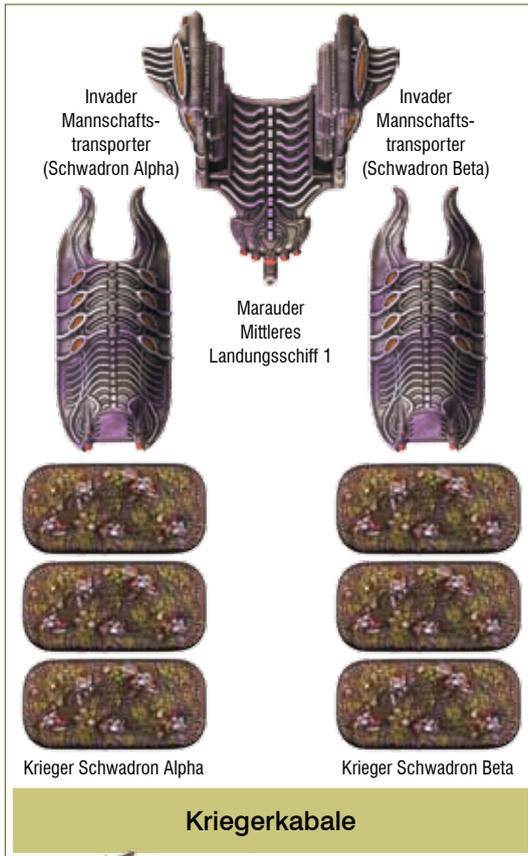


SCOURGE REFERENZBOGEN

KAMPFGRUPPE 1



KAMPFGRUPPE 2



KAMPFGRUPPE 3



| P | Bw | GM | LP | Pkt | Typ | Kat | S+F | Lz | Spezial | | | |
|---------------------------|-----|----|----|-----|---------|-------------|---------|------|---------|-----|----|---------|
| 5 | 24" | A | 3 | 41 | Flieger | Transporter | T, weit | K | - | | | |
| Waffen | | | | | E | Sch | Ge | R(V) | R(A) | BS | FB | Spezial |
| Plasmawerfer (Streufeuer) | | | | | 4 | 3 | 3+ | 6" | 6" | 12" | F | Alt-1 |
| Plasmawerfer (Fokusfeuer) | | | | | 9 | 1 | 3+ | 6" | 6" | 12" | F | Alt-1 |



| P | Bw | GM | LP | Pkt | Typ | Kat | S+F | Spezial | | | | |
|---------------|----|----|----|-----|----------|----------|-----------------|----------|------|----|-------|---------|
| 8 | 9" | A | 1 | 35 | Fahrzeug | Standard | 3/6/9, standard | Antigrav | | | | |
| Waffen | | | | | E | Sch | Ge | R(V) | R(A) | BS | FB | Spezial |
| Plasmakanone* | | | | | 11 | 1 | 2+ | 12" | 12" | 9" | F/S/R | Sturm-2 |

Sonderregel – Plasmastöß: Schüsse aus dieser Waffe richten gegen Infanterie die doppelte normale Menge an Schadenspunkten an, wenn sie direkt auf diese abgefeuert werden.



| P | Bw | GM | LP | Pkt | Typ | Kat | S+F | Spezial | | | | |
|------------------|----|----|----|-----|----------|---------------|---------|----------|------|----|-------|---------|
| 8 | 9" | A | 1 | 39 | Fahrzeug | Unterstützung | 3, weit | Antigrav | | | | |
| Waffen | | | | | E | Sch | Ge | R(V) | R(A) | BS | FB | Spezial |
| Lichtbogenwerfer | | | | | 8 | 2 | 2+/6+* | 9" | 9" | 9" | F/S/R | LA |

*** Sonderregel – Lichtbogenwerfer:** Diese Waffe verwendet einen Ge-Wert von 2+, wenn sie auf Flieger in der Luft feuert, und einen Ge-Wert von 6+ bei allen anderen Zielen.



| P | Bw | GM | LP | Pkt | Typ | Kat | S+F | Spezial |
|---|----|----|----|-----|----------|-------------|-------------|----------|
| 8 | 6" | A | 2 | 17 | Fahrzeug | Transporter | T, standard | Antigrav |

*** Sonderregel – Geschwindigkeitsschub:** Der Invader kann sich zusätzliche 3 Zoll weit bewegen, wenn er sich mit normaler maximaler Geschwindigkeit bewegen kann. Dies erhöht allerdings nicht seinen Bw-Wert, hat also keine Wirkung beim Ein- oder Ausladen etc.



