




### Unteroffizier

- Wenn er aktiviert wird, kann er **einen** der drei Veteranen-Befehle an alle sichtbaren Kämpfer innerhalb 6 Zoll geben, je ein Mal pro Runde. 
  - o +1 Zoll Bewegung (*Los! Los! Los!*)
  - o Bei Fernkampfattacken Würfelresultate von 1 wiederholen (nicht bei Mörser, Mine, taktischen Ressourcen) (*Zielt!*)
  - o Kämpfer, die angegriffen werden und sich in Deckung befinden, dürfen Würfelresultate von 1 bei ihren Verteidigungswürfen neu werfen. Sie dürfen bei dem Befehl nicht sprinten oder angreifen. (*Stellung halten!*)

### Scharfschütze

- Wenn er sich in der Runde nicht bewegt, angreift oder zurückzieht, darf er auch dann schießen, wenn er den Defensivbefehl hat.


### Vertrauter

- Stellvertreter des Unteroffiziers, falls dieser kampfunfähig wird. Er wird dann zum Anführer und kann dann wie dieser Veteranen Befehle erteilen. (*Stellvertreter*) 
- Wenn er kein Anführer ist, kann er einen noch nicht aktivierten, innerhalb 6 Zoll sichtbaren Kämpfer unmittelbar nach seiner eigenen Aktion mit GA Wert 1 aktivieren. (*Anweisung*) 

### Sprengstoffspezialist



- Kann innerhalb von 1 Zoll um den Kämpfer eine Mine legen (1AP), danach kostenlos Sprinten. Das geht nicht, wenn
  - o die Mine bereits vorher gelegt wurde.
  - o feindliche Kämpfer in Nahkampfreichweite sind.
  - o der Spezialist kampfunfähig ist.
- Mine zünden
  - o Statt einer Schießen-Aktion (1AP)
  - o Jeder Kämpfer innerhalb 3 Zoll um die Mitte des Minenmarkers ist von der Fernkampfattacke der Mine betroffen, egal ob von dort sichtbar oder nicht.
  - o Deckung vor der Minenexplosion nach den gleichen Regeln, als ob die Mine ein aktiver Kämpfer wäre.
  - o Mine wird nach Zündung entfernt.
  - o Kein Abwehrfeuer mit Minen-Fernkampfattacke.

### Zelot



- Wenn er mit einer Fernkampfattacke angegriffen wird, darf er beliebige Verteidigungswürfel neu werfen.
- Befreundete Kämpfer innerhalb 3 Zoll dürfen im Nah- und im Fernkampf ein einzelnes Würfelresultat von 5+ als kritischen Treffer zählen. 

 Synergie-Aktion: Kameradenhilfe

### Sanitäter

- Kann ein Mal pro Runde einen befreundeten und für ihn sichtbaren Kämpfer innerhalb 3 Zoll wiederbeleben. 
  - o Weder Sani noch Kämpfer dürfen in Nahkampfreichweite zum Gegner stehen.
  - o Dem Kämpfer bleibt nach der Wiederbelebung ein Lebenspunkt, egal wie viele Attacken er erleiden musste.
  - o Der Kämpfer darf danach kostenlos sprinten, muss den Sprint aber innerhalb eines Zolls zum Sani beenden.
  - o Sani und Kämpfer verlieren jeweils 1 AP.
- Kann einen befreundeten und für ihn sichtbaren Kämpfer innerhalb 1 Zoll fit machen, 1AP. (*Sanitätsausrüstung*) 
  - o Der Sani darf nicht in Nahkampfreichweite zum Gegner stehen.
  - o Der Kämpfer erhält 2W3 verlorene Lebenspunkte zurück.
  - o Die Aktion geht nicht, wenn der betreffende Kämpfer vorher schon wiederbelebt wurde.

### Funker

- Befehl weitergeben (1AP), gilt für eine Runde 
  - o Alle befreundeten Kämpfer erhalten den Veteranen-Befehl, nicht nur die in 6 Zoll Umkreis um den Unteroffizier (siehe Veteranen Befehle bei Unteroffizier)
  - o Der Funker muss sich in Sichtweite und innerhalb 6 Zoll um den Befehlsgebenden befinden.
- Ein für den Funker sichtbarer befreundeter Kämpfer innerhalb 6 Zoll erhält einen zusätzlichen AP. (*Signal*) 
  - o Der Funker darf nicht in Nahkampfreichweite zum Gegner stehen.
  - o Dem Funker wird 1 AP abgezogen.


### Nahkämpfer

- Kann ein Mal pro Runde einen normalen Treffer, den er im Nahkampf erleidet, ignorieren.

### Abgehärteter Veteran

- Jeder verlorene Lebenspunkt kann mit einem Würfelwurf von 5+ wiederhergestellt werden.
- Kann beliebige Modifikatoren auf seine APG ignorieren.

### Beobachter

- Kann einem befreundeten (und bereiten) Kämpfer innerhalb von 2 Zoll (mit GA1) ein Ziel zuweisen (*Beobachter 2AP*). 
  - o Ziel und befreundeter Kämpfer müssen beide für den Beobachter sichtbar sein.
  - o Der befreundete Kämpfer darf nicht in Nahkampfreichweite zum Gegner stehen.
  - o Der befreundete Kämpfer kann einen feindlichen Kämpfer so attackieren, als hätte das Ziel den Offensivbefehl.