Panik

Es gibt viele Situationen, in denen der Überlebensinstikt eines Kämpfers überwiegt und er das Weite sucht. In folgenden Situationen musst du einen *Paniktest* ablegen:

Ein befreundetes Modell, das sich im selben *Nahkampf* befindet, wird *ausgeschaltet*. Wird der Test verpatzt, *flieht* das Modell von dem Gegner weg, der das Modell *ausgeschaltet* hat.

Der eigene *Anführer* wird im Umkreis von 6 Zoll *ausgeschaltet*. Wird der Test verpatzt, *flieht* das Modell von dem ehemaligen Standpunkt des *Anführers* weg.

Innerhalb von 6 Zoll werden in einem *Spielerzug* 3 oder mehr befreundete Modelle *ausgeschaltet*. Wird der Test verpatzt, *flieht* das Modell von dem zuletzt *ausgeschalteten* Modell weg.

Ein Modell wird Ziel eines *Angriffes*, der Erfolg hätte. In diesem Fall wird der *Paniktest* automatisch verpatzt und das Modell vollführt sofort eine neue *Fluchtbewegung*. Der *Angreifer* darf in diesem Fall jedoch eine *Attacke* gegen das *fliehende* Modell durchführen (unabhängig von der tatsächlichen Anzahl der *Attacken* im *Profil*), wodurch das *fliehende* Modell unter Umständen *zu Boden geht*, *betäubt* oder *ausgeschaltet* wird. Der *Angreifer* wird die volle *Angriffsdistanz bewegt*, muss jedoch 1 Zoll hinter dem *fliehenden* Modell anhalten (nachdem die erneute *Flucht* durchgeführt wurde), sofern seine *Angriffsbewegung* hoch genug gewesen ist.

Paniktests werden am Ende der jeweiligen Phase abgehandelt, wobei immer nur ein *Paniktest* erforderlich ist, auch wenn mehrere Bedingungen gleichzeitig eintreten. Beachte, dass es auch noch andere Möglichkeiten und Situationen gibt, die einen *Paniktest* auslösen können. Die hier aufgeführten Varianten sind lediglich die gängigsten.



Raserei

Hin und wieder sind Kämpfer so wild oder fanatisch, dass sie alles um sich herum vergessen, wenn sich ihnen die Gelegenheit bietet, in den Kampf zu stürmen. Modelle in *Raserei* erhalten eine zusätzliche *Attacke*, müssen jedoch jedes feindliche Modell angreifen, das sich innerhalb ihrer normalen *Bewegungsdistanz* befindet. Kommen dafür mehrere Modelle in Frage, darfst du entscheiden, welches davon das Ziel deines *Angriffes* wird. Solange sich ein feindliches Modell innerhalb der normalen *Bewegungsreichweite* eines *rasenden* Modelles befindet, ist das *rasende* Modell *immun gegen Psychologie*. Modelle, die *zu Boden gehen* oder *betäubt* werden, verlieren ihre *Raserei* für den Rest des Spiels.

Standhaft

Einige Kämpfer sind entweder zu stolz oder zu unbesorgt, um im Angesicht von Gefahr zu weichen. Ein Modell mit der Sonderregel *Standhaft* ist *immun gegen Psychologie*, solange es sich im *Nahkampf* befindet. Beachte, dass es außerhalb eines *Nahkampfes* den normalen *Psychologieregeln* folgt.

