



Universalis – Regelbuch

Markus Lobedann

Version 0.6.0

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
1. Was braucht man	2
2. Das Spiel	4
2.1. Fraktionen	4
2.2. Gruppen	4
2.3. Gruppenführer	4
2.4. Einheitenkarte	4
3. Modelle	6
3.1. Profile	6
3.2. Modell-Typen	6
3.3. Attribute	6
3.4. Geschwindigkeit	7
3.5. Trefferpunkte	7
3.6. Größenprofil	8
3.7. Profilmodifikatoren	8
4. Grundregeln	10
4.1. Aktionspunkte	10
4.2. Sichtfeld	10
4.3. Sichtlinie	10
4.4. Tragkraft	11
4.5. Gefahrenbereich	11
4.6. Wahrnehmungsbereich	12
4.7. Entfernungen messen	12
4.8. Würfelwürfe	12
5. Ablauf des Spiels	14
5.1. Aufbau des Spielfeldes	14
5.2. Missionsauswahl	14
5.3. Vorbereiten der Gruppe	14
5.4. Aufstellen der Modelle	14
5.5. Runden	15
5.6. Initiativephasen	15
5.7. Rundenende	15
6. Aktionen und Reaktionen	17
6.1. Aktionen	17
6.2. Reaktionen	17
6.3. Übersicht	17
7. Eigenschaften	19
7.1. Aktionen	19
7.2. Regeln	19

7.3. Einmalnutzung	19
7.4. AP-Kosten	20
8. Bewegung	21
8.1. Bewegungsart	21
8.2. Bewegungstest	21
8.3. Aktionen	21
8.4. Reaktionen	23
8.5. Springen	23
8.6. Vertikale Bewegung	23
8.7. Klettern	23
8.8. Herunterfallen	23
8.9. Schnelle Bewegungen	24
8.10. Liegende Modelle	24
9. Gelände	25
9.1. Geländeteile	25
9.2. Objekte	25
9.3. Deckung	26
9.4. Passierbarkeit	27
9.5. Sicht	27
9.6. Geländetypen	27
9.7. Umgebungsbedingungen	29
10. Schaden & Rüstung	30
10.1. Schadensprofil	30
10.2. Rüstungsprofil	30
10.3. Schadenseffekte	30
10.4. Übersicht	31
10.5. Verletzungs- und Rüstungswurf	32
10.6. Schadensanwendung	32
11. Zustände	33
11.1. Brennen	33
11.2. Eliminiert	33
11.3. Kritisch	33
11.4. Panik	34
11.5. Schock	34
11.6. Vergiftung	35
12. Waffen	36
12.1. Fernkampfaffen	36
12.2. Nahkampfaffen	36
12.3. Wurfaffen	36
12.4. Waffenklassen	36
12.5. Additive Stärke	36

12.6. Unhandliche Waffen	37
12.7. Nachladen	37
12.8. Einmalnutzung	37
12.9. Beispiele für Waffenklassen	37
13. Rüstung	39
13.1. Regeln	39
13.2. Additiver Schutz	39
13.3. Selbsttragend	39
14. Fernkampf	40
14.1. Durchführung	40
14.2. Aktionen	40
14.3. Reaktionen	41
14.4. Erlaubte Waffen	41
14.5. Trefferzonen	41
14.6. Zielauswahl	42
14.7. Reichweite	42
14.8. Beschuss von Modellen im Nahkampf	42
14.9. Beschuss von getarnten Modellen	42
14.10. Modifikatoren	43
14.11. Indirekter Fernkampf	43
14.12. Dauerfeuer	44
14.13. Flächenwaffen	45
15. Nahkampf	46
15.1. Durchführung	46
15.2. Zurückstoßen	46
15.3. Aktionen	47
15.4. Reaktionen	47
15.5. Erlaubte Waffen	48
15.6. Trefferzonen	48
15.7. Modifikatoren	48
15.8. Nahkampf mit getarnten Modellen	49
15.9. Waffenloser Nahkampf	49
16. Tarnung	50
16.1. Voraussetzungen	50
16.2. Vorteile	50
16.3. Aufklärung	50
16.4. Aktionen	51
16.5. Reaktionen	51
17. Ausrüstung	52
17.1. Aktionen	52
17.2. Regeln	52

17.3. AP-Kosten	52
17.4. Einmalnutzung	52
17.5. Unhandliche Ausrüstung	53
18. Kolosse	54
18.1. Fern- und Nahkampf	54
18.2. Geländeausnutzung	54
18.3. Trefferzonen	54
19. Drohnen	56
19.1. Kontroller	56
19.2. Zuordnung	56
19.3. Drohnen ohne Kontroller	56
19.4. Aktionspunkte	57
19.5. Attribute	57
19.6. Gefahrenbereich	57
19.7. Schock	57
19.8. Eliminierung	57
20. Disziplinen & Kräfte	58
20.1. Auswahl	58
20.2. Kräfte	58
20.3. Kraftkarte	60
20.4. Aktionen	60
20.5. Reaktionen	61
20.6. Kraft blockieren	61
21. Progression	62
Stichwortverzeichnis	63

Vorwort

Universalis versucht ein universeller Tabletop Skirmisher für 28mm zu sein, der kleine Spiele mit wenigen Modellen in den Vordergrund stellt. Er ist nicht auf ein konkretes Szenario zugeschnitten und kann in jedem beliebigen Universum spielen.

Universalis versucht in keinster Weise ein Turniersystem zu sein oder perfekt ausbalancierte Spiele zu bieten. Ihr sollt stattdessen eine spannende Geschichte erleben mit all ihren Hochs und Tiefs, egal wie sie konkret ausgeht.

Eine der grundlegenden Ideen hinter **Universalis** ist es, beliebige Modelle einzusetzen um interessante Einheiten aufzustellen, ohne in irgendeiner Art und Weise eingeschränkt zu werden. WYSIWYG ist zwar eine tolle Sache und empfohlen, aber in keinster Weise vorgeschrieben. Niemand darf erwarten, dass man seine existierenden Modelle (in die man viel Arbeit gesteckt hat) nur wegen eines neuen Spiels ersetzt oder umbaut.

Damit alle Spaß haben, sollten Modelle halbwegs realistisch ausgerüstet werden und nicht mit beliebig vielen Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Ausrüstungsgegenständen überhäuft werden um auf jede Situation eine Antwort zu haben. Weniger ist oft mehr.

Am Ende sollte jederzeit der gesunde Menschenverstand mitspielen und der Spaß am kontinuierlichen Spiel im Vordergrund stehen.

Also:

1. Nehmt eure schönsten Modelle
2. Stellt coole Teams zusammen
3. Erzählt eine spannende Geschichte
4. Habt Spaß!

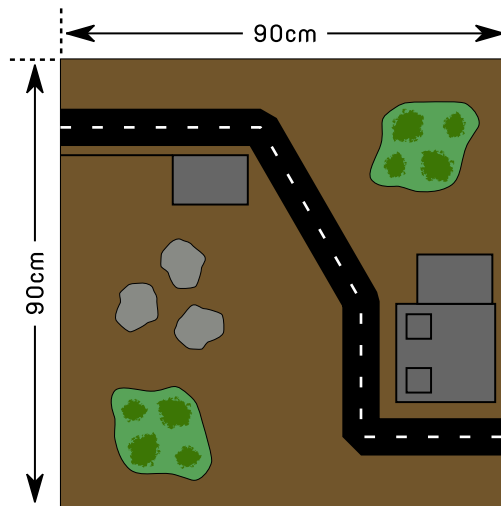
Chapter 1. Was braucht man

- Ein Universum.

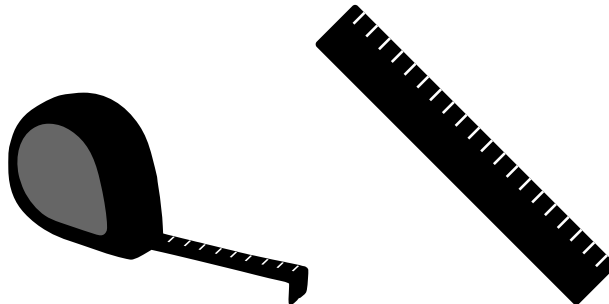
Wie bitte?

Ja, ein Universum. Es muss nicht unbedingt ein großes oder komplettes Universum sein, aber ein bisschen sollte schon existieren.

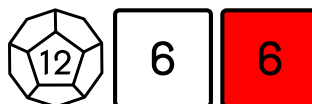
- Ein Tisch mit einer Fläche von mindestens 90cm * 90cm.












- Ausreichend [Geländeteile](#) um die Fläche gut zu füllen.
- Für jeden Spieler ein Maßband oder einen Maßstab mit Markierungen in Zentimetern.



- Für jeden Spieler mindestens 2 [Modelle](#) und dazugehörige [Einheitenkarten](#).
- Mindestens einen W12 und pro Modell jeweils mindestens einen weißen und einen roten W6. Mehr Würfel schaden nie.



- Des weiteren werden Token für die folgenden Zustände benötigt:

Symbol	Bedeutung
	Brennen
	Feuerbereitschaft
	Panik
	Gift
	Nachladen
	Schnelle Bewegung
	Schock
	<i>Tarnung</i>
	Verteidigung

Die einzelnen Zustände werden in ihren entsprechenden Abschnitten im Verlauf der Regeln erläutert.

Chapter 2. Das Spiel

2.1. Fraktionen

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Fraktion, mit deren Einheiten er eine Gruppe aufbauen möchte.

2.2. Gruppen

Eine Gruppe wird immer für genau eine Fraktion aufgestellt und besteht aus 2 oder mehr [Modellen](#).

Jeder Spieler verfügt über genau 1 Gruppe die genau 1 [Gruppenführer](#) beinhalten muss.

2.3. Gruppenführer

Genau ein Modell jeder Gruppe muss der Gruppenführer sein.

Er wird unter anderem dafür benötigt die [Aufstellungsreihenfolge](#) zu bestimmen.

Jede Fraktion hat ihre eigene Regelung wer der Gruppenführer ist und wie gegebenenfalls ein Stellvertreter bestimmt wird.

2.4. Einheitenkarte

Die Einheitenkarte ist ein zentraler Bestandteil des Spiels und beinhaltet alle spielrelevanten Werte eines Modells. Auf der Rückseite beinhaltet sie außerdem eventuelle Sonderregeln der verwendeten [Waffen](#), [Rüstung](#), [Ausrüstung](#) und [Eigenschaften](#).

Es bietet sich an die Einheitenkarten in Klarsichthüllen unterzubringen. So ist gewährleistet, dass sie nicht kaputt gehen und während des Spiels können Notizen mit einem abwischbaren Stift darauf vorgenommen werden.

1

2

3

4

	Max Harvey		AGI 5		KO 5		30		
	NK 5		WN 6		7		5		
	FK 5		EH 5		4		4		
	Eigenschaften 10								
	Bewährter Fernkämpfer II								
Waffen 11									
I Pistole		10/3		4		2		14	
I Granate		10/3		5		3			
II Mono-Schwert		NK		6		2			
Rüstung 12									
Gefechtsanzug		8		2		15		15	
Ausrüstung 13									
Medi-Kit 2									
2153pkt									

16

1. Trefferpunkte

2. Name des Modells

3. Attribute

4. Wahrnehmungsbereich

5. Gefahrenbereich

6. Typ des Modells

7. Größenprofil

8. Bewegungsart

9. Geschwindigkeit

10. Eigenschaften

11. Waffen

12. Rüstung

13. Ausrüstung

14. Schadensprofil

15. Rüstungsprofil

16. Punkte

Chapter 3. Modelle

Alle im Spiel vorhandenen Einheiten die auch über eine [Einheitenkarte](#) verfügen benötigen ein Modell, welches sie auf dem Spielfeld repräsentiert.

3.1. Profile

Im Profil sind alle Werte eines Modells beschrieben, die sich auf seine körperlichen Eigenschaften beziehen. Diese können sowohl angeboren als auch antrainiert sein.




Dazu gehören:

- [Modell-Typen](#)
- [Attribute](#)
- [Geschwindigkeit](#)
- [Trefferpunkte](#)
- [Größenprofil](#)

3.2. Modell-Typen

Modelle werden in die Typen Infanterie, Koloss und Drohne unterschieden.

Einzelne Typen unterliegen dabei durchaus speziellen Regeln.

Symbol	Name	Beschreibung	Größenprofil
	Infanterie	Umfasst alles von normalen Soldaten bis hin zu gepanzerten Anzügen.	klein bis groß
	Koloss	Sind unter Anderem große servounterstützte Panzeranzüge oder große biologische Kreaturen.	groß bis riesig
	Drohne	Umschreibt alle Modelle die durch ein anderes Modell ferngesteuert werden.	klein bis riesig

3.3. Attribute

Jedes Modell verfügt über einen festen Satz an Attributen.

