

START RUNDENBEGINN	1 BEWEGUNG	2 STURM	3 KAMPF	4 WERTUNG
Effekte zu Rundenbeginn / Versorgungspool aktualisieren / verfügbare Versorgung prüfen	Aufstellen / Bewegen / Loslösen / Halten	Fernkampfangriff / Sturmangriff / Laufen / Halten	Nahkampf ist Pflicht	Kontrolle / SP / Aufräumen / Initiative

AKTIVIERÜBERSICHT

DER INHABER DER ERSTSPIELERMARKE BESTIMMT, WER ZUERST AKTIVIERT; DANACH ABWECHSELND JE EINE EINHEIT

PHASE	ZULÄSSIGE EINHEIT	EINE AKTION WÄHLEN	NACH DER AKTION
BEWEGUNG	Ungebunden auf dem Schlachtfeld; keine Marke	BEWEGEN / HALTEN	Bewegungsseite
BEWEGUNG	Gebunden auf dem Schlachtfeld; keine Marke	LOS LöSEN / HALTEN	Bewegungsseite
BEWEGUNG	In Reserven; keine Marke	AUFSTELLEN (Versorgung muss reichen)	Bewegungsseite
STURM	Auf dem Schlachtfeld; Bewegungsseite	FERNKAMPFANGRIFF / STURMANGRIFF* / LAUFEN* / HALTEN	Sturmseite
KAMPF	Gebundene Bodeneinheit	NAHKAMPF (Pflicht)	Marke entfernen

* STURMANGRIFF: **ungebundene Bodeneinheit**. LAUFEN: ungebunden. Reserven können in Phase 2 nicht handeln. In Phase 3 nur passen, wenn keine gebundene Einheit mehr zu aktivieren ist.**PASSEN:** Wer zuerst passt, nimmt die Erstspielermarke der nächsten Phase; nur der Gegner aktiviert weiter. Phase 1: nicht aktivierte befreundete Einheiten auf dem Schlachtfeld → Bewegungsseite. Phase 2: alle nicht aktivierten Einheiten → Sturmseite.

1 BEWEGUNG

VERSORGUNG: PRÜFUNG ZUM RUNDENBEGINN

VERFÜGBARE VERSORGUNG = VERSORGUNGSPOOL - GESAMTE AKTUELLE VERSORGUNG BEFREUNDETER EINHEITEN AUF DEM SCHLACHTFELD**Runde 1:** Nutze die Startversorgung der Missionskarte.**Spätere Runden:** Erhöhe den Versorgungspool jede Runde um die Versorgungseskalation.**Letzte Runde:** Der Versorgungspool ist unbegrenzt.**Harte Obergrenze:** Die gesamte aktuelle Versorgung befreundeter Einheiten auf dem Schlachtfeld darf den Versorgungspool **nie** übersteigen.

AUS RESERVEN AUFSTELLEN

- PRÜFEN:** Prüfe, ob der aktuelle Versorgungswert der Einheit innerhalb der verfügbaren Versorgung liegt.
- EINTRETEN:** Führungsmodell außerhalb des Schlachtfelds in Kontakt mit der eigenen Eintrittskante setzen, dann bis zur Geschwindigkeit bewegen; übrige Modelle in Kohärenz setzen.
- REGELKONFORM BEENDEN:** Die Einheit muss außerhalb der gegnerischen Einflusszone und **in Kohärenz** enden. Sonst kann sie dort nicht aufgestellt werden.

EINHEIT BEWEGEN & SETZEN

- FÜHREN:** Führungsmodell auf einem zulässigen, gemessenen Weg bewegen; kein Teil seines Sockels darf dabei mehr als die Geschwindigkeit zurücklegen.
 - SETZEN:** Übrige Modelle in Kohärenz setzen; sie müssen dem Weg des Führungsmodells nicht folgen, aber regelkonform enden.
 - BEENDEN:** Jeder Sockel vollständig auf dem Schlachtfeld; keine Überlappung mit Sockeln oder Terrain; Höhenstufe nur über ZUGANGSPUNKTE wechseln; außerhalb gegnerischer Bindungsreichweite enden.
 - FLIEGEND:** Punkt zu Punkt durch Terrain und Modelle; regelkonform und mindestens 1" von jeder gegnerischen fliegenden Einheit entfernt enden.
- Lückenbreite: Größe 2 oder kleiner benötigt 1"; Größe 3 oder größer 3". Der Sockel muss nur an der Endposition passen.

