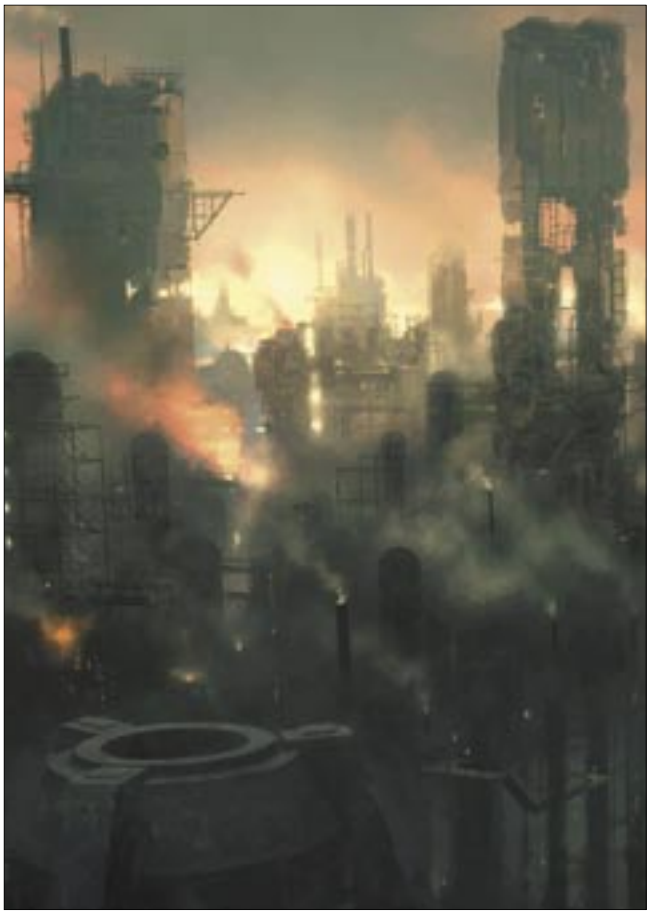
KEINER ENTKOMMT

DEM KRIEG!

Ava, ein Planet unter zahllosen anderen, aber auch die Heimat einer kühnen und wehrhaften Spezies: Der Menschen. Als sich die Therian anschickten, diesen Planeten zu erobern, stießen sie auf erbitterten Widerstand und es gelang der Menschheit sogar die Eindringlinge, die von ihnen nur „Morphos" genannt werden, zurückzuschlagen. Aber Ava litt schrecklich unter den Kämpfen: Das Klima und der Orbit des Planeten wurden zutiefst erschüttert. Sie nennen dies das Trauma, den Beginn einer neuen Zeitrechnung.

43 Jahre nach dem Trauma startet die Menschheit mit vereinten Kräften einen Gegenschlag.



INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG IN AT-43 10

AT-43 12
Das Universum 12
Das Spiel 13

GRUNDLAGEN 14

Spielmaterial 15
Zubehör 15
Das Maßband 15
Die Würfel 15
Die Schablone 15
Das Spielfeld 15
Die Miniaturen 16
Die Nutzung dieses Buches 17

I. UNIVERSUM 18

DIE JÜNGERE VERGANGENHEIT 20

Ava, eine gespaltene Welt 20
Revolutsya! 20
Der Revolutionskrieg 21
Krieg und Frieden 22
Kurze Wiedervereinigung 22
Der Antarktis-Feldzug 22
Auftakt zu Damocles 22
Keiner entkommt dem Krieg 22

U.N.A. 28

Central Command (CentCom) 30
Der Military-Industrial Complex (M.Ind) 30
Union (Syndicate) 30
Warum die White Stars kämpfen 31

THERIAN 32

Cyphers 34
Warriors 34
Web Striders 34
Der theriane Konsens 35
Technologische Anarchie 35

RED BLOK 36

Supra 38
Die Armee des Revolutionären Kollektivs (ARK) 38
Das lokale Kollektiv von Ava (Frontline) 38
Der Kollektivismus 38
Kollektivist sein 38

KARMAN 40

Libra 42
Nova 42
Flux 42
Die universelle Ordnung 43

II. SPIELREGELN 44

ALLGEMEINE REGELN 46

Entfernung messen 46
Einheiten 47
Infanterie 48
Mobile Gefechtssysteme (MGS) 48
Spezialkämpfer 48
Bewegung 48
Sichtlinie und -winkel 48
Die Karten 50
Die Universaltabelle 51
Schaden 51
Schaden bei Infanterie 51
Schaden bei mobilen Gefechtssystemen 51
0 StP: Zerstörung 53
Lahmgelegtes mobiles Gefechtssystem 53
Spielverlauf 53

TAKTIKPHASE 54

1/ Berechnung der Führungspunkte 54
2/ Festlegung der Aktivierungsfolge 55
3/ Autoritätsprobe 55

AKTIVIERUNGSPHASE 56

Zustand der Einheit 56
Aktivierung von Einheiten 57
Mögliche Aktionen 58
Bewegung 58
Schießen 58
Nahkampf 58
Befehle 59
In Deckung! 59
Feuerbereitschaft 59
Hinlegen 59
Anderes Ziel 59

BESCHUSS 60

Beschuss abhandeln 61
1/ Zielauswahl 61

2/ Bestimmung der Feuerzone 63
3/ Schussprobe 64
Wer darf schießen? 64
Aktionswert und Schwierigkeit 64
Direkter Beschuss: Wer wird getroffen? 64
Indirekter Beschuss: Wer wird getroffen? 65
Deckung 66
4/ Schäden und Entfernen der Verluste 67
Neue Salve! 68

NAHKAMPF 70

Trennung der Kämpfe 70
Durchführung der Kämpfe 71

KONTROLLPHASE 72

Ziele und taktische Positionen 73
Berechnung der SP und der NP 73
Rundenende 73

MORAL 74

Moralprobe 74
Wann wird eine Moralprobe fällig? 74
Moralprobe während der Aktivierung der Einheit 74
Moralprobe außerhalb der Aktivierung der Einheit. 75
Aktionswert und Schwierigkeit 75
Auswirkungen 75
Moralzustand 75
Tapfere Einheit 75
Desorganisierte Einheit 75
In die Flucht geschlagene Einheit 75

HELDEN 76

Zusammensetzung einer Einheit 76
In einer Einheit 77
Verteilung von Schäden 77

REGIMENT ZUSAMMENSTELLEN 78

Armeewert 79
Kompanien 79
Einheiten 80
Truppstärke 80
Zusammensetzung 80
Ausrüstung 80
Spezialwaffenschützen 80
Spezialisten 80
Offiziere 81
Einsatz- und Nachschubtruppe 81
Truppenmusterung 81

WIE MAN SPIELT 82

1/ Missionswahl 83
2/ Zusammenstellung des Regiments 83
Einsatz- und Nachschubtruppen 83
Reserveeinheiten 83
Nachschuboffiziere 84
3/ Spielvorbereitungen 84
4/ Spielen! 84

Missionen 85
Beteiligte Streitkräfte 86
Taktische Positionen 86
Zugangszonen 86
Aufstellungszonen 86
Abwurfpunkte 86
Missionsziele 87
Primäre Missionsziele 87
Sekundäre Missionsziele 87
Mission 1: Suchen und Zerstören 88
Mission 2: Brückenkopf 89
Mission 3: Stellung halten 90
Mission 4: Gefecht 91
Spezialmission 5: Durchbruch 92
Spezial-Mission 6: Rettungsmission 94

VERWENDUNG VON GELÄNDETEILEN 96

Geländeteile überwinden 96
Schüsse zwischen Höhenstufen 97
Geländeteile öffnen und verschieben 97
Geländeteile zerstören 97

III. ANHANG 99

SCHLACHTBERICHT 100

GLOSSAR 110

SPIELHILFEN 118

Zusammenstellung des Regiments 118
Regimentsbogen 119

WHITE STARS OF THE U.N.A. 120

Offiziere 120
Infanterie 121
Mobile Gefechtssysteme (MGS) 121
Ausrüstung 121
Spezialisten 122

THERIAN 124

Overseer 124
Infanterie 125
Mobile Gefechtssysteme (MGS) 125
Die Routinen der Overseer 126

ALLGEMEINE REGELN

---Beginn der Nachricht---
/Sender: Typ.Truppe/cac2.196-H
/Empfänger: Overseer Alpha Urash
/Betreff: Instruktionsanforderung

Einheit.196: Vernichtet
Überlebende: Storm Golem H
Primärziel: Kontrolle des Nanoressourcengenerators (Sektor55)/Nicht durchführbar.
Sekundärziel: Keins
Anforderung: Neue Instruktionen.
---Ende der Nachricht---

---Beginn der Nachricht---
/Sender: Overseer Alpha Uresh
/Empfänger: Typ.Truppe/cac2.196-H
/Betreff: Neue Instruktionen

Primärziel: Schutz des Nanoressourcengenerators (Sektor 55).
Sekundärziel: Auslöschung der Menschen (Priorität: Spezialwaffenschützen).
Befehl: In Deckung. Bevorzugter Kampfmodus: Nahkampf.
---Ende der Nachricht---

Dieses Kapitel erklärt die wesentlichen Regeln für ein Gefecht bei *AT-43*: Die Abwicklung der verschiedenen Proben, die Verwaltung der Schäden und den Verlauf eines Gefechts.

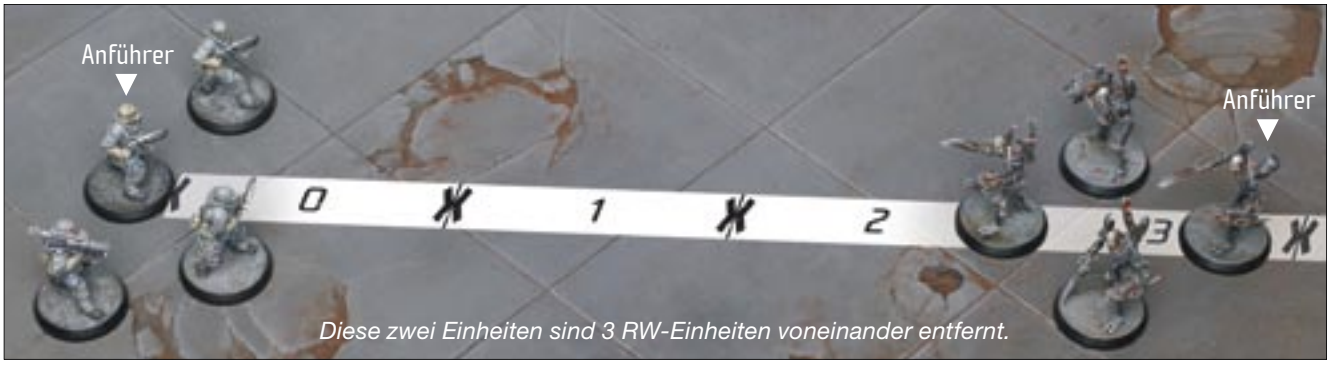
ENTFERNUNG MESSEN

„Panzerabwehrmunition, Distanz 60 Meter, Feuer“!
(...)
„Hm... Guter Versuch, aber zu kurz. Wenn du diesen Kampf überlebst, dann werden sich deine kleinen Kameraden dafür bedanken, dass du ihnen diese Praline in den Arsch geblasen hast.“
–Zwei Steel Troopers während der Operation Damocles.

Die Entfernungen werden mit einem Maßband in cm und Reichweite (RW) gemessen. Es ist egal welches man verwendet, aber das RACKHAM Maßband ist ideal für das Spiel und vereinfacht so das Messen der Reichweite.

Die Entfernungen müssen von der Kante eines Elements bis zur Kante eines anderen gemessen werden. Es kann sich dabei um den Baserand einer Miniatur oder den Rand eines Geländeteils handeln.

Im Falle einer aus mehreren Figuren bestehenden Einheit wird vom Baserand des Anführers aus Maß genommen. **Wird von Einheit zu Einheit gemessen, dann von Anführer zu Anführer.**



Diese zwei Einheiten sind 3 RW-Einheiten voneinander entfernt.

Achtung! Es ist verboten, eine Entfernung zu messen, **bevor** man eine Handlung ankündigt. Man muss zuerst die Handlung ankündigen, danach wird gemessen.

BASENKONTAKT

Zwei Kämpfer oder ein Kämpfer und ein Geländeteil sind in Kontakt, wenn der Abstand zwischen ihren Bases 2,5 cm oder weniger beträgt.

EINHEITEN

„Kontaaakt!“

–Gehört auf einer therianen Fabrikwelt

Alle Kämpfer werden bei *AT-43* in **Einheiten** zusammengefasst. Nach Beginn der Schlacht ist es unmöglich, die Kämpfer einer Einheit zu trennen.

Eine Einheit ist eine Gruppe von einem oder mehreren Kämpfern, die dieselbe **Bezeichnung** haben.

Jede aus mehreren Kämpfern zusammengesetzte Einheit hat einen **Anführer**. Dieser Kämpfer besitzt dieselben Eigenschaften wie die anderen Mitglieder der Einheit, aber seine Miniatur unterscheidet sich von deren. Er dient als Referenzpunkt, um die Entfernungen zu messen.

Storm Golem Anführer

Steel Trooper Anführer

Wird der Anführer einer Einheit ausgeschaltet, muss er von einem anderen Kämpfer seiner Einheit ersetzt werden. Man muss den am nächsten stehenden **Standardkämpfer** wählen. Dessen Miniatur wird durch die des Anführers ersetzt.

Eine Einheit muss immer in Formation bleiben. Man sagt, dass sie ihren **Zusammenhalt** behalten muss. Es müssen zwei Bedingungen erfüllt werden, wenn die Einheit aktiviert worden ist:

- Alle Mitglieder der Einheit befinden sich innerhalb von 10 cm oder weniger um den Anführer,
- Jedes Mitglied der Einheit befindet sich 2,5 cm oder weniger von einem anderen Mitglied der Einheit entfernt.

- Die **Infanterie** fasst alle Kämpfer zusammen, die in der Lage sind, sich aus eigener Kraft fortzubewegen. Sie unterteilt sich in zwei **Kategorien**: *Die Soldateneinheiten* und *die Unterstützungseinheiten*.

- Die **mobilen Gefechtssysteme (MGS)** werden von Piloten gelenkt. Sie sind in zwei Kategorien eingeteilt: *Die Kampfläufer* und *die Fahrzeuge*.

Außerdem haben einige Kämpfer besondere Rollen (Helden, Offiziere, Sanitäter, Spezialwaffenschützen usw.). Man nennt sie **Spezialkämpfer** im Gegensatz zu den **Standardkämpfern**.

Der Zusammenhalt dieser Einheit wird eingehalten. Alle Kämpfer sind 10 cm oder weniger vom Anführer entfernt und jeder befindet sich 2,5 cm oder weniger von einem anderen Mitglied der Einheit entfernt.

Infanterie

Die **Soldateneinheiten** und die **Unterstützungseinheiten** bilden die Infanterie. Alle Regeln für Infanterie gelten für sie.

- Die **Soldateneinheiten** bilden den Großteil der Truppen, die auf dem Schlachtfeld kämpfen. Die Kampfanzüge gehören ebenfalls dieser Kategorie an. Der Typ (siehe unten) gibt die Stellung der Infanteristen innerhalb ihrer Armee an: Regulärer (★), Elite (★★) oder Kampfanzug (★★★).

• Die **Unterstützungseinheiten** bestehen hauptsächlich aus zwei Arten von Miniaturen: Die *Artilleristen* und die *Unterstützungswaffen*, die sie handhaben (Maschinengewehr, Mörser etc.)

Mobile Gefechtssysteme (MGS)

Die **Kampfläufer** und die **Fahrzeuge** bilden die mobilen Gefechtssysteme. Alle Regeln für MGS gelten für sie.

• Die **Kampfläufer** sind von Piloten gesteuerte Maschinen, die sich „gehend" fortbewegen.

• Die **Fahrzeuge** beinhalten alle MGS, die keine Kampfläufer sind.

Spezialkämpfer

Der Begriff „Spezialkämpfer" bezeichnet:

• **Unterstützungswaffen und Artilleristen:** Die Unterstützungswaffen sind sehr mächtige, aber auch sehr schwere Waffen. Sie sind eigenständige Miniaturen mit einer eigenen Base. Die Artilleristen sind die Kämpfer, die diese Unterstützungswaffen bedienen. Im Spiel werden die Unterstützungswaffen und die Artilleristen als unterschiedliche Kämpfer angesehen.

• **Offiziere:** Die Offiziere sind Kämpfer, die sich bei der Führung und Motivation ihrer Truppen ausgezeichnet haben. Sie haben dieselben Kampfeigenschaften wie die Kämpfer ihrer Einheit, aber zusätzliche Befehlseigenschaften.

Gehört ein Offizier einer Einheit an, dann ist er auch ihr Anführer. Wird er ausgeschaltet, ersetzt ihn ein Standardkämpfer als Anführer, aber nicht als Offizier.

• **Helden:** Jede Armee hat ihre legendären Figuren, ihre gefeierten Persönlichkeiten, die ihren Truppen Mut einflössen und Angst beim Feind säen. Sie sind in der Regel geniale Strategen oder außerordentliche Kämpfer, manchmal auch beides!

Ein Held wird durch einen Eigennamen auf seiner Referenzkarte identifiziert (siehe weiter unten). Wenn es sich um einen Piloten handelt, verfügt er über zwei Profile: Zu Fuß und am Steuer seines mobilen Gefechtssystems.

• **Spezialwaffenschützen:** Sie sind Infanteristen, die mit einer speziellen Waffe ausgestattet wurden (Flammenwerfer, Maschinengewehr usw.). Sie verfügen über eine für reguläre Soldaten enorme Feuerkraft und sind im allgemeinen bevorzugte Ziele.

• **Spezialisten:** Wie ihr Name schon sagt, sind sie die Kämpfer, die sich in einem besonderen Bereich auszeichnen. In Bezug auf das Spiel haben sie spezifische Wirkungen (die Sanitäter pflegen, die Mechaniker reparieren, usw.).

BEWEGUNG

„Mensch, das ist Sergeant Borz! Hör zu Kleiner und nimm dir ein Beispiel an ihm!"

– Private J. Vaughn

Die maximale Entfernung, die zurückgelegt werden kann, hängt vom Kämpfer und der gewählten Bewegungsart ab. (vgl. Aktivierungsphase). Eine Bewegung kann in jede Richtung stattfinden.

Kämpfer und Geländeteile stellen Hindernisse dar, die umgangen werden müssen. Sogar ein Kampfläufer kann keine Betonmauer durchqueren. Während der Bewegung eines Kämpfers muss seine Base zwischen den Hindernissen hindurchpassen.

Die Kämpfer der **eigenen Seite** behindern sich in der Bewegung nicht gegenseitig. Im Gegensatz dazu können die Kämpfer des Gegners diese nicht „durchqueren".

Hindernisse zu umgehen ist sehr einfach: Wenn die Bewegung des Kämpfers ausgemessen wird, legt man das Maßband um das Hindernis herum.

SICHTLINIE UND -WINKEL

„Das, siehst du, ist ein Bordradar. Die sich drehende Linie sind die Sensoren des Geräts, das die ganze Umgebung scannt."

