sitt önskade resultat. Fler lyckade tärningar innebär förstås en mer lyckad handling och konsekvenserna blir därefter.

## EXEMPEL – FÄRDIGHETSSLAG

Linas rollperson, Katya, försöker ta sig igenom en låst dörr. Katya har höga poäng i **Rörlighet** och **Manipulation** men inte i **Styrka**. Att slå upp dörren med våld är därför inte ett alternativ, däremot skulle hon antingen kunna dyrka upp låset eller övertala husvärden att låna ut nyckeln.

Katya väljer att dyrka upp låset. Lina bestämmer tillsammans med spelledaren att grundegenskapen **Rörlighet** bör kombineras med färdigheten **Brott** för att simulera en låsdyrkning. Lina lägger ihop Katyas Rörlighet (4) med Brott (3) och slår 7T10.

Hon får resultaten 9, 8, 8, 6, 3, 3, 2. Slaget lyckas och Lina berättar hur dörren tyst glider upp.

Nedan följer några förslag på metoder och vad som bör kombineras för att uppnå det:

**Lyfta något tungt** – Styrka

**Lyfta något tungt med lyftteknik** – Styrka + Fysik

**Springa långt** – Uthållighet + Akrobatik

**Skjuta revolver** – Rörlighet + Skjutvapen

**Prata om revolver** – Intelligens + Skjutvapen

**Reparera** – Vett + Hantverk

**Planera reparation** – Intelligens + Teknologi

**Uppmärksamhet** – Vett + Kyla

**Hitta dolt föremål** – Vett + Utredning

**Ledarskap** – Karisma + Empati

**Ljuga** – Manipulation + Skådespel

Kombinationerna är ändlösa och det är upp till din spelgrupp att komma fram till vad som passar bäst för situationen. Om något inte känns helt uppenbart är det okej att kombinera det som känns närmast. Det viktiga är att ett slag görs så att storyn kan hålla ett intressant tempo.

## PERFEKTA SLAG OCH FUMMEL

Vissa slag lyckas eller misslyckas exceptionellt vilket medför att konsekvenserna blir mycket större. Om ett slag görs där fem eller fler tärningar visar 8-0 (10) räknas slaget som perfekt. Om slaget däremot misslyckas och mer än hälften av tärningarna visar 1 räknas det som ett fummel.

## MODIFIKATIONER

Vid slag av varierande utmaningar kan det behövas en modifikation för att representera svårigheten av det som rollpersonen försöker uppnå. På måfå kan spelledaren lägga till eller ta bort ett antal tärningar från slaget. Ha som tumregel att aldrig lägga till eller ta bort mer än fyra tärningar för att slaget ska kännas realistiskt. I strid finns mer specifika siffror på modifikationer.

## UTMÄRKELSER

Utmärkelser är vad som gör just din karaktär unik. Det kan vara erfarenheter, speciella egenskaper eller personligheter. När du skapar din karaktär får du skriva ned två utmärkelser. Den tredje utmärkelsen kan köpas av erfarenhetspoäng under spelets gång och representerar att din karaktär utvecklas under äventyret.

I spel används utmärkelser till att representera hur din karaktär hanterar en situation annorlunda gentemot andra karaktärer. När det kommer till att rulla tärningar mot en färdighet kan du begära att få använda en av dina utmärkelser.

Konstatera vilken utmärkelse du tänker använda och motivera varför just den kommer till användning. Spelledaren kan neka alldeles för långsökta eller klena motivationer men kan även hjälpa till att finna en motivation. När motivationen godkänts väljer du en av följande effekter:

- Erhåll +3 på ett färdighetsslag (görs innan ett slag)
- Slå om alla rullade tärningar (görs efter ett slag)

Efter det kryssar du i den lilla rutan längst ned i hörnet på utmärkelsen och den bekänns nu som "använd". En använd utmärkelse är sedan förbrukad under resten av scenariot.

## STRID

En strid öppnas med att alla involverade karaktärer slår ett initiativslag. Detta görs med **1T5 (1T10 / 2 avrundat uppåt) + Initiativ**.

Större grupper av fiender kan för enkelhetens skull slås som en enda enhet, t.ex en grupp soldater eller besättningen på ett fordon. Om två hamnar på samma initiativvärde agerar spelare först. Om två spelare hamnar på samma initiativvärde slår de varsin T10. Därefter rangordnas de internt utefter vem som fick högst.

Därefter får varje karaktär agera i turordning. Varje runda ger karaktärerna en **HANDLING** och en **MANÖVER**. Spelaren kan välja att byta ut en rollpersons handling mot ytterligare en manöver.

