

# Planetfall Core Regelwerk

aus dem Englischen Übersetzt

von Heiko Buse

für <http://planetfall.de>



## **Panetfall**

### **Vor dem Spiel (vgl.S. 41)**

- Abmachungen zum Spiel, Punkteabsprache pp.
- Geländeaufbau
- Würfele, stelle fest, wer wo aufbaut
- Platziere die Mission Objectiv's
- Platziere die Streitmächte (Volle Helixe – abwechselnd aufbauen...)
- Platziere die Sky Drop Sites und Artillery Marker
- Wählen der TAC – Auswahl kann jetzt getroffen werden
- Aufklärer bewegen (Recon Mar)
- Beginn des Spieles – Würfele, um den Startspieler zu bestimmen

### **Spielablauf in Runden (vgl. S. 63)**

„Vorphase“ - während dieser Phase können Kommandeute TAC's ausspielen. Es können daraufhin Besonderheiten wie Reservekräfte (die aus den Flanken oder von wo auch immer kommen...) o. ä. auftauchen. Das betrifft nicht die Einheiten, die per Sky Drop herabkommen.

Bestimme die Initiative für diese Runde: 2W6 werden gewürfelt, jede Seite addiert eventuelle Boni.

Derjenige, der den Initiativwurf gewonnen hat, der kann damit beginnen ein Squadron zu bewegen (aktivieren). Es folgt derjenige, der den Wurf nicht gewonnen hat....

### **Aktivierungsphase** während der Runde (vgl. S. 65)

Während der Aktivierung wird von den Kommandeuren die **Bewegung**, der **Nahkampf** (Close – Quarter Battle – **CQB**) und der **Fernkampf** ausgeführt.

### **Bewegung**

- Bestimme eine Bewegungsaktion für eine Schwadron in dieser Aktivierung.
- Führe die Bewegung dieser Squadron durch.
- Falls „Overwatch“ von Gegnern vorliegt – durchführen!
- Konsolidierung der Bewegung: Prüfe, ob Zusammenhalt beim Squadron besteht. (sog. Coherency), ansonsten ----DISORDER !! (Abstand zwischen den Modellen einer Schwadron: 2 Zoll, Flieger: 4 Zoll)

Zur Bewegung: (s. S. 68)

### **Cruising Bewegung:**

Erster Bewegungswert. Jedes Modell kann sich auf der Stelle drehen (PIVOT)

### **Flat Out:**

Zweiter Bewegungswert. (dürfen keinen CQB initiieren)

**Rammen:**

Modelle einer Schwadron können die (kleineren) Einheiten einer gegnerischen Schwadron rammen. Diese müssen einen Test bestehen (AVOIDANCE MOVE), falls er misslingt: DISORDER  
(Regelbuch S. 69 u. 70)

**EMBARKING:**

Einschiffen auf ein Fahrzeug od. Besetzen eines Gebäudes (nur Infanterie)

**DISEMBARKING:**

Ausschiffen von einem Fahrzeug / Gebäude

**Stationär bleiben:**

Diese Aktion erlaubt einem Commander weitere Möglichkeiten:

- OVERWATCH (5+ Rushed – bis dieses Squadron nächste Rund wieder dran ist)

oder die Vorbereitung auf eine

-FOCUSED FIRE ACTION (3+ während DIESER Feuerphase),  
Regelbuch S. 73 u. S. 99

-FLAT OUT-> Modellen ist es erlaubt, eine einzige Drehung (PIVOT-Action) zu Beginn des Zuges zu machen...

Terrain

Gebäude pp. sh. Seite 77:

Gebäude mit mehr als einem Stockwerk blockieren LOS (Line of sight) für alle nicht fliegenden Modelle.

Gebäude mit einem Stockwerk blockieren LOS für alle gepanzerten und leichten Modelle.

Infanterie in Gebäuden:

Sie bekommen 2 (RED) Deckungswürfel pro betroffenem Modell.

Vegetation / Wald:

Bietet 1 (RED) Deckungswürfel für leichte oder schwere Infanterie darin.

Walker dürfen nicht FLAT OUT durch Wald / Vegetation.

SKY DROPS sh. S. 80 ff.

Modelle mit der NEXUS DESIGNATOR MAR dürfen eigene Drop Marker anpeilen und einen „Angriff“ darauf ausüben.