„Und dieser kleine Punkt da, der sich in unsere Richtung bewegt?"

„Das, äh... das bedeutet, dass wir ein Problem haben. Schnall dich an, das wird etwas ungemütlich."

– Sergeant A. Borz zu einem Kadetten.

Die **Soldateneinheiten**, die **Unterstützungseinheiten** und die **Kampfläufer** sehen bei *AT-43* ungeachtet der Ausrichtung ihrer Miniatur in alle Richtungen.

Die **Fahrzeuge** sind oft mit mehreren beweglichen und voneinander unabhängigen Waffen ausgestattet, die nicht über den gleichen Sichtbereich verfügen. Der Sichtwinkel einer Fahrzeugswaffe wird in der Beschreibung des Fahrzeugs festgelegt.

Hindernisse können eine Einheit daran hindern, einige ihrer Gegner zu sehen. Ein Kämpfer verfügt über eine **Sichtlinie** auf ein Element, wenn er es sehen kann.

Wird zweidimensionales Gelände genutzt (z.B. ein Spielplan), wird die Sichtlinie bestimmt, indem man gedachte Linien von den Rändern der Kämpferbase zu denen des anvisierten Objekts zieht.

• Trifft eine dieser Linien auf kein Hindernis, ist das Ziel sichtbar.

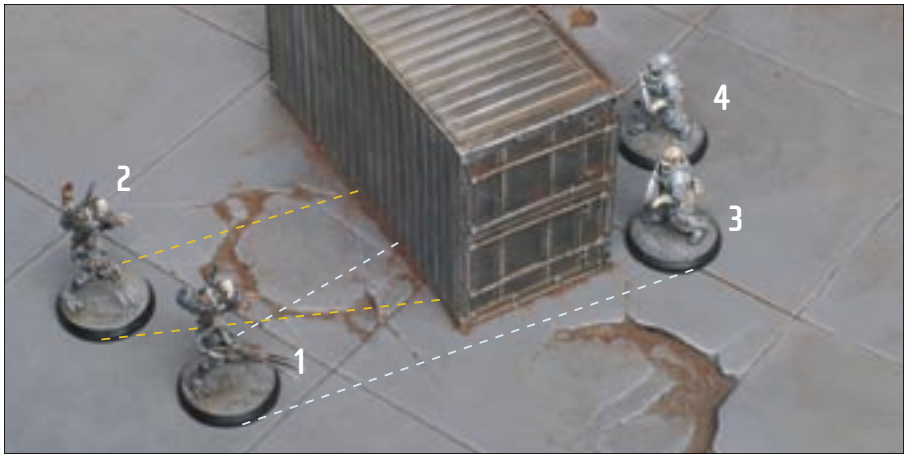
• Treffen beide Linien auf ein Hindernis, kann das Ziel nicht anvisiert werden.

Wird dreidimensionales Gelände genutzt (ein Container, eine Mauer, usw.), dann nimmt man die Perspektive der Miniatur des handelnden Kämpfers an, um festzustellen, ob er sein Ziel sehen kann oder nicht. Wenn er es teilweise sieht, dann hat er eine Sichtlinie: Die Handlung findet statt, als ob es ganz sichtbar wäre.

Achtung! Die Infanterie bildet hier eine Ausnahme zu dieser Regel: Sie blockiert niemals Sichtlinien.

Bei Unklarheiten gilt die Höhe, die auf der Referenzkarte angegeben ist. Eine Miniatur kleiner oder gleich hoch wie das Hindernis, ist gänzlich dahinter verborgen. Ist sie höher, dann ist sie sichtbar.

Einheit 1 verfügt über eine Sichtlinie auf Einheit 3. Einheit 2 steht dazwischen, aber es handelt sich um eine Soldateneinheit. Sie blockiert daher nicht die Sichtlinie.



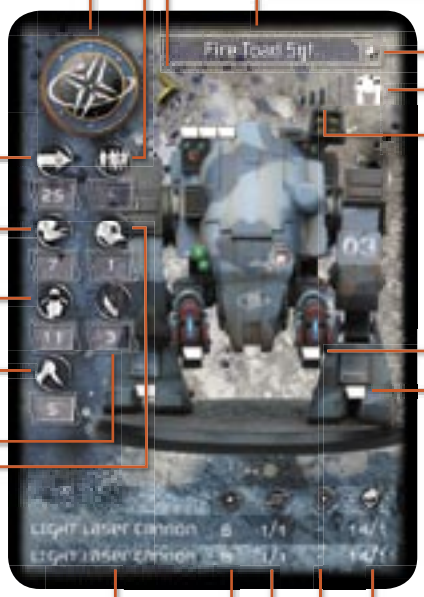
Der Container ist höher als die Kämpfer, die sich zu beiden Seiten befinden. Deshalb sieht der Storm Golem 2 keinen der zwei Steel Troopers. Andererseits sieht der Storm Golem 1 den Steel Trooper 3, aber nicht 4.

DIE KARTEN

„Wir werden dich nicht aufgeben, Kamerad!“
„Aaaargh! Lasst mir einige Magazine und eine Granate hier, ich werde sie aufhalten, solange ich kann!“
„Gute Idee.“
–Kameradschaftsbeweis beim Red Blok

Die mit allen *AT-43* Miniaturen gelieferten Karten zeigen die Eigenschaften der Kämpfer und die für das Durchführen von Handlungen nützlichen Informationen. Das **Referenzprofil** erlaubt auch die Kämpfer und ihre Waffen zu identifizieren.

ACHTUNG! Die Karten geben manchmal die Eigenschaften mehrerer Waffen an. Spezialwaffen werden unter einer gestrichelten Linie aufgeführt. Schlage bei den Armeelisten im dritten Teil des Buches nach, um mehr über die Ausrüstungsmöglichkeiten der Kämpfer zu erfahren.



Offiziersbonus
Anzahl der Kämpfer, die über das Maximum der Truppstärke hinaus einer Einheit hinzugefügt werden können.

Armee
Zugehörigkeit des Kämpfers.

Bewegung
Basis, auf der die Entfernung in cm berechnet wird, die sich ein Kämpfer bewegen kann.

Moral
Je höher der Wert, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Kämpfer flüchtet.

Panzerung
Je höher der Wert, desto schwieriger ist der Kämpfer zu verwunden.

Nahkampf
Je höher der Wert, desto schwieriger ist der Kämpfer im Nahkampf zu treffen.

Führungspunkte (FP)
Taktisches Talent eines Offiziers. Je höher der Wert, desto mehr können die Einheiten von verschiedenen Befehlen profitieren.

Autorität
Fähigkeit eines Offiziers, während der Schlacht die Initiative zu ergreifen.

Bewaffnung
Die verschiedenen Waffen für Beschuss und Nahkampf, die der Kämpfer verwenden kann, sind hier aufgelistet.

Rang
Das Vorhandensein dieses Symbols hebt hervor, dass der Kämpfer (oder Pilot bei einem MGS) ein Offizier ist. Die Anzahl der Sparren bestimmt den Rang.

Bezeichnung
Armeeeinheit zu welcher der Kämpfer gehört. Der Rang (Sgt., Alpha usw.) ist nicht Teil der Bezeichnung.

Typ
Gibt den Typ des Kämpfers in seiner Armee an. Dieser Wert spielt beim der Armeeaufbau eine Rolle.

Kategorie
- Soldateneinheiten
- Unterstützungseinheiten
- Kampfläufer
- Fahrzeuge

Höhe
Höhe des Kämpfers und der Geländeteile.

Strukturpunkte (StP)
Jeder Teil eines mobilen Gefechtssystems (Rahmen, Antrieb und Waffen) verfügt über Strukturpunkte. Ein Teil wird zerstört, wenn seine Strukturpunkte auf 0 reduziert werden.

Treffsicherheit
Je höher der Wert, desto höher ist die Chance des Kämpfers, einen Gegner zu treffen.

Angriffsfrequenz/ Wiederholungswürfe
Anzahl der Projektile, die pro Schuss abgefeuert werden/Anzahl der Wiederholung **aller Misserfolge** eines Schusses.

Wirkungsbereich
Bereich, in dem eine Flächenwaffe Schaden zufügt.

Durchschlag/ Schadenswert
Fähigkeit einer Waffe, die Panzerung eines Ziels zu durchdringen/Anzahl der Schadenspunkte, die dem Ziel zugefügt werden, wenn das Projektil die Panzerung durchdringt.

DIE UNIVERSALTABELLE

„Siehst du den dort? Glaubst du, dass du diesen Bane Goliath auf die Distanz mit deiner Erbsenschleuder triffst?“

„Jep. Kein Problem.“

„Zwei Riegel Munchy-Schokolade wenn dir der Schuss gelingt.“

„Die Wette halte ich....“

–Zwei Steel Troopers

Die Universaltabelle erlaubt es, den Erfolg oder Misserfolg einer von *AT-43* Kämpfern durchgeführten Aktion zu bestimmen.

Um eine Aktion durchzuführen bestimmt man deren **Aktionswert** (in der Regel eine Eigenschaft) und **Schwierigkeit**. Die Beschreibung der verschiedenen Aktionen gibt an, welchen Zahlen verwendet werden.

Man subtrahiert dann **„Aktionswert – Schwierigkeit“**. Das Ergebnis bestimmt die abzulesende Spalte der Universaltabelle. Diese Spalte gibt an, welches Mindestergebnis der Würfel zeigen muss, um die Aktion zu schaffen.

Die Aktion ist ein automatischer Misserfolg.
Es wird nicht gewürfelt.

Die Aktion ist ein automatischer Erfolg.
Es wird nicht gewürfelt.

Die Universaltabelle

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0/+1	+2/+3	+4/+5	+6/...
		+	+	+	+	

Beispiel: *Ein Aktionsprobe hat einen Aktionswert von 4 bei einer Schwierigkeit von 6. Die Differenz ist 4-6=-2. Das mit dem Würfel zu erzielende Ergebnis ist oder mehr.*

SCHADEN

Am Steuer seines Wraith Golgoth erstieg Urash schnell den Hügel, als er plötzlich Auge in Auge mit einem Fire Toad der U.N.A. stand.

„Protokoll A22: Kampf auf geringe Distanz.
Gebrauch der Medium Nucleus Cannon: Weniger empfohlen.
Grund: Niedrige Schussfolge.
Gebrauch der Medium Sonic Cannon: Empfohlen.“

Urash gab einen geistigen Befehl. Sofort fühlte er die Energie strömen. Mit einem Gedanken löste er einen Schallorkan aus, der den Läufer voll traf.

Es reicht nicht aus, einen Kämpfer zu treffen, um ihn aus dem Spiel zu nehmen. Man muss auch seine Panzerung überwinden.

Jedes Mal, wenn ein Kämpfer durch einen Nahkampfangriff, ein Projektil oder einen anderen Effekt getroffen wird, der ihn verletzen könnte, muss er eine Schadensprobe durchführen Dafür wird die Universaltabelle verwendet.

- Der **Aktionswert** entspricht dem Durchschlag der verwendeten Waffe.
- Die **Schwierigkeit** des Wurfs entspricht der Panzerung des Ziels.

Jedes Ergebnis, das größer oder gleich dem erforderlichen Wert ist, fügt dem Ziel Schadenspunkte zu. Die Anzahl der zugefügten Schadenspunkte entspricht dem Schadenswert der verwendeten Waffe

Beispiel : *Die Storm Golem Einheit .096 fügt mit ihren Reaper Blades (7) der Steel Trooper Einheit Sierra Bravo (5). sechs Treffer zu. Die Differenz Durchschlag-Panzerung ist 2 (7-5=2). Das Ergebnis verlangt für eine Schadensprobe ein Ergebnis von oder mehr. Für die Schadensprobe wirft man einen Würfel pro Treffer. Das Ergebnis ist , , , , , und , also vier Erfolge.*

Die Reaper Blades haben einen Schadenswert von 1. Vier Steel Troopers erhalten je einen Schadenspunkt.

Schaden bei Infanterie

Ein Soldat, ein Artillerist oder eine Waffe sind ausgeschaltet, wenn sie einen Schadenspunkt verlieren. Die Miniatur wird entfernt und als Verlust gezählt.

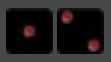
Schaden bei mobilen Gefechtssystemen

Ein mobiles Gefechtssystem setzt sich aus verschiedenen Teilen zusammen:

• Der **Rahmen**: Die Grundkonstruktion der Maschine,
• Das **Antriebssystem**: Es ermöglicht den mobilen Gefechtssystemen die Fortbewegung,
• Die **Waffen**: Die Zahl der Waffen variiert je nach Einheit. Jede Waffe ist ein eigenständiger Teil.

Jedes Teil besitzt eine bestimmte Anzahl von Strukturpunkten (StP), die die Stabilität angibt. Wenn eine Schadensprobe gegen ein mobiles Gefechtssystem erfolgreich war, muss festgestellt werden, welcher Teil getroffen wurde. Es wird ein Würfel geworfen und das Ergebnis auf der folgenden Lokalisierungstabelle abgelesen.

Lokalisierungstabelle

Ergebnis	Beschädigtes Teil
	Antrieb
	Rahmen
	Eine Waffe (*)

(*) : *Nach Wahl des aktiven Spielers.*

Das betroffene Teil verliert eine Anzahl StP in Höhe des Schadenswerts der benutzten Waffe.

Beispiel : *Der Wraith Golgoth von Urash schießt mit seiner Medium Sonic Cannon auf den Fire Toad von Sergeant Borz. Er erzielt vier Treffer und schafft zwei Schadensproben. Zwei Würfel werden zur Lokalisierung geworfen. Der erste zeigt* *und der zweite* *. Der Läufer verliert also 1 StP am Rahmen und 1 StP beim Antrieb.*

Wenn die Lokalisierung einen Teil der Maschine angibt, der bereits zerstört wurde, dann erhält der Rahmen den Schaden.

Wenn der zugefügte Schaden größer als die Anzahl der StP des betroffenen Teils ist, dann werden die Schadenspunkte auf den Rahmen übertragen.

0 StP: Zerstörung

Wenn die StP eines Maschinenteils auf 0 fallen, dann ist es zerstört. Die Folgen variieren je nach zerstörtem Teil.

- **Waffe:** Die zerstörte Waffe ist bis zum Ende des Spiels unbrauchbar.
- **Antrieb:** Das MGS ist lahmgelegt (vgl. Lahmgelegtes mobiles Gefechtssystem).
- **Rahmen:** Das MGS ist zerstört und gilt als Verlust. Die Miniatur wird aus dem Spiel genommen.

Beispiel: *Der Fire Toad von Sergeant Borz muss zwei Lokalisierungswürfe ablegen. Der erste gibt eine Waffe an (Light Laser Cannon, rechts), der zweite den Antrieb. Die verwendete Waffe, eine Medium Sonic Cannon, hat einen Schadenswert von 1.*

Die Light Laser Cannon verfügt über 1 StP: Sie ist zerstört.

Der Antrieb besitzt 2 StP und hat bereits 1 StP durch einen früheren Treffer verloren. Der Antrieb hat nun 0 StP und der Fire Toad wird mitten auf dem Schlachtfeld lahmgelegt.

Lahmgelegtes mobiles Gefechtssystem

Wird der Antrieb eines MGS zerstört, kann es sich nicht mehr bewegen. Gehört es zu einer Einheit, dann hat der Spieler bei jeder Aktivierung der Einheit die Wahl:

- Er hält den Zusammenhalt der Einheit aufrecht, indem die Einheitsmitglieder Kontakt mit dem lahmgelegten MGS halten.
- Der Pilot steigt aus seinem MGS aus und verlässt das Schlachtfeld. Ist der Pilot ein Held, dann wird seine Miniatur anstelle des MGS auf das Spielfeld gestellt.

SPIELVERLAUF

Urash konsultierte die Daten, die ihm seine holographische Linse lieferte. Der Impuls seiner Medium Sonic Cannon hatte nicht ausgereicht, die gegnerische gepanzerte Einheit zu zerstören. Eine Flut vergessener Emotionen durchflutete sein Erinnerungssystem: Frustration, Zorn und Erregung. Welch süßes Elixier für ihn!

Trotz der Empfehlung des Protokolls A22 befahl er seiner Medium Nucleus Cannon, ein Projektil zu erzeugen. Zum Teufel mit dem Protokoll, dachte er mit Genugtuung. Die Regeln des Krieges sind dazu da, um gebrochen zu werden.

Eine Partie *AT-43* beginnt immer mit der **Missionswahl** (vgl. Wie man spielt). Ist dies geschehen, verfügt jeder Spieler über Armeepunkte (AP), um mit der **Zusammenstellung des Regiments** (vgl. Zusammenstellung des Regiments) zu beginnen, das er in die Schlacht schicken will.

Um zu bestimmen, wer beginnt, werfen beide Spieler einen Würfel und addieren den Autoritätswert des Armeeanführers zum Ergebnis. Dieser Wurf wird **Autoritätsprobe** genannt. Er muss zu Beginn jeder Runde durchgeführt werden.

Der Spieler mit dem besten Ergebnis wählt, wer die erste Einheit aktiviert. Bei Gleichstand wird gewürfelt, bis einer der Spieler ein besseres Ergebnis hat.

Die Spieler lassen dann abwechselnd eine Einheit nach der anderen handeln. Man sagt, dass sie ihre Einheiten **aktivieren**. Wenn alle Einheiten aktiviert wurden, beginnt eine neue Runde.

Beispiel: *Wenn zwei Spieler gegeneinander kämpfen, wählt der erste eine seiner Einheiten. Er führt dann alle Handlungen dieser Einheit aus (Bewegung, Schießen, Nahkampf, usw.). Sein Gegner tut es ihm gleich, dann ist wieder der erste Spieler an der Reihe, der eine neue Einheit wählt. Man wechselt sich so lange ab, bis alle Einheiten aktiviert wurden.*

Bei bestimmten Missionen wird keine Autoritätsprobe für die erste Runde benötigt. Das Briefing gibt dann an, welche Seite diese Probe automatisch gewinnt.

Ein Spiel dauert eine bestimmte Anzahl von Runden. Deren Zahl kann durch die Mission oder die Spieler selbst festgelegt werden. Eine Runde unterteilt sich in drei Phasen. Jede Phase wird in einem der nachfolgenden Kapitel detailliert behandelt.

AKTIVER SPIELER, PASSIVER SPIELER

Die Spieler agieren während einer Partie *AT-43* abwechselnd. Der Spieler, der an der Reihe ist, wird **aktiver Spieler** genannt. Die anderen Spieler sind die **passiven Spieler.** Sobald der aktive Spieler seine Aktionen beendet hat, **gibt** er **die Kontrolle ab.** Er wird passiv und der folgende Spieler seinerseits aktiv.

1 – Taktikphase (vgl. S. 54)

Die Spieler bestimmen, in welcher Reihenfolge sie ihre Einheiten spielen werden und entscheiden, wer anfängt.

2 – Aktivierungsphase (vgl. S. 56)

Die Spieler aktivieren ihre Einheiten der Reihe nach. Die Kämpfer bewegen sich auf dem Schlachtfeld, schießen auf ihre Gegner und binden sie im Nahkampf.

