

BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF (1 BP)

KAMPFTAKTIK

- Wann: Jede Phase, nachdem du einen Wurf gewürfelt hast (ausgenommen Erschütterungstest).
- Effekt: Wiederhole diesen Wurf.

BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF (1 BP)

KAMPFTAKTIK

- Wann: Jede Phase, nachdem du einen Wurf gewürfelt hast (ausgenommen Erschütterungstest).
- Effekt: Wiederhole diesen Wurf.

BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF (1 BP)

KAMPFTAKTIK

- Wann: Jede Phase, nachdem du einen Wurf gewürfelt hast (ausgenommen Erschütterungstest).
- Effekt: Wiederhole diesen Wurf.

BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF (1 BP)

KAMPFTAKTIK

- Wann: Jede Phase, nachdem du einen Wurf gewürfelt hast (ausgenommen Erschütterungstest).
- Effekt: Wiederhole diesen Wurf.

BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF (1 BP)

KAMPFTAKTIK

- Wann: Jede Phase, nachdem du einen Wurf gewürfelt hast (ausgenommen Erschütterungstest).
- Effekt: Wiederhole diesen Wurf.

BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF (1 BP)

KAMPFTAKTIK

- Wann: Jede Phase, nachdem du einen Wurf gewürfelt hast (ausgenommen Erschütterungstest).
- Effekt: Wiederhole diesen Wurf.

GEGENOFFENSIVE (2 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Nahkampfphase, nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie in Nahkampfreichweite ist und noch nicht gekämpft hat.
- Effekt: Deine Einheit kämpft als nächstes.

GEGENOFFENSIVE (2 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Nahkampfphase, nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie in Nahkampfreichweite ist und noch nicht gekämpft hat.
- Effekt: Deine Einheit kämpft als nächstes.

GEGENOFFENSIVE (2 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Nahkampfphase, nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie in Nahkampfreichweite ist und noch nicht gekämpft hat.
- Effekt: Deine Einheit kämpft als nächstes.

GEGENOFFENSIVE (2 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Nahkampfphase, nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie in Nahkampfreichweite ist und noch nicht gekämpft hat.
- Effekt: Deine Einheit kämpft als nächstes.

GEGENOFFENSIVE (2 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Nahkampfphase, nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie in Nahkampfreichweite ist und noch nicht gekämpft hat.
- Effekt: Deine Einheit kämpft als nächstes.

GEGENOFFENSIVE (2 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Nahkampfphase, nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie in Nahkampfreichweite ist und noch nicht gekämpft hat.
- Effekt: Deine Einheit kämpft als nächstes.

EPISCHE HERAUSFORDERUNG (1 BP)

HELDENTAT

- Wann: Nahkampfphase
- Ziel: Dein CHARAKTERMODELL, wenn es in Nahkampfreichweite einer feindlichen angeschlossenen Einheit ist.
- Effekt: Das Modell hat [PRÄZISION].

EPISCHE HERAUSFORDERUNG (1 BP)

HELDENTAT

- Wann: Nahkampfphase
- Ziel: Dein CHARAKTERMODELL, wenn es in Nahkampfreichweite einer feindlichen angeschlossenen Einheit ist.
- Effekt: Das Modell hat [PRÄZISION].

EPISCHE HERAUSFORDERUNG (1 BP)

HELDENTAT

- Wann: Nahkampfphase
- Ziel: Dein CHARAKTERMODELL, wenn es in Nahkampfreichweite einer feindlichen angeschlossenen Einheit ist.
- Effekt: Das Modell hat [PRÄZISION].

EPISCHE HERAUSFORDERUNG (1 BP)

HELDENTAT

- Wann: Nahkampfphase
- Ziel: Dein CHARAKTERMODELL, wenn es in Nahkampfreichweite einer feindlichen angeschlossenen Einheit ist.
- Effekt: Das Modell hat [PRÄZISION].

EPISCHE HERAUSFORDERUNG (1 BP)

HELDENTAT

- Wann: Nahkampfphase
- Ziel: Dein CHARAKTERMODELL, wenn es in Nahkampfreichweite einer feindlichen angeschlossenen Einheit ist.
- Effekt: Das Modell hat [PRÄZISION].

