

Standardaktionen

(eine Aktion kostet 1 Fatigue)

Test durchführen

Angriff



++ Get Moving ++ Die aktive Figur darf sich bis zu 8" weit bewegen.
(Hurrying: 12" für +1 Fatigue)

Movement Order: Jedes weitere nicht im Nahkampf gebundene Modell im Kontrollbereich der aktiven Figur kann als Teil der Aktion ebenfalls eine Bewegung ausführen.



++ Open Fire ++ Wähle eine Pistole, ein Gewehr, eine schwere Waffe oder Granate der aktiven Figur und führe einen Fernkampf-Angriff aus.



++ Patch Up ++

Entferne bis zu x2



++ Rummage ++ Search Token in 1", dann 2W10 und entscheide:

Chems erhalten: Kosten maximal Summe des Wurfs, bei 18+ seltene Chem

Caps & Parts: Würfel mit größerer Zahl = Caps, anderer Würfel = Parts.

Eine 10 gewürfelt? Ersetze Search Token mit Radiation Token. Ansonsten: Entferne Token

1 Scouting Point: Neuwurf ein Würfel
2 Scouting Points: Neuwurf beide Würfel



frei
verwickelt



++ Back Off ++ Die aktive Figur bewegt sich bis zu 2" aus dem Nahkampf raus. Das Modell darf die Bewegung nicht beenden, wenn Sie wieder im Nahkampf verwickelt wird.



++ Brawl ++ Wähle eine Nahkampfwaffe oder Behelfswaffe (2S) der aktiven Figur und führe einen Angriff aus.

Test wird abgekürzt angegeben mit Anzahl Würfel + Skill
Beispiel: (5P) = 5 Würfelslots, Perception-Test



- Würfelslots mit Luck-Dice auffüllen bis
 - Luck-Wert erreicht oder
 - Maximale Anzahl Würfelslots erreicht



- Die restlichen Würfelslots mit Standard-Dice auffüllen.



- Bonuswürfel hinzufügen (situationsabhängig)

- Gegen den SPECIAL-Wert würfeln

Würfelzahl <= Skillwert
JA, dann HIT (behalten)
Nein, dann DUD (entfernen)
10 = immer DUD



- Für jeden übrig gebliebenen Luck-Dice einen zusätzlichen Wurf mit Standard-Dice und wie in (4) verfahren

Ergebnis prüfen



Unlucky Test:
- keine Bonuswürfel
- Überspringe (5)
- Wende keinen kritischen Effekt an

Sichtbarkeit:

Sichtlinie vom Kopf des aktiven Modell zu einem beliebigen Körperteil des Ziels
(Base, Waffen, Ausrüstung und hervorstehende Kleidungsstücke werden ignoriert)



Wide Open: Wenn Sichtlinien zu allen Teilen des Modells bestehen (außer die ignorierten Teile)

Obscured: Ein Modell gilt als verdeckt, wenn ein Teil von einem anderen Modell derselben Crew verdeckt wird. Bei einem Angriff kann dann der Verteidiger entscheiden, ob das verdeckte Ziel oder das Modell, dass das Ziel verdeckt, angegriffen werden soll

++ Open Fire ++

- sichtbares Ziel wählen
 - Abstand zum Ziel > Reichweite
→ Unlucky Test
 - CBQ = nur Reichweite möglich



- Unterstützungsfuer: Eigene Modelle im → Kontrollbereich können unterstützen (max. Charisma in Anzahl, +1 Fatigue für Unterstützer, darf nicht erschöpft werden.)
(Sichtlinie muss vorhanden sein, darf nicht verdeckt sein, Reichweite wie mitgetragene Pistole oder Gewehr; hier gilt CBQ)

- Attack-Test mit Bonuswürfel:
 - +1 für jedes Modell im Unterstützungsfuer
 - +1 für jedes Harm des Ziels
 - +1 wenn Ziel ist Wide Open

++ Brawl ++

- Nahkampfwaffe oder Makeshift Weapon (2S) wählen. Ziel muss mit der aktiven Figur im Nahkampf verwickelt sein.

- Attack-Test mit Bonuswürfel:
 - +1 wenn das aktive Modell das Ziel diese Runde im Nahkampf verwickelt hat
 - +1 für jedes Harm des Ziels
 - +1 jedes weitere freundliche Modell, das mit dem Ziel im Nahkampf verwickelt ist und keinen anderen Gegner im Nahkampf hat

Schaden berechnen

Vergleiche Anzahl HITS mit Endurance des Modells

HITs mindestens 2x Endurance	HITs mindestens Endurance	HITs kleiner Endurance
kampfunfähig	1x Injury + 1x Harm	1x Harm (Excess Harm = 1x Injury)

++ Distanzmessung ++

Höhenunterschiede werden ignoriert, es gilt die Distanz der äußersten Base-Punkten (S.17). Gemessen kann jederzeit.

