

UNIVERSAL TABLETOP PRÄSENTIERT

ERBARMUNGSLOS

Ein universelles Tabletop-Regelwerk



GRUNDREGELWERK – Version 3.5

Ehrfürchtige Leere



UNIVERSAL Tabletop – ERBARMUNGSLOS

Version 3.5 - 02.08.2026

In Kooperation mit

HIER KÖNNTE IHR NAME STEHEN!

Illustrationen wurden mit Unterstützung von ChatGPT überarbeitet.

*Ihr habt mitgedacht, ausprobiert, diskutiert
und das Spiel mit Leben gefüllt.*

*Danke für euren Einsatz, eure Geduld
und euren Scharfsinn!*

*Ein besonderer Dank gilt
Sepp, Michel, Max, Jan, Christian und Joachim*

*sowie den Schülerinnen und Schülern meiner Nerd-AG:
Noah, Jonte, Darina, Emma, Hannah und Nele*

INHALTSVERZEICHNIS

ERBARMUNGSLOS	6
EINLEITUNG	7
SPIELVORBEREITUNG	9
GRUNDMECHANIKEN	12
SPIELRUNDENABLAUF	14
AKTIONEN	23
FERNKAMPF	29
Ablauf eines Fernkampfangriffs	29
NAHKAMPF	39
Ablauf eines Nahkampfs	40
BASISWERTE	44
BANDE ERSTELLEN	46
FERTIGKEITEN	52
Fertigkeitenliste	53
WAFFEN	56
Waffenliste	59
AUSRÜSTUNG	73
Ausrüstungstabelle	73
DIE MCGRAW-BANDE	82
SZENARIEN	88
Szenario 1: Offenes Gefecht	90
Szenario 2: Gebietskontrolle	94
Szenario 3: Die verlorene Beute	98
Szenario 4: Der Überfall	102
ANHANG	106
Kopiervorlagen	113
STICHWORTVERZEICHNIS	115

ERBARMUNGSLOS

Erbarmungslos hält die Welt den Atem an.

Nicht zum ersten Mal – und sicher nicht zum letzten. Es ist dieser Moment davor. Davor, wenn alles noch möglich scheint, obwohl du längst weißt: Das hier wird niemand vergessen. Kein Zurück, kein Frieden mehr. Nicht heute.

Die Sonne hängt bleiern am Himmel, oder ist es der Rauch vom letzten Feuer? Vielleicht ist es auch nur Staub, aufgewirbelt von Stiefeln und schlurfenden Schritten. Selbst der Wind scheint sich ducken zu wollen, um nicht aus Versehen der Erste zu sein, der das Schweigen bricht.

Irgendwo quietscht ein loses Blech im Takt der Stille, das letzte Geräusch vor dem Knall. Du spürst es im Magen – dieses flaue Gefühl, wenn man weiß: Gleich wird geschossen. Vielleicht bist du der Erste, der schießt. Vielleicht der Letzte, der stehen bleibt.

Niemand sagt mehr ein Wort. Worte sind hier längst aufgebraucht, wie Munition nach dem letzten Feuergefecht. Blicke reichen. Kurze, harte, unausweichliche Blicke. Man kennt sich – oder man hat sich schon mal ins Visier genommen. Die einen verteidigen, was sie glauben, die anderen holen sich, was sie brauchen. Und dann gibt's noch jene, die einfach nichts mehr zu verlieren haben.

Drüben, auf der anderen Seite, ist es genauso. Dieselbe Anspannung. Dieselbe Entschlossenheit. Vielleicht andere Gründe – aber dieselbe Aussicht: Blut. Staub. Entscheidungen, die nicht mehr rückgängig zu machen sind.

Und irgendwo in dieser stillen Hölle aus Erwartung mischt sich noch ein anderes Gefühl. Kein Mut – sondern Klarheit. Es wird gekämpft. Jetzt. Hier. Es wird geschossen, geschrien, gefallen. Nicht für Ruhm. Nicht für Ehre. Sondern weil es so weit ist.

Die Gegner stehen da draußen. Verdammt nah. Verdammt echt. Auch sie warten. Noch.

Dann ein Schatten. Eine Bewegung.

Ein Atemzug zu lang.

Eine Karte wird gespielt.

Ein Schuss fällt – Würfel rollen.

Und alles bricht los.

Es geht nicht um Ruhm. Nicht um Helden.

Nur ums Überleben.

Erbarmungslos bricht die Hölle los!

EINLEITUNG

Erbarmungslos ist ein schnelles, taktisches Skirmish-Tabletop für zwei oder mehr Spieler.

In einem Skirmish-Tabletop führt jeder Spieler eine kleine Gruppe individuell ausgerüsteter Figuren. Die Figuren werden einzeln bewegt und handeln unabhängig voneinander. Große geschlossene Einheiten oder Regimenter stehen nicht im Mittelpunkt.

Bei einem Tabletop-Spiel werden Miniaturen auf einer gestalteten Spielfläche bewegt. Gebäude, Mauern, Wälder und andere Geländestücke bilden das Schlachtfeld. Entfernungen werden mit einem Maßband gemessen, während Würfel, Karten und Regeln darüber entscheiden, was den Figuren gelingt.

Die Miniaturen bewegen sich frei über die Spielfläche und nicht auf vorgegebenen Feldern. Die Spieler führen ihre Miniaturen abwechselnd, messen Bewegungen und Reichweiten und versuchen, die Ziele des jeweiligen Szenarios zu erfüllen. Dabei kann es darum gehen, Gegner auszuschalten, einen Ort zu sichern, einen Gegenstand zu bergen oder eine andere Miniatur zu retten.

Jede Miniatur stellt im Spiel eine Figur dar. Die Miniatur ist das Modell auf dem Spielfeld. Als Figur besitzt sie Spielwerte, Ausrüstung, Lebenspunkte und besondere Fähigkeiten.

Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über eine kleine Bande, einen Trupp oder eine andere Gruppe von Kämpfern und führt sie durch ein Gefecht, bei dem jede Entscheidung zählt.

Erbarmungslos ist nicht an eine bestimmte Epoche oder Welt gebunden. Ob Wilder Westen, Weltkrieg, Endzeit, Gegenwart oder Science-Fiction: Die Grundregeln bleiben dieselben. Du entscheidest, wie deine Welt aussieht und wer sich darin gegenübersteht.

Das Basisregelwerk legt seinen Schwerpunkt auf Settings mit Schusswaffen, Schießereien und Feuergefechten. Nahkampf gehört selbstverständlich zum Spiel, steht hier aber nicht allein im Mittelpunkt. Fantasy sowie stärker nahkampforientierte mittelalterliche und historische Settings werden später in einer eigenen Erweiterung ausführlicher behandelt.

Macht das Spiel zu eurem Spiel

Die Regeln von Erbarmungslos sind kein unveränderliches Gesetz. Sie bilden ein gemeinsames Fundament, auf dem ihr eure Partien aufbauen könnt.

Ihr dürft Regeln anpassen, erweitern oder durch eigene Hausregeln ergänzen, wenn dies besser zu euren Miniaturen, eurem Gelände oder eurem Szenario passt. Wichtig ist nur, dass alle Spieler vor der Partie wissen, welche Änderungen gelten, und ihnen zustimmen.

Probiert Dinge aus, verworft, was nicht funktioniert, und behaltet, was eure Spiele besser macht. Erbarmungslos soll euch Möglichkeiten geben, nicht einschränken.

Gespielt wird mit Miniaturen, sechsseitigen Würfeln und einem klassischen Kartendeck. Die Karten bestimmen Initiative und Aktionspunkte. Die Würfel entscheiden, ob Schüsse treffen, Angriffe gelingen oder eine Figur standhält.

Doch Glück allein reicht nicht. Bewegung, Deckung, Reihenfolge und der richtige Einsatz deiner Karten entscheiden oft mehr als ein einzelner guter Wurf.

Jede Figur ist zugleich Kämpfer, Risiko und wertvolle Ressource. Ein Schritt zu weit, eine Karte zu früh oder ein Angriff im falschen Moment kann das ganze Gefecht kippen.

Erbarmungslos ist schnell gelernt, flexibel einsetzbar und gnadenlos im Ausgang.

Warum Erbarmungslos?

Erbarmungslos entstand aus dem Wunsch, ein Tabletop-System zu entwickeln, das schnell verstanden wird und trotzdem viele taktische Möglichkeiten bietet.

Besonders Kinder, Jugendliche und Einsteiger sollen ohne große Hürden Zugang zum Hobby finden. Miniaturen, Gelände und gemeinsames Spielen machen das Geschehen sichtbar und greifbar. Entscheidungen werden direkt erlebt, und aus wenigen Figuren entsteht schnell eine eigene Geschichte.

Gleichzeitig soll der Einstieg in das Hobby nicht an hohen Kosten scheitern. **Erbarmungslos** ist miniaturenunabhängig, kommt mit überschaubarem Material aus und steht kostenlos zur Verfügung. Wer bereits Figuren, ein Kartendeck und ein paar Würfel besitzt, kann ohne große Neuanschaffungen losspielen.

*Keine Panik.
Der eigentliche Regelteil
ist kürzer, als dieses Buch aus-
sieht.*

*Blorb und Glix – zwei Weltraumpiraten
vom Rand des Universums.*



SPIELVORBEREITUNG

Bevor die erste Kugel fliegt, braucht es ein wenig Vorbereitung. Ihr benötigt Miniaturen, Gelände, Würfel, ein Maßband und für jeden Spieler ein eigenes Kartendeck.

Dieses Kapitel zeigt euch, was auf den Tisch gehört, bevor das Gefecht beginnt.

Miniaturen

Erbarmungslos ist für Miniaturen im Maßstab von ungefähr 28 mm gedacht. Dieser Maßstab bietet eine gute Mischung aus Übersicht und Detail.

Ihr könnt auch Miniaturen in anderen Maßstäben verwenden, solange alle Entfernungen und Größenverhältnisse für alle Spieler eindeutig sind. Wichtig ist vor allem, dass jederzeit klar erkennbar bleibt, welche Figur welchen Charakter darstellt.

Ob Cowboys, Soldaten, Zombies, Gesetzlose oder futuristische Söldner auf dem Tisch stehen, spielt für die Grundregeln keine Rolle.

Erbarmungslos ist miniaturenunabhängig. Es gibt keine vorgeschriebenen oder besonderen **Erbarmungslos**-Miniaturen, die ihr zum Spielen benötigt. Verwendet einfach die Miniaturen, die ihr bereits besitzt oder die zu eurem gewählten Setting passen. Die Welt der Miniaturen ist groß genug, um für fast jede Idee etwas Passendes zu finden.

Das Kartendeck

Jeder Spieler benötigt ein eigenes vollständiges französisches Kartendeck mit 52 Karten, ohne Joker.

Die Karten werden für die Initiative, die Aktionspunkte und verschiedene besondere Effekte verwendet. Ein eigenes Deck für jeden Spieler ist wichtig, weil die Handkarten einen wesentlichen Teil der taktischen Entscheidungen bilden.

Das Spielfeld

Ein gutes Standardspielfeld für **Erbarmungslos** misst etwa 90 × 90 cm. Je nach Szenario, Figurenanzahl und verfügbarem Platz kann das Spielfeld kleiner oder größer sein.

Auf einem kleinen Spielfeld beginnen Kämpfe schneller und direkter. Größere Spielfelder bieten mehr Raum für Bewegung, Fernkampf und Missionsziele.

Gelände ist ein wichtiger Teil des Spiels. Gebäude, Mauern, Fahrzeuge, Bäume, Ruinen, Barrikaden und andere Hindernisse sorgen für Deckung und taktische Möglichkeiten.

Achtet darauf, dass das Gelände gut bespielbar bleibt. Zu wenig Gelände macht Fernkampf zu stark, zu viel Gelände kann Bewegung und Sichtlinien unnötig erschweren.

Auch ein Küchentisch mit 60 × 60 cm kann für ein kleines Szenario völlig ausreichen.

*Jeder ein eigenes Deck.
Sonst wird's Murks.*

*Küchentisch reicht.
Ausreden nicht.*

Würfel und Messwerkzeug

Für alle Proben verwendet **Erbarmungslos** sechsseitige Würfel, kurz W6. Jeder Spieler sollte ungefähr zehn W6 bereithalten.

Entfernungen und Bewegungen werden in Zentimetern gemessen. Dafür reicht ein gewöhnliches Maßband oder ein Zollstock völlig aus.

Deine Bande

Jeder Spieler führt eine kleine Gruppe individuell ausgerüsteter Figuren, die im Spiel als Bande bezeichnet wird.

Vor dem Spiel vereinbart ihr ein gemeinsames Punktelimit. Die vollständigen Regeln werden im Kapitel **Bande erstellen** erklärt.

Eine ausgewogene Bande kann Fernkampf, Nahkampf, Bewegung und besondere Fertigkeiten sinnvoll miteinander verbinden. Ihr könnt aber genauso gut bewusst einseitige oder thematische Gruppen bauen. Ob das klug ist, zeigt sich dann meist sehr schnell auf dem Spielfeld.

Spielaufbau – Zusammenfassung

Für eine Partie benötigt ihr:

- ein Spielfeld, als Standard etwa 90 × 90 cm oder 80 × 120 cm
- ausreichend Gelände und Deckung
- ungefähr zehn W6 pro Spieler
- ein Maßband in Zentimetern
- ein vollständiges Kartendeck mit 52 Karten pro Spieler
- eine Bande mit passenden Miniaturen
- optional Marker für Verwundungen, Munition und besondere Zustände

Wenn alles bereitsteht, beginnt das Gefecht. Mischt die Karten, legt die Würfel bereit und hofft, dass eure Vorbereitung besser war als die des Gegners.

Warum eigentlich Pokerkarten und Würfel?

Weil Abwechslung einfach Spaß macht.

Pokerkarten bringen ihr ganz eigenes Flair mit. Sie passen zum staubigen Saloon im Wilden Westen ebenso wie zum Kartenspiel frustrierter Soldaten im Schützengraben, zur verrauchten Pause in der Zombieapokalypse oder zur letzten ruhigen Minute vor einem Einsatz. Wo Karten gemischt werden, ist Drama selten weit entfernt. Und manchmal reicht ein Ass im Ärmel für eine Schießerei.

Die Karten sorgen aber nicht nur für Stimmung. Mit jeder ausgespielten Karte triffst du eine Entscheidung: Nutzt du sie jetzt für die Initiative, für Aktionspunkte oder hebst du sie für einen entscheidenden Moment auf?

Und die Würfel? Sechseitig, klassisch und überall zu bekommen. Vor allem aber macht es einfach Spaß, eine ganze Handvoll Würfel auf den Tisch zu werfen, Erfolge zu zählen und gemeinsam auf das Ergebnis zu warten. Mehrere Würfel fühlen sich nach einem Gefecht an. Ein einzelner Würfel fühlt sich nach Buchhaltung an.

Karten bringen Entscheidungen und Atmosphäre. Würfel bringen Chaos und dieses herrliche Klackern auf dem Tisch. Zusammen ergeben sie **Erbarmungslos**.

*Keine zehn W6?
In Omas Kniffelbecher
liegen bestimmt noch welche.*



GRUNDMECHANIKEN

Das Spielsystem von **Erbarmungslos** verbindet ein klassisches Kartendeck, sechsseitige Würfel und taktische Aktionspunkte.

Die Karten bestimmen, wer handelt und wie viele Aktionspunkte zur Verfügung stehen. Die Würfel entscheiden, ob Aktionen gelingen. Bewegung, Positionierung und der richtige Einsatz der eigenen Handkarten verbinden beides zu einem schnellen taktischen Spiel.

Das Kartensystem

Jeder Spieler verwendet ein eigenes vollständiges französisches Kartendeck mit 52 Karten, ohne Joker. Die Karten bestimmen die Initiative, die verfügbaren Aktionspunkte und verschiedene besondere Effekte.

Muss ein Spieler eine Karte ziehen und sein Nachziehstapel ist leer, mischt er seinen Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

Handkartenlimit

Du darfst höchstens fünf Karten auf der Hand haben.

Kartenwerte

Zahlenkarten entsprechen ihrem aufgedruckten Wert.

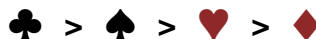
Bube = 11
Dame = 12

König = 13
Ass = 15

Kartenfarben

Haben mehrere ausgespielte Karten denselben Wert, entscheidet ihre Farbe.

Erbarmungslos verwendet dabei die aus klassischen deutschen Stichspielen bekannte Reihenfolge:



Die Karten auf deiner Hand sind eine taktische Ressource. Eine hohe Karte kann dir die Initiative sichern oder viele Aktionspunkte bringen. Sobald du sie ausspielst, steht sie dir für andere Zwecke jedoch nicht mehr zur Verfügung.

Warum zählt das Ass 15?

Ein Ass soll sich auch wie ein Ass anfühlen. Deshalb liegt es nicht nur einen Punkt über dem König, sondern zählt 15.

Der Vorsprung ist klein, kann im richtigen Moment aber entscheidend sein.

BEISPIEL

Agent Rupert Meyer hat Dimitri Kararloff in einer verlassenen Tiefgarage gestellt. Zwischen Betonpfeilern und abgestellten Fahrzeugen herrscht angespannte Stille. Beide wissen, dass die nächste Sekunde über Leben und Tod entscheiden kann.

Die Spieler bestimmen nun die Initiative.

Ruperts Spieler deckt eine Herz-Dame auf, Dimitris Spieler eine Pik-Dame.

Beide Karten besitzen den Wert 12. Da die Karten gleichwertig sind, entscheidet die Kartenfarbe. Pik steht in der Reihenfolge über Herz.

Dimitris Spieler gewinnt deshalb die Initiative und darf zuerst handeln.

Dimitri reißt die Waffe hoch und eröffnet das Feuer. Rupert wirft sich hinter die geöffnete Fahrertür eines alten Wagens, während der erste Schuss die Stille der Tiefgarage zerreißt.

Würfelmechaniken

Alle Proben in **Erbarmungslos** werden mit sechsseitigen Würfeln, kurz W6, durchgeführt.

Für eine Probe würfelst du eine bestimmte Anzahl W6. Die Anzahl ergibt sich aus dem passenden Wert der Figur sowie aus Fertigkeiten, Ausrüstung und weiteren Modifikatoren.

Erfolge

Eine gewürfelte **5 oder 6** zählt als Erfolg. Ergebnisse von 1 bis 4 sind keine Erfolge.

Modifikatoren

Positive Modifikatoren erhöhen die Anzahl der Würfel. Negative Modifikatoren verringern sie.

Vergleichende Proben

Beide beteiligten Spieler würfeln. Wer mehr Erfolge erzielt, gewinnt die Probe. Die Folgen von Sieg, Niederlage oder Gleichstand stehen im jeweiligen Regelabschnitt.

BEISPIEL

Dimitri eröffnet das Feuer auf Rupert.

Sein Spieler würfelt den Fernkampfwert von 5 W6 und erzielt:

6, 5, 5, 3, 1

Die 5 und die 6 zählen als Erfolge. Dimitri erzielt damit drei Erfolge.

Rupert verteidigt sich mit seinem Ausweichenwert von 2 W6 und erzielt:

5, 2

Rupert erzielt damit einen Erfolg.

Dimitri gewinnt die vergleichende Probe mit drei zu einem Erfolg.

Welche Folgen dieser erfolgreiche Angriff hat, wird im Kapitel **Fernkampf** erklärt.

Aktionspunkte

Aktionspunkte, kurz AP, bestimmen, wie viele Aktionen du während deines Zuges ausführen kannst. Wenn du an der Reihe bist, spielst du eine Handkarte aus. Ihr Wert entspricht den Aktionspunkten, die dir für diesen Zug zur Verfügung stehen.

Du darfst diese Aktionspunkte auf deine handlungsfähigen Figuren verteilen. Bewegung, Schießen, Nahkampf, Zielen und andere Handlungen besitzen feste AP-Kosten.

Bestimmte Aktionen beenden die Aktivierung einer Figur. Nicht verwendete Aktionspunkte verfallen am Ende deines Zuges. Mehrfache Bewegungen derselben Figur werden zunehmend teurer. Die genauen Kosten und Einschränkungen werden im Kapitel **Aktionen** erklärt.

SPIELRUNDENABLAUF

Erbarmungslos ist in klar gegliederte Spielrunden unterteilt, die jeweils einen Moment des Gefechts abbilden. In jeder Runde führen die Spieler abwechselnd Aktionen mit ihren Figuren aus. Der Ablauf folgt festen Schritten, die für Übersicht sorgen – und gleichzeitig Raum für Taktik, Tempo und überraschende Wendungen lassen.

■ 1. Karten aufziehen

Zu Beginn jeder Runde zieht jeder Spieler so viele Karten, bis er wieder fünf Handkarten besitzt.

Besitzt die Bande einen handlungsfähigen Anführer, kann sie anschließend entsprechend seiner Fertigungsstufe Handkarten austauschen. Die vollständige Beschreibung der Fertigkeit findest du im Kapitel **Fertigkeiten**.

■ 2. Initiative bestimmen

Nachdem alle Spieler ihre Handkarten aufgefüllt und mögliche Karten durch die Fertigkeit **Anführer** ausgetauscht haben, wählt jeder Spieler eine Handkarte und legt sie verdeckt vor sich ab.

Anschließend werden alle gewählten Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Der Spieler mit der höchsten Karte erhält die Initiative und beginnt die Runde.

Bei drei oder mehr Spielern führen die Spieler ihre Züge in absteigender Reihenfolge ihrer Initiativkarten aus.

Zunächst entscheidet der Kartenwert. Haben mehrere Spieler Karten mit demselben Wert ausgespielt, entscheidet die Kartenfarbe nach der bekannten Reihenfolge: Kreuz vor Pik vor Herz vor Karo.



Eine Kreuz 10 schlägt also eine Pik 10, eine Pik 10 schlägt eine Herz 10 und eine Herz 10 schlägt eine Karo 10.

BEISPIEL

Jeremiah McGraw lehnt regungslos am Brunnen in der staubigen Hauptstraße. Auf der anderen Seite des Platzes hat sich ein Revolvermann hinter der Veranda des Saloons verschanzt.

Beide Spieler decken gleichzeitig ihre Initiativkarten auf.

Jeremiahs Spieler spielt eine Kreuz 10, sein Gegner eine Pik 10.

Da beide Karten denselben Wert besitzen, entscheidet die Kartenfarbe. Kreuz steht über Pik.

Jeremiah gewinnt die Initiative.

Er zieht den Revolver keinen Wimpernschlag früher als nötig.

„Man wird alt“, murmelt er.

„Aber noch nicht langsam.“

Vollständiger Gleichstand

Haben mehrere Spieler exakt dieselbe Karte ausgespielt, zieht jeder betroffene Spieler die oberste Karte seines eigenen Kartendecks.

Die gezogenen Karten werden erneut nach Kartenwert und Kartenfarbe verglichen.

Bei einem weiteren vollständigen Gleichstand wird der Vorgang wiederholt, bis ein eindeutiger Gewinner feststeht.

Anschließend werden alle für den Stichentscheid gezogenen Karten auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Sonderfunktionen bestimmter Initiativkarten

Einige Initiativkarten lösen unmittelbar nach dem Aufdecken besondere Effekte aus. Diese Effekte gelten ab diesem Zeitpunkt bis zum Ende der aktuellen Runde.

4 – Zusätzliche Aktionspunkte

Der Spieler erhält in seinem Zug +3 AP.

3 – Nahkampfbonus

Alle eigenen Nahkampfangriffs- und Nahkampfverteidigungsproben erhalten bis zum Ende der aktuellen Runde +1 W6.

2 – Fernkampfbonus

Alle eigenen Fernkampfangriffe erhalten bis zum Ende der aktuellen Runde +1 W6.

Herz – Genesungstest

Unmittelbar nach dem Aufdecken der Initiativkarten führt der Spieler für alle eigenen kampfunfähigen Figuren jeweils einen Genesungstest durch.

