Überspringen

Modelle dürfen versuchen, Schluchten, Hausdächer und dergleichen zu *überspringen*, sofern ihre Restbewegung ausreicht, um die Distanz zu überwinden. Die maximale Distanz entspricht hierbei der Hälfte ihrer *Bewegung* (runde auf). Sie dürfen dies auch beim *Sprinten* oder während eines *Angriffs* tun.
Um zu schauen, ob ein Modell eine Schlucht erfolgreich *übersprungen* hat, legst du einen *Initiativetest* ab. Ist dieser erfolgreich, hat das Modell die andere Seite erreicht und darf sich normal weiter *bewegen* (die Distanz des Sprunges wird allerdings abgezogen). Wenn der Test jedoch fehlschlägt, stürzt das Modell ab und erleidet einen *Treffer* mit einer *Stärke*, die der Höhe in Zoll entspricht (aufgerundet), ohne dass ihm dagegen *Rüstungswürfe* zustehen. Bei einer Höhe von mehr als 6 Zoll wird dies zudem immer als *kritischer Treffer* behandelt. Ein abgestürztes Modell darf in diesem *Spielerzug* nichts mehr unternehmen.

Zu Boden gegangen und betäubt

Modelle, die im Umkreis von 1 Zoll um eine Klippe oder dergleichen *zu Boden gehen* oder *betäubt* werden, müssen einen *Initiativetest* ablegen. Wird dieser verpatzt, stürzt das Modell ab, wie bei *Überspringen* erklärt.

Verstecken

Am Ende der *Bewegungsphase* darfst du entscheiden, deine Modelle zu *verstecken*. Ein Modell kann sich nur *verstecken*, wenn es direkt an einem Geländestück steht und kein feindliches Modell eine direkte *Sichtlinie* auf ihn ziehen kann (es sei denn, dein Modell befindet sich in *Deckung*). *Fliehende*, *angreifende* oder *betäubte* Modelle dürfen sich ebenfalls nicht *verstecken*. Sage an, welche Modelle sich *verstecken* und markiere sie.
Ein *verstecktes* Modell verrät seine Position, sobald es *schießt*, *zaubert* oder sich so *bewegt*, dass ein feindliches Modell eine direkte *Sichtlinie* auf ihn ziehen kann. Es gilt von da an nicht mehr als *versteckt*.
Ein Modell, das *versteckt* ist, kann nicht als Ziel für *Angriffe*, *Beschuss* oder *Zauber* angesagt werden. Es darf eine *Angriffsbewegung* auf Gegner in 4 Zoll Umkreis ansagen und erhält in der folgenden *Nahkampfphase* einen Bonus von 1 auf die *Stärke* und den *Trefferwurf*, sofern der *Angriff* erfolgreich war. Es gilt nach dem *Angriff* allerdings nicht mehr als *versteckt* (selbst wenn dieser verpatzt wurde).

Entdecken

Am Ende der Bewegung *entdeckt* ein Modell jedes *versteckte* Modell in einem Umkreis, der seiner *Initiative* in Zoll entspricht, automatisch. Diese Modelle gelten von da an nicht mehr als *versteckt*.

Gelände

Das *Gelände* auf dem *Spielfeld* kann einen großen Einfluss auf die *Bewegung* deiner Modelle haben. Die Spieler sollten sich vor dem Spiel einigen, welches *Gelände* welchem Typ entspricht. Gelände, das nicht klassifiziert wurde, gilt als *offenes Gelände*. Es gibt folgende Geländetypen:

Offenes Gelände: *Offenes Gelände* ist die gängigste Art von *Gelände* und beinhaltet alle Arten von Straßen, Gassen, (mehr oder weniger) intakten Häusern und dergleichen. Es hat keinen Einfluss auf die Modelle, so dass alle in diesem Kapitel vorgestellten Regeln gelten.

Schwieriges Gelände: *Schwieriges Gelände* besteht meist aus Trümmern, mit Schutt überladenen Ruinen, Dächern, Gestrüpp und derartigen Dingen. Modelle, die sich während der *Bewegung* in *schwierigem Gelände* befinden (selbst wenn sie nur einen Teil ihrer *Bewegung* darin verbringen), dürfen nicht *sprinten*.

Gefährliches Gelände: *Gefährliches Gelände* ist genau das, was es aussagt: Gefährlich. Der Grund dafür könnten scharfe Felskanten, bewusst platzierte Fallen oder gar dämonische Tentakel sein, die nach den Beinen der Kämpfer greifen. *Gefährliches Gelände* wird wie *schwieriges Gelände* behandelt, allerdings muss jedes Modell, das wenigstens einen Tel seiner *Bewegung* darin verbracht hat, einen *Initiativetest* ablegen. Misslingt dieser, erleidet das Modell einen automatischen *Treffer* der *Stärke* 3. Dies kann jedoch keine *kritischen Treffer* verursachen.

Deckung: *Deckung* bietet den Kämpfern einen gewissen Schutz und umfasst Mauern, Hecken und dergleichen. Ein Modell, das einen Feind in *Deckung* im *Nahkampf attackiert*, erleidet in der ersten *Nahkampfphase* des entsprechenden *Nahkampfes* einen Abzug von 1 auf den *Trefferwurf*. Ein Modell, das einen Feind in *Deckung beschießt*, erleidet immer einen Abzug von 1 auf den *Trefferwurf*.