

Nuts!

Eine Firestorm Kampagne

Ardennenoffensive, Dezember 1944



Was ist eine Firestorm Kampagne?

Diese Kampagne basiert auf den Firestorm-Campaigns für Flames of War. Firestorm-Campaigns sind kartenbasierte Kampagnen. Eure Spiele wirken sich direkt auf die Situation auf der Karte aus. Einfach ausgedrückt: gewinnt ihr Spiele, erobert ihr Gebiete auf der Karte. Manche dieser Gebiete geben euch Siegpunkte. Die Regeln sind größtenteils intuitiv, bzw. haben einen hohen Wiedererkennungswert, da sie vielen klassischen Strategiespielen ähneln.

Du brauchst nur dieses Regelwerk, um die Kampagne zu organisieren. „Nuts!“ ist so ausgelegt, dass überregionale Spielergruppen mit unterschiedlichen WW2 Regelwerken teilnehmen können, die Karte und der Verlauf der Kampagne werden dafür auf einer geeigneten Plattform online gestellt (z.B. Minis in Arms DISCORD).

Wundere Dich nicht über die vielen Anglizismen, diese stammen aus den Firestorm-Campaigns und wurden hier übernommen, wo es sinnvoll erschien.

Historischer Hintergrund

Im Dezember 1944 eröffnet die Wehrmacht ihre letzte Offensive an der Westfront, Unternehmen „Wacht am Rhein“. Die letzten großen Reserven und die Rüstungsausstöße der letzten Monate werden zusammengezogen. Es soll wieder durch die Ardennen gehen, genau wie 1940. Nur diesmal kann man auf deutscher Seite nicht auf die eigene Luftwaffe zählen, weshalb man auf schlechtes Wetter setzt. Tiefhängende Wolken sollen die alliierte Luftüberlegenheit neutralisieren und damit den Erfolg sichern.

Der Beginn der Offensive am 16. Dezember 1944 überrascht die in den Ardennen liegenden Verbände der US-Amerikaner völlig. Die Deutschen können in den ersten Tagen große Geländegewinne erzielen und kommen ihrem ersten Etappenziel, dem Fluss Maas, immer näher. Doch die Alliierten reagieren schnell und verlegen eilig mehrere Divisionen an die Brennpunkte der Schlacht.

Gelingt es der Wehrmacht den Vormarsch fortzusetzen? Können die Alliierten die Schlüsselstellungen halten oder wichtige Positionen zurückerobern? Spielt das Wetter den Deutschen oder den Alliierten in die Karten?

Findet es heraus!

Inhalt

1. Die Kampagne	4
2. Der Turn, Ablauf	5
2.1. Start Phase (nur einmal pro Turn).....	5
2.2. Manoeuvre Step (kann mehrmals stattfinden)	6
2.2.1. Battle Arrows (BA).....	6
2.2.2. Firestorm Units (FSU)	7
2.2.3. Check for Supply.....	8
2.2.4. Einteilung der Kommandeure	9
2.2.5. Gelände und Wetter	9
2.3. Combat Step (Spieltreffen)	10
2.4. After Action Step.....	10
2.5. Strategic Phase.....	11
3. Victory Points/ Siegpunkte	12
4. Kampagnenkarte.....	13
5. Übersicht FSU/Boni/Modifikatoren	14

1. Die Kampagne

1.1. Armeen, Regelwerke

Diese Kampagne ist systemoffen, das heißt du kannst mit **jedem punktebasierten WW2 Regelwerk** teilnehmen. Ein Punktesystem wird benötigt, um eine Vergleichbarkeit zu ermöglichen und die zusätzlichen Verstärkungseinheiten (Firestorm Units, kurz FSU) proportional richtig darstellen zu können.

In den genutzten Armeelisten solltet ihr ausschließlich Einheiten, Waffen und Fahrzeuge aufstellen, welche Ende 1944 in den Ardennen und an der Westfront eingesetzt wurden. Ihr könnt deutsche, US-amerikanische und britische Einheiten aufstellen.

Air-Support bzw. jegliche Luftunterstützung kann grundsätzlich nicht in die Listen aufgenommen werden, der einzige Weg diesen zu erhalten ist über eine alliierte Firestorm Unit.