Portale – sh. S. 82

## DISORDER (Unordnung) sh. S. 85 ff

Ein DISORDER-Test muss am Ende der Phase durchgeführt werden, wo das Squadron den Schaden erlitten hat. Um ihn zu bestehen, muss das Squadron für jeden Schadenspunkt (den es erlitten hat) einen Erfolg schaffen.

Basisanzahl der Würfel beim Test:	3
Innerhalb d. Commandoeinheit vom Squadron:	+1
Elitestatus der Squadron:	+1
Milizstatus der Squadron:	-1
Terror-Status der Waffe, die Schaden verursachte:	-1

## FORLORN HOPE (sh. S. 86 ff)

Wenn eine Einheit genug DISORDER – Marker hat, dass diese Einheit während der Endphase (wenn die Disorder-Marker zu Damage-Markern werden...) entfernt werden müßte, dann wird diese Einheit zu einer sogenannten FORLORN-HOPE-Einheit (alle Hoffnung ist verloren...)

- Jeder Kampf (Fernkampf / Nahkampf) gilt als PLACED SHOT – Start mit 3+
- Zusätzlich wird aller Schaden, den diese Einheit schon erlitten hat, ignoriert (beim Nahkampf / Fernkampf) Sie haben die volle Würfelanzahl!
- Diese Squadron dürfen FLAT OUT gehen und obendrein MAIN ORDNANCE (Fernkampf) und CQB (Nahkampf) ohne Nachteil durchführen.
- Rückzug vom Kampf (v.d. Platte entfernen) ist diesen Einheiten nicht erlaubt.

## **Nahkampf**

- Bestimme Ziele für den Nahkampf oder Sturm
- Führe den Nahkampf durch
- Führe mögliche DISORDER – Tests durch, Marker auslegen.
  
- Alle Nahkampfangriffe eines Squadron müssen gegen das selbe Ziel gehen und als solche zu Beginn angekündigt werden.
- Überprüfe LOS, lege die gültigen Ziele fest, lege eine Target Priority Chain fest.
- Kombiniere alle CQB – Würfel der beteiligten Einheiten.
- Lege fest, was gewürfelt werden muß für einen Erfolg, würfele die Angriffswürfel.
- Lege die Anzahl der Erfolge fest. Reduziere die Zahl der Erfolge um die Anzahl der DAMAGE-Würfel beim Angreifer!
- Entferne die Verluste.
- DISORDER – TESTS und GAME Marker folgen.
- sh. S. 89 ff

## **Zum Nahkampf:**

- Eine Squadron, die mit Einheiten innerhalb von VIER Zoll von feindlichen Einheiten die Bewegung beendet, kann mit den CQB – Waffen Nahkampf ausführen.
- WENN der sich BEWEGENDE keinen Angriff ausführt, dann kann der ANDERE mit einem Schwadron von sich aus angreifen.
- Ein Squadron darf nur einen Nahkampf pro Spielrunde von sich aus initiieren, es kann aber bei mehreren beteiligt sein.
- Es ist möglich, ein Squadron mit CQB und MAIN ORDNANCE nacheinander anzugreifen.
- Wenn der Angreifer Damage erlitten hat, dann wird die Zahl der Erfolge im Nahkampf um die Anzahl der Damage-Marker reduziert. (analog Fernkampf!).
- Schwadrone, die einen DISORDER – Marker haben, dürfen keinen CQB initiieren. Sie dürfen aber Feuer erwidern, so sie angegriffen werden. Squadrons mit einem DISORDER-Marker erleiden einen RUSHED – Malus (Treffer ab 5+ anstatt 4+ beim Nahkampf – Wurf).
- Grundsätzlich: Keine beschützenden MAR gelten, keine Shield-Ratings gelten, Deckungswürfe (Wald/Gebäude) gelten!! ----beachte Storming CQB – Action – S. 93
- DR eines Zieles sinkt nicht, so es von der Seite/von hinten angegriffen wird. (gibt nur im MAIN Ordnance Boni)
- Alle Nahkampfwaffen haben eine Reichweite von vier Zoll und sind ringsum einsetzbar.