3 – Kontrollphase (vgl. S. 72)

Die Spieler ziehen Bilanz bezüglich der erfüllten Ziele. Das Halten strategischer Punkte ermöglicht es, Nachschub anzufordern!

TAKTIKPHASE

„Sichtkontakt mit einer Kompanie des Red Blok! Ich wiederhole: Der Red Blok ist hier!“

„Wie ist ihre Position, Sierra Charlie?“

„Sektor Echo. Sie leiten einen Angriff auf die Karman ein. Zwei ihrer Infanterieeinheiten befinden sich zwischen uns und unserer Abwurfzone!“

„Sierra Charlie, Sperrfeuer gegen die Karman. Einheit Sierra Delta, Warnschüsse gegen die Roten. Einheit Foxtrot Bravo, Vollgas in Richtung Echo. Verhindern sie jeden Rückzug der Störenfriede. Zermalmen sie mir diese feine Gesellschaft zwischen dem Hammer und dem Amboss!“

Im Lauf der Taktikphase planen die Spieler ihre Aktionen für die folgende Runde.

Sie ist in drei Abschnitte unterteilt:

1/ Berechnung der Führungspunkte,

2/ Festlegung der Aktivierungsfolge,

3/ Autoritätsprobe.

1/ BERECHNUNG DER FÜHRUNGSPUNKTE

„Die Hälfte des Sieges findet im Kopf des Kommandanten statt. Der Rest ist die Frucht einer subtilen Mischung aus Manöver, Moral und Feuerkraft. Besonders Feuerkraft.“

–Ein Kommandant der White Stars

Die **Führungspunkte** (FP) repräsentieren das taktische Talent und den Initiativgeist der Offiziere. Sie werden während einer Runde verwendet, um taktische Vorteile und Befehle für die Einheiten zu erwerben (vgl. S. 57).

Die Spieler berechnen ihre FP-Reserve zu Beginn jeder Runde. Die Reserve ist die Summe aus den FP des Kommandanten (vgl. Kasten) und der Zahl der eigenen Einheiten, die sich noch auf dem Spielfeld befinden bzw. sich darauf vorbereiten, es in dieser Runde zu betreten. Desorganisierte Einheiten (vgl. S. 75) werden nicht zur Gesamtzahl addiert.

Die FP bleiben bis zum Ende der Runde erhalten, selbst wenn der Kommandant inzwischen ausgeschaltet wurde. Die ungenutzten Punkte verfallen am Ende der Runde.

Die Spieler stellen ihre FP-Reserve mit Hilfe von Markern oder Würfeln dar.

Beispiel: *Während der Taktikphase der zweiten Runde zählt Jean-Baptistes Therianarmee sechs Einheiten und der FP-Wert seines Kommandanten ist 8. Die FP-Reserve von Jean-Baptiste ist also 14 (6+8).*

2/ FESTLEGUNG DER AKTIVIERUNGSFOLGE

Die **Aktivierungsfolge** legt die Reihenfolge fest, in der die Einheiten während der Runde gespielt werden. Um seine Aktivierungsfolge festzulegen, nimmt jeder Spieler die Karten, welche die auf dem Schlachtfeld oder in Reserve befindlichen Einheiten seines Regiments darstellen. Er legt sie verdeckt und von links nach rechts in der Reihenfolge ab, in der er sie zu spielen beabsichtigt. Ist die Aktivierungsfolge einmal festgelegt, dann ist es nicht mehr möglich, die Reihenfolge zu verändern (außer unter bestimmten Umständen mit Hilfe von FP).

SCHLACHTEN MIT MEHR ALS ZWEI SPIELERN

Manche Schlachten werden zwischen mehr als zwei Seiten geführt. In diesem Fall wählt der Gewinner des Autoritätswurfes, wer als Erster spielt (er kann auch sich selbst wählen). Die Reihenfolge der Spieler ist dann im Uhrzeigersinn, ausgehend vom Ersten.

OFFIZIERE UND KOMMANDANTEN

„Die Abwurfzonen Alpha, Charlie und Golf werden von den Morphos beherrscht. Wir kontrollieren Delta und... ah, man informiert mich, dass wir soeben Echo genommen haben. Bravo und Foxtrot sind umkämpft. Meine Herren, wir haben keine Zeit zu verlieren, wenn wir diese Schlacht gewinnen wollen."

„Ich habe einen Plan!"

–Kommandostabssitzung während des Antarktis-Feldzugs

• Die **Offiziere** nehmen eine wichtige Stellung in den Regimentern und der Taktik ihrer Armeen ein. Ohne sie würden die sich selbst überlassenen Männer massakriert werden. Ihr Name unterscheidet sich je nach Armee (Offiziere bei den White Stars, Overseer bei den Therian usw.), aber in den Regeln wird stets das Wort „Offizier" verwendet.

Eine Einheit kann nur einen Offizier in ihren Reihen haben. Ein Offizier ist immer der Anführer seiner Einheit. Wird er eliminiert, ersetzt ihn ein anderer Soldat als Anführer der Einheit, nicht aber als Offizier.

• Der während einer Aktivierungsphase ranghöchste Offizier ist der **Kommandant** des Regiments. Seine Autorität und seine Führungspunkte werden dann für die Autoritätsprobe und Bestimmung der FP-Reserve verwendet.

Gibt es mehrere ranghöchste Offiziere, wählt der Spieler einen von ihnen als Kommandanten aus.

Wird der Kommandant getötet, dann nimmt der Offizier mit dem nun höchsten Rang seinen Platz ein. Gibt es keinen Ersatzoffizier, ist das Regiment ohne Kommandant. Der Autoritätswert und die FP sind dann 0.

3/ AUTORITÄTSPROBE

Jeder Spieler führt eine **Autoritätsprobe** durch. Dafür wird ein Würfel geworfen und das Ergebnis zur Autorität des Kommandanten addiert.

Vor einem Autoritätswurf kann jeder Spieler FP einsetzen, um seine Chancen, die Probe zu gewinnen, zu erhöhen. Alle Spieler setzen ihre FP gleichzeitig und verdeckt (z.B. mittels eines unter der Hand liegenden Würfels). Es wird gleichzeitig aufgedeckt. Jeder Spieler addiert die gesetzten FP zum Ergebnis seiner Autoritätsprobe.

Die Zahl der FP, die ein Spieler setzen kann, liegt zwischen 0 und dem Rang seines Kommandanten + 1.

Beispiel: *Ein Regiment wird von einem Sergeant befehligt (Offizier mit Rang 1). Solange er sich auf dem Schlachtfeld befindet, kann der Spieler zwischen 0 und 2 FP setzen, um seine Autoritätsprobe zu verbessern. Wäre der Kommandant ein Captain (Rang 4), könnte er bis zu 5 FP setzen.*

Der Spieler, der das höchste Endergebnis erzielt, wählt den ersten **aktiven Spieler.** Der aktive Spieler ist jener, der eine Einheit aktiviert und mit ihr Aktionen durchführt. Die anderen Spieler sind **passive Spieler.** Die Spieler übernehmen während der Aktivierungsphase reihum die Funktion des aktiven Spielers.

AKTIVIERUNGSPHASE

Sergeant Borz betrachtete seine Männer. Ihre harten Züge waren angespannt von der Angst und Erregung, die unausweichlich jeder Schlacht vorausgingen. Sie wollten nach den in der Fähre und dann im Truppentransporter verbrachten Stunden endlich handeln. Das Warten und besonders die Unsicherheit demoralisierten seine Männer.

Als schließlich die Umrisse der Morphos im künstlichen Dämmerlicht des Fabrikplaneten auftauchten und alle Optionen vor den White Stars lagen, verminderten sich seltsamerweise die Angst und die Zweifel der einfachen Soldaten. Sergeant Borz unterließ es, seine Männer anzuschreien. Ausnahmsweise schienen sie kein Verlangen danach zu haben.

Er nutzte dies, um über seine Taktik nachzudenken. In Deckung vorrücken? Rennen mit den Läufern als Unterstützung? Die Infanterie von den mobilen Gefechtssystemen gedeckt oder umgekehrt? Oder das Feuer zurückhalten, bis sie ganz nah waren, damit man ein oder zwei Morphos sicher erwischte? In solchen Momenten beneidete Borz seine Männer um ihre beruhigende Unwissenheit und ihr blindes Vertrauen.

Schließlich, nachdem er reiflich das Für und Wider abgewogen hatte, wählte er seine bevorzugte Taktik, jene die seine Männer erwarteten: Angriff und Schießen aus der Deckung.

„Verdeckter Vormarsch und feuern, sobald ihr hinter der ersten Mauer seid! Vorwärts, ihr Haufen Tunten! Und schießt nicht, bevor ihr an der Mauer seid! Dem Ersten, der das vergisst, trete ich mit meinem Fire Toad in den Hintern. Das spürt man, das geb ich schriftlich!“

Das Cockpit des Fire Toad schloss sich mit einem Pfeifen wieder und der Generator fing mit einem anschwellenden Summen zu arbeiten an. Um sich zu entspannen, feuerte Borz seine Waffen ab. Einige Rauchringe verrieten die Bahn der Laser. Zwei Storm Golems, die sich unvorsichtig genähert hatten, wurden getroffen und brachen verglühend zusammen.

Offizier zu sein hat den Vorteil, dass man den eigenen Befehlen nicht gehorchen muss!

Im Lauf der Aktivierungsphase führen die Spieler die Handlungen der soeben von ihnen aktivierten Einheiten aus.

ZUSTAND DER EINHEIT

„Ich rechne nicht damit, dass jemand heute Abend zum Bericht zurück ist. Jene, die bei dieser Gelegenheit doch anwesend sind, gehören entweder zu den Helden, den Feiglingen oder den Verrätern.“

–Captain Nikonov, vor der Schlacht um die Antarktis

Was eine Einheit tun kann, hängt vor allem von ihrem Einheitszustand zum Zeitpunkt ihrer Aktivierung ab. Es gibt vier Einheitszustände.

Freie Einheit: Die Einheit kann handeln, wie sie will. Eine Einheit ist frei, wenn all ihre Mitglieder es sind. Ein Kämpfer ist frei, wenn er mit keinem Gegner in Kontakt ist.

Gebundene Einheit: Die Mitglieder haben ihre Nahkampfwaffen gezückt und bereiten sich darauf vor, ihr Leben so teuer wie möglich zu verkaufen. Eine Einheit gilt als gebunden, wenn mindestens eines ihrer Mitglieder es ist. Ein Kämpfer ist gebunden, wenn er mit mindestens einem Gegner Kontakt hat. Mobile Gefechtssysteme werden niemals als gebunden angesehen. Eine gebundene Einheit profitiert nicht mehr von Befehlen.

Einheit am Boden: Bestimmte Spieleffekte wie Explosionen können Kämpfer zu Boden werfen. Ihre Miniaturen werden dann liegend platziert.

Wird eine Einheit aktiviert, gilt die folgende Regel

• Sind die Hälfte oder weniger Kämpfer der Einheit am Boden, dann helfen ihnen ihre Gefährten, wieder aufzustehen. Die liegenden Miniaturen werden wieder aufgerichtet und die Einheit handelt normal.

• Sind mehr als die Hälfte der Kämpfer am Boden, gilt die ganze Einheit als am Boden. Die Miniaturen werden wieder aufgerichtet, aber die Einheit kann weder eine Handlung durchführen noch von einem Befehl profitieren.

Hinweis: *Die Aktivierung einer offizierlosen Einheit am Boden kostet trotzdem 1 FP. Das Aufrichten zählt als eine Handlung der Kämpfer.*

Wenn der Spieler diesen Punkt nicht ausgeben kann, bleiben die Miniaturen am Boden.

Die Miniaturen am Boden werden bei Feuerzonen nicht berücksichtigt, als ob sie vom Befehl „Hinlegen“ profitierten.

Desorganisierte Einheit: Einer desorganisierte Einheit ist die Moralprobe misslungen und sie riskiert, in die Flucht geschlagen zu werden (vgl. Moral).

AKTIVIERUNG VON EINHEITEN

„Sichtkontakt in drei, zwei, eins... Hoppla.“

„Die kleinen Punkte sind tatsächlich verdammt groß.“

„Sergeant Borz an Basis. Wir brauchen Verstärkung. Ich wiederhole...“

–Sergeant A. Borz zu einem Kadetten

Wenn der Spieler zum aktiven Spieler wird, dreht er die erste Karte seiner Aktivierungsfolge um. Die entsprechende Einheit ist **aktiviert:** Der Spieler erklärt die Handlungen, die er durchführen will und führt sie aus.

Eine Einheit ohne Offizier zu aktivieren kostet 1 FP. Der Spieler kann auch darauf verzichten, entweder weil er keine FP hat oder weil er es nicht will. In diesem Fall wird die Einheit aktiviert, führt aber keine Handlung durch. Wenn die Einheit außerdem noch nicht in der Schlacht war, wird sie als Reserveeinheit angesehen (vgl. S. 83).

Ein Spieler kann eine einzige der folgenden Möglichkeiten wählen, bevor er eine Einheit aktiviert. Er gibt die angegebenen FP sofort aus.

• **Ersetzen der ersten Karte (1 FP):** Der Spieler legt seine erste Karte an eine Stelle in der Aktivierungsfolge, die ihm beliebt. Die folgende Karte wird aufgedeckt und sofort gespielt.

• **Aufschub der Aktivierung (2 FP):** Der Spieler passt einmal. Ein Spieler kann nicht zweimal hintereinander passen.

• **Zusätzliche Aktivierung (2 FP):** Diese Möglichkeit ist in dem einem Aktivierungsaufschub folgenden Zug nutzbar. Der Spieler deckt seine ersten beiden Karten auf und aktiviert die entsprechenden Einheiten in der Reihenfolge seiner Wahl.

Beispiel: *Bei seiner ersten Aktivierung gibt Arnaud 2 FP aus, um seine Aktivierung aufzuschieben. Er spielt keine Karte. Wenn er wieder am Zug ist, dann setzt er 2 zusätzliche FP ein, um die zwei Einheiten zu aktivieren, welche durch die ganz links liegenden Karten seiner Aktivierungsfolge dargestellt werden. Eine von ihnen hat keinen Offizier, also gibt Arnaud einen weiteren FP aus.*

MÖGLICHE AKTIONEN

„Kein Schlachtplan hält den ersten sechs Sekunden eines Kampfes stand."
– WS Space Marshal Sanchez

Im Kampf bewegen sich die Kämpfer, um gute Positionen einzunehmen. Schüsse kommen aus allen Richtungen und einige Kämpfer versuchen unter Einsatz ihres Lebens den Feind zu treffen.

Die für eine Einheit gewählte Aktion gilt für alle zu ihr gehörenden Kämpfer.

Beispiel: *Der Anführer befiehlt seinen Männern, einen Eilmarsch durchzuführen. Die ganze Einheit Sierra Bravo beginnt zu laufen und kein Steel Trooper dieser Einheit darf schießen, auch wenn sie nicht alle die ihnen zustehenden 20 cm vollständig genutzt haben.*

Bewegung

Jede Einheit kann sich während ihrer Aktivierung einmal bewegen. Die Kämpfer- und Bewegungsart bestimmen die maximal mögliche Entfernung, die gelaufen werden kann. Jede Einheit kann zwischen zwei Bewegungsarten wählen: **Eilmarsch** oder **Gefechtsbewegung**.

Diese Wahl wird getroffen und laut angekündigt, **bevor** die Entfernung gemessen wird!

Ein Kämpfer kann sich in jede Richtung bewegen, egal wie seine Ausrichtung ist. Am Ende der Bewegung kann die Miniatur in eine beliebige Richtung ausgerichtet werden.

Die Kämpfer machen keinen Spaziergang: Sie bewegen sich auf direktem Weg auf ihr Ziel zu, wobei sie Hindernisse umgehen.

Die Base einer Miniatur stellt den von einem Kämpfer eingenommenen Raum dar. Passt die Base nicht zwischen zwei Hindernissen hindurch (Geländeteile, Miniaturen usw.), dann muss der Kämpfer sie umgehen.

Bestimmte Arten von Kämpfern unterliegen jedoch Sonderregeln:

Eine Infanterieeinheit kann „durch" die Einheiten **ihrer Seite** hindurchgehen. Die Kämpfer können ihre Bewegung jedoch nicht dort beenden, wenn sich dabei die Bases überlappen.

Ein Einheit MGS kann sich ebenfalls durch Infanterieeinheiten bewegen, egal welcher Fraktion sie angehören. Jedoch besteht die Gefahr, dass die Mitglieder der durchquerten Einheit zerquetscht werden.

Eilmarsch: Freie Einheiten können Eilmärsche durchführen. Die Kämpfer schultern ihre Waffen und rennen so schnell, wie möglich. Das ermöglicht ihnen zwar eine größere Distanz zurückzulegen, aber sie können nicht schießen. Sie bewegen sich maximal:

- + 6 cm bei Infanterie,
- + 10 cm bei mobilen Gefechtssystemen.

Gefechtsbewegung: Die Kämpfer behalten ihre Waffen in der Hand und können so auch schießen. Sie bewegen sich maximal (in cm), wenn ihre Einheit frei ist. Sind sie gebunden, wird die Distanz halbiert.

Schießen

Während seiner Aktivierung kann ein Kämpfer einmal mit jeder seiner Schusswaffen feuern.

Schießen: Nur freie Einheiten können schießen. Man kann **vor** oder **nach** einer Gefechtsbewegung schießen. Kämpfer, die mit mehreren Schusswaffen ausgestattet sind, wie Kampfläufer oder Kampfanzüge (z.B. die TacArms der White Stars), können mit einigen ihrer Waffen **vor** einer Gefechtsbewegung und mit den Übrigen danach schießen.

Nahkampf

Während seiner Aktivierung kann ein Kämpfer mit allen Nahkampfwaffen angreifen. Ein Kämpfer kann nicht mehr handeln, wenn er im Nahkampf angegriffen hat.

Ein Kämpfer kann jeden Gegner mit dem er in Kontakt steht angreifen, egal welche Bewegungsart er durchgeführt hat. Das ermöglicht z.B. zu schießen, eine Gefechtsbewegung durchzuführen und dann im Nahkampf anzugreifen.

ZERQUETSCHEN VON INFANTERIE

Ein Kampfläufer oder ein Fahrzeug kann die Infanterie zerquetschen. Die mobilen Gefechtssysteme nehmen, wie alle Kämpfer, immer den direkten Weg. Es kommt nicht in Frage, Zickzack zu laufen, um die feindlichen Kämpfer zu zermalmen, wenn man sie auch abschießen, ausbomben oder einäschern könnte - oder was einem noch so alles einfällt!

Wenn ein mobiles Gefechtssystem eine **Gefechtsbewegung** ausführt, hat die Infanterie Zeit, auszuweichen. Aber wenn ein MGS einen **Eilmarsch** durchführt, dann kann es einen unvorsichtigen Infanteristen zerquetschen. Wirf einen Würfel für jede Miniatur, deren Base auch nur teilweise von der Bahn der Base oder der Grundfläche eines MGS überquert wird.

- Ist der Kämpfer frei, dann wird er bei einem Resultat von oder mehr ausgeschaltet.
- Ist der Kämpfer gebunden, dann wird er bei einem Resultat von oder mehr ausgeschaltet.
- Ist der Kämpfer eine Unterstützungswaffe, dann wird er automatisch ausgeschaltet.