1.2. Zwei Generäle

Jeder Seite (Wehrmacht und Alliierte) steht ein General vor. Diese werden die Angriffe festlegen und die strategische Phase durchführen.

1.3. Commanders/Kommandeure

Jeder teilnehmende Spieler ist ein Commander/Kommandeur. Vor der Kampagne sollte sich jeder Mitspieler für eine Seite entscheiden (Wehrmacht oder Alliierte).

Ein späterer Beitritt zur Kampagne ist jederzeit möglich. Ein Wechsel der Seiten kann in Absprache mit den Generälen erfolgen.

1.4. Die Orga

Die Orga soll die Kampagne organisatorisch unterstützen und die Kampagnenkarte aktualisieren.

1.5. Länge der Kampagne

Die Kampagne geht über 5 Turns, welche jeweils einen Tag abbilden (23.12.44 bis 27.12.44). Pro Turn werden 5 Spiele/Battles gespielt.

1.6. Wie gewinnt ihr die Kampagne?

Die Seite, welche am Ende der Kampagne die meisten Siegpunkte errungen hat, gewinnt. Um Siegpunkte zu erringen, müsst ihr Gebiete/Areas mit Siegpunkten erobern und gegnerische Einheiten vernichten.

Schaut euch die Karte genau an, legt eine Strategie fest und versucht diese umzusetzen.

Aber denkt daran, kein Plan überlebt den ersten Feindkontakt!

2. Der Turn, Ablauf

2.1. Start Phase (nur einmal pro Turn)

Der erste Turn ist der 23.12., bewege den Turnmarker auf dieses Datum.

Zu Beginn des Turns wird das Wetter mit einem W6 ausgewürfelt (siehe Kampagnenkarte, unterer Kartenrand) und entsprechend markiert.

Als nächstes wird durch den alliierten General ein möglicher Air-drop durchgeführt (nur wenn Wetter „klar“, siehe „check for supply“).

Anmerkung: Der Air Drop ist zu Beginn der Kampagne die einzige Möglichkeit für die Alliierten das eingeschlossene Bastogne zu versorgen.

Dann ermitteln die Generäle für jeden der 5 Angriffe (Battle-Arrow, kurz BA) die Initiative mithilfe eines vergleichenden Wurfs mit einem W6. Die Würfelmodifikatoren für den jeweiligen Turn könnt ihr der Kampagnenkarte oder der „Übersicht FSU/Boni/Modifikatoren“ entnehmen. Bei einem Unentschieden wiederholt ihr den Wurf.

Der Sieger der Initiative ist für den jeweiligen BA der Angreifer. Nummeriert dafür die BA von 1 bis 5.

Beispiel:

Turn 1 (Modifikator Achse +2)

BA 1 der alliierte General würfelt eine 4, der General der Wehrmacht eine 5: Initiative Wehrmacht

BA 2 der alliierte General würfelt eine 3, der General der Wehrmacht eine 3: Initiative Wehrmacht

BA 3 der alliierte General würfelt eine 5, der General der Wehrmacht eine 4: Initiative Wehrmacht

BA 4 der alliierte General würfelt eine 5, der General der Wehrmacht eine 2: Initiative Alliierte

BA 5 der alliierte General würfelt eine 5, der General der Wehrmacht eine 3: Unentschieden, beide Würfe müssen sofort wiederholt werden... diesmal würfelt der alliierte General würfelt eine 4, der General der Wehrmacht eine 1: Initiative Alliierte

Jetzt wo alle Initiativen feststehen, entwickeln die Generäle eine Strategie für den Turn, denn mit jedem BA kann im anschließenden Manoeuvre Step eine gegnerische Area angegriffen werden.

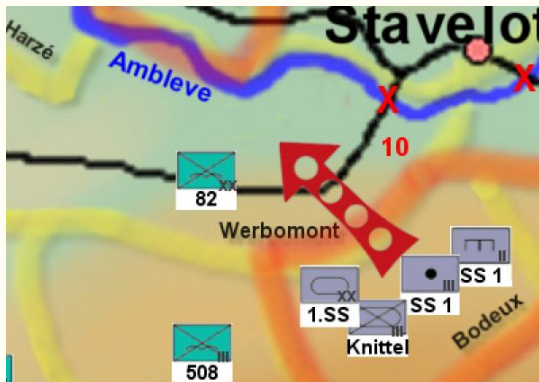
Abgesprachen mit den eigenen Kommandeuren wären in diesem Zusammenhang wünschenswert, dafür müsst ihr entsprechende Kommunikationskanäle öffnen.

