

# Behind Omaha 2.0

Referenzbogen

Juni 2016

Profilwerte Infanterie/Spezialisten						
Gattung	B	S	FR	SR	Sch	Pkt
Offizier (O)	15	1	3	20	-	30
Funker (FK)	15	1	1	40	-	25
Sanitäter (SAN)	15	1	1	40	-	15
AB Offizier (ABO)	15	1	3	20	-	30
AB Funker (ABF)	15	1	1	40	-	25
Späher (SP)	15	1	1	40	-	15
Pionier (PIO)	15	1	1	40	-	10
Scharfschütze (SCHS)	15	1	1	70	-	30
Schütze (S)	15	1	1	40	-	5

Profilwerte Schwere Waffen						
Waffe	B	S	FR	SR	Sch	Pkt
Maschinengewehr (MG)	15	1	4	40	-	10
Panzerabwehrschütze (PAS)	15	4	1	40	K	20*
Leichter Mörser (IMrs)	15	2	1	50	K	20
Gewehrgranate	15	2	1	50	K	20
Panzerbüchse (PB)	15	2	1	40	-	10
Flammenwerfer (Flw)	15	2	1	Sch	KF	40

\*= mehrschüssig

Spielloption Profilwerte leichte Infanteriewaffen						
Waffe	B	S	FR	SR	Sch	Pkt
Pistole (P)	-	1	2	15	-	4
Maschinenpistole (MP)	-	1	3	20	-	6
Halbautomatikgewehr (HG)	-	1	2	30	-	6
Automatikgewehr (AG)	-	1	3	30	-	8
Leichtes MG (IMG)	-	1	3	40	-	9
Gewehr (G)	-	1	1	40	-	5

Profilwerte/Kosten Kampfmittel						
Kampfmittel	B	S	FR	SR	Sch	RP
Panzerfaust*	-	4	1	30	K	1
Handgranate	-	2	1	10	K	1
Rauchgranate	-	-	1	10	-	1
Haftladung	-	4+3	1	-	-	2
Sprengladung	-	4+3	1	-	G	2

\* = einschüssig

Deckungsregel Fahrzeuge		
Sichtbarkeit	Deckung	Abzug
bis 25%	Kein Beschuß	-
25% bis 50%	Gute Deckung	-2
50% bis 75%	Deckung	-1
Turm	Deckung	-1
100%	Keine Deckung	0

Deckungsregel Infanterie				
Infanterie	S1	S2	S3	S4
Keine Deckung	4+	3+	2+	A*
Deckung	5+	4+	3+	2+
Gute Deckung	6+	5+	4+	3+
Berittene Infanterie	S1	S2	S3	S4
Keine Deckung	3+	2+	A*	A*
Deckung	4+	3+	2+	A*
Gute Deckung	5+	4+	3+	2+

\*= Automatisch ausgeschaltet

Ressourcenpunkte/Bezahlung			
In Spielphase	Aktion	RP-Kosten	
		Wirk	Nebel
Bewegung	Sprint	2	-
	Offizier ernennen	3	-
	Minensperre bauen	3	-
	Stellung bauen	3	-
	Drahtsperrern bauen	3	-
	Panzersperre bauen	3	-
	Beflügelter Angriff	7	-
	Partisanen	7	-
	Feuerbereitschaft	1	-
	Verstärkungseinheiten	10	-
	Fallschirmlandung	4	-
	Lastenseglerlandung	6	-
	Tieffliegerangriff	4	-
	Bomberangriff	8	-
	Haftladung	2	-
Schußphase	Sprengladung	2	-
	Panzerfaust	1	-
	Handgranate	1	-
	Rauchgranate	1	-
	Leichte Mörser	1	-
	Schwere Mörser	2	1
	Rohrartillerie intern	4	2
Rohrartillerie extern	6	4	
Raketensalve intern	6	4	
Raketensalve extern	8	6	

Abweichung von Schablonenwaffen				
Schablone	cm	Form	S	Würfel
K = klein	4	rund	2	1*
M = mittel	8	rund	3	2*
G = groß	12	rund	4	3*
KN = kl. Nebelschablone	10 x 4	oval	-	2
GN = gr. Nebelschablone	20 x 8	oval	-	3

\*= Halbierung der Abweichung bei Mörsern, Handgranaten und durch AB/ABF oder doppelte Zielortung

Bautenstrukturpunkte		
Bautentyp	Strukturp.	B-Panzerung
Bunker Stahlbrücke	10	10
Steinhaus/-brücke	6	6
Holzhaus/-brücke	4	4
Ruine	-	-



Stärketabelle und Schablonenzuordnung				
Stärke	Würfel	Panzerung (maximal)	Schablonen	
			Direkt	Indirekt
1	1	1*	keine	keine
2**	1	6	keine	K
3	2	12	K	M
4***	3	18***	M	G

\* = Eine Panzerung von 1 wird bei W6=5+ durchschlagen  
 \*\* = Panzerbüchse verwendet keine Schablone  
 \*\*\* = Mehrschüssige Panzerabwehrwaffen (Panzerschreck, Bazooka etc.) verwenden die Schablone K)

Aktionswürfe	
Aktion	gelingt bei
Sanitätswurf (Heilung)	W6 = 3+
Moraltest	W6 = 3+
Verwundung durch Strukturpunktverlust bei Gebäuden	W6 = 4+
Reparatur erfolgreich	W6 = 3+
Zimmerit schützt vor Haftladung	W6 = 4+
Mine explodiert	W6 = 4+
Entschärfung der Mine durch Pionier gelingt (einmalige Wiederholung)	W6 = 4+
Gegnerisches Beutefahrzeug erkannt	W6 = 4+
Eigenes Beutefahrzeug muß beschossen werden	W6 = 4+
FlaMG verhindert Tieffliegerangriff	W6 = 5+
Flammöltank explodiert	W6 = 5+
Bei Luftlandung: Erfolgreicher Absprung oder Abwurf	W6 = 3+
Ermittlung der Windrichtung (Abweichung) bei Einsatz von Nebelmunition	W6 = 1-5
Windstille bei Einsatz von Nebelmunition, keine Abweichung	W6 = 6
Nebelwand löst sich nicht auf	W6 = 4+
<b>Abwehr von Luftlandungen und Luftangriffen durch Flakbeschuß</b>	
Flak wirkungslos	W6 = 1-3
Flak zwingt Flieger zum Abdrehen	W6 = 4-5
Flak schießt Flieger ab	W6 = 6
<b>Abwehr von Tieffliegern durch FlaMG (nur bei direktem Angriff auf Fahrzeuge mit FlaMG)</b>	
FlaMG ist wirkungslos	W6 = 1-3
Tieffliegerziele haben Deckung	W6 = 4-5
Tiefflieger dreht ab	W6 = 6



Dieses Regelwerk steht - auch in Auszügen und inkl des Namens „Behind Omaha“ - unter der Creative-Commons-Lizenz

**Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 international.**

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

**Autorenteam und Rechteinhaber:** Björn Sievers, Bernd Serr und Hans-Dieter Kujath.