

## ATTACKEN AUSFÜHREN

Umodifizierte Würfe von 6 sind immer ein Erfolg, vom 1 immer eine Misserfolg. Kein Wurf kann um mehr als 1 modifiziert werden. Kein Profilwert kann auf unter 1 modifiziert werden.

1. Trefferwurf      Wirf einen W6. Ein Treffer wird erzielt, wenn das Ergebnis gleich oder höher als die BF oder das KG der Waffe ist.

2. Verwundungswurf      Wirf einen W6 für jeden erfolgreichen Treffer und vergleiche die Stärke der Attacke mit dem Widerstand des Modells. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als das benötigte Ergebnis ist, wird das Ziel verwundet.

S der Attacke vs W des Ziels	W6
$S = 2xW$ (oder mehr)	2+
$S > W$	3+
$S = W$	4+
$S < W$	5+
$S = 1/2W$ (oder weniger)	6+

3. Attacken zuweisen      Der kontrollierende Spieler wählt ein Modell der Zieleinheit und weist ihm die Attacken zu.

Hat ein Modell der Einheit bereits LP verloren oder wurden ihm in dieser Phase bereits Attacken zugewiesen, muss er dieses Modell wählen.

4. Schutzwurf      Wirf einen W6 und modifiziere das Ergebnis um den DS der Attacke. Ist das Ergebnis niedriger als der RW des Modells, misslingt der Wurf und das Modell erleidet Schaden. Der DS kann nicht weniger als 0 sein.

Rettungswürfe werden nicht durch den DS modifiziert.

Deckung      +1 auf den RW gegen Beschuss, wenn ein Modell von Deckung profitiert.

Einheiten mit einem RW 3+ profitieren gegen DS0-Waffen nicht von Deckung. Deckung ist nicht kumulativ.

5. Schaden verursachen      Das gewählte Modell verliert LP in Anzahl des SW der Attacke. Wird ein Modell durch die Attacke zerstört, verfällt überschüssiger Schaden.

Tödliche Verwundungen      Jede Tödliche Verwundung sorgt für 1 LP-Verlust. Es gibt keine Schutzwürfe. Tödliche Verwundungen werden nach dem normalen Schaden zugewiesen und verfällt nicht, wenn ein Modell zerstört ist.

Verletzungen ignorieren X+      Wirf einen W6, wenn das Modell einen LP verliert, bei X+ verliert es den LP nicht.

Gefährliches Ende X      Wirf einen W6, wenn das Modell zerstört wird. Bei 6 erleidet jede Einheit innerhalb von 6" X tödliche Verwundungen.

Transporter zerstört      Wirf einen W6 für jedes Modell in dem Transporter. Für jede 1 erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung. Die Einheit ist erschüttert, zählt als normal bewegt und kann nicht angreifen.

Kann die Einheit nicht innerhalb von 3" aufgestellt werden, wird sie innerhalb von 6" aufgestellt und erleidet bei 1-3 tödliche Verwundungen.

Modelle, die nicht aufgestellt werden können, sind zerstört.