Niedrige Karten sind nicht schwach. Manchmal ist es sogar klug, spät an der Reihe zu sein, denn wer zuletzt in einer Runde und in der nächsten zuerst handelt, kann zweimal hintereinander zuschlagen.

■ 3. Genesungstest

Wird eine Figur niedergeschossen oder schwer getroffen, kann sie kampfunfähig werden, ohne bereits endgültig aus dem Spiel ausgeschieden zu sein.

Spielt ein Spieler eine Herzkarte zur Bestimmung der Initiative aus, führt er unmittelbar nach dem Aufdecken der Initiativkarten für jede eigene kampfunfähige Figur einen Genesungstest durch.

Widerstandswurf

Für jeden Genesungstest würfelt der Spieler so viele W6, wie dem Widerstandswert der jeweiligen Figur entsprechen. Jede gewürfelte **5 oder 6** zählt wie üblich als Erfolg.

Mindestens ein Erfolg:

Die Figur bleibt im Spiel und ist wieder handlungsfähig.

Keine Wiederherstellung von Lebenspunkten

Ein erfolgreicher Genesungstest stellt keine verlorenen Lebenspunkte wieder her. Die Figur bleibt verwundet und behält alle bereits erlittenen Auswirkungen.

Kein Erfolg:

Die Figur scheidet endgültig aus dem Spiel aus. Ihre Miniatur wird vom Spielfeld entfernt.

Herz zeigen lohnt sich.

Eine einzige Karte kann eine ganze Bande wieder ins Gefecht bringen.

Eine durch den Genesungstest wieder handlungsfähige Figur kann im späteren Zug des Spielers normal aktiviert werden.

BEISPIEL

Rupert liegt regungslos hinter einem umgestürzten Lieferwagen. Während des letzten Feuergefechts wurde er kampfunfähig.

Zu Beginn der neuen Runde spielt sein Spieler eine Herzkarte als Initiativkarte aus.

Dadurch darf Rupert sofort einen Genesungstest durchführen.

Sein Widerstand beträgt 2 W6.

Der Spieler würfelt eine 5 und eine 2.

Mindestens ein Erfolg wurde erzielt.

Rupert stemmt sich mühsam wieder auf. Er bleibt verwundet, ist aber wieder handlungsfähig und kann später in dieser Runde wieder aktiviert werden.



■ 4. Aktivierungen und Aktionen

Nachdem die Initiative bestimmt und alle sofortigen Karteneffekte abgehandelt wurden, führen die Spieler ihre Züge in der festgelegten Reihenfolge aus. Wenn du an der Reihe bist, spielst du eine Handkarte aus. Ihr Wert entspricht den Aktionspunkten, kurz AP, die dir für diesen Zug zur Verfügung stehen. Hast du für die Initiative eine 4 ausgespielt, erhältst du zusätzlich 3 AP.

Du darfst deine Aktionspunkte auf die handlungsfähigen Figuren deiner Bande verteilen und selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden. Jede begonnene Aktivierung wird jedoch vollständig beendet, bevor die nächste Figur handelt.

Eine Figur nach der anderen

Sobald ein Spieler mit einer Figur zu handeln beginnt, führt er die gesamte Aktivierung dieser Figur vollständig aus.

Die Figur darf innerhalb ihrer Aktivierung mehrere erlaubte Aktionen durchführen, solange sie handlungsfähig ist, ausreichend Aktionspunkte zur Verfügung stehen und sie noch keine beendende Aktion ausgeführt hat.

Erst wenn die Aktivierung dieser Figur beendet ist, darf der Spieler mit einer anderen Figur seiner Bande handeln.

Zu einer Figur, deren Aktivierung bereits beendet wurde, darf der Spieler während desselben Zuges nicht zurückkehren.

Eine Aktivierung endet, wenn die Figur eine beendende Aktion ausführt oder der Spieler erklärt, dass sie keine weiteren Aktionen durchführen soll.

!

BEISPIEL

Jeremiahs Spieler aktiviert zunächst Jeremiah. Jeremiah bewegt sich hinter eine Viehtränke und führt anschließend eine weitere erlaubte Aktion aus. Danach erklärt der Spieler seine Aktivierung für beendet. Anschließend aktiviert er Cole. Auch wenn noch Aktionspunkte übrig sind, darf der Spieler in diesem Zug nicht mehr zu Jeremiah zurückkehren.

Aktionspunkte im Blick behalten

Während eines Zuges kann schnell unklar werden, wie viele Aktionspunkte bereits verbraucht wurden und wie viele noch zur Verfügung stehen. Es empfiehlt sich daher, die verbleibenden AP sichtbar festzuhalten, zum Beispiel mit einem Schieberegler, einer kurzen Notiz oder einem W20. So bleibt auch bei mehreren Figuren und aufeinanderfolgenden Aktionen jederzeit klar, wie viele Aktionspunkte noch eingesetzt werden können.

Beendende Aktionen

Einige Aktionen beenden unmittelbar die Aktivierung der ausführenden Figur. Danach darf diese Figur in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr durchführen, auch wenn noch Aktionspunkte vorhanden sind.

Der Zug des Spielers endet dadurch jedoch nicht. Verbleibende Aktionspunkte dürfen weiterhin für andere handlungsfähige Figuren verwendet werden.

Zu den beendenden Aktionen gehören:

- **Fernkampfangriff**
- **Nahkampfangriff**
- **Gegend absuchen**
- **Medizinische Behandlung**

Aktionspunkte im Überblick

- Der Wert der ausgespielten Handkarte entspricht den verfügbaren AP.
- Eine als Initiativkarte gespielte 4 gibt zusätzlich 3 AP.
- AP dürfen auf handlungsfähige Figuren verteilt werden. Jede Aktivierung wird vollständig beendet, bevor die nächste Figur handelt.
- Jede Aktion besitzt feste AP-Kosten.
- Erste Bewegungsaktion: 1 AP; zweite Bewegungsaktion: 3 AP; dritte Bewegungsaktion: 5 AP.
- Zielen: 2 AP.
- Fernkampfangriff: Kosten laut Waffenprofil.
- Nahkampfangriff: 1 AP.
- Medizinische Behandlung: 3 AP, beendende Aktion.
- Nachladen: 2 AP, nur bei optionaler Magazinregel.
- Gegend absuchen: 5 AP, sofern die Szenarioregel dies verwendet.
- Handlung durchführen: 2 AP, sofern das Szenario keine andere Angabe macht.
- Nicht verwendete AP verfallen am Ende des Zuges.
- Eine Figur darf höchstens drei Bewegungsaktionen pro Runde durchführen.
- Eine beendende Aktion beendet nur die Aktivierung der ausführenden Figur. Verbleibende AP dürfen für andere Figuren genutzt werden.

BEISPIEL

Die Weltraumschnecke Blorp ist an der Reihe. Ihr Spieler spielt eine 9 aus. Da er für die Initiative eine 4 verwendet hat, erhält er zusätzlich 3 AP und verfügt insgesamt über 12 AP.

Blorp bewegt sich für 1 AP hinter einen Versorgungstank und eröffnet anschließend für 1 AP das Feuer. Der Fernkampfangriff ist eine beendende Aktion. Blorp darf deshalb in dieser Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

Der Zug des Spielers endet jedoch nicht. Die verbleibenden 10 AP darf der Spieler weiterhin für Glix, einen Weltraum-Kopfgeldjäger, und andere handlungsfähige Figuren seiner Bande verwenden. Nicht eingesetzte AP verfallen am Ende des Zuges.



Blorp hält Rückzug weiterhin für ein theoretisches Konzept.

■ 5. Zugunterbrechungen

OPTIONALE REGEL

Optional, aber empfohlen: Erbarmungslos funktioniert auch ohne Zugunterbrechungen vollständig. Für erste Partien, Testspiele sowie Runden mit jüngeren oder unerfahrenen Spielern könnt ihr diese Regel problemlos weglassen. Sobald die Grundmechaniken sitzen, empfehlen wir sie ausdrücklich: Zugunterbrechungen verändern Timing, Kartenmanagement und taktische Entscheidungen deutlich und prägen in erfahrenen Runden den besonderen Spielfluss von **Erbarmungslos**.

Eine Zugunterbrechung erlaubt genau einen einzelnen Schuss mit einer eigenen handlungsfähigen Figur. Auch wenn die verwendete Waffe normalerweise mehrere Schüsse innerhalb eines Fernkampfangriffs erlaubt, darf bei einer Zugunterbrechung nur ein einzelner Schuss abgegeben werden.

Waffen, deren einzelner Schuss regulär mehr als 1 AP kostet, dürfen nicht für eine Zugunterbrechung verwendet werden. Eine doppelläufige Schrotflinte darf bei einer Zugunterbrechung jedoch einen einzelnen ihrer beiden Läufe abfeuern.

Mörser und Geschütze können nicht für Zugunterbrechungen verwendet werden.

Du kannst sie während einer gegnerischen Bewegung, vor einem angekündigten Nahkampfangriff oder während eines gegnerischen Fernkampfangriffs einsetzen.

Wie funktioniert eine Zugunterbrechung?

Um den Zug eines Gegners zu unterbrechen, spielst du eine oder mehrere Handkarten gleichzeitig aus.

Addiere ihre Kartenwerte. Der Gesamtwert muss mindestens so hoch sein wie der Wert der Initiativkarte des aktiven Spielers.

Ist diese Voraussetzung erfüllt, darfst du mit einer eigenen handlungsfähigen Figur sofort einen einzelnen Schuss abgeben. Nach diesem einzelnen Schuss ist die Zugunterbrechung beendet.

Anschließend kommen alle dafür ausgespielten Karten auf deinen Ablagestapel.

Der unterbrochene Zug wird danach normal fortgesetzt, sofern die gegnerische Figur noch handlungsfähig ist und ihre angekündigte Aktion weiterhin ausführen kann.

Du darfst in derselben Runde mehrere Zugunterbrechungen durchführen, solange du noch genügend Handkarten besitzt. Für jede Zugunterbrechung musst du erneut eine oder mehrere Handkarten mit einem ausreichenden Gesamtwert ausspielen.

Jede eigene Figur darf jedoch nur einmal pro Runde eine Zugunterbrechung durchführen. Für weitere Zugunterbrechungen musst du jeweils eine andere handlungsfähige Figur wählen. Jede Zugunterbrechung erlaubt genau einen einzelnen Schuss.

*Schieß jetzt,
und die Karten fehlen dir später.*

*Manchmal rettet eine Unterbrechung
die ganze Bande.*

*Manchmal kostet sie dich
den eigenen Zug.*

Ein Gefecht findet nicht wirklich in sauber getrennten Spielzügen statt. Bewegungen, Schüsse und Reaktionen geschehen nahezu gleichzeitig. Die Zugunterbrechung bildet diese unmittelbaren Reaktionen ab. Damit dieselbe Figur innerhalb dieses kurzen Zeitabschnitts nicht mehrfach auf verschiedene gegnerische Aktionen reagieren kann, darf sie pro Runde nur einmal unterbrechen.

Die dafür verwendeten Karten fehlen dir später bei der Bestimmung deiner Aktionspunkte. Hast du keine Handkarte mehr, wenn du regulär an der Reihe bist, endet dein Zug ohne weitere Aktionen.

Gleichzeitiger Schusswechsel

Unterbrichst du einen gegnerischen Fernkampfangriff, gelten dein einzelner Reaktionsschuss und der gegnerische Fernkampfangriff als gleichzeitig. Die genaue Abwicklung wird im Kapitel **Fernkampf** erklärt.

Unterbrechung von Bewegung und Nahkampf

Während einer Bewegung darf eine Zugunterbrechung an jeder tatsächlich erreichten Position der gegnerischen Miniatur erklärt werden.

Der unterbrechende Spieler darf insbesondere abwarten, bis die Miniatur eine Deckung verlässt.

Die Bewegung wird an dieser Position angehalten und der einzelne Reaktionsschuss vollständig abgehandelt. Bleibt die Figur danach handlungsfähig, setzt sie ihre noch nicht vollständig ausgeführte Bewegung anschließend fort.

Unterbrichst du eine Bewegung oder einen angekündigten Nahkampfangriff, wird dein einzelner Reaktionsschuss zuerst vollständig abgehandelt.

Wird die gegnerische Figur dadurch kampfunfähig oder scheidet aus dem Spiel aus, kann sie ihre Bewegung oder den Nahkampfangriff nicht fortsetzen.

Bleibt sie handlungsfähig, wird ihr unterbrochener Zug normal fortgesetzt.

BEISPIEL

Ein gegnerischer Sicherheitsdroide sprintet über einen schmalen Wartungssteg auf Blorp zu.

Der Gegner hat mit einer Initiativkarte im Wert von 10 die Initiative gewonnen.

Der Spieler von Blorp und Glix möchte den Zug unterbrechen. Er spielt gleichzeitig eine 7 und eine 3 aus.

Der Gesamtwert beträgt 10 und entspricht damit dem Wert der gegnerischen Initiativkarte.

Glix, der Weltraum-Kopfgeldjäger aus Blorps Bande, darf deshalb sofort einen einzelnen Schuss auf den Sicherheitsdroiden abgeben.

Anschließend werden die ausgespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt und fehlen dem Spieler später bei der Bestimmung seiner Aktionspunkte.

Der Sicherheitsdroide taumelt unter dem Treffer, während das Mündungsfeuer über den Wartungssteg zuckt.

■ 6. Rundenende und neue Runde

Nachdem alle Spieler ihre Züge abgeschlossen haben, endet die aktuelle Runde.

Nicht verwendete Handkarten bleiben auf der Hand. Anschließend beginnt eine neue Runde wieder mit Schritt 1: Karten aufziehen.

Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis eine im Szenario festgelegte Siegbedingung erfüllt ist oder die Partie auf andere Weise endet.

Je nach Szenario kann das beispielsweise die Ausschaltung der gegnerischen Bande, das Erreichen eines Missionsziels, die Rettung einer Geisel oder das Sichern eines bestimmten Ortes sein.

AKTIONEN

Dieses Kapitel beschreibt die einzelnen Aktionen, ihre Kosten und ihre besonderen Regeln.

Wie Aktionspunkte bestimmt und auf Figuren verteilt werden, wird im Kapitel **Spielrundenablauf** erklärt.

Im Folgenden werden Aktionspunkte mit AP abgekürzt.

Bewegung

Jede Figur kann pro Runde bis zu drei Bewegungsaktionen durchführen. Jede weitere Bewegungsaktion derselben Figur kostet mehr AP als die vorherige.

- Erste Bewegungsaktion: 1 AP
- Zweite Bewegungsaktion derselben Figur: 3 AP
- Dritte Bewegungsaktion derselben Figur: 5 AP

BEISPIEL

Jeremiah McGraw sprintet über die staubige Hauptstraße auf eine steinerne Viehtränke zu.

Es ist seine erste Bewegungsaktion in dieser Runde.

Sie kostet deshalb 1 AP.

Jeremiah erreicht die Deckung der Tränke und kann von dort aus seinen nächsten Zug planen.

Führt eine Figur in derselben Runde drei Bewegungsaktionen aus, kostet die erste 1 AP, die zweite 3 AP und die dritte 5 AP:

$$1 + 3 + 5 = 9 \text{ AP}$$

In der Regel bewegen sich Figuren 10 cm, Pferde und Motorräder 20 cm. Die Bewegungsreichweite kann durch Fertigkeiten wie „Schnell“ oder durch besondere Regeln des Szenarios verändert werden. Ebenso kann es sein, dass durch die optionale Sonderregel die Bewegung durch das Tragen von schwerer Rüstung verringert wird.

Pferde und Fahrzeuge

Ausführliche Regeln für Reittiere und Fahrzeuge sind im Grundregelwerk noch nicht vorgesehen.

Ihre Verwendung hängt stark vom jeweiligen Szenario, dem verwendeten Gelände und den eingesetzten Modellen ab.

Für gewöhnlich reicht es, Bewegungsreichweite und besondere Bedingungen vor Spielbeginn gemeinsam festzulegen.

In kleinen Skirmish-Partien spielen Reittiere und Fahrzeuge meist nur eine ergänzende Rolle.

Besondere Bewegungsaktionen

Springen und Klettern sind eigenständige Bewegungsaktionen. Sie zählen daher als erste, zweite oder dritte Bewegungsaktion der jeweiligen Figur und kosten entsprechend 1 AP, 3 AP oder 5 AP.

Schwieriges Gelände

Schwieriges Gelände, beispielsweise Wasser, Geröll oder dichter Wald, halbiert die Bewegungsreichweite einer Figur für die betreffende Bewegungsaktion.

Die Halbierung gilt, wenn die Figur während dieser Bewegungsaktion überwiegend schwieriges Gelände durchquert.

BEISPIEL

Glix muss durch knietiefen Kühlmittelschlamm waten, um den Maschinenraum zu erreichen.

Da sich seine Bewegung überwiegend durch schwieriges Gelände führt, wird seine Bewegungsreichweite für diese Bewegungsaktion halbiert.

Er erreicht sein ursprüngliches Ziel deshalb nicht und bleibt hinter einer dicken Rohrleitung stehen.

Springen

Springen ist eine eigenständige Bewegungsaktion.

Eine Figur kann bei einer Sprungbewegung eine Entfernung bis zur Hälfte ihrer normalen Bewegungsreichweite überwinden.

Eine Figur mit einer normalen Bewegungsreichweite von 10 cm kann also bis zu 5 cm weit springen.

Änderungen der normalen Bewegungsreichweite verändern die Sprungweite entsprechend, sofern die jeweilige Fertigkeit oder Ausrüstung nichts anderes bestimmt.

Die Sprungbewegung kostet entsprechend ihrer Position innerhalb der Runde:

- als erste Bewegungsaktion 1 AP
- als zweite Bewegungsaktion 3 AP
- als dritte Bewegungsaktion 5 AP

Vor dem Sprung muss eindeutig feststehen, dass die Figur das Ziel mit ihrer Sprungreichweite erreicht und ihre Miniatur dort sicher aufgestellt werden kann.

Reicht die Sprungweite nicht aus oder kann ihre Miniatur am Ziel nicht sicher und eindeutig platziert werden, darf der Sprung nicht durchgeführt werden.

BEISPIEL

Rupert verfolgt einen Flüchtenden über die Dächer einer Lagerhalle.
 Zunächst bewegt er sich für 1 AP bis an den Rand des Daches.
 Zwischen den Gebäuden klappt eine schmale Lücke. Die Entfernung liegt innerhalb seiner erlaubten Sprungweite.
 Rupert setzt nach und springt hinüber.
 Da der Sprung seine zweite Bewegungsaktion in dieser Runde ist, kostet er 3 AP.
 Zusammen hat Rupert für die Bewegung und den anschließenden Sprung 4 AP ausgegeben:

$$1 \text{ AP} + 3 \text{ AP} = 4 \text{ AP}$$

Klettern

Klettern ist eine eigenständige Bewegungsaktion.

Eine Figur kann bei einer Kletterbewegung eine Strecke bis zur Hälfte ihrer normalen Bewegungsreichweite überwinden.

Eine Figur mit einer normalen Bewegungsreichweite von 10 cm kann also bis zu 5 cm weit klettern.

Die Kletterbewegung kostet entsprechend ihrer Position innerhalb der Runde:

- als erste Bewegungsaktion 1 AP
- als zweite Bewegungsaktion 3 AP
- als dritte Bewegungsaktion 5 AP

Eine Kletterbewegung darf nur an einer Stelle enden, an der die Miniatur sicher und eindeutig aufgestellt werden kann.

Kann die Miniatur zwischen Ausgangspunkt und Ziel nicht sicher abgestellt werden, muss der Spieler genügend AP für mehrere unmittelbar aufeinanderfolgende Kletterbewegungen besitzen, um eine geeignete Standfläche zu erreichen.

BEISPIEL

Jeremiah McGraw möchte auf einen 8 cm hohen Balkon eines Saloons gelangen.

Seine normale Bewegung beträgt 10 cm, daher kann er pro Kletterbewegung 5 cm überwinden.

Da sich auf halber Höhe keine Fläche befindet, auf der seine Miniatur sicher stehen kann, muss er zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Kletterbewegungen durchführen.

Sind dies seine erste und zweite Bewegungsaktion, kostet das Klettern zusammen:

$$1 \text{ AP} + 3 \text{ AP} = 4 \text{ AP}$$

Treppen und Rampen

Treppen, Rampen und andere ausdrücklich zum Begehen vorgesehene Wege werden wie normale Bewegung behandelt.

Die Figur verwendet dabei ihre vollständige Bewegungsreichweite. Es gelten die normalen Kosten der ersten, zweiten oder dritten Bewegungsaktion.

Ist eine Treppe oder Rampe beschädigt, teilweise eingestürzt, zugestellt oder auf andere Weise schwer passierbar, kann sie als schwieriges Gelände gelten. Die Spieler legen dies vor dem Spiel gemeinsam fest.

Leitern und Kletterhilfen

Leitern, Seile und ähnliche senkrechte Kletterhilfen werden als Klettern behandelt.

Die Figur bewegt sich dabei bis zur Hälfte ihrer normalen Bewegungsreichweite und verwendet die normalen Kosten der jeweiligen Bewegungsaktion.

Kann die Miniatur nicht sicher auf halber Höhe abgestellt werden, muss die Figur genügend AP besitzen, um die nächste geeignete Standfläche mit unmittelbar aufeinanderfolgenden Kletterbewegungen zu erreichen.

Gelände gemeinsam festlegen

Tabletop-Gelände kann sehr unterschiedlich gebaut sein. Die Spieler sollten deshalb vor dem Spiel gemeinsam festlegen, welche Flächen betreten werden können, wo Miniaturen sicher aufgestellt werden können und welche Geländeteile als Treppen, Rampen, Leitern oder Kletterstrecken gelten.

Im Zweifelsfall gilt eine Position nur dann als erreichbar, wenn die Miniatur dort sicher und eindeutig platziert werden kann.

Kleine Hindernisse

Kleine Hindernisse wie niedrige Mauern, Zäune oder Fensterbrüstungen können während einer normalen Bewegungsaktion überwunden werden.

Das Überwinden des Hindernisses ist keine eigene Bewegungsaktion, erhöht die Kosten der aktuellen Bewegungsaktion jedoch um 1 AP.

Die Spieler legen anhand des verwendeten Geländes gemeinsam fest, was als kleines Hindernis gilt.

BEISPIEL

Blorp gleitet auf einen niedrigen Versorgungsschacht zu.

Während seiner Bewegung muss er sich über das Hindernis hinweg-schieben.

Da der Versorgungsschacht als kleines Hindernis gilt, kostet diese Bewegungsaktion zusätzlich 1 AP.

Überwindet eine Figur ein niedriges Hindernis, kostet die erste Bewegungsaktion 2 AP, die zweite 4 AP und die dritte 6 AP:

$$1 \text{ AP} + 1 \text{ AP} = 2 \text{ AP}$$

$$3 \text{ AP} + 1 \text{ AP} = 4 \text{ AP}$$

$$5 \text{ AP} + 1 \text{ AP} = 6 \text{ AP}$$

Weitere Aktionen

Neben Bewegungen können Figuren zahlreiche weitere Aktionen durchführen. Einige davon, insbesondere Fernkampf und Nahkampf, werden in eigenen Kapiteln ausführlich erklärt. Die folgende Tabelle zeigt ihre grundlegenden AP-Kosten sowie weitere häufige Aktionen.

Aktion	Kosten	Hinweis
Zielen	2 AP	+1 W6 auf den ersten Schuss des nächsten Fernkampfangriffs
Fernkampfangriff	laut Waffenprofil	–
Nahkampfangriff	1 AP	–
Medizinische Behandlung	3 AP	beendende Aktion
Nachladen einer Waffe	2 AP	nur bei optionaler Magazinregel
Auf- oder Absteigen / Ein- oder Aussteigen	1 AP	–
Handlung durchführen	2 AP	–
Neuausrichtung und Abfeuern einer schweren Waffe	gemäß Waffenregel	–
Gegend absuchen	5 AP	beendende Aktion

Handlung durchführen

Manche Szenarien verlangen besondere Handlungen, die nicht durch eine andere Aktion abgedeckt sind. Dazu kann beispielsweise gehören, eine Tür aufzubrechen, einen Hebel zu betätigen, eine Maschine zu starten, eine Bombe zu entschärfen, einen Gegenstand zu sichern oder eine vergleichbare Aufgabe zu erledigen.