## STORMING SEGMENT of CQB (Stürmen in einen Nahkampf...) sh. S. 93 ff.

- Der Angreifer erklärt, dass er einen Storming CQB gegen einen Gegner innerhalb von vier Zoll durchführen will.
- Der Angreifer macht eine ZUSÄTZLICHE BEWEGUNG zum Ziel / Gebäude (Cruising), er bringt so viele Modelle wie möglich in BASE – Contact.
- Der Verteidiger macht zuerst seinen CQB – Angriff, der Angreifer entfernt sofort seine Verluste.
- Die überlebenden Modelle im Angreifer Squadron führen jetzt ihren Angriff durch. Der Verteidiger bekommt jetzt keine COVER – SAVES..
- Wenn der Angreifer mehr Verluste verursacht als der Verteidiger UND noch mindestens ein Modell in Base – Contact mit dem Gebäude hat, dann kann das Gebäude BESETZT werden. Der Verteidiger wird dann vertrieben.
- Wenn der Verteidiger vertrieben wurde, dann muss er eine sofortige FLAT OUT – Bewegung aus dem Gebäude machen. Er bekommt einen zusätzlichen DISORDER – Marker, ZUSÄTZLICH zu denen, die er durch die obigen Verluste schon bekommen hat.
- Sollte der Angreifer aber scheitern und nicht das Gebäude erobern, dann muß der Angreifer sofort eine FLAT OUT – Bewegung weg von dieser Struktur machen. Er bekommt in diesem Fall auch einen zusätzlichen DISORDER – Marker zusätzlich zu denen, die er für den erlittenen Verlust bekommen hat.

## LEVIATHAN – CQB – sh. S. 96 ff

Leviathane haben zwei CQB – Werte. Der vor dem Slash ist der normale Wert, der dahinter ist der „echte“ Leviathan – CQB – Wert. Dieser zweite Wert betrifft einen EINZELNEN Gegner in direktem Base – Kontakt. Überzählige Treffer aus dem „zweiten Wurf“ (Leviathan-Wurf) gehen nicht in den „Floating – Treffer – Pool“ über, um möglicherweise andere Modelle zu betreffen.

### **Fernkampf / MAIN ORDNANCE**

Bestimme das Ziel (die Ziele für den Fernkampf. Führe alle Main Ordnance (Hauptkampfmittel) Angriffe durch. Mache alle nötigen Disorder – Tests, Marker auslegen.

#### Ablauf vom Fernkampf (sh. S. 99)

- Alle Angriffe einer Squadron müssen gegen das gleiche Ziel erfolgen.
- Prüfe, ob die Modelle in der passenden Reichweite sind.
- Prüfe, ob die LOS gegeben ist.
- Lege die Target Priority Chain fest.
- Prüfe, ob Flanke oder Heck-Boni vorhanden sind (Flanke: DR -1 // Heck: DR -2) Um Boni zu bekommen, müssen mehr als 50 Prozent der schießenden Modelle die Voraussetzungen dafür erfüllen.  
Flieger/Infanterie/Sectoried Armor-Modelle sind nie beeinflusst von derlei Boni.
- Lege die feuernden Waffen fest.
- Prüfe, ob Waffen kombiniert werden können.
  - Wenn EFFECTIVE und LONG Range vorliegen, entscheide, welche der beiden Reichweiten von dir gewählt wird. Wenn sich die Gegner in beiden Reichweiten befinden: Wenn EFFECTIVE gewählt wird, dann sind nur die Gegner in dieser Reichweite betroffen. Wenn LONG gewählt wird, dann sind alle betroffen.
- Berechne die Treffer, reduziere sie um vorliegende Schadensmarker.
- Normalerweise wird ab 4+ getroffen
- PLACED SHOTS --- Treffer ab 3+
- RUSHED SHOTS --- Treffer ab 5+
- Ordne die Schäden zu. Modelle werden immer so lange mit Treffern belegt, bis diese letztlich entfernt werden. Dann ist das nächste Ziel dran. Wenn letztlich keine Treffer mehr zugeordnet werden können (es aber noch Treffer übrig sind...), dann werden diese überzähligen Treffer beiseite gelegt. Sie kommen in den sogenannten FLOATING POOL. Sie werden als erste entfernt, wenn gleich die Schild – und Cover – Würfe gemacht werden.
- Führe Schildwürfe durch.
- Entferne Verluste.
- Mache weiter bei dem nächsten Angriff dieser Schwadron.
- Lege DISORDER Marker und GAME Marker aus, insofern dieses erforderlich sein sollte.

## LOS – Probleme

- Leichte Einheiten (Infanterie/Recon) – LOS wird durch ALLE anderen Einheiten geblockt. Sie können über andere leichte Einheiten und gepanzerte Einheiten hinwegschießen, um gegen Leviathane (ELEVATED UNITS) vorzugehen.
  - Gepanzerte Einheiten dürfen über leichte Einheiten hinwegschießen. Sie werden geblockt durch gepanzerte und elevated Einheiten. Sie dürfen über gepanzerte Einheiten hinwegschießen, um elevated Einheiten zu beschießen.
- Elevated Einheiten (doppelstöckige Gebäude und Leviathan) können eine LOS über alle gepanzerten Einheiten oder leichten Einheiten zu ziehen. Sie werden durch andere elevated Einheiten geblockt.
- Fliegende Einheiten werden durch nichts in ihrer LOS geblockt.

