

# Regelreferenz

## Die Spielrunde

### Taktikwurf

Der Gewinner dieses Wurfs hat den Taktischen Vorteil für diese Runde.

### Impulse

**1) Schicksalswurf.** Ein Spieler (vom Spieler mit dem Taktischen Vorteil bestimmt), rollt einen Schicksalswürfel und erhält eine „Hand“ an Aktivierungsmarkern: entweder 1 Marker, 2 Marker oder, falls **F42** gewürfelt wird, 0 Marker.

**2) Aktivierungen planen.** Dieser Spieler platziert alle Aktivierungsmarker von seiner Hand mit der Bereit-Seite nach oben neben den Modellen, die er aktivieren möchte. Wenn der Spieler mehr als einen Marker hat, wählt er die Modelle aus, die er aktivieren möchte, und platziert einen Marker neben jedem dieser Modelle.

**3) Aktivierungen ausführen.** Dieser Spieler führt in beliebiger Reihenfolge die Aktivierung jedes seiner Modelle aus und dreht den Bereit-Marker auf die Fertig-Seite, sobald er die jeweilige Aktivierung beendet hat.

**4) Der andere Spieler wiederholt die Schritte 1), 2) und 3).**

**5) Die Spieler aktivieren solange abwechselnd ihre Modelle, bis alle Modelle beider Spieler aktiviert wurden.**

### Runde beenden

Entfernt einen Fertig-Marker von jedem Modell und legt sie alle zurück in den Vorrat der Aktivierungsmarker.

## Angriffssequenz

Wenn ein Modell angreift, folge dieser Sequenz:

- Wähle die Waffe und das Ziel
- Angriffswürfe
- Deckungswürfe
- Schadenswürfe
- Entschlossenheitsproben

### Angriffswürfe

Der Angreifer wirft einen Würfel für jeden Punkt Schussfrequenz, der benutzen Waffe. Er kann nur eine Waffe verwenden und kann keine Fernkampfaffen nutzen, wenn er zuvor eine Doppelte Bewegung ausgeführt hat oder sich in Nahkampfreichweite eines Gegners befindet. Die Zahl, die beim Werfen des Fähigkeitswürfels benötigt wird, um mit einem Angriff das Ziel zu treffen, hängt von der Distanz zwischen dem angreifenden Modell und dem Ziel ab:

Nahkampfreichweite: 3+

Kernschussreichweite: 4+

Kurze Reichweite: 5+

Lange Reichweite: 6+

### Deckungswürfe

Wenn sich das Zielmodell in Langer Reichweite befindet und nicht „offen steht“, wirft der Gegner üblicherweise einen **WS**. Ist das Ergebnis eine 4+, wird der Treffer negiert. Falls das Ergebnis eine 3 oder niedriger ist, wurde das Modell getroffen und der Schütze würfelt anschließend den Schaden aus.

### Schadenswürfe

Für jeden Treffer, der nicht verhindert wird, prüft der Spieler die Waffenprofilwerte und wirft den entsprechenden Stärkewürfel. Das Ergebnis des Würfelwurfs wird dann mit dem Panzerungswert des Ziels verglichen. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Panzerungswert des Ziels ist, fügt der Treffer dem Ziel einen Schadenspunkt zu. Üblicherweise wird ein Modell, das einen Schadenspunkt erhalten hat, aus dem Spiel entfernt. Ist das Ergebnis niedriger als der Panzerungswert, muss das Modell eine Entschlossenheitsprobe durchführen.

## Entschlossenheitsproben

Wenn ein Modell durch einen gegnerischen Angriff einen oder mehr Treffer erhalten hat und nicht verwundet wurde, nachdem alle Deckungswürfe und Schadenswürfe abgehandelt wurden, muss es anschließend eine Entschlossenheitsprobe für jeden Schadenswurf durchführen, den es gerade überlebt hat. Eine Entschlossenheitsprobe wird durchgeführt, indem der Entschlossenheitswürfel des Modells geworfen und das Ergebnis mit der Tabelle unten verglichen wird.

### Tabelle Entschlossenheitsprobe

Würfelergebnis	Effekt
6+	Kein Effekt
2-5	Taumeln
1	Rückzug!

## Schwere Waffen VS Entschlossenheitsprobe

Wenn ein Modell von einer Schwere Waffe (alles mit Stärke **WS** oder mehr) getroffen und nicht vernichtet wird, ist der Entschlossenheitswert des Modells für die anschließende Entschlossenheitsprobe um einen Schritt erschwert. Dies bedeutet, dass es den nächstschlechteren Würfel verwenden muss (z.B. verwendet es einen **WS** statt des üblichen **WS**.)

