

Desposable heroes & coffin for seven brothers

Det var sgu da lidt af et navn

Disposable Heros & Coffin for Seven Brothers er det u håndterlige navn for et skirmish niveau figurkrigsspil til 2. Verdenskrig. Det vil sige, at du som udgangspunkt har en platoon på 35-50 mand på hver side, plus et par morterer eller tunge maskingeværer, støttet af typisk 2-5 køretøjer og antitankkanoner. Du kan også spille med flere delinger infanteri hvis du har lyst, eller spille deciderede kampvognslag. Hvis du bruger mange enheder, har du mulighed for at forenkle visse regler, så spillet ikke bliver langsommeligt at spille, men herom senere. Disposable Heroes var oprindeligt infanteri delen, mens Coffin for Seven Brothers var regler til kampvognslag - derfor det lidt bøvede navn.



Hvem er oppe og slås?

Der er selvfølgelig de fem store magter; USA, England og Sovjetunionen på de allieredes side, og Tyskland og Japan på aksemagternes side - og så er der en masse små lande. Der er nogle hærister i grundbogen til at starte med, men de er kun en smagsprøve - hvis du

vil have det fulde udbytte, skal du købe nogle hærister - de er heldigvis ikke særligt dyre. Hæristerne fylder hver et hæfte og der er seks af dem. De fire første dækker Tyskland, England og Commonwealth, Rusland og USA, den femte dækker Stillehavskrigen, dvs. Japan, US marines og Kina, mens den sjette dækker 'tidlig krig' og de lande der var involveret der; primært Frankrig, men også en række mindre land, herunder Norge.. og Danmark. Det sidste er selvfølgelig umådelig sjovt - så nu mangler vi bare nogen der laver figurerne. Hæristerne omfatter forskellige varianter af infanteri, køretøjer, antitank kanoner og fly. Der er ikke noget historie i hæfterne og ingen flotte billeder; kun lister og statestikker.

Hvad kan DH&C7B så lokke med med hensyn til regler?

DH&C7B er opdelt i ture. Man slår initiativ og skiftes til at aktivere sine enheder, dvs. en gruppe infanterister eller f.eks. et køretøj. Man kan kun aktivere en enhed én gang på en tur, men man kan godt slutte en tur og - hvis man vinder initiativet - starte turen med at flytte samme squad. Det kræver at man har flere aktiveringer end sin modstander og at man er villig til at satse - men det er muligt.

Beskrivelsen af infanteri er rimelig enkel, da de kun har 3 stats; Shoot, Fight og Guts; dem bruger du til at Skyde, gå i nærkamp og slå moral for med din soldat. Der er ikke så stor forskel på tropperne, da designerne regner med, at alle fodfolk godt kan finde ud af at skyde; det der gør den store forskel på fodtusser og elitetropper, er hvor villige de er til at slås, så elitetropper har højere Guts end andre. Du kan spille med

nogle specialregler til de forskellige nationer, som afspejler deres forskellige måde at operere på, men det har mindre indflydelse på spillet end i andre tilsvarende systemer. Der er større variation mellem våbene, men stadig sådan at en Stengun har samme stats som en MP-40. Der er dog forskel på en Bren-gun og en MG-42. Der er også forskel på hvor mange skud man kan affyre, alt efter hvor hurtigt man flytter sig. En småløbende soldat med maskinpistol kan affyre flere skud, mens et maskingevær typisk skal ligge stille for at skyde effektivt.

Som i alle spil er der et vist abstraktionsniveau. Terræn har ingen indvirkning på hvor hurtigt dine infanterister bevæger sig, for soldater er rimeligt mobile, specielt når de bliver skudt på; det er typisk først bagefter, når adrenalinen er væk, at folk lægger mærke til de småskader de har fået. Du behøver heller ikke at kigge på hvad den enkelte model kan se. DH&C7B regner med at dine soldater er 'klogere' end du er; de vil benytte sig af al den dækning de kan finde på slagmarken; også den som man 'ikke kan se', fordi dit terræn har færre detaljer end virkeligheden. Det betyder, at hvis en sektion på 4-5 mand besætter et hus, så kigger du ikke på hvor den enkelte mand ligger og hvad han kan se; sektionen har besat huset og kan skyde hele vejen (1800) rundt om huset - og det gælder selvfølgelig også den anden vej, at hele sektionen i huset kan blive ramt af ild, også selv om fjenden umiddelbart ikke kan se din infanterist. Når soldaterne skyder, er det ikke hele sektionen der åbner ild; nogle er i gang med at genlade, nogen assisterer maskingeværskytten, nogle dukker sig osv. Kun halvdelen skyder; typisk dit lette maskingevær og nogle riffelskytter.