Beendet ein mobiles Gefechtssystem seine Bewegung auf Soldaten oder Artilleristen, werden die Überlebenden vom sie kontrollierenden Spieler in eine beliebig gewählte Richtung zurückgedrängt, wobei sie von jedem Gegner 2,5 cm Abstand halten müssen. Ist das nicht möglich, gilt der Kämpfer als ausgeschaltet.

FEUERBEREITSCHAFT UND ANDERES ZIEL

Die Spezialwaffenschützen in Einheiten, welche die Befehle „Feuerbereitschaft“ und „Anderes Ziel“ gewählt haben, können zu einem anderen Zeitpunkt als der Rest ihrer Einheit schießen.

In diesem Fall wird der „Feuerbereitschaft“-Marker nicht beim ersten Schießen entfernt. Er wird neben der Sorte Kämpfer abgelegt, die noch nicht geschossen hat. Er wird entfernt, wenn dieser geschossen hat oder wenn die Einheit aktiviert wird.

Beispiel: *Die Einheit Sierra Bravo hat die Befehle Feuerbereitschaft und Anderes Ziel erhalten. Plötzlich beendet die theriane Einheit .256 ihre Bewegung im Sichtfeld der Steel Troopers. Der Anführer befiehlt, das Feuer zu eröffnen, aber die Grenade Launchers sollen ihren Beschuss zurückhalten, damit sie auf ein ihnen angemesseneres Ziel feuern können. Nachdem die Laser Rifles geschossen haben, bleibt der Marker „Feuerbereitschaft“ neben den Soldaten, die mit Grenade Launchers ausgestattet wurden, liegen, da sie noch nicht geschossen haben.*

Kurz darauf unternimmt die Einheit .260 einen Eilmarsch, der mehrere ihrer Mitglieder in Kontakt mit den Steel Troopers von Sierra Bravo bringt. Die Grenade Launchers könnten nun schießen, wenn die White Stars nicht soeben in den Nahkampf verwickelt worden wären. Da dies jedoch der Fall ist, wird der Marker ungenutzt entfernt.

BEFEHLE

Am Ende der Aktivierung kann man einer Einheit einen oder mehrere Befehle zuweisen. Jeder Befehl ermöglicht für 1 FP einen taktischen Vorteil. Eine Einheit kann mehrere Befehle zugleich wählen.

Die Befehle einer Einheit sind verloren, sobald ihre Karte erneut aufgedeckt wird.

Eine gebundene oder zu Boden geworfene Einheit (siehe weiter oben) verliert ihre Befehle und kann keine neuen wählen, solange sie gebunden oder am Boden ist.

In Deckung!

Eine Einheit *In Deckung!* ist durch Deckung besser geschützt (vgl. Schießen). Dieser Befehl ist Infanterieeinheiten vorbehalten. Die Verwendung wird nach Ablauf der Aktivierung der Einheit angekündigt. Lege einen „In Deckung!“-Marker neben die Einheit oder notfalls einen Würfel vor sie, um ihren Befehl darzustellen.

Feuerbereitschaft

Eine Einheit, die während ihrer Aktivierung nicht geschossen hat, kann sich in *Feuerbereitschaft* versetzen. Eine Einheit in Feuerbereitschaft kann dann während der Aktivierung einer feindlichen Einheit schießen. Der Einsatz dieses Befehls wird nach der Bewegung der Einheit verkündet. Lege einen „Feuerbereitschaft“-Marker neben die Einheit oder notfalls einen Würfel mitten zwischen die Miniaturen, um ihre Verhaltensweise darzustellen.

Hinlegen

Hinlegen erlaubt einer Einheit, nicht getroffen zu werden, wenn sie sich in der Feuerzone eines Schusses befindet (vgl. S. 63).

Dieser Befehl ist Infanterieeinheiten vorbehalten. Der Einsatz dieses Befehls wird nach der Aktivierung dieser Einheit verkündet. Lege einen „Hinlegen“-Marker neben die Einheit oder notfalls einen Würfel auf die Base des Anführers.

Anderes Ziel

Spezialwaffenschützen ist es auch zu einem anderen Zeitpunkt erlaubt, ein *Anderes Ziel* als der Rest ihrer Einheit auszuwählen.

Dieser Befehl ist Infanterieeinheiten vorbehalten. Der Einsatz dieses Befehls wird zu Beginn der Aktivierung der Einheit angekündigt. Lege einen „Anderes Ziel“-Marker neben diese Einheit, um diesen Befehl darzustellen.

BESCHUSS

„Verdammter Mist, was machen diese dreckigen Morphos hier?“

Der Anführer betrachtete mit Erstaunen die vier Einheiten Golems und den Wraith Golgoth, die auf seine Position vorrückten. Die acht Männer seiner Einheit hatten keine Chance. Selbst wenn Sierra Bravo ihnen zur Hand gehen würde, würden sie sich noch gegen zwei verteidigen müssen, den Therian Kampfläufer nicht mitgerechnet.

Er musste sich entscheiden und an Zielen fehlte es nicht. Die Infanterie würde die Morphos gewiss nicht durch das Laserfeuer stoppen, aber es könnte sie verlangsamen.

Die primären Ziele wählen und davon so viele wie möglich eliminieren. Sierra Bravo mit ihren Granatwerfern als Verstärkung rufen. Ja, Granatwerfer könnten gute Arbeit bei solchen Truppenkonzentration leisten. Ein oder zwei gut gezielte Granaten würden diese Morphos alt aussehen lassen.

Struber wechselte auf den allgemeinen Kanal und brüllte seine Befehle ins Mikro.

Es gibt zwei Arten von Beschuss:

• **Direkter Beschuss:** Die meisten Waffen verwenden diese Art von Beschuss. Man richtet die Waffe auf den Feind und drückt ab.

• **Indirekter Beschuss:** Diese Art von Beschuss ist nur für Waffen wie Handgranaten, Mörser oder Granatwerfer reserviert. Diese Waffen sind weniger präzise, da sie in einem Bogen über Hindernisse hinweg schießen.

Die Munition indirekt abgefeuerter Waffen explodiert, wenn sie auf den Boden trifft und kann so mehrere Opfer verletzen. Im Spiel werden diese Explosionen mittels einer Schablone dargestellt.

Alle Waffen, die indirekt schießen, haben einen Wert, der ihren Wirkungsbereich angibt .

ARTILLERIESCHLÄGE

Bestimmte Missionen erlauben die Verwendung von Artillerieschlägen. Dies bedeutet Beschuss durch Orbitalwaffen oder vom Schlachtfeld weit entfernter Artillerie, der so keine Gefahr droht.

Die Artillerieschläge können einmal pro Spielrunde, bevor man eine beliebige Einheit aktiviert, angekündigt werden. Sie können auf irgendeinen Kämpfer zielen, auf den ein Offizier oder ein Anführer eine Sichtlinie hat. Einen Artillerieschlag auszulösen kostet 3 FP.

Artillerieschläge benutzen die Regeln „Indirekter Beschuss". Trotzdem wird der Trefferwurf wie bei einer Lenkwaffe abgehandelt. Das zu erzielende Mindestergebnis zum Treffen ist ungeachtet der Reichweite immer das Gleiche. Der Trefferwert entspricht hierbei dem Wert der Treffsicherheit .

BESCHUSS ABHANDELN

„Knallt mir diese Toaster ab!"
–Gehört während des Antarktis-Feldzuges

Der Spieler wählt den Waffentyp, für den der Beschuss abgehandelt werden soll. Alle Kämpfer der Einheit, die mit der ausgewählten Waffe ausgestattet sind, handeln ihren Beschuss der nachfolgenden Liste entsprechend ab:

1/ Wahl des Ziels,
2/ Bestimmung der Feuerzone,
3/ Schussprobe,
4/ Schäden und Entfernen der Verluste.

Wenn diese Salve abgehandelt ist, wählt der Spieler eine andere Distanzwaffe der Einheit und geht auf dieselbe Art und Weise vor. Dies wiederholt er, bis alle Waffen geschossen haben. Es ist möglich, mit einem Waffentyp nicht zu schießen.

Beispiel: *Eine Einheit schießt nicht mit ihren Granatwerfern, um keine eigenen Kämpfer in der Nähe des Gegners zu treffen.*

Kämpfer, die mit mehreren identischen Schusswaffen ausgestattet sind, können während ihrer Aktivierung eine Salve pro Waffe abfeuern.

Beispiel: *Eine Einheit aus drei Iron Rain, jeder ausgestattet mit zwei Light MG, eröffnet das Feuer. Sie schießen alle mit ihrem ersten MG und nachdem sie sich bewegt haben, schießen sie mit ihrem zweiten MG.*

Mit jeder Salve kann ein anderes Ziel beschossen werden.

Beispiel: *Ein Wraith Golgoth kann mit seiner Medium Sonic Cannon auf eine Infanterieeinheit schießen und dann mit seiner Medium Nucleus Cannon auf eine Einheit Fire Toad.*

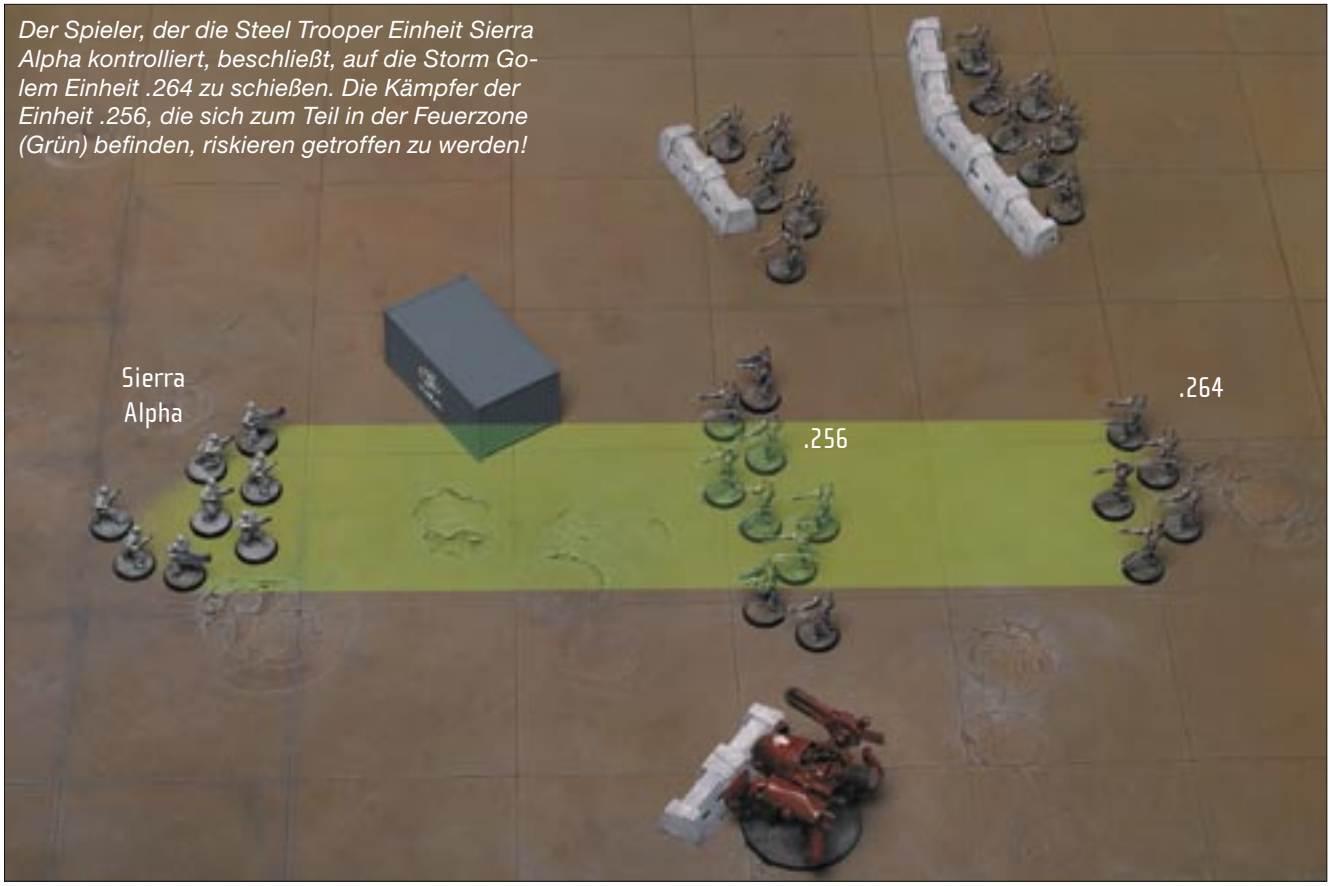
I/ ZIELAUSWAHL

Je nach Art des Beschusses, direkt oder indirekt, unterscheidet sich die Zielauswahl.

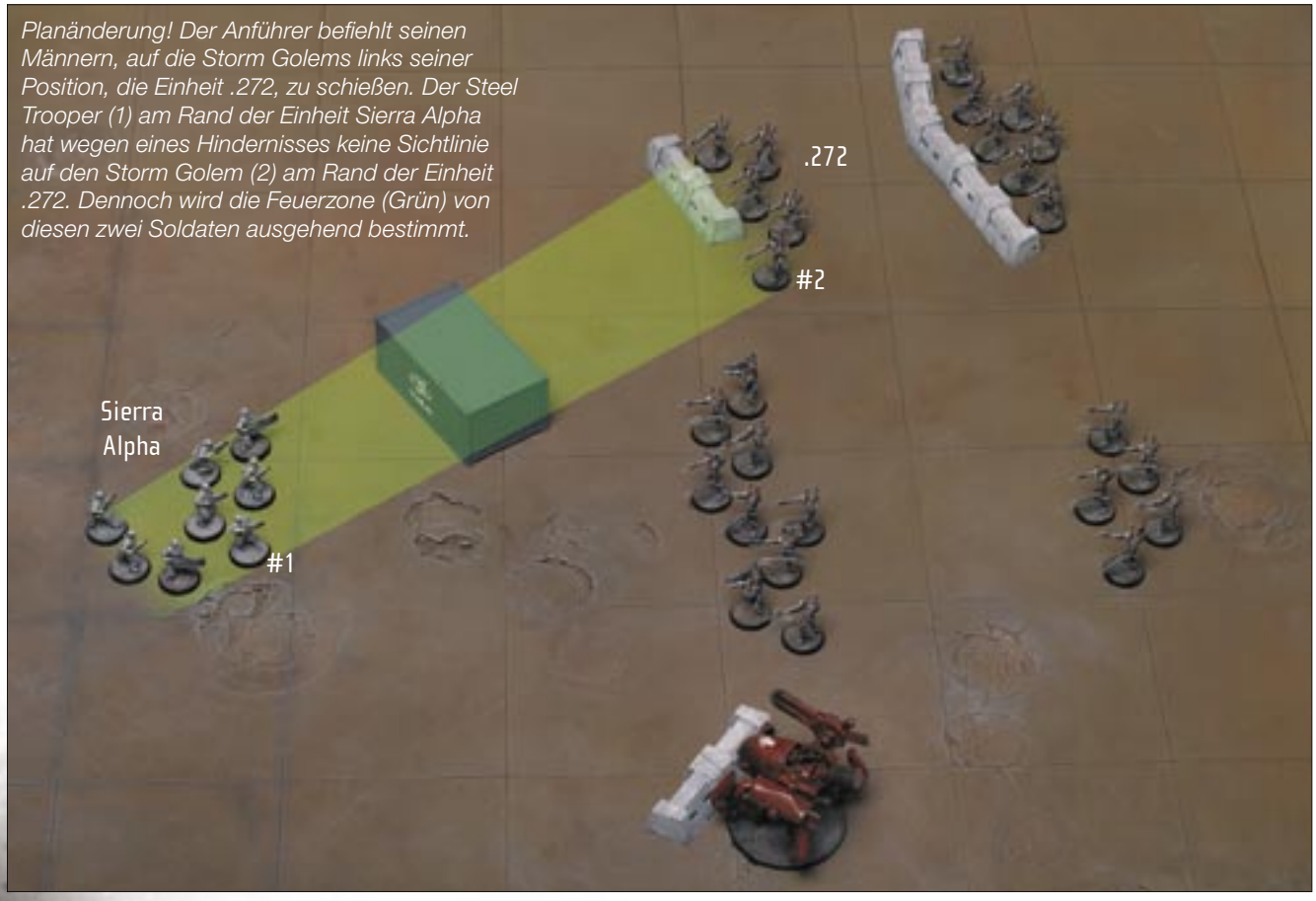
• **Bei direktem Beschuss** wird eine Einheit als Ziel gewählt. Ist die Zieleinheit gebunden (vgl. Aktivierungsphase), wird der ganze Nahkampf anvisiert. Zur Vereinfachung gilt, dass in diesem Moment alle Einheiten im Nahkampf als eine „Einheit" gelten. Die Reichweite des Beschusses wird trotzdem über den Anführer der eigentlichen Zieleinheit bestimmt.

Mobile Gefechtssysteme sind besonders große Ziele. Wenn man auf eine solche Einheit schießen will, ist es möglich, ein einzelnes MGS als Ziel zu bestimmen.

