

## TESTS (blz. 74)

Om een test te gooien moet je op een D10 gelijk aan, of minder dan, de gevraagde stat gooien. Eventuele modifiers komen bij de stat voordat je de worp maakt (niet bij de dobbelsteenworp!).

Bij CC en RC Tests is een worp van 1 automatisch raak en krijgt het doel geen Armor Test (zie *Schade*); een worp van 10 is altijd mis en beëindigt de activering van de aanval onmiddellijk.

## ACTIES & BEWEGEN (blz. 76-79)

Alle acties kosten Move Points (MP); zie hieronder.

Actie	Move Points
Bewegen (per inch)	
Open terrein	1 MP
Gebroken terrein	2 MP
Gevaarlijk terrein	3 MP
Klimmen	1 MP
Actie vasthouden	Alle MP
Ongewapende aanval	3 MP per aanval (4 MP voor Large model)
Wapen of Ability gebruiken	Zie MPC in stats of beschrijving
Richten	+½ MPC (naar boven afronden)
Uit meele terugtrekken	1 MP per poging
Springen	4 MP
Opstaan	3 MP
Voertuig in- of uitgaan	1 MP

Alleen Voertuigen	Move Points		
Bewegen (per inch)	Open	Gebroken	Gevaarlijk
Wielvoertuig	1 MP	—	—
Rupsvoertuig	1 MP	2 MP	—
Lopend voertuig	1 MP	1 MP	2 MP
Vliegtuig	1 MP	1 MP	1 MP
Draaien (per 90°)			
Light voertuig		1 MP	
Medium voertuig		2 MP	
Heavy voertuig		3 MP	

### Actie Vasthouden (blz. 76)

Een model met 8 MP of meer mogen alle MP uitgeven om z'n actie vast te houden (kan dus niks anders doen). Op elk moment voor z'n volgende activering mag het

## SPELBEURT

1. Gooi D10 voor initiatief; de hoogste worp begint.
2. De beginnende speler kiest een speler en/of eenheid die eerst moet.
3. De speler activeert een eenheid. Elke eenheid mag één keer per beurt geactiveerd worden.
  - a. Kies een model in de actieve eenheid.
  - b. Dit model kan acties ondernemen door MP uit te geven (zie tabel onder *Acties & Bewegen*).
  - c. Ga verder met 3a wanneer model klaar is. Elk model mag maar één keer per beurt geactiveerd worden.
  - d. Eenheid is klaar wanneer elk model in de eenheid geactiveerd geweest is.
4. De speler links van de actieve speler gaat verder bij stap 3. Wanneer alle eenheden van alle spelers geweest zijn begint de volgende beurt: ga verder bij stap 1.

model de actie opnemen, en krijgt dan 5 MP om een ranged combat aanval mee te doen, of een charge te ontvangen. Andere aanvallen, abilities, e.d. mogen niet gebruikt worden, en het model mag ook niet bewegen.

## RANGED COMBAT (blz. 80-85)

Mag tegen elk model dat de aanval kan zien en dat binnen bereik is van het gekozen wapen. Elk model kan zien in 180° naar z'n voorkant. De aanval geeft de benodigde MP uit en gooit een RC Test, met modifiers uit de Ranged Combat-tabel. Als de aanval raak is krijgt het doel schade.

Situatie	Modifier
Afstand (short, medium of long)	zie stats van wapen
Gericht schot	+1
Zachte dekking	+1
Harde dekking	+2 (doel krijgt ook +1 AR)
Doel is Large model	+1
In close combat schieten	
Binnen het gevecht	-1
Van buitenaf	-1 per model in gevecht
Aanval heeft actie vastgehouden	-1

Situatie (vervolg)	Modifier
Indirecte aanval	-1
Volautomatische aanval	-1
Doel is verlamd van angst	+2
Aanval is gericht op de grond (alleen aanval met blast template)	-1

## Prioriteit (blz. 71)

Als er een vijand binnen 12 inch is die niet in dekking zit, moet het dichtsbijzijnde model (afgezien van die in dekking) aangevallen worden.

