

SCHNELLREFERENZ

FIRE!

MODERN COMBAT

SPIELZUG

◆ Ein Spielzug beginnt mit der Berechnung der Kommandopunkte (CP) jedes Spielers.

◆ Jeder Spielzug besteht aus mehreren Kampf-Szenen.

◆ Eine Kampf-Szene beginnt mit dem Würfeln für die Initiative.

◆ Der Spieler, der die Initiative gewinnt, gibt CP aus, um seine einzige Aktion anzuordnen.

◆ Dein Gegner kann auf diese Aktion reagieren, indem er CP ausgibt.

◆ Beide Spieler können weiterhin auf die Reaktionen ihres Gegners reagieren, indem sie ihre CP ausgeben

◆ Die Aktionspriorität jeder Kampf-Szene wird bestimmt, und die Aktionen und Reaktionen werden gemäß der Reihenfolge der Aktionspriorität gelöst.

◆ Wenn die Spieler noch CP zur Verfügung haben, beginnt eine neue Kampf-Szene.

◆ Wenn beide Spieler keine CP mehr haben oder sie nicht nutzen können, endet der Spielzug.

◆ Wenn kein Spieler die Siegziele des Szenarios erreicht hat, beginnt ein neuer Spielzug.

TRAINING*

| | |
|----------------|---|
| Milizionäre | 5 |
| Professionelle | 6 |
| Erfahren | 7 |

* Der Sekundärkommandant fügt +1 zu seinem Wert hinzu und der Hauptkommandant +2.

KAMPFERFAHRUNG

| | |
|-----------|----|
| Grün | +1 |
| Experte | 0 |
| Veteranen | -1 |

AKTIONSPRIORITÄTSWURF

| | |
|-------------|------|
| Überwachung | 3d10 |
| Aktion | 3d10 |
| Reaktion | 2d10 |

ART DES GELÄNDES

DECKUNG

MODIFIKATOR C/S

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|
| Sträucher, Unterholz, und Hecken. Plantagen und gesäte Felder. Ölfässer, Holzstütze und zivile Fahrzeuge. | Leicht | -1 C/S |
| Sträucher, Unterholz, und Hecken. Plantagen und gesäte Felder. Ölfässer, Holzstütze und zivile Fahrzeuge. | Mittel | -2 C/S |
| Bunker oder ähnliche Strukturen. | Schwer | -3 C/S |

KOMMANDOPUNKTE (CP)

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| CP zu Beginn des Spielzugs. | Milizionäre (5 CP). Professionell (6 CP). Elite (7 CP). |
| Der Hauptkommandeur ist am Leben und hat zu Beginn des keine SM. | +2 CP |
| Für jeden Sekundärkommandeur, der am Leben ist und zu Beginn des Spielzugs keine SM hat. | +1 CP |
| Grün: Für jede VIER Verluste in deiner Einheit. Erfahren: Für jede DREI Verluste in deiner Einheit. Veteranen: Für jede ZWEI Verluste in deiner Einheit. | -1 CP |

CP-KOSTEN FÜR BEFEHLE

| | |
|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| An ein einzelnes Modell innerhalb der Kommandoreichweite. | 1 CP |
| Außerhalb der Kommandoreichweite. | +1 CP |
| Wenn alle Kommandanten Verluste erlitten haben. | +2 CP |
| Jedes Modell mit 1 AM oder mehr. | +1CP je IAM |
| An eine Gruppe. | +1 CP bis zu 4 Miniaturen (6 für Milizionäre). +1 CP bis zu 4 zusätzliche Miniaturen (6 für Milizionäre). |
| Sekundärkommandant An einem Feuerteam, das nicht das eigene ist. | +1 CP |

C/S-MODIFIKATOREN

| | |
|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ziel auf sekundäres Ziel ansieren statt auf primäres Ziel | -1 C/S |
| Ziel in großer Entfernung. | -1 C/S |
| Ziel bewegt sich mehr als 5 cm. | -1 C/S |
| Der Schütze bewegt sich. | -1 C/S |
| Ziel außerhalb der Sicht zu Beginn der Kampf-Szene. | -1 C/S |
| Schütze mit SM. | -1 C/S for each SM |
| Ziel Kampferfahrung. | +1 C/S Grüne / -1 C/S Veteranen |
| Terrain-Schutz. | . Terrain-Deckungswert abziehen. . -1 C/S, wenn der Schuss durch irgendeine Deckung geht, aber das Ziel nicht damit in Kontakt steht. . +1 zum Deckungswert, wenn das Ziel am Boden liegt oder kriecht. |

MODIFIKATOR FÜR DAS WERFEN EXPLOSIVER WAFEN**

| | |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Treffpunkt in großer Entfernung. | -1 |
| Schütze hat sich bewegt und geschossen. | -1 |
| Keine Sichtlinie zum Treffpunkt zu Beginn der Kampf-Szene. | -1 |
| Für jedes SM beim Schützen. | -1 |
| Wurf durch Lücken von weniger als 2,5 cm. | -1, wenn nicht in direktem Kontakt mit Lücke. |

** Der Modifikator wird auf den Trainingswert der Miniatur angewendet, die den Sprengstoff wirft.