## Misslungene Entschlossenheitsprobe – Rückzug!

Wenn ein Modell im Zuge seiner Entschlossenheitsprobe eine 1 wirft, wird das Modell aus dem Spiel entfernt und zählt als vernichtet.

## Misslungene Entschlossenheitsprobe – Taumeln

Wenn ein Modell im Zuge seiner Entschlossenheitsprobe eine 2 – 5 würfelt, taumelt es – sollte das Modell bereits einen Fertig-Marker haben, erhält es einfach einen weiteren solchen Marker. Sollte es bisher keine Fertig-Marker haben, erhält es zwei. Auf diese Weise können taumelnde Modelle leicht erkannt werden, da sie mit **zwei oder mehr Fertig-Markern** markiert sind.

Sollte ein Modell mit zwei Fertig-Markern versehen sein, so hat dies den Effekt, dass es in dieser Runde nichts tun kann. Da Modelle nur einen Aktivierungsmarker am Ende jedes Zuges verlieren, wird es auch im nächsten Zug oder den nächsten Zügen nichts tun können. Du brauchst dir aber keine Sorgen machen: dein Anführer kann Modellen dabei helfen, die zusätzlichen Fertig-Marker schneller loszuwerden.

Außerdem ist ein taumelndes Modell anfälliger für gegnerische Nahkampftackten – siehe „Hasta la vista, Baby!“.

## „Hasta la vista, Baby!“

Gegner, die ihren Zug in Nahkampfreichweite eines taumelnden Modells beenden, sind nicht gezwungen ihre Nahkampfaffen einzusetzen (außer sie befinden sich in Nahkampfreichweite eines anderen Gegners, der nicht taumelt).

Entscheidet sich ein Gegner im Gegensatz dazu, ein taumelndes Modell innerhalb der Nahkampfreichweite mit einer Nahkampf- oder Fernkampfaffe anzugreifen, trifft der Angriff bereits bei 2+. Wurde ein Treffer erzielt, sind keine Deckungswürfe erlaubt und die Waffe, mit der angegriffen wurde, zählt, als hätte sie Waffenstärke **WS** – Hasta la vista, Baby!

## Anführer

Modelle mit der Spezialregel Kommando (n) werden Anführer genannt und verfügen über „einen Kommandowert von n.“ Sie haben die nachfolgenden Fähigkeiten, die sich auf alle sichtbaren verbündeten Modelle, mit Ausnahme von anderen Anführern, innerhalb der Kommandoreichweite auswirken. Die Kommandoreichweite entspricht normalerweise der Kernschussreichweite (z.B. Gehen-Schablone).

## „Komm mit mir, wenn du leben willst.“

Wenn du während des Schrittes „Aktivierungen planen“ eines Impulses diesem Modell einen Bereit-Marker zuweist (entsprechend den normalen Regeln), kannst du sofort im Anschluss weitere Marker aus dem Vorrat nehmen, deren Anzahl maximal seinem Kommandowert (n) entspricht. Diese Marker kannst du dann jedem sichtbaren verbündeten Nicht-Anführer-Modell zuweisen, das bisher über noch keine Bereit- oder Fertig-Marker verfügt und sich innerhalb Kommandoreichweite befindet.

## „Die Zukunft ist nicht vorherbestimmt. Wir selbst sind unseres Schicksals Schmie.“

Wenn du bei der Bestimmung der Anzahl an Aktivierungsmarkern, die du erhältst, **F42** würfelst, kannst du eines (und nur eines!) deiner Anführer-Modelle ohne Bereit- oder Fertig-Marker auswählen

# Schnellspiel-Referenz

## Der Widerstand

### Widerstandskämpfer

Fähigkeit	Panzerung	Entschlossenheit	Spezial
<b>WS</b>	4+	<b>WS</b>	–

**Waffen:** Kampfmesser & entweder Schrotflinte, Sturmgewehr, Plasmagewehr, Granatwerfer oder Raketenwerfer (PB)

Waffe	RW	SF	Stärke	Spezial
Kampfmesser	NK	1	<b>WS</b>	–
Schrotflinte	Kurz	1	<b>WS</b>	Mannstoppwirkung
Sturmgewehr	Lang	2/1	<b>WS</b>	Halbautomatisch
Plasmagewehr	Lang	2/1	<b>WS</b>	Halbautomatisch
Granatwerfer	Lang	1	<b>WS</b>	Kleine Fläche
Raketenwerfer	Lang	1	<b>WS</b>	Aufstützen

### Spezialregeln

#### Aufstützen

Diese Waffe kann nicht abgefeuert werden, wenn das Modell sich als Teil seiner Aktivierung bewegt hat.

