

Bewegung 6"

Motivation-/Fähigkeitstest

Rekrut +1
 Ausgebildet +2
 Veteran +3

Wiederholungswürfe

Rekrut 0
 Ausgebildet 1
 Veteran 2

Befehlsreichweite

Modell zu Modell/Squad zu Squad
 Rekrut 1"/3"
 Ausgebildet 2"/6"
 Veteran 3"/9"

Gesicherter Bereich

4 oder mehr Modelle einer Einheit.
 Gilt nicht/nicht aktiv, wenn:
 Modelle nicht Base an Base &
 Einheit in Nebelwolke
 oder Einheit in 100% Dunkelheit
 oder Einheit in dichtem Wald

Sichtfeld Modell 90°

Dämmerung/Nacht

-1/-2 auf den Fähigkeitswurf (Waffe abfeuern), wenn der Gegner mehr als 12" entfernt ist.

Nahkampf

1. in Basekontakt kommen (Bewegen + Waffe abfeuern)
 2. gleichzeitiger Schusswechsel mit FR1
 3. Angreifer testet auf Angriff
 4. Verteidiger testet auf Abwehr
- +++ „Überfall beachten“ +++

Erschöpfung

Wird eine Einheit mehr als einmal aktiviert, erhält sie einen Erschöpfungsmarker bis zum Ende des Spiels. Die Einheit erhält folglich auf alle Tests einen Malus von „-1“.

Sperrfeuer

6 Schuss (Treffer sind nicht zwingend notwendig) halten den Gegner nieder. Verteidiger kann sich zurück ziehen.
 -Feige von hinten! Regel
 -Deckung beachten

Köpfe runter!

Eine Einheit verzichtet auf seine Taktiken, ist dann hinter der Deckung nicht sichtbar.

Deckung

Finden sie sich in direkten Kontakt mit einem Objekt und es wird zerstört, so müssen sie testen ob sie Schaden davon tragen.

Würfle dafür einen W10. Bei 1 – 5 geschieht dem Modell nichts, bei 6 – 10 wird es von einem Splitter oder Trümmerteil getroffen.

Teste dann auf seinen Rang, ob er überlebt oder seine Wunde direkt verbinden kann. Besteht er seinen Test nicht, wird das Modell aus dem Spiel entfernt.

Waffenarten

Teamwaffe: Mali bei Modellverlust, Boni bei zusätzlichen Modellen
 Schwer: Bewegung -1"
 Immobil: Stantionär
 Panik: Gegner und Modelle in BF-Reichweite müssen auf Panik testen
 Explosion +X: Entspricht dem Radius – halber Radius Modellverlust, Radius Wurf von bis unter 5 Modell wird aus der Zone geschleudert.
 HE + X: Bonus von X bei Wurf von bis unter 5.
 Brandschaden: Fahrzeuge geraten bei 9+ in Brand, jede Runde testen, siehe Fahrzeugschadenstabellen.

Sanitäter & Medics

Beindet sich ein Sanitäter in Befehlsreichweite zu einem beliebigen anderen Modell, darf es dieses unterstützen. Er muss sich dennoch in Befehlsreichweite zu seinem Squad befinden.

Wird ein Soldat verwundet, darf dieser einmal pro Spiel einen W10 würfeln. Bei einer 1-5 erliegt seiner Verletzung und wird aus dem Spiel entfernt. Bei einer 6 bis 10 darf er am Anfang der nächsten Runde wieder normal agieren.

Er bekommt daraufhin einen „Erste Hilfe-Marker“. Wird er wieder getroffen, sind die Verletzungen zu schwer und das Modell wird aus dem Spiel entfernt.

Scharfschützen

Unsichtbar
 Bevor ein Scharfschützen-Team beschossen werden darf, muss es entdeckt werden. Es gilt solange als "Vollständig verdeckt" (nicht sichtbar), bis es sich bewegt, geschossen oder ein Gegner sich an das Modell heranbewegt hat.

Ein Scharfschütze oder das Team darf sich wieder „unsichtbar“ machen, wenn es sich außerhalb des Sichtbereiches des Gegners bewegt. Im Idealfall nachts oder in hoher Deckung (die Modelle müssen als vollständig verdeckt gelten).

Zum Töten ausgebildet

Ein Scharfschütze darf gezielt einzelne Modelle beschießen. Das heißt, dass er einen NCO eines Squads eliminieren darf, anstatt den Schuss auf das gesamte Squad abzufeuern.

Fahrzeuge beschießen

Er darf auch gezielt Modelle in offenen Fahrzeugen sowie Kommandanten, welcher von der Regel „Luke öffnen“ Gebrauch machen, unter Beschuss nehmen. Vorausgesetzt es besteht eine Sichtlinie zum Modell und der Schütze befindet sich 6 Zoll über dem Fahrzeug-Horizont.

Taktik	Beschreibung
Weitere Bewegung	Das Modell darf sich zusätzlich bis zu 6" bewegen (Unabhängig vom Rang des Modells). Der Malus schwerer o.ä. Waffen wirkt sich auch auf die Zusatzbewegung aus.
Waffe abfeuern/Nahkampf	Das Modell feuert seine Waffe ab. Schießt ein Modell unmittelbar nachdem es sich bewegt hat, erhält es auf das Abfeuern der Waffe, einen Malus von -1.
Inventar benutzen	Das Modell nutzt sein Inventar.
Sektor bewachen	Ein Einzelmodell oder Squad sichert einen 90° Sichtbereich. Bewegt sich ein gegenerisches Modell hindurch, so kann der Angreifer dieses Modell in der Runde des Gegners beschießen.
Spezialtaktiken	Bestimmte Modell verfügen über besondere beschriebene Fähigkeiten.

Gelände	Infanterie Zoll
Straße, Ebene	0
Holpriger Weg, Feldweg	0
Schlamm, Felsiger Weg	-1
Schnee, Bach	-1
Hoher Schnee, Fluss	-2
Sumpf	-2
Gestrüpp, Getreidefelder	-2