Kürzel	Name	Beschreibung
AGI	Agilität	Steht für das Reaktionsvermögen des Modells. Siehe z.B. Reaktionen und [Bewegungstests] .
NK	Nahkampf	Stellt die Nahkampffähigkeit des Modells dar. Siehe Nahkampf .
FK	Fernkampf	Stellt die Fernkampffähigkeit des Modells dar. Siehe Fernkampf .
KO	Konstitution	Drückt nicht nur aus wie stark ein Modell, sondern auch wie widerstandsfähig es ist. Siehe z.B. Tragkraft .
WN	Wahrnehmung	Beschreibt, wie gut das Modell seine Sinneswahrnehmungen verarbeiten kann. Siehe z.B. Wahrnehmungsbereich und Tarnung .
EH	Entschlossenheit	Die Fähigkeit eines Modells, psychische oder mentale Konflikte zu bewältigen. Siehe z.B. Gefahrenbereich oder Panik .







Beispiel 1. normaler Mensch

AGI	NK	FK	KO	WN	EH
4	2	2	3	3	3

3.4. Geschwindigkeit

Gibt an, wie weit sich ein Modell mit einer Aktion in Zentimetern bewegen kann. Sie wird in der Regel mit GK abgekürzt.

Die folgenden Bewegungsarten stehen dabei zur Verfügung:

Beine	Flug	Kette	Rad	Schweben	Stationär
					

Siehe auch [Bewegung](#).

3.5. Trefferpunkte

Sie stehen für die Menge an [Schaden](#), die ein Modell erleiden kann, bevor es aus dem Spiel entfernt wird.





Auf der Einheitenkarte werden die Trefferpunkte als Kreise und in zwei verschiedenen Farben dargestellt:

Weiss	Normale Trefferpunkte
Orange	Kritische Trefferpunkte
	Sobald ein Modell nur noch über kritische Trefferpunkte verfügt, verfällt es in den kritischen Zustand .

Die maximale Menge an Trefferpunkten eines Modells liegt bei 20.

3.6. Größenprofil

Modelle werden in 4 verschiedene Größenprofile gegliedert:

Symbol	Name	Beschreibung	Base	Höhe
	klein	Alles kleiner als einschließlich 1m	25mm	2,5cm
	mittel	Alles zwischen 1m und 2,5m.	25mm	4cm
	groß	Alles zwischen 2,5m und 3,5m.	40mm	6cm
	riesig	Alles höher als einschließlich 3,5m.	50mm	8cm

Jedes Modell wird hierbei wie ein kleiner Zylinder mit der Breite der Base und der angegebenen Höhe betrachtet. Das Größenprofil eines Modells ist somit also abstrakt und entspricht nicht dem tatsächlichen Modell.

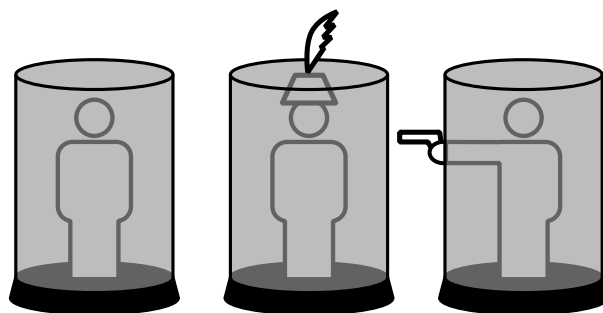


Abbildung 1. Der graue Zylinder veranschaulicht das Größenprofil

Dies bringt den Vorteil, dass es nun egal ist welche Modelle verwendet werden da überstehende Waffen, Gliedmassen etc. für bspw. [Sichtlinien](#) keine Rolle mehr spielen.

3.7. Profilmodifikatoren

Manche [Rüstung](#), [Waffe](#), [Ausrüstung](#) oder [Eigenschaft](#) kann Auswirkungen auf das Profil eines Modells haben.

Diese können entweder permanent oder temporär sein:

3.7.1. Permanent

Gelten dauernd und werden auf der [Einheitenkarte](#) direkt in das Profil mit eingerechnet.

3.7.2. Temporär

Temporäre Profilmodifikatoren sind auf der [Einheitenkarte](#) nicht im Profil mit eingerechnet. Sie kommen nur zur Anwendung wenn die Ausrüstung aktiv angewendet ist.

Chapter 4. Grundregeln

4.1. Aktionspunkte

Modelle verfügen über Aktionspunkte, die in verschiedenen Phasen des Spiels für *Aktionen und Reaktionen* ausgegeben werden können.

Sie werden in der Regel als "AP" abgekürzt.

Die Kosten in Aktionspunkten werden immer mit dem Zeichen ⊕ angegeben.

Neben jedes Modell muss ein weißer W6 gelegt werden der die aktuell noch verfügbaren Aktionspunkte anzeigt. Er wird gegen einen roten W6 ausgetauscht wenn das Modell in einen *kritischen Zustand* verfällt.

Alle Modelle haben pro Runde 6 AP. Die einzige Ausnahme sind Drohnen mit nur 2 AP.

Ein Modell kann nie über mehr als 12 Aktionspunkte verfügen, egal durch welche Spielmechanik oder Ausrüstung hervorgerufen.

4.2. Sichtfeld

Jedes Modell hat ein Sichtfeld von 360°. Es ist somit egal wohin ein Modell ausgerichtet ist.

4.3. Sichtlinie

Eine Sichtlinie zu einem Modell ist immer dann gegeben, wenn ein Teil seines *Größenprofils* sichtbar ist. Dies bedeutet, dass es möglich sein muss eine gerade Linie zu ziehen die sein Größenprofil **trifft**.

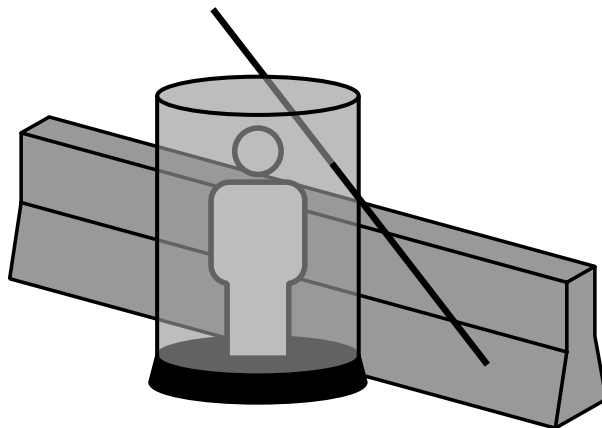


Abbildung 2. Die Linie trifft nicht das Modell selbst, aber sein Größenprofil. Es kann somit eine Sichtlinie zu ihm gezogen werden.

Befreundete Modelle behindern nicht die Sichtlinie.

Die Sichtlinie zu einem *Geländeteil* oder *Objekt* ist gegeben, wenn es möglich ist eine gerade Linie zu ziehen die es **trifft**.

4.4. Tragkraft

Jedes Modell kann nur eine gewisse Menge an Ausrüstung tragen, ohne, dass davon AGI und GK negativ beeinflusst werden.

Für verschiedene Modelltypen wird die in Kilogramm angegebene Tragkraft dabei unterschiedlich berechnet.

Typ	Infanterie	Drohne	Koloss
Tragkraft in kg	KO^2	KO^2	$(KO * 2)^2$

Bis zu diesem Wert erleidet das Modell keine negativen Auswirkungen. Wird er jedoch überschritten werden AGI und GK jeweils um 1 verringert. Wird er um das doppelte überschritten, werden beide um jeweils 2 verringert usw.

Auf der Einheitenkarte ist dies bei den Attributen bereits eingerechnet.

Beispiel 2.

Ein Modell hat eine KO von 5 und damit eine Tragkraft von 25kg.

Ab einer Belastung von über 25kg werden die genannten Attribute um jeweils 1 verringert, über 50kg um jeweils 2, über 75kg um jeweils 3 usw.

4.5. Gefahrenbereich

Der Gefahrenbereich beschreibt den Umkreis um ein Modell, in dem es auf gegnerische Modelle reagieren **muss**. Der Radius in Zentimetern berechnet sich indem die Entschlossenheit von 12 abgezogen wird:

$$\text{Radius in cm} = 12 - \text{EH}$$

Auf der Einheitenkarte wird der Gefahrenbereich mit diesem Symbol angegeben:



4.5.1. Direkte Bedrohung

Ein gegnerisches Modell, welches sich zum Beginn der eigenen Initiativephase innerhalb des Gefahrenbereichs am nächsten zum eigenen Modell aufhält, wird „direkte Bedrohung“ genannt. Sollten sich gegnerische Modelle im Basekontakt befinden sind sie, losgelöst von dem Radius des Gefahrenbereichs, automatisch direkte Bedrohungen.

Möchte das Modell eine direkte Bedrohung ignorieren, muss es dafür einen erfolgreichen EH-Test durchführen. Misslingt dieser Test muss ein Angriff gegen die direkte Bedrohung erfolgen, egal ob per [Nahkampf](#), [Fernkampf](#), [Ausrüstung](#), [Eigenschaften](#) oder [Kräften](#).

Pro Initiativephase ist nur maximal 1 Versuch erlaubt und notwendig.

4.6. Wahrnehmungsbereich

Der Wahrnehmungsbereich umfasst alles um ein Modell in **Sichtlinie** bis zu einer gewissen Distanz.

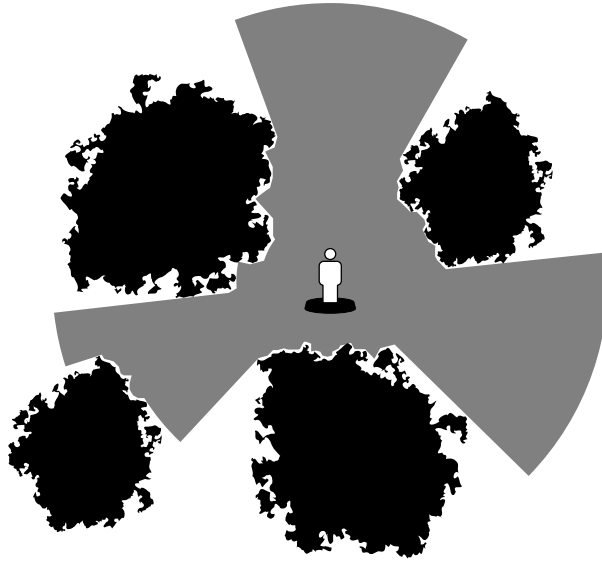


Abbildung 3. Wahrnehmungsbereich der durch Bäume eingeschränkt wird.

Die Distanz berechnet sich dabei folgendermaßen:

$$\text{Distanz} = \text{WN} * 5\text{cm}$$

Im **Kritischen Zustand** wird die Reichweite des Wahrnehmungsbereichs halbiert (aufgerundet).

Auf der Einheitenkarte wird die Distanz des Wahrnehmungsreich mit diesem Symbol angegeben:



4.7. Entfernungen messen

Entfernungen zwischen Modellen werden immer von den Rändern der Bases gemessen.



Abbildung 4. Entfernung zwischen 2 Modellen

Entfernungen zwischen Modellen dürfen immer gemessen werden.

4.8. Würfelwürfe

Es werden nur W12 verwendet.

Vom Tisch gefallene Würfel zählen nicht, und müssen erneut gewürfelt werden.

Grundsätzlich werden die folgenden beiden Arten von Würfeln unterschieden:

4.8.1. Attributswurf

Attributswürfe werden in der Form [Attributskürzel]-Wurf angegeben. So wird bspw. für einen Attributswurf auf Konstitution nur „KO-Wurf“ geschrieben.

Es wird immer der aktuelle Attributswert genommen der auch gegebenenfalls durch Effekte im Spiel modifiziert wurde. Abhängig von verschiedenen Eigenschaften, Boni und bestimmten Regeln kann der zu erreichende Wert je nach Situation noch zusätzlich variieren.

Sollte ein zu erreichender Wert kleiner/gleich 0 sein, entfällt der Wurf und gilt als Misserfolg.

Der Wurf wird mit 1W12 durchgeführt. Sofern das Ergebnis unter/gleich dem Wert liegt ist es ein Erfolg, ansonsten ein Misserfolg.

4.8.2. Vergleichender Wurf

Bei einem vergleichendem Wurf wird für 2 konkurrierende Modelle jeweils 1W12 gewürfelt und jeweils ein Wert hinzuaddiert.

Abhängig von der Situation werden verschiedene Werte hinzuaddiert, durchaus auch unterschiedliche Werte je Modell. Abhängig von verschiedenen Eigenschaften, Boni und bestimmten Regeln kann der zu addierende Wert je nach Situation noch zusätzlich variieren.

Das Modell mit dem höheren Ergebnis gewinnt den Wurf.

Chapter 5. Ablauf des Spiels

Das Spiel ist in mehrere Phasen unterteilt die nacheinander abgehandelt werden.