Eine solche Handlung kostet normalerweise 2 AP, sofern das Szenario nichts anderes bestimmt.

Ob zusätzliche Voraussetzungen, Proben oder besondere Folgen gelten, wird im jeweiligen Szenario festgelegt.

Gegend absuchen

In manchen Szenarien können Figuren einen bestimmten Bereich nach Gegenständen, Hinweisen, Beute oder Missionszielen durchsuchen.

Das Absuchen einer Gegend kostet 5 AP und ist eine beendende Aktion.

Welche Bereiche abgesucht werden können, was dort gefunden werden kann und welche weiteren Voraussetzungen gelten, bestimmt das jeweilige Szenario.



Alte Rollenbilder sterben manchmal schneller.

FERNKAMPF

Ein Fernkampfangriff wird ausgeführt, wenn eine handlungsfähige Figur mit einer Fernkampfwaffe auf ein gültiges Ziel schießt.

Ein Fernkampfangriff kostet normalerweise 1 AP und ist eine beendende Aktion. Bestimmte Waffen können abweichende AP-Kosten oder besondere Regeln besitzen. Diese Ausnahmen werden bei der jeweiligen Waffe im Kapitel **Waffen** erklärt.

Ablauf eines Fernkampfangriffs

Mehrere Schüsse pro Aktion

Manche Waffen erlauben innerhalb einer Fernkampfaction mehrere Schüsse. Jeder Schuss wird einzeln und vollständig abgehandelt. Erst nachdem Ziel, Angriffswurf, Ausweichen, Schaden und mögliche Folgen des ersten Schusses bestimmt wurden, wird der nächste Schuss durchgeführt.

Die Schüsse dürfen auf dasselbe oder auf unterschiedliche gültige Ziele abgegeben werden.

■ 1. Ziel und Reichweite prüfen

Vor einem Fernkampfangriff darf der Spieler die Entfernung zwischen Schütze und gewünschtem Ziel messen.

Für das Messen werden keine AP ausgegeben.

Anschließend entscheidet er, ob er den Fernkampfangriff durchführen möchte.

Das Ziel muss sich innerhalb der Reichweite der verwendeten Waffe befinden und für den Schützen sichtbar sein.

Liegt das Ziel außerhalb der Reichweite, kann der Spieler ein anderes Ziel wählen oder auf den Fernkampfangriff verzichten.

Klare Reichweiten

Erbarmungslos verwendet keine Reichweitenbereiche wie nah, mittel oder weit. Jede Waffe besitzt eine feste Reichweite.

Entfernungen dürfen vor dem Angriff gemessen werden. Dadurch entsteht kein Vorteil für Spieler, die das Gelände gebaut haben oder seine Maße besonders gut kennen.

Die feste Reichweite hält den Fernkampf übersichtlich und vermeidet zusätzliche Modifikatoren.

■ 2. Angriffswurf

Der Schütze würfelt so viele W6, wie seinem Fernkampfwert entsprechen.

Fertigkeiten, Ausrüstung und andere Modifikatoren können die Anzahl der Würfel verändern.

Jede gewürfelte 5 oder 6 zählt als Erfolg.

BEISPIEL

Rupert entdeckt Dimitri zwischen abgestellten Lieferwagen. Bevor er angreift, misst sein Spieler die Entfernung. Dimitri befindet sich innerhalb der Reichweite von Ruperts Pistole und ist für ihn sichtbar. Ruperts Spieler entscheidet sich deshalb, den Fernkampfangriff durchzuführen.

Rupert besitzt einen Fernkampfwert von 7 W6. Sein Spieler würfelt:

6, 6, 5, 5, 4, 2, 1

Die beiden 6en und die beiden 5en zählen als Erfolge. Rupert erzielt insgesamt vier Erfolge.

Wie erfolgreich der Angriff tatsächlich ist, entscheidet sich erst nach Dimitris Gegenwurf.

■ 3. Ausweichen und Deckung

Das Ziel verteidigt sich mit seinem Ausweichenwert.

Ausweichen bedeutet nicht zwingend, dass eine Figur einer Kugel oder einem Geschoss buchstäblich zur Seite springt. Der Wert fasst Bewegung, Reaktion, Körperhaltung und das Ausnutzen der unmittelbaren Umgebung zusammen.

Das Ziel würfelt so viele W6, wie seinem Ausweichenwert entsprechen. Deckung, Ausrüstung und andere Modifikatoren können die Anzahl der Würfel erhöhen oder verringern.

Jede gewürfelte 5 oder 6 zählt als Erfolg.

Deckung

Befindet sich zwischen Schütze und Ziel ein geeignetes Geländestück, erhält das Ziel zusätzliche W6 auf seinen Ausweichwurf. Die Höhe des Bonus hängt davon ab, wie stark die Miniatur des Ziels geschützt und verdeckt ist.

Leichte Deckung liegt vor, wenn ein Geländestück die Miniatur des Ziels teilweise verdeckt oder dem Schützen die Sicht erschwert.

Schwere Deckung liegt vor, wenn ein großer Teil der Miniatur des Ziels durch ein massives Geländestück geschützt wird und nur eine kleinere Zielfläche sichtbar bleibt.

Sehr schwere Deckung gilt nur bei besonders geschützten Feuerstellungen wie Schießscharten, Bunkeröffnungen oder vergleichbaren befestigten Positionen.

Deckung	Bonus	Typische Beispiele
Leichte Deckung	+1 W6	Zaun, Buschwerk, Gebäudeecke, Fahrzeug, niedrige Mauer, Fensterahmen oder eine andere teilweise Verdeckung
Schwere Deckung	+2 W6	hohe massive Mauer, Sandsackstellung, massive Barrikade, stark verdeckte Position in einem Fenster oder einer Türöffnung
Sehr schwere Deckung	+3 W6	Schießscharte, Bunkeröffnung, befestigte Feuerstellung oder eine andere ausdrücklich für den geschützten Beschuss gebaute Position

Steht eine Miniatur frei oder wird sie durch kein Geländestück teilweise verdeckt, erhält die zugehörige Figur keinen Deckungsbonus.

Eine Position gilt nicht allein deshalb als schwere oder sehr schwere Deckung, weil sie sich innerhalb eines Gebäudes befindet.

Deckung muss zwischen Schütze und Ziel liegen und das Ziel zumindest teilweise verdecken.

Im Zweifelsfall entscheiden die Spieler gemeinsam vor dem Würfelwurf, ob keine, leichte, schwere oder sehr schwere Deckung vorliegt.

BEISPIEL

Rupert hat bei seinem Fernkampfangriff vier Erfolge erzielt.

Dimitri steht zwischen abgestellten Lieferwagen und erhält dadurch leichte Deckung.

Sein Ausweichenwert beträgt 2 W6. Durch die leichte Deckung erhält er zusätzlich 1 W6 und würfelt insgesamt 3 W6.

Dimitris Spieler würfelt:

5, 2, 1

Die 5 zählt als Erfolg. Dimitri erzielt damit einen Erfolg.

Erst anschließend werden Ruperts vier Erfolge und Dimitris ein Erfolg miteinander verglichen.

■ 4. Erfolge vergleichen, Schaden und Lebenspunkte

Beide Spieler vergleichen ihre erzielten Erfolge.

Hat das Ziel gleich viele oder mehr Erfolge als der Schütze, verfehlt der Fernkampfangriff.

Hat der Schütze mehr Erfolge als das Ziel, trifft der Angriff. Das Ziel erleidet so viele Schadenspunkte, wie die Differenz zwischen den Erfolgen des Schützen

und des Ziels beträgt. Die verlorenen Lebenspunkte werden sofort vom aktuellen Lebenspunktstand der Figur abgezogen.

Sinkt eine Figur dadurch auf 0 Lebenspunkte, ist sie tot, verblutet oder auf andere Weise endgültig ausgeschieden. Ihre Miniatur wird sofort vom Spielfeld entfernt. Negative Lebenspunkte werden nicht verwaltet. Für die ausgeschiedene Figur werden weder Widerstandsprobe noch Genesungstest durchgeführt.

Besitzt die Figur danach noch mindestens 1 Lebenspunkt, bleibt sie zunächst im Spiel und führt anschließend eine Widerstandsprobe durch.

BEISPIEL

Rupert hat vier Erfolge erzielt, Dimitri einen Erfolg. Die Differenz beträgt 3. Dimitri verliert deshalb 3 Lebenspunkte:

$$4 - 1 = 3 \text{ Schadenspunkte}$$

Die verlorenen Lebenspunkte werden sofort von Dimitris aktuellem Lebenspunktstand abgezogen.

Besitzt Dimitri danach noch mindestens 1 Lebenspunkt, bleibt er zunächst im Spiel und muss anschließend eine Widerstandsprobe durchführen.

Würden Dimitris Lebenspunkte durch den Treffer auf 0 sinken, würde er sofort endgültig aus dem Spiel ausscheiden und seine Miniatur vom Spielfeld entfernt.

■ 5. Widerstandsprobe und Kampfunfähigkeit

Hat ein Fernkampfangriff mindestens 1 Schadenspunkt verursacht und besitzt die getroffene Figur danach noch mindestens 1 Lebenspunkt, führt sie eine Widerstandsprobe durch.

Der Spieler würfelt so viele W6, wie dem Widerstandswert der Figur entsprechen. Jede gewürfelte 5 oder 6 zählt als Erfolg.

Mindestens ein Erfolg:

Die Figur bleibt handlungsfähig.

Kein Erfolg:

Die Figur wird kampfunfähig. Ihre Miniatur wird auf die Seite gelegt.

Kampfunfähigkeit und Genesung

Eine kampfunfähige Figur bleibt mit ihrem aktuellen Lebenspunktstand im Spiel, kann aber keine Aktionen und keine Zugunterbrechungen durchführen.

Sie kann nur durch einen Genesungstest wieder handlungsfähig werden. Dieser wird durchgeführt, wenn ihr Spieler in einer späteren Runde eine Herzkarte zur Bestimmung der Initiative ausspielt. Die vollständigen Regeln zum Genesungstest werden im Kapitel **Spielrundenablauf** erklärt.

Misslingt der Genesungstest, scheidet die Figur endgültig aus dem Spiel aus. Ihre Miniatur wird vom Spielfeld entfernt.

Kampfuntfähige Figuren als Ziel

Kampfuntfähige Figuren können nicht als Ziel eines Fernkampfangriffs gewählt werden.

Kampfuntfähigkeit bedeutet nicht zwingend, dass eine Figur offen und bewusstlos auf dem Boden liegt. Sie kann schwer verwundet sein, sich regungslos verbergen, für ausgeschaltet gehalten werden oder auf andere Weise kein erkennbares Ziel mehr darstellen.

Der Spieler kennt den tatsächlichen Zustand der Figur. Die Figuren auf dem Spielfeld wissen jedoch nicht unbedingt, ob ihr Gegner noch lebt oder nur auf eine Gelegenheit zur Rückkehr wartet.

Eine handlungsfähige gegnerische Figur kann eine kampfuntfähige Figur im Basekontakt durch eine Nahkampfaction endgültig ausschalten.

Diese Aktion kostet die normalen Aktionspunkte eines Nahkampfangriffs und ist eine beendende Aktion.

Es wird keine Nahkampfpfrobe durchgeführt.

Die kampfuntfähige Figur scheidet sofort endgültig aus dem Spiel aus und ihre Miniatur wird vom Spielfeld entfernt.

Die kampfuntfähige Figur führt weder eine Nahkampfverteidigungsprobe noch eine Widerstandsprobe durch. Sie kann sich nicht verteidigen und verursacht durch diese Aktion keinen Schaden. Für sie wird kein Genesungstest durchgeführt.

Aus der Entfernung vielleicht tot.

Aus der Nähe lässt sich das klären.

BEISPIEL

Dimitri hat den Treffer überlebt und besitzt noch mindestens 1 Lebenspunkt. Deshalb muss sein Spieler eine Widerstandsprobe durchführen. Dimitris Widerstandswert beträgt 3 W6. Sein Spieler würfelt:

4, 2, 1

Dimitri erzielt keinen Erfolg. Er wird kampfuntfähig. Seine Miniatur wird auf die Seite gelegt.

Er bleibt mit seinem aktuellen Lebenspunktestand zwischen den abgestellten Lieferwagen liegen, kann aber keine Aktionen und keine Zugunterbrechungen durchführen.

Erst wenn sein Spieler in einer späteren Runde eine Herzkarte zur Bestimmung der Initiative ausspielt, darf Dimitri einen Genesungstest durchführen.

Misslingt auch dieser, scheidet Dimitri endgültig aus dem Spiel aus und seine Miniatur wird vom Spielfeld entfernt.

OPTIONALE REGEL

Schwere Verwundung

Sobald eine Figur mehr als 2 Lebenspunkte verloren hat, erhält sie –1 W6 auf alle eigenen Proben.

Sobald durch Heilung genügend Lebenspunkte wiederhergestellt wurden, sodass die Figur nur noch höchstens 2 Lebenspunkte verloren hat, entfällt der Malus wieder.

Der Malus wird nur einmal angewendet und beträgt unabhängig von der Zahl weiterer verlorener Lebenspunkte insgesamt –1 W6.

Diese Regel kann für einfachere oder schnellere Partien weggelassen werden.

Der aktuelle Zustand kann auf dem Gesundheitsmonitor des Charakterblatts markiert werden.



Lebenspunkte auf dem Spielfeld anzeigen

Alternativ zum Gesundheitsmonitor auf dem Charakterblatt kann ein W6 neben die Miniatur gelegt werden. Seine Augenzahl zeigt die verbleibenden Lebenspunkte der Figur an. Das ist praktisch und jederzeit gut sichtbar, bleibt aber Geschmackssache. Schließlich bauen wir mit großer Hingabe stimmungsvolles Gelände, nur um es anschließend mit Würfeln, Markern und anderem Verwaltungskram vollzustellen.

Wird die optionale Regel **Schwere Verwundung** verwendet, muss zusätzlich darauf geachtet werden, ob die Figur bereits mehr als 2 Lebenspunkte verloren hat. In mehreren Proberunden wurde dieser Malus bei der bloßen Anzeige der verbleibenden Lebenspunkte leicht übersehen.

Zielen

Zielen kostet 2 AP und muss unmittelbar vor dem Fernkampfangriff derselben Figur durchgeführt werden.

Der erste einzelne Schuss dieses Fernkampfangriffs erhält +1 W6.

Erlaubt die verwendete Waffe mehrere Schüsse innerhalb derselben Aktion, gilt der Zielbonus nur für den ersten Schuss. Alle weiteren Schüsse dieser Aktion werden ohne Zielbonus durchgeführt.

Vor einem Fernkampfangriff kann grundsätzlich nur einmal gezielt werden. Bestimmte Fertigkeiten können einer Figur erlauben, mehrfach zu zielen. Diese Ausnahmen werden im Kapitel **Fertigkeiten** erklärt.

Neben solchen Boni können Umstände den Fernkampfangriff auch erschweren und die Anzahl der Würfel des Schützen verringern.

Ein Fernkampfangriff von einem Pferd oder aus einem fahrenden Fahrzeug erhält –1 W6.

Weitere Erschwernisse können durch das jeweilige Szenario festgelegt werden.

BEISPIEL

Jeremiah McGraw entdeckt einen Revolvermann hinter der Veranda des Saloons.

Statt sofort zu schießen, nimmt er sich für 2 AP Zeit zum Zielen.

Anschließend eröffnet Jeremiah mit seinem Revolver das Feuer.

Der erste Schuss dieses Fernkampfangriffs erhält durch das Zielen +1 W6.

Sein Revolver erlaubt innerhalb derselben Aktion einen zweiten Schuss. Für diesen zweiten Schuss gilt der Zielbonus nicht mehr.

Rüstung

Bestimmte Rüstungen und Ausrüstungsgegenstände können zusätzliche Verteidigungswürfel gegen Fernkampfangriffe gewähren. Die jeweiligen Kosten, Voraussetzungen und Wirkungen werden bei den Ausrüstungsgegenständen im Kapitel **Ausrüstung** erklärt.

OPTIONALE REGEL

Geiseln und menschliche Schutzschilde

In manchen Szenarien befinden sich unbewaffnete Zivilisten oder andere schutzlose Figuren auf dem Spielfeld. Das Szenario kann erlauben, dass sie als Geiseln genommen oder als menschliche Schutzschilde verwendet werden.

Geiselnahme

Eine handlungsfähige Figur kann einen benachbarten unbewaffneten Zivilisten in Basekontakt als Geisel nehmen. Dies kostet 1 AP.

Solange die Figur die Geisel festhält, bewegt sich der Geiselnehmer mit halber Bewegungsreichweite.

Die Geisel bewegt sich gemeinsam mit dem Geiselnehmer und bleibt in Basekontakt.

Die Geisel kann durch besondere Szenarioaktionen oder durch einen erfolgreichen Nahkampf gegen den Geiselnehmer befreit werden.

Menschliches Schutzschild

Ein Geiselnehmer erhält gegen Fernkampfangriffe +2 W6 auf seinen Ausweichenwurf.

Dieser Bonus stellt die zusätzliche Schwierigkeit dar, den Geiselnehmer zu treffen, ohne die Geisel zu gefährden.

Ob und unter welchen Umständen eine Geisel durch einen Fernkampfangriff getroffen werden kann, wird im jeweiligen Szenario festgelegt. Folgen für verletzte, getötete oder gerettete Geiseln werden im jeweiligen Szenario festgelegt.



Manchmal ist Deckung nur eine Frage der Perspektive.



NAHKAMPF

Ein Nahkampfangriff wird ausgeführt, wenn sich die Miniatur einer handlungsfähigen Figur in direktem Basekontakt mit der gegnerischen Miniatur befindet.

Ein Nahkampfangriff kostet normalerweise 1 AP und ist eine beendende Aktion.

Nach einem Nahkampfangriff darf die angreifende Figur in dieser Runde keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Der Zug des Spielers kann jedoch mit anderen handlungsfähigen Figuren fortgesetzt werden, sofern noch AP vorhanden sind.

Jede Figur kann kämpfen

Jede handlungsfähige Figur kann einen normalen Nahkampfangriff durchführen. Dafür muss sie keine Nahkampfwaffe kaufen oder auf ihrem Charakterblatt eintragen.

Ob die Miniatur mit bloßen Händen, einem Messer, einem Schwert, einem Säbel, einer gewöhnlichen Axt, einem Knüppel, einem Gewehrkolben, einem Werkzeug oder einem improvisierten Gegenstand dargestellt ist, verändert den Nahkampfwert nicht. Solche gewöhnlichen Waffen und Kampfformen sind bereits im Nahkampfwert der Figur enthalten.

Auch eine Miniatur, an der keine Nahkampfwaffe dargestellt ist, kann normal im Nahkampf angreifen. Das Aussehen der Miniatur bestimmt nicht ihre grundsätzliche Fähigkeit zum Nahkampf.

Nahkampf hat viele Gesichter

Der Nahkampfwert beschreibt die gesamte Fähigkeit einer Figur, sich im direkten Kampf zu behaupten. Das kann ein Hooligan mit Baseballschläger sein, ein geübter Boxer, eine Soldatin mit Gewehrkolben, ein Kung-Fu-Meister oder ein erfahrener Schwertkämpfer.

Erbarmungslos legt seinen Schwerpunkt auf Schusswechsel und Feuergefechte. Nahkampf bleibt dennoch äußerst gefährlich: Beide beteiligten Figuren können Schaden erleiden, und eine unterlegene Figur kann unmittelbar aus dem Spiel ausscheiden.

Nicht jede denkbare Nahkampfwaffe benötigt deshalb einen eigenen Eintrag. Entscheidend ist nicht, was die Miniatur sichtbar in der Hand hält, sondern ihr Nahkampfwert und mögliche besondere Fertigkeiten oder Ausrüstung.

Nahkampf ist besonders gefährlich

Im Nahkampf kann sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger Schaden erleiden.

Wer weniger Erfolge erzielt, verliert den Nahkampf und erleidet Schaden in Höhe der Erfolgsdifferenz.

Misslingt anschließend die Widerstandsprobe, scheidet die unterlegene Figur sofort endgültig aus dem Spiel aus.

Im Nahkampf gibt es keine Kampfunfähigkeit und keinen späteren Genesungstest.

Ablauf eines Nahkampfs

■ 1. Angriffswurf

Der Angreifer würfelt so viele W6, wie seinem Nahkampfwert entsprechen. Fertigkeiten, Ausrüstung und andere Modifikatoren können die Anzahl der Würfel verändern.

Jede gewürfelte 5 oder 6 zählt als Erfolg.

■ 2. Verteidigungswurf

Der Verteidiger würfelt so viele W6, wie seinem Verteidigungswert entsprechen.

Auch hier können Fertigkeiten, Ausrüstung und andere Modifikatoren die Anzahl der Würfel verändern.

Jede gewürfelte 5 oder 6 zählt als Erfolg.

■ 3. Erfolge vergleichen

Beide Spieler vergleichen ihre erzielten Erfolge.

Die Figur mit mehr Erfolgen gewinnt den Nahkampf.

Die Figur mit weniger Erfolgen verliert den Nahkampf.

Dabei kann ausdrücklich auch der Angreifer verlieren, wenn der Verteidiger mehr Erfolge erzielt.

Die unterlegene Figur erleidet so viele Schadenspunkte, wie die Differenz zwischen den Erfolgen beider Figuren beträgt.

BEISPIEL

Jeremiah McGraw stürmt durch die Schwingtür des Saloons und geht auf einen Banditen los, der ihm den Weg versperrt.

Jeremiahs Nahkampfwert beträgt 4 W6. Sein Spieler würfelt:

6, 5, 3, 1

Jeremiah erzielt zwei Erfolge.

Der Bandit verteidigt sich mit einem Verteidigungswert von 3 W6. Sein Spieler würfelt:

5, 4, 2

Der Bandit erzielt einen Erfolg.

Jeremiah gewinnt den Nahkampf mit zwei zu einem Erfolg.

Die Differenz beträgt 1. Der Bandit erleidet deshalb 1 Schadenspunkt:

$2 - 1 = 1$ Schadenspunkt

■ 4. Schaden, Lebenspunkte und Widerstandsprobe

Die Schadenspunkte werden sofort vom aktuellen Lebenspunktestand der unterlegenen Figur abgezogen.

Sinken ihre Lebenspunkte dadurch auf 0, scheidet sie sofort endgültig aus dem Spiel aus und ihre Miniatur wird vom Spielfeld entfernt. Negative Lebenspunkte werden nicht verwaltet.

Besitzt die unterlegene Figur nach dem Schaden noch mindestens 1 Lebenspunkt, muss sie eine Widerstandsprobe durchführen.

Dafür würfelt ihr Spieler so viele W6, wie dem Widerstandswert der Figur entsprechen. Jede gewürfelte 5 oder 6 zählt als Erfolg.

Mindestens ein Erfolg:

Die Figur überlebt den Nahkampf und bleibt handlungsfähig. Ihre Miniatur bleibt im Basekontakt mit der Miniatur ihres Gegners.

Kein Erfolg:

Die Figur scheidet sofort endgültig aus dem Spiel aus. Ihre Miniatur wird vom Spielfeld entfernt.

Anders als im Fernkampf gibt es im Nahkampf keine Kampfunfähigkeit und keinen späteren Genesungstest. Misslingt die Widerstandsprobe, ist die unterlegene Figur endgültig ausgeschieden.

BEISPIEL

Der von Jeremiah getroffene Bandit besitzt vor dem Treffer noch 3 Lebenspunkte.