EPISCHE HERAUSFORDERUNG (1 BP)

HELDENTAT

- Wann: Nahkampfphase
- Ziel: Dein CHARAKTERMODELL, wenn es in Nahkampfreichweite einer feindlichen angeschlossenen Einheit ist.
- Effekt: Das Modell hat [PRÄZISION].

WAHNSINNIGER MUT (1 BP) HEDLENTAT

- Wann: Deine Befehlsphase **vor dem Erschütterungstest der Zieleinheit.**
- Ziel: Deine Einheit, **die einen Erschütterungstest ausführen muss.**
- Effekt: Die Einheit besteht den Test.
- **Einschränkung: Nur einmal pro Spiel.**

WAHNSINNIGER MUT (1 BP) HEDLENTAT

- Wann: Deine Befehlsphase **vor dem Erschütterungstest der Zieleinheit.**
- Ziel: Deine Einheit, **die einen Erschütterungstest ausführen muss.**
- Effekt: Die Einheit besteht den Test.
- **Einschränkung: Nur einmal pro Spiel.**

WAHNSINNIGER MUT (1 BP) HEDLENTAT

- Wann: Deine Befehlsphase **vor dem Erschütterungstest der Zieleinheit.**
- Ziel: Deine Einheit, **die einen Erschütterungstest ausführen muss.**
- Effekt: Die Einheit besteht den Test.
- **Einschränkung: Nur einmal pro Spiel.**

WAHNSINNIGER MUT (1 BP) HEDLENTAT

- Wann: Deine Befehlsphase **vor dem Erschütterungstest der Zieleinheit.**
- Ziel: Deine Einheit, **die einen Erschütterungstest ausführen muss.**
- Effekt: Die Einheit besteht den Test.
- **Einschränkung: Nur einmal pro Spiel.**

WAHNSINNIGER MUT (1 BP) HEDLENTAT

- Wann: Deine Befehlsphase **vor dem Erschütterungstest der Zieleinheit.**
- Ziel: Deine Einheit, **die einen Erschütterungstest ausführen muss.**
- Effekt: Die Einheit besteht den Test.
- **Einschränkung: Nur einmal pro Spiel.**

WAHNSINNIGER MUT (1 BP) HEDLENTAT

- Wann: Deine Befehlsphase **vor dem Erschütterungstest der Zieleinheit.**
- Ziel: Deine Einheit, **die einen Erschütterungstest ausführen muss.**
- Effekt: Die Einheit besteht den Test.
- **Einschränkung: Nur einmal pro Spiel.**

GRANATEN (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Deine Fernkampfphase, wenn deine Einheit nicht im Nahkampf ist oder geschossen hat.
- Ziel: Eine Feindliche Einheit innerhalb von 8", die nicht im Nahkampf ist.
- Effekt: Wirf 6 W6. Jede 4+ verursacht eine tödliche Verwundung.

GRANATEN (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Deine Fernkampfphase, wenn deine Einheit nicht im Nahkampf ist oder geschossen hat.
- Ziel: Eine Feindliche Einheit innerhalb von 8", die nicht im Nahkampf ist.
- Effekt: Wirf 6 W6. Jede 4+ verursacht eine tödliche Verwundung.

GRANATEN (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Deine Fernkampfphase, wenn deine Einheit nicht im Nahkampf ist oder geschossen hat.
- Ziel: Eine Feindliche Einheit innerhalb von 8", die nicht im Nahkampf ist.
- Effekt: Wirf 6 W6. Jede 4+ verursacht eine tödliche Verwundung.

GRANATEN (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Deine Fernkampfphase, wenn deine Einheit nicht im Nahkampf ist oder geschossen hat.
- Ziel: Eine Feindliche Einheit innerhalb von 8", die nicht im Nahkampf ist.
- Effekt: Wirf 6 W6. Jede 4+ verursacht eine tödliche Verwundung.