1. [Aufbau des Spielfeldes](#)
2. [Missionsauswahl](#)
3. [Vorbereiten der Gruppe](#)
4. [Aufstellen der Modelle](#)
5. [Runden](#)
 - [Initiativephasen](#)
 - [Rundenende](#)

5.1. Aufbau des Spielfeldes

Beide Spieler bauen gemeinsam das Spielfeld mit [Geländeteilen](#) auf bis sie damit einverstanden sind.

Die Fläche des Spielfeldes muss exakt 90cm * 90cm betragen.

5.2. Missionsauswahl

Jeder Spieler wählt geheim und unabhängig vom anderen Spieler eine Mission aus. Danach teilen sie sich gegenseitig ihre jeweilige Mission mit.

Als nächstes werden alle Missionsspezifischen Änderungen am Spielfeld vorgenommen. Etwaige Probleme bei kollidierenden Missionsanforderungen sollten gemeinschaftlich gelöst werden.

5.3. Vorbereiten der Gruppe

Bevor die Modelle aufgestellt werden muss eine Gruppe noch verschiedene Vorbereitungen treffen.

- Zuordnen von [Kontrollern](#)
- Auswahl der [Kräfte](#)

5.4. Aufstellen der Modelle

Beide Spieler führen einen vergleichenden Wurf auf die EH des jeweiligen Gruppenführers durch. Bei Gleichstand gewinnt das Modell mit der höheren EH. Sollte sie identisch sein entscheidet der Zufall wer gewinnt.

Der Gewinner des Wurfs markiert zuerst entsprechend seiner Mission seine Aufstellungszone, danach ist der Verlierer damit dran. Als nächstes stellt der Gewinner alle seine Modelle auf, danach der Verlierer.

Losgelöst von der gewählten Mission dürfen Modelle nie näher als 12cm an gegnerische Modelle aufgestellt werden.

5.5. Runden

Innerhalb einer Runde hat jedes Modell eine Initiativephase. Die Runde ist erst dann beendet, wenn jedes Modell seine Initiativephase durchgeführt hat.

5.5.1. Rundenbeginn

Zum Beginn einer Runde müssen folgende Punkte beachtet werden:

- Die AP jedes Modells werden wieder aufgefüllt. Die nicht verbrauchten und bereits halbierten AP aus der Vorrunde werden addiert. Siehe [Rundenende](#).
- Modelle mit [Schock-Token](#) verlieren automatisch pro Token 1 AP.
- Alle Modelle in [Panik](#) werden entsprechend bewegt. Dies kann gleichzeitig geschehen.

5.5.2. Reihenfolge innerhalb der Runde

Innerhalb einer Runde wählen beide Spieler immer gleichzeitig jeweils ein beliebiges eigenes Modell aus, welches in dieser Runde noch keine Initiativephase hatte.

Beide Modelle führen einen vergleichenden Wurf auf AGI durch. Bei Gleichstand gewinnt das Modell mit der höheren AGI. Sollte sie identisch sein entscheidet der Zufall wer gewinnt. Der Gewinner hat zuerst seine Initiativephase, danach direkt der Verlierer.

Sollte ein Spieler keine Modelle mehr haben, aktiviert der andere Spieler seine übrigen Modelle in beliebiger Reihenfolge.

5.6. Initiativephasen

Eine Initiativephase ist der Zeitpunkt, an dem ein Modell mit seinen AP Aktionen ausführen kann.

Zusätzlich können andere Modelle, egal ob sie bereits ihre Initiativephase hatten oder nicht, unter bestimmten Voraussetzungen Reaktionen durchführen.

Zum Beginn der Initiativephase eines Modells müssen folgende Punkte beachtet werden:

- eventuelle Token für [schnelle Bewegung](#), [Verteidigung](#) oder [Feuerbereitschaft](#) werden entfernt
- eventuelle [Vergiftung](#) kommt zur Anwendung
- eventuelles [Brennen](#) kommt zur Anwendung

5.7. Rundenende

Wenn einer der Spieler aufgeben möchte wäre nun der Zeitpunkt dafür. Das Spiel endet dann automatisch sofort und der Spieler der aufgegeben hat verliert.

Für jede Mission werden die Siegesbedingungen überprüft und das Spiel gegebenenfalls beendet.

Sollte es weitergehen, werden die nicht verbrauchten AP jedes Modells halbiert (abgerundet) und mit in die nächste Runde übernommen. Hier bietet es sich an einen W6 in der korrekten Farbe (siehe [Kritischer](#)

[Zustand](#)) mit der übernommenen Menge an AP an das jeweilige Modell zu dem bereits vorhandenen dazu zu legen. Ein Modell kann dabei nie über mehr als 12 Aktionspunkte verfügen. Siehe dazu auch [Aktionspunkte](#).

Chapter 6. Aktionen und Reaktionen

Aktionen und Reaktionen beschreiben die Tätigkeiten, die von Modellen ausgeführt werden können.

Sie dürfen von jedem Modell durchgeführt werden sofern die nötigen Voraussetzungen erfüllt sind wie bspw. das Vorhandensein von „Händen“ um eine Waffe abzufeuern und so weiter. Hier ist der gesunde Menschenverstand gefragt.

Ein Modell kann in jeder Runde nur so lange Aktionen und Reaktionen ausführen bis seine Aktionspunkte verbraucht sind. Bei jeder Aktion und Reaktion sind die entsprechenden Kosten an Aktionspunkten angegeben.

6.1. Aktionen

Aktionen können immer von einem Modell ausgeführt werden, wenn es sich gerade in der eigenen Initiativephase befindet. Bis auf wenige Ausnahmen können Aktionen beliebig aneinander gereiht und kombiniert werden.

Sie sind an folgendem Symbol zu erkennen:



6.2. Reaktionen

Wenn eine Reaktion durchgeführt werden soll, kann dies nur als Antwort auf eine Aktion eines anderen Modells in dessen Initiativephase geschehen. Sie sind in der Regel an Bedingungen geknüpft.

Um eine Reaktion durchzuführen muss ein Modell über Aktionspunkte verfügen. Dies ist unabhängig davon, ob das Modell in dieser Runde bereits eine Initiativephase hatte, oder diese noch stattfindet. Um auf Aktionen zu reagieren, die nach der Initiativephase der aktuellen Runde stattfinden, müssen also Aktionspunkte aufbewahrt werden.

Sie sind an folgendem Symbol zu erkennen:



6.3. Übersicht


	Aktionen	Reaktionen
Ausrüstung	↗	
Bewegen	↗	↶
Eigenschaften	↗	
Fernkampf	↗	↶
Kräfte	↗	↶
Nahkampf	↗	↶
Tarnung	↗	↶

Chapter 7. Eigenschaften

Eigenschaften beschreiben alles Erlernte oder Angeborene eines Modells das über einfache [Attribute](#) hinausgeht. Außerdem können sie über eventuelle [Profilmodifikatoren](#) verfügen.

Jede Spielmechanik die über Eigenschaften hinaus geht sollte als [Kraft](#) dargestellt werden.

7.1. Aktionen

	Eigenschaft anwenden	X ⊙
Das Modell wendet eine Eigenschaft an. Die dafür nötigen AP-Kosten sind bei der Eigenschaft angegeben.		

7.2. Regeln

Eine Eigenschaft verfügt immer über einen Namen der grob umschreibt was diese Eigenschaft umfasst. Ausserdem kann eine Eigenschaft über eine Stufe verfügen.

Was die Eigenschaft für Auswirkungen hat und wie die Stufe zu behandeln ist, muss dem Regeltext der Eigenschaft entnommen werden.

Ein Modell welches eine Eigenschaft in mehreren Stufen besitzt profitiert nur von der höchsten Stufe.

Beispiel 3.

Ein normaler Mensch erhält die Eigenschaft „Bewährter Fernkämpfer II“.

In ihr ist beschrieben, dass das Modell den FK-Wurf bis zu 2 mal wiederholen darf.

7.3. Einmalnutzung

Bestimmte Eigenschaften gelten nicht dauerhaft sondern müssen bewusst eingesetzt werden. Ihr Einsatz ist nur in einer begrenzten Anzahl möglich.

Auf der Einheitenkarte ist dies mit kreisförmigen Markern unmittelbar beim Namen der Eigenschaft vermerkt. Die Anzahl an leeren Markern zeigt an, wie oft die Eigenschaft noch verwendet werden kann.

Bei jeder Verwendung **muss** ein Marker gestrichen werden.

Beispiel 4.

Für eine Regeneration die 3x verwendet werden kann.

Eigenschaften
Regeneration ⊙2 ○○○

7.4. AP-Kosten

Bei manchen Eigenschaften ist angegeben, dass zur Anwendung AP ausgegeben werden müssen. Um sie anzuwenden muss die Aktion "Eigenschaft anwenden" ausgeführt werden.

Sofern keine AP angegeben sind ist auch keine Aktion für die Anwendung notwendig.

Chapter 8. Bewegung







Durch das Ausgeben von Aktionspunkten für Bewegungsaktionen kann ein Modell entsprechend bewegt werden.

Bei Reaktionen kann auf jede Bewegungsaktion einzeln reagiert werden. Mehrere aufeinander folgende Bewegungsaktionen können jedoch zu einer durchgehenden Aktion zusammengefasst werden, auf die dann auch nur einmal reagiert werden kann.

Der Zielpunkt einer einzelnen oder auch durchgehenden Bewegungsaktion muss noch vor der Bewegung festgelegt werden, damit der sich aus der Entfernung ergebende Modifikator für etwaige Reaktionen bestimmt werden kann.

8.1. Bewegungsart



Jedes Modell hat eine Bewegungsart welche vorgibt, wie es sich grundsätzlich bewegen kann.


Symbol	Name	Bedeutung
	Beine	Standard Bewegungsart für Infanterie. Bietet weder spezielle Vorteile noch Nachteile.
	Flug	In jeder Runde muss als erste Aktion immer eine volle Bewegung in Blickrichtung ausgeführt werden.
	Kette	Bewegungstests für Passierbarkeit dürfen einmal wiederholt werden.
	Rad	Auf dem Geländetyp Straße wird die Bewegung um 2cm erhöht.
	Schweben	Ignoriert Passierbarkeit solange es sich über einem Geländeteil bewegt.
	Stationär	Kann nicht bewegt werden.


8.2. Bewegungstest



Der Bewegungstest besteht aus einem AGI-Wurf und muss in bestimmten Situationen durchgeführt werden.


8.3. Aktionen


	Drehen	0 
Kostet keine AP, zählt aber dennoch als eine eigene Aktion.		



	Normale Bewegung	1 2 ☉
<p>Das Modell bewegt sich entsprechend seiner GK in cm. Die AP-Kosten sind 1☉ falls das Modell steht und 2☉ falls es liegt.</p> <p>Die Bewegung darf niemals in Basekontakt mit einem gegnerischem Modell enden, es muss immer ein Abstand von mindestens 3cm eingehalten werden.</p>		

	Angriffsbewegung	WK ☉
<p>Die Angriffsbewegung funktioniert wie eine ganz normale Bewegung, ihre Kosten entsprechen aber der Waffenklasse der zu verwendenden Nahkampfwaffe. Die eigentliche Bewegung ist somit kostenlos.</p> <p>Wenn sie in einem Basekontakt mit einem gegnerischen Modell endet wird sie automatisch zu einem Angriff.</p>		



	Aus Nahkampf lösen	2 3 ☉
<p>Mit dieser Aktion kann sich ein Modell aus einem Nahkampf lösen, muss vorher aber den Test für eine Direkte Bedrohung durchführen. Wenn er misslingt passiert nichts und es werden keine AP ausgegeben.</p> <p>Wenn er gelingt bewegt es sich wie bei einer normalen Bewegung, die Kosten sind allerdings um 1☉ erhöht.</p>		
	Das Modell muss sich im Nahkampf befinden.	

	Hinlegen	1 ☉
Das Modell gilt als liegend		

	Aufstehen	1 ☉
Das Modell gilt als stehend.		

	Objekt benutzen	1 ☉
Benutzen eines Objekts .		
	Kann nur in direktem Basekontakt mit einem Objekt eingesetzt werden.	

8.4. Reaktionen

	Beschuss Ausweichen	1 ☹
Wenn das Modell einen vergleichenden Wurf auf AGI gewinnt erhält der Schütze -1 auf seinen FK-Wurf.		
	<ul style="list-style-type: none"> • Kann von einem Modell durchgeführt werden, welches Ziel eines Fernkampfangriffs ist. Der Schütze muss sich im Wahrnehmungsbereich befinden. • Nicht bei liegenden Modellen. • Nur bevor der Schütze seinen FK-Wurf durchführt. 	

8.5. Springen

Ein Modell kann nicht springen, wenn es [liegt](#).

Zwischenräume zwischen [Geländeteilen](#) welche kleiner oder gleich der [Geschwindigkeit](#) eines Modells sind können von diesem einfach übersprungen werden.

Bei größeren Distanzen bis maximal der doppelten Geschwindigkeit muss das Modell einen [Bewegungstest](#) ablegen. Wenn er misslingt [fällt](#) das Modell herunter.