Der Schadenspunkt wird sofort abgezogen, sodass ihm noch 2 Lebenspunkte bleiben.

Da der Bandit noch mindestens 1 Lebenspunkt besitzt, muss er eine Widerstandsprobe durchführen.

Sein Widerstandswert beträgt 2 W6. Sein Spieler würfelt:

5, 1

Die 5 zählt als Erfolg. Der Bandit überlebt den Nahkampf und bleibt handlungsfähig. Seine Miniatur bleibt mit Jeremiahs Miniatur im Basekontakt.

Kampfunfähige Figuren ausschalten

Eine kampfunfähige Figur kann nicht normal am Nahkampf teilnehmen und führt weder eine Nahkampfverteidigungsprobe noch eine Widerstandsprobe durch.

Befindet sich eine handlungsfähige gegnerische Figur im Basekontakt mit ihr, kann diese eine Nahkampfaction ausführen, um die kampfunfähige Figur endgültig auszuschalten.

Die Aktion kostet die normalen Aktionspunkte eines Nahkampfangriffs und ist eine beendende Aktion.

Es wird keine Nahkampfpfprobe durchgeführt.

Die kampfunfähige Figur scheidet sofort endgültig aus dem Spiel aus und ihre Miniatur wird vom Spielfeld entfernt.

Für sie wird kein Genesungstest durchgeführt.

Kampfunfähige Figuren können nicht mit Fernkampfangriffen angegriffen werden. Siehe auch „Kampfunfähige Figuren als Ziel“ im Kapitel **Fernkampf**.

■ 5. Gleichstand

Erzielen beide Figuren gleich viele Erfolge, verursacht keine der beiden Figuren Schaden.

Dies gilt auch, wenn beide Figuren keinen Erfolg erzielen.

Die Miniatur des Angreifers wird anschließend 5 cm von der Miniatur des Verteidigers wegbewegt. Die Miniatur des Verteidigers bleibt an ihrer Position.

Bei einem eindeutigen Sieger weicht keine der beiden Figuren zurück. Überlebt die unterlegene Figur, bleiben die Miniaturen beider Figuren im Basekontakt.

BEISPIEL

Beim nächsten Schlagabtausch erzielen Jeremiah und der Bandit gleich viele Erfolge.

Keine der beiden Figuren erleidet Schaden.

Jeremiah war in diesem Nahkampfangriff der Angreifer. Seine Miniatur wird deshalb 5 cm von der Miniatur des Banditen wegbewegt.

Die Miniatur des Banditen bleibt an ihrer Position.

■ 6. Mehrere Angreifer

Wird eine Figur in derselben Runde von mehreren verschiedenen Gegnern im Nahkampf angegriffen, erhält sie für jeden Angreifer nach dem ersten –1 W6 auf ihre Verteidigungsprobe.

Der zweite Angreifer verursacht also –1 W6, der dritte Angreifer insgesamt –2 W6 und jeder weitere Angreifer jeweils einen zusätzlichen Malus von –1 W6.

Der Malus gilt nur für die Verteidigung gegen zusätzliche Angreifer in derselben Runde. Zu Beginn der nächsten Runde entfällt er vollständig.

Sinkt die Anzahl der Verteidigungswürfel durch diesen Malus auf 0 W6, erzielt der Verteidiger automatisch 0 Erfolge.

Der Angreifer muss weiterhin mindestens 1 Erfolg erzielen, um den Nahkampf zu gewinnen und Schaden zu verursachen.

Erzielt auch der Angreifer 0 Erfolge, gilt der Nahkampf als Gleichstand.
Die Anzahl der Würfel kann nicht unter 0 W6 sinken.

OPTIONALE REGEL

Schwere Verwundung

Wird die optionale Regel „Schwere Verwundung“ verwendet, gilt der Malus von –1 W6 auch für Nahkampfangriffs-, Verteidigungs- und Widerstandsprüfungen.

Rüstung und Ausrüstung

Bestimmte Rüstungen, Nahkampfaffen und Ausrüstungsgegenstände können Nahkampfangriff, Verteidigung oder andere Regeln beeinflussen.

Die jeweiligen Kosten, Voraussetzungen und Wirkungen werden bei den Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstungsgegenständen erklärt.



BASISWERTE

Jede Figur in **Erbarmungslos** besitzt Grundwerte, die ihre Fähigkeiten im Spiel beschreiben.

Das Grundprofil bildet den Ausgangspunkt für alle gewöhnlichen Bandenmitglieder. Durch Fertigkeiten können einzelne Werte verbessert oder besondere Fähigkeiten freigeschaltet werden.

Dieses Kapitel erklärt die Basiswerte einer Figur und das Grundprofil, mit dem jedes gewöhnliche Bandenmitglied beginnt.

Basiswerte sind keine vollständige Charakterbeschreibung

Basiswerte bilden keine vollständige Beschreibung einer Figur. Sie zeigen nur, wie zuverlässig sie bestimmte Aufgaben während eines Gefechts bewältigt.

Zwei Figuren können daher denselben Wert besitzen und trotzdem völlig unterschiedlich wirken. Ein alter Revolvermann schießt vielleicht aus jahrelanger Erfahrung präzise, während ein Sicherheitsdroide dasselbe Ergebnis durch Zielsysteme und Rechenleistung erreicht.

Die Werte beschreiben das Ergebnis im Spiel, nicht zwingend die genaue Ursache.

Basiswerte einer Figur

Fernkampf

Bestimmt, wie viele W6 eine Figur bei einem Fernkampfangriff würfelt.

Ausweichen

Bestimmt, wie viele W6 eine Figur zu ihrer Verteidigung gegen einen Fernkampfangriff würfelt.

Was bedeutet Ausweichen?

Ausweichen bedeutet nicht unbedingt, dass eine Figur einem Geschoss tatsächlich zur Seite springt.

Der Wert fasst ihre Reaktion, Bewegung, Körperhaltung und ihre Fähigkeit zusammen, sich dem Schützen als schwieriges Ziel zu präsentieren.

Nahkampf

Bestimmt, wie viele W6 eine angreifende Figur im Nahkampf würfelt.

Verteidigung

Bestimmt, wie viele W6 eine verteidigende Figur im Nahkampf würfelt.

Widerstand

Wird für Widerstandsproben und Genesungstests verwendet.

Lebenspunkte

Zeigen, wie viel Schaden eine Figur erleiden kann, bevor sie endgültig aus dem Spiel ausscheidet.

Bewegung

Gibt in Zentimetern an, wie weit sich eine Figur mit einer Bewegungsaktion bewegen kann.

Werte im Spiel

Die meisten Basiswerte geben an, wie viele Würfel bei einer Probe verwendet werden. Je höher der Wert, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, Erfolge zu erzielen.

Fernkampf und Nahkampf werden für Angriffe eingesetzt, Ausweichen und Verteidigung gegen gegnerische Angriffe. Widerstand wird für körperliche Belastungen, Verwundungen und Genesungstests verwendet.

Lebenspunkte und Bewegung bilden keine Würfelpools. Sie geben direkt an, wie viel Schaden eine Figur verkraftet und wie weit sie sich bewegen kann.

Das Grundprofil

Das Grundprofil beschreibt ein gewöhnliches, vollständig handlungsfähiges Bandenmitglied. Es kann kämpfen, Deckung nutzen und alle allgemeinen Aktionen durchführen.

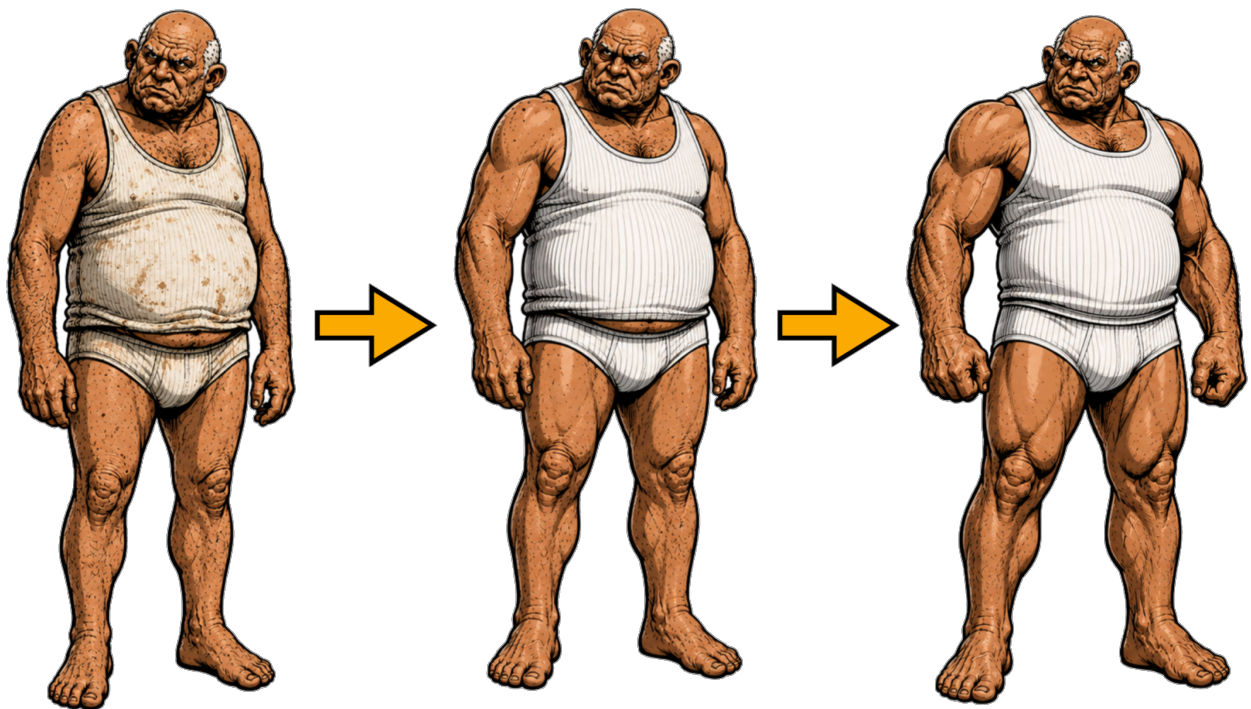
Fertigkeiten heben Figuren aus diesem Grundprofil hervor. Waffen und Ausrüstung erweitern ihre Möglichkeiten im Gefecht.

Ein gewöhnliches Bandenmitglied kostet zunächst 1 Punkt:

Bandenmitglied: 1 Punkt

- Fernkampf: 5 W6
- Ausweichen: 2 W6
- Nahkampf: 3 W6
- Verteidigung: 2 W6
- Widerstand: 2 W6
- Lebenspunkte: 4
- Bewegung: 10 cm

Weitere Kosten entstehen durch Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstung.



Dimitri Karloff – vom Grundprofil zur Anführer Stufe 3.

BANDE ERSTELLEN

Eine Bande besteht aus individuell zusammengestellten Figuren. Jede Figur beginnt mit dem Grundprofil und kann anschließend Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstung erhalten.

Alle Bestandteile kosten Punkte. Vor dem Spiel vereinbaren die Spieler ein gemeinsames Punktelimit, innerhalb dessen sie ihre Banden zusammenstellen.

Dieses Kapitel führt Schritt für Schritt durch den Bandenbau. Die verfügbaren Fertigkeiten und ihre Punktkosten findet ihr im folgenden Kapitel **Fertigkeiten**. Die folgenden Kapitel **Waffen** und **Ausrüstung** führen die verfügbaren Waffen und Ausrüstungsgegenstände samt Punktkosten und Regeln auf.

Beim Zusammenstellen einer Bande könnt ihr zwischen dieser Anleitung und den drei Auswahlkapiteln nachschlagen.

■ Punktelimit festlegen

Vor dem Spiel vereinbaren alle Spieler ein gemeinsames Punktelimit für ihre Banden.

Als Richtwert für eine gewöhnliche Partie gelten 20 Punkte pro Spieler. Das verwendete Szenario kann jedoch ein anderes Punktelimit vorgeben.

Alle Spieler stellen ihre Bande grundsätzlich mit demselben Punktelimit zusammen, sofern das Szenario nichts anderes bestimmt.

■ Figuren hinzufügen

Jedes gewöhnliche Bandenmitglied kostet 1 Punkt und beginnt mit dem Grundprofil aus dem Kapitel **Basiswerte**.

Die Zahl der Figuren ist nicht fest vorgeschrieben. Sie wird durch das vereinbarte Punktelimit und die zusätzlich gewählten Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstungsgegenstände begrenzt.

Jede Figur erhält einen Namen und wird auf einem eigenen Charakterblatt festgehalten.

■ Anführer bestimmen

Eine Bande benötigt mindestens eine Figur mit der Fertigkeit Anführer auf Stufe 1. Sie darf jedoch auch mehrere Anführer enthalten.

Die Fertigkeit Anführer kostet 2 Punkte je Stufe und kann pro Figur bis Stufe 3 gesteigert werden.

Besitzt eine Bande mehrere Anführer, gelten ihre jeweiligen Kampfboni unabhängig voneinander. Der Kartentausch zu Beginn einer Runde darf jedoch nur einmal pro Bande eingesetzt werden. Dafür wird der handlungsfähige Anführer mit der höchsten Stufe verwendet.

Sind mehrere handlungsfähige Anführer auf derselben höchsten Stufe vorhanden, wird der Kartentausch trotzdem nur einmal durchgeführt.

Ist der höchststufige Anführer kampfunfähig oder bereits aus dem Spiel ausgeschieden, kann der handlungsfähige Anführer mit der nächsthöheren Stufe verwendet werden.

Die vollständigen Wirkungen der Fertigkeit werden im Kapitel **Fertigkeiten** erklärt.

Eine Bande braucht eine Richtung

Eine Bande benötigt einen Anführer, weil selbst eine Gruppe erfahrener Kämpfer eine gemeinsame Richtung braucht. Oft gibt es mehrere mögliche Wege zum Ziel. Entscheidend ist deshalb, dass eine Figur die Strategie vorgibt und die übrige Bande ihr folgt.

Der Anführer muss dabei nicht zwingend ein klassischer Offizier oder Bandenchef sein. Er kann ebenso ein Leitrechner, Alphetier, Schwarmknoten oder eine andere koordinierende Figur darstellen.

Fertigkeiten auswählen

Jede Figur kann Fertigkeiten aus dem folgenden Kapitel **Fertigkeiten** erhalten.

Eine Figur darf beliebig viele unterschiedliche Fertigkeiten erhalten, solange jede Fertigkeit höchstens bis zu ihrer erlaubten Stufe gesteigert wird, alle Kosten vollständig bezahlt werden und das Punktelimit der Bande nicht überschritten wird.

Gestufte Fertigkeiten werden Stufe für Stufe gekauft. Die Kosten aller erworbenen Stufen werden addiert.

Fertigkeiten ohne Stufen können von derselben Figur nur einmal erworben werden.

Die Punktkosten der Fertigkeiten werden zu den Grundkosten der Figur addiert.

Fertigkeiten aus Szenarien und Erweiterungen dürfen nur verwendet werden, wenn das Szenario sie erlaubt oder alle Spieler vor dem Spiel zustimmen.

Waffen auswählen

Die verfügbaren Waffen, ihre Punktkosten und ihre besonderen Regeln findet ihr im Kapitel **Waffen**.

Jede Figur besitzt einen Waffenplatz für eine Primärwaffe und einen Waffenplatz für eine Sekundärwaffe.

Je nach verfügbarer Auswahl können auf diesen Plätzen sowohl Schusswaffen als auch Nahkampfwaffen gewählt werden.

Gewöhnliche Nahkampfwaffen müssen nicht gekauft und nicht auf einem Waffenplatz eingetragen werden. Nur besondere Nahkampfwaffen aus der Waffenliste belegen einen Waffenplatz und verursachen Punktkosten.

Die Punktkosten beider Waffen werden zu den Kosten der Figur addiert.

Handgranaten, Dynamit und Brandbomben (Molotow) werden als Ausrüstung gekauft und belegen keinen Waffenplatz.

Ein oder beide Waffenplätze dürfen frei bleiben.

Ausrüstung auswählen

Die verfügbaren Ausrüstungsgegenstände, ihre Punktkosten und ihre Regeln findet ihr im Kapitel **Ausrüstung**.

Figuren können zusätzlich Ausrüstungsgegenstände erhalten.

Die Zahl unterschiedlicher Ausrüstungsgegenstände einer Figur ist grundsätzlich nicht begrenzt, solange alle Kosten bezahlt werden und das Punktelimit der Bande eingehalten wird.

Ein Ausrüstungsgegenstand darf grundsätzlich mehrfach für dieselbe Figur gekauft werden, sofern seine Regeln nichts anderes bestimmen. Rüstungen, Jetpacks und Schnaps sind von dieser allgemeinen Regel ausgenommen.

Jeder Kauf muss vollständig bezahlt und einzeln auf dem Charakterblatt eingetragen werden. Verbrauchbare Gegenstände werden einzeln gekauft. Mehrere identische Gegenstände dürfen auf dem Charakterblatt zu einer Gesamtzahl zusammengefasst werden.

Eine Figur kann beispielsweise zwei Verbandskästen besitzen. Drei gekaufte Handgranaten kosten 3 Punkte, zwei gekaufte Dynamitladungen kosten 2 Punkte und vier gekaufte Brandbomben (Molotow) kosten 4 Punkte. Auch mehrere kleine Sprengladungen dürfen gekauft werden; jeder Kauf umfasst eine Sprengladung und kostet 2 Punkte.

Die Punktkosten der gewählten Ausrüstung werden ebenfalls zu den Kosten der Figur addiert.

Verwendet nur Gegenstände, deren Wirkung für die Partie eindeutig festgelegt ist. Szenarioabhängige oder zusätzliche Ausrüstung darf verwendet werden, wenn das Szenario sie vorsieht oder alle Spieler vor dem Spiel zustimmen.

■ Endwerte eintragen

Nachdem eine Figur ihre Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstung erhalten hat, werden alle dadurch veränderten Werte ausgehend vom Grundprofil angepasst.

Tragt anschließend die endgültigen Werte sowie alle gewählten Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstungsgegenstände auf dem Charakterblatt ein.

■ Punkte berechnen

Die Kosten einer Figur setzen sich zusammen aus:

Grundkosten der Figur
+ Kosten ihrer Fertigkeiten
+ Kosten ihrer Primärwaffe
+ Kosten ihrer Sekundärwaffe
+ Kosten ihrer Ausrüstung

Die Gesamtkosten der Bande ergeben sich aus der Summe aller enthaltenen Figuren.

Das vereinbarte Punktelimit darf nicht überschritten werden. Eine Bande darf weniger Punkte verwenden, als ihr zur Verfügung stehen.

■ Bande überprüfen

Bevor das Spiel beginnt, überprüft ihr gemeinsam:

- Das vereinbarte Punktelimit wurde nicht überschritten.
- Die Bande besitzt mindestens einen Anführer mit Stufe 1 oder höher.
- Alle Figuren wurden mit ihren Grundkosten berechnet.
- Alle Fertigkeiten wurden vollständig bezahlt.
- Jede Figur besitzt höchstens eine Primärwaffe und eine Sekundärwaffe.
- Alle gewählten Waffen und Ausrüstungsgegenstände wurden bezahlt.
- Alle Werte, Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstungsgegenstände sind auf den Charakterblättern eingetragen.
- Szenario- oder Erweiterungsregeln wurden vor dem Spiel gemeinsam geklärt.

Sind alle Angaben eingetragen und das vereinbarte Punktelimit eingehalten, ist eure Bande spielbereit.

Mehr als Kanonenfutter

Eine Partie Erbarmungslos zeigt meist nur einen kurzen Ausschnitt aus einer größeren Geschichte, ähnlich einer Actionszene in einem spannenden Film. Die Figuren betreten das Spielfeld, treffen Entscheidungen, geraten unter Beschuss und verschwinden danach wieder aus dem Blick. Was davor geschah und was nach dem Gefecht folgt, bleibt eurer Vorstellung überlassen.

Gerade liebevoll gewonnene Miniaturen können dabei mehr sein als bloße Punktwerte oder Kanonenfutter. Ein Name, ein kurzer Hintergrund, eine Eigenart oder ein passender Satz reichen oft schon aus, um einer Figur Persönlichkeit zu verleihen. Das verändert keine Regeln, kann aber dafür sorgen, dass sich ihre Erfolge, Fehler und manchmal auch ihr schnelles Ende deutlich bedeutsamer anfühlen.

Dabei muss niemand aus jeder Figur einen vollständig ausgearbeiteten Rollenspielcharakter machen. Manche Geschichten enden schließlich bereits beim ersten Schuss. Aber ein wenig Persönlichkeit kann aus einer einfachen Bande schnell eure Bande machen.

BEISPIEL

Agent Rupert Meyer

Als FBI-Agent arbeitet Rupert Meyer seit Längerem immer wieder mit der Police Station von Tabletop City zusammen. Commissioner Benjamin Griffin leitet sie, ist jedoch nicht Ruperts Vorgesetzter. Beide verfolgen Fälle, deren Spuren sich überschneiden.

Rätselhafte Vorfälle weisen auf einen geheimnisvollen Kult und im Lauf der Ermittlungen auf die sogenannte Janus-Sekte hin, deren Ziele und Hintergründe im Dunkeln bleiben. Erst während Rupert mit Griffin und der Police Station an diesen Fällen arbeitet, verschwindet seine Frau.

Aus einer beruflichen Ermittlung wird für Rupert damit zunehmend eine persönliche Angelegenheit. Griffin kennt seine Hartnäckigkeit und weiß, dass er Ergebnisse liefert, hält seine Methoden aber nicht immer für gesund oder vernünftig. Rupert wiederum betrachtet Zuständigkeiten zunehmend als etwas, das einer guten Spur nicht im Weg stehen sollte.

Die Suche hat ihn nicht ruhiger gemacht. Wenn eine Spur dünn wird, bleibt Rupert länger daran als vernünftig wäre – häufig mit einem Donut in der Hand und dem Aktenkoffer seines Vaters in Reichweite. Er liebt Donuts, wirkt oft müde und niedergeschlagen und hat sich in schwierigen Momenten nicht immer vollständig im Griff. An seinem verstorbenen Vater hängt er bis heute. Dessen alter, abgewetzter Aktenkoffer begleitet Rupert seit Jahren und enthält meist mehr Erinnerungen als brauchbare Beweise. Für Rupert ist er trotzdem etwas, das er nicht zurücklassen kann.

Rupert ist kein überzeichneter Actionheld. Er ist ein erfahrener, eigensinniger Mann, der zu viel gesehen hat und trotzdem weitersucht. Als Schütze behält er auch unter Druck meist den Überblick; seine Zähigkeit zeigt sich darin, dass er selbst nach harten Treffern nicht leicht aufgibt. Seine Pistole trägt er nicht zur Abschreckung. Wenn Rupert sie zieht, ist die Entscheidung meistens schon gefallen.

Grundprofil und Punktkosten

Rupert beginnt wie jedes gewöhnliche Bandenmitglied mit dem Grundprofil für 1 Punkt. Für seine Erfahrung übernimmt er die Fertigkeiten **Anführer Stufe 1**, **Schütze Stufe 1** und **Zäh Stufe 1**. Seine Pistole kostet ebenfalls einen Punkt; zusätzliche Ausrüstung besitzt er nicht.

- 1 Punkt Grundkosten
- 2 Punkte Anführer Stufe 1
- 1 Punkt Schütze Stufe 1
- 1 Punkt Zäh Stufe 1
- 1 Punkt Pistole

Das sind insgesamt 6 Punkte.

Fertige Werte und Rolle in der Bande

Aus Grundprofil, Fertigkeiten und Pistole ergeben sich folgende Werte:

FK 7 · AW 2 · NK 4 · VT 2 · W 3 · LP 4 · BW 10 cm

Rupert ist damit ein zuverlässiger Anführer und Fernkämpfer, der seine Bande aus der zweiten Reihe unterstützen kann und auch nach einem schweren Treffer noch eine Chance besitzt, im Gefecht zu bleiben. Gerade weil er kein makelloser Held ist, passt seine Rolle als erfahrener, etwas angeschlagener Ermittler besonders gut zu seiner Geschichte. In einer Bande ist er nicht die lauteste Figur, aber oft diejenige, auf deren Urteil sich die anderen verlassen.

