

AUSRÜSTUNG

Gegenstand	Kurzfunktion	Kosten	Setting
Bajonett	Nach mindestens 5 cm direktem Anlauf +1 W6 auf den folgenden Nahkampfangriff	1	H M
Brandbombe (Molotow)	Kleine Rundscha-blone · 5 W6 · brennende Zone	1	M SF
Dynamit	Kleine Rundscha-blone · 6 W6	1	H M
Handgranate	Kleine Rundscha-blone · 5 W6	1	M SF
Jetpack	Flugbewegung 15 cm	1	SF
Kampfrüstung	Ausweichen und Verteidigung +1 W6	2	M SF
Kletterausrüstung	Klettern bis 20 cm	1	H M SF
Medi-Pack	Heilt bei erfolgreicher Widerstandsprobe 2 LP	2	M SF
Medi-Pack, groß	Heilt bei erfolgreicher Widerstandsprobe 3 LP	3	SF
Powerrüstung	Starker Schutz, Bewegung -3 cm	3	SF
Rüstung (leicht)	Ausweichen und Verteidigung +1 W6	2	H M SF
Rüstung (schwer)	Starker Schutz, Bewegung -3 cm	3	H M SF
Schild	Verteidigung +1 W6	1	H M SF
Schnaps	1 AP, Werte verändert bis Spielende	1	H M SF
Sprengladung (klein)	Öffnet oder zerstört Szenarioobjekte	2	M SF
Verbandskasten	Heilt bei erfolgreicher Widerstandsprobe 1 LP	1	H M SF
Zielfernrohr	Reichweite +15 cm; bei Verwendung nur 1 Schuss	1	M SF

Settingkürzel: H = Historisch · M = Moderne · SF = Science-Fiction

Medizinische Behandlung

3 AP · beendende Aktion · Nach erfolgreicher Widerstandsprobe heilt der verwendete Gegenstand die in der Tabelle angegebenen Lebenspunkte und wird anschließend abgestrichen.