

# Gefechtsoptionen

## Befehlswiederholungswurf

1 BP

Kampftaktik

Einen (1) beliebigen Würfelwurf wiederholen: Vorrücken, Angriff, Flucht, Risiko, TW, VW, SW, RW, ReW, A.

## Blitzangriff

1 BP

Strategische List

Eine Reserveeinheit kann am Ende der gegnerischen Bewegungsphase als Verstärkung auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.

## Abwehfeuer geben

1 BP

Strategische List

Deine Einheit (nicht TITANISCH) schießt mit BF 6+ auf eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 24". Nur einmal pro Zug.

## Granaten

1 BP

Ausrüstung

Beschuss-Attacke: RW 8"; 6 W6; jede 4+ verursacht eine tödliche Verwundung.

## Schutz suchen

1 BP

Strategische List

Eine INFANTERIE-Einheit, die als Ziel gewählt wurde, hat ReW 6+ und *Deckung*.

## Rauchvorhang

1 BP

Ausrüstung

Eine RAUCH-Einheit, die als Ziel gewählt wurde, hat *Deckung* und *Tarnung*.

## Panzerschock

1 BP

Strategische List

Nach Angriffsbewegung W6 = W des FAHRZEUGS. Für jede 5+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung; maximal 6.

## Gegenoffensive

2 BP

Strategische List

Nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat, kämpft die Einheit als nächstes.

## Heroische Intervention

1 BP

Strategische List

**Eine Einheit innerhalb von 6" (keine FAHRZEUGE außer LÄUFER) um eine feindliche Einheit, greift diese an, nachdem diese eine Angriffsbewegung gegen eine befreundete Einheit ausgeführt hat.**  
Kein Angriffsbonus.

## Epische Herausforderung

1 BP

Heldentat

Ein CHARAKTERMODELL erhält [PRÄZISION].

## Wahnsinniger Mut

1 BP

Heldentat

Eine Einheit besteht einen Erschütterungstest automatisch. Nur einmal pro Spiel.