

PERIMETER

Diese Spezialfertigkeit bezeichnet die sogenannten Perimeter-Waffen und die Ausrüstungsgegenstände, die sich um ihre Träger herumbewegen.

PERIMETER

(AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

Verpflichtend.

VORAUSSETZUNGEN

» Im **Reaktiven Zug** muss sich die aktive Einheit, um den **Stand-By-Modus** zu aktivieren, innerhalb der **SL** und des **KB** des Trägers befinden, wenn sie seinen Befehl ansagt oder ausführt.

EFFEKTE

» Wenn der Träger aufgestellt wird, platziert der Spieler auch alle Perimeter-Waffen oder Ausrüstungsgegenstände (die alle als **Perimeter-Gegenstände** bezeichnet werden), über die diese Einheit verfügt, vollständig innerhalb seines **Kontrollbereichs**, gemäß den allgemeinen Aufstellungsregeln.

» Wenn diese **Perimeter-Gegenstände** aufgestellt werden, darf sich keine gegnerische Einheit innerhalb ihres **Kontrollbereichs** befinden. Der Spieler kann den **KB** überprüfen, wenn er sie aufstellt und ihre Platzierung anpassen, um diese Regel einzuhalten. Wenn es z.B. aufgrund von **Abweichung** oder den Aufstellungsbedingungen unvermeidlich ist, dass sich gegnerische Einheiten innerhalb deren **KB** befinden, können die Perimeter-Gegenstände nicht aufgestellt werden und sind für den Spieler verloren.

» **Aktiver Zug.** *Perimeter-Gegenstände* werden durch jeden von ihrem Träger angesagten Befehl aktiviert. Jedes Mal, wenn der Träger *Vorsichtige Bewegung*, *Klettern*, *Bewegen* oder *Sprung* ansagt, führen seine Perimeter-Gegenstände die gleiche Fertigkeit aus. Wenn der Träger eine andere Fertigkeit als die zuvor genannten ansagt, machen die Perimeter-Gegenstände gar nichts und gelten so als ob sie *Abwarten* würden.

⊙ Wenn sie sich bewegen, müssen die Perimeter-Gegenstände die **Formation** mit ihrem Träger beibehalten.

⊙ Jedes Mal, wenn der Träger einen Befehl ansagt, muss ein **Anfangs- und End-Formationscheck** durchgeführt werden.

» Die Perimeter-Gegenstände gewähren im **Aktiven Zug** ARBs wie Einheiten. Allerdings gewähren der Träger und seine Perimeter-Gegenstände jeder gegnerischen Einheit innerhalb ihrer **SL** und **KB** nur **einen einzigen ARB**.

» **Reaktiver Zug.** Jedes Mal, wenn der Träger einen ARB ansagt, muss ein **Initialer und Finaler Formationscheck** durchgeführt werden. Im **Reaktiven Zug** kann ein Perimeter-Gegenstand nur einen **Boost** ausführen. Wenn der **Perimeter-Gegenstand** dazu in der Lage ist **Boost** zu anzusagen, dann unterscheidet sich sein ARB immer von dem seines Trägers.

» **Stand-By-Modus.** Im **Stand-By-Modus** bleibt der Perimeter-Gegenstand unbeweglich dort stehen, wo ihn sein Träger platziert hat, bis er von einer gegnerischen Einheit aktiviert wird.

⊙ Durch ausgeben einer Kurzen Fertigkeit oder eines ARB kann der Träger eine beliebige Anzahl seiner **Perimeter-Gegenstände** in den **Stand-By-Modus** versetzen, was er mit einem **Stand-By-Marker** kennzeichnet. Diese Aktion zählt als **Angriff**.

⊙ Ein Perimeter-Gegenstand kann nicht in den **Stand-By-Modus** versetzt werden, wenn sich ein gegnerischer Tarn- oder TO-Marker innerhalb seines **Kontrollbereichs** befindet. Diese Regel gilt nicht, wenn sich ein gültiger, nicht getarnter, Gegner innerhalb des **KB** befindet.

» Ein Perimeter-Gegenstand, der sich nicht im **Stand-By-Modus** befindet, geht am Ende des Befehls in den Zustand **Getrennt** über, in dem er die **Formation** mit seinem Träger auflöst oder der Träger in den Zustand **Isoliert** oder einen **Null-Zustand** übergeht.

» In Bezug auf Eigenschaft **Einweg** wird ein Perimeter-Gegenstand dann verbraucht, wenn er explodiert, sich im Zustand **Getrennt** befindet oder in den **Stand-By-Mode** versetzt wird.

BOOST

BOOST

(ARB)

Verpflichtend.

VORAUSSETZUNGEN

» Eine gegnerische Einheit muss einen Befehl innerhalb des **KB** eines **Perimeter-Gegenstands** ansagen oder ausführen.

» Die gegnerische Einheit muss sich an zugänglicher Position innerhalb des **KB** des **Perimeter-Gegenstands** befinden, wenn sie einen Befehl ansagt oder ausführt.

