

FÄHIGKEITEN



ACE PILOT (PILOTENASS)

Wenn der Held ein Fahrzeug bewegt, einen Würfel werfen: Bei einem Treffersymbol gibt es eine zusätzliche Aktion

ADVANCED REACTIVE FIRE (GEZIELTES REAKTIONSFUEHR)

Einheit würfelt zwei statt einem Würfel beim Check auf Reaktionsfeuer. Ein Erfolg reicht aus! (Teilbar)

AGILE (BEWEGLICH)

Diagonale Bewegungen kosten generell nur 1 Punkt (Teilbar)

AIR LIFT (LUFTTRANSPORTFÄHIG)

Walker/Panzer mit Air Lift können sich von Fliegern mit CARRY CAPACITY: VEHICLE aufnehmen lassen, solange sie eine passende Panzerungsklasse haben.

AIR SUPERIORITY (LUFTÜBERLEGENHEIT)

Gegen andere Flieger gelten alle Angriffe als Dauerangriff

ALL IN ONE (AUS ALLEN ROHREN!)

Alle Zielwürfe werden mit der doppelten Anzahl Würfel ausgeführt. (Einmal pro Spiel)

AMPHIBIOUS UNIT (AMPHIBIENFAHRZEUG)

Das Fahrzeug kann sowohl Land- als auch Wasserfelder befahren

ARTILLERY STRIKE (ARTILLERIESCHLAG) (SKILL)

Spähereinheit – Kann Artillereschlag anordnen. (Aktion: Aktiviere eine befreundete Artillerieeinheit auf dem Spielfeld, um indirektes Feuer durchzuführen)

ASSAULT (STÜRMEN)

Die Figur/Einheit kann sich diese Runde mit der doppelten Reichweite bewegen. Gilt AUCH bei doppelter Bewegungsaktion (Teilbar)

BADASS (HARTER HUND)

Die eventuelle Munitionsbegrenzung dieser Figur/Einheit gilt pro Zug, NICHT pro Spiel (Teilbar)

BERSERK (BERSERKER)

Die Einheit kann alle Fehlschüsse noch einmal nachwürfeln (Einmal pro Spiel/ Teilbar)

BLACK OPS (GEHEIMOPERATION)

Ein zusätzlichen Würfel für die Initiative (Nicht öfter kombinierbar)

BLUTKREUZ APE (BLUTKREUZ-AFFE)

Nur Helden mit dieser Fähigkeit können sich Einheiten mit dieser Fähigkeit anschließen (und umgekehrt)

BLUTKREUZ ZOMBIE (BLUTKREUZ-ZOMBIE)

Nur Helden mit dieser Fähigkeit können sich Einheiten mit dieser Fähigkeit anschließen (und umgekehrt)

CARRY CAPACITY (TRANSPORTKAPAZITÄT)

Anzahl der Soldaten, die mitgeführt werden können (Rüstklasse 3 und 4 verbraucht 2 Punkte je Figur)

CARRY CAPACITY: VEHICLE (TRANSPORTKAPAZITÄT: FAHRZEUG)

Ein Fahrzeug der angegebenen Panzerungsklasse oder darunter kann transportiert werden (Je ein Fahrzeug pro Skilleintrag)

CHARGE (STURMANGRIFF)

Die Einheit kann zwei Bewegungsaktionen durchführen und dann noch zusätzlich mit ALLEN Waffen Reichweite 1 und C ausführen (Teilbar)

COMMAND SQUAD (BEFEHLS-SQUAD)

Diese Einheit kann Befehle funken

COMMISSAR (KOMMISSAR)

Ein Kommissar kann sich einer Einheit anschließen aber nicht mehr verlassen (zusätzlich zu einem Helden)

COMBINE SHOTS (KOMBINIERTER SCHÜSSE)

Fahrzeuge mit der Eigenschaft können zwei ihrer Flammenwerfer auf ein Ziel abfeuern, dabei nur einen Würfel werfen, aber die Reichweite um 1 erhöhen

DAMAGE RESILIENT (UNVERWÜSTLICH)

Für jeden Schadenspunkt (nach den eventuellen Deckungswürfeln) wird noch mal gewürfelt. Jedes Treffersymbol verhindert einen Schadenspunkt (NICHT Teilbar)

DOZER BLADE (PLANIERSCHILD)

Dieses Fahrzeug kann Felder mit Panzersperren befahren und zerstört hierbei diese

FAST (FLINK)

Bei der ersten Bewegungsaktion einer Aktivierung erhält die Einheit einen zusätzlichen Bewegungspunkt

