

HALO: FLASHPOINT • REFERENZBOGEN (AKTIONEN & KAMPF)

1. AKTIVIERUNG & AKTIONEN Modelle im aktiven Zug erhalten entweder 1 lange Aktion oder bis zu 2 verschiedene kurze Aktionen. Alternativ ohne Aktionen als 'Aktiviert' markieren.

Aktion	Typ	Beschreibung / Effekt
Aufstehen (Stand Up)	Kurz	Wechselt aus dem Zustand 'Geduckt' in den normalen Stand. Crouch bzw. Pin-Marker entfernen.
Ducken (Crouch)	Kurz	Geht in Deckung. Markierung mit Crouch-Token. Erhöht Überlebens- und Fernkampf-Pool.
Hilfsaktion (Auxiliary)	Kurz	Interaktion mit Missionszielen, Gegenstände aufheben oder Spezialausrüstung nutzen.
Schießen (Shoot)	Kurz	Führt eine Fernkampf-Attacke auf ein sichtbares Zielmodell durch (siehe Tabelle 2).
Vorrücken (Advance)	Kurz	Taktische Bewegung um den Standard-Bewegungswert. Richtungswechsel und Klettern erlaubt.
Ansturm (Assault)	Lang	Führt einen Nahkampfangriff gegen ein gegnerisches Modell im selben Cube durch.
Sprinten (Sprint)	Lang	Maximale Vorwärtsbewegung über große Distanz. Keine weiteren Aktionen erlaubt.

2. FERNKAMPF (SHOOT) Angreifer würfelt einen Fernkampf-Test (3W6), das Ziel gleichzeitig einen Überlebens-Test (3W6).

Fernkampf-Test (Angreifer) • 3W6 (X)	Überlebens-Test (Ziel) • 3W6 (X)
+2 Würfel — Freie Sicht (Clear Shot): Unbehinderte Sichtlinie. +1 Würfel — Erhöhte Position (High Ground): Angreifer steht höher. +1 Würfel — Geduckt (Crouched): Angreifer besitzt Crouch-Marker. -2 Würfel — Eigenbeschuss (Friendly Fire): Freund im selben Cube.	+1 Würfel — Geduckt (Crouched): Das Zielmodell ist geduckt.

3. NAHKAMPF (ASSAULT) Angreifer würfelt einen Kampf-Test (3W6) gegen ein Modell im selben Cube. Das Ziel würfelt einen Überlebens-Test (3W6).







Kampf-Test (Angreifer) • 3W6 (X)	Überlebens-Test (Ziel) • 3W6 (X)
+2 Würfel — Angreifer hat sich direkt in dieser Aktivierung hineinbewegt. +1 Würfel — Ein weiteres befreundetes Modell im selben Cube. +1 Würfel — Das gegnerische Modell ist bereits verwundet (Injured). +1 Würfel — Das gegnerische Modell war zu Beginn Pinned.	+1 Würfel — Ein weiteres befreundetes Modell im selben Cube. +1 Würfel — Das gegnerische (angreifende) Modell ist verwundet (Injured).

HALO: FLASHPOINT • REFERENZBOGEN (BEFEHLSWÜRFEL)

4. BEFEHLSWÜRFEL-PHASE (COMMAND DICE) Am Anfang jeder Runde werfen beide Spieler ihre Befehlswürfel (Command Dice) und nutzen sie, um ihr Einsatzteam (Fireteam) zu verstärken.

Schritt	Regel & Auswirkung des Schlüsselworts Taktiker (n) / Tactician (n)
1. Werfen (Roll)	Beide Spieler werfen standardmäßig 2 Befehlswürfel, plus zusätzliche Würfel durch Taktiker (n) Modelle.
2. Wiederholen (Reroll)	Mit Taktiker-Modellen darfst du bis zu (n) Befehlswürfel zeitgleich neu werfen (Startspieler beginnt). Ergebnis ist bindend.
3. Platzieren (Place)	Würfel am Spielfeldrand bereitlegen. Sie verfallen am Rundenende. Ausnahme: Mit Taktiker-Modellen darfst du bis zu (n) ungenutzte Würfel in die nächste Runde übernehmen.

5. NUTZUNG DER BEFEHLSWÜRFEL (USING COMMAND DICE) Ausgegebene Würfel gewähren 'Gratis-Aktionen' (free actions), die nicht gegen das normale Aktions-Limit zählen.

Symbol / Effekt	Zeitpunkt (Wann)	Auswirkung (Was)
+1 Modell	 Nach Aktivierungs- Ende (Zug 2+) / Endphase	Zweites Modell ohne Aktivierungs-Token aktivieren. Alternativ in Endphase: Initiative stehlen (Balance Update 10/2025). Wer zuletzt stiehlt, entscheidet.
Würfel-Symbol (Dice)	 Vor dem Würfeln eines Tests	Füge einem Fernkampf-, Kampf- oder Überlebens-Test +1 Würfel hinzu. Beliebig viele kombinierbar, Ansage zwingend vor dem Wurf.
Vorrücken (Advance)	 1x pro Aktivierung	Gratis-Bewegung exakt 1 Cube weit, unabhängig vom Speed. Nicht bei Speed '-' erlaubt. Nutzbar nach regulärem Sprint.
Schießen (Shoot)	 1x pro Aktivierung	Gratis-Fernkampfaktion. Unabhängig von Waffentyp (Kurz/Lang). Erlaubt nach regulärer Schuss-Aktion.
Ansturm (Assault)	 1x pro Aktivierung	Gratis-Nahkampfaktion (Assault) gegen einen Feind im selben Cube. Erlaubt nach regulärem Assault.
Sonderbefehl	 1x pro Aktivierung	Aktiviert den fraktions- oder teamspezifischen Sonderbefehl deines Fireteams. Zählt nicht gegen Aktions-Limits.

6. WICHTIGE EINSCHRÄNKUNG (LIMITATIONS)

Aktions-Limitierung pro Aktivierung: Ein Modell darf während seiner Aktivierung nur maximal eines der Bewegungs- oder Angriffs-Ergebnisse (Advance, Shoot oder Assault) nutzen. Beispiel: Wer ein Gratis-Schießen (Shoot) nutzt, darf in derselben Aktivierung kein Gratis-Vorrücken (Advance) mehr wählen.