8.6. Vertikale Bewegung

Ohne spezielle Ausrüstung können sich Modelle vertikal nur an Leitern und vergleichbarem bewegen. Die Distanz wird ganz normal wie jede andere Bewegung gemessen.

8.7. Klettern

Jedes Modell kann ohne spezielle Ausrüstung auf oder herunter von Hindernissen bis zu seinem doppelten [Größenprofil](#) klettern.

Die vertikale Distanz wird dafür doppelt berechnet.

8.8. Herunterfallen

Wenn sich ein Modell über eine Kante hinaus bewegt kann es sich fallenlassen anstatt herunterzuklettern.

Bei einer Fallhöhe bis zur Höhe seines [Größenprofils](#) kann es dies einfach so machen. Bei grösserer Fallhöhe muss es zunächst einen erfolgreichen EH-Test ablegen um sich herunterfallen zu lassen.

Die durch Herunterfallen zurückgelegte Distanz kostet keine AP.

8.8.1. Fallschaden

Bis zu einer Fallhöhe in Höhe seines [Größenprofils](#) passiert einem fallenden Modell nichts. Bis zur doppelten Höhe seines [Größenprofils](#) kann Schaden durch einen erfolgreichen Bewegungstest vermieden werden.

Darüber hinaus erleidet es automatisch einen Treffer.

Die Stärke des Treffers entspricht der KO des gefallenen Modells. Der Schaden orientiert sich ebenfalls an der KO des Modells.

Fallhöhe	Schaden
bis einschliesslich Größenprofil	kein Schaden
bis einschliesslich doppeltem Größenprofil	halbe KO (abgerundet)
größer als doppeltes Größenprofil	KO

8.9. Schnelle Bewegungen

Wenn sich ein Modell innerhalb seiner Initiativephase mehr als 20cm bewegt, gilt es als in schneller Bewegung. Dabei wird die tatsächlich zurückgelegte Distanz gemessen.

Sie wird am Modell mit dem Schnell-Token dargestellt:



Zum Beginn der nächsten Initiativephase eines Modells wird der Token wieder entfernt.

Sie kommt unter anderem beim [Fernkampf](#) zur Anwendung.

8.10. Liegende Modelle

Liegende Modelle gelten als ein [Größenprofil](#) kleiner als sie sind. Kleine Modelle werden dadurch nicht noch kleiner.

Um darzustellen, dass ein Modell liegt, wird es auf den Bauch gelegt.

Chapter 9. Gelände

Alles was sich auf dem Spielfeld befindet, und kein Modell eines Spielers ist, wird als [Geländeteil](#) oder [Objekt](#) bezeichnet.

Grundsätzlich kann gesagt werden: je mehr Gelände umso besser.

9.1. Geländeteile

Geländeteile sind räumlich begrenzte Abschnitte auf dem Spielfeld welche unter Umständen Sonderregeln unterliegen.

So brauchen bspw. keine einzelnen Bäume (die umkippen könnten) als Wald aufgestellt werden. Stattdessen wird eine Fläche als Wald deklariert und die dazugehörigen Regeln gelten dort automatisch.

Das ist unabhängig davon, ob ein Modell sich "in" oder "auf" einem Geländeteil befindet. Befindet sich ein Modell "darüber" (weil es bspw. fliegt) ist es nicht davon betroffen.

Geländeteile gehören in der Regel einem der weiter unten genannten [Geländetypen](#) an.

9.2. Objekte

Unter ihnen versteht man alle Gegenstände auf dem Spielfeld, die von einem Modell benutzt werden können, und deren Benutzung eine Wirkung nach sich zieht. Sie können alleine stehen oder sind Bestandteil eines [Geländeteils](#).

Was genau ein Objekt konkret ausmacht wird durch gesunden Menschenverstand, Szenario, Universum oder nach Einigung der Spieler festgelegt.

Beispiel 5.

- Türen
- Schalter und Hebel
- Computer Terminals

9.2.1. Beschränkungen von Objekten

Die Benutzung von Objekten kann gewissen Beschränkungen unterliegen die erfüllt sein müssen, bevor die Wirkung des Objekts in Kraft tritt.

Die folgenden Beschränkungen sind möglich, auch in Kombination.

Art	Beschränkung	Beispiele
Eigenschaft	Das Modell muss eine bestimmte Eigenschaft oder Mindeststufe darin besitzen.	<ul style="list-style-type: none"> • "Hacking III" um ein Terminal der Stufe III zu hacken. • "Schlossknacken" um Schlösser zu knacken.
Schwierigkeit	Attributswurf mit optionalem Modifikator notwendig.	<ul style="list-style-type: none"> • KO-Test um die Winde eines Falltors zu drehen. • WN-2-Test um ein elektronisches Schloss kurz zu schließen.
Komplex	Alles ist möglich.	<ul style="list-style-type: none"> • Das Modell muss einen speziellen Gegenstand wie z.B. Schlüssel oder Keycard besitzen. • Ein konkret benanntes anderes Objekt wurde bereits benutzt.

9.3. Deckung

Jedes Geländeteil kann als Deckung verwendet werden wenn es das [Größenprofil](#) eines Modells mindestens zur Hälfte verdeckt.

Deckung kommt nur im [Fernkampf](#) zur Anwendung und auch nur wenn sie sich zwischen Angreifer und Verteidiger befindet bzw. wenn beide sich innerhalb eines Geländeteils mit Deckung befinden.

Sie kann im Fernkampf einen Bonus auf den Rüstungswurf geben. Dieser kommt zur Anwendung, wenn das Modell die Deckung berührt.

Es wird dabei zwischen 3 verschiedenen Stufen von Deckungen unterschieden:

Stufe	weich	hart	massiv
Beschreibung	Alles was eigentlich nicht zur Abwehr von Beschuss geeignet ist. Dazu zählen auch befreundete Modelle die mindestens eine Stufe größer sind.	Kann Beschuss bedingt abhalten.	Ist zur direkten Abwehr von Beschuss geeignet.
Beispiele	Gebüsch, Zaun, Plastik, Blech, Möbel	Ziegelmauer, Holzhaus, Fässer, Kisten	Sandsackbarrieren, Beton, Stahl, befestigte Stellungen
Bonus auf Rüstungswurf	-	+1	+2
Modifikator im Fernkampf	-1	-2	-3

9.4. Passierbarkeit

Passierbarkeit von Gelände wird in 3 verschiedene Arten unterschieden.

Normal	Es gibt keine Einschränkungen.
Schwierig	Jede Bewegungsaktion die in, aus oder durch diese Geländeteil führt wird halbiert. Auf Wunsch kann ein Bewegungstest abgelegt werden. Bei Gelingen wird die Bewegung nicht halbiert, bei Misslingen fällt das Modell um und gilt als liegend . Bei durchgehenden Bewegungsaktionen wird nur ein Bewegungstest durchgeführt und nicht für jede einzelne Bewegungsaktion.
Unpassierbar	Dieses Gelände kann mit bodengestützter Bewegung nicht betreten oder durchquert werden.

9.5. Sicht

In bestimmtem Gelände ist die Sicht erschwert und **Sichtlinien** dadurch in ihrer Reichweite eingeschränkt.

9.6. Geländetypen

Diese Geländetypen können von Geländeteilen und Umgebungsbedingungen verwendet werden.

Befestigte Stellung

Passierbarkeit	Deckung	Sichtweite
Normal	massiv	1

Dickicht

Passierbarkeit	Deckung	Sichtweite
Normal	weich	1

Gebäude

Passierbarkeit	Deckung	Sichtweite
Normal	hart	1

Gewässer

Passierbarkeit	Deckung	Sichtweite
Schwierig	-	-

Krater

Die Deckung wirkt nur gegen Beschuss von außerhalb.

Passierbarkeit	Deckung	Sichtweite
Schwierig	hart	1

Ruine

Alle auch nur teilweise zerstörten Gebäude fallen unter diesen Geländetyp.

Passierbarkeit	Deckung	Sichtweite
Schwierig	hart	2

Straße

Passierbarkeit	Deckung	Sichtweite
Normal	-	-

Sumpf

Passierbarkeit	Deckung	Sichtweite
Unpassierbar	-	1

Wald

Passierbarkeit	Deckung	Sichtweite
Schwierig	hart	2

9.7. Umgebungsbedingungen

Umgebungsbedingungen sollen die Umgebung darstellen in der das Gefecht stattfindet, ohne unter Anderem die Anzahl an Geländeteilen unnötig zu erhöhen.

So könnte natürlich das gesamte Spielfeld mit viel Wald zugestellt werden. Dies benötigt einerseits viele Geländeteile und erschwert andererseits das Spielgeschehen da permanent geschaut werden muss, ob sich ein Modell in einem Geländetyp befindet.

Um dies zu umgehen kann einfach das gesamte Spielfeld als ein spezifischer Geländetyp deklariert werden. Er gilt dann für das gesamte Spielfeld.



Chapter 10. Schaden & Rüstung

Verschiedene Spielmechaniken erzeugen Schaden. Dies kann ein Modell sein das ein anderes Modell [beschießt](#) oder im [Nahkampf](#) angreift oder auch Effekte die im Spiel auftreten.

Schaden wird in erster Linie mit [Rüstungen](#) abgewehrt. Es kann aber auch [Ausrüstung](#) geben welche dabei hilft.

10.1. Schadensprofil

Ein Schadensprofil wird immer durch die Stärke, den Schaden und eventuellen [Schadenseffekten](#) angegeben.



Symbol	Name	Bedeutung
	Stärke	erhöht die Chance beim Verletzungswurf
	Schaden	zugefügter Verlust an Trefferpunkten

Beispiel 6.

Waffen					
II	Mono-Schwert	NK	6	2	

10.2. Rüstungsprofil

Rüstungsprofile werden immer mit ihrem Schutz, der Schadensreduktion und eventuellen [Schadenseffekten](#) angegeben.

Symbol	Name	Bedeutung
	Schutz	erhöht die Chance beim Rüstungswurf
	Schadensreduktion	Reduktion des Verlusts an Trefferpunkten

Beispiel 7.

Rüstung				
Gefechtsanzug	8	2		

10.3. Schadenseffekte

Ein Schadens- oder Rüstungsprofil kann über Effekte verfügen.








Beim Verletzungswurf und Rüstungswurf werden alle zutreffenden Effekte des Schadensprofils und Rüstungsprofils angewendet. Ein im Rüstungsprofil enthaltener Effekt neutralisiert dabei einen eventuell im Schadensprofil vorkommenden Effekt, so dass dieser nicht zur Anwendung kommt.

Beispiel 8.



Ein Modell wird mit einer Pistole mit dem Effekt „Explosiv“ beschossen. Der Angreifer dürfte nun normalerweise seine Stärke für den Verletzungswurf verdoppeln. Ist aber in der Rüstung des Verteidigers ebenso der Effekt „Explosiv“ gelistet, kommt dieser Effekt nicht zu Geltung.

10.4. Übersicht




10.4.1. Für Waffen und Rüstungen

Symbol	Name	Auswirkungen
	Brand	Wenn das Modell überlebt erhält es einen Brandmarker. Siehe Brennen .
	Erschütterung	Der Angreifer darf den Verteidiger zwingen den Rüstungswurf neu zu werfen, wobei das neue Wurfergebnis verwendet werden muss.
	Explosiv	Die Stärke der Waffe wird für den Verletzungswurf verdoppelt.
	Giftig	Wenn das Modell überlebt erhält es zusätzlich Giftmarker in Höhe der halben Differenz (aufgerundet) beim Verletzungs- und Rüstungswurf. Siehe Vergiftung .
	Panzerbrechend	Der Schutz der Rüstung wird für den Rüstungswurf halbiert (aufgerundet).
	Schrapnell	Boni auf den Rüstungswurf die durch Deckung oder Tarnung zustande kommen werden nicht angewendet.
	Zerfetzen	Wenn es zum Verlust von Trefferpunkten kommt muss der Verteidiger einen KO-Wurf ablegen. Wenn dieser misslingt wird der Verlust verdoppelt.

10.4.2. Nur für Waffen

Symbol	Name	Auswirkungen
	Trauma	Anstatt Trefferpunkte zu verlieren, erleidet das getroffene Modell eine Anzahl an Schocks in Höhe des Schadens.
	Strukturschädigend	Waffen mit diesem Effekt fügen Modellen mit dem Effekt „Strukturverstärkt“ trotzdem den vollen Schaden zu.

10.4.3. Nur für Rüstungen

Symbol	Name	Auswirkungen
	Adaptiv	Der Rüstungswurf darf einmal neu gewürfelt werden. Das neue Wurfergebnis muss verwendet werden.
	Robust	Der Verteidiger darf den Angreifer zwingen den Verletzungswurf neu zu werfen, wobei das neue Wurfergebnis verwendet werden muss.
	Strukturverstärkt	Modelle mit diesem Effekt erhalten von Waffen immer nur den halbierten (abgerundeten) Schaden.