So sieht Rupert als vollständig ausgefüllte Charakterkarte aus.

Agent Rupert Meyer

Vertrauen war nie Teil des Einsatzbefehls.

FERNKAMPF	AUSWEICHEN	NAHKAMPF	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
7	2	4	2	3
BEWEGUNG 10 cm		LEBENSUNKTE 4	GESUNDHEIT ○○○○○○○○ -1W6 auf alle Proben	

WAFFEN
Pistole
20 cm / 2 Schuss pro Aktion

FERTIGKEITEN
Anführer I
Zäh I
Schütze I

AUSRÜSTUNG

Basiswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm



6

Die folgenden Kapitel führen zunächst die verfügbaren Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstungsgegenstände samt Kosten und Regeln auf. Danach zeigt die McGraw-Bande aus dem Wilden Westen, wie diese Schritte bei einer vollständigen Bande zusammenwirken.

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten verbessern Werte einer Figur oder verleihen ihr besondere Möglichkeiten.

Einige Fertigkeiten besitzen mehrere Stufen. Die Kosten und Wirkungen jeder Fertigkeit sind in der folgenden Tabelle angegeben.

Eine Figur darf eine Fertigkeit nur bis zur jeweils angegebenen Höchststufe erwerben.

Fertigkeitsstufen und Kosten

Bei gestuften Fertigkeiten werden die Kosten aller erworbenen Stufen addiert.

Möchte eine Figur eine Fertigkeit auf Stufe 2 erwerben, muss sie zuvor auch Stufe 1 erworben haben und die Kosten beider Stufen bezahlen. Entsprechendes gilt für höhere Stufen.

Auf dem Charakterblatt wird nur die höchste erreichte Stufe angegeben.

Fertigkeiten ohne Stufen können nur einmal erworben werden.

Fertigkeiten aus Szenarien und Erweiterungen

Die Fertigkeiten in diesem Kapitel bilden die Auswahl des Grundregelwerks.

Bestimmte Szenarien oder spätere Erweiterungen können zusätzliche Fertigkeiten einführen.

Solche Fertigkeiten gelten nur, wenn das gespielte Szenario sie ausdrücklich vorsieht oder alle Spieler ihrer Verwendung vor dem Spiel zustimmen.

Fertigkeiten sind nur ein Teil der individuellen Ausrüstung einer Figur. Welche Waffen und Ausrüstungsgegenstände ihr zusätzlich kaufen könnt, zeigen die folgenden Kapitel **Waffen** und **Ausrüstung**.

Fertigkeiten des Grundregelwerks

Fertigkeit und Kosten	Wirkung
Anführer 2 Punkte je Stufe maximal Stufe 3	+1 W6 auf Fernkampf- und Nahkampfangriffe je Stufe; tauscht zu Rundenbeginn 1/2/3 Handkarten.
Schütze 1 Punkt je Stufe maximal Stufe 3	+1 W6 auf Fernkampfangriffe je Stufe.
Schläger 1 Punkt je Stufe maximal Stufe 3	+1 W6 auf Nahkampfangriffe und Nahkampfverteidigung je Stufe.
Späher 1 Punkt je Stufe maximal Stufe 3	+1 W6 auf Ausweichen in Deckung je Stufe.
Scharfschütze 2 Punkte Einmalig	Darf mehrfach zielen; maximal +3 W6 auf den ersten einzelnen Schuss.
Glück 1 Punkt einmalig	1 Würfelwurf dieser Figur pro Runde darf vollständig wiederholt werden.
Inspirierend 2 Punkte einmalig	Solange die Figur handlungsfähig auf dem Spielfeld ist: 1 Würfelwurf einer beliebigen eigenen Figur pro Runde wiederholen.
Schnell 1 Punkt einmalig	Normale Bewegungsreichweite +5 cm.
Zäh 1 Punkt je Stufe maximal Stufe 3	Widerstand +1 W6 je Stufe.
Zusätzliche Lebenspunkte 2 Punkte je Stufe maximal Stufe 3	+1 Lebenspunkt je Stufe.
Mediziner 2 Punkte je Stufe maximal Stufe 3 Gesamtkosten: Stufe I: 2 Punkte Stufe II: 4 Punkte Stufe III: 6 Punkte	Behandlung ohne Verbrauchsmaterial; heilt bei erfolgreicher Widerstandsprüfung 1/2/3 LP.

Fertigkeiten im Detail

Anführer

Kosten: 2 Punkte je Stufe · **Maximal Stufe:** 3

Ein Anführer hält eine Bande zusammen und gibt ihr Richtung. Das kann ein Bandenboss, Offizier, Häuptling, Veteran, Schwarmknoten, Leitrechner oder jede andere koordinierende Figur sein.

Pro Stufe erhält die Figur +1 W6 auf ihre eigenen Fernkampf- und Nahkampfangriffe.

Zu Beginn jeder Runde darf ein handlungsfähiger Anführer Handkarten ablegen und entsprechend viele neue ziehen: auf Stufe I eine, auf Stufe II bis zu zwei und auf Stufe III bis zu drei Handkarten. Für mehrere Anführer gelten die bestehenden Regeln im Kapitel **Bande erstellen**.

Schütze

Kosten: 1 Punkt je Stufe · **Maximal Stufe:** 3

Ein Schütze kann ein Revolverheld, Soldat, Polizist, Söldner, Jäger oder futuristischer Sicherheitsmann sein. Entscheidend ist seine Erfahrung darin, im richtigen Moment ruhig zu bleiben und einen Schuss sauber anzubringen.

Pro Stufe erhält die Figur +1 W6 auf ihre Fernkampfangriffe.

Schläger

Kosten: 1 Punkt je Stufe · **Maximal Stufe:** 3

Schläger sind Straßenkämpfer, Boxer, Kampfsportler, Duellanten oder erfahrene Krieger. Sie wissen, wie man einen Angriff durchsetzt und im Gedränge standhält.

Pro Stufe erhält die Figur +1 W6 auf Nahkampfangriffe und Verteidigungswürfe im Nahkampf.

Späher

Kosten: 1 Punkt je Stufe · **Maximal Stufe:** 3

Ein Späher kann als Scout, Kundschafter, Fährten-sucher, Aufklärer oder Spähdroide auftreten. Solche Figuren erkennen Gefahren früh und verstehen es, Deckung sinnvoll zu nutzen.

Pro Stufe erhält die Figur +1 W6 auf Ausweichenwürfe gegen Fernkampfangriffe, solange sie sich in Deckung befindet.

Scharfschütze

Kosten: 2 Punkte · **Einmalig**

Ein Scharfschütze ist ein ruhiger Spezialist, Jäger oder Präzisionsschütze, der sich Zeit für den einen entscheidenden Moment nimmt. Die Fertigkeit steht für Konzentration und einen besonders sorgfältig vorbereiteten Schuss.

Hat sich die Figur zuvor nicht bewegt, darf sie normal für 2 AP zielen. Sie darf ein zweites Mal für 2 AP und ein drittes Mal für weitere 3 AP zielen. So kann der Zielbonus für den ersten einzelnen Schuss insgesamt bis zu +3 W6 betragen.

Glück

Kosten: 1 Punkt · **Einmalig**

Manche Figuren kommen erstaunlich oft mit Dingen davon, die eigentlich hätten schiefgehen müssen. Ob das Instinkt, Zufall oder schlicht unverschämtes Glück ist, bleibt der Geschichte überlassen.

Einmal pro Runde darf die Figur einen eigenen vollständigen Würfelwurf komplett wiederholen. Der zweite Wurf ist verbindlich.

Inspirierend

Kosten: 2 Punkte · **Einmalig**

Inspirierende Figuren können Fahnen-träger, Tromm-ler, Prediger, charismatische Kämpfer, Standarten-träger, Kriegshäuptlinge oder Symbolfiguren sein. In anderen Welten übernehmen vielleicht eine taktische KI oder ein Koordinationssystem diese Rolle. Ihre Anwesenheit gibt den anderen den entscheidenden Impuls, wenn ein Wurf besonders wichtig wird.

Solange sich mindestens eine eigene Figur mit der Fertigkeit Inspirierend handlungsfähig auf dem Spielfeld befindet, darf der Spieler einmal pro Runde einen eigenen vollständigen Würfelwurf einer beliebigen eigenen Figur wiederholen. Der zweite Wurf ist verbindlich.

Mehrere inspirierende Figuren erlauben keine zusätzlichen Wiederholungen: Der Spieler darf durch Inspirierend insgesamt nur einen Würfelwurf pro Runde wiederholen.

Ein bereits wiederholter Würfelwurf kann nicht erneut wiederholt werden. Das gilt auch für Würfe, die bereits durch Glück wiederholt wurden.

Schnell**Kosten:** 1 Punkt · **Einmalig**

Schnell kann ein flinker Kämpfer, Läufer, Raubtier oder schneller Droide sein. Die Figur überbrückt Distanzen, bevor andere sich auf ihre Bewegung eingestellt haben.

Die normale Bewegungsreichweite der Figur erhöht sich um 5 cm.

Zäh**Kosten:** 1 Punkt je Stufe · **Maximal Stufe:** 3

Zähe Figuren sind besonders widerstandsfähig, robust oder schwer auszuschalten. Das kann körperliche Härte, eiserner Wille, eine schwere Konstruktion oder schlicht Erfahrung im Überleben bedeuten.

Pro Stufe erhöht sich der Widerstandswert der Figur um +1 W6.

Mediziner**Kosten:** 2 Punkte je Stufe · **Maximal Stufe:** 3**Gesamtkosten:** Stufe I: 2 Punkte · Stufe II: 4 Punkte · Stufe III: 6 Punkte

Ein Mediziner kann je nach Setting ein Arzt, Sanitäter, Feldscher, Heiler, Medizinmann, Cybermedic oder Reparaturdroide sein. Gemeinsam ist ihnen, dass sie auch unter Druck noch wissen, was zu tun ist.

Ein Mediziner darf medizinische Behandlungen ohne medizinische Verbrauchsgegenstände durchführen. Es gelten die normalen Regeln für medizinische Behandlungen: 3 AP, beendende Aktion und eine Widerstandsprobe der behandelten Figur. Eine handlungsfähige Figur darf sich selbst behandeln; bei der Behandlung einer anderen Figur müssen beide Miniaturen im Basekontakt sein. Kampf unfähige Figuren können nicht selbst behandeln und bleiben auch nach einer erfolgreichen Behandlung kampfunfähig. Ein erfolgreicher Genesungstest ist weiterhin nötig.

Stufe I: Bei mindestens einem Erfolg heilt die Behandlung 1 verlorenen Lebenspunkt.

Stufe II: Voraussetzung: Mediziner I. Bei mindestens einem Erfolg heilt die Behandlung 2 verlorene Lebenspunkte. Diese Wirkung ersetzt Stufe I; die Heilwerte werden nicht addiert.

Stufe III: Voraussetzung: Mediziner II. Bei mindestens einem Erfolg heilt die Behandlung 3 verlorene Lebenspunkte. Diese Wirkung ersetzt die niedrigeren Stufen; die Heilwerte werden nicht addiert.

Bei keinem Erfolg hat die Behandlung keine Wirkung. Ein Mediziner darf auch medizinische Verbrauchsgegenstände verwenden. Vor der Behandlung entscheidet der Spieler, ob die Fertigkeit Mediziner oder ein verwendeter Gegenstand die Heilwirkung bestimmt. Die Heilwirkungen werden nicht addiert. Verwendet er einen Gegenstand, wird dieser wie üblich verbraucht; die Fertigkeit selbst benötigt kein Verbrauchsmaterial.

Zusätzliche Lebenspunkte**Kosten:** 2 Punkte je Stufe · **Maximal Stufe:** 3

Große, kräftige, gepanzerte oder außergewöhnlich robuste Figuren können mehr einstecken als gewöhnliche Bandenmitglieder. Die Fertigkeit beschreibt dabei keine zusätzliche Schutzregel, sondern einen größeren Vorrat an Lebenspunkten.

Pro Stufe erhält die Figur 1 zusätzlichen Lebenspunkt. Bei maximal drei Stufen steigt sie von 4 auf höchstens 7 Lebenspunkte.

Viele Namen, dieselbe Fertigkeit

Die Namen der Fertigkeiten beschreiben ihre spielerische Funktion, aber nicht zwingend Beruf, Herkunft oder Setting einer Figur.

Ihr könnt Fertigkeiten passend zu eurer Welt anders benennen und darstellen. Entscheidend bleibt allein ihre Regelwirkung.

WAFFEN

Waffen prägen die Rolle einer Figur auf dem Spielfeld. Sie bestimmen Reichweite, Schusszahl und besondere Angriffsmöglichkeiten.

Beim Zusammenstellen einer Bande werden Waffen mit Punkten gekauft. Wie eine Bande aufgebaut wird, erklärt das Kapitel **Bande erstellen**. Dieses Kapitel führt die verfügbaren Waffen samt Punktkosten und Regeln auf.

Waffen kaufen

- Waffen werden zusätzlich zur Figur und zu ihren Fertigkeiten gekauft.
- Die Punktkosten aller gewählten Waffen zählen zum Gesamtwert der Bande.
- Jede Figur besitzt im Bandenbau einen Waffenplatz für eine Primärwaffe und einen Waffenplatz für eine Sekundärwaffe.
- Je nach Auswahl können darüber sowohl Schusswaffen als auch Nahkampfwaffen gewählt werden.

Nicht jede Nahkampfwaffe benötigt einen eigenen Eintrag. Gewöhnliche Messer, Schwerter, Säbel, Äxte, Knüppel, Baseballschläger, Brecheisen, Gewehrkolben und vergleichbare Waffen sind bereits im Nahkampfwert einer Figur enthalten. Sie kosten keine zusätzlichen Punkte, belegen keinen Waffenplatz und dienen vor allem der Darstellung von Figur und Setting. In der folgenden Liste erscheinen deshalb nur Nahkampfwaffen mit besonderen Regeln oder mit einer zusätzlichen Wurfmöglichkeit.

Die Waffenliste ist ein Grundstock

Erbarmungslos soll unterschiedliche Epochen, Spielwelten und Miniaturen abbilden. Deshalb kann und soll die Waffenliste nicht jede denkbare Waffe enthalten. Die aufgeführten Profile bilden einen Grundstock und dienen zugleich als Richtwerte.

Gewöhnliche Waffen ohne besondere spielerische Wirkung können durch vorhandene Regeln dargestellt werden. Benötigt ihr für eine Figur oder ein Szenario eine ungewöhnliche Waffe mit eigener Wirkung, könnt ihr gemeinsam ein passendes Profil ableiten. Orientiert euch dabei an vergleichbaren Waffen dieser Liste und legt Kosten und Sonderregeln vor der Partie gemeinsam fest.

Deine Lieblingswaffe fehlt? Sehr wahrscheinlich ist sie nur unter einem anderen Namen schon da.



Schusswaffen

Waffe	Nutzung	Reichweite	Magazin	Kosten	Setting
Derringer	2 Schuss / 1 AP	15 cm	2	1	H M SF
Vorderladerpistole	1 Schuss / 2 AP	20 cm	1	1	H
Pistole	2 Schuss / 1 AP	20 cm	6	1	M SF
Revolver	2 Schuss / 1 AP	20 cm	6	1	H M SF
Maschinenpistole	3 Schuss / 1 AP	25 cm	24	3	M SF
Muskete	1 Schuss / 2 AP	35 cm	1	1	H
Schrotflinte	1 Schuss / 1 AP	*	1	2	H M SF
Karabiner	1 Schuss / 1 AP	40 cm	1	1	H M SF
Long Rifle	1 Schuss / 2 AP	50 cm	1	1	H M
Präzisionsgewehr	1 Schuss / 1 AP	80 cm	1	2	M SF
Repetiergewehr	2 Schuss / 1 AP	40 cm	14	2	H M
Sturmgewehr	3 Schuss / 1 AP	40 cm	30	4	M SF
Pfeil und Bogen	1 Schuss / 1 AP	30 cm	–	1	H M SF
Gatling	6 Schuss / 1 AP	50 cm	400	–	H SF
MG	6 Schuss / 1 AP	70 cm	400	6	M SF
Mörser	1 Schuss / 4 AP	30–100 cm**	–	–	M SF
Geschütz	1 Schuss / 5 AP	100 cm**	–	–	M SF
Flammenwerfer	1 Schuss / 1 AP	*	3	4	M SF
Blaster-Pistole	2 Schuss / 1 AP	25 cm	–	1	SF
Blaster-Gewehr	1 Schuss / 1 AP	40 cm	–	1	SF
Klappbüchse	1 Schuss / 2 AP	40 cm	1	1	H M
Doppelläufige Schrotflinte	2 Schuss / 2 AP	*	2	2	H M SF
Blunderbuss (Donnerbüchse)	1 Schuss / 2 AP	*	1	2	H
Impro-Schleuder	1 Schuss / 1 AP	15 cm	1	1	M
Armbrust	1 Schuss / 2 AP	35 cm	1	1	H M
Impro-Nagelpistole	1 Schuss / 1 AP	10 cm	6	1	M

Besondere Bereiche und Wirkungen

* Kegelschablone · ** große Rundschablone, Ø 12 cm

Nahkampf- und Wurfaffen

Waffe	Nutzung	Reichweite	Magazin	Kosten	Setting
Speer	1 Wurf / 1 AP	20 cm	–	1	H M SF
Tomahawk / Messer	1 Wurf / 1 AP	15 cm	–	1	H M SF
Kettensäge	1 Angriff / 1 AP	–	–	1	M SF
Kettensägenschwert	1 Angriff / 1 AP	–	–	2	SF
Laserschwert	1 Angriff / 1 AP	–	–	2	SF

Waffenliste

Die Angabe „Nutzung“ nennt zuerst die Zahl der möglichen Schüsse, Würfe oder Angriffe und danach die dafür benötigten AP. „2 Schuss / 1 AP“ bedeutet beispielsweise bis zu zwei Schüsse für 1 AP, „1 Schuss / 2 AP“ einen Schuss für 2 AP. Fernkampfangriffe bleiben unabhängig von ihren AP-Kosten beendende Aktionen. „Reichweite“ gibt die maximale Entfernung und gegebenenfalls den verwendeten Wirkungsbereich an. „Magazin“ wird nur verwendet, wenn die optionale Magazinregel gilt. „Kosten“ nennt die Punktkosten beim Bandenbau.

Die angegebene Reichweite beschreibt nicht die maximale physikalische Flugweite eines Geschosses, sondern die Entfernung, auf die die Waffe unter Gefechtsbedingungen noch sinnvoll und zielgerichtet eingesetzt werden kann.

Eine Kostenangabe „–“ bedeutet, dass die Waffe nicht regulär beim Bandenbau gekauft werden kann. Sie kann nur durch ein Szenario oder eine besondere Erweiterungsregel verfügbar werden.

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

Die Settingkürzel zeigen, in welchen Spielwelten eine Waffe typischerweise vorkommt. Sie sind Empfehlungen und keine Einschränkung. Wenn ein Gegenstand zu eurem Szenario passt, darf er unabhängig von seiner Kennzeichnung verwendet werden.

Historische Szenarien verwenden die Waffen, die zur jeweiligen Epoche passen. Das Kürzel H umfasst alle historischen Epochen, etwa den Wilden Westen, die Napoleonischen Kriege und andere reale historische Settings.

Endzeit ist keine eigene Waffenepoche. In einem Endzeit-Szenario kann grundsätzlich alles auftauchen, was erhalten, gefunden, repariert oder improvisiert wurde. Verwendet deshalb die Waffen derjenigen Epochen, die zu eurer Spielwelt passen.

Eine Pistole schießt weiter als 20 cm. Treffen ist der interessante Teil.

Gewöhnliche und besondere Nahkampfwaffen

Gewöhnliche Nahkampfwaffen verändern die Spielwerte einer Figur nicht. Messer, Schwerter, Säbel, gewöhnliche Äxte, Knüppel, Baseballschläger, Brecheisen, Gewehrkolben und ähnliche Waffen sind bereits durch den Nahkampfwert der Figur abgebildet.

Eine Nahkampfwaffe wird nur dann als eigener kostenpflichtiger Eintrag in der Waffenliste geführt, wenn sie die normalen Nahkampfgregeln deutlich verändert, eine besondere Wirkung besitzt oder zusätzlich als Wurfwaffe verwendet werden kann.

Ein gewöhnliches Messer ist bereits im Nahkampfwert enthalten und kostet keine zusätzlichen Punkte. Soll es zusätzlich als Wurfwaffe mit dem Profil „Tomahawk / Messer“ eingesetzt werden, wird dieses Waffenprofil für 1 Punkt gekauft.

Die Darstellung einer Waffe an der Miniatur verpflichtet den Spieler nicht dazu, sie als besondere Waffe zu kaufen. Umgekehrt darf eine Figur auch ohne sichtbare Nahkampfwaffe normal im Nahkampf angreifen.

Allgemeine Waffenregeln

- **Wurfwaffen:** Speere, Tomahawks, Messer und vergleichbare reguläre Wurfwaffen sind keine Verbrauchsgegenstände. Eine Figur kann sie während einer Partie entsprechend ihrer Nutzung beliebig oft einsetzen. Dabei wird abstrahiert, dass sie mehrere geeignete Wurfwaffen mitführt oder geworfene Waffen wieder verfügbar werden. Eine Rückhol- oder Munitionsverwaltung findet nicht statt. Ein Wurf wird als Fernkampfangriff mit dem Fernkampfwert der Figur abgehandelt: Er kostet die normalen Aktionspunkte eines Fernkampfangriffs, ist eine beendende Aktion und das Ziel verteidigt sich nach den normalen Fernkampfgregeln. Im normalen Nahkampf verleihen Wurfwaffen keinen automatischen Bonus.
- **Optionale Magazinregel:** Sie gilt nur für Waffen mit einer Magazinangabe. Waffen ohne Magazinangabe werden von ihr nicht betroffen und müssen nicht nachgeladen werden.
- **Nahkampfwaffen:** Gewöhnliche Nahkampfwaffen sind bereits im Nahkampfwert einer Figur enthalten und verleihen keinen zusätzlichen Bonus. Besondere Nahkampfwaffen besitzen nur die jeweils ausdrücklich bei ihnen beschriebene Wirkung.
- **Nicht käufliche Szenariowaffen:** Eine Waffe mit Kosten „–“ kann nur durch ein Szenario oder eine besondere Erweiterungsregel verfügbar werden.
- **Schwere Waffen:** Welche Waffen als schwere Waffen gelten, wird durch das Szenario oder die jeweilige besondere Waffenregel bestimmt. Schwere Waffen besitzen besondere Bedienungs- und Aktionskosten, die in ihrer jeweiligen Waffenregel festgelegt werden.

Nicht jede Waffe ist gleich stark

Die Punktkosten der Waffen bilden nicht ausschließlich ihre reine Feuerkraft ab. Auch Reichweite, Schussfolge, Verfügbarkeit und die zusätzliche taktische Möglichkeit eines Fernkampfangriffs spielen eine Rolle.

Manche Waffen sind bewusst schwächer als andere. Ein Derringer, eine Vorderladerpistole oder eine improvisierte Schleuder wird meist nicht aus Gründen maximaler Effizienz gewählt, sondern weil sie zur Figur, zum Setting oder zur Geschichte der Bande passt.

Deshalb kostet jede regulär beim Bandenbau kaufbare Waffe mindestens 1 Punkt. Erbarmungslos muss nicht in jeder Situation vollkommen ausgeglichen sein. Eine stimmige Bande darf auch Waffen enthalten, die vor allem Charakter besitzen.