FIGHTING SPIRIT (KAMPFGEIST)

Ein Held mit dieser Fertigkeit kann seine Treffersymbole als Fehlschüsse und umgekehrt werten, WENN er sich vorher bewegt hat (Teilbar/Einmal pro Spiel)

FRENZY (RAUSCH)

Bei einem Angriff gegen Infanterie werden alle Treffer noch mal gewürfelt und aufaddiert, solange, bis sie keine Treffer mehr anzeigen (Nicht teilbar)

HEROIC ATTACK (HELDENMUT)

Ein Held, der diese Runde aktiviert wurde, kann allen Schaden in dieser Runde gegen sich ignorieren (Teilbar/Einmal pro Spiel)

HOVER (SCHWEBER)

Fliegende Einheiten mit dieser Fähigkeit können in der Luft „stehen“ und müssen daher NICHT jeder Runde eine Bewegungsaktion durchführen, daher können diese auch Dauerfeuer nutzen

LEGENDARY TACTICAN (LEGENDÄRER TAKTIKER)

Beim Initiativewurf gelten Treffersymbole als Fehlwurf und umgekehrt. Benachbarte oder angeschlossene Einheiten können von einem um eine Stufe erhöhten Coverwurf nutzen

JUMP (SPRINGEN)

Eine Einheit/ ein Fahrzeug kann über Hindernisse springen. (Fahrzeuge allerdings NICHT über Gebäude) Das Landefeld muss frei sein

MEDAL OF HONOR (EHRENMEDAILLE)

Der Held darf EINEN Gefechtswürfel nochmal werfen, muss das Ergebnis dann aber respektieren (Einmal pro Runde)

PILOT: NAME (PILOT: NAME)

Held: Kann genanntes Fahrzeug bemannen
Fahrzeug: Kann nur vom genannten Helden bemant werden

RANGE A (REICHWEITE ARTILLERY)

Mindestreichweite 4, Maximale Reichweite Unendlich, nicht in Gebäuden anwendbar

RARE UNIT (SELTENE EINHEIT)

Nur eine RARE UNIT pro Armee, eine solche Einheit kann niemals wieder zurück ins Spiel gebracht werden, wenn sie einmal zerstört wurde

[WEAPON NAME]: RELOAD ([...] NACHLADEN)

Diese Waffe muss nach Abschuss nachgeladen werden (Kostet eine Aktion)

SCOUT VEHICLE (SCOUTFAHRZEUG)

NUR in der ersten Runde kann sich ein Fahrzeug mit dieser Fähigkeit zwei Felder extra bewegen

SELF-REPAIR (SELBSTREPARATUR)

Am Ende der Runde für jeden vorhandenen Schadenspunkt einen Würfel werfen. Jedes Treffersymbol repariert einen Schadenspunkt

SNIPER (SCHARFSCHÜTZE)

Diese Einheit kann bei erfolgten Treffern Gegnern den Schaden gezielt zuweisen (Nicht teilbar)

SPOTTER (SPÄHER)

Eine solche Einheit begleitet immer Scharfschützen oder schwere Waffenteams. Mit Spotter werden Würfelergebnisse umgedreht, d.h. Treffersymbole werden wie Fehlschüsse gewertet und umgekehrt

SUPERIOR REACTIVE FIRE (ÜBERLEGENES REAKTIONSFUEHR)

Einheit würfelt drei statt einem Würfel beim Check auf Reaktionsfeuer. Ein Erfolg reicht aus! (Teilbar)

TANK HEAD (PANZERNARR)

Der Held nutzt eine Aktion, um ein angrenzend stehendes Fahrzeug komplett zu reparieren (Kostet eine Aktion/Einmal pro Spiel)

TAKE AIM (ZIELEN)

Wenn der Held Dauerfeuer einsetzt, gelten Treffersymbole als Fehlschüsse und umgekehrt (Nicht teilbar)

WIEDERBELEBUNGSSERUM (WIEDERBELEBUNGSSERUM)

Ein Held heilt pro erzielten Trefferpunkt an gegnerischen Einheiten und Helden einen Punkt Schaden (bis zu seinem Maximum) (Gilt nur für Treffer, die der Held selber verursacht)



BEFEHLS-SQUAD

EINE Befehls-Squad-Fähigkeit pro Runde maximal! Das Befehls-Squad kann NICHT auf sich selber Befehle wirken! Außer FUNKMELDUNG benötigen alle Fähigkeiten eine Aktion. Aktionen auf benachbarte Ziele können NICHT per Funker weitergeleitet werden.