10.5. Verletzungs- und Rüstungswurf

Beide Spieler führen einen vergleichenden Wurf durch. Der Angreifer addiert die Stärke seiner Waffe, dies wird **Verletzungswurf** genannt. Der Verteidiger addiert den Schutz seiner Rüstung, dies wird **Rüstungswurf** genannt.

Hierbei kommen alle Schadenseffekte zur Anwendung.

Sofern der Verteidiger über keine Rüstung verfügt addiert er stattdessen seine KO. Sie wird auch verwendet, falls sie höher als der Schutz der Rüstung sein sollte.

Nun wird die folgende Tabelle konsultiert:

Höheres Ergebnis	Auswirkungen
Verteidiger	Nichts passiert.
Gleichstand	Der Verteidiger erleidet einen Schock .
Angreifer	Der Schaden kommt zur Anwendung .

10.6. Schadensanwendung

Wenn Schaden zur Anwendung kommt, müssen entsprechend viele Trefferpunkte auf der Einheitenkarte gestrichen werden. Verfügt die Rüstung des Modells über eine Schadensreduktion, wird der Schaden um diesen Wert verringert.

Sinken die Trefferpunkte des Modells auf 0 oder darunter gilt es als [eliminiert](#).

Falls das Modell überlebt erleidet es einen [Schock](#). Wenn es ausserdem nur noch kritische [Trefferpunkte](#) besitzt verfällt es nun in einen [kritischen Zustand](#).

Chapter 11. Zustände

Modelle können sich durch verschiedene Spielmechaniken in einem Zustand befinden.

11.1. Brennen

Modelle mit einem Brandmarker gelten als **brennend**:



Sie können keine Aktionen und Reaktionen ausführen.

Zum Beginn jeder ihrer Initiativephasen testen sie mit 1W12 auf der folgenden Tabelle:

Ergebnis	Auswirkung
1-8	Das Modell erleidet einen automatischen Treffer mit dem Schadensprofil der Waffe, die das Modell in Brand gesetzt hat. Falls es ihn überlebt bewegt es sich mit seiner vollen Bewegung W6 mal in eine zufällige Richtung und gibt dafür ganz normal AP aus.
9-11	Der Brandmarker wird vom Modell entfernt und es erleidet 1 Schock .
12+	Der Brandmarker wird entfernt.

11.1.1. Hilfe durch befreundete Modelle

Jedes befreundete Modell in Basekontakt mit dem brennenden Modell gibt einen Bonus von +2 auf den Wurf.

11.2. Eliminiert

Eliminierte Modelle können weder Aktionen noch Reaktionen ausführen und nehmen damit nicht mehr aktiv am Spiel teil.

Um dies zu repräsentieren werden sie auf den Rücken gelegt und verbleiben auf dem Spielfeld.

Sobald ein Modell eliminiert wurde, muss für jedes andere Modell seiner Gruppe, in dessen [Wahrnehmungsbereich](#) es sich befindet, getestet werden, ob es in [Panik](#) verfällt.

Weiterhin [verfallen](#) eventuell zugeordnete Drohnen automatisch in Panik.

11.3. Kritisch

Der kritische Zustand wird automatisch angewendet, sobald ein Modell nur noch kritische [Trefferpunkte](#) besitzt.

Das Modell erhält für den Rest des Spiels folgende Mali:

- [Attributs-](#) und [Vergleichende](#) Würfe sind um 2 erschwert
- die [Geschwindigkeit](#) wird halbiert (aufgerundet)

- die Reichweite des [Wahrnehmungsbereichs](#) wird halbiert (aufgerundet)

Der weiße W6 für die Anzeige der Aktionspunkte wird nun für das Modell gegen einen roten W6 ausgetauscht.

Ein Modell kann nur einmal in den kritischen Zustand verfallen. Würde dies ein weiteres mal passieren erleidet es stattdessen 1 [Schock](#).

11.4. Panik

Um zu testen ob ein Modell in Panik verfällt muss es einen Paniktest in Form eines EH-Tests absolvieren. Wenn dieser misslingt verfällt das Modell in Panik und bekommt einen Panikmarker.



11.4.1. Auswirkungen von Panik

Modelle in Panik können keine Reaktionen durchführen. Während jeder Aktivierung benutzen sie alle ihre AP um sich zur am nächsten gelegenen Spielfeldkante zu bewegen und das Spielfeld letzten Endes zu verlassen.

Sie ignorieren Bedrohungen, nutzen aber das Gelände entsprechend ihrer [Bewegungsart](#) korrekt aus. Das heißt, sie springen in ihrer Panik nicht sinnlos von Gebäuden etc.

Am Ende ihrer Initiativephase kann für sie ein erneuter Paniktest durchgeführt werden. Wenn er gelingt, wird der Panikmarker entfernt.

11.4.2. Modifikatoren

Sollten sich Modelle im Wahrnehmungsbereich befinden kommen folgende Modifikatoren zur Anwendung. Modelle in Panik werden hierbei ignoriert.

Typ	Modifikator
das gerade eliminierte befreundete Modell	-3
andere eliminierte befreundete Modelle	-2
gegnerisches Modell	-1
befreundetes Modell	+1
befreundetes Modell im Basekontakt	+3

11.5. Schock

Wenn ein Modell einen Schock erleidet verliert es sofort 1 AP. Wenn es über keine AP mehr verfügt erhält es stattdessen 1 Schock-Token:



Wenn ein Modell zum Beginn einer Runde über Schock-Token verfügt, verliert es für jeden Token 1 AP und

der Token wird entfernt.

Sollten noch Schock-Token übrig sein und das Modell verfügt über keine AP mehr, verbleiben die übrigen Token bis zur nächsten Runde um dann abgezogen zu werden.

11.6. Vergiftung

Modelle mit Giftmarkern zählen als **vergiftet**:



Zum Beginn ihrer Initiativephase entfernen sie 1 Giftmarker, und erleiden automatischen Schaden mit dem [Schadensprofil](#) der Waffe, welche die Vergiftung verursacht hat.

Chapter 12. Waffen

Als Waffe wird alles verstanden mit dem ein Modell Schaden austellt, egal ob es von dem Modell getragen wird, als natürliche Waffe einfach zu ihm gehört oder wie eine Kanone an einem Fahrzeug ein fester Bestandteil davon ist.

Waffen verfügen über ein [Schadensprofil](#) und eventuelle [Profilmodifikatoren](#).

Weiterhin können für sie Regeln wie [Indirekter Fernkampf](#), [Dauerfeuer](#) oder [Flächenwaffe](#) infrage kommen.

12.1. Fernkampfaffen

Eine Schusswaffe verfügt zusätzlich über eine Reichweite in Form eines [Reichweitenbandes](#) und einer Angabe für eventuelles [Dauerfeuer](#).

12.2. Nahkampfaffen

Sie verfügen über kein Reichweitenband, da sie nur in direktem Basekontakt eingesetzt werden können.

12.3. Wurfaffen

Ihre Reichweite wird berechnet, die Anzahl an Bändern ist dabei aber immer 3.

Für die Länge der Reichweitenbänder wird die KO des werfendes Modells mit 2 multipliziert, bei [unhandlichen](#) Waffen mit 0,5 (aufgerundet).

Beispiel 9.

Für einen Menschen mit KO von 5:

 Granate OOOO	10/3	5	3	 5
---	------	---	---	---

12.4. Waffenklassen

Durch Waffenklassen wird unterschieden wie groß eine Waffe bzw. wie komplex sie zu bedienen ist. Je größer/komplexer desto höher die Waffenklasse.

Waffenklassen werden mit „WK“ abgekürzt. WK I steht somit für Waffen der Klasse 1.

12.5. Additive Stärke

Manche Waffen verfügen nicht über einen eigenen Stärke-Wert, sondern sind additiv. Dies bedeutet, dass ihr Wert auf die KO des Modells aufaddiert wird.

12.6. Unhandliche Waffen

Manche Waffen sind unhandlich und haben dadurch negative Auswirkungen im [Fernkampf](#) und [Nahkampf](#).

Auf der Einheitenkarte wird dies mit einer Raute rechts oben neben der Waffenklasse ausgewiesen:



12.7. Nachladen

Waffen die nachladen müssen besitzen das folgende Symbol.



Nach jedem Einsatz bekommt der Träger einen Nachlademarker und die Waffe kann erst wieder verwendet werden wenn für sie die Aktion [Nachladen](#) durchgeführt wurde:



12.8. Einmalnutzung

Bestimmte Waffen wie bspw. Speere, Granaten oder spezielle Munitionstypen können nur in einer begrenzten Anzahl eingesetzt werden.

Auf der Einheitenkarte ist dies mit kreisförmigen Markern unmittelbar beim Namen der Waffe vermerkt. Die Anzahl an leeren Markern zeigt an, wie oft die Waffe noch verwendet werden kann.

Bei jeder Verwendung **muss** ein Marker gestrichen werden.

Beispiel 10.

Für eine Granate die 4x verwendet werden kann.

	Granate ○○○○	10/3	5	3	 
---	-----------------	------	---	---	--

12.9. Beispiele für Waffenklassen

Klasse	Nahkampf	Fernkampf
I	Knüppel	Maschinenpistole
	Messer	Pistole
	Schlagring	Schleuder
		Wurfstern
II	Morgenstern	Armbrust
	Schwert	Bogen
	Speer	Gewehr
		Speer
III	Axt	Granatwerfer
	Hellebarde	Maschinengewehr
	Vorschlaghammer	
	Zweihänder	
IV	Kettensäge	Panzerfaust
		Scharfschützengewehr
V	kleiner Baum	Arbalest
	Straßenschild	Lafettengeschütz
		Panzerkanone

Chapter 13. Rüstung

Als Rüstung wird alles verstanden das ein Modell vor Schaden schützt, egal ob es von dem Modell als Kleidung getragen wird, als natürlicher Schutzpanzer einfach zu ihm gehört oder wie Panzerplatten an einem Fahrzeug ein fester Bestandteil davon sind.

Rüstungen verfügen über ein [Rüstungsprofil](#) und eventuelle [Profilmodifikatoren](#).

13.1. Regeln

Jede Rüstung kann Regeln beinhalten. Wenn dem so ist werden sie auf der Rückseite der Einheitenkarte ausgegeben.

13.2. Additiver Schutz

Manche Rüstungen verfügen nicht über einen eigenen Schutzwert, sondern sind additiv. Dies bedeutet, dass ihr Wert auf die KO des Modells aufaddiert wird.

13.3. Selbsttragend

Das Gewicht von selbsttragenden Rüstungen wird für die [Tragkraft](#) eines Modells ignoriert.

Chapter 14. Fernkampf

Unter Fernkampf wird jeglicher Kampf mit einer [Waffe](#) verstanden der auf Distanz passiert.

14.1. Durchführung


Um einen Fernkampf durchzuführen muss zunächst geprüft werden ob eine [Sichtlinie](#) zum gewählten Ziel existiert.




Danach muss eine konkrete Waffe ausgewählt werden um mit ihrem [Reichweitenband](#) den FK-Modifikator zu bestimmen bzw. ob das Ziel überhaupt in Reichweite ist.



Gegebenenfalls kommen weitere [Modifikatoren](#) zur Anwendung.


Nun wird ein FK-Wurf für das Modell durchgeführt. Bei Erfolg wurde das Ziel getroffen und ein Treffer gelandet der zu einem [Verletzungs- und Rüstungswurf](#) führt.



14.2. Aktionen

	Normaler Schuss	WK+1 ☹
Das Modell führt einen Fernkampf durch.		



	Feuerbereitschaft	2 ☹
<p>Das Modell wählt eine seiner Schusswaffen und befindet sich damit maximal bis zum Beginn seiner nächsten Initiativephase in Feuerbereitschaft. Es verliert sie dann automatisch.</p> <p>Sie wird am Modell mit dem Feuerbereitschafts-Token dargestellt:</p>  <p>Falls das Modell das Ziel irgendeiner erfolgreichen Aktion oder Reaktion eines gegnerischen Modells wird muss es einen EH-Test ablegen. Misslingt dieser verliert es die Feuerbereitschaft.</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> Nur mit Schusswaffen der WK I, II und III. Kann nur sinnvoll als letzte Aktion innerhalb einer Initiativephase durchgeführt werden, da jede weitere Aktion oder Reaktion die Feuerbereitschaft automatisch beendet. 	

	Gezielter Schuss	WK+2 ☹
Das Modell führt einen Fernkampf durch und erhält +2 auf seinen FK-Wurf. Die Reichweitenbänder werden hierbei verdoppelt.		
	Ist nicht in Kombination mit Dauerfeuer einsetzbar.	

	Schnellschuss	WK ☹
Das Modell führt einen Fernkampf durch und erhält -2 auf seinen FK-Wurf.		

	Nachladen	WK ☹
Die dafür nötigen AP-Kosten entsprechen der WK der Waffe für die der Token gilt. Der Token wird danach vom Modell entfernt.		
	Diese Aktion kann nur von Modellen mit einem Nachlade-Token durchgeführt werden.	

