

Grundregeln

Würfel

- Jeder Würfel mit einem Ergebnis von **1** zählt in kleinster Weise. Ein 1er kann aber wiederholt werden, wenn es eine Fähigkeit erlaubt.
- Jede geworfene **6** explodiert einmal und erzeugt einen zusätzlichen W6 für den aktuellen Wurf, der gewürfelt wird.
- Wiederholungswürfel dürfen kein zweites Mal wiederholt werden.

Angriff und Verteidigung

Modelle sind in Größen (XS-XL eingeteilt). Dies bestimmt das Wurfresultat.

-	XS	S	M	L	XL
XS	4	3	2	2	2
S	5	4	3	2	2
M	6	5	4	3	2
L	6	6	5	4	3
XL	6	6	6	5	4

Tabelle 0.1: Treffertabelle.

-	XS	S	M	L	XL
XS	4	5	6	6	6
S	3	4	5	6	6
M	2	3	4	5	6
L	2	2	3	4	5
XL	2	2	2	3	4

Tabelle 0.2: Schadenstabelle.

Verteidigung: Jedes Wurfresultat größer/gleich einem Schadenswürfel negiert diesen.

Sicht und Distanz

Sichtfeld: 180° im Frontbereich. Sichtlinie: „True line of sight“. Messen der Distanz von Mittelpunkt der Base zu Mittelpunkt der Base.

Spielablauf

1. **Spielbeginn:** Bestimmung des Szenarios und der Missionen; Aufbau und Aufstellung wie im Szenario beschrieben
2. **Rundenbeginn:** 1W6 + höchsten Moralwert; der Sieger entscheidet wer beginnt (wenn Szenario nichts anderes vorgibt)
3. **Aktionsphase:** abwechselnde Aktivierung der Modelle, bis alles aktiviert wurden (1 Aktion pro Modell)
4. **Rundenende:** Entfernen von Statustoken
5. **NPC-Phase:** Aktionen der aktiven NPCs. Jeder Spieler bewegt bis zu 2 NPC abwechselnd je einen
6. **Spielende:** Auswerten der Siegesbedingungen

Aktion und Reaktion

Aktionstypen

Aktion	Typ
Bewegen	siehe Bewegung
Waffe wechseln	einfach
Schubsen (W6 von aktiven Modell weg)	einfach
Zuschlagen	einfach
Schießen	einfach
Langsames Nachladen	komplex
Schnelles Nachladen	einfach
Moral wiederherstellen	komplex
Gegenstand nutzen / aufheben / fallen lassen	einfach
Gegenstand weitergeben (innerhalb 1)	einfach
Blocken (+1 Rüstung)	einfach

Jede einfache Aktion kann als Reaktion genutzt werden. Aktionen müssen immer soweit wie möglich durchgeführt werden, auch wenn die Reaktion diese blockiert oder unmöglich macht. Die Reihenfolge der Reaktionen bestimmt der Spieler, der „reagiert“. Szenario-NPCs dürfen mit ihren Aktionen in der Spielerphase reagieren.

Ablauf der Aktionsphase

1. Der aktive Spieler bestimmt eine Einheit/ein Modell für eine Aktion.
2. Die Aktion für die Einheit/ein Modell wird angesagt.
3. Der passive Spieler sagt seine Reaktionen für die Einheiten/Modelle an. Alle Modelle mit Sicht dürfen reagieren, die nicht auf der Flucht sind. Reaktionen werden nach dem Ansagen der Aktion angesagt.
4. Die agierenden und reagierenden Einheiten der beiden Spieler werden mit Markern markiert.
5. Die Reaktionen werden geprüft (Reichweite ok, etc.)
6. Die Reaktion wird durchgeführt
7. Die Aktion wird geprüft (Reichweite ok, etc.)
8. Die Aktion wird durchgeführt

Grundaktionen

Bewegung

1. Der aktive Spieler sagt die Aktion und die Bewegungsart an
2. Der passive Spieler sagt seine Reaktionen an
3. Reichweiten prüfen/bestimmen
4. Die Reaktionen wird durchgeführt
5. Die Bewegung wird durchgeführt

Reichweite

Freie Drehung am Anfang und am Ende jeder Bewegung außer Flucht. B = Bewegungswert

Bewegung	Reichweite	Typ	Einschränkung
Ausrichten	0	einfach	Keine Einschränkungen
Laufen	B	einfach	Keine Einschränkungen
Lösen	B	einfach	aus Nahkampf
Marsch	2xB	komplex	
Rennen / Sprinten	2W6+B	komplex	Freie Bewegung im Frontbereich
Angriff	2xB	komplex	Sturmangriff in Richtung eines Ziels, analog zu Marsch und Zuschlagen
Laufen und Schießen	B	komplex	In Richtung eines Ziels, analog zu Laufen
Flucht	W6+B	einfach	Ohne Formation, direkt von der Ursache weg: diese Richtung wird dann beibehalten
Verfolgung	W6+B	komplex	In Richtung des Fliehenden: der Verfolger kann die Route in die Richtung wählen
Klettern	1/2 B	komplex	Keine Einschränkungen
Fallen	0 B	einfach	Distanz mal 1W6 Angriffswürfel (volle Rüstung)
Durchquetschen	1/2 B	einfach	durch NPCs und Feinde

Nahkampf

Angriff nur auf Figuren im Sichtfeld und in Waffenreichweite. Im Nahkampf: sobald Modell angegriffen wurde/hat, bis Gegner eliminiert oder aus Nahkampf gelöst

1. Angriff ansagen
2. Reaktionen ansagen
3. Reaktionen durchführen

4. Angriffsdistanz würfeln/messen und Front/Rücken bestimmen
5. optional: Angreifer bewegen / ausrichten / Angriff umlenken
6. Schlagabtausch durchführen (auch wenn schon kein LP mehr): Angriffserfolge - Verteidigungserfolge = Schaden
7. Verluste entfernen
8. Kampfergebnis bestimmen (für Moral)

Fernkampf

Beschuss in den Nahkampf ist nicht erlaubt.

1. Ziel ansagen
2. Reaktionen ansagen
3. Reaktionen durchführen
4. Reichweite messen und Modifikator bestimmen
5. Beschuss durchführen (auch wenn bereits keine LPs mehr): Treffer-Erfolge - Verteidigungserfolge = Schaden
6. Verluste entfernen
7. Fernkampfergebnis bestimmen (für Moral)

Moral

Sobald mehr als die Hälfte der Lebenspunkte verloren geht muss sofort getestet werden. Danach bei jedem weiteren Lebenspunktverlust oder auf der Flucht bei der nächsten Aktivierung.

1. Anzahl der Moralwürfel würfeln
2. Bestehen: min. so viele Würfel ≥ 4 wie gesamter Lebenspunktverlust vorhanden
3. Sonst: sofort Fluchtbewegung durchführen. Diese Aktion ist beim Lebenspunktverlust frei.

Ist das Modell auf der Flucht, ist keine Reaktion möglich.

NPC-Phase

Reaktionen können in der Phase noch verwendet werden.

1. **Szenario NPCs:** werden gemäß Szenario abgehandelt.
2. **Passive NPCs:** Bis zu 2 NPCs werden abwechselnd bewegt (beginnend mit dem Startspieler)
 - **Aktionen:** NPCs können nur NPC-Aktionen durchführen (siehe Szenario-Regeln) oder sich bewegen
 - **Angriff:** nur aktive NPCs können getötet werden; passive können nicht attackiert werden