KOHÄRENZPRÜFUNG

Alle Modelle sind Ganz innerhalb von 3" um das Führungsmodell und gültig mit ihm verbunden	→	IN KOHÄRENZ
Keine zulässige Position Ganz innerhalb von 3" um das Führungsmodell; mit Kohärenzverbindung ist eine zulässige Position möglich	→	So nah wie möglich setzen; OHNE KOHÄRENZ
Keine zulässige Position mit Kohärenzverbindung	→	Als Verlust entfernen
KOHÄRENZVERBINDUNG = Kette durch Modelle derselben Einheit; nicht durch andere Einheiten, Terrain oder unpassierbare Lücken. Durch gebundene Gegner / ZUGANGSPUNKTE erlaubt; FLIEGEND ignoriert Terrain / Einheiten. Nach Umpositionierung prüfen, nicht nach Verlusten.		

LOS LöSEN: MISSERFOLG ZERSTÖRT MODELLE

Jedes Modell: muss außerhalb aller gegnerischen Bindungsreichweiten enden; sonst wird es zerstört.**Führungsmodell kommt nicht frei:** Einheit bewegt sich nicht; Führungsmodell entfernen, Aktivierung beenden.**Nächste Phase:** kein Fernkampfangriff oder Sturmangriff, außer die eigene aktuelle Versorgung übersteigt die Gesamtversorgung aller Gegner, von denen sie sich gelöst hat.

2 STURM

FERNKAMPFANGRIFF → SEITE 2

Seite 2 prüft zulässiges Ziel, Reichweite, Sichtlinie, Deckung, Bindung, Batches, Würfelpools, Ausweichen, Schaden und Verluste.

STURMANGRIFF

- ANSAGEN:** Eine ungebundene Bodeneinheit wählt ihr Führungsmodell und bestimmt für jede gegnerische Bodeneinheit, die Ziel sein soll, ein Zielmodell. Keine Sichtlinie nötig.
- WÜRFELN:** Sturmangriffsdistanz = Geschwindigkeit + 1D6, entlang eines zulässigen Wegs gemessen.
- PRÜFEN:** Der ganze Sockel des Führungsmodells endet innerhalb der Wurfdistanz, innerhalb der Bindungsreichweite (1") jedes Zielmodells, außerhalb der Bindungsreichweite nicht als Ziel angesagter Gegner und ohne Überlappung.
- SETZEN:** Führungsmodell: möglichst Sockel-an-Sockel, sonst so nah wie möglich innerhalb der Bindungsreichweite (1"). Übrige Modelle in Kohärenz setzen: A Sockel-an-Sockel mit angesagten Zielmodellen → B innerhalb ihrer Bindungsreichweite → C so nah wie möglich am Führungsmodell, um die Kohärenz zu wahren. Kein Modell darf innerhalb der Bindungsreichweite eines nicht als Ziel angesagten Gegners enden.

Kann das Führungsmodell nicht jede Bedingung erfüllen, bewegt sich die Einheit nicht und ihre Aktivierung endet.

LAUFEN ODER HALTEN

AKTION	VORAUSSETZUNG	ERGEBNIS
LAUFEN	Ungebunden	Standardregeln für Bewegen befolgen
HALTEN	Jede zulässige Einheit	Nichts tun; Aktivierung endet

FÄHIGKEITEN & KARTEN

TYP	ZEITFENSTER	GRENZE
AKTIV	Während der Aktivierung: direkt vor dem Erklären einer Aktion oder direkt nach ihrer vollständigen Abhandlung	Jede benannte Fähigkeit einmal je Einheit und Runde, außer WIEDERHOLBAR
PASSIV	Ständig aktiv, solange die Einheit auf dem Schlachtfeld ist	Keine Ansage nötig
REAKTION	Genau beim Auslöser; nie rückwirkend	Jede benannte Reaktion einmal je Einheit und Runde, außer WIEDERHOLBAR; eine Reaktion je Spieler und Aktivierung
KARTE	Eine bereite Karte für ihre Fähigkeit oder als passende Ressource erschöpfen	Volle Kosten zahlen; Überschuss verfällt; in Phase 4 auffrischen

RESERVEN: Fähigkeiten nur mit Erlaubnis. Gleicher Auslöser: während der Aktivierung zuerst der aktive Spieler; außerhalb davon der Inhaber der Erstspielermarke.