## Endphase der Runde

- Siegpunkte zählen und markieren
- DISORDERED ? ---- Hitpoints werden entfernt!
- Reparieren (CYBER ATTACKs oder DEBILITATING EFFECT GAME MARKERS ---4+)
- Entfernen von auslaufenden IN – GAME – EFFECTS (TACTICAL GAME CARDS u.a.)
- Entferne alle ACTIVATION – Marker von den Squadrons, gehe über zur nächsten Runde.

## **MAR – Liste // Modell Assigned Rules**

### **Anti – Personnel (Weapon MAR)**

Modelle mit dieser MAR ignorieren jeglichen negativen Modifikator, der durch den HARD TARGET MAR ausgelöst wird, so auf Infanterie geschossen wird.

### **Artillerie Support (WERT)**

Dieses Modell hat die Fähigkeit, eine Anzahl von DROP SITES festzulegen. Die Anzahl entspricht dem Klammerwert. Dies Modell kann Artillerie Angriffe anfordern (sh. S. 82)

### **Assault Vehicle**

Modelle, die sich EMBARKED in einem Fahrzeug mit der ASSAULT VEHICLE MAR befinden, dürfen wählen, dass sie SOFORT nach der (abgeschlossenen) Aktivierung des Fahrzeugs aktiviert werden können.

### **Barrage (Weapon MAR)**

Modelle, die mit einer BARRAGE Waffe angegriffen werden, erhalten keine COVER SHIELD SAVES.

### **Cloaked (Protective MAR)**

Alle Angriffe gegen das Squadron mit der CLOAKED MAR, dürfen nicht EXPLOSIVE DICES durchführen. Stattdessen werden HEAVY DICES benutzt.

## Bulky (WERT)

Raumbeanspruchung (Klammerwert) – Wert gibt Ausmaß der Raumbeanspruchung beim Transport an.

## Command Element (Wert in Zoll)

Alle HELIX – Squadrons innerhalb des WERT – Abstandes erhalten einen zusätzlichen Moralwert (Würfel), wenn hinsichtlich DISORDER gewürfelt wird. Wenn das Command Element zerstört wird oder sich sonst vom Schlachtfeld entfernt, dann müssen alle Squadrons vom Helix einen sofortigen DISORDER – Test bestehen, zwei Erfolge sind erforderlich (ohne Bonus für das Command – Element).

## Corrosive (Weapon MAR)

Wenn ein Modell durch eine Waffe mit der CORROSIVE MAR beschädigt (nicht zerstört) wurde, platziere einen DEBILITATING EFFECT MARKER neben dem Modell. In den folgenden Aktivierungen erhält ein Modell mit einem solchen Marker einen Malus von -1 auf die DR (DEFENSIVRATE). Effekte sind nicht kumulativ, sie müssen einzeln repariert werden.

## Crystal Formation

Ein Modell mit der MAR darf das Ziel einer Beschussaktion durch einen Laser der eigenen Fraktion werden. Die Treffer verursachen keinen Schaden an der Crystal Formation. Stattdessen werden sie weitergeleitet an Squadrons, die von der Crystal Formation gesehen werden. (LOS) Etwaige Extras des ursprünglich Feuernden (PINPOINT pp.) gehen verloren.

## Cyber Weapon (Weapon MAR)

Eine Cyber Weapon verursacht keinen Schaden in normaler Hinsicht. Diese Waffen ignorieren gegnerische Schilde, sie dürfen nur Nicht-Infanterie-Einheiten angreifen.

Greife mit der Cyber-Waffe normal an, nutze alle MARs, die möglicherweise noch im Spiel sind. Verursache Treffer (Überwinde gegnerische DR). Für jeden so erreichten Treffer darf einmal auf der folgenden Tabelle gewürfelt werden:

D6 – Ergebnis	Name	Effekt
1-2	Fortgeschrittener Zielmodus offline	Alle Main Ordnance Firing – Aktionen gelten als RUSHED, es darf kein OVERWATCH oder FOCUSED FIRE erfolgen.
3-4	Interne Fehlfunktion	Das nächste Modell dieser Squadron bekommt einen DEBILITATING EFFECT Marker.
5	Falscher Rückzugsbefehl	Das Squadron bekommt einen DISORDER Marker.
6	Totale Verwirrung	Das Squadron bekommt einen ACTIVATION Marker.