Schablonen und Wirkungsbereiche

Erbarmungslos unterscheidet zwischen Kegel- und Rundscha-blonen. Kegelschablonen stellen Wirkungen dar, die sich vom Schützen aus ausbreiten, etwa Schrot, Flammen oder ähnliche Waffenwirkungen. Rundscha-blonen stellen Explosionen und andere Flächenwirkungen um einen Einschlag- oder Ursprungspunkt dar.

Bei unmittelbar abgehandelten Schablonen ist jede Miniatur betroffen, deren Base ganz oder teilweise von der Schablone berührt wird. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eine befreundete, gegnerische oder neutrale Miniatur handelt. Auch Zivilisten, Geiseln und andere Szenariofiguren sind betroffen. Anhaltende Wirkungsbereiche wie brennende Zonen verwenden dagegen ihre jeweils eigene Regel.

Für jede betroffene Figur wird der Angriff beziehungsweise die Wirkung einzeln abgehandelt. So können unterschiedliche Werte, Deckung und weitere Modifikatoren berücksichtigt werden.

Die jeweilige Waffenregel bestimmt, wie die Schablone platziert wird, welcher Angriffswert verwendet wird und welche zusätzlichen Wirkungen gelten.

Unmittelbar abgehandelte Schablonen unterscheiden nicht zwischen Freund und Feind. Alle Miniaturen im Wirkungsbereich sind betroffen.

Kegelschablone

Die Kegelschablone ist 15 cm lang und an ihrem breiten Ende 8 cm breit.

Die schmale Seite der Kegelschablone wird an die Base des Schützen angelegt. Anschließend wird die Schablone in die gewünschte Wirkungsrichtung ausgerichtet.

Alle Miniaturen, deren Base vollständig oder teilweise unter der Kegelschablone liegt, sind betroffen.

Für jede betroffene Figur wird der Angriff wie vorgesehen einzeln abgehandelt.

Es ist keine eigene Sichtlinie zu jeder einzelnen betroffenen Miniatur erforderlich. Entscheidend ist, dass ihre Base unter der wirksam ausgelegten Schablone liegt.

Befindet sich zwischen dem Schützen und einer betroffenen Miniatur geeignete Deckung, erhält die betroffene Figur den normalen Deckungsbonus auf ihren Ausweichenwurf.

Massive geschlossene Hindernisse wie Wände blockieren die Kegelschablone. Miniaturen hinter einem solchen Hindernis sind nicht betroffen.

Offene Türen, Fenster und vergleichbare Öffnungen blockieren die Schablone nicht automatisch, sofern die Schablone sinnvoll durch die Öffnung gelegt werden kann.

Kegelschablonen werden insbesondere für Schrotflinten, Donnerbüchsen, Flammenwerfer und vergleichbare Waffen verwendet.

Kleine Rundschablone

Die kleine Rundschablone besitzt einen Durchmesser von 8 cm. Sie wird insbesondere für Handgranaten, Dynamit und kleinere Explosionen verwendet.

Die kleine Rundschablone wird mit ihrem Mittelpunkt auf den ermittelten Einschlag- oder Ursprungspunkt gelegt.

Große Rundschablone

Die große Rundschablone besitzt einen Durchmesser von 12 cm. Sie wird insbesondere für schwere Explosionen, Mörser, Geschütze und besondere Szenariowaffen verwendet.

Die große Rundschablone wird mit ihrem Mittelpunkt auf den ermittelten Einschlag- oder Ursprungspunkt gelegt.

Abweichende Wirkungsbereiche

Einzelne Waffen, Minen oder Szenarioregeln können einen abweichenden Wirkungsbereich festlegen. Dieser besondere Wert ersetzt für diese Wirkung die Standardgröße einer Schablone.

Eine kleine Tretmine könnte beispielsweise alle Miniaturen in einem Radius von 5 cm betreffen. Das entspricht einem Wirkungsbereich mit 10 cm Durchmesser.

Keine Schablone zur Hand?

Für das Spielen ist keine besondere Kunststoff- oder Pappschablone zwingend erforderlich. Entscheidend ist der angegebene Wirkungsbereich. Eine Rundschablone kann auch ersetzt werden, indem der entsprechende Radius mit einem Maßband oder Zollstock vom Ursprung der Wirkung aus gemessen wird.

Bei einer Kegelschablone können Länge und Breite ebenfalls gemessen oder mit einer einfachen selbst angefertigten Vorlage dargestellt werden. Eine passende Schablone macht die Bestimmung betroffener Miniaturen jedoch schneller und eindeutiger, besonders wenn mehrere Miniaturen dicht beieinanderstehen.

Deckung und Hindernisse

Bei einer Rundscha-blone wird Deckung vom Mittelpunkt der Scha-blone aus bestimmt. Bei einer Kegelscha-blone wird Deckung vom Schützen aus bestimmt.

Normale Deckungsboni gelten weiterhin, sofern die jeweilige Waffenregel nichts anderes bestimmt.

Eine vollständig geschlossene massive Wand oder ein vergleichbares vollständig undurchlässiges Hindernis blockiert die Wirkung einer Scha-blone.

Brennende Zone

Brennende Zonen stellen brennenden Boden, ausgelaufenen Treibstoff oder ähnliche Feuerflächen dar. Sie entstehen nur, wenn eine Waffen-, Ausrüstungs- oder Szenarioregel dies ausdrücklich festlegt.

Eine brennende Zone besitzt einen Durchmesser von 8 cm und wird mit der kleinen Rundscha-blone dargestellt. Ihr Entstehen löst keinen zusätzlichen Angriff aus; unmittelbare Wirkungen der verursachenden Waffe oder Ausrüstung werden getrennt abgehandelt.

Die Zone bleibt bis zum Ende der folgenden Runde bestehen. Entsteht sie beispielsweise in Runde 2, wird sie am Ende von Runde 3 entfernt.

Eine Figur wird von der Zone angegriffen, wenn sie während ihrer Aktivierung erstmals hineingelangt, ihre Aktivierung darin beginnt oder beendet. Dieselbe Zone greift dieselbe Figur während einer Aktivierung höchstens einmal an.

Der Angriff erfolgt mit 4 W6. Die Figur verwendet Ausweichen, erhält jedoch keinen Deckungsbonus. Die Erfolgsdifferenz verursacht Schaden nach den normalen Fernkampffregeln.

Kampfunfähige Figuren werden am Ende jeder Runde einmal von jeder brennenden Zone angegriffen, in der sie liegen. Sie würfeln nicht auf Ausweichen und erhalten keinen Deckungsbonus. Jeder Erfolg verursacht 1 Schaden. Sinkt die Figur auf 0 Lebenspunkte, scheidet sie endgültig aus; andernfalls bleibt sie kampfunfähig.

Brennende Zonen betreffen eigene, gegnerische und neutrale Figuren gleichermaßen. Vollständig geschlossene massive Hindernisse blockieren ihre Wirkung. Die Zone breitet sich nicht aus und verändert weder Größe noch Position.



Waffen im Detail

■ Schusswaffen

Derringer

Nutzung: 2 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 15 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF

Klein, leicht zu verstecken und oft die letzte Überraschung im Ärmel. Ein Derringer ist keine Waffe für große Gesten, aber für den Moment, in dem jemand zu sicher geworden ist.

Vorderladerpistole

Nutzung: 1 Schuss / 2 AP · **Reichweite:** 20 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H

Eine altmodische Pistole für Figuren, die ihren Schuss gut abwägen müssen. Sie wirkt wie ein Relikt aus einer Zeit, in der Ruhe, Pulver und Geduld noch zusammengehörten.

Pistole

Nutzung: 2 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 20 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** M SF

Eine verlässliche Seitenwaffe für Polizisten, Agenten, Söldner und Überlebende. Sie ist unauffällig genug für den Alltag und doch bereit, wenn ein Gespräch plötzlich eine andere Richtung nimmt.

Revolver

Nutzung: 2 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 20 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF

Schwer, laut und mit unverwechselbarem Charakter. Ein Revolver passt zu Gesetzeshütern, Revolverhelden und allen, die lieber auf bewährte Technik vertrauen.

Maschinenpistole

Nutzung: 3 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 25 cm ·

Kosten: 3 Punkte · **Setting:** M SF

Kompakt, nervös und für enge Räume gemacht. Diese Waffe gehört zu Figuren, die keine Zeit verlieren wollen, wenn aus einem Hinterhalt ein Feuergefecht wird.

Muskete

Nutzung: 1 Schuss / 2 AP · **Reichweite:** 35 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H

Eine lange, schwere Waffe aus einer vergangenen Epoche. In den Händen eines ruhigen Schützen wird sie zum Ausdruck von Geduld, Disziplin und schwarzem Pulver.

Karabiner

Nutzung: 1 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 40 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF

Handlich genug für den Sattel und zuverlässig genug für lange Tage unterwegs. Karabiner passen zu Scouts, Reitern und allen, die lieber vorbereitet sind.

Long Rifle

Nutzung: 1 Schuss / 2 AP · **Reichweite:** 50 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M

Eine lange Waffe für Figuren mit Geduld und einem guten Blick für die Entfernung. Sie wirkt, als hätte sie schon mehr als eine staubige Geschichte erlebt. Je nach Epoche und Darstellung kann dieses Profil auch eine Jägerbüchse, lange Jagdbüchse oder vergleichbare weitreichende historische Langwaffe darstellen.

Präzisionsgewehr

Nutzung: 1 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 80 cm ·

Kosten: 2 Punkte · **Setting:** M SF

Für Schützen, die ihre Position mit Bedacht wählen und nicht gern improvisieren. Es ist die Waffe für einen klaren Blick, einen ruhigen Atem und einen einzigen entschlossenen Moment.

Repetiergewehr

Nutzung: 2 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 40 cm ·

Kosten: 2 Punkte · **Setting:** H M

Der Klassiker für hartnäckige Gesetzeshüter, Jäger und Grenzgänger. Sein vertrauter Mechanismus steht für Erfahrung, Ausdauer und den Willen, nicht nachzugeben.

Sturmgewehr

Nutzung: 3 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 40 cm ·

Kosten: 4 Punkte · **Setting:** M SF

Robust, modern und überall dort zu Hause, wo der Einsatz längst außer Kontrolle geraten ist. Es gehört zu professionellen Kämpfern ebenso wie zu gut ausgerüsteten Überlebenden.

Pfeil und Bogen

Nutzung: 1 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 30 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF

Eine stille, alte Waffe, die nie ganz aus der Welt verschwunden ist. Sie passt zu Jägern, Kundschaftern und Figuren, die lieber auf Können als auf Lärm setzen.

Gatling

Nutzung: 6 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 50 cm ·

Kosten: – · **Setting:** H SF

Eine Gatling ist weniger eine persönliche Waffe als eine Ankündigung, dass niemand leichtfertig ins offene Gelände treten sollte. Kurbel, Metall und Lärm machen sie zu einem eindrucksvollen Mittelpunkt jeder Stellung.

Eine Gatling benötigt keine Bedienmannschaft, sofern das Szenario nichts anderes bestimmt.

MG

Nutzung: 6 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 70 cm ·

Kosten: 6 Punkte · **Setting:** M SF

Ein Maschinengewehr verleiht einer Stellung sofort Gewicht. Wo es aufgebaut ist, wird aus freiem Raum plötzlich ein Ort, den man besser mit Respekt behandelt.

Bedienmannschaft schwerer Szenariowaffen

Ein Mörser oder Geschütz kann nur abgefeuert werden, wenn sich mindestens zwei eigene handlungsfähige Miniaturen im Basekontakt mit der Waffe befinden.

Die aktive Figur gilt als Schütze. Sie bezahlt die Aktionskosten und führt den Fernkampfwurf mit ihrem eigenen Fernkampfwert durch.

Die zweite Figur bildet die übrige Bedienmannschaft. Sie bezahlt keine Aktionspunkte, führt keinen eigenen Wurf durch und wird durch den Schuss nicht automatisch aktiviert.

Sind mehrere geeignete Figuren im Basekontakt, entscheidet der Spieler durch die Wahl der aktiven Figur, welche Figur als Schütze handelt.

Befindet sich keine zweite eigene handlungsfähige Figur im Basekontakt mit der Waffe, kann sie nicht abgefeuert werden. Wird eine der benötigten Bedienfiguren kampfunfähig oder verlässt ihre Miniatur den Basekontakt, kann die Waffe erst wieder abgefeuert werden, wenn sich erneut mindestens zwei eigene handlungsfähige Miniaturen im Basekontakt befinden.

Jede eigene handlungsfähige Figur kann Teil der Bedienmannschaft werden, sofern sich ihre Miniatur im Basekontakt mit der Waffe befindet. Eine verlassene oder gegnerische schwere Szenariowaffe darf übernommen und verwendet werden, sofern das Szenario nichts anderes bestimmt.

Ein Wechsel der Bedienmannschaft erlaubt keinen zweiten Schuss derselben Waffe in einer Runde.

BEISPIEL

Viktor Urban und Josef Nilats stehen in einer improvisierten Stellung beide im Basekontakt mit einem Mörser.

Viktor wird aktiviert und feuert den Mörser für 4 AP ab. Den Fernkampfwurf führt er mit seinem eigenen Fernkampfwert durch; Josef hält die Stellung zusammen, während über ihnen bereits der Staub von der nächsten Explosion rieselt.

Josef bildet die notwendige zweite Bedienfigur. Er bezahlt keine AP und gilt durch den Schuss nicht als aktiviert. Josef könnte später in derselben Runde noch normal aktiviert werden.

Der Mörser darf trotzdem nicht erneut abgefeuert werden, auch wenn danach eine andere Figur die Bedienmannschaft bildet: Er darf höchstens einmal pro Runde schießen.

Mörser und Geschütze besitzen keine Magazinabgabe und werden von der optionalen Magazinregel nicht betroffen.

Wenn die optionale Regel **Zugunterbrechungen** verwendet wird, können Mörser und Geschütze nicht für Zugunterbrechungen verwendet werden.

Ob ein Mörser oder Geschütz beschädigt, zerstört, bewegt oder auf andere Weise beeinflusst werden kann, bestimmt das jeweilige Szenario.

Mörser

Nutzung: 1 Schuss / 4 AP · **Reichweite:** 30–100 cm,

große Rundscha-blone · **Kosten:** – · **Setting:** M SF

Der Mörser bringt die Bedrohung von oben, noch bevor man sie sieht. Er passt zu improvisierten Stellungen, belagerten Außenposten und Szenen, in denen Deckung plötzlich sehr wertvoll wird.

Besondere Regel:

Für den Mörser gelten die Regeln für die Bedienmannschaft schwerer Szenariowaffen. Das Abfeuern kostet 4 AP und ist eine beendende

Aktion. Es beendet die Aktivierung der aktiven Figur.

Der Mörser darf höchstens einmal pro Runde abgefeuert werden.

Der Spieler wählt einen Zielpunkt in einer Entfernung von mindestens 30 cm und höchstens 100 cm. Kann die Miniatur der aktiven Figur den Zielpunkt sehen, ist kein Beobachter erforderlich.

Die aktive Figur führt mit ihrem eigenen Fernkampfwurf einen Fernkampfwurf durch. Dieser Zielwurf bestimmt ausschließlich, ob der gewünschte Zielpunkt getroffen wird. Er ist keine vergleichende Probe; die vom späteren Wirkungsbereich betroffenen Figuren würfeln zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

Bei mindestens einem Erfolg trifft das Geschoss den gewählten Zielpunkt. Die große Rundschaablone wird mit ihrem Mittelpunkt auf diesen Punkt gelegt. Bei keinem Erfolg verfehlt das Geschoss den vorgesehenen Bereich und hat keine Wirkung; es wird keine Schablone platziert.

Gegen jede betroffene Figur wird anschließend ein eigener Angriff mit 6 W6 durchgeführt. Die betroffenen Figuren verwenden Ausweichen und gegebenenfalls Deckung nach den normalen Regeln. Deckung wird vom Mittelpunkt der Rundschaablone aus bestimmt. Massive geschlossene Hindernisse blockieren die Explosion. Die Erfolgsdifferenz verursacht Schaden nach den normalen Fernkampfregeln.

Indirektes Feuer und Beobachter: Besitzt die aktive Bedienfigur keine Sichtlinie zum Zielpunkt, darf eine andere eigene handlungsfähige Figur, deren Miniatur Sichtlinie zu diesem Punkt besitzt, als Beobachter dienen.

Der Beobachter muss sich nicht im Basekontakt mit dem Mörser befinden, muss nicht zuvor aktiviert worden sein und darf sich an beliebiger Stelle des Spielfelds befinden. Er bezahlt keine Aktionspunkte, führt keinen eigenen Wurf durch und wird dadurch nicht automatisch aktiviert. Er verbessert den Fernkampfwurf nicht, sondern ermöglicht ausschließlich die Wahl eines Zielpunkts ohne Sichtlinie der aktiven Bedienfigur. Der Fernkampfwurf wird weiterhin von der aktiven Bedienfigur durchgeführt.

Ist beim indirekten Feuer keine eigene handlungsfähige Figur mit Sichtlinie zum Zielpunkt vorhanden, kann dieser Zielpunkt nicht gewählt werden. Wird der Beobachter vor dem Schuss kampfunfähig, scheidet er aus oder verliert seine Miniatur die Sichtlinie zum Zielpunkt, kann er nicht als Beobachter dienen.

Geschütz

Nutzung: 1 Schuss / 5 AP · **Reichweite:** 100 cm, große Rundschaablone · **Kosten:** – · **Setting:** M SF
Ein Geschütz ist keine subtile Lösung, sondern ein Stück schweres Gerät mit eigener Präsenz. Seine bloße Anwesenheit verändert die Stimmung eines Gefechts.

Besondere Regel:

Für das Geschütz gelten die Regeln für die Bedienmannschaft schwerer Szenariowaffen. Das Abfeuern kostet 5 AP und ist eine beendende Aktion. Es beendet die Aktivierung der aktiven Figur.

Das Geschütz darf höchstens einmal pro Runde abgefeuert werden.

Der Spieler wählt einen Zielpunkt innerhalb von 100 cm. Die Miniatur der aktiven Figur muss selbst Sichtlinie zum gewählten Zielpunkt besitzen. Ein Beobachter darf beim Geschütz keine fehlende Sichtlinie ersetzen; indirektes Feuer ist nicht möglich.

Die aktive Figur führt mit ihrem eigenen Fernkampfwurf einen Fernkampfwurf durch. Dieser Zielwurf bestimmt ausschließlich, ob der gewünschte Zielpunkt getroffen wird. Er ist keine vergleichende Probe; die vom späteren Wirkungsbereich betroffenen Figuren würfeln zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

Bei mindestens einem Erfolg trifft das Geschoss den gewählten Zielpunkt. Die große Rundschaablone wird mit ihrem Mittelpunkt auf diesen Punkt gelegt. Bei keinem Erfolg verfehlt das Geschoss den vorgesehenen Bereich und hat keine Wirkung; es wird keine Schablone platziert.

Gegen jede betroffene Figur wird anschließend ein eigener Angriff mit 8 W6 durchgeführt. Die betroffenen Figuren verwenden Ausweichen und gegebenenfalls Deckung nach den nor-

malen Regeln. Deckung wird vom Mittelpunkt der Rundscha-blone aus bestimmt. Massive geschlossene Hindernisse blockieren die Explosion. Die Erfolgsdifferenz verursacht Schaden nach den normalen Fernkampfre-geln.

Flammenwerfer

Nutzung: 1 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** Kegelscha-blone · **Kosten:** 4 Punkte · **Setting:** M SF

Eine Waffe, die schon durch ihr Zischen und Fau-chen Unruhe stiftet. Sie gehört zu Figuren, deren Auftreten selbst den Mutigsten sehr deutlich zu den-ken gibt.

Besondere Regel:

Der Flammenwerfer verwendet die Kegelscha-blone. Gegen jede betroffene Figur wird ein eigener Angriff mit 6 W6 durchgeführt. Die be-troffenen Figuren verwenden Ausweichen.

Deckung durch niedrige Hindernisse gewährt gegen diesen Angriff keinen Bonus. Vollständig geschlossene massive Hindernisse blockieren die Wirkung.

Der Flammenwerfer erzeugt keine brennende Zone. Getroffene Figuren brennen nicht weiter; es werden keine Brandmarker verwendet.

Blaster-Pistole

Nutzung: 2 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 25 cm · **Kosten:** 1 Punkt · **Setting:** SF

Eine kompakte Energiewaffe für Raumfahrer, Sicher-heitskräfte und zwielichtige Grenzwelten. Ihr klarer, fremdartiger Eindruck passt in jede Science-Fiction-Szene.

Blaster-Gewehr

Nutzung: 1 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 40 cm · **Kosten:** 1 Punkt · **Setting:** SF

Das Blaster-Gewehr wirkt wie die verlässliche Ar-beitswaffe einer fernen Zukunft. Es passt zu Solda-ten, Kolonisten und allen, die sich auf fremden Welten behaupten müssen.

Klappbüchse

Nutzung: 1 Schuss / 2 AP · **Reichweite:** 40 cm · **Kosten:** 1 Punkt · **Setting:** H M

Unscheinbar, praktisch und immer ein wenig ver-dächtig. Eine Klappbüchse passt zu Reisenden, Wilddieben und Figuren, die gern unterschätzt wer-den.

Schrotflinte

Nutzung: 1 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** Kegelscha-blone · **Kosten:** 2 Punkte · **Setting:** H M SF

Eine Waffe für Türrahmen, enge Gassen und sehr deutliche Ansagen. Ihr Anblick allein kann eine Ver-handlung bemerkenswert schnell beenden. Je nach Epoche und Modell kann dieses Profil auch eine einfache Jagdflinte darstellen.

Doppelläufige Schrotflinte

Nutzung: 2 Schuss / 2 AP · **Reichweite:** Kegelscha-blone · **Kosten:** 2 Punkte · **Setting:** H M SF

Zwei Läufe, ein entschlossener Auftritt. Diese Schrotflinte gehört zu Figuren, die auf einen Streit nicht mit langen Reden antworten. Je nach Epoche und Modell kann dieses Profil auch eine klassische doppelläufige Jagdflinte darstellen.

Blunderbuss (Donnerbüchse)

Nutzung: 1 Schuss / 2 AP · **Reichweite:** Kegelscha-blone · **Kosten:** 2 Punkte · **Setting:** H

Eine unhandliche, alte Waffe mit großem Auftritt und noch größerem Ruf. Sie passt zu Piraten, Kutschern und Gestalten, die dem Begriff Zurückhaltung wenig abgewinnen können.

Schrotflinten und Donnerbüchsen

Bei einem Schuss mit einer Schrotflinte wird die Kegelscha-blone mit ihrer schmalen Seite an die Base des Schützen gelegt. Jede Miniatur, deren Base ganz oder teilweise berührt wird, ist betroffen. Gegen jede betroffene Figur wird ein eigener Fern-kampfangriff durchgeführt.

Erlaubt eine Schrotflinte mehrere Schüsse, wird die Kegelscha-blone für jeden Schuss neu angelegt und der jeweilige Schuss vollständig abgehandelt.

Wird die optionale Regel **Zugunterbrechungen** ver-wendet, darf auch eine doppelläufige Schrotflinte einen einzelnen Reaktionsschuss abgeben. Dabei wird nur ein Lauf abgefeuert, nur eine Kegelscha-blone verwendet und keine zusätzlichen AP bezahlt.

Diese Regel gilt für die Schrotflinte, die doppelläufige Schrotflinte und die Blunderbuss beziehungsweise Donnerbüchse. Anzahl der Schüsse und Aktionskosten ergeben sich jeweils aus der Waffenliste.

Impro-Schleuder

Nutzung: 1 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 15 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** M

Aus dem, was gerade zur Hand ist, entsteht manchmal eine erstaunlich überzeugende Waffe. Eine Impro-Schleuder ist genau das Richtige für erfinderische Plünderer und entschlossene Improvisatoren.

