



Spiel runden:

- **Die Marker Phase-** entfernen von Markern aus der letzten Spielrunde
- **Die Initiative Phase-** Beide Spieler werfen einen W10 und der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf bestimmen, wer die erste Einheit aktiviert.
- **Die Aktivierungs- Phase-** Die Spieler lassen ihre Einheiten abwechselnd Aktionen ausführen. Eine Einheit kann pro Runde nur 1 Mal aktiviert werden.

Aktionen:

1. **Bewegen (normale Reichweite oder Sprinten (doppelte Reichweite -> Zug endet)**
2. **Halten (Zug beendet)**
3. **Schießen**
4. **Sturm+ Nahkampf**

Schießen:

1. **Kontrollieren der Reichweite und Sichtlinie-** Alle Modelle außer denen der eigenen Einheit blockieren die Sichtlinie
2. **Auswählen des Ziels-** Erste Einheit in SL außer bei Modellen mit Sonderregeln (Taktik)
3. **Trefferwurf**
4. **Treffer verteilen-** Treffer werden vom Gegner verteilt
5. **Schadenswürfe**

Schusstabelle										
FK des Modells	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Benötigter Wurf	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+	0+

Treffermodifikationen
-1 Die schießende Einheit hat sich bereits bewegt
-1 Zielgröße 1
+1 Zielgröße 4-5
+2 Zielgröße 6-7
+3 Zielgröße 8-9
-2 Indirektes Feuer

Waffenreichweiten
NK: Waffeneigenschaften im Nahkampf
Kurz: Kurze Reichweite bis 12"
Mittel: Mittlere Reichweite 12-24"
Lang: Lange Reichweite 24-36"
Extrem: Extreme Reichweite 36-48"

Bei Fragen und Anmerkungen zum Referenzbogen bitte an cw@stronghold-online.de wenden.
 Void im Internet: <http://www.i-kore.com> <http://www.voidlegion.de> <http://www.stronghold-online.de>

Nahkampf:

1. Sturm
2. Nahkampf
3. Nahkampfgewinner ermitteln

Nahkampf Tabelle										
NK des Verteidigers										
NK des Angreifers	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+	10+
2	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+
3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+
4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+
5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+
6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+
7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Nahkampf Treffermodifikationen
-2 Einh. in Panik
+1 Einh. stürmt oder stürmt entgegen
+1 Benutzen von einer Waffe in jeder Hand
+1 Deckung verteidigen
+2 Gegner ist in Panik

Schadenswürfe:

Schadenswurf Tabelle										
Zähigkeit des Zieles										
Stärke	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+	10+
2	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+	10+
3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+	10+
4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+	10+
5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	10+
6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+
7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
8	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
9	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
Verwundungsmodifikationen										
+1 für zweite Nahkampfwaffe (Waffe mit CC Wert)										

Moral:

Für Moralwert (z.B. Paniktests) und Führungstests (z.B. taktisches Geschick) wird die gleiche Tabelle benutzt:										
FH des Modells/ Einheit	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Benötigter Wurf	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+	0+

Sammeltest Modifikatoren	Paniktest ist fällig....
-1 Gegnerische Einheiten in langer Reichweite und SL	Alle: Nahkampfrunde verloren
-2 Gegnerische Einheiten in mittlerer Reichweite und SL	Einheiten: >50% Verluste (nicht im NK testen)
-3 Gegnerische Einheiten in kurzer Reichweite und SL	Charaktermodelle: >50% Wunden verloren

Bei Fragen und Anmerkungen zum Referenzbogen bitte an cw@stronghold-online.de wenden.
 Void im Internet: <http://www.i-kore.com> <http://www.voidlegion.de> <http://www.stronghold-online.de>