IST DIESER STANDARD-FERNKAMPFANGRIFF MÖGLICH?

NUR WAFFEN OHNE SCHABLONE - FÜR BT / FT SIEHE REGELBUCH 8.7.6

PRÜFEN	BESTANDEN	NICHT BESTANDEN
MODELL & WAFFE	Mindestens ein Zielmodell ist sichtbar und in Reichweite; nur zulässige Angreifer steuern bei; Kampfmerkmal passt zum Ziel-Wert (Boden / Fliegend / Alle)	Unzulässig; SPERRIG bei Bindung
BINDUNG	Beide Einheiten ungebunden oder der Angreifer zielt auf eine Einheit, mit der er gebunden ist	Ziel ist unzulässig
SICHTLINIE	2D-Linie zwischen den Sockeln ist frei	Kein Angriff, außer eine Regel ignoriert die Sichtlinie
DECKUNG	Kein einzelnes Terrain bietet Volle oder Direkte Deckung	Dieses Terrain blockiert die Sichtlinie

VOLL: effektive Größe des Terrains mindestens so hoch wie die beider Modelle. DIREKT: Linie kreuzt Terrain + ein Modell innerhalb 1" dieses Terrains + effektive Größe des Terrains mindestens so hoch wie die dieses Modells. Jedes Terrain einzeln prüfen. FLIEGEND ignoriert Volle Deckung; Direkte Deckung und Höhen-Totzone des anderen Modells gelten. HÖHEN-TOTZONE: Hochebene gegen Bodenebene innerhalb 1" vom Fuß desselben Terrains = blockiert. NAHBEREICH: beide innerhalb 1" dieses Terrains und 3" voneinander = Direkte Deckung, Höhenstufe und Höhen-Totzone ignorieren.

2 ANGRIFFSABHANDLUNG

DREI-POOL-ABFOLGE

- BATCH BILDEN:** Jedes Modell wählt eine Waffe der Sturmphase; ZWEITWAFFEN zusätzlich und getrennt. Ein Profil + Ziel gruppieren. Würfel = AR zulässiger Modelle + Modifikatoren + ein Ansturmwürfel, wenn die Waffe S-Würfel hat. BT / FT: 8.7.6.
- TREFFERWURF:** Ergebnisse ≥ Trefferwert in den Panzerungspool; Fehlschläge ablegen.
- ANSTURM:** Passt das Kampfmerkmal des Ziels zum Ansturmtyp, verschiebe genau min(Ansturmergebnis, Würfelzahl im Panzerungspool) direkt in den Schadenspool. Passt es nicht, lege den Ansturmwürfel ab und verschiebe keinen Würfel.
- PANZERUNGSWURF:** Ergebnisse ≥ Panzerung ablegen; Fehlschläge in den Schadenspool.
- AUSWEICHWURF:** Nur wenn zulässig: Ergebnisse ≥ Ausweichen ablegen.
- GESAMTSCHADEN:** Restwürfel × Schadenswert + bereits erlittener Schaden; dann Reduktionen anwenden.
- VERLUSTE:** Modelle einzeln entfernen; Restschaden markieren.

Ein Waffenprofil darf Feuer nicht aufteilen. Verschiedene Profile dürfen verschiedene Ziele wählen. Jeden Batch vollständig abhandeln, bevor der nächste angesagt wird.

ERHÄLT DAS ZIEL EINEN AUSWEICHWURF?

Regel, Schlüsselwort oder Fähigkeit gewährt einen Ausweichwurf	→ JA
Gebundenes Ziel erleidet Schaden durch einen Fernkampfangriff	→ JA
Alle Zielmodelle auf Hochebene; Ziel nicht Fliegend; Angreifer aus niedrigerer Höhe (fliegende Angreifer gelten nie als niedriger)	→ JA
Nahkampf ohne ausdrückliche Gewährung	→ NEIN
Ausweichen-Wert = -	→ NIE

2-4 SCHADEN / KAMPF / WERTUNG

VERLUSTE: IST DAS ZIEL GEBUNDEN?