## Drone

Modelle mit der DRONE MAR erhöhen ihre Qualität auf REGULAR, sie erhalten +1 zu ihrem CQB – Wert, wenn sie innerhalb der AREA OF CONTROL dieses DRONE NEXUS sind.



### **Drone Nexus (Wert in Zoll)**

Modelle mit einer DRONE NEXUS MAR sind in der Lage, Dronen innerhalb ihrer AREA OF CONTROL zu unterstützen. Die AOC entspricht dem Klammerwert. Er reduziert sich um 4 Zoll pro Schadenspunkt, der von dem Modell erlitten worden ist.

### **Enhanced Repair Systems**

Das Modell darf +1 zum Reparaturwurf hinzuzählen.

### **Fearless**

Dieses Modell macht auf keinen Fall irgend welche DISORDER – Tests.

### **Flying Vehicle**

Wenn ein Modell eine MAIN ORDNANCE ATTACK gegen ein fliegendes Modell durchführt, wird der Flieger als HARD TARGET (-1) beim langsamen Flug (CRUISING) und als HARD TARGET (-2) beim schnellen Flug (FLAT OUT) angesehen. Kein Flieger kann durch Artillerieangriffe beschädigt werden.

### **Hard Target (negativer Modifikator) Protektiv – MAR**

Alle MAIN ORDNANCE ATTACKS gegen dieses Modell erleiden den negativen Modifikator, wenn ein Treffer erzielt werden soll. Dieser MAR greift möglicherweise nur unter bestimmten Voraussetzungen --- siehe den Eintrag beim Modell!

### **Hit and Run**

Ein Squadron mit dieser MAR darf wählen: Entweder Bewegung und Schießen während der Bewegung wie sonst (normal) ODER Schießen und dann Bewegen. Wenn sie letzteres wählen, ist eine FLAT OUT – Bewegung nicht möglich. Ausgeschlossen sind auch TARGET LOCKS, SPECIALIST FIRE ORDERS (wie OVERWATCH oder FOCUSED FIRE).

### **Hover Vehicle**

Wenn ein solches Fahrzeug auf LONG RANGE beschossen wird, so hat dieses Modell die HARD TARGET (-1) MAR. Wenn ein solches Fahrzeug bereits die HARD TARGET MAR hat, dann wird die HOVER VEHICLE MAR ignoriert.

### **Indepent Targeting**

Ein Modell mit dieser MAR ist nicht darauf beschränkt, all seine Waffen gegen das selbe Squadron zu richten während der MAIN ORDNANCE SEQUENCE. Es dürfen unterschiedliche Ziele benannt werden.

### **Interceptor (Weapon MAR)**

Modelle mit dieser MAR erleiden keine HARD TARGET – Mali beim Beschuss von Modellen mit der FLYING TARGET MAR.

### **Improving Shield Harmonics (+ Klammerwert) Protektives MAR**

Modelle mit dieser MAR erhöhen die Schild-Rate eines jeden Modells in dem Squadron (inclusive sich selbst) um den Klammerwert. Wenn das Squadron aus irgend einem Grund DISORDERED ist, dann wird dieses MAR bis zur erfolgten Reparatur beseitigt.

### **Kill Team**

Modelle mit diesem MAR erhöhen ihren CQB – Wert um +1, wenn sie den Nahkampf initiieren.

### **Kinetic (Weapon Mar)**

Vorausgesetzt, das Modell, das dieses MAR nutzt, tut dies in der EFFECTIVE RANGE, so hat dies die Wirkung, dass gegnerische Modelle mit Schilden (statt der EXPLODING MECHANIC) die HEAVY DICE MECHANIC nutzen.

## **Lumbering**

Dies Modell muss die Schablone zum Drehen nutzen, PIVOT ist ausgeschlossen (sh. S. 69)

## **Pinpoint (Klammerwert) Weapon Mar**

Wenn durch den Beschuss mit dieser Waffe Schäden an einem Modell (nicht Infanterie) verursacht wurden, dieses aber noch nicht entfernt wurde: Würfele (Klammerwert) – Anzahl v. Würfeln. Wenn eine natürliche Sechs gewürfelt wird, so wird für jede Sechs ein zusätzlicher Schadenspunkt verursacht. Dieser Schaden kann nicht durch Schilde oder was auch immer abgehalten werden.