OFFIZIER

1. Bewegt euch, ihr Affenbande! (Mit erfolgreichem Trefferwurf kann eine benachbarte Einheit reaktiviert werden)

FUNKER

1. Funkmeldung (Solang ein Funker im Team ist, können alle Befehle an Einheiten auf dem gesamten Spielfeld übermittelt werden.)
2. Artillerieschlag (Kann Artillerieschlag befehlen)

MECHANIKER

1. Behelfsreperatur (Der Mechaniker kann bei einem benachbarten Fahrzeug einen Schadenspunkt reparieren)
2. Feldreperatur (Mit erfolgreichem Trefferwurf kann ein zerstörtes Fahrzeug repariert werden und betritt sofort von der Aufstellzone aus das Spielfeld. (Einmal pro Spiel/ Funker muss noch leben)

SANITÄTER

1. Aufstehen, es ist nicht so schlimm (Ein Trefferpunkt eines benachbarten Helden oder eine Miniatur eines benachbarten Squads wird wieder hergestellt)
2. Kommt Jungs, wir gehen da wieder raus (Mit erfolgreichem Trefferwurf kann eine Infanterie-Einheit wiederbelebt werden. Diese Einheit betritt von der Aufstellzone aus das Feld (Sanitäter UND Funker müssen leben/ Einmal pro Spiel)



NCO-SQUAD



EINE NCO-Fähigkeit pro Runde maximal! Kostet jeweils eine Aktion

FELDOFFIZIER

1. Artillerieschlag (Kann Artillerieschlag befehlen)
2. Rauchgranaten (Zielfeld wird eingeebelt, unterbricht die Sichtlinie, bleibt bis Ende der nächsten Runde liegen, einmal pro Spiel)

FELDMECHANIKER

1. Munitionsabwurf (Zieleinheit wird voll aufmunitioniert)
2. Behelfsreperatur (Benachbartes Zielfahrzeug repariert einen Schadenspunkt)

FELDSANITÄTER

1. Stimulanzien spritzen (Benachbarte Zieleinheit hat bei nächster Aktivierung 4 Aktionen, muss danach eine Runde ausruhen)
2. Aufstehen, es ist nicht so schlimm! (Ein Trefferpunkt eines benachbarten Helden oder eine Miniatur eines benachbarten Squads wird wieder hergestellt.)



SPEZIALSCHADEN

PHASERSCHADEN (X~Y)

X Würfel werfen, Anzahl der Treffer mit Y multiplizieren und so viele Würfel nochmal werfen. Jedes Treffersymbol macht ein Schaden
Phaserwaffen ignorieren jede Deckung.
Eigenschaften, die das erneute würfeln von Fehlschüssen erlauben, wirken sich NUR auf die X-Würfel aus!

SALVENSCHADEN (A/X – B/X – C/X – ...)

Je mehr begrenzte Munition verschossen wird, desto mehr Schaden macht man: A steht für Anzahl Würfel bei einem Schuss, B für die Anzahl Würfel bei 2 Schüssen usw. X steht für die Höhe des Schadens pro Treffer

FLAMMENSCHADEN

Die erste Zahl gibt die Anzahl der Würfel pro Miniatur im Zielfeld, die zweite Zahl den Schaden pro Treffer.

AP-FLAMMENSCHADEN

Wird mit einer solchen Waffe mindestens ein Treffer erzielt, gilt die Zielfigur als vernichtet



SPEZIALWAFFEN

LIMITED-AMMO WEAPONS (WAFFEN MIT BEGRENZTER MUNITION)

Jeder erfolgte Schuss wird abgestrichen

BURST WEAPONS (FEUERSTOSS-WAFFEN)

Wenn das Ziel sich diese Runde noch nicht bewegt hat, wird die doppelte Anzahl Würfel genommen

KNIFE, KNIFE & GRENADE, COMBAT KNIFE (MESSER, MESSER & GRANATE, KAMPFMESSER)

JEDE in der Nahkampfphase noch lebende Figur darf den Nahkampf ausüben

RELOADABLE WEAPONS (NACHLADEWAFFEN)

Das Nachladen der Waffe kostet eine Aktion

FLAMETHROWERS (FLAMMENWERFER)

Macht Schaden auf ALLE Felder in der Reichweite, auch eigene Truppen können betroffen sein

UGL (UNDER-BARREL GRENADE LAUNCHER) (UNTERLAUF-GRANATWERFER)

Ignorieren den Deckungswert des Zieles

LASER (LASER)

Jeder Treffer wird nochmal gewürfelt und aufaddiert, solange, bis keine Treffer mehr erzielt