#### Halbautomatisch

Befindet sich das Ziel in Langer Reichweite, zählt diese Waffe, als hätte sie Schussfrequenz 1. Befindet sich das Ziel in Kurzer Reichweite, zählt diese Waffe, als hätte sie Schussfrequenz 2.

#### Mannstoppwirkung

Diese Waffe hat auf Kernschussreichweite Stärke **WS**.

#### Kleine Fläche

Falls das Ziel getroffen wurde, überprüfe, ob im Umfeld des getroffenen Modells befindliche Modelle ebenfalls von dieser Waffe getroffen werden. Diese Ziele nennen wir Sekundärziele. Platziere zur Überprüfung die Nahkampfreichweite-Schablone an der Basis des Primärziels und drehe sie einmal um die Basis herum. Sämtliche Modelle, deren Basis von der Schablone berührt oder überschritten werden, wurden ebenfalls getroffen. Fahre mit den Schadenswürfen für alle getroffenen Modelle fort, wobei der aktivierte Spieler die Reihenfolge der Würfe festlegt. Modelle, die von Waffen getroffen werden, die eine Wirkung auf einen Bereich haben (Flächenwirkung), dürfen keine Deckungswürfe ausführen. Sollte das angreifende Modell selbst oder ein irgendein verbündetes Modell ein mögliches Sekundärziel sein, dann darf das angreifende Modell nicht feuern.

– dieser Anführer nutzt seine schiere Willenskraft, um das gewürfelte Ergebnis aufzuheben. Du kannst sofort im Anschluss Marker aus dem Vorrat nehmen, deren Anzahl maximal seinem Kommandowert (n) entspricht. Weise den ersten Marker dem Anführer selbst zu und weise dann die verbliebenen (sofern vorhanden) Marker sichtbaren verbündete Nicht-Anführer-Modellen zu, die bisher über noch keinen Fertig- oder Bereit-Marker verfügen und sich innerhalb der Kommandoreichweite befinden.

## Auf die Füße, Soldat!

In der Phase „Runde beenden“, nachdem ein Fertig-Marker von jedem verbündeten Modell entfernt wurde, kann der Anführer Fertig-Marker von jedem sichtbaren verbündeten Modell innerhalb der Kommandoreichweite entfernen (selbst von anderen Anführern, aber nicht von ihm selbst), deren Anzahl maximal seinem Kommandowert (n) entspricht.

## Die Maschinen

### Endoskelett

Fähigkeit	Panzerung	Entschlossenheit	Spezial
<b>WS</b>	8+	<b>WS</b>	Geistlos, Ich komme wieder

**Waffen:** Terminatorklauen und Plasmagewehr

Waffe	RW	SF	Stärke	Spezial
Terminatorklauen	NK	1	<b>WS</b>	–
Plasmagewehr	Lang	2	<b>WS</b>	–

### Spezialregeln

#### Geistlos

Maschinen führen niemals Deckungswürfe durch.

#### Ich komme wieder

Wirf einen **WS**, wenn ein Modell, das über diese Spezialregel verfügt, vernichtet wurde (außer wenn es durch einen Angriff mit „Hasta la vista, Baby!“ oder durch das Rückzugsergebnis einer Entschlossenheitsprobe vernichtet wurde). Ist das Ergebnis eine 5 oder 6, so wurde das Modell nicht vernichtet, sondern wird stattdessen zu einem Kriecher. Wenn es zu einem Kriecher wird, muss das Modell außerdem eine Entschlossenheitsprobe für das Überleben eines Treffers durchführen.

Kriecher verfügen über die unten aufgeführten Werte. Zusätzlich können sie keine Doppelten Bewegungen ausführen und behandeln alle Barrieren als undurchdringlich. Außerdem findet die Regel Geistlos ab diesem Punkt keine Anwendung mehr.

### Kriecher

Fähigkeit	Panzerung	Entschlossenheit	Spezial
<b>WS</b>	8+	<b>WS</b>	Langsam

**Waffen:** Terminatorklauen

### Spezialregeln

#### Langsam

Das Modell verwendet die Kriechen-Schablone für normale Bewegungen und die Gehen-Schablone für Doppelte Bewegungen (Beachte, dass Kriecher keine Doppelten Bewegungen ausführen können).