| P | Bw | GM | LP | Pkt | Typ | Kat | GK | M | S+F | Spezial | | |
|---------------|----|----|----|------|------------|---------|----|------|----------|---------|-------|------------|
| 2 | 2" | - | 5 | 27** | Infanterie | Truppen | 1 | 4+ | 2/3, BaB | - | | |
| Waffen | | | | | E | Sch | Ge | R(V) | R(A) | BS | FB | Spezial |
| Plasmagewehre | | | | | 4* | 5 | 3+ | 12" | 12" | 1" | F/S/R | WR-1, Hw-7 |

*** Sonderregel – Kombiniertes Feuer:** 3 Treffer auf eine einzelne Gegnereinheit können zu einem einzelnen Treffer mit Energie 11 zusammengefasst werden.

SCOURGE REFERENZBOGEN

SUCHE NACH MISSIONSZIELEN IN GEBÄUDEN

| Größe des Gebäudes | Runden im Gebäude | | | | |
|--------------------|-------------------|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5+ |
| Winzig | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| Klein | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| Normal | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ |
| Groß | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ |

Seite 57

GEBÄUDEPROFILE

| Größe | P (Schwach) | P (Standard) | P (Verstärkt) | LP | G |
|--------|-------------|--------------|---------------|----|----|
| Mikro | 4 | 6 | 8 | 2 | 0 |
| Winzig | 4 | 6 | 8 | 4 | 3 |
| Klein | 4 | 6 | 8 | 10 | 6 |
| Normal | – | 6 | 8 | 20 | 9 |
| Groß | – | 6 | 8 | 40 | 12 |

Seite 35

GK-SCHADENSTABELLE

| Gegnerische Panzerung (P) | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---------------------------|----|----|----|----|
| Benötigter Schadenswurf | 3+ | 4+ | 5+ | 6+ |

Seite 39

IN RESERVE TABELLE

| Spielzug | 1 | 2 | 3+ |
|-----------------|----|----|----|
| Benötigter Wurf | 6+ | 4+ | 2+ |

Seite 25

SCHADENWURFTABELLE

| | | Energie der Waffe (E) | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|----|-----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | |
| Panzerung des Ziels (P) | 1 | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| | 2 | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| | 3 | | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| | 4 | | | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| | 5 | | | | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| | 6 | | | | | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| | 7 | | | | | | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| | 8 | | | | | | | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| | 9 | | | | | | | | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ | 2+ |
| | 10 | | | | | | | | | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 2+ |

Seite 31

DECKUNGS-MODIFIKATOREN

Außerhalb der Sichtlinie: Einheit kann nicht beschossen werden, wenn weniger als 10% sichtbar ist (Seite 29).

Fahrzeugdeckung: 10-50% des Zielfahrzeugs sichtbar. Malus von +2 auf den Genauigkeitswert der Waffe (Seite 29).

Infanteriedeckung: Waffen, die auf ein Ziel in Infanteriedeckung feuern, erleiden einen Malus von +1 auf das Wurfresultat, das zum Verwunden benötigt wird (Seite 32).

Sichtschutz: Waffen, die auf ein Ziel hinter Sichtschutz feuern, erleiden einen Malus von +2 auf ihren Genauigkeitswert (Seite 32).

TABELLE FÜR ZERSTÖRTE FLIEGER

| W6 Wurf | 1, 2* | 3, 4, 5 ** | 6 |
|----------|---|---|--|
| Ergebnis | Notlandung: Der Flieger wird zu Boden gezwungen und ausgeschaltet, die transportierten Einheiten überleben jedoch unbeschadet. | Bruchlandung: Eine hässliche und finale Rückkehr zur Erde. Jede transportierte Einheit wird bei einem W6-Wurf von 4+ zerstört. | In der Luft zerstört: Der Flieger wird in Stücke gerissen! Alle transportierten Einheiten werden augenblicklich vernichtet. |

Seite 48; */** Regelbuch Seite 48

TABELLE FÜR ZERSTÖRTE BODENTRANSPORTER

| W6 Wurf | 1, 2 | 3, 4, 5 | 6 |
|----------|--|--|--|
| Ergebnis | Ausgeschaltet: Der Transporter gilt in jeder Hinsicht als zerstört, aber die Einheiten in seinem Inneren überleben unbeschadet. | Schwerer Schaden: Der Transporter ist ein völligeres Wrack. Jede Einheit in seinem Inneren wird bei einem Wurfresultat von 4+ zerstört. | Explosion: Der Transporter wird in einem spektakulären Feuerball zerstört. Alle Einheiten in seinem Inneren werden sofort vernichtet. |

Seite 52