



Spielrunden:

- **Die Marker Phase-** entfernen von Markern aus der letzten Spielrunde
- **Die Initiative Phase-** Beide Spieler werfen einen W10 und der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf bestimmen, wer die erste Einheit aktiviert.
- **Die Aktivierungs- Phase-** Die Spieler lassen ihre Einheiten abwechselnd Aktionen ausführen. Eine Einheit kann pro Runde nur 1 Mal aktiviert werden.

Aktionen:

1. **Bewegen** (normale Reichweite oder Sprinten (dreifache Reichweite, dadurch endet der Zug))
2. **Halten** (nicht für Einheiten im Nahkampf, Zug beendet)
3. **Schießen**
4. **Sturm+ Nahkampf** (Truppen im Nahkampf können nur diese Aktion ausführen und müssen wenn möglich alle Modelle in Kontakt mit dem Gegner bewegen.)

Schiessen:

1. **Kontrollieren der Reichweite und Sichtlinie-** Alle Modelle außer denen der eigenen Einheit blockieren die Sichtlinie
2. **Auswählen des Ziels-** Erste Einheit in Sichtlinie
3. **Trefferwurf** (siehe Tabelle)
4. **Treffer verteilen-** Treffer werden vom Gegner verteilt
5. **Schadenswürfe** (siehe Tabelle)

Trefferwurfabelle Schiessen										
SH des Modells	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Benötigter Wurf	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+	0+

Eine gewürfelte 10 ist immer ein Erfolg, eine gewürfelte 1 immer ein Misserfolg (dies gilt für ALLE Würfelwürfe!),

Treffermodifikationen
-1 Die schießende Einheit hat sich bereits bewegt
-1 Zielgröße 1
+1 Zielgröße 4-5
+2 Zielgröße 6-7
+3 Zielgröße 8-9

Waffenreichweiten
CC: Waffeneigenschaften im Nahkampf
Short: Kurze Reichweite bis 12"
Medium: Mittlere Reichweite 12-24"
Long: Lange Reichweite 24-36"
Extreme: Extreme Reichweite 36-48"

Nahkampf:

1. Sturm
2. Nahkampf
3. Nahkampfgewinner ermitteln

Nahkampf Tabelle										
		CC des Verteidigers								
CC des Angreifers	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+	10+
2	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+
3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+
4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+
5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+
6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+
7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Nahkampf Treffermodifikationen
-2 Einheit ist in Panik
+1 Einheit stürmt oder stürmt entgegen
+1 Deckung verteidigen
+2 Gegner ist in Panik

Tests

Tabelle für Schadenswurf-, Reaktions- und sonstige Tests										
DIFF: Schwierigkeit (T des Gegners für Schadenswurf)										
Eigener Wert	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+	10+
2	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+
3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+
4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+
5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+
6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+
7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Wenn keine Schwierigkeit angegeben ist (z.B. Reaktionstests) beträgt sie 4.

Moral:

Sammeltest Modifikatoren	Moraltest ist fällig...
-1 Gegnerische Einheiten in mittlerer Reichweite und SL	Alle: Nahkampfunde verloren
-2 Gegnerische Einheiten in kurzer Reichweite und SL	Einheiten: >50% Verluste (nicht im NK testen)
	Charaktermodelle: >50% Wunden verloren

Ergebnis des Moralwerts	
Einheit >50% Anfangsstärke	Panik: Wenn nicht im Nahkampf darf keine Halten, Schießen oder Angriffs Aktionen durchführen, kein Gegenangriff und Abzug im NK.
Charakter >50% Lebenspunkte	
Einheit <50% Anfangsstärke	Fliehen: Die Einheit/ das Modell nimmt seine Beine in die Hand und rennt was das Zeug hält. Die Modelle werden als Verlust entfernt!
Charakter <50% Lebenspunkte	

Bei Fragen und Anmerkungen zum Referenzbogen bitte an cw@celtos.de wenden.
 Celtos im Internet: <http://www.i-kore.com> <http://www.celtos.de>