EFFEKTE

» Wenn Boost angesagt wird, bewegt sich der **Perimeter-Gegenstand** immer so lange, bis er in Basekontakt mit dem Ziel gelangt, egal wie weit das innerhalb seines **Kontrollbereichs** befindliche Ziel entfernt ist und unter Berücksichtigung der Tatsache, dass er in Bezug auf das Ansagen seiner Bewegungsbahn über die Spezialfertigkeiten **Supersprung** oder **Klettern Plus** verfügt. Die Waffe oder der Ausrüstungsgegenstand explodiert automatisch am Ende seiner Bewegung, wenn er in Basekontakt mit dem Ziel (oder in Kontakt mit der **Silhouette** des Ziels) gelangt.

» Sobald Boost einmal angesagt wurde, erreicht der **Perimeter-Gegenstand immer** sein Ziel, beendet seine Bewegung und explodiert dann in Kontakt mit der Base oder Silhouette.

» Wenn ein **Perimeter-Gegenstand** Boost ansagt, kann er den **Kontrollbereich** seines Trägers verlassen.

» Boost kann nicht angesagt werden, wenn der Pfad vom **Perimeter-Gegenstand** zum Ziel hin blockiert ist, z.B. von einem unpassierbaren Hindernis (wie einer Wand von unendlicher Höhe, einer geschlossenen Tür oder einem versiegelten Raum, ...) oder der verfügbare Raum zu klein für die **Silhouette** des **Perimeter-Gegenstands** ist.

» **Perimeter-Gegenstände** werden nicht durch gegnerische Tarn-, TO oder Imitation-Marker aktiviert, und nicht durch Spezialfähigkeiten oder Ausrüstung deren Beschreibung angibt, dass sie **Perimeter-Gegenstände** nicht auslösen.

» Sobald der **Perimeter-Gegenstand** explodiert ist, muss er vom Spielfeld entfernt werden.

KONFRONTATION MIT EINEM PERIMETER-GEGENSTAND

Der Explosion eines Perimeter-Gegenstands kann man nur entgehen, indem man erfolgreich einen Normalen Ausweichen-Wurf ablegt.

PERIMETER-GEGENSTAND SPIELBEISPIEL #1

Der Moran Akinyi, ein Massai-Jäger der Nomaden mit zwei CrazyKoalas (Perimeter-Waffen), sagt einen Befehl mit *Bewegen + Entdecken* an. Mit der ersten Kurzen Fertigkeit des Befehls bewegt sich Akinyi; ebenso bewegen sich seine zwei CrazyKoalas und halten *Formation* mit ihm. Während der zweiten Kurzen Fertigkeit des Befehls, *Entdecken*, tun die CrazyKoalas nichts, da sie sich während des *Aktiven Zugs* nur bewegen können.

PERIMETER-GEGENSTAND SPIELBEISPIEL #2

Mit dem letzten Befehl aus der *Befehlsreserve* seiner *Kampfgruppe* sagt Akinyi den Befehl *Bewegen + Bewegen* an. Er bewegt sich bis zu einer Mauer und seine CrazyKoalas folgen ihm. Während des *Aktiven Zugs* seines Gegners sagt der Füselier Angus, der sich auf der anderen Seite der Mauer befindet, die erste Kurze Fertigkeit seines Befehls an: *Bewegen*. Dies aktiviert die beiden CrazyKoalas, da er sich innerhalb deren *Kontrollbereich* befindet, und so sagen beide Boost und ihre Bewegungsbahn an: CrazyKoala #2 bewegt sich um die Mauer herum, um mit Angus zu Beginn seiner Bewegung zusammenzutreffen, während sich CrazyKoala #1 um die andere Seite der Mauer herumbewegt, um mit ihm am Ende seiner Bewegung zusammenzutreffen. Als Angus erkennt, dass er sich in Reichweite der beiden CrazyKoalas befindet, sagt er verzweifelt die zweite Kurze Fertigkeit seines Befehls an: *Ausweichen*. Er muss einen Normalen K-Wurf erfolgreich ablegen, um den beiden *Angriffen* zu entgehen. Sein K-Wert ist 10 und er wirft eine 5, womit er erfolgreich ist, weshalb er beiden *Angriffen* ausweicht. CrazyKoala #2 aktiviert und rennt auf Angus zu, während dieser mit seiner Bewegung beginnt. Er gelangt in Basekontakt und explodiert automatisch. Zwischenzeitlich aktiviert sich auch CrazyKoala #1 und rennt von der anderen Seite der Mauer her auf Angus zu, gelangt in Basekontakt und explodiert am Ende der Bewegung des Füseliers. Aber da Angus seinen *Ausweichen*-Wurf erfolgreich bestanden hat, erleidet er keinen Schaden und die CrazyKoalas müssen vom Spielfeld entfernt werden.

Wenn Angus seinen K-Wurf nicht geschafft hätte, dann hätte er zwei R-Würfe gegen Schaden 15 ablegen und die Regeln für Shock-Spezialmunition anwenden müssen. Die CrazyKoalas werden nach der Explosion vom Spielfeld entfernt.

Im militärischen Umfeld wird der Begriff Taktische Perimetergeräte für automatisierte Zonen-Verteidigungssysteme verwendet. Diese Geräte wurden eigens für den Schutz des direkten Umfelds des Nutzers entwickelt, aber auch dafür, Eindringversuche im Rahmen der Sicherungsaufgaben des Nutzers zu entdecken und/oder zu unterbinden, und dies sowohl innerhalb eines Operationsbereichs als auch in besonders neuralgischen Einrichtungen.

SPIELBEISPIEL #2

PERIMETER-GEGENSTAND