14.3. Reaktionen

	Reaktionsfeuer	WK ☹
Das Modell führt einen Fernkampf mit der bei der Einnahme der Feuerbereitschaft gewählten Schusswaffe durch und erhält einen zusätzlichen Malus von -1 auf seinen FK-Wurf.		
Das Modell verliert danach automatisch seine Feuerbereitschaft.		
	<ul style="list-style-type: none"> • Das Modell muss sich in Feuerbereitschaft befinden. • Der Beschuss darf nur auf ein gegnerisches Modell gerichtet sein, welches eine beliebige Bewegungsaktion innerhalb des Wahrnehmungsbereichs durchführt. • Kann nicht mit indirektem Fernkampf genutzt werden. 	

14.4. Erlaubte Waffen

Im Fernkampf dürfen nur Waffen mit einem [Reichweitenband](#), nicht aber mit der Reichweite NK (=Nahkampf) verwendet werden.

14.5. Trefferzonen

Wenn das Ziel über [Trefferzonen](#) verfügt muss die getroffene Trefferzone ausgewürfelt werden.

14.6. Zielauswahl

Damit ein Ziel beschossen werden kann muss eine [Sichtlinie](#) zu ihm gezogen werden können.

Sollte sich im [Gefahrenbereich](#) keine [Direkte Bedrohung](#) befinden (welche bekämpft werden müsste), kann das Ziel frei gewählt werden.

14.7. Reichweite

Die Reichweite einer Waffe ist in Reichweitenbändern in der Form X/Y angegeben. X gibt dabei an, wie groß die Reichweitenbänder sind, Y wie oft diese anwendbar sind.

Auf der Einheitenkarte wird dies unter folgendem Symbol ausgewiesen:



Pro vollständig ausgenutztem Reichweitenband erhält ein Modell einen Malus von -1 auf seinen FK-Wurf.

Eine Waffe kann nicht weiter als ihr maximales Reichweitenband verwendet werden.

Beispiel 11.

Eine Pistole verfügt über den Wert 20/3. Sie hat also 3 Reichweitenbänder, und kommt damit auf eine maximale Reichweite von 60cm

Der FK-Wurf für ein Ziel in einer Entfernung von 16cm erhält keinen Malus, bei 42cm würde sich ein Malus von -2 ergeben da sich das Ziel im 3. Reichweitenband befindet.

14.8. Beschuss von Modellen im Nahkampf

Modelle die sich im Nahkampf befinden dürfen beschossen werden.

Ob das Modell oder eines seiner Nahkampfgegner getroffen wird entscheidet der Zufall wobei die Wahrscheinlichkeit für jedes Modell identisch ist.

Hierdurch können auch Modelle getroffen werden zu denen keine [Sichtlinie](#) gezogen werden kann.

Beispiel 12.

Ein gegnerische Modell wird beschossen und es hat 2 Nahkampfgegner. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Modell getroffen wird beträgt 1/3.

14.9. Beschuss von getarnten Modellen

Es können nur [aufgeklärte](#) getarnte Modelle beschossen werden.

14.10. Modifikatoren

14.10.1. Größe des Ziels

Je nach **Größe** des Ziels ist es einfacher oder schwieriger zu treffen.

Typ	Modifikator
kleines Ziel	-1
mittleres Ziel	±0
großes Ziel	+1
riesiges Ziel	+2

14.10.2. Deckung des Ziels

Der durch eventuelle **Deckung** angewandte Modifikator.

Stufe	Modifikator
weich	-1
hart	-2
massiv	-3

14.10.3. Unhandliche Waffen

Sie erhalten bei Beschuss von kleinen und mittleren Zielen einen Malus von -3 auf den FK-Wurf.

14.10.4. Liegender Schütze

Liegende Schützen erhalten +2 auf den FK-Wurf.

14.10.5. Schnelle Bewegungen des Ziels

Auf Ziele, welche sich in **schneller Bewegung** befinden, gibt es einen Malus von -2 auf den FK-Wurf.

14.11. Indirekter Fernkampf

Bei indirektem Fernkampf kann ein Punkt oder Modell auf dem Spielfeld beschossen werden der durch das Modell nicht einsehbar ist.

Er ist nicht mit der Aktion **Reaktionsfeuer** kombinierbar.

Falls die Höhe der zwischen dem Schützen und dem Ziel befindlichen **Geländeteile** mehr als die halbe maximale Reichweite der Waffe beträgt hat der Schuss keine Wirkung.

Beispiel 13.

Ein Granatwerfer hat eine Reichweite von 25/4 und somit eine maximale Reichweite von 100cm. Die

maximale Höhe für den Schuss beträgt somit 50cm.

Der Trefferwurf für indirekten Fernkampf erhält immer einen Malus von -5. Sofern der beschossene Punkt durch ein befreundetes Modell einsehbar ist wird nur ein Malus von -3 angewendet. Weitere Mali durch Deckung kommen nicht zur Geltung.

Die Rüstungswürfe dadurch getroffener Modelle werden immer so behandelt als ob sie sich in massiver Deckung befinden.

Waffen welche für indirekten Fernkampf eingesetzt werden können besitzen das folgende Symbol.



14.12. Dauerfeuer

Waffen können über den Wert „Dauerfeuer“ (DF) verfügen der im Bereich 1-4 liegt. Jeder Punkt DF wird hierdurch als 1 zusätzlicher Schuss behandelt.

Auf der Einheitenkarte wird dies mit den folgenden Symbolen ausgewiesen, wobei jedes Symbol für eine Stufe Dauerfeuer steht.



Schüsse können dementsprechend auf 1 bis 5 Ziele aufgeteilt werden, wobei sich jedes Ziel bis zu maximal 3cm vom letzten Ziel befinden darf. Jeder Wechsel des Ziels führt zu einem kumulativen Malus von -1 auf den FK-Wurf.

Falls mehrere Schüsse einem Ziel zugeteilt werden, gibt jeder Schuss nach dem Ersten einen Bonus von +1 auf den FK-Wurf und +1 beim Verletzungswurf. Es wird also nur 1 Schuss, dafür aber mit den beschriebenen Boni ausgewürfelt.

Beispiel 14.

Eine Maschinenpistole hat DF 3 und wird von einem Modell mit FK 5 abgefeuert.

Entweder

- Es feuert alle 4 Schuss auf ein Modell ab und erhält dadurch einen Bonus von +3 auf seinen FK-Wurf und +3 auf den anschließenden Verletzungswurf.

oder

- Es feuert jeweils 2 Schuss auf 2 verschiedene Ziele ab und erhält dadurch für beide Ziele einen Bonus von +1 auf seinen FK-Wurf (wobei sich für das zweite Ziel der Bonus durch den Zielwechsel aufhebt). Der Bonus von +1 für den Verletzungswurf gilt jedoch für beide Ziele.

14.13. Flächenwaffen

Flächenwaffen erzeugen an ihrem Einschlagpunkt eine Flächenwirkung die im jeweiligen Waffenprofil angegeben ist und eine kreisrunde Fläche beschreibt.

Auf der Einheitenkarte wird dies mit dem folgendem Symbol ausgewiesen, wobei die Zahl den Radius in cm angibt.



Wenn bei einer Flächenwaffe der FK-Wurf misslingt, wird der gewürfelte Wert mit dem zu erreichenden verglichen. Die Differenz * 3cm gibt an, wie weit der Einschlagpunkt in zufälliger Richtung vom eigentlichen Zielort entfernt platziert wird. Die maximale Entfernung ist dabei die Hälfte (abgerundet) der geschossenen Distanz.

Sollte der Schütze den neuen Ort nicht einsehen können, muss von ihm aus eine gerade Linie dorthin gezogen werden. Der Einschlagpunkt ist nun dort, wo diese Linie das erste Geländeteil oder das erste Modell kreuzt.

Wenn die Fläche die Base eines Modells vollständig bedeckt, oder sich vollständig innerhalb der Fläche der Base befindet, wird das entsprechende Modell normal getroffen. Ist nur eine teilweise Überlappung vorhanden wird der Schaden halbiert (aufgerundet).

Wenn das getroffene Modell Deckung berührt kommt diese voll zur Geltung.

Chapter 15. Nahkampf

Unter Nahkampf wird jeglicher Kampf mit einer [Waffe](#) verstanden der im Basekontakt passiert.

Der Basekontakt mit einem gegnerischem Modell bedeutet immer, dass sich beide Modelle im Nahkampf miteinander befinden.

Während des Nahkampfes sind für beide Modelle nur die folgenden Aktionen und Reaktionen erlaubt:

Aktion	Reaktion
Angriff	Gegenangriff
Verwegener Angriff	Gelegenheitsangriff
Aus Nahkampf lösen	
Kraft einsetzen	

15.1. Durchführung

Um einen Nahkampf auszuführen, muss die Base des angreifenden Modells die Base des anzugreifenden Modells berühren.

Nun wird für beide Modelle ein vergleichender Wurf auf NK durchgeführt für den eventuelle [Modifikatoren](#) zur Anwendung kommen können.

1. Wenn das **angreifende** Modell gewinnt hat es 3 Möglichkeiten:
 - einen [Treffer](#) mit der zuvor ausgewählten Nahkampfwaffe landen
 - das verteidigende Modell [zurückstoßen](#)
 - eine [Kraft](#) mit dem [Wirkungsabstand](#) Berührung einsetzen
2. Wenn das **verteidigende** Modell gewinnt darf es das angreifende Modell [zurückstoßen](#).
3. Bei Gleichstand entscheidet ein vergleichender Wurf auf AGI dessen Ergebnis auch gegen diese Liste abgeglichen wird.

15.2. Zurückstoßen

Modelle können nur dann zurückgestoßen werden wenn ihr [Größenprofil](#) gleich oder kleiner des stoßenden Modells ist.


Ein Modell zurück zu stoßen bedeutet, mit ihm eine [Bewegungsaktion](#) durchzuführen welche vom Spieler des Nahkampfgegners kontrolliert wird. Diese Bewegung kostet keine AP.


Dabei kommen die folgenden Ausnahmen zur Anwendung:




- Die Bewegung muss in gerade Linie erfolgen.
- Das Modell darf dadurch in Basekontakt mit anderen gegnerischen Modellen bewegt werden.

- Wenn es über eine Kante bewegt wird **fällt** es herunter.



15.3. Aktionen



	Angriff	WK ☉
Das Modell führt mit einem anderen Modell einen Nahkampf durch und gilt als der Angreifer.		

	Verwegener Angriff	WK+2 ☉
Das Modell führt mit einem anderen Modell einen Nahkampf durch und gilt als der Angreifer. Es erhält +3 auf seinen NK-Wurf.		
Sollte es den Nahkampf verlieren und der Gegner wendet die Reaktion "Gegenangriff" an verteidigt es sich mit NK von 0.		

	Verteidigung	2 ☉
Das Modell befindet sich maximal bis zum Beginn seiner nächsten Initiativephase in Verteidigung. Es verliert sie dann automatisch.		
Sie wird am Modell mit dem Verteidigungs-Token dargestellt:		
		
Wenn es in einen Nahkampf verwickelt wird bekommt der Angreifer keinen eventuellen Bonus für eine Angriffsbewegung . Das Modell verliert danach automatisch seine Verteidigung.		
Wenn das Modell beschossen wird oder Ziel einer Kraft ist muss es einen EH-Test ablegen. Misslingt dieser verliert es die Verteidigung. Es muss dafür nicht getroffen werden.		
	Kann sinnvoll nur als letzte Aktion innerhalb einer Initiativephase durchgeführt werden. Jede weitere Aktion oder Reaktion beendet die Verteidigung automatisch.	

15.4. Reaktionen

	Gegenangriff	WK ☹
Das Modell führt mit dem Modell auf welches reagiert wurde einen Nahkampf durch und gilt als der Angreifer.		
	Kann nur unmittelbar nach einem Nahkampf durch den Verteidiger durchgeführt werden.	

	Gelegenheitsangriff	WK ☹
Das Modell führt mit dem sich aus dem Nahkampf lösenden Modell einen Nahkampf durch und gilt als der Angreifer. Das sich lösende Modell kämpft mit NK von 0.		
	Kann durchgeführt werden, wenn sich ein gegnerisches Modell in Basekontakt aus dem Nahkampf löst.	

15.5. Erlaubte Waffen

Im Nahkampf dürfen nur Waffen mit der Reichweite NK (=Nahkampf) verwendet werden.

15.6. Trefferzonen

Wenn der Verteidiger über [Trefferzonen](#) verfügt muss die getroffene Trefferzone ausgewürfelt werden.

15.7. Modifikatoren

15.7.1. Bonus für den Angreifer

Wenn der Angreifer den Angriff durch eine [Angriffsbewegung](#) einleitet, erhält er einen Bonus von +2 auf seinen NK-Wurf. Dies gilt nur wenn der Verteidiger sich nicht in Verteidigung befindet.