BEDINGUNG	ABHANDLUNG
ZIEL UNGEBUNDEN	Verteidiger entfernt nur sichtbare Modelle; danach verfällt der Restschaden. INDIREKTES FEUER erlaubt auch nicht sichtbare Modelle als Verluste.
ZIEL GEBUNDEN	Sichtbarkeit ignorieren. P1 außerhalb jeder gegnerischen Bindungsreichweite → P2 in Reichweite, nicht Sockel-an-Sockel → P3 Sockel-an-Sockel.
P2 ODER P3 WÄHLEN	Keine konkrete gegnerische Bindung lösen, wenn ein anderer Verlust zulässig ist.
ERSTES MODELL ABGESCHIRMT	Erste Schwelle = TP + Schild. ABGESCHIRMT endet bei Schaden > Schild oder sobald das erste Modell entfernt wird.
SCHADEN / SCHWELLENWERT	Darunter: Schaden markieren. Erreicht: Modell entfernen, Schwelle abziehen, Überschuss übertragen, Versorgungsstufe aktualisieren.

PHASE 3: NAHKAMPF

ALLE DERZEIT GEBUNDENEN BODENEINHEITEN MÜSSEN HANDELN; FLIEGENDE EINHEITEN NEHMEN NIE TEIL

- REIHEN SCHLIESSEN (OPTIONAL):** Führungsmodell nach den Regeln für Bewegen bis zu 3" bewegen: näher enden; keine neue Bindung mit gegnerischen Einheiten eingehen, an die die Einheit zu Phasenbeginn nicht bereits gebunden war. Übrige Modelle in Kohärenz umsetzen: zuerst Sockel-an-Sockel mit gegnerischen Modellen; falls unmöglich, Sockel-an-Sockel mit befreundeten Modellen derselben Einheit innerhalb der Bindungsreichweite. Bereits zu Beginn des Schritts Sockel-an-Sockel stehende Modelle sind festgesetzt. Kein Modell darf sich durch Reihen schließen von anderen gegnerischen Einheiten lösen.
- REIHEN BESTIMMEN:** Nur Modelle in der Kampf- oder Unterstützungsreihe schlagen zu. Kampfreihe: innerhalb 1" eines Gegners. Unterstützungsreihe: Sockel-an-Sockel mit einem befreundeten Modell derselben Einheit in der Kampfreihe.
- ANGRIFFE WÜRFELN:** Jedes zulässige Modell wählt eine Waffe der Kampfphase; ZWEITWAFFEN zusätzlich und getrennt. Keine Sichtlinie. Pools, dann Verluste gebundener Ziele wie oben abhandeln.
- MEHRERE GEGNER:** Ein Modell greift nur die gegnerische Einheit an, mit deren Modell es selbst in der Kampfreihe steht oder mit deren Modell ein von ihm unterstütztes befreundetes Modell derselben Einheit in der Kampfreihe steht. Vor dem Wurf ein Ziel für den Ansturmwürfel ansagen; nicht aufteilen.
- STATUS PRÜFEN:** Kein verbleibendes Modell innerhalb 1" eines Gegners: sofort ungebunden.

Im Nahkampf gibt es nur dann einen Ausweichwurf, wenn eine Regel oder ein Schlüsselwort ihn ausdrücklich gewährt.

PHASE 4: KONTROLLE & AUFRÄUMEN

- UMKÄMPFENDE EINHEITEN FINDEN:** Einheit auf dem Schlachtfeld, in Kohärenz, weder Fliegend noch EINGEGRABEN; mindestens ein Modell innerhalb 3", auf gleicher Höhenstufe und mit Sichtlinie zur Marke (Größe 0).
- VERSORGUNG VERGLEICHEN:** Die höhere Summe der aktuellen Versorgung kontrolliert. Auch eine Einheit mit Versorgung 0 kontrolliert, wenn kein Gegner umkämpft.
- KONTROLLE BEHALTEN:** Kontrolle bleibt bestehen. Gleichstand überträgt sie nie; eine kontrollierte Marke wird nie wieder neutral.
- WERTEN & ENDE PRÜFEN:** SP gemäß Missionskarte werten, dann Siegbedingungen prüfen.
- EFFEKTE & AUFRÄUMEN:** Der Inhaber der Erstspielermarke handelt Rundenende-Effekte ab, dann der Gegner. Danach alle Token und Marken entfernen, außer Token/Marken mit BLEIBT IM SPIEL, Schadensmarken, Missionsmarken und Fraktionsanzeigern; Karten auffrischen.
- INITIATIVE:** Der Spieler mit weniger SP erhält die Erstspielermarke; Gleichstand = Stichwurf.

LETZTE WERTUNG: Vor Kontrolle und SP gelten Einheiten in Reserven für die Wertung als zerstört.