2.2. Manoeuvre Step (kann mehrmals stattfinden)

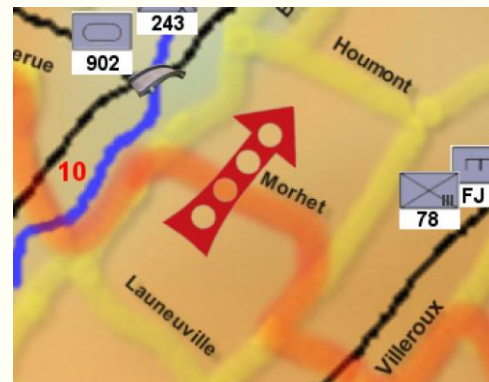
2.2.1. Battle Arrows (BA)

Die Generäle geben ihre Angriffe (BA) bekannt. Der Inhaber der Initiative, also der Angreifer, platziert dabei den BA von einer eigenen in eine gegnerische Area. Dabei zeigt der Pfeil in Angriffsrichtung (die rot eingetragene Frontlinie trennt die von der Wehrmacht kontrollierten Areas von denen der Alliierten). Ausnahme: Es darf kein BA in die entgegengesetzte Richtung gelegt werden (siehe Beispiel unten).

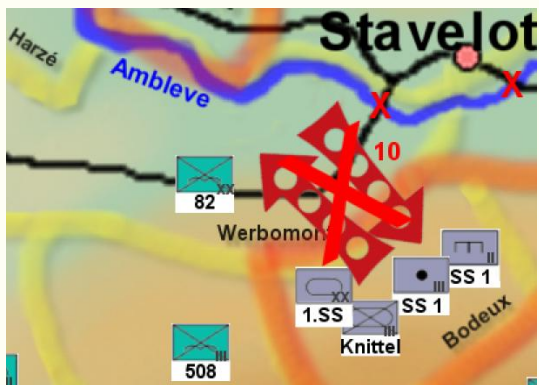
Es müssen nicht alle 5 BA zu einem Zeitpunkt gelegt werden, sondern dies geht auch einzeln und nacheinander. Die Entscheidung liegt immer bei dem General mit der jeweiligen Initiative, also beim Angreifer. Dabei ist die richtige Reihenfolge einzuhalten (1 bis 5).



Beispiel 1: BA 2, Angriff der Wehrmacht von Bodeux nach Werbomont



Beispiel 2: BA 3, Angriff der Alliierten von Launeville nach Morhet



Beispiel: gegenläufige BA sind nicht möglich

Alle gleichzeitig ausliegende BAs werden so behandelt, als würden diese zur selben Zeit gespielt werden (Multiple Battles).

2.2.2. Firestorm Units (FSU)

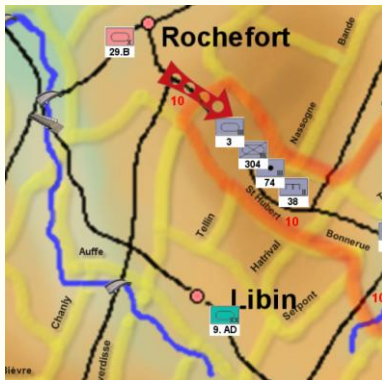
Die Firestorm Units (FSU) sind die auf der Kampagnenkarte verteilten historischen Einheiten. Sie können Dir im Spiel als zusätzliche Verstärkungen dienen.



Beispiel FSU (Grenadier-Regiment 1130)

Sollten FSU zur Verfügung stehen, können diese jetzt von beiden Generälen ausgewählt und den BA zugewiesen werden (maximal 2 pro Seite). Der Angreifer beginnt. Die FSU können nur aus der angreifenden Area bzw. der angegriffene Area ausgewählt werden. Die FSU müssen nach der Bekanntgabe des BA zugewiesen werden. Eine spätere Zuweisung, nachdem der nächste BA bekanntgegeben wurde, ist nicht mehr möglich. FSU können nicht mehreren gleichzeitig stattfindenden BA zugewiesen werden (Multiple Battles, siehe Battle Arrows).