# Modellprofile

## Menschlicher Widerstand (USA)

Modell	Fähigkeit	Panzerung	Entschlossenheit	Spezial
Widerstandskämpfer	WG	4+	WB	-
Unteroffizier des Widerstands	WG	4+	W10	Kommando 1
Kommandant des Widerstands	WG	4+	W10	Kommando 2
John Connors Leutnant	WB	4+	W10	Kommando 2, Widerstandsfähig (2)
Kyle Reese [1]	WB	4+	W12	Kommando 3, Widerstandsfähig (2)
John Connor [1]	WB	4+	W12	Kommando 5, Widerstandsfähig (2), Taktisches Genie
Sarah Connor [1]	WB	3+	W20	Kommando 3, Widerstandsfähig (2)
Pops [1]	W10	8+	W20	Ich komme wieder, Maschine, Beschützer
Polizist	WG	3+	WG	-
SWAT	WG	4+	WB	-

## Menschlicher Widerstand (USA) - Fahrzeuge

Modell	Fähigkeit	Panzerung	Entschlossenheit	Spezial
Abrams MBT	WB	10+	W20	Fahrzeug, Widerstandsfähig (3)
Bradley APC	WB	8+	W20	Fahrzeug, Transport (7), Widerstandsfähig (2)
Auto	WG	5+	WB	Fahrzeug, Größe 2, Transport (3)
Humvee	WG	7+	W12	Fahrzeug, Transport (4), Widerstandsfähig (2)
Pickup	WG	5+	WB	Fahrzeug, Größe 2, Transport (6)
Truck	WG	6+	W10	Fahrzeug, Transport (12), Widerstandsfähig (2)
Angriffshelikopter Apache	WB	6+	W12	Fahrzeug, Senkrechtstarter, Extrem Schnell, Widerstandsfähig (2)
Transporthelikopter Black Hawk	WB	6+	W12	Fahrzeug, Senkrechtstarter, Extrem Schnell, Transport (10), Widerstandsfähig (2)

## Die Maschinen

Modell	Fähigkeit	Panzerung	Entschlossenheit	Spezial
Endoskelett	WB	8+	W20	Ich komme wieder
Kriecher	WG	8+	W20	Langsam
T-1000	W10	8+	W20	Widerstandsfähig (3), Infiltration, Kommando (2), Mimetische Polylierung, Sprinten
Cyborg-Infiltrator	WB	8+	W20	Ich komme wieder, Infiltration
Prototyp-Infiltrator	WB	8+	W20	Ich komme wieder, Freundlich?
Spider Tank	WB	9+	W20	Größe 3, Widerstandsfähig (2)

## Die Maschinen - Fahrzeuge

Modell	Fähigkeit	Panzerung	Entschlossenheit	Spezial
Hunter-Killer-Gunship	WB	8+	W20	Fahrzeug, Senkrechtstarter, Extrem Schnell, Transport (6*), Widerstandsfähig (2)
Hunter-Killer-Verfolgungseinheit	WB	9+	W20	Fahrzeug, Widerstandsfähig (3)

# Waffenreferenz

## Waffentabelle Widerstand

Waffe	RW	SF	Stärke	Spezial
Fäuste	NK	1	W4	-
Kampfmesser	NK	1	WG	-
Haftmine	NK	1	W12	Kleine Fläche, Selbstmörderisch
Bogen/Armbrust	Lang	1	W4	-
Pistole	Kurz	1	WG	-
Maschinenpistole	Kurz	2	WG	-
Schrotflinte	Kurz	1	WG	Mannstoppwirkung
Gewehr	Lang	1	WG	-
Scharfschützengewehr	Lang	1	WG	Scharfschütze
Schw. Scharfsch.gewehr	Lang	1	WB	Scharfschütze
Sturmgewehr	Lang	2/1	WG	Halbautomatisch
Plasmagewehr	Lang	2/1	WB	Halbautomatisch
Leichtes MG	Lang	3	WG	-
Schweres MG	Lang	3	WB	Aufstützen
Granatwerfer	Lang	1	W10	Kleine Fläche
Panzerfaust	Lang	1	W12	Munition (1)
Mörser	Lang	1	WB	Aufstützen, Indirekt, Kleine Fläche
Maschinenkanone	Lang	3	W10	Aufstützen
Raketenwerfer (PB)	Lang	1	W20	Aufstützen
Raketenwerfer (HE)	Lang	1	W10	Aufstützen, Mittlere Fläche
Panzergeschütz (PB)	Lang	1	W20	Aufstützen, HE-Munition
Panzergeschütz (HE)	Lang	1	W10	Aufstützen, Kleine Fläche
Minigun	Lang	5	WG	Aufstützen
Gatling Gun	Lang	4	WB	Aufstützen

## Waffentabelle Maschinen

Waffe	RW	SF	Stärke	Spezial
Terminatorklauen	NK	1	W10	-
Stich-/Schneidwerkzeuge	NK	1	W12	-
Schädelstampfer	NK	1	W12	-
Speer aus Polylegierung	Kurz	1	WG	-
Plasmagewehr	Lang	2	WB	-
Flammenwerfer	Kurz	1	WG	Flammen
Schw. Plasmagewehr	Lang	3	W10	Aufstützen

