

Artillerie

Raketenartilleriebatterie (RakArtBattrEng)

maximal 1

110 Pkt

Feuerkraft	Nahkampfwert	Widerstand	Rettungswurf	Sonderregeln
2	1	2	5+	Indirektes Feuer
Raketen				

Raketen

Raketen sind nicht sehr zielgenau, dennoch fliegen sie recht weit, und haben somit eine Mindestreichweite von 10 cm und eine maximale Reichweite von 60 cm.

Raketen waren zu damaligen Zeit sehr ungenau, da sie darüber hinaus stets indirekt schießen, treffen sie immer nur auf einen Trefferwurf von einer 6. Dieser Wurf kann nie verbessert werden. Dennoch erzeugt ein Wurf von einer 6 bei der getroffenen Einheit Unordnung.

Ein Wurf von einer Doppelsechs zwingt darüber hinaus automatisch zu einem Moralwerttest gegen Beschuss mit einem Modifikator von -2 für den Einsatz von Raketen.

Der psychologische Effekt des Einsatzes von Raketen war in der Regel größer als ihr potentialer Schaden dennoch modifizieren sie den Rettungswurf egal auf welche Entfernung immer um -2. Es ist nicht sehr erbaulich von qualmenden, zischenden und explodierenden Raketen getroffen zu werden.

Da Raketen aber eben noch im Experimentierstadium waren, ist ihr Einsatz mit einigen Gefahren verbunden.

Sollte beim Trefferwurf eine 1 geworfen werden, wird die schießende Einheit in Unordnung versetzt, da die Rakete zu früh oder auf der Abschussrampe explodiert ist.

Bei einem Trefferwurfergebnis von einer Doppelsechs, erleidet sie darüber hinaus einen Treffer gegen den ihr ein Rettungswurf von 6 zusteht. Sollte sie bei diesem Schuss eigene oder feindliche Truppen überschossen haben, geraten diese ebenfalls automatisch in Unordnung. Für eigene Truppen ist es genauso unerfreulich Raketen über den Köpfen explodieren zu sehen wie für den Feind.

*Britische Raketenartillerie
bereitet sich vor zu feuern (WIG).*