Sonderregel „**Mechanisierter Angriff**“: Der Angreifer (Inhaber der Initiative) darf mechanisierte FSU (siehe „Übersicht FSU/Boni/Modifikatoren“) aus bis zu zwei benachbarten Areas zuweisen, wenn diese entlang einer Straße in die Area aus der angegriffen wird, gelangen können. Brücken müssen intakt sein, um diese Regel nutzen zu können.



Beispiel: Dem alliierten Angriff von Rochefort nach St. Hubert darf die 29.B (29. Panzerbrigade) zugewiesen werden. Durch die Regel „Mechanisierter Angriff“ kann außerdem die 9.AD (9. Armored Division) aus Libin hinzugezogen werden, weil eine durchgehende Straßenverbindung besteht, die 9.AD sich innerhalb von zwei Areas zu Rochefort befindet und diese FSU mechanisiert ist.

Doch für was sind die FSU gut? FSU geben dem jeweiligen Kommandeur einen Bonus im Spiel. Wir haben hier also keine spezifischen Einheiten, sondern eine punktebasierte Verstärkung der Armeeliste. Diese wird in Prozent angegeben. Ihr könnt die Boni der Kartenlegende sowie der „Übersicht FSU/Boni/Modifikatoren“ entnehmen.

Beispiel: Ihr einigt euch auf ein 100 Punkte Kampagnenspiel für den BA 2. BA 2 wurde von deinem General eine Infanterie (10%) und eine Artillerie (15%) als FSU zugeteilt. Damit kannst du nun 125 statt der 100 Punkte ins Feld führen. Deinem Gegner wurde eine Panzer FSU zugeteilt, er kann 115 Punkte aufstellen.

9th Tactical Air Command

Die FSU „9.TAC“ kann **nur einmal pro Turn** genutzt werden. Der alliierte General kann die „9.TAC“ **jedem** BA seiner Wahl zuweisen. Der Bonus ist 15 %. Es ist dem Kommandeur freigestellt mit den insgesamt zur Verfügung stehenden Punkten einen Air-Support in die Liste aufzunehmen oder nicht.

Dies ist aber die einzige Möglichkeit in der Kampagne mit Air-Support zu spielen.

Die „9.TAC“ kann nicht zerschlagen werden und kehrt nach jedem Spiel wieder in den Air Support Pool am rechten Kartenrand zurück.



Air Support Pool mit „9.TAC“ und Air Drop Marker

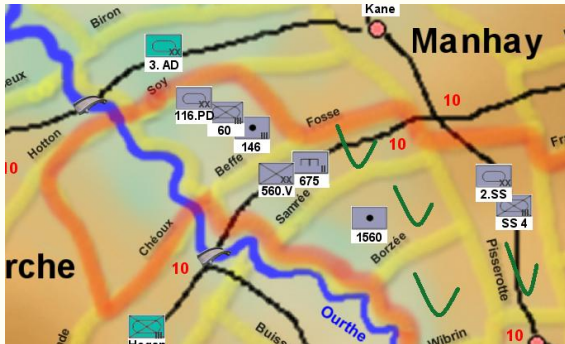
2.2.3. Check for Supply

Für jeden BA muss nun geprüft werden, ob beide Seiten über intakte Versorgungslinien verfügen oder ggf. abgeschnitten sind.

Für die Versorgungslinien lohnt sich ein Blick in die Karte. Über die Supply-Points wird die Versorgung über die Karte verteilt. Jede Seite hat Supply-Points an den jeweiligen Kartenrändern.

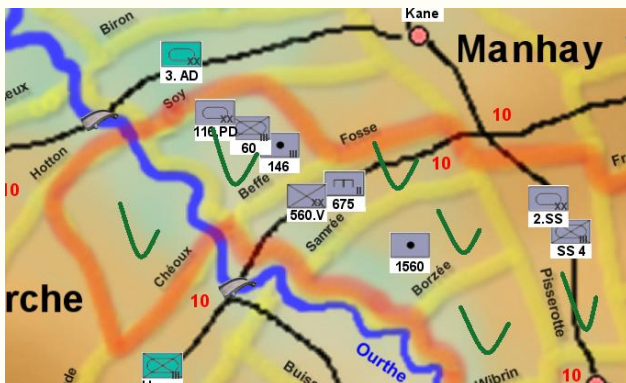
Von dort laufen die Versorgungslinien entlang der Straßen (schwarze Linien). Jede Area mit einer durchgehenden Straßenverbindung zu einem Supply-Point befindet sich „in supply“. Die Entfernung zum Supply-Point ist dabei egal.