GRANATEN (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Deine Fernkampfphase, wenn deine Einheit nicht im Nahkampf ist oder geschossen hat.
- Ziel: Eine Feindliche Einheit innerhalb von 8", die nicht im Nahkampf ist.
- Effekt: Wirf 6 W6. Jede 4+ verursacht eine tödliche Verwundung.

GRANATEN (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Deine Fernkampfphase, wenn deine Einheit nicht im Nahkampf ist oder geschossen hat.
- Ziel: Eine Feindliche Einheit innerhalb von 8", die nicht im Nahkampf ist.
- Effekt: Wirf 6 W6. Jede 4+ verursacht eine tödliche Verwundung.

PANZERSCHOCK (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Angriffsphase, nachdem dein FAHRZEUG seine Angriffsbewegung ausgeführt hat.
- Ziel: Eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite.
- Effekt: Wirf so viele W6 wie die S einer Nahkampfwaffen des FAHRZEUGS, +2 W6 wenn S > W der feindlichen Einheit ist. Für jede 5+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung bis maximal 6.

PANZERSCHOCK (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Angriffsphase, nachdem dein FAHRZEUG seine Angriffsbewegung ausgeführt hat.
- Ziel: Eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite.
- Effekt: Wirf so viele W6 wie die S einer Nahkampfwaffen des FAHRZEUGS, +2 W6 wenn S > W der feindlichen Einheit ist. Für jede 5+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung bis maximal 6.

PANZERSCHOCK (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Angriffsphase, nachdem dein FAHRZEUG seine Angriffsbewegung ausgeführt hat.
- Ziel: Eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite.
- Effekt: Wirf so viele W6 wie die S einer Nahkampfwaffen des FAHRZEUGS, +2 W6 wenn S > W der feindlichen Einheit ist. Für jede 5+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung bis maximal 6.

PANZERSCHOCK (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Angriffsphase, nachdem dein FAHRZEUG seine Angriffsbewegung ausgeführt hat.
- Ziel: Eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite.
- Effekt: Wirf so viele W6 wie die S einer Nahkampfwaffen des FAHRZEUGS, +2 W6 wenn S > W der feindlichen Einheit ist. Für jede 5+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung bis maximal 6.

PANZERSCHOCK (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Angriffsphase, nachdem dein FAHRZEUG seine Angriffsbewegung ausgeführt hat.
- Ziel: Eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite.
- Effekt: Wirf so viele W6 wie die S einer Nahkampfwaffen des FAHRZEUGS, +2 W6 wenn S > W der feindlichen Einheit ist. Für jede 5+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung bis maximal 6.

PANZERSCHOCK (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Angriffsphase, nachdem dein FAHRZEUG seine Angriffsbewegung ausgeführt hat.
- Ziel: Eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite.
- Effekt: Wirf so viele W6 wie die S einer Nahkampfwaffen des FAHRZEUGS, +2 W6 wenn S > W der feindlichen Einheit ist. Für jede 5+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung bis maximal 6.

ABWEHRFEUER GEBEN (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Bewegungs- ODER Angriffsphase nach der Aufstellung oder vor ODER nach einer Bewegung.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie sich innerhalb von 24" um die feindliche Einheit befindet und schießen kann.
- Effekt: Deine Einheit (**nicht TITANISCH**) schießt auf die feindliche Einheit, **wenn sie sie sehen kann**.
- Einschränkung: Die Einheit hat dabei BF 6+. Nur einmal pro Zug einsetzbar

ABWEHRFEUER GEBEN (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Bewegungs- ODER Angriffsphase nach der Aufstellung oder vor ODER nach einer Bewegung.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie sich innerhalb von 24" um die feindliche Einheit befindet und schießen kann.
- Effekt: Deine Einheit (**nicht TITANISCH**) schießt auf die feindliche Einheit, **wenn sie sie sehen kann**.
- Einschränkung: Die Einheit hat dabei BF 6+. Nur einmal pro Zug einsetzbar