Skydning er meget dødelig, hvis dine soldater ikke har god dækning, men spillet handler lige så meget om at tvinge modstanderen væk fra vigtige positioner (objectives), end om at slå dem ihjel. Moral har stor betydning og du skal slå hver eneste gang en enhed bliver beskudt. Alle våben påvirker målenes moral forskelligt; f.eks. har infanteri betydeligt mere respekt for et hurtigt skydende maskingevær, end for et gevær. Da man skal slå så mange moraltest, får den lille

forskel i enhedernes moral mellem fodtusser og elitesoldater (10-20%) relativt større betydning.

Reglerne for kampvogne er rimeligt detaljerede og de virker troværdige. Kampvogne er ikke de omnipotente monstre mod infanteri, som de f.eks. er beskrevet i Flames of War. De har bestemt deres styrker, ikke mindst en stor ildkraft, men de skal bruges i samarbejde med infanteri ellers falder de som bytte for Infanteri - ikke mindst sent i krigen, hvor alle parter undtagen russerne har panserbrydende antitankvåben. Modsat infanteri og antitankkanoner, skal kampvogne slå for at finde deres mål (Acquisition), før de kan skyde; der er nemlig ikke meget udsyn ud af kampvognens små glughuller. De har lidt nemmere ved at finde andre køretøjer, mens infanteri i skjul i f.eks. et hus er sværere at se. Når en kampvogn har fundet sit mål, slår man endnu en gang for at ramme. Alle køretøjer har et kort, hvor våbenes gennembrydningsevne og panstringen de forskellige steder på kampvognen er beskrevet. Du slår et slag for at se hvor på kampvognen du har ramt og et slag for hvor godt projektilet gennembryder panstret; hvis gennembrydningsevnen overstiger pansringen, er kampvognen ramt. Derefter slår du på en tabel for at se hvad der sker med kampvognen og dens besætning; der er ca. 60% chance for, at den er taget ud med det samme.

Der er regler for artilleri og bombardement af flyvere; men på det niveau man som regel spiller, føler jeg at luft- og artilleristøtte måske ikke er så realistisk, så det har jeg endnu ikke spillet med; men det kunne f.eks. være relevant i et spil der foregår på D-dagen. Hvis man spiller med mange figurer, kan man speede spillet op ved at aktivere hele kampvognsdelinger, dvs. 3 af gangen, og ved at undlade at slå for at finde sit mål (Acquisition).

Hvad synes du er godt?

DH&C7B er et fleksibelt spil. Som udgangspunkt er reglerne til 25-28 mm figurer, men de kan bruges til alt fra 15 mm helt op til 54 mm. Du kan også bruge de samme figurer til både DH&C7B og Flames of War, da de selv anbefaler at man ved 15

mm figurer baser dem per section, dvs. 4-5 mand på en base.

Det er billigt både at købe regler og figurer. Reglerne koster 140 kr, mens en hærliste koster xx pund. Det er også rimeligt billigt at spille. Du skal bruge en platoon, som koster 11,5 pund og så nogle kampvogne som koster ca. 5,5 pund stykket (FoW priser).

Troværdige kampvognsregler. Reglerne for kampvogne er nogle af de mest detaljerede jeg har set. Der er enkelte mangler; f.eks regler for stabiliserede kanoner på Shermans og Stuars, men ellers synes jeg kampvognsreglerne er så gode, at jeg helt klart vil foretrække dem frem for f.eks. FoW, hvis jeg skal lave rene kampvognslag.

Alternativ aktivering. Det giver et mere taktisk spil og der skal hele tiden tages beslutninger. Du slipper for at skulle vente på at din modstander flytter hele sin hær.

Kom nu. Det kan ikke alt sammen være så positivt..

Mange modifiers. Der er mange modifiers at holde styr på, når man skal slå for Acquisition, skydning og moral. Det ville være rart hvis forfatterne havde lavet et ark med alle tabeller på og lagt med i reglerne.

Det er ikke så nemt at få fat i. DH&C7B fås kun på nettet hos Iron Ivan Games. Du finder et link til

dem nederst på siden.

Det er ikke så nemt at finde modstandere. Men da det ikke er den store udgift, skulle det ikke være så svært at overtale dine venner.

Hvor kan jeg få mere at vide?

Iron Ivan games - Udgiver af DH&C7B

www.ironivangames.com

Battlefront - Udgiver af Flames of War. 15 mm figurer.

www.battlefront.co.nz

FoW.dk - Dansk importør af Flames of War

www.fow.dk

Peter Pig - Mindre producent af 15 mm figurer.

www.peterpig.co.uk

Artizan Designs - 28 mm figurer til 2. verdenskrig. Masser af infanteri og kampvogne.

www.artizandesigns.com

Crusader Miniatures - 28 mm figurer til 2. verdenskrig. De har dog ingen Late War Tyskere

www.crusaderminiatures.com