Zwei Areas benachbart zu einer Area mit einer „in supply“ befindlichen Straße, gelten ebenfalls als „in supply“ (2er Regel).




Beispiel 2er Regel: Pisserotte befindet sich durch die Straße „in supply“ (durchgehende Verbindung zu einem Supply-Point). Da zwei weitere Areas benachbart zu Pisserotte als ebenfalls „in supply“ gelten, haben auch Wibrin, Borzée und Samrée den Status „in supply“. Beffee und Cheoux sind „out of supply“.

Pionier FSU (siehe Kartenlegende und „Übersicht FSU/Boni/Modifikatoren“) können die Versorgungslinie um zwei weitere Areas verlängern (2er Regel). Dafür muss die Pionier FSU „in supply“ sein.



Beispiel 2er Regel: Die Pionier FSU 675 in Samrée verlängert die Versorgungslinien, damit sind auch Beffee und Cheoux „in supply“.

Jede durch den Gegner besetzte Area unterbricht die Versorgungslinien. Zerstörte Brücken (mit einem roten X gekennzeichnet) unterbrechen die Versorgung über die Straße aber **nicht** die 2er Regel.

Air-drop : Wenn das Wetter „klar“ ist, hat der alliierte General die Möglichkeit eine Area mit einem Air-Drop zu versorgen (z.B. Bastogne). Platziere dafür zu Beginn des Turns den Air-Drop Marker (siehe rechter Kartenrand) in die designierte Area. Diese und bis zu zwei weitere benachbarte Areas gelten den gesamten Turn als „in supply“ (2er Regel).

Alle Areas, welche nicht „in supply“ sind, gelten als „out of supply“.

Auswirkung: In Spielen, in denen eine Seite als „out of supply“ gilt, muss diese einen Malus von **-20%** auf die Armeeliste einkalkulieren.

2.2.4. Einteilung der Kommandeure

Die Kommandeure melden sich für die BA bei ihren Generälen an. Hier sind regional Spielergruppen mit entsprechenden Paarungen zu berücksichtigen.

2.2.5. Gelände und Wetter

Die Begebenheiten des Geländes ergeben sich aus der Kampagnenkarte (Legende rechter Kartenrand). Das Gelände der Area ist ausschlaggebend, in welche der BA weist. In den meisten Fällen haben wir es mit bewaldetem, hügeligem Gelände zu tun.

Sollte der BA über einen Fluss weisen, gibt dies einen 10% Bonus für die Seite ohne die Initiative (Verteidiger).

Viele Regelsysteme geben euch die Möglichkeit Sonderregeln für besondere Wettereinflüsse zu nutzen. Sollte Schnee oder Nebel vorherrschen (siehe Kampagnenkarte, unterer Kartenrand), nutzt die Regeln die euer Regelsystem hergeben, um die Wetterumstände in das Spiel einfließen zu lassen.

Kurze Tage: Im ersten und letzten Spiel des Turns könnt ihr Spiele mit Dämmerungsregeln austragen, wenn euer System dies ermöglicht (z.B. Dawn Rules für FOW).

Alle Besonderheiten und Boni zu dem jeweiligen BA werden nun von der Orga zusammengefasst bekanntgegeben.

Beispiel:

BA 3 – 100 Punkte Spiel

Die Wehrmacht greift von Bertogne nach Wembay an.

Die Wehrmacht setzt eine Panzer- und eine Infanterie- FSU ein. Die Wehrmacht ist „in supply“.

Die Wehrmacht muss über einen Fluss angreifen, da der BA über das Gewässer zeigt.

Die Alliierten setzen eine Infanterie- FSU ein und der General entscheidet sich das „9.TAC“ in den Kampf zu werfen.

Die Alliierten sind „out of supply“.

