

פזצט"א – חוקים מהירים לקרבות מיניאטורות בכוחות קטנים (מודני ועתידני) מהדורה שלישית

אוטומטי בשלב זה. אפילו אם הן מצפונות, הן לא יכולות להיות מופעלות שוב באותו התור.

נשקים

הנשקים המוצגים למטה הינם סוגים כלליים הנפוצים בכוחות צבאיים ופארא-צבאיים.

נשק קל	טווח	נק"א
אקדח	20 ס"מ	1
רובה חי"ר	60 ס"מ	1
רובה סער*	60 ס"מ	**1
רובה צלפים	80 ס"מ	2
תת-מקלע	40 ס"מ	3
מקלע קל	80 ס"מ	3
רובה ציד קרבי	20 ס"מ	3

* לכמה רובי סער יש מטולי רימונים מובנים [3 נק"א] עם טווח של 40 ס"מ.

** רובי סער מקבלים 2 נק"א בטווח 30 ס"מ ומטה.

נשק כבד	טווח	נק"א
מקלע כבד**	80 ס"מ	4
להביור**	20 ס"מ	4
רימון, מושלך ביד	20 ס"מ	3
אר-פי-גי	60 ס"מ	3
תותח קל נגד טנקים	80 ס"מ	3
מרגמות קלות	100 ס"מ	3
תותח קל***	80 ס"מ	4
תותח כבד***	120 ס"מ	6

* רק טנקים או בומקרים יכולים לשאת תותחים.

** למקלעים המוצגים בבומקרים או הנישאים על ידי כלי רכב דרוש מקלע בודד. מקלעי חי"ר דורשים צוות של שניים.

*** להביורים ותותחי טנקים מתעלמים ממחסה.

שריון אישי

חלק מהחיילים המודרניים והעתידיים לובשים שריון אישי. הם מתאמנים כשהם לבושים בשריון ועל כן הוא לא מאט אותם במהלך הקרבות הקצרים **בפזצט"א**.

לאחר שהפגיעות נקבעו, היחידה יכולה לבצע הצלות שריון בהתאם לשריון הנלבש על ידי מירב המיניאטורות שביחידה.

סוג	הצלה	דוגמאות
קל	6 ומעלה	שכפ"צ
בינוני	5 ומעלה	אפוד קראמי
כבד	4 ומעלה	שריון חוליות עתדני
שלד חיצוני	3 ומעלה	שלד חיצוני עתדני
חליפת קרב	2 ומעלה	מכונת מלחמה טקטית

רכבים

רכבים מופעלים כמו יחידות רכבים יכולים לנוע עד 30 ס"מ בתור בשטח פתוח או עד 15 ס"מ דרך מחסה רך, ולירות בנשק אחד. טנקים בינוניים וכבדים יכולים לנוע עד 15 ס"מ דרך מחסה בינוני אך לא יכולים לירות תוך כדי כך. רכב עומד יכול לירות בכל כלי הנשק שלו בבת אחת. רכב, או חיילים כלשהם בתוכו או ישירות מאחוריו, זכאים להצלות השריון הבאות:

סוג	הצלה	דוגמאות
ללא שריון	6 ומעלה	משאיות, מכוניות וכו'
קל	5 ומעלה	נגמ"שים
בינוני	4 ומעלה	טנקים קלים
כבד	3 ומעלה	טנקים בינוניים
כבד ביותר	2 ומעלה	טנקים כבדים

הערה: אש מנשק קל וממקלעים כבדים אינה יכולה להזיק לרכבים **משוריניים**.

עבור כל פגיעה ברכב שלא בוצעה הצלה מוצלחת בפניה, לגלגל 1ק6 בטבלה הבאה:

גלגול	השפעה
1-2	הצוות בהלם, 2- להפעלה הבאה
3	הרכב לא יכול לנוע לשארית הקרב הוא עדיין יכול לירות.
4-5	נשק אחד מושמד (בחרת בעל הרכב).
6	הרכב מושמד. הצוות חייב להימלט ולבצע גלגול הצלה של +5 (או שריון – הגבוה מביניהם) או להפוך לנפגעים.

הערה: רכבים לא יכולים להיות מרותקים, וכך גם לא אנשים צוות או נוסעים הנמלטים מרכב מושמד.

אם יחידות שנכשלו בהפעלה ספגו 50% ומעלה של אבידות, הן נסוגות למרחק של 15 ס"מ מהאויב הקרוב ביותר או לעבר נקודת ההצבה הראשונית שלהן אם אין אף אויב בטווח.

