

MUTANT CHRONICLES WARZONE

BEFEHLSDISTANZ

- Befehlsdistanz zum Anführer maximal 15 Zentimeter
- FT Anführer für alle
- Außerhalb der Befehlsdistanz halbe NK, FK, FT Werte abgerundet

MORAL

- 50 Prozent Verlust Trupp oder Einzelfigur FT Test
- jeder weitere Verlust FT Test
- nur ein Test am Ende des Spielzuges der aktiven Einheit bei Misserfolg Panik
- alle Warten Marker entfernen / halbe NK, FK, FT Werte abgerundet für alle / viertel ohne Befehlsdistanz / keine Warten, Zielen, Sturm- oder Gegenangriff Aktionen
- FT Test zum sammeln zu Beginn des Spielzuges / -4 Abzug für alle wenn Sichtkontakt zum Feind

FERNKAMPF

- bis 15 cm NB, bis 30 cm KE, bis 60 cm ME, bis 90 cm LE, bis 120 cm XE
- Angriff auf nächst stehendes Ziel / wenn NK nächstes Ziel daneben / Panzerabwehr: ignorieren bis GR 4 / normal: ignorieren ab GR 5
- Eine Aktion zielen FK + 3 / gilt für weitere Angriffe selbes Ziel pro Runde
- Angriffswurf Größenbonus GR 3 + 1, GR 4 + 2, GR 5 + 3, GR 6 + 4, GR 7 + 5 usw.
- Wenn Schaden = PZ Panzerungswurf bis 10, Differenz abgezogen oder addiert / Schaden x X Panzerungswürfe / Wunde pro Misserfolg
- Ziel 50 Prozent verdeckt Angriff - 1, Kontakt zur Deckung -2 / harte Deckung Schaden - 2
- Aktion im liegen halber BW, NK, Feuerbereich / Angriff auf liegend FK - 1 / Deckung und liegen kombinierbar
- Toter Winkel bei Höhenunterschied: Radius halbe Höhe, kein Angriff
- Schablonenwaffen kein NK / Treffer bei teilweise verdecktem Base
- Abweichungsschablone auf Ziel / 1 zeigt vom Angreifer weg / W20 durch 2 aufgerundet bestimmt Richtung / dann W20 x 2,5 cm Entfernung, maximal halbe Entfernung Angreifer - Ziel
- Blindes Werfen mindesten halbe Höhe Abstand zum Hindernis
- Blindes Schießen: indirektes Feuer erfordert FT Test / FK - 3, zielen möglich / mindestens Entfernung Höhe zum Hindernis
- Durch Verbündete feuern mit 2,5 cm Lücke oder Abstand Hindernis
- Feuern in Nahkampf: nach Treffer W20 + doppelt GR pro Ziel / höheres Ergebnis Treffer

NAHKAMPF

- Nahkampf keine Aktion / einmal pro Runde automatisch bei Kontakt / gleichzeitiger Angriff / wenn NK = NK Angriffswurf bis 10, Differenz abgezogen oder addiert / übrige Aktion NK + 1 / zweite Nahkampfwaffe NK + 1 / NK + 1 pro Unterstützung, maximal drei
- Sturmangriff auf nächst stehendes freies Ziel in BW Reichweite ansagen / Erstschlag, NK + 1 / nach Kontakt Angriff oder Ablenkung
- Bei Warten und Sichtkontakt Gegenangriff möglich, Voraussetzung FT - Test / Treffpunkt Mitte oder kürzere BW / NK + 1, negiert Erstschlag und Ablenkung
- Wenn Schaden = PZ Panzerungswurf bis 10, Differenz abgezogen oder addiert
- Losreißen mit FT Test Aktion / aber Angriff Gegner, NK + 3

BEWEGUNG

- Durch feindlichen Trupp Lücke 5 cm / zwischen zwei Trupps Lücke 10 cm / Trupp und Hindernis Lücke 5 cm / Kontakt nur mit Sturmangriff
- Klettern 2,5 cm pro Aktion / nur klettern bis Ende / klettern Test pro Aktion, Wunde, übernatürlicher Angriff: 19 – 20 Absturz
- Springen ab Höhe 15 cm Aktion, FT Test / springen oder fallen Rüstungswurf gegen Schaden: bis 7,5 cm 4, bis 15 cm 7, bis 22,5 cm 10(x2), bis 30 cm 13(x2), bis 37.5 cm 16(x3), bis 45 cm 19(x3)

WARTEN

- Eine Aktion Warten
- Einsatz vor nächster eigener Runde, nicht vor erwürfelten Aktionen
- Aber in Deckung gehen vor Fernwaffe Schablone
- Bei Einsatz FT – Test gegen Status Verlust
- Verlust auch durch Nahkampf, Wunde, übernatürliche Auswirkung, erzwungene Bewegung