

VORBEREITUNGEN

- Szenario auswählen
- Die Arena vorbereiten
 - » Gelände aufstellen
 - » Missionsziele platzieren
- Spielgröße festlegen
- Teams zusammenstellen
- Gadgets auswählen
- Initiative flippen
- Abwechselnd Gadgets platzieren
- Komplette Teams aufstellen

DER SPIELZUG

- Kommandopunkte zusammenrechnen
- Initiative flippen
- Aktivierungsphase
 - » Die Spieler aktivieren abwechselnd ihre Modelle.
- Endphase
 - » Effekte abhandeln
 - » Bereitschaftsmarker entfernen
 - » Siegpunkte ermitteln

AKTIVIERUNG

Jedes Modell verfügt über 2 Aktionspunkte (AP).

- Bewegung (1 AP)
- Fernkampfattacke (1 AP)
- Nahkampfattacke (1AP)
- Ausweichen (1AP)
- Zielen (1 AP)
- Ausholen (1 AP)
- Sturmangriff (2 AP)
- Bereitschaft (1AP, einmal pro Zug)
- Passen (0 AP, einmal pro Runde)
- Spezialaktionen (X AP)

BEWEGUNG

- Normale Bewegung: 5 Zoll
- Schwieriges Gelände: Für jedes Zoll seiner Bewegungsreichweite darf sich das Modell nur 1/2 Zoll bewegen.
- Klettern: Für jedes Zoll seiner Bewegungsreichweite darf sich das Modell 1/2 Zoll vertikal bewegen.
- Springen: Die Überquerung einer maximal 3 Zoll breiten Lücke im Rahmen einer Bewegungsaktion.
- Fallen: Bei einem mehr als 2 Zoll tiefen Sturz erleidet das Modell einen automatischen Treffer der Stärke „X“, wobei „X“ die gefallene Tiefe in Zoll ist.
- Herunterspringen: siehe "Fallen", aber in diesen Fall erleidet das Modell erst ab 3 Zoll Schaden.

REFLEXMODIFIKATOREN IM FERNKAMPF

- Deckung: +2
- Harte Deckung: +2R +1W
- Erhöhte Position des Ziels: +1
- Erhöhte Position des Angreifers: -1
- Ausweichen: +2/Aktion
- Gebunden im Nahkampf: +2
- Hinterhältiger Angriff: -2
- Gezielter Schuss: -1
- 1 Kommandopunkt verwenden: +1

REFLEXMODIFIKATOREN IM NAHKAMPF

- Hindernis: +2
- Erhöhte Position des Ziels: +1
- Erhöhte Position des Angreifers: -1
- Ausweichen: +2/Aktion
- Hinterhältiger Angriff: -2
- Mehrere Gegner: -1
- 1 Kommandopunkt verwenden: +1

WEITERE REFLEXMODIFIKATOREN FÜR LÖSEN-PROBE

- Weitere befreundete Modelle: +2
- Kein Basekontakt vorhanden: +1

AKTIONEN IN BEREITSCHAFT

- Fernkampfattacke (1 AP)
- Nahkampfattacke (1AP)
- Ausweichen (1AP)

KOMMANDOPUNKTE (◆)

- Vor einer Aktivierung:
 - 2◆: 2 Modelle direkt nacheinander aktivieren.
- Vor einem Trefferflip:
 - 1◆: +1 Reflexwert(↗)
- Nach einem beliebigen Flip:
 - 1◆: eine Karte erneut flippen.
- Nach einer Aktivierung:
 - 1◆: das gerade aktivierte Modell wird in Bereitschaft versetzt.
- Nach einem Respawn:
 - 1◆: wenn das Modell in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde, bekommt es einen AP, und darf regulär aktiviert werden.

EFFEKTE

Feuer

Wenn ein Modell von einer Waffe mit der Sonderregel „Feuer“ getroffen wird, erhält es einen Feuermarker. Am Ende seiner nächsten Aktivierung erleidet das Modell einen Treffer der Stärke (X), wobei X der Anzahl an Feuermarkern entspricht, die es trägt. Danach verliert das Modell alle seine Feuermarker.

Schock

Wird ein Modell von einer Waffe mit der Sonderregel „Schock“ getroffen, erhält es bis zum Ende seiner nächsten Aktivierung einen Schockmarker. Modelle mit Schockmarkern erleiden für jeden Marker einen Malus von -1 auf ihren Reflexwert und ihre Kampfwerte (Nah-, und Fern-). Kein Wert darf dabei unter 0 fallen. Am Ende seiner nächsten Aktivierung werden alle Schockmarker eines Modells entfernt.

Säure

Wenn ein Modell von einer Waffe mit der Sonderregel **Säure** getroffen wird, erhält es einen Säuremarker. Für jeden Säuremarker erleidet das Modell bis zum Ende des Spiels oder bis zu seinem Tod einen Malus von -1 auf seinen Widerstandswert. Der Wert darf dabei nicht unter 1 sinken.

Gift

Wenn ein Modell Schaden durch eine vergiftete Waffe erleidet, erhält es einen Giftmarker (bis zu einem Maximum von 3 Markern). Am Ende seiner nächsten Aktivierung, verliert das Modell pro Giftmarker einen Lebenspunkt und darf anschließend einen Marker ablegen.

Respawn-Schock

Sobald ein Modell im Spielverlauf mindestens einmal respawned ist, leidet es bis zum Ende des Spieles unter dem sogenannten Respawn-Schock. Ab diesem Zeitpunkt bekommt er einen Malus von -1 auf seinen Reflexwert (↘), und seine Kampfwerte (☠️ ⚔️).

Stationär

Ein stationäres Modell kann sich nicht bewegen (neu platzieren ist weiterhin möglich). Im Nahkampf wird ein stationäres Modell automatisch getroffen, und Schadensflips werden um ↻ verstärkt. Wenn ein stationäres Modell beschossen wird, hat es einen Reflexwert von 3. Das Modell hat keine Kontrollzone, profitiert nicht vom Reflexbonus der „Ausweichen“ Aktion, und ist immun gegen die Auswirkungen der Sonderregel „Rückstoß“ und „Ziehen“.

Nach einem Respawn verliert das Modell automatisch alle Marker.

GADGETS UND POWER-UPS

- 0 - Teleportfeld
- 1 - Heilstation
- 2 - Sprungfeld
- 3 - Automatisierte Verteidigungssysteme
- 4 - Energieschild
- 5 - Durchschlag
- 6 - Schimmerfeld
- 7 - Stim-Terminal
- 8 - Erlöser
- 9 - A-18 Drohne

Nach einem Respawn verliert ein Modell automatisch alle eingesammelten Power-ups!

SZENARIOS

- 0 - Last man standing
- 1 - Deathmatch
- 2 - Conquest
- 3 - Flag Rush
- 4 - Onslaught
- 5 - King of the Hill
- 6 - Breakthrough
- 7 - Domination
- 8 - Double Domination
- 9 - Capture the flag!

MEHRSPIELER SZENARIOS

- 1 - Deathmatch
- 2 - Conquest
- 3 - Domination
- 4 - Flag Rush
- 5 - King of the Hill