ירי: מיניאטורה אינה יכולת לירות כשהיא מרותקת. כל יחידה יכולה לירות על כל מיניאטורות או רכבים של האויב שנמצאים בקו הראיה שלה. היא יכולה לעבור את האש שלה בין יותר ממטרה אחת.

פצור כל מיניאטורה ביחידה, יש לגלגל 1ק6 על כל נקודת אש (נק"א). כל גלגול השווה לדירוג המיומנות או הגבוה ממנו הוא פגיעה.

מטרות שיש להן שריון כלשהו או הנמצאות בתוך או מאחורי רכבים זכאיות להצלה נגד הפגיעות הללו. אם הרכב מצליח בהצלה שלו, הנוסעים שבתוכו אינם צריכים לגלגל הצלה.

פגיעות ביחידה שלא בוצעה הצלה בפניהן מסווגות כנפגעים, מיניאטורות מרותקות, או שילוב של שניהם לגבול המותר שמאפשרת היחידה.

לא ניתן לסווג מיניאטורה הן כנפגעת והן כמרותקת מאותו מטח של אש.

יחידות יכולות לירות מתוך או אל תוך מחסה אם היורה ולא המטרות נמצאות בטווח של 5 ס"מ מקצה אזור המחסה. יחידות הנמצאות בעומק של יותר מ-5 ס"מ מתוך מחסה יכולות לירות רק במטרות החולקות איתן את המחסה ונמצאות בטווח של 6 ס"מ מתוך. במקרה זה, הן היחידה היורה והן יחידת המטרה הנות מיתרונותיו של המחסה.

אזור שהוגדר כמחסה יחסום את קו הראיה.

רתק: יש להניח כל מיניאטורה מרותקת על צידה. היא אינה יכולה לירות והיחידה אליה היא משתייכת סובלת מעונשין של 1- להפעלתה הבאה על כל מיניאטורה מרותקת לירות שהיא כוללת בתוכה. לאחר גלגול ההפעלה הבא של היחידה, יש להעמיד את המיניאטורה מחדש על בסיסה. היא מפסיקה להיות מרותקת.

המספר המרבי של מיניאטורות מרותקות שיחידה יכולה למלול קשור להכשרה והניסיון שלה:

דירוג	מס' מרבי	דירוג	מס' מרבי
ירוק	1	וותיק	3
מנוסה	2	עילית	4

מחסה: כדי שהיחידה תזכה ביתרונות המחסה, על לפחות חצי מהמיניאטורות שלה צריכות להיות בתוכו. אם המטרה של מתקפת ירי נמצאת במחסה, המספר אותו היורה צריך לגלגל כדי לפגוע מקבל את ההתאמות הבאות:

מחסה התאמה	דוגמאות
1+	סבך, עצים, מבני עץ, כלי רכב אזרחיים, גדרות, גדרות חיות, מחפורות רדודות
2+	קירות אבן או לבנים, מבנים או חתרבות, שוחות
3+	בונקרים

אף בתאמה עבור מחסה לא יכול להפוך את המיומנות של זמות לגרועה מ-6.

חי"ר יכול לנוע דרך מחסה במהירות הרגילה.

קרב פנים אל פנים (קפא"פ): כדי להיכנס לקפא"פ עם יחידת אויב, על היחידה לבחור בפקודת ההסתערות.

היחידה התוקפת מזויה את המיניאטורות שלה למגע של בסיס אל בסיס עם המיניאטורות היריבות, ואף מיניאטורה לא יכולה לנוע יותר מ-20 ס"מ; לאחר מכן, היריב יכול להניע אל תוך הקפא"פ כל יחידה שלו שעדיין אינה נמצאת בו הניצבת בטווח של עד 8 ס"מ ממיניאטורה מסתערת של האויב.

שני הצדדים מגלגלים **פוזמנט** קובייה אחת לכל מיניאטורה, וקובעים פגיעות על פי המיומנות. מיניאטורות שכבר היו מרותקות לפני תחילת ההתקפה סובלות מעונשין של 1- לגלגול הקפא"פ. יש לגלגל את הקביות בנפרד.

כל הפגיעות שלא מבוצעת נגדן הצלה מוצלחת על ידי שריון אישי מובילות לנפגעים. למחסה אין השפעה. בקפא"פ, יחידה יכולה לקבל רק נפגעים, לא רתק.