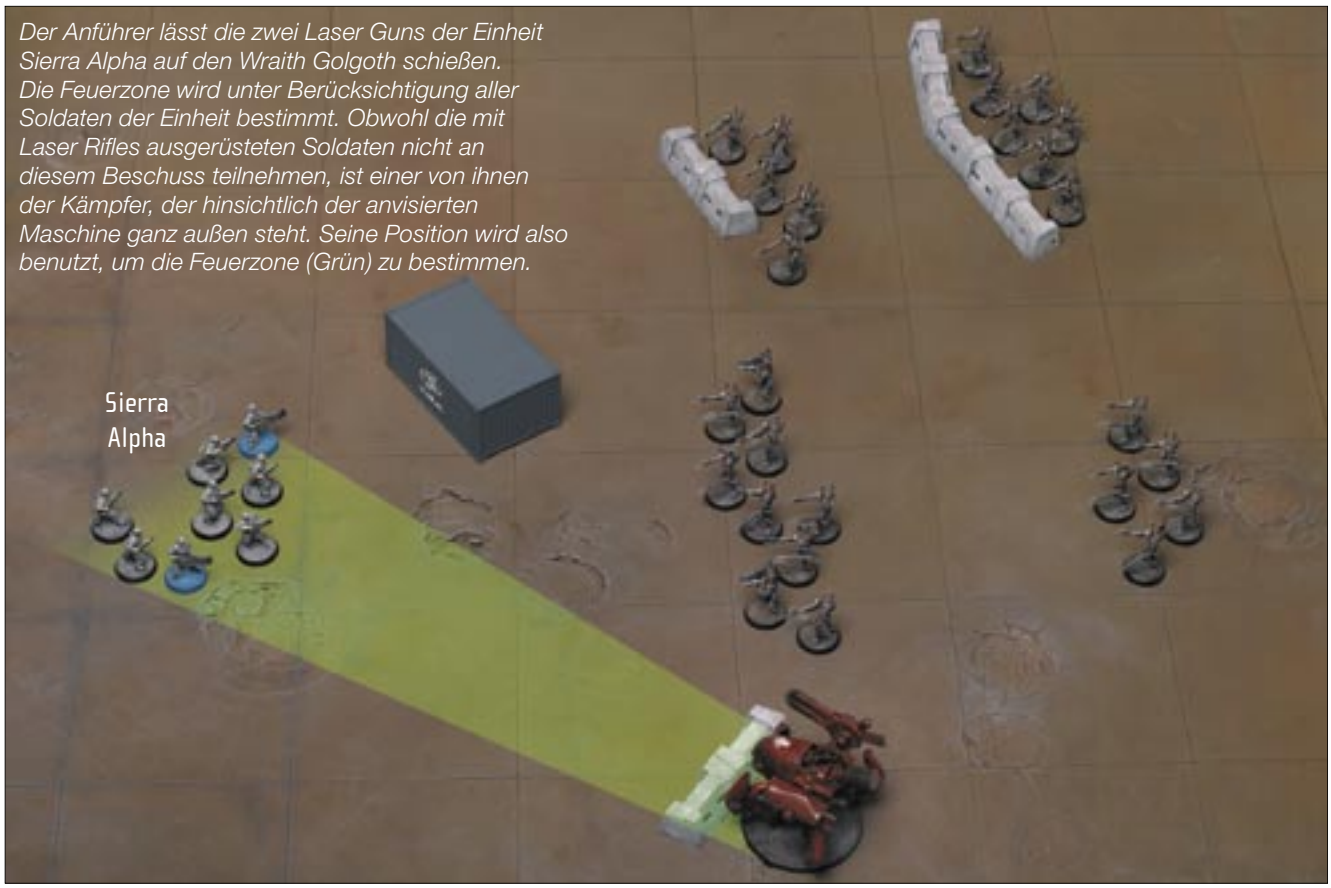
• **Bei indirektem Beschuss** wird ein einzelner Kämpfer (Freund oder Feind) als Ziel festgelegt. Mindestens ein Kämpfer der schießenden Einheit muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben.



Der Spieler, der die Steel Trooper Einheit Sierra Alpha kontrolliert, beschließt, auf die Storm Golem Einheit .264 zu schießen. Die Kämpfer der Einheit .256, die sich zum Teil in der Feuerzone (Grün) befinden, riskieren getroffen zu werden!



Planänderung! Der Anführer befiehlt seinen Männern, auf die Storm Golems links seiner Position, die Einheit .272, zu schießen. Der Steel Trooper (1) am Rand der Einheit Sierra Alpha hat wegen eines Hindernisses keine Sichtlinie auf den Storm Golem (2) am Rand der Einheit .272. Dennoch wird die Feuerzone (Grün) von diesen zwei Soldaten ausgehend bestimmt.



Der Anführer lässt die zwei Laser Guns der Einheit Sierra Alpha auf den Wraith Golgoth schießen. Die Feuerzone wird unter Berücksichtigung aller Soldaten der Einheit bestimmt. Obwohl die mit Laser Rifles ausgerüsteten Soldaten nicht an diesem Beschuss teilnehmen, ist einer von ihnen der Kämpfer, der hinsichtlich der anvisierten Maschine ganz außen steht. Seine Position wird also benutzt, um die Feuerzone (Grün) zu bestimmen.

2/ BESTIMMUNG DER FEUERZONE

Es kommt vor, dass es Kämpfer zwischen einer Einheit und ihrem Ziel gibt. Diese Kämpfer befinden sich in einer **Feuerzone**. Wenn einer der Schützen sie sehen kann, trifft ein Teil des Beschusses sie anstelle des eigentlichen Zieles. Indirekter Beschuss ist eine Ausnahme, da dieser keine Feuerzone besitzt.

Um eine Feuerzone zu bestimmen, zieht der Spieler zwei gedachte Linien von den Rändern der schießenden Einheit zu den Rändern der Zieleinheit. Die von diesen zwei Linien und den zwei Einheiten umfasste Fläche ist die Feuerzone. Die Feuerzone berücksichtigt auch die Kämpfer, die von ihrer Einheit durch Hindernisse getrennt werden oder nicht am Beschuss teilnehmen.

PEILGERÄTE

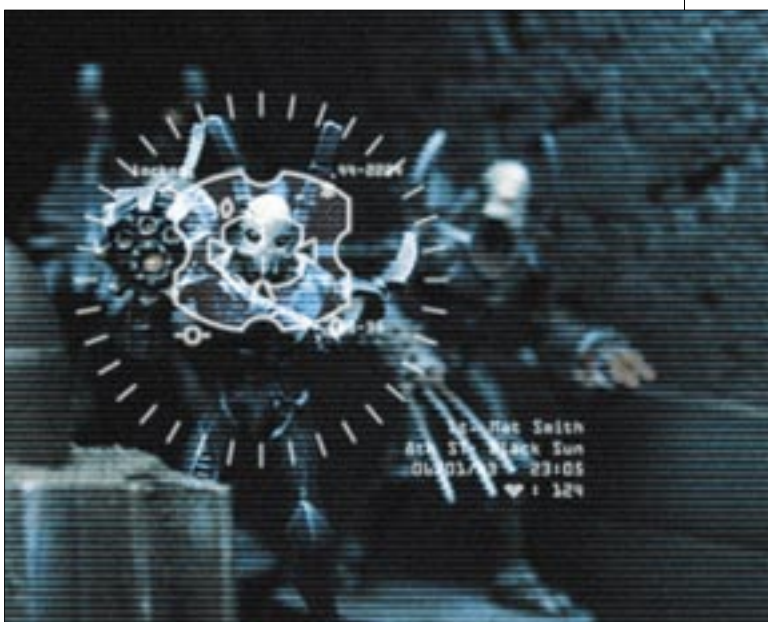
Das **AT-43** Maßband besitzt eine unterteilte Seite, die direkt die Reichweite und somit auch die Schwierigkeit der Schussprobe angibt. Es ist trotzdem einfach, die Schwierigkeit mit einem normalen Maßband zu berechnen: Jeder Abschnitt misst 10 cm.

- Weniger als 10 cm: Reichweite 0
- 10 bis 19 cm: Reichweite 1
- 20 bis 29 cm: Reichweite 2

Jeder Kämpfer, dessen Base auch nur teilweise auf dieser Fläche steht, wird als in der Feuerzone befindlich gezählt. Die Kämpfer, die zur Einheit der Schützen gehören, werden nicht gezählt.

Wird ein einzelnes mobiles Gefechtssystem einer Einheit als Ziel bestimmt, wird die Feuerzone nur zu diesem hin festgelegt.

Ist die Feuerzone bestimmt, wird der Beschuss durchgeführt. Die Definition dieser Feuerzone ist wichtig, denn wenn sich Kämpfer in ihr befinden, werden ihnen Treffer zugeteilt (siehe weiter unten).



3/ SCHUSSPROBE

Wer darf schießen?

Bei **direktem Beschuss** können die Kämpfer, die keine Sichtlinie zu einem Kämpfer haben, der sich in der Feuerzone befindet oder zur Zieleinheit gehört, nicht schießen.

Alle Kämpfer, die mit einer passenden Waffe ausgerüstet sind, können **indirekt schießen**, ohne auf Sichtlinien zu achten.

Aktionswert und Schwierigkeit

Der **Aktionswert** entspricht der Treffsicherheit der benutzten Waffe.

Die **Schwierigkeit** des Tests entspricht der Reichweite, die zwischen dem Anführer der schießenden Einheit und dem der Zieleinheit gemessen wird.

Die vom Spieler zu benutzende Anzahl Würfel entspricht dem Waffenwert (Angriffsfrequenz) multipliziert mit der Anzahl der schießenden Kämpfer. Ebenfalls stehen ihm die dem Waffenwert entsprechenden Wiederholungswürfe zu, um misslungene Proben zu wiederholen.

Ist die Entfernung zwischen den Schützen und ihrem Ziel zu groß und schießen unmöglich, verliert sich der Schuss in der Umgebung und trifft nichts.

Beispiel: *Die theriane Einheit .256, die sich aus sieben mit Nanoblasters und zwei mit Sonic Guns bewaffneten Storm Golems zusammensetzt, eröffnet das Feuer auf die White Stars Einheit.*

Die sieben Nanoblaster eröffnen den Tanz.

• *Sie haben eine Angriffsfrequenz von 1, also werden sieben Würfel geworfen.*

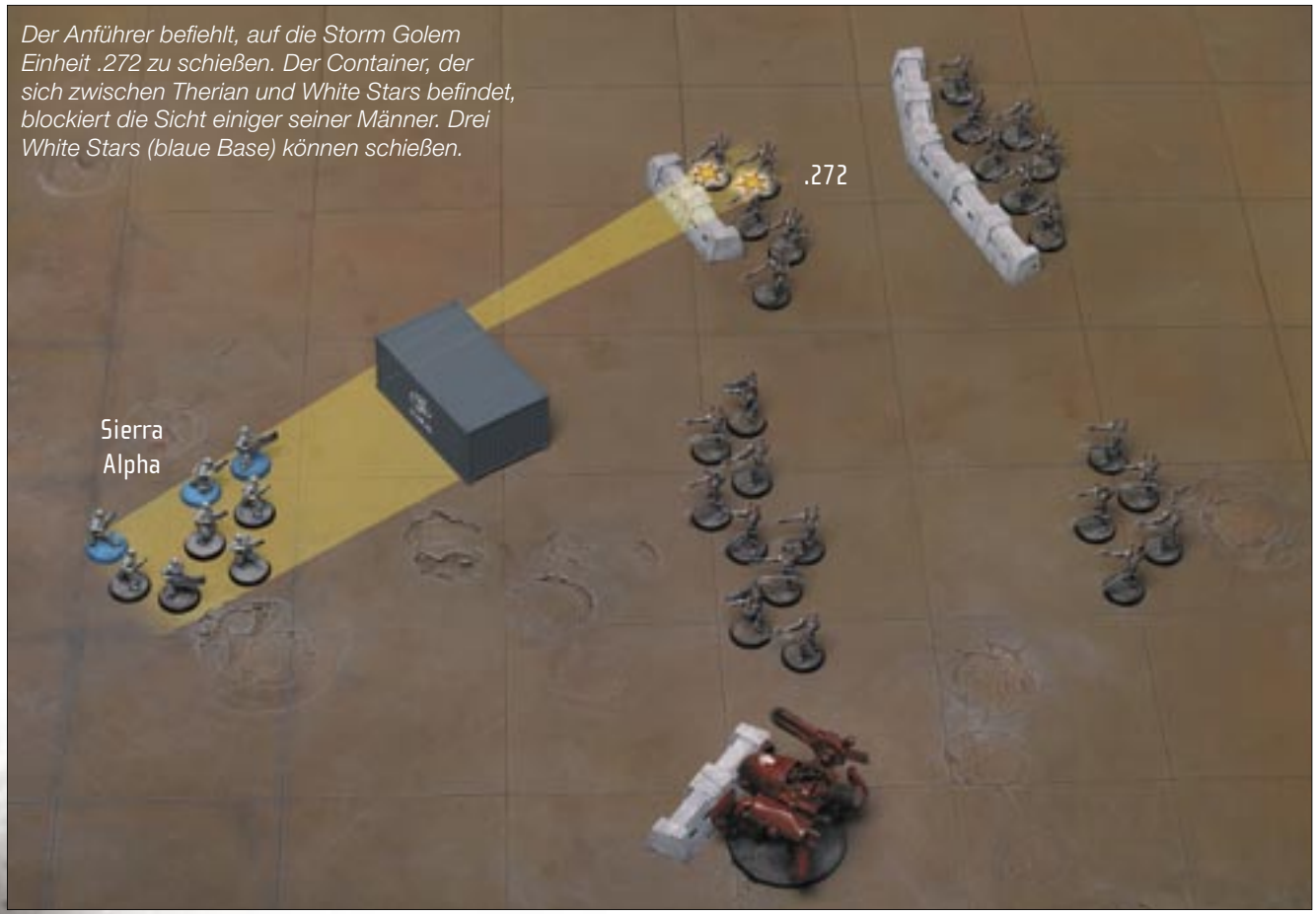
• *Der Aktionswert der Storm Golems beträgt 3 und die Reichweite der Schüsse beträgt 5, was eine Differenz von -2 ergibt. Nach der Universaltabelle ist das zu erzielende Ergebnis also oder mehr.*

Die Würfel liefern ein Ergebnis von , , , , , und . Nur ein Treffer! Allerdings haben die Nanoblasters einen Wiederholungswurf-Wert von 1: Die sechs Würfel, die «vier» oder weniger lieferten, werden noch einmal geworfen. Dieser neue Wurf ergibt , , , , , .

Keine , oder mehr, was für ein Pech! Glücklicherweise bleiben noch die Sonic Guns...

Direkter Beschuss: Wer wird getroffen?

Verursacht eine Einheit durch **direkten Beschuss Treffer,** so haben diese eine sofortige Wirkung. Die Treffer werden auf Kämpfer innerhalb der Feuerzone verteilt, beginnend mit dem Kämpfer, der dem Anführer der schießenden Einheit am nächsten steht.



Der Anführer befiehlt, auf die Storm Golem Einheit .272 zu schießen. Der Container, der sich zwischen Therian und White Stars befindet, blockiert die Sicht einiger seiner Männer. Drei White Stars (blaue Base) können schießen.

Der Anführer befiehlt den Laser Rifles auf die theriane Einheit .264 zu schießen. Sechs Steel Troopers, darunter der Anführer selbst, eröffnen das Feuer und erzielen drei Treffer. Da Einheit .256 sich in der Feuerzone befindet, bekommt sie zuerst die Treffer ab. Sie erhält die drei Treffer und die Einheit 264 keine.

Es gilt jedoch:

• Die Kämpfer einer Höhe, die niedriger ist als die des Schützen oder der Kämpfer der anvisierten Einheit, werden ignoriert (im Falle einer Unklarheit gilt die Höhe auf der Referenzkarte),
• Kämpfer am Boden oder jene, die den Befehl „Hinlegen“ angenommen haben (vgl. S. 59), werden ignoriert,
• Lenkwaffen betreffen nur das gewählte Ziel.

Die übrigen Treffer (falls vorhanden) werden dann der Zieleinheit zugeteilt.

Indirekter Beschuss: Wer wird getroffen?

Erfolgreiche indirekte Schüsse erhöhen den Wirkungsbereich der Waffe, Misserfolge führen zu Abweichungen.

Um zu bestimmen, wer von indirektem Beschuss getroffen wird, platziert der Spieler die Schablone auf dem Ziel. Ist mindestens eine Schussprobe gescheitert, weicht der Schuss ab. Mit einem Würfel wird die Richtung der Abweichung bestimmt (auf der Schablone sind sechs nummerierte Richtungen enthalten). Die Schablone wird danach um einen Zentimeter (ein Kreis) pro Misserfolg in diese Richtung verschoben. Sind alle Schussproben erfolgreich, bleibt die Schablone an ihrer Stelle.

Nachdem die Schablone platziert wurde, ermittelt man die vom Schuss betroffene Zone. Der auf der Schablone verwendete Bereich wird wie folgt bestimmt:

• Entspricht das Ergebnis „Treffsicherheit der Waffe - Reichweite“ einem „automatischen Misserfolg“ , auf der Universaltabelle, landet das Geschoss in der Landschaft und trifft... überhaupt nichts.
• Sind alle Schussproben Misserfolge, entspricht der Bereich der Flächenwirkung der verwendeten Waffe. Alle Kämpfer, deren Base sich auch nur teilweise in der Zone des Schusses befindet, werden getroffen.

• War mindestens eine Schussprobe erfolgreich, entspricht der Wirkungsbereich der Flächenwirkung, multipliziert mit der Anzahl der Treffer. Überschreitet das Ergebnis 10 cm, entspricht der Bereich 10 cm und die getroffenen Kämpfer erhalten zwei Treffer an Stelle eines einzigen.

Wird ein Infanterist durch indirekten Beschuss getroffen, aber nicht ausgeschaltet, wird er zu Boden geworfen (vgl. S. 57). Seine Figur wird hingelegt.

Beispiel 1: *Zwei Grenade Launchers schießen gemeinsam. Treffen beide, entspricht der Wirkungsbereich 3 (die Flächenwirkung des Grenade Launcher) x 2 (erfolgreiche Schussproben) = 6. Trifft keiner, entspricht der Wirkungsbereich dem Kartenwert von 3.*

Beispiel 2: *Die Einheit Sierra Bravo schießt mit ihren zwei Grenade Launchers. Bei einer Treffsicherheit von 4 und einem Ziel in Reichweite 9 ist die Schussprobe schwer, denn man braucht zum Treffen eine* *Da die Universaltabelle jedoch keinen automatischen Misserfolg* *anzeigt, ist der Schuss möglich. Nicolas zweifelt am Erfolg der Schussproben, hofft aber, einige Kämpfer trotz der Abweichung zu treffen. Der Anführer befiehlt zu schießen. Die Würfel zeigen* *und* *: Vorbei!*

Da mindestens ein Würfel einen Misserfolg anzeigt, weicht der Schuss ab.

Nicolas setzt die Schablone auf das ursprüngliche Ziel und würfelt, um die Richtung zu bestimmen. Das Ergebnis *besagt, dass der Schuss hinter das Ziel abweicht. Da es zwei Misserfolge gegeben hat, verschiebt sich die Schablone um zwei Kreise in Richtung vier. Ein Teil der Zieleinheit wird noch immer getroffen. „Indirekter Beschuss ist toll!" freut sich Nicolas.*

Beispiel 3: *Die Einheit Sierra Bravo schießt mit ihren zwei Grenade Launchers (* *3 cm). Da kein Wurfergebnis erfolgreich war, wird der Wirkungsbereich nicht multipliziert. „Schade" murmelt Nicolas, als er sich denkt, dass bei der zum Treffen notwendigen Doppelsechs der Wirkungsbereich mit der Anzahl der Treffer multipliziert worden wäre. Bei zwei Erfolgen wäre der Wirkungsbereich 6 gewesen!*

Ein wenig später feuert eine Einheit aus drei Lancelot ihre sechs Light Grenade Launchers und trifft viermal. Der Wirkungsbereich ist somit 12 (4 Erfolge multipliziert mit der Flächenwirkung von 3 ergeben einen Wirkungsbereich von 12). Der Bereich der betroffenen Zone wird auf 10 cm gesenkt, da kein Wirkungsbereich diese Größe überschreiten kann.

Deckung

Geländeteile, hinter denen Kämpfer Schutz finden, die aber nicht hoch genug sind, um sie gänzlich zu verbergen, sind Deckung.

Deckung kann die Kämpfer retten, indem sie Treffer auffängt, die für sie bestimmt waren.