Armbrust

Nutzung: 1 Schuss / 2 AP · **Reichweite:** 35 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M

Eine Waffe für geduldige Jäger, Schatzsucher und düstere Gestalten in langen Mänteln. Ihre ruhige, zielgerichtete Art gibt jeder Szene einen Hauch von Abenteuer.

Impro-Nagelpistole

Nutzung: 1 Schuss / 1 AP · **Reichweite:** 10 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** M

Eigentlich ein Werkzeug, das in den falschen Händen einen sehr anderen Zweck bekommt. Sie passt hervorragend zu Werkstattbesitzern, Plünderern und kreativ verzweifelten Figuren.

■ Nahkampf- und Wurfaffen

Speer

Nutzung: 1 Wurf / 1 AP · **Reichweite:** 20 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF

Ein Speer ist schlicht, alt und erstaunlich vielseitig. Er passt zu Jägern, Stammeskriegern und Figuren, die einer Gefahr lieber nicht zu nahe kommen wollen.

Tomahawk / Messer

Nutzung: 1 Wurf / 1 AP · **Reichweite:** 15 cm ·

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF

Ein Tomahawk oder Messer ist schnell gezogen und immer persönlich. Solche Waffen passen zu Grenzgängern, Kundschaftern und Figuren, die sich auf ihre Hände verlassen.

Baseballschläger

Gewöhnliche Nahkampfwaffe · keine zusätzlichen Punktkosten

Eigentlich für Sport gedacht, aber bemerkenswert unkompliziert umzuwidmen. Ein Baseballschläger passt zu Straßengangs, Überlebenden, Schlägern und allen Figuren, denen Subtilität ohnehin nicht besonders liegt.

Schwert

Gewöhnliche Nahkampfwaffe · keine zusätzlichen Punktkosten

Unter „Schwert“ fallen hier bewusst unterschiedliche Klingenwaffen wie europäische Schwerter, Säbel, Katana und vergleichbare Waffen. Welche Form die Waffe besitzt, richtet sich nach Figur, Epoche und Setting.

Kettensäge

Nutzung: 1 Angriff / 1 AP · **Reichweite:** – · **Kosten:** 1 Punkt · **Setting:** M SF

Ein Werkzeug, das seine zivile Vergangenheit endgültig hinter sich gelassen hat. Das Geräusch einer Kettensäge reicht oft schon aus, um jede Szene deutlich angespannter zu machen.

Besondere Regel:

Die Figur erhält mit der Kettensäge +1 W6 auf Nahkampfangriffe.

Kettensägenswert

Nutzung: 1 Angriff / 1 AP · **Reichweite:** – · **Kosten:** 2 Punkte · **Setting:** SF

Ein Kettensägenswert ist das richtige Gerät für eine Zukunft, in der selbst Schwerter nicht mehr leise sein müssen. Es wirkt ebenso überzeichnet wie bedrohlich und passt zu kompromisslosen Science-Fiction-Figuren.

Besondere Regel:

Die Figur erhält mit dem Kettensägenswert +1 W6 auf Nahkampfangriffe und +1 W6 auf Nahkampfverteidigungswürfe.

Laserswert

Nutzung: 1 Angriff / 1 AP · **Reichweite:** – · **Kosten:** 2 Punkte · **Setting:** SF

Ein Laserswert ist die plakative Science-Fiction-Waffe schlechthin: eine leuchtende Energieklinge für Duellanten, Ordenskrieger, Weltraumritter oder andere Figuren, bei denen ein gewöhnliches Schwert offenbar nicht futuristisch genug ist.

Besondere Regel:

Die Figur erhält mit dem Laserswert +1 W6 auf Nahkampfangriffe und +1 W6 auf Nahkampfverteidigungswürfe.

Magazinregel

OPTIONALE REGEL

- Die Magazinregel ist optional. Sie gilt nur, wenn sich alle Spieler vor der Partie darauf einigen.
- Zu Beginn der Partie gelten alle Waffen als vollständig geladen. Die Figuren wissen in der Regel schließlich, dass sie auf dem Weg zu einer Schießerei sind.
- Waffen mit einer Zahl in der Spalte „Magazin“ müssen nachgeladen werden, sobald die angegebene Schusszahl verbraucht ist.
- Das Nachladen einer Waffe kostet 2 AP. Es wird nicht pro Kugel nachgeladen; danach gilt das Magazin wieder als vollständig gefüllt.
- Waffen ohne Magazinangabe müssen nicht nachgeladen werden.
- Die Magazinregel gilt zusätzlich zu den normalen AP-Kosten einer Waffe. Bei langsamfeuernden Waffen mit kleinem Magazin können dadurch sowohl erhöhte Angriffskosten als auch Nachladekosten anfallen.

BEISPIEL

Die optionale Magazinregel wird verwendet. Agent Rupert Meyer hat mit seiner Pistole das letzte Geschoss aus dem Magazin verschossen. Hinter einem Betonpfeiler lädt er die Waffe für 2 AP nach. Danach gilt das Magazin wieder als vollständig gefüllt. Will Rupert erneut feuern, bezahlt er zusätzlich wieder die normalen 1 AP seiner Pistole. Das Nachladen ersetzt also nicht die Aktionskosten des Schusses.





AUSRÜSTUNG

Neben Waffen und Fertigkeiten können Figuren besondere Ausrüstung erhalten. Ausrüstung kann bestehende Aktionen verändern, einmalige Vorteile gewähren oder besondere Handlungen ermöglichen.

Welche Ausrüstung verfügbar ist, kann vom Szenario und vom gewählten Setting abhängen. Die folgenden Seiten führen die Ausrüstung des Grundregelwerks samt Kosten und Regeln auf.

Ausrüstung im Überblick

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

Die Kürzel sind Empfehlungen und keine festen Einschränkungen.

Steampunk ignoriert diese Tabelle ohnehin mit großer Begeisterung.

Gegenstand	Kurzfunktion	Kosten	Setting
Bajonett	Nach mindestens 5 cm direktem Anlauf +1 W6 auf den folgenden Nahkampfangriff	1	H M
Brandbombe (Molotow)	Kleine Rundschablone · 5 W6 · brennende Zone	1	M SF
Dynamit	Kleine Rundschablone · 6 W6	1	H M
Handgranate	Kleine Rundschablone · 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

Ausrüstung im Detail

Bajonett

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M

Ein Bajonett wird beim Bandenbau einer geeigneten Langwaffe der Figur zugeordnet, etwa einem Gewehr, einer Muskete, einem Karabiner oder einer vergleichbaren Waffe. Es ist kein Verbrauchsgegenstand. Pistolen, Revolver, Derringer und vergleichbare Handfeuerwaffen können kein Bajonett erhalten.

Sturmangriff mit Bajonett: Bewegt sich die Figur unmittelbar vor einem Nahkampfangriff mindestens 5 cm auf direktem Laufweg auf ihr Ziel zu und verwendet eine mit Bajonett ausgerüstete geeignete Langwaffe, erhält sie für diesen Nahkampfangriff +1 W6.

Wurfaffen als Ausrüstung

Brandbomben, Handgranaten und Dynamit werden nach den folgenden Fernkampfgeln eingesetzt. Beim Zusammenstellen einer Bande werden sie jedoch als Ausrüstung gekauft und belegen keinen Waffenplatz. Jeder einzelne Gegenstand ist ein Verbrauchsgegenstand und wird nach seinem Wurf abgestrichen.

Das Werfen einer Brandbombe, Handgranate oder Dynamitladung kostet 1 AP, ist ein Fernkampfangriff und eine beendende Aktion. Vorbereitende Handlungen wie das Entzünden oder das Ziehen einer Sicherung sind darin bereits enthalten.

BEISPIEL

Josef Nilats hat eine Brandbombe als Ausrüstung gekauft; sie belegt keinen Waffenplatz. Er duckt sich hinter einem ausgebrannten Wagen hervor, bewegt sich in eine bessere Position und wirft den Molotowcocktail anschließend für 1 AP.

Das Entzünden ist bereits in dieser Aktion enthalten und kostet keine zusätzlichen AP. Der Wurf ist ein Fernkampfangriff und beendet Josefs Aktivierung.

Anschließend wird die Brandbombe vom Charakterblatt abgestrichen. Bei einem erfolgreichen Wurf wird die kleine Rundschablone nach den normalen Regeln eingesetzt. Für den Rest ist jetzt das Feuer zuständig.

Brandbombe (Molotow)

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** M SF · **Verbrauchsgegenstand**

Brandbomben (Molotow) werden beim Zusammenstellen einer Bande als Ausrüstung gekauft und belegen keinen Waffenplatz. Jede Brandbombe kostet 1 Punkt. Mehrere Brandbomben dürfen einzeln gekauft und auf dem Charakterblatt zu einer Gesamtzahl zusammengefasst werden.

Der Spieler wählt einen sichtbaren Zielpunkt innerhalb von 15 cm und führt einen Fernkampfwurf durch.

Bei mindestens einem Erfolg wird die kleine Rundscha-blone mit ihrem Mittelpunkt auf den gewählten Zielpunkt gelegt. Gegen jede zu diesem Zeitpunkt betroffene Figur wird sofort ein eigener Angriff mit 5 W6 durchgeführt. Die betroffenen Figuren verwenden Ausweichen und gegebenenfalls Deckung nach den normalen Regeln.

Bei keinem Erfolg misslingt der Wurf vollständig. Die kleine Rundscha-blone wird mit ihrem Mittelpunkt auf den Mittelpunkt der Base der werfenden Miniatur gelegt.

Gegen jede betroffene Figur wird sofort ein eigener Angriff mit 5 W6 durchgeführt.

Die betroffenen Figuren verwenden Ausweichen und gegebenenfalls Deckung nach den normalen Regeln.

Brennende Zone: Unabhängig davon, wo die Schablone landet, bleibt sie anschließend als brennende Zone liegen. Sie greift Figuren mit 4 W6 an, gewährt keinen Deckungsbonus und bleibt bis zum Ende der folgenden Runde bestehen. Die vollständigen Regeln, einschließlich kampfunfähiger Figuren, stehen auf Seite 61.

Die Brandbombe wird nach dem Wurf auf dem Charakterblatt abgestrichen, unabhängig davon, ob der Wurf gelingt oder scheitert.

Handgranate

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** M SF · **Verbrauchsgegenstand**

Handgranaten werden beim Zusammenstellen einer Bande als Ausrüstung gekauft und belegen keinen Waffenplatz. Jede Handgranate kostet 1 Punkt. Mehrere Handgranaten dürfen einzeln gekauft und auf dem Charakterblatt zu einer Gesamtzahl zusammengefasst werden.

Der Spieler wählt einen sichtbaren Zielpunkt innerhalb von 20 cm und führt einen Fernkampfwurf durch.

Bei mindestens einem Erfolg wird die kleine Rundscha-blone mit ihrem Mittelpunkt auf den gewählten Zielpunkt gelegt.

Bei keinem Erfolg verfehlt die Granate ihr Ziel und hat keine Wirkung.

Anschließend wird gegen jede betroffene Figur ein eigener Angriff mit 5 W6 durchgeführt. Die betroffenen Figuren verwenden Ausweichen und gegebenenfalls Deckung nach den normalen Regeln.

Die Handgranate wird nach dem Wurf auf dem Charakterblatt abgestrichen, unabhängig davon, ob der Wurf gelingt oder scheitert.

Dynamit

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M · **Verbrauchsgegenstand**

Dynamit wird beim Zusammenstellen einer Bande als Ausrüstung gekauft und belegt keinen Waffenplatz. Jede Dynamitladung kostet 1 Punkt. Mehrere Dynamitladungen dürfen einzeln gekauft und auf dem Charakterblatt zu einer Gesamtzahl zusammengefasst werden.

Der Spieler wählt einen sichtbaren Zielpunkt innerhalb von 15 cm und führt einen Fernkampfwurf durch.

Bei mindestens einem Erfolg wird die kleine Rundscha-blone mit ihrem Mittelpunkt auf den gewählten Zielpunkt gelegt.

Bei keinem Erfolg verfehlt das Dynamit sein Ziel und hat keine Wirkung.

Anschließend wird gegen jede betroffene Figur ein eigener Angriff mit 6 W6 durchgeführt.

Die betroffenen Figuren verwenden Ausweichen und gegebenenfalls Deckung nach den normalen Regeln.

Die Dynamitladung wird nach dem Wurf auf dem Charakterblatt abgestrichen, unabhängig davon, ob der Wurf gelingt oder scheitert.

Medizinische Behandlungen

Medizinische Verbrauchsgegenstände wie Verbandskasten, Medi-Pack und Medi-Pack, groß verwenden dieselben Grundregeln für medizinische Behandlungen.

Die behandelnde Figur muss handlungsfähig sein.

Eine Figur darf sich selbst behandeln, solange sie handlungsfähig ist.

Soll eine andere Figur behandelt werden, müssen sich beide Miniaturen im Basekontakt befinden.

Eine kampfunfähige Figur kann sich nicht selbst behandeln.

Eine medizinische Behandlung kostet 3 AP.

Eine medizinische Behandlung ist eine beendende Aktion.

Bei jeder medizinischen Behandlung führt die behandelte Figur eine Widerstandsprobe durch.

Erzielt die behandelte Figur mindestens einen Erfolg, erhält sie entsprechend dem verwendeten Gegenstand Lebenspunkte zurück.

Erzielt sie keinen Erfolg, hat die Behandlung keine Wirkung.

Eine kampfunfähige Figur darf von einer anderen Figur behandelt werden und erhält bei Erfolg Lebenspunkte zurück. Sie bleibt jedoch kampfunfähig und benötigt weiterhin einen erfolgreichen Genesungstest. Eine medizinische Behandlung ersetzt keinen Genesungstest.

Der verwendete medizinische Verbrauchsgegenstand wird nach dem Behandlungsversuch auf dem Charakterblatt abgestrichen, unabhängig davon, ob die Behandlung gelingt oder scheitert.

Lebenspunkte dürfen durch eine Behandlung niemals über den ursprünglichen Lebenspunktewert der Figur steigen.

Die Fertigkeit Mediziner erlaubt medizinische Behandlungen ohne Verbrauchsmaterial. Ihre vollständige Wirkung wird im Kapitel **Fertigkeiten** erklärt.

Verbandskasten

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF

Anwendung: 3 AP · **Verbrauch:** einmalig

Erzielt die behandelte Figur bei ihrer Widerstandsprobe mindestens einen Erfolg, erhält sie 1 verlorenen Lebenspunkt zurück. Bei keinem Erfolg hat die Behandlung keine Wirkung.

Ein Verbandskasten ist ein Verbrauchsgegenstand und wird nach der Behandlung abgestrichen.

Mehrere Verbandskästen dürfen gekauft und einzeln eingetragen werden.

Medi-Pack

Kosten: 2 Punkte · **Setting:** M SF

Anwendung: 3 AP · **Verbrauch:** einmalig

Erzielt die behandelte Figur bei ihrer Widerstandsprobe mindestens einen Erfolg, erhält sie 2 verlorene Lebenspunkte zurück. Bei keinem Erfolg hat die Behandlung keine Wirkung.

Ein Medi-Pack ist ein Verbrauchsgegenstand und wird nach der Behandlung abgestrichen.

Mehrere Medi-Packs dürfen gekauft und einzeln eingetragen werden.

Medi-Pack, groß

Kosten: 3 Punkte · **Setting:** SF

Anwendung: 3 AP · **Verbrauch:** einmalig

Erzielt die behandelte Figur bei ihrer Widerstandsprobe mindestens einen Erfolg, erhält sie 3 verlorene Lebenspunkte zurück. Bei keinem Erfolg hat die Behandlung keine Wirkung.

Ein großes Medi-Pack ist ein Verbrauchsgegenstand und wird nach der Behandlung abgestrichen.

Mehrere große Medi-Packs dürfen gekauft und einzeln eingetragen werden.

Werden durch eine medizinische Behandlung genügend Lebenspunkte wiederhergestellt, sodass die Figur nicht mehr als 2 Lebenspunkte verloren hat, entfällt der Malus der optionalen Regel **Schwere Verwundung**.





Jetpack

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** SF

Eine Figur darf höchstens ein Jetpack besitzen. Jetpacks sind von der allgemeinen Regel zum Mehrfachkauf von Ausrüstung ausgenommen. Mehrere Jetpacks dürfen nicht kombiniert oder für zusätzliche Wirkungen verwendet werden.

Erlaubt eine Flugbewegung von 15 cm. Die Nutzung kostet zusätzlich 2 AP zu den normalen Kosten der jeweiligen Bewegungsaktion. Schwieriges Gelände und überflogene Hindernisse werden während dieser Bewegung ignoriert. Die Bewegung muss auf einer Fläche enden, auf der die Miniatur sicher aufgestellt werden kann. Die Jetpackbewegung zählt weiterhin als erste, zweite oder dritte Bewegungsaktion der Figur. Da die Nutzung zusätzlich 2 AP kostet, kostet eine Jetpackbewegung als erste Bewegungsaktion 3 AP, als zweite Bewegungsaktion 5 AP und als dritte Bewegungsaktion 7 AP.

Kletterausrüstung

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF

Eine Kletterbewegung mit Kletterausrüstung kann Höhenunterschiede von bis zu 20 cm überwinden und kostet zusätzlich 3 AP zu den normalen Kosten der jeweiligen Bewegungsaktion. Sie zählt weiterhin als erste, zweite oder dritte Bewegungsaktion der Figur.

Rüstungen

Eine Figur darf höchstens eine Rüstung besitzen und verwenden.

Mehrere unterschiedliche Rüstungen dürfen nicht miteinander kombiniert werden.

Entscheidet sich eine Figur für eine Rüstung, gelten ausschließlich die Werte und Einschränkungen dieser Rüstung.

Rüstungen sind von der allgemeinen Regel zum Mehrfachkauf von Ausrüstung ausgenommen.

Die Bezeichnungen beschreiben vor allem die Darstellung im jeweiligen Setting. Unterschiedliche Ausführungen können bewusst dieselben Werte besitzen: Eine leichte Rüstung kann historische Schutzkleidung, eine moderne Schutzweste oder futuristische Ausrüstung darstellen; eine schwere Rüstung kann ebenso eine Ritterrüstung, schwere Schutzkleidung oder eine futuristische Panzerung verkörpern.

Kampfrüstung

Kosten: 2 Punkte · **Setting:** M SF

Ausweichen +1 W6; Verteidigung +1 W6.

Powerrüstung

Kosten: 3 Punkte · **Setting:** SF

Ausweichen +2 W6; Verteidigung +1 W6; Bewegung –3 cm.

Rüstung (leicht)

Kosten: 2 Punkte · **Setting:** H M SF

Ausweichen +1 W6; Verteidigung +1 W6.

Rüstung (schwer)

Kosten: 3 Punkte · **Setting:** H M SF

Ausweichen +2 W6; Verteidigung +1 W6; Bewegung –3 cm.

Schild

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF

Ein Schild erhöht die Verteidigung der Figur um +1 W6.

Der Bonus gilt ausschließlich für Verteidigungswürfe im Nahkampf und erhöht nicht den Ausweichenwert gegen Fernkampfangriffe.

Eine Figur kann nur einen Schildbonus erhalten. Mehrere Schilde addieren ihre Boni nicht.

Bei eindeutig mehrarmigen außerirdischen oder vergleichbaren Figuren dürfen die Spieler vor der Partie gemeinsam eine abweichende Regel vereinbaren.

Je nach Setting kann es sich beispielsweise um einen traditionellen Kampfschild, einen Polizeischild, einen improvisierten Schutzschild oder eine futuristische Ausführung handeln.

*Mehrere Schilde helfen nicht.
Außer du bist ein Alien.
Dann klärt das vorher.*

Schnaps

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** H M SF · **Verbrauchsgegenstand**

Bewegung –2 cm; Fernkampf, Ausweichen, Nahkampf und Verteidigung jeweils –1 W6; Widerstand +1 W6.

Eine handlungsfähige Figur kann Schnaps für 1 AP verwenden. Die Verwendung ist keine beendende Aktion.

Ab der Verwendung gelten die Auswirkungen des Schnapses bis zum Ende der Partie.

Schnaps ist ein Verbrauchsgegenstand. Ein Kauf umfasst eine Portion Schnaps. Eine Figur darf höchstens einmal Schnaps besitzen.

Der verwendete Schnaps wird anschließend auf dem Charakterblatt abgestrichen.

Eine Figur kann während einer Partie nur einmal von Schnaps betroffen sein. Mehrere Anwendungen verstärken oder verändern die Wirkung nicht.

Sprengladung (klein)

Kosten: 2 Punkte · **Setting:** M SF · **Verbrauchsgegenstand**

Die kleine Sprengladung ist einmalig. Eine handlungsfähige Figur kann sie für 3 AP im Basekontakt an einer Tür, einem Tresor oder einem anderen ausdrücklich geeigneten Szenarioobjekt anbringen und zünden. Das betroffene Objekt wird entsprechend der Szenarioregel geöffnet oder zerstört. Gibt das Szenario keine besondere Probe oder Widerstandsfähigkeit vor, gelingt die Sprengung automatisch. Die kleine Sprengladung kann nicht als regulärer Angriff gegen Figuren verwendet werden. Ein Kauf umfasst genau eine kleine Sprengladung und kostet 2 Punkte. Die kleine Sprengladung darf mehrfach gekauft werden. Jede Sprengladung wird einzeln auf dem Charakterblatt eingetragen und nach ihrer Verwendung abgestrichen.

Zielfernrohr

Kosten: 1 Punkt · **Setting:** M SF

Ein Zielfernrohr wird beim Bandenbau einer bestimmten geeigneten Schusswaffe zugeordnet. Welche Waffe geeignet ist, ergibt sich aus dem dargestellten Modell, dem gewählten Setting und der gemeinsamen Absprache der

Spieler. Zielfernrohre sind normalerweise erst in modernen und Science-Fiction-Settings verfügbar. Besondere historische, alternative oder Steampunk-Settings können davon abweichen.

Wird das Zielfernrohr verwendet, erhöht sich die Reichweite dieser eingetragenen Waffe um 15 cm. Der mit dem Zielfernrohr ausgeführte Fernkampfangriff besteht jedoch immer aus genau einem einzelnen Schuss, unabhängig davon, wie viele Schüsse die Waffe normalerweise erlaubt. Es entstehen keine zusätzlichen AP-Kosten.

Der Spieler entscheidet für jeden Fernkampfangriff, ob er das Zielfernrohr verwendet. Ohne Zielfernrohr gelten die normale Reichweite und die normale mögliche Schusszahl der Waffe. Mit Zielfernrohr gelten die erhöhte Reichweite und genau ein einzelner Schuss, auch wenn das Ziel bereits innerhalb der normalen Reichweite liegt.

Ein Zielfernrohr kann normal mit der Aktion **Zielen** und der Fertigkeit **Scharfschütze** kombiniert werden. Alle Zielboni gelten weiterhin nach ihren normalen Regeln.

Besitzt die Figur mehrere geeignete Waffen und sollen mehrere davon ein Zielfernrohr erhalten, muss für jede Waffe ein eigenes Zielfernrohr gekauft und auf dem Charakterblatt eindeutig zugeordnet werden. Das Zielfernrohr darf während der Partie nicht beliebig zwischen Waffen gewechselt werden. Ein Eintrag kann beispielsweise „Zielfernrohr – Präzisionsgewehr“ lauten.

BEISPIEL

Viktor Urban hat seinem Sturmgewehr ein Zielfernrohr zugeordnet. Ein Gegner steht außerhalb der normalen Reichweite, aber noch innerhalb der um 15 cm erhöhten Reichweite.

Viktor verwendet das Zielfernrohr. Dadurch darf er in diesem Fernkampfangriff genau einen einzelnen Schuss abgeben, auch wenn sein Sturmgewehr normalerweise mehrere Schüsse erlaubt.

Später steht ein Gegner deutlich näher. Viktor verzichtet auf das Zielfernrohr und verwendet wieder das normale Waffenprofil mit der üblichen Schusszahl. Das Zielfernrohr kann er weiterhin normal mit Zielen und Scharfschütze kombinieren.