Bonus Wehrmacht:

Panzer +15%

Infanterie +10%

Insgesamt +25%

Bonus/Malus Alliierte:

Infanterie +10%

9.TAC +15%

out of supply -20%

Flussverteidigung +10%

Insgesamt: +15%

Damit hat der Wehrmachts-Spieler **125 Punkte** und der alliierte Spieler **115 Punkte** zur Verfügung.

Zusätzlich kann sich der alliierte Spieler dazu entscheiden, alliierten Air-Support aufzustellen, wenn die Armeeliste dies ermöglicht. Die Punktzahl bleibt mit oder ohne Air-Support bei 115.

2.3. *Combat Step* (Spieltreffen)

2.3.1. Das Spiel

Nun kommen die Kommandeure in's Spiel, im wahrsten Sinne des Wortes.

Einigt euch auf ein Spielsystem, legt die Punktezahl fest und beachtet dabei alle Modifikatoren für FSU, out of supply etc. (siehe „Übersicht FSU/Boni/Modifikatoren“). Nun könnt ihr eure Listen schreiben. Bedenkt dabei, dass ihr eure Armee von Spiel zu Spiel wechseln könnt. Ermittelt eine Mission. Vielleicht hat das von euch genutzte Regelsystem eine zu der Situation passende Mission oder auch einen Missionsgenerator.

Der Inhaber der Initiative sollte auch der Angreifer in der Mission sein.

Nun könnt ihr spielen, bleibt anständig und fair.

2.4. *After Action Step*

Nach dem Spiel ermittelt ihr Sieger und Verlierer. Ein Unentschieden ist immer eine Niederlage für den Inhaber der Initiative (Angreifer).

Mit dem Einsetzen der FSU nehmt ihr immer das Risiko in Kauf, diese dauerhaft zu verlieren, d.h. sie stehen euch dann nicht mehr auf der Kampagnenkarte zu Verfügung.

Beide Seiten ermitteln nun ob die beteiligte FSU zerschlagen werden.

Für jede FSU (Ausnahme „9.TAC“) wird ein W6 gewürfelt:

Spielausgang	gegnerische FSU werden zerschlagen auf:
Gewinner	4, 5, 6
Verlierer	6

Die Kommandeure geben die Ergebnisse ihres Spiels bekannt.

Die zerschlagenen FSU werden nun dauerhaft von der Karte entfernt.

Nun übernehmen wieder die Generäle.

Hat der Inhaber der Initiative (Angreifer) gewonnen, wechselt die angegriffene Area den Besitzer, die Frontlinie wird entsprechend verschoben.

Retreat: Verliert der Verteidiger die Area, muss er überlebende FSU in ein benachbartes eigenes Gebiet zurückziehen. Kann der Verlierer seine FSU nicht zurückziehen, gelten diese FSU als vernichtet (5 Siegpunkte für den Sieger, pro vernichtete FSU). Beachte hier den Unterschied zwischen „zerschlagen“ und „vernichtet“. Besonderheit: Hätte sich eine zerschlagene FSU nicht zurückziehen können, gilt diese ebenfalls als vernichtet.

Advance: Hat der Inhaber der Initiative (Angreifer) gewonnen, können seine überlebenden FSU in die jetzt eroberte Area vorrücken. Die ersten FSU, welche vorrücken, müssen die am Spiel beteiligten überlebenden FSU sein, dann können weitere herangezogen werden (aus einer Area, benachbart zur eroberten Area). Insgesamt können bis zu 4 FSU in das eroberte Gebiet einrücken.

Anmerkung: Auch wenn keine FSU in die eroberte Area vorrücken sollten, gilt die Area als erobert.

Hat der Inhaber der Initiative das Spiel (Angreifer) verloren, wechselt keine Area den Besitzer, die Frontlinie bleibt unverändert.

2.5. Strategic Phase

Hier sind wieder die Generäle am Zug. Die strategische Phase steht am Ende des Turns (**alle** BA wurden abgehandelt).

Die Reihenfolge ist einzuhalten:

- Initiative auswürfeln (W6)
- Exploitation Moves
- Bring in Reserves
- Road Movement
- March Movement
- Ende des Turns

Initiative: Die Initiative wird mithilfe eines vergleichenden Wurfs mit einem W6 bestimmt. Die Initiative gilt für die gesamte Strategische Phase. Es gelten wieder die Modifikatoren wie in der Start Phase.