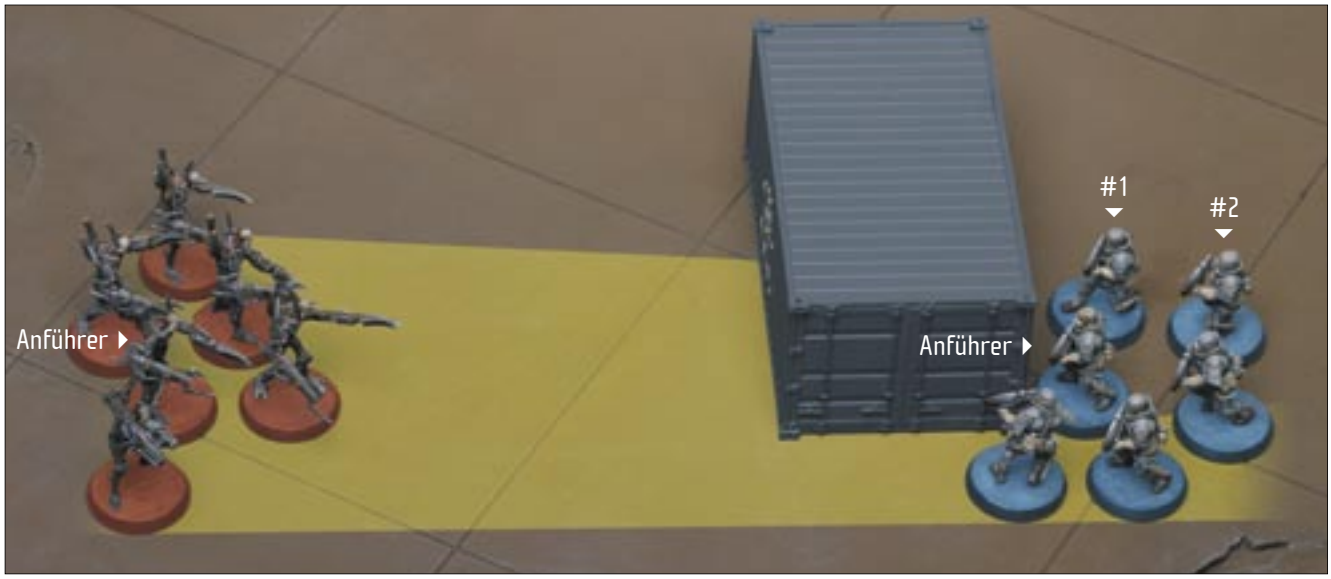
Deckung schützt nicht vor Treffern durch indirekten Beschuss. Im Wirkungsbereich einer Explosion findet eine Einheit nirgends Schutz.

Um zu bestimmen, ob ein Hindernis hoch genug ist, einem Kämpfer Deckung zu bieten, reicht es aus, die Perspektive des Schützen anzunehmen. So können die Spieler beurteilen, ob es möglich ist, sich zu schützen. Bei Unklarheit gilt, dass das Hindernis Deckung verschafft, wenn der Befehl „In Deckung!" der Zieleinheit zugewiesen worden ist (vgl. S. 67).

Wird eine Einheit getroffen, bestimmt man die **Deckungszone** durch das Verlängern der Linien, welche die Ränder der schießenden Einheit mit den Rändern der Zieleinheit verbinden. Die Zone, die hinter dem Hindernis und zwischen den Linien liegt, ist die Deckungszone. Ein Kämpfer, dessen Base sich auch nur teilweise in der Deckungszone befindet, ist in Deckung.

Befindet sich mindestens die Hälfte der Mitglieder einer Einheit in Deckung, profitiert die gesamte Einheit von Deckungsproben. Ist dies nicht der Fall, erhält kein Kämpfer eine Deckungsprobe, auch nicht jene in der Deckungszone. Sie haben sich nicht rechtzeitig zu Boden geworfen.

Wann immer eine Einheit in Deckung Treffer durch direkten Beschuss erleidet, führt ihr Spieler Deckungsproben durch.



Die Storm Golems eröffnen das Feuer. Die Steel Troopers 1 und 2 sind verdeckt. Sie können nicht getroffen werden. Vier von sechs Steel Troopers sind in Deckung oder verborgen. Die ganze Einheit profitiert also von Deckungsproben.

IN DECKUNG!

Der Befehl „In Deckung“ ermöglicht eine gelungene Deckungsprobe mit , , oder .

• Der Befehl „In Deckung“ geht verloren, sobald ein Mitglied der Einheit sich in Kontakt mit einem Gegner befindet. Der Marker „In Deckung!“ wird abgelegt.

• Dieser Befehl wirkt erst am Ende der Aktivierung der Einheit und demnach nicht, wenn die Einheit Ziel einer anderen Einheit in Feuerbereitschaft ist.

Er wirft einen Würfel pro Treffer: Jede oder annulliert einen Treffer.

Befindet sich der Anführer der schießenden Einheit innerhalb von 10 cm oder weniger vom Rand der Deckung, welche dem Ziel am nächsten ist, wird die Deckung ignoriert.

4/ SCHÄDEN UND ENTFERNEN DER VERLUSTE

Jeder Treffer verursacht eine Schadensprobe (vgl. S. 51).

Die Schadensproben werden getrennt abgehandelt. Die Verluste werden nacheinander entfernt.

Die Aufteilung der Treffer unterscheidet sich bei Einheiten aus Infanterie und mobilen Gefechtssystemen.

• **Ist das Ziel eine Infanterieeinheit,** führt der Spieler die Schadensproben mit einem Würfel pro Treffer durch. Er entfernt danach die Figuren der ausgeschalteten Kämpfer, beginnend mit denen, die dem Anführer der schießenden Einheit am nächsten sind. Sind zwei Ziele gleich nah, wählt der Spieler die Opfer aus, der geschossen hat.

• **Ist das Ziel eine Einheit MGS,** verteilt der Spieler die Treffer gleichmäßig unter den betroffenen Zielen, beginnend mit dem Modell, das der schießenden Einheit am nächsten steht. Die Schadensproben werden dann einzeln für jedes Ziel durchgeführt.

Beispiel: *Die Einheit Foxtrot Tango, bestehend aus drei Fire Toad, erleidet fünf Treffer. Alle drei Läufer erhalten einen Treffer. Die beiden letzten Treffer werden den beiden Fire Toad zugeteilt, die der schießenden Einheit am nächsten stehen. Der dritte Fire Toad erhält deswegen nur einen Treffer. Glück für ihn!*

AUS DER FEUERBEREITSCHAFT SCHIESSEN

Eine Einheit mit dem Befehl „Feuerbereitschaft“ (vgl. S. 59) kann während der Aktivierung einer feindlichen Einheit schießen. Der Beschuss unterliegt dabei folgenden Bedingungen:

• Der Beschuss wird nach der Bewegung der aktivierten Einheit durchgeführt,

• Eine Einheit, die sich nicht bewegt hat, darf nicht als Ziel ausgewählt werden,

• Nur die aktivierte Einheit darf als Ziel ausgewählt werden,

• Die Verluste werden sofort entfernt.

Die Einheit befindet sich nicht mehr in Feuerbereitschaft, wenn diese genutzt wurde. Dieser Befehl beeinflusst nicht die Aktivierung der Einheit. Wenn eine Einheit in Feuerbereitschaft nicht schießt, bleibt die Feuerbereitschaft bis zu ihrer nächsten Aktivierung erhalten. Allerdings verliert eine Einheit ihre Feuerbereitschaft, wenn eines ihrer Mitglieder in den Nahkampf verwickelt wird.

NEUE SALVE!

„DAS ist eine richtige Knarre!“
–Private J. Wagner

Wenn die erste Salve mit einem Waffentyp abgehandelt ist, kann der aktive Spieler mit den anderen Waffen der Einheit schießen. Diese neue Salve muss nicht auf das gleiche Ziel abgefeuert werden.

Kämpfer, die mit zwei Waffen ausgestattet sind (sogar identische), können mit jeder einmal schießen, indem sie eine andere Zieleinheit anvisieren (vgl. S. 61).

Beispiel: *Die Einheit Sierra Alpha, bestehend aus zehn Steel Troopers, hält ihr Laser Rifle fast liebevoll in ihren sachkundigen Händen. Die Laser Rifles haben die folgenden Eigenschaften:*

- *Treffsicherheit: 5*
- *Angriffsfrequenz/Wiederholungswürfe: 1/0*
- *Durchschlag/Schadenswert: 5/1*

Der Anführer zeigt auf die Storm Golem Einheit .256: „Schalten Sie diese Morphos aus!“

Der erste Schritt besteht darin, die Feuerzone (grün) zu bestimmen.

Alle Steel Troopers der Einheit Sierra Alpha haben eine Sichtlinie auf wenigstens ein Ziel. Sie können also alle schießen. Das Zielfernrohr, das am Visier des Laser Rifles montiert wurde, gibt den Steel Troopers einen Aktionswert von 5 (des Laser Rifle: 5) für die Schussprobe.

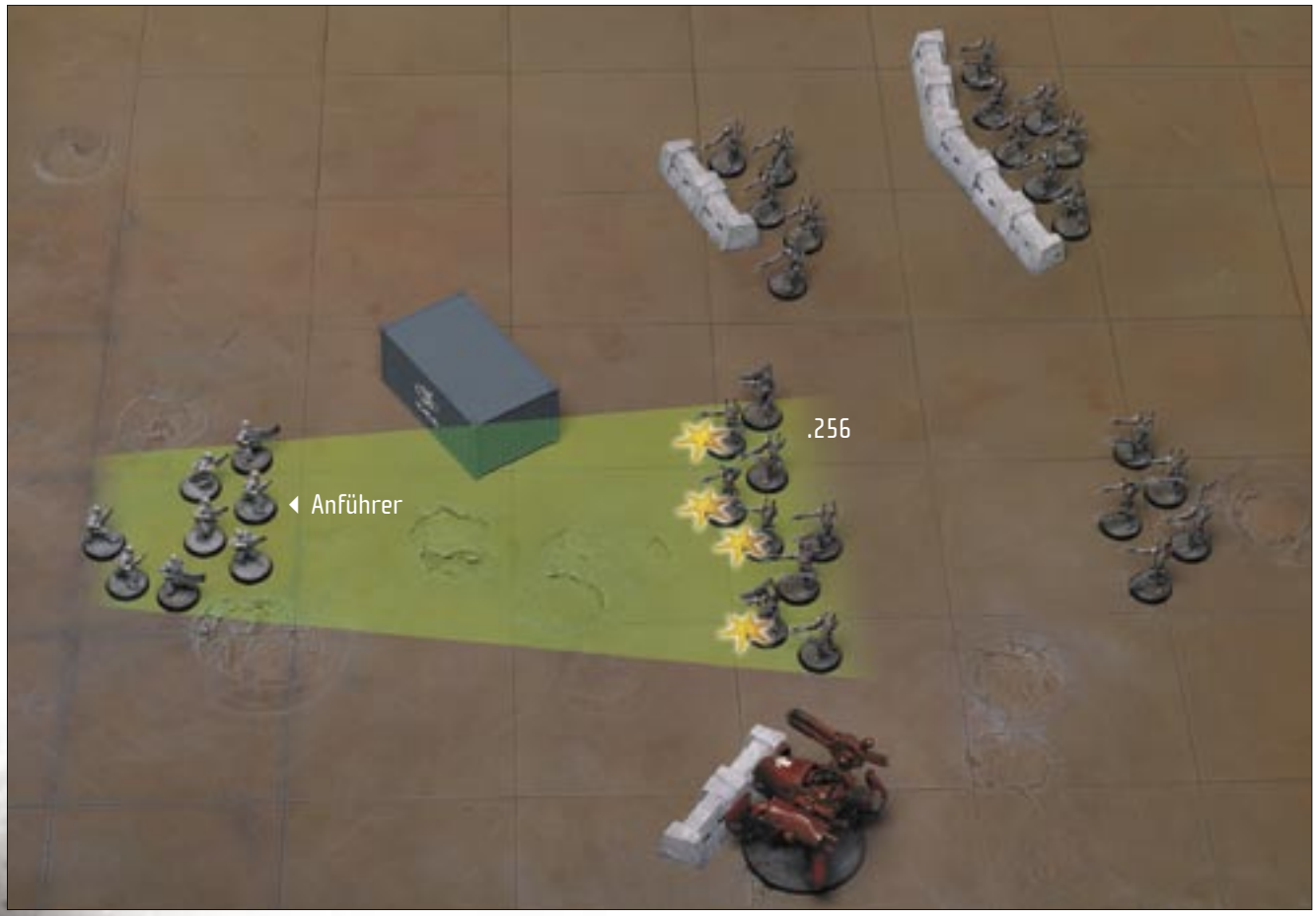
Der White Stars Anführer zeigt auf den therianen Anführer. Die zwischen diesen zwei Figuren gemessene Reichweite von 4 ist die Schwierigkeit.

Die Differenz zwischen dem Aktionswert und der Schwierigkeit beträgt 1 (5 - 4). Die Universaltabelle besagt, dass bei einer Differenz von 1 der Spieler eine oder mehr würfeln muss, um zu treffen.

Es gibt sechs Steel Troopers mit Laser Rifles (1/0). Der Spieler würfelt sechsmal und alle Ergebnisse sind größer oder gleich .

Es gibt niemanden in der Feuerzone, also wird nur die beschossene therianische Einheit getroffen.

Der White Stars Spieler führt die Schadensproben durch. Der Aktionswert für diesen Test ist 5 (der Laser Rifles: 5) und die Schwierigkeit 6 (der Storm Golems: 6). Somit beträgt die Differenz zwischen Aktionswert und Schwierigkeit -1 (5 - 6). Das benötigte Ergebnis ist oder mehr. Danach führt er sechs Würfe durch (die Anzahl der Treffer) und erhält vier Erfolge. Vier Schüsse durchbohren die Storm Golems und verwüsten empfindliche interne Systeme: Da ein Schadenspunkt ausreicht, um einen Infanteristen auszuschalten, verliert die Einheit .256 die vier Kämpfer, die dem Anführer der White Stars am nächsten waren.



NAHKAMPF

Der Stahl fuhr aus der Scheide und kreischte dabei wie der letzte Schrei eines Verdammten. Die Steel Troopers würden ihre Haut teuer verkaufen. Leider schnitten ihre Combat Knives gegen die entsetzlichen Reaper Blades der Therian nicht gut ab.

Zwei Männer lagen bereits am Boden, ihre Schutzwesten wirkungslos gegen die überdimensionalen Skalpelle der Storm Golems. Die White Stars kämpften wortlos, ihnen war klar, dass sie waffentechnisch und an Zahl unterlegen waren. Ein Combat Knife fand eine Lücke in der Panzerung eines Therian. Ein anderes schnitt durch einen Metalltorso.

Die Reaper Blades vibrierten im Halbdunkel und nahmen dem Anführer jedwede Hoffnung.

In der Hölle der Schlacht ist eine gute Klinge manchmal effizienter als ein Laser Rifle und manche Kämpfer erinnern sich wieder an eine altbewährte Methode der Gegnerbeseitigung: Den Nahkampf!

Ein Nahkampf findet statt, wenn mindestens eine Miniatur einer Einheit nach ihrer Bewegung gebunden ist (vgl. Aktivierungsphase) bzw. auch wenn die Einheit nicht bewegt wurde.

Nur die gebundenen und mit einer Nahkampfwaffe ausgerüsteten Kämpfer können am Nahkampf teilnehmen. Die Kämpfer, die angreifen, sind die **Angreifer**. Die Opfer der Angreifer sind die **Verteidiger**. Alle zusammen bilden den **Nahkampf.**

TRENNUNG DER KÄMPFE

Jeder Nahkampf ist in verschiedene **Kämpfe** unterteilt.

Jeder Kampf stellt einen Kämpfertyp einem anderen gegenüber. Es kann aber auch sein, dass eine Angreifereinheit mit mehreren Verteidigereinheiten kämpft.

Daher ist es wichtig, genau zu bestimmen, welche Verteidigereinheit Verluste erleidet.

In den folgenden Situationen ist es wichtig, die Kämpfe zu trennen:

• Wenn einer der Protagonisten eine besondere Eigenschaft oder Nahkampfwaffe besitzt (Helden usw.),

• Wenn die Verteidiger verschiedenen Einheiten angehören,

• Wenn die Verteidiger Artilleristen und ihre Unterstützungswaffen sind.

Die Storm Golem Einheiten .256 (rote Bases) und .260 (orange Bases) haben Kontakt mit den Steel Troopers (blaue Bases). Sergeant Borz' Fire Toad ist zerstört. Der Sergeant ist mit dem Schleudersitz ausgestiegen und hat sich seinen Männern angeschlossen. Ermutigt durch seine Anwesenheit entscheidet sich der Anführer für den Nahkampf. Der Nahkampf wird daher in zwei Kämpfe getrennt:

• Steel Trooper 3 und der Anführer treten gegen die Storm Golems der Einheit .260 an. Der Missle Launcher Schütze kann nicht kämpfen, da er ein Spezialwaffenschütze ist,

• Die Steel Troopers 1 und 2 treten gegen die Storm Golems der Einheit .256 an. Sergeant Borz könnte an einem dritten Kampf teilnehmen, da er andere Eigenschaften hat. Aber er besitzt keine Nahkampfwaffe. Die Steel Troopers müssen sich ohne ihn zu helfen wissen...

Für die Durchführung des Nahkampfs sind die Anführer, Offiziere und Spezialisten von geringer Bedeutung, solange sie die gleichen Nahkampfwaffen und Eigenschaften haben Die Spezialwaffenschützen können angegriffen werden, dies aber niemals selbst tun.

DURCHFÜHRUNG DER KÄMPFE

Der die Angreifer kontrollierende Spieler trennt den Nahkampf in verschiedene Kämpfe und bestimmt, in welcher Reihenfolge sie durchgeführt werden. Es gibt so viele Kämpfe, wie es verschiedene Kämpfertypen gibt.

Nach der Wahl eines Kampfes wirft er so viele Würfel, wie Kämpfer des gewählten Typs in den Kampf verwickelt sind. Die Zahl der Würfel wird mit der Angriffsfrequenz der eingesetzten Nahkampfwaffe multipliziert Misserfolge können so oft wiederholt werden, wie es der Wert für Wiederholungswürfe der Waffe angibt.

Die Spezialwaffenschützen können, selbst wenn sie eine Nahkampfwaffe besitzen, nicht im Nahkampf angreifen.

Der **Aktionswert** der Angreifer entspricht ihrer Treffsicherheit mit der gewählten Waffe.

Die **Schwierigkeit** entspricht dem Nahkampfwert der Verteidiger.

Jeder gelungene Angriff bedeutet einen Treffer. Jeder Treffer zieht eine Schadensprobe nach sich. (vgl. Schäden S. 51).

Beispiel: *Die Einheit Sierra Alpha greift an. Nicolas, der sie kontrolliert, beschließt zuerst den Kampf der Steel Troopers 1 und 2 durchzuführen. Sie haben beide ein Combat Knife mit Angriffsfrequenz/Wiederholungswürfe 1/0. Nicolas wirft zwei Würfel (einen pro Steel Trooper). Die Treffsicherheit des Combat Knife ist 4. Die Storm Golems haben einen Nahkampfwert von 5. In diesem Fall ergibt „Aktionswert - Schwierigkeit" -1. Nach der Universaltabelle muss er 4 oder mehr würfeln, um zu treffen. Nicolas wirft 2 Würfel und erhält und . Er erzielt einen Treffer.*

Die erhaltenen Treffer werden unter den Verteidigern verteilt.

