

Celtos Regelübersicht

Schusstabelle							
Einheits- FK	1	2	3	4	5	6	7
zu erreichen*	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+
Eine gewürfelte 1 ist immer ein Fehlschlag und eine gewürfelte 10 immer ein Treffer.							
Treffermodifikationen Fernkampf				Treffermodifikationen Nahkampf			
-1	Einheit hat sich bereits bewegt			+1	Einh. stürmt oder stürmt entgegen		
-1	Zielgröße 1			+2	Gegner in Panik		
+1	Zielgröße 4-5			-2	Einheit in Panik		
				+1	Deckung verteidigen		

Mindestwürfe für Vergleichstests							
Eigener Wert	Gegnerischer Wert						
	1	2	3	4	5	6	7
1	6+	7+	8+	9+	10	10	10
2	5+	6+	7+	8+	9+	10	10
3	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10
4	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+
5	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+
6	2+	2+	3+	4+	5+	6+	7+
7	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+

Befehlsreihenfolge	
1. Bewegen	Normale Bewegung oder Sprint (Bewegung x3 Zug endet)
2. Halten	Zug endet
3. Schießen	Kontrolle der Sichtline und Auswahl des Ziels
4. Angreifen	Sturmbewegung und Nahkampf

Moraltests	
alle:	wenn die Einheit eine Nahkampfrunde verloren hat
Verbände:	wenn die Anzahl der Modelle unter 50% der Anfangsstärke fällt. Nicht nötig im Nahkampf
Einzelmodelle:	wenn die Wunden des Modells unter 50% des Anfangswertes fallen. Nicht nötig im Nahkampf

Modifikatoren für Sammeltests	
-1	Gegner in Sichtline und mittlerer Reichweite
-2	Gegner in Sichtline und kurzer Reichweite

Auswirkungen von verpatzten Moraltests	
Über 50% Ausgangswerte:	In Panik: Kein Halten, Schießen, Stürmen oder Gegenstürmen
Unter 50% Ausgangswerte:	Flucht: Entferne die Modelle vom Spielfeld