הקפא"פ ממשך בתחילת כל תור שלאחר מכן עד לניצחון. המיניאטורות המעורבות בו מופעלות באופן

חוק מס' 1: כאשר חוק כלשהו אינו נראה הגיוני במצב מסוים, אתם מוזמנים להתעלם ממנו או לשנותו. ככלות הכל, אלו חוקים של עמוד אחד בלבד.

חוקי קוביות בנות שש פאות

גלגול של 6, ללא קשר למתאמים, הוא תמיד הצלחה. גלגול של 1, ללא קשר למתאמים, הוא תמיד כישלון.

יחידות

לכל שחקן יש יחידה אחת או יותר, כפי שהוגדר בהרחבת הצבא הרלוונטית או הוסכם מראש על ידי השחקנים. היחידה כוללת מיניאטורה אחת או יותר. כל יחידה מוגדרת מבחינת רמת ההכשרה והניסיון שלה ומבחינת הנשק והשריון שנבחרו עבורה.

על כלל חבריה של יחידה להיוותר במרחק של עד 8 ס"מ זה מזה, או שיבאו לעונשין של 1- להפעלה שלהם על כל מיניאטורה שמחוץ לטווח.

הכשרה וניסיון של יחידות

דירוג	הפעלה	מיומנות
ירוק	5 ומעלה	6 ומעלה
מנוסה	4 ומעלה	5 ומעלה
וותיק	3 ומעלה	4 ומעלה
עילית	2 ומעלה	4 ומעלה

ניצוד משחקים

משחק זה משוחק ביתרונות! בתור, כל שחקן יכול לנסות להפעיל כל אחת מהיחידות שתחת פיקודו ולהשתמש בה.

יוזמה: בתחילת התור, כל שחקן מגלגל 1ק6 ומוסיף כל מתאם הרלוונטי לתרחיש הקרב. במקרה של שוויון, יש לגלגל שוב.

השחקן המשיג את התוצאה הגבוהה ביותר יכול לנסות להפעיל אחת מיחידותיו. אם הוא מצליח, הוא יכול לבחור פעולה אחת עבור היחידה ולבצע אותה. הוא יכול להמשיך ולנסות להפעיל יחידות עד שהוא נכשל בניסיון הפעלה, ואז היוזמה עוברת ליריב. היוזמה עוברת הלך ושוב בזמן שהשחקנים מצליחים ונכשלים בגלגולי ההפעלה, עד שלכולם הייתה ההזדמנות לנסות ולהפעיל את כל יחידותיהם. במשחקים גדולים יותר עם יחידות מרובות, כדאי להניח סמן ליד כל יחידה לאחר הפעלתה.

הפעלה: על מנת להפעיל יחידה, על השחקן לגלגל את ערך ההפעלה שלה ומעלה על פי טבלת

ההכשרה וניסיון. אם ליחידה יש מנהיג עם ערך הפעלה גבוה יותר, יש להשתמש בו ולא בערך של היחידה בכללותה. הוסף 1 לגלגול אם אין אויב בקו הראיה של היחידה. כשהיחידה מופעלת, היא יכולה לבצע את **אחת** מהפקודות הבאות:

פקודה	הנועה	הערות
ניוע!	15 ס"מ	ניתן גם לירות בנשק קל, או לזרוק רימון, בכל נקודה בתנועה
בריצה!	30 ס"מ	לא ניתן לירות או לזרוק רימונים
בזיג-זג!	20 ס"מ	לא ניתן לירות או לזרוק רימונים. המיניאטורות נחשבות לנמצאות במחסה רך
על המשמר!	0 ס"מ	ניתן להגיב פעם אחת במהלך התור על ידי ירי על אויב הנע בטווח האש של היחידה
תפוס מחסה!	8 ס"מ	פול למחסה הקרוב ביותר. הגבר את רמת המחסה באחת. לא ניתן לירות או לזרוק רימונים
אש מכוונת!	0 ס"מ	כל המיניאטורות ביחידה הנות מתוסף של +1 לירי
הסתער!	20 ס"מ	נוע לקפא"פ עם האויב יחידות שהפעלת נכשלה נמצאות על המשמר.

עורך המהדורה האנגלית: קרייג קרטמל. **כותבי המהדורה האנגלית:** ג'ון ליה, אדם אישרוד, הושי יונגי, אדגר טרוורסו, דייוויד טרוורסו, מייק מור, כריס נוולס, תומס רובסון, גייסון מסטורס, דיב רובינסון, טרטון ליסטר, פיל מורגן, Paskudnyork וחברי קבוצת יהאו! Forge of War. **מתרגם לעברית:** עומר גול-יואל. חוקים אלו הינם חימיים וחופשיים לשימוש והעתקה.