Treffer gegen Infanterie: Der Spieler führt Schadensproben durch, dann wählt er unter den Verteidigern, die sich in Kontakt mit den Kämpfern befinden, die Treffer erzielt haben, jene aus, die ausgeschaltet werden.

Treffer gegen mobile Gefechtssysteme: Der Spieler verteilt die Treffer frei auf die MGS, die Kontakt mit den Kämpfern haben, welche die Treffer erzielten. Dann nimmt er die Schadensproben und ihre Lokalisierung vor.

Die Verluste werden nach der Durchführung der Schadensproben entfernt. Sie werden vom Angreifer unter den an diesem Kampf beteiligten feindlichen Miniaturen ausgewählt.

KONTROLLPHASE

Vier Krasny Soldati überwachten den Tunnel. Hinter Trümmern verschanzt justierten sie ihre Assault Rifles. Sie hörten in der Ferne den Tumult der Schlacht, aber kein Ziel war in Sicht. Von Zeit zu Zeit sah einer von ihnen über seine Schulter in Richtung des „gesicherten" Tunnelausgangs um sich zu versichern, dass sie nicht von hinten angegriffen würden. Explosionen ertönten in der Ferne.

„Werden wir hier lange bleiben?"

„Bis wir den Befehl zum Abrücken bekommen, Kamerad."

„Und es funktioniert sicher, das Funkgerät?"

Der Anführer stellte das Funkgerät etwas lauter. Aus dem alten Gerät knisterten ein paar wenig ermutigende Meldungen.

„Sie sind gerade dabei es einzunehmen! Irgendwer muss da hin, Anführer!"

„Nein! Wir haben den Befehl den Zugang zu halten und wir halten ihn!"

„Aber hier ist niemand, niemand, der den Tunnel einnimmt!"

Der Soldat wies mit der Spitze seines Assault Rifles in die Tiefe des Tunnels, jenseits dessen die Schlacht tobte. Der Blick des Anführers blieb auf den Tunnel fixiert: Ein Licht schimmerte in der Dunkelheit.

„Was ist das?"

Plötzlich tauchten zehn rote Lichterpaare aus der Dunkelheit des Tunnels auf.

„Morphos!"

Wie ein einziger Mann legten die Krasny Soldati mit ihren Waffen an.

„Schießt, wenn ihr das Rote in ihren Augen seht!"

Die Storm Golems waren nicht mal mehr ein paar dutzend Meter entfernt. Die Schüsse der Assault Rifles übertönten die Laufgeräusche der Golems. Die Nanomunition und die Kugeln verschmolzen. Das anhaltende Feuer der Revolutionssoldaten hielt die Therian in einiger Entfernung. Vorerst.

„Wenigstens weiß man jetzt, wofür man diese Position hält!"

„Ich lade nach!"

Die Therian rückten unerbittlich mit der Waffe in der Hand vor. Einer der Soldati stürzte schwer verletzt zu Boden. Die anderen tauschten besorgte Blicke aus. Plötzlich flog eine Granate über ihre Köpfe und explodierte in der Flut der Therian, die auseinanderstoben. Die Soldati drehten sich um und stießen Jubelrufe aus, um die sechs Kolossus Spetsnatz zu empfangen.

„Da ist der Zugang!"

Während der Kontrollphase schätzt jeder Spieler die Lage seines Regiments auf dem Schlachtfeld ab. Er ermittelt die Ziele und taktischen Positionen, die er kontrolliert sowie die Möglichkeit, Nachschub zu rufen.

Die Kontrollphase ist in drei aufeinanderfolgende Abschnitte unterteilt.

1/ Kontrolle der Ziele und taktischen Positionen,
2/ Berechnung der SP und NP, Erwerb der Reserven,
3/ Rundenende. Die Runde endet, eine neue beginnt.

MISSIONSZIELE UND TAKTISCHE POSITIONEN

Das einzige Gebiet, das du kontrollierst, ist der Boden unter deinen Füßen.

–Gesetz des Krieges

Die Kontrolle des Geländes ist von entscheidender Bedeutung. Bei einer Partie *AT-43* kann jedes Regiment taktische Positionen und Missionsziele kontrollieren.

• Die taktischen Positionen ermöglichen den Spielern ihre Kämpfer aufmarschieren zu lassen,

• Die Missionsziele erlauben das Sammeln von **Siegpunkten** (SP) und **Nachschubpunkten** (NP) (vgl. S. 86-87).

Ein Missionsziel oder eine taktische Position wird von dem Spieler kontrolliert, der mehr Kämpfer in einem Umkreis von 10 cm oder weniger um dieses herum besitzt. Bei Gleichstand kontrolliert keine Seite das Missionsziel (oder die taktische Position).

Diese Bedingungen gelten nur in der Kontrollphase. Ein Missionsziel (oder eine taktische Position) gilt bis zur folgenden Kontrollphase als kontrolliert, selbst wenn die Kontrollbedingungen nicht mehr erfüllt sind.

BERECHNUNG DER SP UND DER NP

„Was ist das Schicksal der Infanterie?“
„Sterben!“
„Lauter, ihr Haufen Schwächlinge, ich hab nichts gehört!“
– Gehört während des Trainings

Jeder Spieler berechnet seine SP und NP. Nicht ausgegebene NP und SP bleiben von Runde zu Runde erhalten. Wenn ein Spieler alle seine Ziele erreicht hat, endet das Spiel.

Falls nicht, können die Spieler ihre NP ausgeben, um Nachschub für die nächste Runde zu erwerben.

RUNDENENDE

„Ich lade nach!“

–Gehört auf einem Schlachtfeld

Diese letzte Phase markiert einfach das Ende der Runde und den Übergang zur nächsten.

MORAL

„Zehn zu eins! Sie werden uns zerfleischen!“

Er wollte gerade antworten, als er fühlte, wie der Boden erzitterte. Am Rand seines Sichtbereichs war der massive, monströse Umriss eines Golgoth der Therian aufgetaucht. In einem Moment absoluter Klarheit, bevor er wieder in die Hölle des Nahkampfes eintauchte, begriff der Anführer, dass der Morphos Overseer nur kam, um dem Töten zuzusehen und nicht eingreifen würde, um den Steel Troopers endgültig den Rest zu geben.

Eine tiefe Verzweiflung ergriff ihn, die nicht einmal die Flüche von Sergeant Borz vertreiben konnten. Selbst wenn die Steel Troopers durch ein Wunder alle Storm Golems ausschalteten, würden sie sich dann der immensen Feuerkraft des Wraith gegenüber sehen. Private Wagner war möglicherweise ein Ass mit dem Missile Launcher, aber diese Kampfläufer der Morphos waren verdammt zäh...

Einen Moment später wurde dieser winzige Hoffnungsschimmer in Blut ertränkt. Mit einem wohlgezielten Hieb zerfetzten die unerbittlichen Reaper Blades eines Storm Golems den wertvollen Missile Launcher und teilten den Menschen, der ihn trug, in zwei Hälften.

Gutes Material allein reicht nicht aus, um den Sieg zu sichern. Die Moral der Kämpfer und ihre Fähigkeit, selbst in schwierigen Situationen gelassen zu bleiben, sind auch ein wesentliches Element.

Die Moral einer Einheit wird in drei Moralzustände unterteilt: Grundsätzlich sind die Kämpfer **tapfer**. Wenn sich die Situation verschlechtert, werden sie **desorganisiert**. Wenn die Situation verloren ist, sind sie **in die Flucht geschlagen** und nehmen ihre Beine in die Hand.

Die **Moralprobe** gibt an, wann und wie eine Einheit in einen anderen Zustand übergeht.

MORALPROBE

„Willkommen im Club U.N.A., Rekruten. Hier gibt’s Sonne und Mädels... Ha! ha!“

–Private M. Hicks

Wann wird eine Moralprobe fällig?

Die Moralprobe wird durch Ereignisse ausgelöst, die in der Lage sind, Truppen in Panik verfallen zu lassen. Manchmal werden diese Proben zum Zeitpunkt des Eintretens des auslösenden Ereignisses durchgeführt.

Eine Einheit kann während einer Runde mehreren Moralproben unterworfen sein.

Moralprobe während der Aktivierung der Einheit

Eine Einheit unterliegt während ihrer Aktivierung einer Moralprobe, wenn:

- Infanterieeinheit mit Rang 1 und 2: Truppstärke kleiner oder gleich 3,
- Infanterieeinheit mit Rang 3: Truppstärke gleich 1,
- Einheit MGS: Alle mobilen Gefechtssysteme sind lahmgelegt.

Die Probe wird vor der Aktivierung der Einheit und vor den möglicherweise notwendigen FP-Ausgaben abgehandelt.

Moralprobe außerhalb der Aktivierung der Einheit

Außerhalb der Aktivierung unterliegt eine Einheit mobiler Gefechtssysteme einer Moralprobe, sobald eins ihrer Mitglieder ausgeschaltet oder aufgegeben wurde.

Aktionswert und Schwierigkeit

Die Moral einer Einheit ist so hoch wie die höchste Moral in ihren Reihen. Wenn also ein Held anwesend ist, dann ist es sein Moralwert, der genutzt wird.

Die Moralproben werden abgehandelt, indem man als **Aktionswert** den Moralwert der Einheit nimmt. Die feste **Schwierigkeit** ist 8.

Auswirkungen

• War die Moralprobe erfolgreich, bleibt die Einheit im gleichen Moralzustand,

• Ist die Moralprobe misslungen, verschlechtert sich der Moralzustand der Einheit: War sie tapfer, dann wird sie desorganisiert. War sie desorganisiert, dann ist sie in die Flucht geschlagen.

NERVEN AUS STAHL

Diese Fertigkeit wird durch ein „–“ bei Moral dargestellt. Kämpfer mit dieser Fertigkeit, wie z.B. die Therian, müssen nie eine Probe ablegen.

MORALZUSTAND

„Gab es noch nie Verhandlungen mit den Therian?“
„Ich verhandle nicht mit Toastern!“
– Sergeant A. Borz zu einem Soldaten.

Tapfere Einheit

Die Einheiten sind zu Beginn des Spiels tapfer. Sie werden normal gespielt und werfen sich entschlossen in die Schlacht.

Desorganisierte Einheit

Eine desorganisierte Einheit ist in Panik und gehorcht keinen Befehlen mehr. Sie kann während ihrer Aktivierung weder eine Handlung durchführen noch einen Befehl annehmen. Die Kämpfer bleiben an Ort und Stelle und fragen sich, ob es nicht besser wäre, zu fliehen.

Allerdings kann das Oberkommando die Kontrolle über die desorganisierten Kämpfer wiedererlangen, indem es ihnen eine Beförderung, Verstärkung oder das Kriegsgericht verspricht. Der Spieler kann bei der Aktivierung einer Einheit 2 FP ausgeben, um ihren Zustand von desorganisiert auf tapfer zu ändern. Die Einheit wird dann normal aktiviert.

Beispiel: *Die Truppstärke von Sierra Alpha ist gefährlich niedrig. Als ihre Karte aufgedeckt wird, muss sie eine Moralprobe ablegen, die fehlschlägt. Sie war tapfer und ist nun desorganisiert. Nicolas hat keine FP, die er für sie aufwenden kann. Sierra Alpha wird aktiviert, kann aber nicht handeln und muss diese Runde passen. Das Oberkommando reagiert nicht auf die Anfrage nach neuen Befehlen, Sergeant Borz ist ratlos, er brüllt nicht mal... Der Anführer fragt sich, ob dieser Kampf nicht der letzte sein wird. Seine Männer stellen sich diese Frage schon nicht mehr.*

In die Flucht geschlagene Einheit

Eine in die Flucht geschlagene Einheit ist ausgeschaltet. Ihre Mitglieder fliehen in allergrößter Panik in alle Richtungen und beeinflussen nicht mehr den Lauf der Schlacht.

HELDEN

Als ihre drei Flügelmänner die Formation zu ihrem Fire Toad Number One wieder herstellten, aktivierte Captain Newton wütend ihr Mikro.

„Number One an Foxtrot Alpha 2, 3 und 4: Sofort ausscheren! Ihr blockiert meine...“

Bevor der Captain Zeit hatte, den Satz zu beenden, wurde die Einheit Fire Toads von einem kreischenden Sturm eingehüllt, der aus zwei Medium Sonic Guns stammte. Ihr Läufer schwankte unter zwei Durchschlägen einer Medium Nucleus Cannon. Wären die Mitglieder ihrer Einheit nicht im Weg gewesen, hätte es Number One noch schlimmer erwischen können. Foxtrot Alpha 2 und 3 meldeten kritische Schäden.

Zwei Wraiths rückten bedrohlich auf die von ihnen liegende Einheit Fire Toads zu.

Urash dachte an den zweiten Golgoth, der seiner Meinung nach zu langsam reagierte. Weil er nicht fähig war, die Steuerung von zwei dermaßen schweren Geräten alleine zu verwalten, hatte der Overseer keine andere Wahl gehabt, als den anderen Golgoth mit dem taktischen Netz zu verbinden. Sie bildeten zwei getrennte Einheiten, die so gut es ging koordiniert handelten. Es war wirklich schade, denn wie die Kreaturen soeben bewiesen hatten, konnte die Einheit ihr wertvollstes Element schützen. Als sollte diese Regel bestätigt werden, wurde sein Golgoth vom konzentrierten Feuer der Feinde getroffen. Ein Expertensystem informierte Urash, dass die Wahrscheinlichkeit der Zerstörung seines Golgoth auf diese Distanz weniger als ein Prozent betrage.

Urash amüsierte der Gedanke, die Feststellung, dass die Wahrscheinlichkeit schließlich nur das war: Eine Wahrscheinlichkeit. Wie um alle Statistiken Lügen zu strafen, wurde sein Golgoth sechs mal getroffen und dieses Mal verwüsteten die Laser seine internen Systeme. Der Wraith war am Rande der Zerstörung. Urash leitete sofort seine Umwandlung ein, bevor der Generator explodierte.

Captain Newton verlor sofort ihr siegesgewisses Lächeln, als sie bemerkte, dass der Kampfläufer statt zu explodieren zu schmelzen begann. Ihre Sensoren hatten gerade noch Zeit, den Umriss eines Storm Golem zu registrieren, als dieser aus der auseinanderfließenden Masse des Läufers auftauchte. Eine theriane Infanterieeinheit war sofort beim Overseer, um ihn vor den Augen des Feindes zu verbergen. Ein Kommandant der Morphos war wichtig. Ihn zu zerstören würde jedoch schwierig werden.

ZUSAMMENSETZUNG EINER EINHEIT

„Borz to be wiiiiild…“
–Ritueller Schlachtruf der White Stars Rekruten

Im Krieg hat jede Armee ihre Helden, die große Leistungen vollbringen und die Truppen inspirieren. Diese Helden sind Ikonen, ihre Handlungen haben oft Auswirkungen auf das *AT-43* Universum.

Ein Held kann der Offizier einer beliebigen Einheit seiner Armee sein, deren Kategorie und Typ er angehört. Er wird nicht zur Truppstärke seiner Einheit gezählt, außer zur Kontrolle von Missionszielen. Sein Punktwert wird zu dem seiner Einheit addiert.

Beispiele:

- *Captain H. Newton kann sich in ihrer Infanterieversion (★) einer beliebigen Soldateneinheit des Typs 1 anschließen. Sie kann also eine Einheit Star Troopers (★) anführen, aber nicht eine Einheit Kampfanzüge (★★★).*
- *Sergeant A. Borz kann in seiner Infanterieversion (★★), eine beliebige Soldateneinheit desselben Typs wie er selbst anführen: Steel Troopers, Wing Troopers oder auch Shock Troopers.*

IN EINER EINHEIT

Odin: „Aus Überzeugung entsteht der Gehorsam.“
Manon: „Aber blinder Gehorsam führt zu Sklaverei.“
Odin: „Und Feigheit ist Selbstmord.“
––Auszug aus Kleine moralische Stücke, Manon und Odin Gotinov, AT 37, interne Publikation, Frontline

Wenn sie im Laufe einer Partie, z.B. durch die Zerstörung ihres mobilen Gefechtssystems, aufgestellt werden, können die Helden das Kommando über jede Einheit ohne Offizier übernehmen, der sie begegnen, wenn diese dieselbe Kategorie und den gleichen Typ besitzt.

Die effektive Übernahme erfolgt in der Kontrollphase unter der Bedingung, dass der Held den Zusammenhalt der Einheit erfüllt, der er sich anschließt: Keine Miniatur der Einheit darf mehr als 10 cm von ihm entfernt sein und er muss in mindestens 2,5 cm zu einem anderen Mitglied der Einheit sein. Die eventuellen Befehle der Einheit gelten ab sofort auch für den Helden.

Beispiel: *Sergeant Borz schließt sich einer Einheit Steel Troopers an, die von den Befehlen „In Deckung!“ und „Feuerbereitschaft“ profitieren. Er hat geschossen bevor er sich bewegt hat und kann den Befehl „Feuerbereitschaft“ nicht übernehmen. Er erhält ihn trotzdem, genauso wie den Befehl „In Deckung!“.*

Der Held wird der Offizier der Einheit, der er sich anschließt und seine Moral wird für alle Moralproben der Einheit benutzt. Die Karte des Helden wird aus der Aktivierungsfolge herausgenommen. Er wird von nun an zusammen mit seiner Einheit aktiviert, wenn deren Karte aufgedeckt wird.

VERTEILUNG VON SCHÄDEN

„Helden sterben nie!“
–Revolutionäres Sprichwort (AgitProp)

Helden sind ein Vorbild und Quell der Inspiration für die Kämpfer, die sie anführen. Diese sind zu allen Opfern bereit und geben ihr Leben ohne zu zögern, um das der Helden an ihrer Seite zu retten.

Folglich erleidet ein Held weder Treffer noch Schadensproben, solange seine Einheit aus genügend anderen Figuren besteht. Selbst wenn die fraglichen Figuren vollständig verborgen sind, erleiden sie anstelle des Helden die Treffer und Schadensproben. Er kann also erst ausgeschaltet werden, wenn er der letzte Überlebende seiner Einheit ist.

Wird der Held hingegen spezifisch als Ziel gewählt (dank der Fertigkeit „Scharfschütze“ beispielsweise), unterliegt er den gewöhnlichen Regeln und kann normal ausgeschaltet werden.

Beispiele:

- *Da Sergeant A. Borz seinen Bad Dog steuert, eine mobiles Gefechtssystem, kann das feindliche Feuer auf ihn konzentriert werden. Wird er spezifisch als Ziel genommen, dann erhält er wie üblich die Treffer.*
- *Im Nahkampf wird Atis-Astarte, deren Profil sich von dem der Golems unterscheidet, separat behandelt und kann deswegen auch wie üblich ausgeschaltet werden.*

Dieses Kapitel beschreibt, wie man ein Spiel vorbereitet:

1/ Missionswahl,
2/ Zusammenstellung des Regiments,
3/ Spielvorbereitungen,
4/ Spielen!

Es enthält ebenfalls die Missionsregeln und sechs allgemeine Missionen (vier Routinemissionen und zwei Spezialmissionen).