Tumregeln här är att handlingar är allt som kräver ett färdighetsslag, medan allt annat räknas som en manöver.

## NÄRKAMP

Anfallaren slår mot passande färdighet minus motståndarens **REFLEXER** för att försöka göra skada. Minusmodifikationen gäller inte om motståndaren är överraskad, distraherad eller på annat sätt försvarslös.

I närkamp väljer spelaren varje runda vilken karaktär rollpersonen ska applicera sina Reflexer mot. Det går bara att använda reflexerna mot en person samtidigt.

Man kan offra sin manöver för att öka sina reflexer. Rollpersonen erhåller då +2 på sina reflexer.

## AVSTÅND

Anfallaren slår mot passande färdighet plus eventuell bonus som vapnet ger för att träffa målet. Första lyckade tärningen gör vapenskada, resterande lyckade tärningar gör ytterligare ett poäng skada.

Om målet sitter i skydd slår denne för skyddet. Varje lyckad tärning slår ut en av de lyckade tärningarna som skytten slog.

LÄTT SKYDD (buske, sitta på huk i öppen terräng) – 1  
NORMALT SKYDD (träd, liggandes i öppen terräng) – 3  
HÅRT SKYDD (vägg, skyttevärn) – 5

Det går att spendera manövrar för att sikta noga upp till två gånger. Skytten erhåller då +1 på sitt slag per spenderad manöver. Om skytten dessutom sitter i skydd som denne kan luta vapnet mot erhåller han ytterligare +1.

I Kol & Stål använder man fortfarande svartkrut. När ett krutvapen avlossas lösgörs därför ofantliga mängder krutrök. För att inte få detta i ögonen krävs speciella skyddsglasögon. En skytt som inte använder dessa erhåller -3 på sitt slag eller blir förblindad i 1T5 rundor. Det blir även svårt att se genom röken. Utomhus (eller där det finns ventilation) ligger röken kvar på samma plats som skottet gjordes en runda efter avlossning. Inomhus ligger röken kvar i tre rundor. Att skjuta genom röken ger skytten -2 på färdighetsslaget. Om någon skjutit på armlängds avstånd bredvid skytten räknas det också.

Att ladda om ett krutvapen är ett mödosamt arbete med mekanismer som låser sig och krutsot som täpper igen håll. För att ladda om ett krutvapen slås Rörlighet + Skjutvapen. Varje lyckad tärning är en laddad patron.

## SKADA

När en attack lyckas gör denne skada på motståndaren.

Det finns två typer av skada: Lethal (L) och Bashing (B).

Bashing är skada gjord av trubbiga vapen såsom påkar, knytnävar och liknande. Den markeras på formuläret som ett snedstreck.



Lethal är skada som utgör ett dödligt hot, t.ex knivhugg, pilar eller pistolskott. Lethal markeras som ett kryss på formuläret och trycker all Bashing åt höger.



Om hälsorutorna fylls och den mest vänstra är Bashing, svimmar karaktären. Om den mest vänstra är Lethal dör karaktären snabbt av blodförlust. Om hälsorutorna fylls och det finns Lethal-skada kvar att skriva ned, överskrider de så många Bashing som möjligt tills antingen all skada fyllts i eller karaktären dör.

## LÄKNING OCH MEDICIN

Ett lyckat slag mot (**Vett + Medicin**) tar bort en Bashing per 2 lyckade slag. 3 lyckade slag kan användas för att göra om en Lethal till Bashing.

För att ta bort Lethal krävs ett slag mot (**Intelligens + Medicin**) där 2 lyckade slag gör om en Lethal till Bashing och varje lyckat slag kan användas för att ta bort en Bashing. Varje slag kan bara användas för en sak i taget.

## FORDON

Strid med fordon börjar, som vanlig strid, med att rulla mot initativ. Alla i besättningen får varsin plats i initiativordningen och får agera därefter. Fordon agerar olika beroende på deras värden, men eftersom bara ett fordon, Gretel, är relevant kommer vi för enkelhetens skull bara tala om reglerna utefter Gretels värden.

### SKADA

När ett fordon tar skada dras det direkt från dess pansar. Om skadan överstiger hälften av fordonets kvarvarande pansar blir det en kritisk träff. Du som SL får höfta vad det innebär exakt, men det kan t.ex leda till att besättningen tar splitterskada, motorn skadas, driften förstörs eller liknande.

När pansarvärdet når 0 förstörs fordonet. En kritisk träff som förstör fordonet ger alltid skada på besättningen.