Der Gewinner kann die Initiative auch abgeben, d.h. der andere General hat nun die Initiative.

2.5.1. Exploitation Move

Der Inhaber der Initiative beginnt.

Jede FSU (Ausnahme Artillerie) kann **einmalig** pro Turn genutzt werden, um eine gegnerische Area zu besetzen, welche frei von FSU ist. Es können sich mehrere eigene FSU an einem Exploitation Move beteiligen. Wenn der Inhaber der Initiative all seine Exploitation Moves beendet hat, folgt der andere General. Es können beliebig viele Exploitation Moves durchgeführt werden, jede FSU darf jedoch nur an einem Exploitation Move teilnehmen.

Anschließend wird die Frontlinie aktualisiert.

2.5.2. Bring in Reserves

Der Inhaber der Initiative beginnt.

Die für den jeweiligen Turn angegebenen Reserven (rechter Kartenrand) können nun an einem der eigenen Supply-Points aufgestellt werden.

2.5.3. Road Movement

Der Inhaber der Initiative beginnt.

FSU, die jetzt in einer Area mit einer Straße stehen, können entlang der Straße bis zu **5 Areas** weit verlegt werden. Zerstörte Brücken unterbrechen den Road Movement.

FSU, welchen einen Exploitation Move durchgeführt haben, können keinen Road Movement ausführen. Road Movement ist nur innerhalb der Areas möglich, die von der eigenen Seite kontrolliert werden.

2.5.4. March Movement

Der Inhaber der Initiative beginnt.

Für den March Movement werden keine Straßen benötigt. FSU können **eine** Area weit verlegt werden, auch nachdem diese einen Road Movement durchgeführt haben.

Pionier FSU können anstatt eines March Movement eine Brücke zerstören oder eine neue Brücke bauen (in der jeweiligen Area bzw. an der Grenze der Area).

Die Reihenfolge ist zu beachten, d.h. nach einem March Movement kann kein Road Movement erfolgen.

FSU, welchen einen Exploitation Move durchgeführt haben, können keinen Road Movement ausführen.

March Movement ist nur innerhalb der Areas möglich, die von der eigenen Seite kontrolliert werden.

2.5.5. Ende des Turns

Damit ist die Strategic Phase und der Turn abgeschlossen. Setze den Turnmarker auf den nächsten Tag. Der nächste Turn beginnt mit der Start Phase.