1/ MISSIONSWAHL

„Chef, wohin geht's?"
–Oft gehört in den Regimentern

Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler auf eine Mission. Diese Auswahl kann zufällig getroffen werden: Die sechs Missionen dieses Werkes sind nummeriert worden (siehe weiter unten). Der jüngste Spieler wirft in diesem Fall einen Würfel. Die Nummer der Mission entspricht dem Ergebnis.

Anmerkung: *Diese Regeln erlauben es, alle bisher veröffentlichten Missionen zu spielen, die im* Initiation Set: Operation Damocles*, im* Cry Havoc *oder auf der Internet-Seite www.at-43.com veröffentlicht wurden.*

RESERVEEINHEITEN SPIELEN

Aktivierung

In jeder Aktivierungsphase legen die Spieler die Aktivierungsfolge der Karten aller Einheiten im Spiel fest. Das sind sowohl Einheiten auf dem Spielfeld als auch Reserveeinheiten.

Wird die Karte einer Reserveeinheit gespielt, kann die Einheit, die sie darstellt, aktiviert und aufgestellt oder in Reserve gelassen werden (ohne Ausgabe von FP).

Wird eine Reserveeinheit aufgestellt, bringt ihr Spieler sie von einer der taktischen Positionen (vgl. S.86) unter seiner Kontrolle aus ins Spiel.

Aufstellung

Wird eine Reserveeinheit aktiviert, kann ihr Spieler sich entscheiden, sie von irgendeiner taktischen Position aus ins Spiel zu bringen (siehe *Die Missionen*), die er kontrolliert.

• Eine Einheit, die von einer **Zugangszone** aus ins Spiel kommt, kann sofort handeln. Ihre erste Handlung ist zwingend eine Bewegung, mit der sie den Rand des Spielfeldes überquert.

• Eine Einheit, die das Spielfeld an einem **Abwurfpunkt** betritt, kann im Umkreis von 10 cm um diesen aufgestellt werden. Der Abwurf ist unmöglich, wenn nicht ausreichend Platz vorhanden ist. Eine Einheit, die auf diese Weise ins Spiel kommt, wird normal aktiviert, aber sie kann in dieser Runde weder handeln noch einen Befehl erhalten. Sie kann in der folgenden Runde normal handeln.

2/ ZUSAMMENSTELLUNG DES REGIMENTS

„Ich habe schon überrüstete Regimenter wie dumme Hühner in einfachste Fallen laufen und wie kleine Mädchen bei der ersten Explosion davonrennen sehen. Soldat, nur eine „richtige" Knarre zu haben, reicht nicht aus. Man muss auch etwas im Kopf und in der Hose haben!"
–Master Sergeant W. Lancet

Das Briefing jeder Mission gibt die Anzahl an AP der jeweiligen Regimenter, den Anteil der Einsatz- und der Nachschubtruppen sowie die verwendeten Sonderregeln an. Wenn die Spieler alle diese Informationen besitzen, können sie ihre Regimenter zusammenstellen.

Wenn der Betrag in AP nicht definiert wird, müssen sich die Spieler einigen, dabei aber die Missionsbeschränkungen beachten.

Einsatz- und Nachschubtruppen

Wenn die Regimentsliste erstellt ist, verteilt der Spieler seine Einheiten zwischen der Einsatztruppe und der Nachschubtruppe.

• Die **Einsatztruppen** sind vom Beginn der Schlacht an verfügbar.

• Die **Nachschubtruppen** kommen erst im Laufe des Spiel dazu, wenn der Spieler sich der sekundären Missionsziele bemächtigt, die im Briefing beschrieben wurden.

Der Offizier mit dem höchsten Rang stellt den Kommandanten (siehe Taktikphase) des Regiments.

Reserveeinheiten

Missionsziele zu kontrollieren erlaubt es, Nachschubtruppen, die noch zurückgehalten werden, in Reserveeinheiten

„umzuwandeln“, die in die Schlacht eingreifen können.

In der Kontrollphase berechnet jede Seite ihre verdienten Nachschubpunkte. Beginnend mit dem Verlierer der Autoritätsprobe der Runde können die Spieler Nachschubtruppen anfordern, indem sie NP ausgeben. Jeder AP kostet 1 NP.

Wenn ein Spieler genug NP für eine Nachschubeinheit ausgegeben hat, wird diese eine Reserveeinheit. Die Karte dieser Reserveeinheit wird zur Aktivierungsreihe hinzugefügt. Der Spieler kann bei ihrer Aktivierung beschließen, sie in der Reserve zu belassen.

Am Anfang des Spiels kann ein Spieler alle Einheiten in die Reserve legen, die er wünscht.

Nachschuboffizier

Ein Offizier, der in eine Nachschubeinheit eingegliedert wurde, kann nicht Kommandant sein. Er kann es jedoch werden, wenn er Teil einer Reserveeinheit ist.

3/ SPIELVORBEREITUNGEN

„Das Wichtige ist nicht, zu wissen wohin man gehen muss, sondern wohin man gehen kann... Und umgekehrt.“

–Colonel Andreï Kamarov

Eine Mission findet selten in freiem Gelände statt. Es werden Geländeteile (Mauern, Container, selbstgebaute Geländeteile usw.) benutzt, um alle Arten von Hindernissen darzustellen. Diese geben den Kämpfern Deckung und bremsen ihren Vormarsch.

Das Briefing enthält oft eine Karte des Spielfeldes, auf der die Position und Eigenschaften der verwendeten Geländeteile verzeichnet sind.

Gibt es keine Karte, wird das Schlachtfeld in so viele Bereiche unterteilt, wie es Spieler gibt. Die Ränder des Spielfeldes bilden die Zugangszonen (siehe unten) der Bereiche. Das Briefing enthält eine der folgenden Bezeichnungen:

• **Niemandsland:** Wenn die Mission nicht präzisiert, welche Geländeteile verwendet werden sollen, wählen die Spieler sie in gegenseitigem Einvernehmen aus. Dann wählt jeder Spieler, beginnend mit dem jüngsten, abwechselnd ein Geländeteil aus und positioniert es auf dem Spielfeld. Wenn alle Geländeteile aufgestellt sind, bestimmt jeder Spieler seinen Spielfeldbereich.

• **Region befrieden:** Diese Mission lässt einen Angreifer auf einen Verteidiger treffen. Die Spieler bestimmen zuerst ihre Rolle und dann ihre Spielfeldseite. Der Verteidiger wählt die Hälfte der Geländeteile und kann sie dann nach Belieben aufstellen. Im Anschluss verfährt der Angreifer ebenso mit den restlichen Geländeteilen.

• **Stellungskrieg:** Die Anzahl der verwendeten Geländeteile jedes Spielers wird zufällig bestimmt. Dann wählt jeder Spieler ein Geländeteil und stellt es in seinen Bereich des Spielfeldes auf, beginnend mit dem jüngsten Spieler.

Jeder Spieler wirft einen Würfel, um seine Geländeportion zu bestimmen. Derjenige, der das höchste Ergebnis erhält, wählt seine Portion zuerst.

4/ SPIELEN!

„Um guter Laune zu sein, tut so, dass euer Feind glaubt, ihr wärt es.“

–Colonel Andreï Kamarov

Die Spieler kennen ihre Mission. Sie haben ihre Regimenter zusammengestellt und das Spielfeld gewählt. Alles ist bereit und sie können beginnen... Startet das Spiel!

Die erste Runde beginnt.

Die Spieler stellen ihre Aktivierungsfolge zusammen und führen eine Autoritätsprobe durch, um zu bestimmen, wer beginnt.

Falls nötig, bewegen sie abwechselnd ihre Einsatztruppe durch ihre Zugangszonen (vgl. S. 81) auf das Spielfeld.

Bei ihrer Aktivierung verteilen sich die Einheiten auf dem Spielfeld, während sie auf ihre Feinde feuern. Mitunter verwickeln sie sich in Nahkämpfe.

Bestimmte Einheiten bleiben in Sicherheit. Andere stürzen sich auf die wertvollen Missionsziele, um sich ihrer zu bemächtigen.

Die Nachschubeinheiten bereiten sich in der zweiten Linie darauf vor, in den Kampf einzugreifen.

Das ist der Krieg!

Ein *AT-43* Spiel besteht aus einer bestimmten Anzahl von Spielrunden. Jede Runde teilt sich in drei Phasen, die immer in der gleichen Reihenfolge abgehandelt werden und wovon jede Gegenstand eines eigenständigen Kapitels ist:

1 – Taktikphase
2 – Aktivierungsphase
3 – Kontrollphase

MISSIONEN

„Der Offizier wird sich dabei was gedacht haben."
„Er kennt ja auch die wahren Ziele der Mission!"
–Zwei Star Troopers

Aus der Sicht eines Soldaten wirkt der Krieg wie eine Reihe loser Kämpfe. In Wahrheit jedoch ist der Krieg eine aus dem Schutze eines Befehlsbunkers heraus sorgfältig geplante Angelegenheit. Dort plant man die Operationen und Missionen, wo jedes Regiment seinen Teil zum totalen Sieg beiträgt!

Ein **Feldzug** ist eine Reihe von Missionen, die im gleichen Kriegsgebiet stattfinden oder auf ein Ziel galaktischen Umfanges hinarbeitet. Eine Mission spielt sich auf einem Schlachtfeld ab und ist um ein örtliches oder taktisches Ziel gegliedert.

Jedes Spiel erlaubt, eine Mission zu spielen. Sie unterliegen alle einigen der folgenden allgemeinen Regeln. Allerdings ist jede Mission unterschiedlich. Ihre Parameter werden im **Briefing** angeführt.

Die **Routinemissionen** sind sehr einfach zu verstehen und zu spielen. Die **Spezialmissionen** fordern etwas mehr Erfindungsgeist und Erfahrung und ermöglichen mehrere vielschichtige Strategien.

Um eine Mission auszuwählen, wirf einen Würfel:

- **Suchen & Zerstören** (Routinemission)
- **Brückenkopf** (Routinemission)
- **Stellung halten** (Routinemission)
- **Gefecht** (Routinemission)
- **Durchbruch** (Spezialmission)
- **Rettungsmission** (Spezialmission)

Beteiligte Streitkräfte

Die meisten Missionen schreiben die Armeepunkte (AP) für die sich gegenüberstehenden Regimenter vor. Manchmal ist dieser Wert für jede Seite unterschiedlich, um die besonderen Umstände einer Schlacht darzustellen.

Bestimmte Missionen schreiben keine bestimmte Anzahl AP vor. Die Spieler einigen sich dann über den AP-Wert und erstellen ihre Regimenter in diesem Rahmen.

Wenn eine Mission die Nachschubregeln benutzt, verfügt jeder Spieler über zwei AP-Werte: Den der Einsatztruppe sowie den der Nachschubtruppe.

Taktische Positionen

Taktischen Positionen ermöglichen den Spieleintritt von Reserveeinheiten. Ein Spieler muss eine taktische Position kontrollieren, um sie nutzen zu können.

Das Briefing weist die verschiedenen taktischen Positionen aus:

• die **Zugangszonen** ermöglichen Einheiten das Betreten des Spielfeldes,

• die **Aufstellungszonen** sind die Teile des Spielfeldes, in denen Einheiten in der ersten Runde positioniert werden können,

• die **Abwurfpunkte** ermöglichen Reserveeinheiten das Betreten des Spielfeldes.

Will man eigene Missionen erstellen, dann ist es unerlässlich, mindestens eine Zugangszone oder eine Aufstellungszone für jeden Spieler einzuplanen.

Zugangszonen

Die Zugangszonen sind Abschnitte des Schlachtfeldrandes, von denen aus die Spieler ihre Einheiten hereinbewegen. Die erste Handlung einer Einheit, die über eine Zugangszone ins Spiel kommt, ist eine Bewegung. Die Entfernung wird vom Tischrand aus gemessen, außerhalb dieser Verpflichtung handelt die Einheit normal.

Es gibt zwei Arten von Zugangszonen:

• Die festen Zugangszonen. Sie sind der jeweiligen Seite fest zugeordnet und verbleiben unter allen Umständen unter deren Kontrolle.

• Die neutralen Zugangszonen gehören zu keiner Seite. Um sie zu benutzen, muss man sie kontrollieren (vgl. Kontrollphase).

Aufstellungszonen

Die Aufstellungszonen sind die Teile des Spielfeldes, in denen Einheiten in der ersten Runde positioniert werden können. Eine so aufgestellte Einheit kann normal handeln. Ihre Platzierung unterliegt einigen Regeln:

• Die Einheit muss genug Platz haben, wenn sie in der Aufstellungszone platziert wird. Wenn das nicht möglich ist, kommt die Einheit in einer anderen Zone oder von einer Zugangszone aus ins Spiel,

• Die Aufstellungszonen sind nur in der ersten Runde der Mission gültig. In den folgenden Runden betreten die Einheiten das Spielfeld durch Abwurfpunkte oder Zugangszonen,

• Die Anzahl Einheiten, die in einer Zone aufgestellt werden kann, ist manchmal begrenzt.

Abwurfpunkte

Abwurfpunkte sind Geländeteile, die es dem sie kontrollierenden Spieler erlauben, Reserveeinheiten ins Spiel zu bringen. Einheiten, die von einem Abwurfpunkt aus ins Spiel kommen, unterliegen den folgenden Regeln:

VERTRAUTES GELÄNDE

Bestimmte Missionen spielen sich im einem Regiment vertrauten Gelände ab. Seine Kämpfer hatten die Gelegenheit, das Schlachtfeld zu erkunden und kennen es in- und auswendig. Dieser Vorteil gibt +1 auf die Autoritätsprobe des Regiments.

• Alle Kämpfer der Einheit müssen innerhalb einer Reichweite (10 cm) oder weniger um den Abwurfpunkt herum aufgestellt werden. Ist das nicht möglich, kommt die Einheit durch eine Zugangszone ins Spiel, sofern eine verfügbar ist,

• Die Abwurfpunkte können ab der zweiten Runde einer Mission benutzt werden,

• Eine Einheit kann in der Runde, in der sie durch eine Abwurfzone ins Spiel gekommen ist, weder handeln noch Befehle empfangen. Sie muss trotzdem normal aktiviert werden (und dafür 1 FP ausgeben, falls nötig).

Missionsziele

Im Laufe einer Mission führt jede Seite bestimmte Manöver durch, um taktische Vorteile zu erhalten und zu gewinnen. Das sind die **primären** und **sekundären Missionsziele**.

Primäre Missionsziele

Für eine Mission werden von den jeweiligen Generalstäben verschiedene primäre Missionsziele bestimmt. Jedes dieser Ziele erlaubt der Seite, die es erfüllt, Siegpunkte (SP) zu verdienen. Das Briefing gibt die zum Sieg notwendige Anzahl SP und die Bedingungen an.

Die Bedingungen der primären Missionsziele sind sehr unterschiedlich, zumeist ist es eine der folgenden:

• Die Kontrolle einer Zone oder eines Geländeteils,

• Das Ausschalten eines feindlichen Offiziers,

• Das Ausschalten eines Typs feindlicher Einheiten,

• Einige Einheiten durch eine Zugangszone des Spielfeldes entkommen zu lassen.

Sekundäre Missionsziele

Die sekundären Missionsziele sind für den Sieg unwesentlich. Sie geben jedoch einen taktischen Vorteil, denn sie generieren Nachschubpunkte (NP) und erlauben so, Nachschubeinheiten in Reserveeinheiten umzuwandeln.

Ein sekundäres Missionsziel ist eine taktische Position oder ein Geländeteil im Allgemeinen. Ein Missionsziel kann zugleich primär und sekundär sein. Es generiert dann SP und NP. Ganze Regimenter haben sich für die Kontrolle eines solch strategisch wichtigen Ziels aufgerieben!

Das Einnehmen eines sekundären Missionsziels generiert einmal pro Seite und Spiel NP. Die Kontrolle über ein sekundäres Missionsziel generiert am Ende jeder Runde weitere NP. Sämtliche NP sind kumulativ.

Nicht verbrauchte Nachschubpunkte werden von einer Runde in die nächste übernommen.

Beispiel: *Das Einnehmen des Abwurfpunktes X-Ray bringt 50 NP und seine Kontrolle 100 NP. Wenn die U.N.A Einheit Sierra Bravo zum ersten Mal die Kontrolle darüber übernimmt, erhält der Spieler 150 NP. In den folgenden Runden wird er nicht mehr als 100 NP erhalten (für die Kontrolle).*

Sieg- und Nachschubpunkte

Die Siegpunkte und die Nachschubpunkte werden während der Kontrollphase erworben.

Die **Siegpunkte (SP)** dienen dazu, das Spiel zu gewinnen. Ein Missionsziel zu erfüllen, bringt SP ein und eine bestimmte Anzahl SP ermöglicht es, zu gewinnen. SP werden von einer Runde in die nächste übernommen.

Andere Missionsziele geben **Nachschubpunkte (NP).** Die NP erlauben es, Nachschubtruppen intervenieren zu lassen (vgl. S. 81). Während der Kontrollphase gibt der Spieler genausoviel NP aus, wie der Wert der Einheit, die als Verstärkung ins Spiel kommen soll, in AP beträgt. Diese wird dann eine Reserveeinheit und kann das Spiel betreten. Die Karte der Einheit wird dann zur Aktivierungsfolge hinzugefügt.

Nicht verbrauchte Nachschubpunkte werden von einer Runde in die nächste übernommen.

Einnehmen eines Missionszieles

Ein Missionsziel ist **eingenommen**, wenn eine Seite es zum ersten Mal kontrolliert. Ein angegebenes Missionsziel kann einmal von jeder Seite eingenommen werden.

Zusammenstellung des Regiments

Regiment		AP	
Armee		AP/Einsatztruppe	
Fraktion		AP/Nachschubtruppe	

Kompanie

	Einheit 1	AP	Einheit 2	AP	Einheit 3	AP	Einheit 4	AP	Einheit 5	AP	
Bezeichnung											
Trupp (stärke)											
Spezialwaffe		–		–		–		–		–	
Zusätzliche Kämpfer											
Offizier											
Spezialist											
Spezialist											
Ausrüstung											
Ausrüstung											Wert der Kompanie
Wert der Einheit											
Wert der Einsatzeinheit											
Wert der Nachschubeinheit											

Kompanie

	Einheit 1	AP	Einheit 2	AP	Einheit 3	AP	Einheit 4	AP	Einheit 5	AP	
Bezeichnung											
Trupp (stärke)											
Spezialwaffe		–		–		–		–		–	
Zusätzliche Kämpfer											
Offizier											
Spezialist											
Spezialist											
Ausrüstung											
Ausrüstung											Wert der Kompanie
Wert der Einheit											
Wert der Einsatzeinheit											
Wert der Nachschubeinheit											

Wichtig: Kennzeichne den Kommandanten!

Regimentsbogen

Regiment		AP	
Armee		AP/Einsatztruppe	
Fraktion		AP/Nachschubtruppe	

Kompanie

	RANG	HÖHE					Waffen					RANG			Ausrüstung und Spezialisten
Einheit 1:															
Einheit 2:															
Einheit 3:															
Einheit 4:															
Einheit 5:															

Kompanie

	RANG	HÖHE					Waffen					RANG			Ausrüstung und Spezialisten
Einheit 1:															
Einheit 2:															
Einheit 3:															
Einheit 4:															
Einheit 5:															