## **Portal Technology (Limitations)**

Modelle mit dieser MAR werden als PORTALE angesehen. Sie haben die LIMITATIONS, die auch in den Klammern angegeben werden. Es handelt sich um die, die diese Portale nutzen dürfen.

## **Rear Echelon**

Ein Modell mit dieser MAR gilt als aktiviert, wenn es einmal aufgestellt worden ist.

## **Recon Specialist**

Modelle mit dieser MAR dürfen eine Bewegung in der Aufklärungsphase am Anfang des Spieles durchführen.

## **Scatter (Weapon MAR)**

Waffe ignoriert negative Modifikatoren, die durch die HARD TARGET MAR herrühren, wenn auf NON-FLYING-TARGETS geschossen wird.

## **Sectored Armour**

Dieses Modell erleidet keine DR – Abzüge, wenn es während der MAIN ORDNANCE ATTACK aus der Flanke oder von hinten beschossen wird.

## **Shield Projector (+X Shield Dice, Range Zoll-Wert) Protective MAR**

Ein Modell mit einem Schildprojektor bewirkt bei allen Modelle in der benannten Reichweite so, als hätten sie einen Schild in der Stärke des X-Wertes. Dieser Wert addiert sich nicht zu vorhandenen COVER/SHIELD – Werten.

## **Sky Drop**

Das Modell darf die SKY DROP DEPLOYMENT RULES nutzen.

## **Sky Drop Nexus (Limitations, Value)**

Dieses Modell hat die Fähigkeit, eine Anzahl von DROP SITES zu platzieren (Anzahl – analog Value). Limitations: Es dürfen nur die hier genannten „Gegenstände/Werte“ gedropt werden.

## **Take & Hold**

Beim Spiel mit Objektiven (Mission Objectives) dürfen Modelle mit dieser MAR Siegpunkte einfahren.

## **Target Lock**

Modelle mit der TARGET LOCK MAR dürfen ihren NEXUS DESIGNATOR beim Beschuss eines feindlichen Squadrons wählen. Sie dürfen dies tun, BEVOR die anderen Modelle ihres Squadrons ihre MAIN ORDNANCE durchgeführt haben. Berechne die Anzahl von erreichten Treffern.

Wenn 4+ Treffer erreicht wurden, dann erhält das feuernde Squadron einen PLACED BONUS für eine einzelne Attacke ihrer MAIN ORDNANCE ATTACK.

## **Terror Weapon (Weapon MAR)**

Disorder Tests, die durch diese Waffe verursacht werden, brauchen einen zusätzlichen Erfolg, um letztlich bestanden zu werden.

### **Tracked / Wheeled Vehicle**

Fahrzeuge mit dieser MAR agieren oft unterschiedlich mit verschiedenen Geländetypen. (sh. S. 77)

### **Transport (Elements, Wert)**

Dieses Modell wird mit einer Anzahl von „Elements“ aufgestellt, die transportiert werden. Die maximale Transportkapazität entspricht dem angegebenen Wert).

### **Walker**

Modelle mit dieser MAR agieren oft unterschiedlich mit verschiedenen Geländetypen (sh. S. 77)

### **Elite**

Ein ELITE Squadron rollt einen zusätzlichen Würfel, wenn ein DISORDER Test bestanden werden muss.

### **Militia**

Ein MILITIA Squadron rollt einen Würfel weniger beim DISORDER Test.

## **PROTECTIVE MARS**

### **Cloaking Field**

Alle Fernkampf-Angriffe gegen dieses Squadron nutzen aufgrund des CLOAKING FIELDS die HEAVY DICE Mechanik.

### **Hard Target (neg. Modifikator)**

Jeglicher NON-CQB-Angriff gegen dieses Modell erleidet den neg. Modifikator.

### **Improved Shield Harmonics**

Modelle mit dieser MAR erhöhen die Schild-Rate eines jeden Modells in dem Squadron (inclusive sich selbst) um den Klammerwert. Wenn das Squadron aus irgend einem Grund DISORDERED ist, dann wird dieses MAR bis zur erfolgten Reparatur beseitigt.

### **Shield Projector**

Ein Modell mit einem Schildprojektor bewirkt bei allen Modelle in der benannten Reichweite so, als hätten sie einen Schild in der Stärke des X-Wertes. Dieser Wert addiert sich nicht zu vorhandenen COVER/SHIELD – Werten.