### INGENJÖR

Ingenjörens roll i fordonet är att distribuera lufttryck och laga eventuella skador som uppkommer.

Till att börja med kommer motorn att generera lufttryck. Gretels motor har värdet **6/3**, vilket innebär att ingenjören slår 6T10 varje runda och att varje lyckat slag ger 3 lufttryck. Slaget görs i början på ingenjörens tur.

När slaget gjorts kan ingenjören välja att öka lufttrycket ytterligare genom att slå mot (**Intelligens + Teknologi**). Varje lyckat slag ger 3 lufttryck. Spelaren kan välja att inte använda alla sina lyckade slag.

Lufttrycket distribueras sedan på de olika systemen. På ingenjörens fuskapp står det vart det kan distribueras, hur mycket som krävs och vad det ger.

Märk väl att det behöver ges nog med lufttryck för att nå första nivån för att systemet ens ska vara igång. Om något system inte ges tillräckligt med lufttryck kommer det inte kunna användas under turen.

Motorn har en tryckbehållare med tålighet 15. Om det skulle vara så att lufttrycket överstiger tryckbehållarens tålighet behöver ingenjören slå 1T10 per överstigande lufttryck. Varje lyckat slag innebär att tryckbehållaren tar skada och tåligheten sänks med 2.

När tåligheten når 0 spricker behållaren och ingenjören utsätts för kokhet ånga (6T10, 1B). Behållaren måste repareras och kan inte hålla lufttryck förrän detta är gjort.

När lufttrycket fördelats läggs all överblivet tryck åt sidan. Ingenjören får då bestämma om de ska sparas till nästa runda eller ventileras helt. Om lufttrycket ventileras slängs all överblivet lufttryck. Lufttryck som sparas räknas med i överstigande tryck.

### PILOT

**När striden börjar går driften på halvtryck och fordonet färdas i Marsch.**

Beroende på vad ingenjören valt för tryck till driften ger det olika möjligheter till piloten. Det påverkar bl.a maxhastigheten och svårigheten för att utföra manövrar. Mekaniska ben med lite tryck är sega och stela vilket sätter extra press på pilotens förmåga.

Det första piloten ska göra är att bestämma fordonets hastighet. Det går att höja eller sänka fordonets hastighet med ett steg varje runda.

**Stillastående** - (+2) på manöver, (+2) för fiendeskyttar.

**Vandring** - (+1) på manöver, (+1) för fiendeskyttar.

**Marsch** - Inga modifikationer.

**Rask Marsch** - (-2) på manöver, (-1) för fiendeskyttar.

**Sprint** - (-4) på manöver, (-2) för fiendeskyttar.

Sedan kan piloten välja att utföra en manöver. Då slås ett slag mot **(Rörlighet + Teknologi)**.

### **Gira**

Denna manöver innebär att fordonet roterar i valfri riktning. Ju skarpare fordonet girar, desto svårare för piloten.

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

Ett misslyckat slag gör att fordonet inte vänder helt (en gradnivå lägre) och fienden får (+1) på att träffa.

### **Undanmanöver**

Piloten gör fordonet svårare att träffa, (-2), genom att gå i sicksack, röra sig oberäkneligt eller bara hålla sig i rörelse. Det gör det också svårare för skytten att sikta.

### **Tvärstopp**

Ger (-2) på manöverslaget. Vandraren går från Marsch eller Rask Marsch till Stillastående. Denna manöver går inte att göra från Sprint.

## **SKYTT**

Se skyttens lathund som följer med i scenariot.

### **KOMMENDÖR**

Kommendören har två huvudsakliga handlingar hen kan göra under fordonsstrid: Ge order och spana.

**Ge order** – Kommendören kan beordra en av sina kamrater att utföra en handling. Handlingen får då utföras direkt och får en gratis re-roll. Detta räknas som en handling för kommendören.

**Spana** – Kommendören kan assistera skytten genom att spana mot mål med sin kikare eller med hjälp av periskopet i förarhytten.

Slaget görs mot **(Vett + Kyla)**. Om Kommendören tittar ut ur vandraren med kikare ges en modifikation på (+2). Märk dock väl att hen är sårbar för kulsprutor och krypskyttar. Används periskopet ges inga modifikationer.

Varje lyckat slag ger skytten en bonustärning om den skjuter mot målet som kommendören spanade på.

### **ANDRESKYTT/NAVIGATÖR**

Gretels kulspruta bemannas av navigatören. Dennes uppgift är i huvudsak att hålla fotsoldater under beskjutning men också att utnyttja andra vandrares synliga besättning.