ABWEHRFEUER GEBEN (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Bewegungs- ODER Angriffsphase nach der Aufstellung oder vor ODER nach einer Bewegung.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie sich innerhalb von 24" um die feindliche Einheit befindet und schießen kann.
- Effekt: Deine Einheit (**nicht TITANISCH**) schießt auf die feindliche Einheit, **wenn sie sie sehen kann**.
- Einschränkung: Die Einheit hat dabei BF 6+. Nur einmal pro Zug einsetzbar

ABWEHRFEUER GEBEN (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Bewegungs- ODER Angriffsphase nach der Aufstellung oder vor ODER nach einer Bewegung.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie sich innerhalb von 24" um die feindliche Einheit befindet und schießen kann.
- Effekt: Deine Einheit (**nicht TITANISCH**) schießt auf die feindliche Einheit, **wenn sie sie sehen kann**.
- Einschränkung: Die Einheit hat dabei BF 6+. Nur einmal pro Zug einsetzbar

ABWEHRFEUER GEBEN (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Bewegungs- ODER Angriffsphase nach der Aufstellung oder vor ODER nach einer Bewegung.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie sich innerhalb von 24" um die feindliche Einheit befindet und schießen kann.
- Effekt: Deine Einheit (**nicht TITANISCH**) schießt auf die feindliche Einheit, **wenn sie sie sehen kann**.
- Einschränkung: Die Einheit hat dabei BF 6+. Nur einmal pro Zug einsetzbar

ABWEHRFEUER GEBEN (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Bewegungs- ODER Angriffsphase nach der Aufstellung oder vor ODER nach einer Bewegung.
- Ziel: Deine Einheit, wenn sie sich innerhalb von 24" um die feindliche Einheit befindet und schießen kann.
- Effekt: Deine Einheit (**nicht TITANISCH**) schießt auf die feindliche Einheit, **wenn sie sie sehen kann**.
- Einschränkung: Die Einheit hat dabei BF 6+. Nur einmal pro Zug einsetzbar

BLITZANGRIFF (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Ende der gegnerischen Bewegungsphase
- Ziel: Deine Einheit in Reserve
- Effekt: Die Einheit kann als *Verstärkung* auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.
- Einschränkungen: Die Einheit darf nur in einer Runde aufgestellt werden, in der sie es auch in deiner Bewegungsphase könnte.

BLITZANGRIFF (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Ende der gegnerischen Bewegungsphase
- Ziel: Deine Einheit in Reserve
- Effekt: Die Einheit kann als *Verstärkung* auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.
- Einschränkungen: Die Einheit darf nur in einer Runde aufgestellt werden, in der sie es auch in deiner Bewegungsphase könnte.

BLITZANGRIFF (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Ende der gegnerischen Bewegungsphase
- Ziel: Deine Einheit in Reserve
- Effekt: Die Einheit kann als *Verstärkung* auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.
- Einschränkungen: Die Einheit darf nur in einer Runde aufgestellt werden, in der sie es auch in deiner Bewegungsphase könnte.

BLITZANGRIFF (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Ende der gegnerischen Bewegungsphase
- Ziel: Deine Einheit in Reserve
- Effekt: Die Einheit kann als *Verstärkung* auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.
- Einschränkungen: Die Einheit darf nur in einer Runde aufgestellt werden, in der sie es auch in deiner Bewegungsphase könnte.

BLITZANGRIFF (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Ende der gegnerischen Bewegungsphase
- Ziel: Deine Einheit in Reserve
- Effekt: Die Einheit kann als *Verstärkung* auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.
- Einschränkungen: Die Einheit darf nur in einer Runde aufgestellt werden, in der sie es auch in deiner Bewegungsphase könnte.

BLITZANGRIFF (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Ende der gegnerischen Bewegungsphase
- Ziel: Deine Einheit in Reserve
- Effekt: Die Einheit kann als *Verstärkung* auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.
- Einschränkungen: Die Einheit darf nur in einer Runde aufgestellt werden, in der sie es auch in deiner Bewegungsphase könnte.

SCHUTZ SUCHE (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine INFANTERIE-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben einen 6+ Rettungswurfe und *Deckung*.

SCHUTZ SUCHE (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine INFANTERIE-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben einen 6+ Rettungswurfe und *Deckung*.