++ Bewegung ++

Beispiel: Modell soll sich 5" bewegen

Ein Modell kann sich ohne Einschränkung über einen Graben bewegen, wenn die Lücke nicht größer als die eigene Base ist. Vertikale Bewegung (nach oben) ist nur möglich, wenn das Gelände entsprechende Merkmale zum Klettern aufweist. Die Höhe wird dann zur Bewegung hinzugezählt (nur bei > 1"). Das Herunterspringen ist immer möglich, aber wenn die Distanz größer als die Beweglichkeit (Agility) ist, endet die Bewegung sofort. (S.18f)

++ Engagement ++

Feindliche Modelle, die sich in Basekontakt befinden, sind im Nahkampf verwickelt. (S.18)

++ Proximity ++

Jedes nicht im Nahkampf verwickelte Modell hat einen Bereich von 1" Proximity um die Base. Jede feindliche Figur, die sich in diesem Bereich bewegt, wird automatisch in den Nahkampf verwickelt. (S.18)

Der Bereich gilt nicht, wenn massive Hindernisse (z.B. eine Mauer) zwischen beiden Modellen liegen und größer als die Miniatur sind. Dies gilt auch bei einem Höhenunterschied.

Im Nahkampf verwickelte Modelle verlieren Ihre Proximity. Weitere feindliche Modelle können sich also gefahrlos dran vorbei bewegen.

++ Kontrollbereich ++

Bereich Charisma in Zoll um das Modells.

++ Ermüdung und Erschöpfung ++

1 Fatigue



Ermüdet

2 Fatigue



Erschöpft

Erschöpfte Modelle können keine Aktionen mehr tätigen oder Boni annehmen, die +1 Fatigue erzeugen. Am Ende der Runde: Entferne alle Fatigue-Tokens

++ Harm ++ stellt kleinere Wunden und Ermüdung dar, die ein Modell anfälliger für Verletzungen durch einen nachfolgenden Angriff machen. (S.21)

- Limit von 3 (bei den meisten Modellen)
- Überschüssiger Harm wird ignoriert, es sei denn die Regel gibt was anderes an.



++ Injury ++ eine bedeutende Verwundung, die zur Kampfunfähigkeit führen kann. (S.21)



Confusion



Sobald ein Modell durch Schaden kampfunfähig wird und vom Spielfeld genommen werden soll, müssen alle freundlichen Figuren im Umkreis von 3" jeweils einen **Confusion-Test (2I)** bestehen. (S.21)

Wenn der Test nicht bestanden wird, dann:

- entweder 1x Fatigue erhalten, oder
- Es flieht vom Schlachtfeld und wird aus dem Spiel genommen.

Ist ein Modell bereits erschöpft, dann bleibt nur noch die Flucht.

Nicht vergessen

- Denke an die Erfahrungspunkte, die man während einer Partie erhalten kann! (z.B. Failing Forward und Harsh Lesson...)
- Protokolliere deinen Questfortschritt.
- Nutze deine Ploys zur richtigen Zeit.
- Manchmal ist es sinnvoll aufzugeben anstatt deine ganze Crew zu verlieren.



- Gewöhnliche Chems können vor einer Partie mit Caps erworben werden. (S.25)
- Während der Partie dürfen nur drei Dosen pro Chem (wenn verfügbar) verwendet werden.
- Während → Rummage können neue Chems erworben werden (S.26)
- Die verfügbaren Dosen sind für die gesamte Crew zugänglich. Die Chems müssen nicht einem Modell extra zugewiesen werden.

Ploys

Ein Ploy, also ein Trick, ist eine einmalige besondere Aktion. Wenn das Timing stimmt, kann ein Ploy großen Einfluss auf das aktuelle Geschehen haben. (S.26)

- Tricks sind streng limitiert und die Anzahl wird vor der Partie festgelegt.
- Ein Trick darf im Match nur 1x verwendet werden (Ausnahme ist *Lucky Break*)
- Die Bedingungen eines bestimmten Ploys sind zu erfüllen.
- Es gibt Standard Ploys, Ploys für jede Fraktion und szenariobasierte Tricks.

Radiation



Wenn sich ein Modell innerhalb von 3" von einem Radiation-Token befindet, erhält es temporär -1 Endurance. Dieser Effekt ist kumulativ, kann jedoch einen Wert von 1 nicht unterschreiten.

THIS IS A NON-PROFIT FAN CHEATSHEET

©Bethesda Softworks LLC. FALLOUT and related logos are trademarks or registered trademarks of ZeniMax Media Inc. or its affiliates in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The Modiphius Entertainment logo is TM of Modiphius Entertainment. All rights reserved to their respective owners.

MODIPHIOUS
ENTERTAINMENT



besuche modiphius.net | wasteland-warfare.de