15.7.2. Multiple Gegner

Für jedes befreundete Modell welches die Base des gegnerischen Modells berührt, gibt es einen Bonus von +2 auf den eigenen NK-Wurf.

15.7.3. Tarnung

Wenn ein getarntes Modell einen Angriff einleitet erhält es für die erste Runde einen Bonus von +2 auf seinen NK-Wurf.

15.7.4. Unhandliche Waffen und Ausrüstung

Wenn ein Modell mindestens eine unhandliche Waffe oder anderen Ausrüstungsgegenstand trägt, erleidet es im Nahkampf einen Malus von -3.

15.7.5. Größenunterschiede

Sollte eines der beteiligten Modelle größer als sein Gegenüber sein, erhält es einen Bonus von +2 auf seinen NK-Wurf für jede Stufe des Unterschieds. Siehe auch [Größenprofil](#).

15.8. Nahkampf mit getarnten Modellen

Es können nur [aufgeklärte](#) Modelle angegriffen werden.

15.9. Waffenloser Nahkampf

Infanterie und Kolosse können auch ohne eine Nahkampfwaffe im Nahkampf kämpfen und Schaden austeilen.

Die Stärke entspricht der Konstitution. Der Schaden berechnet sich durch die KO geteilt durch 3 (aufgerundet). Die Waffenklasse ist abhängig von der Größe des Modells.

Größe des Modells	Waffenklasse
klein bis mittel	I
groß	II
riesig	III

Beispiel 15.

Für einen Infanteristen mit einer KO von 4.

I	Unbewaffnet	NK	4	1	
---	-------------	----	---	---	--

Chapter 16. Tarnung

Tarnung wird in passive und aktive Tarnung unterschieden. Weiterhin verfügt sie immer über eine Stufe um die Effektivität der Tarnung auszudrücken.

Sie wird am Modell mit dem Tarnungs-Token dargestellt:



Getarnte Modelle beginnen das Spiel automatisch als getarnt sofern alle Voraussetzungen erfüllt sind.

16.1. Voraussetzungen

Typ	Voraussetzung
passiv	Die Tarnung kann nur aktiviert werden, wenn sich das Modell in Basekontakt mit einem Geländeteil (welches mindestens über die gleichen Ausmaße wie das Größenprofil des Modell verfügt) befindet.
aktiv	Aktiv getarnte Modelle können ihre Tarnung überall aktivieren, losgelöst davon, ob sie sich an einem Geländeteil befinden oder nicht.

16.2. Vorteile

Getarnte Modelle können weder beschossen noch im Nahkampf angegriffen werden. Damit das möglich ist, müssen sie zuerst [aufgeklärt](#) werden.

Sie können nicht durch Flächenwaffen getroffen werden.

Wenn ein getarntes Modell einen Angriff einleitet erhält es für die erste Runde einen Bonus von +2 auf seinen NK-Wurf.

16.2.1. Besondere Vorteile von aktiver Tarnung

Modelle mit aktiver Tarnung erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Rüstungswurf wenn sie aufgeklärt sind.

Im Nahkampf erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von +1 auf ihren NK-Wurf.

16.3. Aufklärung


Aufgeklärte Modelle können normal beschossen oder im Nahkampf angegriffen werden.

Sie gelten solange als aufgeklärt bis sie 2 volle Bewegungsaktionen durchgeführt haben. Danach wird ihre Tarnung automatisch wiederhergestellt sofern die Voraussetzungen dafür erfüllt sind.



Wenn ein getarntes Modell einen Angriff einleitet oder eine Fernkampfwaffe abfeuert wird es automatisch aufgeklärt.

Um ein getarntes Modell gezielt aufzuklären muss die Aktion „Aufklären“ ausgeführt werden.

16.4. Aktionen

	Aufklären	2+ ☹
<p>Aufklären bezieht sich immer auf ein konkretes getarntes gegnerisches Modell.</p> <p>Um ein getarntes Modell aufzuklären muss es sich im Wahrnehmungsbereich befinden und ein erfolgreicher WN-Wurf abgelegt werden, welcher um die Stufe der Tarnung erschwert ist. Bei Erfolg wurde das getarnte Modell aufgeklärt.</p> <p>Pro zusätzlich eingesetztem AP kann der WN-Wurf um 1 erleichtert werden.</p>		

16.5. Reaktionen



	Aufklärungsunterstützung	2 ☹
Das unterstützte Modell erhält +1 auf seinen WN-Wurf.		
	<ul style="list-style-type: none"> • Kann durchgeführt werden, wenn ein eigenes Modell die Aktion Aufklären ausführt. • Das aufzuklärende Modell muss sich im Wahrnehmungsbereich befinden. 	

Chapter 17. Ausrüstung

Jedes Modell kann Ausrüstung besitzen die nicht in die Kategorien Waffe oder Rüstung passt.

Ausrüstung kann über [Profilmodifikatoren](#) verfügen.

17.1. Aktionen

	Ausrüstung verwenden	X 
Das Modell verwendet einen Ausrüstungsgegenstand.		
Die dafür nötigen AP-Kosten sind beim Ausrüstungsgegenstand angegeben.		

17.2. Regeln

Jede Ausrüstung kann Regeln beinhalten. Wenn dem so ist werden sie auf der Rückseite der Einheitenkarte ausgegeben.

17.3. AP-Kosten

Bei manchen Ausrüstungsgegenständen ist angegeben, dass zur Verwendung AP ausgegeben werden müssen. Um sie zu benutzen muss die Aktion "Ausrüstung verwenden" ausgeführt werden.

Sofern keine AP angegeben sind ist auch keine Aktion für die Verwendung notwendig.

17.4. Einmalnutzung

Bestimmte Ausrüstung kann nur in einer begrenzten Anzahl eingesetzt werden.

Auf der Einheitenkarte ist dies mit kreisförmigen Markern unmittelbar beim Namen der Ausrüstung vermerkt. Die Anzahl an leeren Markern zeigt an, wie oft die Ausrüstung noch verwendet werden kann.

Bei jeder Verwendung **muss** ein Marker gestrichen werden.

Beispiel 16.

Für ein medizinisches Spray das 3x verwendet werden kann.

Ausrüstung
Medizinisches Spray   

17.5. Unhandliche Ausrüstung

Bestimmte Ausrüstungsgegenstände sind unhandlich und haben dadurch negative Auswirkungen im [Fernkampf](#) und [Nahkampf](#).

Auf der Einheitenkarte wird dies mit einer Raute rechts neben der Bezeichnung der Ausrüstung ausgewiesen.

Chapter 18. Kolosse

Unter ihnen werden in der Regel Einheiten verstanden die eine Größe von 4 bis 6 Meter haben und deren Gewicht bei 1,5 Tonnen erst anfängt.

Egal ob Mech, Riese oder Ungetüm: es handelt sich dabei um große und starke Kreaturen die Schaden austeilen und einstecken können als wären sie ein Panzer.

18.1. Fern- und Nahkampf

Im Fern- und Nahkampf kostet sie jede Aktion 1☉ weniger wenn sie eine Waffe der Klasse 4 oder 5 einsetzen.

18.2. Geländeausnutzung

Durch ihre Beweglichkeit profitieren Kolosse ganz normal von Deckung, da sie sich genau wie Infanterie an diese anschmiegen können.

Aufgrund ihrer Größe können sie allerdings keine normal großen Türen benutzen oder normale Gebäude betreten.

18.3. Trefferzonen

Kolosse werden in die Trefferzonen Rumpf, Linke Seite, Rechte Seite und Bewegung unterteilt.

Welche Trefferzone im Fernkampf und Nahkampf getroffen wird, muss mit 1W12 festgestellt werden. Es können auch Trefferzonen getroffen werden, die nicht direkt sichtbar sind.

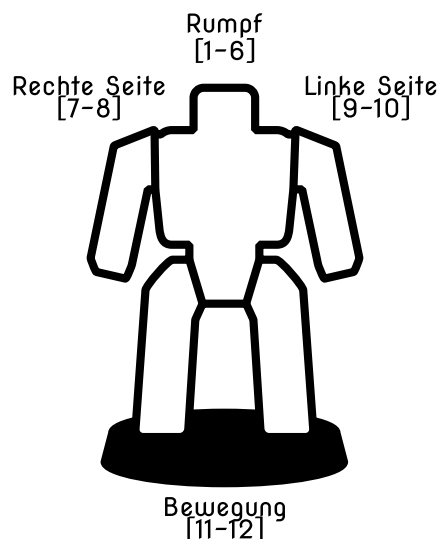


Abbildung 5. Trefferzonen Kolosse

Jede Trefferzone verfügt über eine eigene Anzahl an Trefferpunkten und Auswirkungen wenn diese in den kritischen Zustand oder auf 0 sinken.

Trefferpunkte werden nur für den Rumpf festgelegt. Für Bewegung und Linke/Rechte Seite berechnet sich der Wert jeweils automatisch mit $\frac{2}{3}$ des Rumpfes (aufgerundet).

18.3.1. Kritischer Zustand bei Kolossen

- **Rumpf**

Wie bei Infanterie. Siehe [Kritischer Zustand](#).

- **Linke/Rechte Seite**

Sowohl im Fernkampf als auch Nahkampf -1 auf den jeweiligen Wurf für jede Seite im kritischen Zustand.

- **Bewegung**

Muss für jede Bewegung einen erfolgreichen KO-Wurf ablegen.

18.3.2. Verlust aller Trefferpunkte

- **Rumpf**

Sinkt in sich zusammen und gilt als [eliminiert](#). Ist nun ein Geländeteil.

- **Linke/Rechte Seite**

Die Seite wird zerstört und dort getragene Waffen können nicht mehr verwendet werden. Außerdem werden AGI und NK um 1 verringert.

- **Bewegung**

W12	Auswirkung
1-6	Bleibt auf der Stelle stehen und kann sich noch drehen.
7-11	Bleibt auf der Stelle stehen und kann sich nicht mehr drehen.
12	Fällt um und gilt als eliminiert . Ist nun ein Geländeteil.

Chapter 19. Drohnen

Unter Drohnen wird alles verstanden das in irgendeiner Weise ferngesteuert ist. Sie haben keinen eigenen Willen und die Steuerung erfolgt ausschließlich durch den [Kontroller](#).

Das unterscheidet sie von z.B. Robotern die auch aus eigener Initiative heraus handeln können und somit nicht als Drohnen gelten.

Beispiel 17.

- In einer Fantasywelt sind fliegende "Orbs" oder die Vertrauten einer Hexe wie z.B. eine Katze oder Eule denkbar.
- Bei Science Fiction oder heutzutage zählt alles vom ferngesteuerten Auto bis zum Quadcopter dazu.

19.1. Kontroller

Unter Kontrollern versteht man alle Modelle denen eine Drohne zugeordnet werden kann. Dabei entscheiden die Ausrüstung und Eigenschaften eines Modells, ob und wie viele Drohnen ihm zugeordnet werden können.

Seine ihm zugeordneten Drohnen werden gleichzeitig mit ihm in seiner Initiativephase aktiv.

Eigenschaften eines Kontrollers werden nur auf ihn selber angewendet, es sei denn eine Eigenschaft sagt explizit etwas anderes aus.

Beispiel 18.

- Eine Hexe hat die Eigenschaft "Vertrauter II". Sie darf dadurch 2 zugeordnete Drohnen haben.
- Mit dem "R3MOTE α" Fernsteuerdeck kann ein Straßensamurai 1 zugeordnete Drohne haben.
- Ein Prospektor verfügt über 3 "Lenk-Module" für seinen Anzug und kann damit 3 zugeordnete Drohnen haben.

19.2. Zuordnung

Drohnen können und müssen immer genau einem Kontroller zugeordnet sein. Dies geschieht [vor dem Spiel](#) und kann währenddessen nicht geändert werden.

19.3. Drohnen ohne Kontroller

Drohnen, deren Kontroller nicht mehr auf dem Spielfeld präsent ist oder der [eliminiert](#) wurde, erhalten einen Panikmarker (siehe [Panik](#)).

Da sie über keine eigene AGI verfügen werden sie innerhalb einer Runde immer zuletzt aktiviert.

19.4. Aktionspunkte

Jede Drohne verfügt über 2 AP. Für sie können weitere AP verwendet werden indem die AP des zugeordneten Controllers ausgegeben werden.

19.5. Attribute

Drohnen verfügen nicht über die Attribute AGI, NK, FK und EH. Jeder Wurf auf eines dieser Attribute verwendet immer die Attribute des zugeordneten Controllers.

19.6. Gefahrenbereich

Da sie über keine EH verfügen haben sie auch keinen eigenen [Gefahrenbereich](#). Daraus ergibt sich, dass eine [direkte Bedrohung](#) für sie nicht existiert. Sie müssen aber wenn möglich aktiv werden um gegen eine direkte Bedrohung ihres Controllers aktiv zu werden.