SCHUTZ SUCHE (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine INFANTERIE-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben einen 6+ Rettungswurfe und *Deckung*.

SCHUTZ SUCHE (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine INFANTERIE-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben einen 6+ Rettungswurfe und *Deckung*.

SCHUTZ SUCHE (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine INFANTERIE-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben einen 6+ Rettungswurfe und *Deckung*.

SCHUTZ SUCHE (1 BP) STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine INFANTERIE-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben einen 6+ Rettungswurfe und *Deckung*.

RAUCHVORHANG (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine RAUCH-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben *Deckung* und *Tarnung*.

RAUCHVORHANG (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine RAUCH-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben *Deckung* und *Tarnung*.

RAUCHVORHANG (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine RAUCH-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben *Deckung* und *Tarnung*.

RAUCHVORHANG (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine RAUCH-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben *Deckung* und *Tarnung*.

RAUCHVORHANG (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine RAUCH-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben *Deckung* und *Tarnung*.

RAUCHVORHANG (1 BP) AUSRÜSTUNG

- Wann: Gegnerische Fernkampfphase
- Ziel: Deine RAUCH-Einheit, die als Ziel gewählt wurde
- Effekt: Alle Modelle deiner Einheit haben *Deckung* und *Tarnung*.

HEROISCHE INTERVERNTION (2 BP)

STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Angriffsphase, nachdem einen feindliche Einheit angegriffen hat.
- Ziel: Deine Einheit innerhalb von 6" um die feindlich Einheit, wenn sie diese Einheit angreifen kann. (Keine FAHRZEUGE außer LÄUFER.)
- Effekt: Deine Einheit greift nur diese feindliche Einheit an.
- Einschränkung: Kein *Angriffsbonus*.

HEROISCHE INTERVERNTION (2 BP)

STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Angriffsphase, nachdem einen feindliche Einheit angegriffen hat.
- Ziel: Deine Einheit innerhalb von 6" um die feindlich Einheit, wenn sie diese Einheit angreifen kann. (Keine FAHRZEUGE außer LÄUFER.)
- Effekt: Deine Einheit greift nur diese feindliche Einheit an.
- Einschränkung: Kein *Angriffsbonus*.

HEROISCHE INTERVERNTION (2 BP)

STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Angriffsphase, nachdem einen feindliche Einheit angegriffen hat.
- Ziel: Deine Einheit innerhalb von 6" um die feindlich Einheit, wenn sie diese Einheit angreifen kann. (Keine FAHRZEUGE außer LÄUFER.)
- Effekt: Deine Einheit greift nur diese feindliche Einheit an.
- Einschränkung: Kein *Angriffsbonus*.

HEROISCHE INTERVERNTION (2 BP)

STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Angriffsphase, nachdem einen feindliche Einheit angegriffen hat.
- Ziel: Deine Einheit innerhalb von 6" um die feindlich Einheit, wenn sie diese Einheit angreifen kann. (Keine FAHRZEUGE außer LÄUFER.)
- Effekt: Deine Einheit greift nur diese feindliche Einheit an.
- Einschränkung: Kein *Angriffsbonus*.

HEROISCHE INTERVERNTION (2 BP)

STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Angriffsphase, nachdem einen feindliche Einheit angegriffen hat.
- Ziel: Deine Einheit innerhalb von 6" um die feindlich Einheit, wenn sie diese Einheit angreifen kann. (Keine FAHRZEUGE außer LÄUFER.)
- Effekt: Deine Einheit greift nur diese feindliche Einheit an.
- Einschränkung: Kein *Angriffsbonus*.

HEROISCHE INTERVERNTION (2 BP)

STRATEGISCHE LIST

- Wann: Gegnerische Angriffsphase, nachdem einen feindliche Einheit angegriffen hat.
- Ziel: Deine Einheit innerhalb von 6" um die feindlich Einheit, wenn sie diese Einheit angreifen kann. (Keine FAHRZEUGE außer LÄUFER.)
- Effekt: Deine Einheit greift nur diese feindliche Einheit an.
- Einschränkung: Kein *Angriffsbonus*.