## Een Melee In Schieten (blz. 84)

Dit volgt de normale regels, met -1 RC per model in de melee. Mist het schot, gooi dan D10: op 5 of minder, maak dan een aanval tegen een willekeurig model in de melee (dit kan het originele doel zijn). Mist deze aanval ook, dan is het schot helemaal mis.

## Templates (blz. 84-85)

Als een template gebruikt wordt dan worden alle modellen waarvan het voetje geheel of gedeeltelijk onder de template valt, aangevallen. Zie blz. 84-85, *VOR Rulebook*, voor meer informatie over dit soort aanvallen.

**Blast:** Mag op een model of op de grond gericht worden.

Alle modellen onder de template worden automatisch geraakt, en overlevenden moeten een Knockdown Test (blz. 80, *VOR Rulebook*) gooien. Deze template scattert als de aanval mist: gooi D10 in de buurt van het mikpunt en verplaats de template de helft van de worp in inches, in de richting van de pijl die de dobbelsteen vormt.

**Splash:** Alle modellen onder de template worden automatisch geraakt.

**Vol-Auto:** Het pijltje op de template moet naar de aanval wijzen. (Als de aanval hoger zit dan de doelen, mag de template 90° gedraaid worden.) Alle modellen onder de template krijgen een aantal aanvallen: 1 op een Small, 2 op een Medium en 3 op een Large model. Gooi aanvallen tegen elk model apart.

## Indirect Vuur (blz. 85)

Aanvallen met [**Mode:** indirect] mogen gebruikt worden tegen doelen die de aanval niet kan zien. Een ander model van de aanvallers kant moet het doel wel kunnen zien, en de afstand mag niet groter dan Medium zijn. Granaten mogen op korte afstand gegooid worden zonder dat een eigen model het doel kan zien.

## CLOSE COMBAT (blz. 85–87)

Mag alleen tussen modellen die met voetjes tegen elkaar staan. De aanvaller kiest een wapen om mee aan te vallen, geeft de benodigde MP hiervoor uit en gooit een CC Test, met modifiers uit Close Combat-tabel. Als de aanval raak is krijgt het doel schade.

Vuurwapens e.d. mogen alleen in close combat gebruikt worden als ze [**Mode**: point-blank] hebben.

Situatie	Modifier
Aanvaller heeft hogere CC	+1
Doel heeft hogere CC	-1
Charge	+1
Charge ontvangen	+1
Doel ligt op de grond	+2
Doel is verlamd van angst	+2

## Afweren (blz. 86)

Een model kan een meele-aanval afweren als het een wapen heeft met [**Mode**: parry]; dit kost geen MP. Gooi D10; als de worp hoger is dan die van de aanvaller is de aanval afgeweerd en doet geen schade.

## Charge (blz. 86)

Een charge is wanneer een model in contact met een ander model komt tijdens een beurt; de charge telt de hele beurt, maar niet in volgende beurten.

## Charge Ontvangen (blz. 86)

Een model met een vastgehouden actie mag die actie gebruiken om een meele-aanval uit te voeren op een model dat een charge uitvoert. Het model dat de charge ontvangt krijgt +1 CC en +1 Power.

## Uit Melee Terugtrekken (blz. 87)

Dit kost 1 MP per poging. Alle modellen gooien D10+Power; gooit het model dat weg wil komen het hoogste, dan is het veilig. Anders krijgt het automatisch een klap van elk model dat hoger gooide (gooi alleen voor pantser en schade).

## SCHADE (blz. 87)

Het doel gooit eerst een Armor Test; tel de **AM** (Armor Modifier) van de aanval op bij de AR van het doel. Lukt deze test dan krijgt het doel geen schade. Wordt de AR door de modifier 0 of lager, dan mislukt de test automatisch. Hierna volgt een Damage Test: trek de Body van het doel af van de Power van de aanval en tel er dan 5 bij op.

Gooi je dit of lager op D10 dan krijgt het doel de schade van de aanval. Sommige aanvallen doen meer dan 1 punt schade; indien geen Damage vermeld is bij de aanval, is het maar 1 punt.

Schade wordt afgetrokken van de Lifeforce (LIF) van het doel. Komt dit op 0 dan is het doel uitgeschakeld voor de rest van het spel.