3. Victory Points/ Siegpunkte

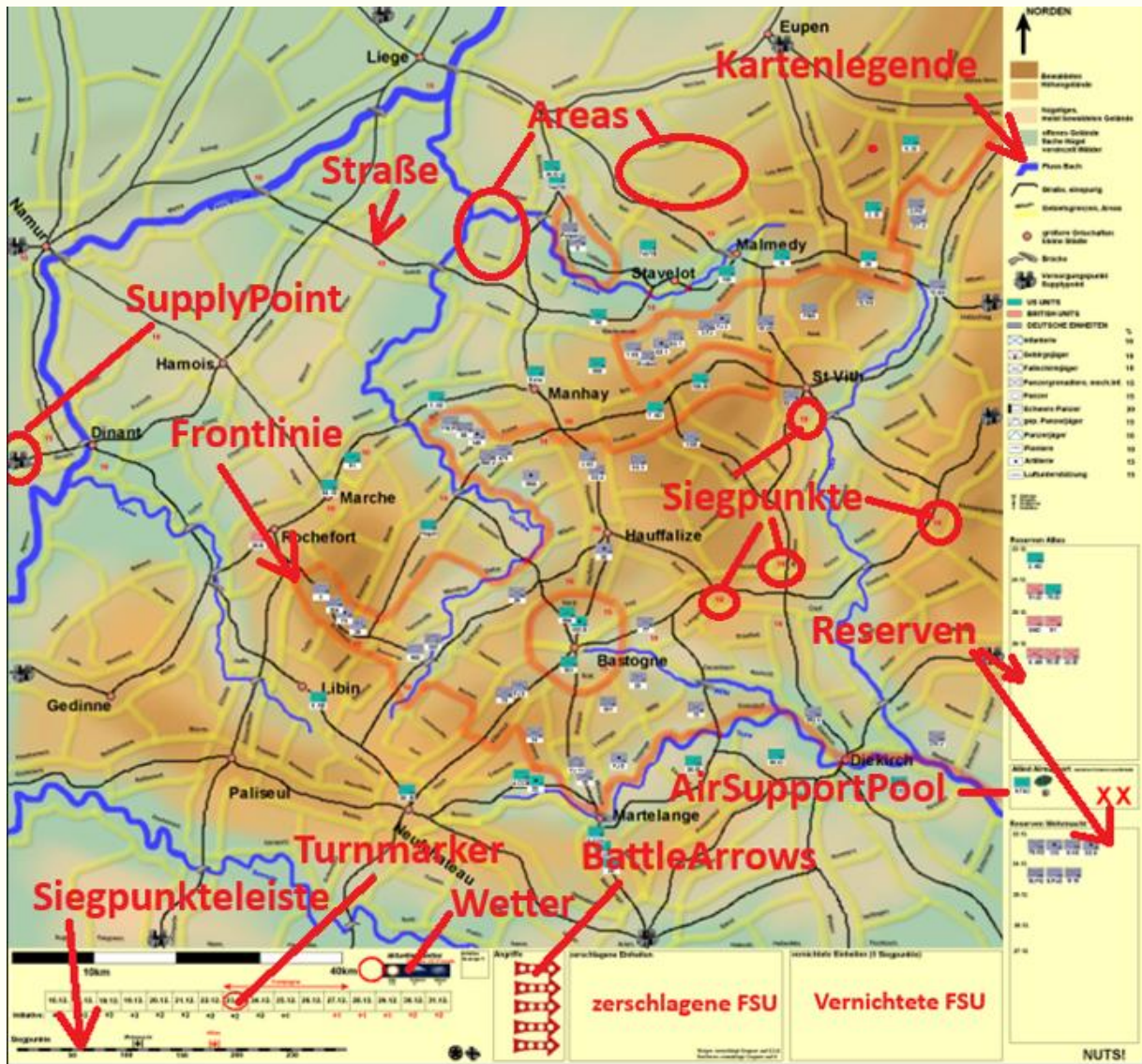
Jede Seite hat einen eigenen Siegpunkte-Marker auf der Siegpunkteleiste am unteren Rand der Kampagnenkarte.

Siegpunkte sind durch rote Zahlen in der Kampagnenkarte gekennzeichnet. Die Vernichtung einer FSU bringt weitere 5 Siegpunkte. Die Orga aktualisiert den Siegpunkte-Marker, sobald sich Änderungen ergeben.

Am Ende des 5. Turns wird das Gesamtergebnis ermittelt:

Operational Victory:	50 Punkte mehr als die Gegenseite
Tactical Victory:	mehr Punkte als die Gegenseite
Draw:	beide Seiten haben die gleiche Punktezahl

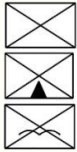






4. Kampagnenkarte



Die rote Linie markiert die Frontlinie und trennt damit die von der Wehrmacht kontrollierten Areas von denen der Alliierten. Die gelben Linien markieren die Grenzen der Areas. Eine ausführliche Legende befindet sich am rechten Kartenrand.

Die Kampagnenkarte wird als Download zur Verfügung gestellt und wird durch die Orga als laufend aktualisierte Version online gestellt.

5. Übersicht FSU/Boni/Modifikatoren

FSU Symbol	FSU Name	Bonus	mechanisiert
	Infantry	+10%	nein
	Mech/Panzer-grenadiere	+15%	ja
	Tank	+15%	ja
	Armored Anti-Tank	+15%	ja
	Pioneer	+10%	nein
	Artillery	+15%	nein
	Aircraft	+15%	nein

Weitere Modifikatoren:

out of supply	-20% Malus
Flussübergang	+10% Bonus für den Verteidiger

Modifikatoren Initiativwurf (W6)

Turn 1	23.12.	+2 Wehrmacht
Turn 2	24.12.	+2 Wehrmacht
Turn 3	25.12.	+1 Wehrmacht
Turn 4	26.12.	kein Modifikator
Turn 5	27.12.	+1 Alliierte