19.7. Schock

[Schocks](#) funktionieren grundsätzlich wie bei allen anderen Modellen.

Die einzige Besonderheit besteht darin, dass der Controller zum Beginn einer Runde seine eigenen AP ausgeben kann um eventuelle Schock-Token von seinen ihm zugeordneten Drohnen zu entfernen.

19.8. Eliminierung

Sobald eine Drohne [eliminiert](#) wurde, kommt es zu einer Rückkopplung auf den Controller, welche ihm Schaden zufügen kann.

Der Controller muss einen EH-Test ablegen. Misslingt dieser, verliert er automatisch Trefferpunkte in Höhe der halben (abgerundeten) KO der Drohne.

Chapter 20. Disziplinen & Kräfte

In Universalis wird alles was andernorts normalerweise als PSI, Magie, Thaumaturgie, usw. bezeichnet wird *Kräfte* genannt. Sie sind in sogenannten *Disziplinen* organisiert welche die ungefähre Art der dazugehörigen Kräfte vorgeben.

Jede Spielmechanik die über *Eigenschaften* hinaus geht sollte als Kraft dargestellt werden.

Beispiel 19.

- In einer Fantasywelt wären "Feuermagie" und "Eiszauberei" eigene Disziplinen, die dann jeweils Kräfte wie "Feuerball" und "Feuerwand" bzw. "Eisblitz" und "Schneesturm" beinhalten.
- Bei Cyberpunk wäre eine Disziplin wie "Psychokinese" denkbar die dann Kräfte wie "Würgegriff" und "Schweben" vereint.

20.1. Auswahl

Sobald ein Modell einer Disziplin angehört, hat es grundsätzlich Zugriff auf alle darin enthaltenen Kräfte. Die maximale Anzahl an verschiedenen Kräften, die ein Modell aus einer Disziplin mit in ein Spiel hinein nehmen kann, wird durch die Stufe begrenzt, über die es in der entsprechenden Disziplin verfügt.

Jeder Spieler entscheidet *vor Spielbeginn*, welche Kräfte seine Modelle mit in das aktuelle Spiel nehmen.

Beispiel 20.

Die Disziplin "Feuermagie" enthält insgesamt 13 verschiedene Kräfte. Magier Zordan verfügt über "Feuermagie - IV" was ihn dazu berechtigt, 4 verschiedene Kräfte aus dieser Disziplin mit ins Spiel zu nehmen.

20.2. Kräfte

Kräfte verfügen über die Merkmale AP-Kosten, Attribut, Ziel, Wirkungsabstand, TP-Verlust und Dauer.

20.2.1. AP-Kosten

Dies sind die benötigten AP um die Kraft einzusetzen.

20.2.2. Attribut

Kräfte beziehen sich immer auf ein Attribut. Sobald eine Kraft eingesetzt werden soll muss zunächst ein erfolgreicher *Attributswurf* gegen dieses Attribut abgelegt werden.

Zusätzlich kann eine Schwierigkeit angegeben sein. Sie gibt an wie der *Attributswurf* modifiziert wird.

Beispiel 21.




- Die schwer auszuführende Kraft "Explosiver Feuerball" ist mit **FK-4** angegeben. Der *Attributswurf* auf

FK ist damit um 4 erschwert.

- Die simple Kraft "Levitation" ist mit **K0+3** angegeben. Der **Attributswurf** auf KO ist damit um 3 erleichtert.



20.2.3. Ziel

Für jede Kraft ist definiert, was als ihr Ziel ausgewählt werden kann. Dabei wird zwischen 3 verschiedenen Zielen unterschieden.

Ziel		Bedeutung
	Bereich	Die Kraft kann an einer beliebigen Stelle des Spielfelds eingesetzt werden.
	Modell	Die Kraft kann auf einem anderen Modell eingesetzt werden.
	Nutzer	Die Kraft kann auf dem Nutzer eingesetzt werden.

20.2.4. Wirkungsabstand

Der Wirkungsabstand einer Kraft legt fest, ob das Ziel einer Kraft berührt werden muss oder die Kraft auf Distanz eingesetzt werden kann.



Wirkungsabstand		Bedeutung
	Berührung	Für den Einsatz muss Basekontakt bestehen. Bei gegnerischen Modellen muss zusätzlich vorher ein erfolgreicher Nahkampfangriff durchgeführt werden.
	Distanz	Die Kraft kann auf Distanz eingesetzt werden.

20.2.5. TP-Verlust

Bei manchen Kräften kann es bei deren Einsatz zum Verlust von TP kommen.

Hierbei wird unterschieden ob der Verlust an TP nur bei misslungenem **Attributswurf** oder bei jedem Einsatz automatisch passiert.

Die Zahl im Symbol gibt an, wie viele TP das Modell verliert.



bei Misserfolg	Automatisch
	

20.2.6. Dauer

Kräfte entfalten ihre Wirkung entweder sofort oder bleiben dauerhaft im Spiel.

Jede dauerhaft im Spiel bleibende Kraft muss aktiv beendet werden bevor sie erneut eingesetzt werden kann. Die Karte der Kraft wird offen auf den Spieltisch gelegt solange sie im Spiel ist.

Manche Kräfte können sich auch selber beenden. In diesem Fall haben sie eine Bedingung die angibt, wann sie automatisch beendet werden.

Sofort	Dauerhaft
	

20.3. Kraftkarte

Jede Kraft wird durch eine Karte repräsentiert, auf der die durch sie verursachten Effekte beschrieben sind.





Feuerball

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum.

3



FK


-4







1. [TODO]	9. [TODO]
2. TODO	10. [TODO]

20.4. Aktionen

	Kraft einsetzen	X 
Das Modell setzt eine Kraft ein. Die dafür nötigen AP-Kosten, Bedingungen und Regeln sind auf der Karte der Kraft angegeben.		

	Kraft beenden	1 ☹
Eine eigene beliebige dauerhafte Kraft die gerade im Spiel ist wird beendet.		

	Kraft blockieren	2 ☹
Das Modell versucht eine sich im Spiel befindliche Kraft zu blockieren .		

20.5. Reaktionen

	Kraft blockieren	3 ☹
Das Modell versucht eine Kraft zu blockieren während ein gegnerisches Modell sie ausspielt.		
	Kann durchgeführt werden sobald ein gegnerisches Modell eine Kraft einsetzt.	

20.6. Kraft blockieren

Nur Modelle die einer Disziplin angehören können auch Kräfte blockieren.

Um zu versuchen eine Kraft zu blockieren muss sich entweder das gegnerische Modell, welches die Kraft ausgespielt hat, oder die Kraft selbst im [Wahrnehmungsbereich](#) befinden.

Das Modell muss einen [Attributswurf](#) gegen das bei der Kraft angegebene Attribut mit dessen Schwierigkeit ablegen. Bei Erfolg wird die Kraft blockiert.

Ein eventueller TP-Verlust wird ebenfalls angewendet.

Chapter 21. Progression

Stichwortverzeichnis

A

Ablauf des Spiels, [14](#)

AGI, [7](#)

Aktionen

Angriff, [47](#)

Angriffsbewegung, [22](#)

Aufklären, [51](#)

Aufstehen, [22](#)

Aus Nahkampf lösen, [22](#)

Ausrüstung verwenden, [52](#)

Drehen, [21](#)

Eigenschaft anwenden, [19](#)

Feuerbereitschaft, [40](#)

Gezielter Schuss, [40](#)

Hinlegen, [22](#)

Kraft beenden, [60](#)

Kraft blockieren, [61](#)

Kraft einsetzen, [60](#)

Nachladen, [41](#)

Normale Bewegung, [21](#)

Normaler Schuss, [40](#)

Objekt benutzen, [22](#)

Schnellschuss, [41](#)

Verteidigung, [47](#)

Verwegener Angriff, [47](#)

Aktionspunkte, [10](#)

Attribute, [6](#)

Attributswurf, [13](#)

Aufbau des Spielfeldes, [14](#)

Aufklärung, [50](#)

Aufstellen der Modelle, [14](#)

Ausrüstung, [52](#)

AP-Kosten, [52](#)

Einmalnutzung, [52](#)

Regeln, [52](#)

Unhandlich, [53](#)

B

Bewegung, [21](#)

Herunterfallen, [23](#)

Klettern, [23](#)

Liegend, [24](#)

Schnell, [24](#)

Springen, [23](#)

Vertikal, [23](#)

Bewegungstest, [21](#)

Brennen, [33](#)

D

Dauerfeuer, [44](#)

Deckung, [26](#)

Direkte Bedrohung, [11](#)

Disziplinen, [58](#)

Drohnen, [56](#)

Drohnen ohne Controller, [56](#)

Drohnen zuordnen, [56](#)

E

EH, [7](#)

Eigenschaften, [19](#)

AP-Kosten, [20](#)

Einmalnutzung, [19](#)

Regeln, [19](#)

Einmalnutzung

Ausrüstung, [52](#)

Eigenschaften, [19](#)

Waffen, [37](#)

Eliminiert, [33](#)

Entfernungen messen, [12](#)

F

Fallen, [23](#)

Schaden, [23](#)

Fallschaden, [23](#)

Fernkampf, [40](#)

Dauerfeuer, [44](#)

Deckung des Ziels, [43](#)

Erlaubte Waffen, [41](#)

Flächenwaffe, [45](#)

getarnte Modelle, [42](#)

Größe des Ziels, [43](#)

Indirekt, [43](#)

Liegender Schütze, [43](#)

Modelle im Nahkampf, [42](#)

Reichweite, [42](#)

Schnelle Bewegungen des Ziels, [43](#)

Trefferzonen, [41](#)

Unhandliche Waffen, [43](#)

FK, [7](#)

Flächenwaffe, [45](#)

G

Gefahrenbereich, 11
Gelände, 25
Geländeteile, 25
Geländetypen, 27
Geschwindigkeit, 7
Größenprofil, 8

H

Herunterfallen, 23

I

Indirekter Fernkampf, 43
Initiativephase, 15

K

Klettern, 23
KO, 7
Kolosse, 54
Kontroller, 56
Kritischer Zustand, 33
Kräfte, 58
 AP-Kosten, 58
 Attribut, 58
 Blockieren, 61
 Dauer, 59
 TP-Verlust, 59
 Wirkungsabstand, 59
 Ziel, 59

L

Liegende Modelle, 24

M

Missionsauswahl, 14
Modell-Typen, 6

N

Nachladen, 37
Nahkampf, 46
 Bonus für den Angreifer, 48
 Erlaubte Waffen, 48
 Größenunterschiede, 49
 mit getarnten Modellen, 49
 Multiple Gegner, 48
 Tarnung, 48
 Trefferzonen, 48
 Unhandliche Waffen und Ausrüstung, 48

Waffenloser, 49
Zurückstoßen, 46
NK, 7

P

Panik, 34
Passierbarkeit, 27
Profile, 6
Profilmodifikatoren, 8
Progression, 62

R

Reaktionen
 Aufklärungsunterstützung, 51
 Beschuss Ausweichen, 23
 Gegenangriff, 47
 Gelegenheitsangriff, 48
 Kraft blockieren, 61
 Reaktionsfeuer, 41
Runden, 15
 Beginn, 15
 Ende, 15
 Initiativephase, 15
 Reihenfolge, 15
Rüstung, 30, 39
 Regeln, 39
Rüstungsprofil, 30
Rüstungswurf, 32

S

Schaden, 30, 30
Schadensanwendung, 32
Schadenseffekte, 30
Schadensprofil, 30
Schadensreduktion, 30
Schnelle Bewegungen, 24
Schock, 34
Schutz, 30
Sicht, 27
Sichtfeld, 10
Sichtlinie, 10
Springen, 23
Stärke, 30

T

Tarnung, 50
 Aufklärung, 50
 Nahkampf, 48

Vorteile, [50](#)
Tragkraft, [11](#)
Trefferpunkte, [7](#)
Trefferzonen, [54](#)
 im Fernkampf, [41](#)
 im Nahkampf, [48](#)

U

Umgebungsbedingungen, [29](#)
Unhandlich
 Ausrüstung, [53](#)
 Waffen, [37](#)
 Waffen im Fernkampf, [43](#)
 Waffen und Ausrüstung im Nahkampf, [48](#)

V

Vergiftung, [35](#)
Vergleichender Wurf, [13](#)
Verletzungswurf, [32](#)
Vertikale Bewegung, [23](#)
Vorbereiten der Gruppe, [14](#)

W

Waffen
 Einmalnutzung, [37](#)
 Unhandlich, [37](#)
Wahrnehmungsbereich, [12](#)
WN, [7](#)
Würfelwürfe, [12](#)
 Attributswurf, [13](#)
 Vergleichender Wurf, [13](#)

Z

Zielauswahl, [42](#)
Zurückstoßen, [46](#)
Zustände, [33](#)
 Brennen, [33](#)
 Eliminiert, [33](#)
 Kritisch, [33](#)
 Panik, [34](#)
 Schock, [34](#)
 Vergiftung, [35](#)