## Dodge (blz. 87)

Dodge Tests bestaan uit D10 gooien, met +1 op de worp voor elk punt CC dat het model heeft boven de 5. Is de worp 6 of hoger dan is de dodge succesvol.

## MOREEL (blz. 88)

Gooi een Morale Test (d.w.z. een Guts Test) als een eenheid meer dan de helft van z'n modellen kwijt is, of een model meer dan 50% Lifeforce verloren heeft. Mislukt de worp, gooi dan op de tabel hieronder.

### D10 Effect

- 1–2 **Verlamd van angst!** Op volgende activering mag model of eenheid niets doen. Alle aanvallen ertegen hebben een +2 modifier.
- 3–9 **Teruggedreven!** Op volgende activering moet eenheid of model alle MP gebruiken om naar eigen begingebied te bewegen. (Beweeg naar dichtstbijzijnde dekking als een vijand in de weg staat.) Hierna is de eenheid gewoon te gebruiken.
- 10 **Vluchten!** Eenheid vlucht en wordt van tafel gehaald. Voor individuele modellen telt dit resultaat als Teruggedreven.

## VOERTUIGEN (blz. 89–91)

Voertuigen moeten MP uitgeven om tot 90° te draaien. Een Light voertuig mag onbeperkt draaien, een Medium voertuig twee keer per beurt, en een Heavy voertuig één keer per beurt.

Aanvallen kost een voertuig geen MP. Een voertuig dat tot de helft van z'n MP gebruikt om te bewegen mag al z'n wapens afvuren; een voertuig dat verder beweegt mag één wapen per beurt afvuren.

## Botsen (blz. 90)

Wanneer een voertuig op een ander model botst mag het slachtoffer een CC Test gooien; verplaats als dit lukt het model maximaal 3 inches, anders wordt het getroffen. De schade van een botsing is de Body of Power van het

voertuig (gebruik de hoogste), met een AM gelijk aan (Power ÷ 2). Na een botsing met een Light voertuig volgen normale Armor en Damage Tests, en krijgt het doel 1 punt schade.

Als het voertuig Medium of Heavy is, krijgt het doel geen Armor Test als het zelf geen voertuig is. Een Small of Medium doel is automatisch dood na een succesvolle Damage Test vanwege botsing met een voertuig; Large modellen verliezen 2 Lifeforce.

Als het voertuig botst op een ander voertuig of een Large model, dan krijgt het zelf ook schade met Power gelijk aan de Body van het doel.

## Aanvallen op Voertuigen (blz. 90–91)

Als een voertuig Shielding heeft (een getal tussen haakjes achter de Armor Rating) dan wordt dit afgetrokken van de Armor Modifier van aanvallen tegen het voertuig. De AM kan niet boven 0 uitkomen.

Krijgt een voertuig schade van een aanval, gooi dan D10 plus de Lifeforce die het voertuig tot nu toe verloren heeft en kijk in de tabel hieronder.

### Worp Effect

- 1–6 **Geen schade.**
- 7–10 **Interne schade.** Gooi op Interne Schade tabel
- 11+ **Explosie.** Voertuig ontploft [**Power**: 6, **AM**: -3, **Mode**: blast radius 3"]. Overlevende passagiers worden weggegooid volgens scatter-regels.

### Interne Schade

#### D10 Effect

- 1 **Geen schade.**
- 2–3 **Vastgelopen.** Voertuig mag niet meer bewegen.
- 4–5 **Kapot Loopwerk.** MP van voertuig gehalveerd (bij een tweede keer telt dit als Vastgelopen).
- 6–7 **Wapen Kapot.** Gooi D10; op 1–5 kiest aanvaller een wapen, op 6+ de eigenaar van het voertuig.
- 8–9 **Elektronische Schade.** Alle aanvallen van voertuig hebben -2 modifier voor de rest van het spel.
- 10 **Kettingreactie.** Het voertuig verliest nog 1 punt Lifeforce en moet weer op de eerste tabel gooien.

## Passagiers (blz. 91)

Gooi D10 als een voertuig dat passagiers vervoert interne schade oploopt; bij een worp van 1–3 (bij een open voertuig 1–6) moeten alle passagiers een Armor Test gooien, anders verliezen ze 1 punt Lifeforce.