

# Wetter- und Geländetabelle

Die Arena ist ein Simulator und hat folgende Auswirkungen:

Vor der Initiative-Phase würfelt der Spielleiter mit 1W10 und schaut sich das Ergebnis auf der unten stehenden Tabelle an.

Sollte das gleiche Ergebnis nochmals gewürfelt werden bleibt dieses Ereignis bestehen, sonst ändert sich nichts.

## Mit W10

1	Erdbeben	1W3, +To-Hit,+ Pilotenwürfe
2	Schneesturm	Heat -5, +1 To-Hit, +1 Pilotenwürfe
3	Eis	Skidding bei Laufen (auch Waldfelder), +2 Pilot (steckengebliebene Einheiten müssen stehen bleiben, To-Hit -2)
4	Nichts	Standardregeln
5		
6		
7	Blitzsturm >Elektromagnetische Interferenzen<	+1 To-Hit, -2 Raketen-Trefferaubeute
8	Schlamm	-1 Bewegungspunkt bei Laufen, Pilotenwurf gegen steckenbleiben im Hex beim Verlassen, -2 To-Hit steckengeblieben >Einheit gilt als gegangen, Springer stecken im Zielhex<
9	Nebel	+1 To-Hit
10	Sandsturm	Heat +5, +1 To-Hit, +1 Pilotenwürfe

Wenn eine Einheit im Wasser liegt muss sie aufstehen, wer sich absichtlich ins Wasser legt ist raus aus dem Turnier.