Ausrüstung aus Szenarien und Erweiterungen

Die Ausrüstungsliste enthält die Ausrüstung des Grundregelwerks.

Szenarien und spätere Erweiterungen können zusätzliche Gegenstände einführen. Solche Gegenstände gelten nur, wenn das gespielte Szenario sie vorsieht oder alle Spieler ihrer Verwendung vor dem Spiel zustimmen.

DIE McGRAW-BANDE



Die McGraw-Bande – Familienbetrieb mit kurzer Zündschnur.

Blut ist dicker als Vernunft.

Niemand weiß ganz genau, wie viele McGraws es gibt. Manche behaupten, der Name gehe auf einen irischen Pferdedieb zurück, der irgendwann in den 1840ern über New Orleans ins Land kam. Andere sagen, die McGraws seien schon immer da gewesen, irgendwo zwischen Missouri, Kansas und den Gegenden, in denen selbst der Sheriff nur bei Tageslicht aus dem Haus geht.

Sicher ist nur: Wo ein McGraw auftaucht, ist der nächste meistens nicht weit.

Edward und Cole McGraw sind Brüder. Zumindest behaupten sie das beide, und niemand hat bislang genug Interesse gezeigt, ihre Familiengeschichte genauer zu überprüfen. Edward ist der Ältere und hat irgendwann beschlossen, dass ihn das automatisch zum Anführer macht. Cole hat nie ernsthaft widersprochen. Nicht weil er Edward für besonders klug hält, sondern weil Führung bedeutet, zuerst in Räume gehen zu müssen, in denen möglicherweise jemand mit einer Schrotflinte wartet.

Edward führt die Bande mit einer Mischung aus Erfahrung, Sturheit und der festen Überzeugung, dass ein Plan nicht schlecht sein kann, solange man ihn nur laut genug erklärt. Er redet gern von Strategie, Flankenbewegungen und günstigen Feuerpositionen. Meist bedeutet das, dass Cole irgendwo steht und schießt.

Cole ist nämlich der bessere Schütze. Das weiß Edward. Cole weiß, dass Edward es weiß. Und deshalb wird darüber nicht gesprochen.

Cole McGraw ist ein Mann, der selten mehr Worte benutzt als nötig. Wenn Edward einen Plan fünf Minuten lang erklärt, hört Cole ungefähr dreißig Sekunden zu und beginnt anschließend damit, die Stellen zu suchen, an denen der Plan wahrscheinlich zusammenbrechen wird. Meistens findet er sie. Unter Beschuss bleibt er erstaunlich ruhig: Während andere noch überlegen, ob sie Deckung suchen sollten, hat Cole bereits zweimal geschossen und sich danach entschieden, dass Deckung vielleicht doch keine schlechte Idee ist.

Dann ist da Grandpa McGraw. Grandpa ist nicht Edwards und Coles Großvater. Wahrscheinlich jedenfalls nicht. Er gehört zu irgendeinem anderen Zweig der Familie. Edward behauptet, Grandpa sei der Cousin ihres verstorbenen Vaters. Cole meint, er sei ein Onkel zweiten Grades. Jeremiah behauptet, Grandpa sei überhaupt kein richtiger McGraw und habe den Namen irgendwann bei einem Kartenspiel gewonnen.

Grandpa selbst beantwortet Fragen dazu grundsätzlich mit: „Was geht dich das an?“ Niemand erinnert sich mehr daran, wann man angefangen hat, ihn Grandpa zu nennen. Er war einfach irgendwann der älteste Mann am Lagerfeuer, und damit war die Sache entschieden.

Grandpa hat mehr Schießereien überlebt, als die meisten Menschen gesehen haben. Er trägt Narben an Stellen, über die er nicht sprechen möchte, kennt erstaunlich viele Methoden, eine Blutung zu stoppen, und behauptet, Medizin bestehe hauptsächlich daraus, jemanden davon zu überzeugen, nicht zu sterben. Seine Behandlungen beginnen normalerweise mit: „Stell dich nicht so an.“ Danach folgt Schnaps. Manchmal benutzt er ihn zum Reinigen der Wunde. Manchmal nicht.

Der jüngste McGraw ist Jeremiah, ein deutlich jüngerer Cousin. Welcher Grad genau, darüber gibt es unterschiedliche Meinungen. Er besitzt noch genug Energie, um Dinge zu tun, von denen die anderen längst wissen, dass sie eine schlechte Idee sind.

Jeremiah schießt ordentlich, prügelt sich noch besser und betrachtet jede verschlossene Tür als persönliche Beleidigung. Seine Vorstellung von Problemen ist einfach: Wenn man sie nicht erschießen kann, kann man sie vielleicht schlagen. Sollte auch das nicht funktionieren, holt er Grandpa.

Zusammen bilden die vier die McGraw-Bande. Sie sind keine berühmten Gesetzlosen. Jedenfalls noch nicht. Sie besitzen keine große Festung, keine Armee und auch keinen geheimen Goldschatz. Meist besitzen sie nicht einmal besonders viel Geld.

Was sie besitzen, ist ein bemerkenswertes Talent dafür, zur falschen Zeit am richtigen Ort zu sein. Banküberfälle, Viehdiebstähle, verschwundene Goldtransporte, Familienstreitigkeiten, Pokerpartien mit unerwartetem Ausgang und gelegentliche Missverständnisse mit örtlichen Sheriffs gehören zu ihrem Alltag.

Dabei betrachten sich die McGraws selbst nicht unbedingt als Verbrecher. Edward spricht lieber von „Geschäftsleuten mit eingeschränktem Zugang zum Bankwesen“. Cole sagt gar nichts. Grandpa behauptet, früher sei sowieso alles legal gewesen. Und Jeremiah interessiert sich hauptsächlich dafür, ob noch jemand schießen wird.

Trotz aller Streitigkeiten halten die McGraws zusammen. Sie beleidigen sich gegenseitig, betrügen sich beim Kartenspiel und diskutieren regelmäßig darüber, wer eigentlich das letzte Stück Speck gegessen hat. Aber wehe, jemand außerhalb der Familie legt sich mit einem von ihnen an. Dann werden aus vier Männern, die sich fünf Minuten zuvor noch wegen eines Pferdes gestritten haben, plötzlich die McGraw-Bande. Und das ist meistens der Moment, in dem vernünftige Menschen anfangen, die Straße zu verlassen.

Die McGraws haben kein Motto. Edward behauptet zwar, sie hätten eines. Aber bisher konnte sich niemand merken, welches. Grandpa sagt, das liege daran, dass Edward zu viel redet.

Die Bande im Spiel

Die McGraw-Bande wurde mit 20 Punkten nach den normalen Regeln für den Bandenbau erstellt.

- **Edward McGraw** – 7 Punkte: Revolver, Anführer II und Schütze I. FK 8 · AW 2 · NK 5 · VT 2 · W 2 · LP 4 · BW 10 cm. „Es gibt keine sauberen Hände in einem schmutzigen Krieg.“
- **Cole McGraw** – 4 Punkte: Revolver und Schütze II. FK 7 · AW 2 · NK 3 · VT 2 · W 2 · LP 4 · BW 10 cm. „Jeder hat Angst. Die Klugen geben es nur nicht zu.“
- **Grandpa McGraw** – 5 Punkte: Revolver, Zäh I und Mediziner I. FK 5 · AW 2 · NK 3 · VT 2 · W 3 · LP 4 · BW 10 cm. „Ich habe schon schlechtere Pläne überlebt.“
- **Jeremiah McGraw** – 4 Punkte: Revolver, Schütze I und Schläger I. FK 6 · AW 2 · NK 4 · VT 3 · W 2 · LP 4 · BW 10 cm. „Paranoia ist nur gefährlich, wenn wirklich niemand hinter dir her ist.“

Auf der folgenden Doppelseite findet ihr die Charakterkarten der McGraw-Bande mit allen Spielwerten, Waffen und Fertigkeiten im Überblick.

Edward McGraw

Es gibt keine sauberen Hände in einem schmutzigen Krieg.



FERNKAMPF	AUSWEICHEN	NAHKAMPF	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
8	2	5	2	2
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
10 cm	4			
-1W6 auf alle Proben				

WAFFEN

Revolver
20 cm / 2 Schuss pro Aktion

FERTIGKEITEN

Anführer II *Schütze I*

AUSRÜSTUNG

Basiswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm

Cole McGraw

Jeder hat Angst. Die Klugen geben es nur nicht zu.



FERNKAMPF	AUSWEICHEN	NAHKAMPF	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
7	2	3	2	2
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
10 cm	4		○○○○○○○○	
-1W6 auf alle Proben				

WAFFEN

Revolver
20 cm / 2 Schuss pro Aktion

FERTIGKEITEN

Schütze II

AUSRÜSTUNG

Basiswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm

Grandpa McGraw

Ich habe schon schlechtere Pläne überlebt.



FERNKAMPF	AUSWEICHEN	NAHKAMPF	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
5	2	3	2	3
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
10 cm	4		○○○○○○○ -1W6 auf alle Proben	

WAFFEN	FERTIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
Revolver 20 cm / 2 Schuss pro Aktion	Zäh I Mediziner I	

Basiswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm

Jeremiah McGraw

Paranoia ist nur gefährlich, wenn wirklich niemand hinter dir her ist.



FERNKAMPF	AUSWEICHEN	NAHKAMPF	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
6	2	4	3	2
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
10 cm	4		○○○○○○○ -1W6 auf alle Proben	

WAFFEN	FERTIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
Revolver 20 cm / 2 Schuss pro Aktion	Schütze I Schläger I	

Basiswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm



SZENARIEN

Erbarmungslos kann als einfaches Gefecht gespielt werden, bei dem beide Banden an gegenüberliegenden Spielfeldkanten beginnen. Ein Szenario gibt dem Spiel darüber hinaus ein Ziel, einen Hintergrund, besondere Bedingungen und abwechslungsreiche Siegbedingungen.

Ein Szenario ersetzt das reine Ausschalten der gegnerischen Bande durch konkrete Aufgaben und Siegbedingungen.

Was ein Szenario enthalten kann

Je nach gewünschtem Spielaufbau kann ein Szenario einzelne oder mehrere der folgenden Bestandteile festlegen:

- Größe und Aufbau des Spielfeldes
- Aufstellungszonen
- Punktelimit und Zusammensetzung der Banden
- Missionsziele
- besondere Geländeobjekte
- Spezialregeln
- Rundenzahl oder Zeitbegrenzung
- Siegbedingungen
- mögliche Siegpunkte
- Regeln für Verstärkungen oder besondere Ereignisse

Nicht jedes Szenario muss alle diese Bestandteile verwenden.

Verlassen des Spielfeldes

Eine Figur darf das Spielfeld grundsätzlich nicht freiwillig verlassen. Bewegungen enden spätestens an der Spielfeldkante.

Nur wenn ein Szenario ausdrücklich vorsieht, dass Figuren fliehen, evakuiert werden, einen Durchbruch erzielen oder das Spielfeld auf andere Weise verlassen dürfen, können sie über eine Spielfeldkante hinaus bewegt und vom Spielfeld entfernt werden.

Siegpunkte

Ein Szenario kann festlegen, wofür Siegpunkte vergeben werden. Mögliche Anlässe sind:

- ausgeschaltete gegnerische Figuren
- ausgeschaltete Anführer
- kontrollierte Orte
- erreichte Spielfeldbereiche
- gefundene oder geborgene Gegenstände
- gerettete Personen
- erfüllte Teilziele
- das Verhindern eines gegnerischen Missionsziels

Unterschiedliche Ziele können unterschiedlich viele Siegpunkte wert sein. Ein Szenario kann beispielsweise für einen ausgeschalteten Anführer mehr Siegpunkte vergeben als für ein gewöhnliches Bandenmitglied. Ebenso können Missionsziele mehr Siegpunkte bringen als das Ausschalten gegnerischer Figuren.

Eine Bande kann deshalb ein Szenario gewinnen, obwohl sie mehr Figuren verloren hat, wenn sie die wichtigeren Ziele erfüllt. Die genaue Vergabe der Siegpunkte steht immer im jeweiligen Szenario; allgemein gültige Siegpunktwerte gibt es nicht.

Siegbedingungen ohne Siegpunkte

Nicht jedes Szenario muss Siegpunkte verwenden. Stattdessen kann es eine konkrete Aufgabe als Siegbedingung vorgeben, zum Beispiel:

- einen bestimmten Ort besetzen
- einen Ort bis zum Spielende halten
- ein Objekt finden oder bergen
- eine Person retten
- eine Figur sicher vom Spielfeld bringen
- einen Gegner aufhalten
- eine bestimmte Anzahl Spielrunden überstehen
- ein Ziel innerhalb einer festgelegten Rundenzahl erreichen

Die genaue Siegbedingung wird im jeweiligen Szenario festgehalten.

Begrenzte Rundenzahl

Ein Szenario kann eine feste Anzahl von Spielrunden vorgeben. Nach der letzten Spielrunde wird anhand der dort festgelegten Bedingungen geprüft:

- welche Bande die meisten Siegpunkte besitzt
- welche Bande das Missionsziel erfüllt hat
- ob eine andere besondere Siegbedingung erfüllt wurde
- ob das Spiel unentschieden endet

Eine allgemein gültige Standardrundenzahl gibt es nicht.

Vorrang der Szenarioregeln

Bei der Auswertung eines Szenarios haben die dort festgelegten Siegbedingungen Vorrang vor dem bloßen Ausschalten der gegnerischen Bande.

Das Ausschalten aller gegnerischen Figuren führt nur dann automatisch zum Sieg, wenn das jeweilige Szenario dies vorsieht oder die gegnerische Seite dadurch ihr Missionsziel nicht mehr erfüllen kann. Diese Festlegung betrifft ausschließlich die Auswertung des Szenarios und verändert keine Kampfregel.

Szenarien bieten

- Atmosphäre durch einen passenden Hintergrund
- Abwechslung durch wechselnde Missionsziele und Siegbedingungen
- Wiederspielwert durch unterschiedliche Aufbauten und Aufgaben
- kreative Freiheit beim Entwerfen eigener Spielaufträge

Szenarien an euren Spieltisch anpassen

Die angegebenen Spielfeldgrößen, Abstände, Markerzahlen und Rundenzahlen sind bewährte Richtwerte. Die folgenden Szenarien bleiben damit vollständig spielbare Vorlagen.

Gelände, Miniaturenanzahl und gewähltes Setting können andere Lösungen sinnvoll machen. Passt ein Szenario gemeinsam an euren Spieltisch an, solange keine Seite dadurch einen offensichtlichen Vorteil erhält und alle Änderungen vor Spielbeginn feststehen.

Die folgenden Szenarien sind sofort spielbar und können zugleich als Vorlagen für eigene Spielaufträge dienen.

Der Tisch muss zum Szenario passen. Nicht das Szenario zum Lineal.

OFFENES GEFECHT

Szenario 1

Das offene Gefecht ist das klassische Einsteigerszenario. Es eignet sich besonders für erste Partien, weil keine besonderen Missionsziele, Gegenstände oder zusätzlichen Sonderregeln beachtet werden müssen. Jede Bande versucht, möglichst viele gegnerische Figuren auszuschalten und dabei selbst kampffähig zu bleiben.

Trotz des einfachen Aufbaus geht es nicht nur darum, am Ende als Letzter auf dem Spielfeld herumzustehen. Ausgeschaltete Figuren bringen Siegpunkte. Dadurch kann eine Bande auch dann noch gewinnen, wenn sie selbst vollständig ausgeschaltet wurde, zuvor aber besonders wertvolle gegnerische Ziele erledigt hat.

Spielerzahl

Das Szenario ist für zwei bis vier Spieler ausgelegt.

Es kann auch mit mehr Spielern gespielt werden, sofern das Spielfeld groß genug ist und jede Bande eine ausreichend weit von den übrigen Banden entfernte Aufstellungszone erhält.

Alle Banden verwenden dasselbe vor der Partie vereinbarte Punktelimit.

Spielfeld

Als Richtwert eignet sich ein Spielfeld von ungefähr 90 × 90 cm.

Andere Spielfeldgrößen sind ebenfalls möglich. Ein Spielfeld von etwa 80 × 120 cm funktioniert beispielsweise ebenso gut. Entscheidend ist nicht das genaue Maß, sondern dass alle Banden genügend Raum für Bewegung besitzen und keine Bande bereits durch ihre Aufstellungszone einen deutlichen Vorteil erhält.

Das Gelände sollte so verteilt werden, dass:

- keine Aufstellungszone das gesamte Spielfeld überblickt,
- jede Bande in erreichbarer Nähe Deckung findet,
- zwischen den Aufstellungszonen mehrere mögliche Wege bestehen,
- die Spielfeldmitte weder völlig offen noch vollständig blockiert ist.

Die Spieler stellen das Gelände gemeinsam auf. Anschließend sollten sie das Spielfeld kurz aus allen vorgesehenen Aufstellungsrichtungen betrachten und offensichtliche Vorteile ausgleichen.

Aufstellungszonen

Jede Bande erhält eine eigene Aufstellungszone. Alle Figuren müssen zu Beginn der Partie vollständig innerhalb der eigenen Aufstellungszone stehen.

Zwei Spieler

Die Banden beginnen an gegenüberliegenden Spielfeldkanten. Jede Aufstellungszone reicht 15 cm tief in das Spielfeld hinein.

Drei Spieler

Die Aufstellungszonen werden möglichst gleichmäßig über drei Spielfeldseiten oder drei geeignete Randbereiche verteilt.

Keine Bande sollte genau zwischen den beiden anderen beginnen oder deutlich näher an einer gegnerischen Aufstellungszone stehen als die übrigen Banden.

Auf einem quadratischen Spielfeld können beispielsweise zwei Banden in gegenüberliegenden Ecken und die dritte Bande mittig an einer der verbleibenden Spielfeldkanten beginnen.

Auf einem länglichen Spielfeld können die Aufstellungszonen an den beiden kurzen Seiten und mittig an einer langen Seite liegen.

Vier Spieler

Jede Bande beginnt in einer eigenen Ecke des Spielfeldes. Die Aufstellungszone einer Bande umfasst einen Bereich von ungefähr 20 × 20 cm.

Mehr als vier Spieler

Die Aufstellungszonen werden möglichst gleichmäßig am Spielfeldrand verteilt. Das Spielfeld sollte entsprechend vergrößert werden.

Zwischen zwei Aufstellungszonen sollte genügend freier Raum liegen, damit keine Bande bereits durch die Aufstellung unmittelbar in einen Nahkampf gezwungen wird.

Wahl der Aufstellungszonen

Jeder Spieler zieht eine Karte von seinem eigenen Kartendeck.

Der Spieler mit der höchsten Karte wählt zuerst eine Aufstellungszone. Danach wählen die übrigen Spieler in absteigender Reihenfolge ihrer gezogenen Karten.

Bei gleichen Kartenwerten entscheidet wie üblich die Kartenfarbe.

Die gezogenen Karten werden anschließend zurück in die jeweiligen Kartendecks gemischt.

Figuren aufstellen

Nachdem alle Aufstellungszonen feststehen, stellen die Spieler ihre Figuren abwechselnd auf.

Der Spieler, der zuletzt eine Aufstellungszone gewählt hat, stellt zuerst eine Figur auf. Danach folgen die übrigen Spieler in umgekehrter Reihenfolge der Zonenwahl.

Jeder Spieler stellt immer nur eine Figur auf. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Figuren aufgestellt sind.

Besitzt eine Bande weniger Figuren als die übrigen Banden, setzt sie aus, sobald alle ihre Figuren aufgestellt wurden. Die anderen Spieler fahren fort, bis auch ihre Banden vollständig aufgestellt sind.

Spielbeginn

Nachdem alle Figuren aufgestellt wurden, beginnt die erste Spielrunde nach den normalen Regeln.

Jeder Spieler mischt sein Kartendeck und zieht seine Handkarten.

Die Reihenfolge der Aufstellung bestimmt nicht die Initiative der ersten Runde.

Spieldauer

Vor Beginn der Partie entscheiden die Spieler gemeinsam, welche Endbedingung verwendet wird.

Abwechselnd aufstellen. Sonst beginnt noch vor dem ersten Schuss die forensische Auswertung, wer auf wen reagiert hat.

Feste Rundenzahl

Für eine normale Partie werden sechs Spielrunden empfohlen.

Nach dem Ende der sechsten Runde wird die Partie beendet und die Siegpunkte werden ausgewertet.

Für eine kurze Partie können vier Runden vereinbart werden. Bei größeren Banden oder einem größeren Spielfeld können auch acht Runden sinnvoll sein.

Kampf bis zum Ende

Alternativ kann gespielt werden, bis nur noch eine Bande handlungsfähige Figuren auf dem Spielfeld besitzt.

Bei drei oder mehr Spielern scheidet eine Bande aus der laufenden Partie aus, sobald sie keine handlungsfähigen Figuren mehr besitzt. Die übrigen Banden spielen weiter.

Die bereits erzielten Siegpunkte einer ausgeschiedenen Bande bleiben erhalten. Sie kann deshalb trotz ihres Ausscheidens noch gewinnen.

Siegpunkte

Eine Bande erhält Siegpunkte, wenn eine ihrer Figuren eine gegnerische Figur durch einen Angriff unmittelbar und endgültig aus dem Spiel ausschaltet.

Wird eine kampfunfähige Figur durch eine Nahkampffraktion im Basekontakt unmittelbar und endgültig aus dem Spiel ausgeschaltet, gilt dies als direkte Ausschaltung und bringt die vorgesehenen Siegpunkte.

- gewöhnliche gegnerische Figur ausgeschaltet: 1 Siegpunkt
- gegnerischer Anführer ausgeschaltet: 2 Siegpunkte je Stufe der Fertigkeit Anführer

Damit ist ein Anführer der Stufe 1 zwei Siegpunkte, ein Anführer der Stufe 2 vier Siegpunkte und ein Anführer der Stufe 3 sechs Siegpunkte wert.

Eine Figur kann nur einmal Siegpunkte bringen.

Wird eine Figur durch einen Angriff lediglich kampfunfähig, werden zunächst keine Siegpunkte vergeben.

Besteht die Figur später ihren Genesungstest, bleibt sie im Spiel.

Scheidet sie aufgrund eines misslungenen Genesungstests endgültig aus, erhält dafür niemand Siegpunkte.

Siegpunkte werden nur vergeben, wenn ein Angriff oder eine andere unmittelbar von einer gegnerischen Figur ausgeführte Handlung die Figur direkt endgültig aus dem Spiel entfernt.

Spielende

Die Partie endet, sobald die vor Beginn vereinbarte Endbedingung erfüllt ist:

- nach Ablauf der festgelegten Rundenzahl,
- sobald nur noch eine Bande handlungsfähige Figuren besitzt,
- oder sobald sich alle noch beteiligten Spieler auf ein vorzeitiges Ende einigen.

Anschließend zählt jede Bande ihre Siegpunkte.

Die Bande mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Keine Punkte für spätere Genesungspleiten. Sonst beginnt am Tisch die forensische Rekonstruktion vergangener Schusswechsel, und niemand braucht CSI: Tabletop City.

Gleichstand

Besitzen mehrere Banden gleich viele Siegpunkte, entscheidet in dieser Reihenfolge:

1. Die Bande, deren Anführer noch handlungsfähig auf dem Spielfeld steht.
2. Die Bande mit den meisten noch handlungsfähigen Figuren.
3. Die Bande mit den meisten insgesamt verbliebenen Figuren, einschließlich kampfunfähiger Figuren.
4. Besteht weiterhin Gleichstand, endet die Partie unentschieden.

BEISPIEL

Drei Banden treten gegeneinander an.

Die McGraw-Bande wird in der fünften Runde vollständig ausgeschaltet. Zuvor hat Jeremiah jedoch die Anführer der beiden gegnerischen Banden unmittelbar ausgeschaltet.

Einer besaß Anführer Stufe 1, der andere Anführer Stufe 2. Außerdem hat die McGraw-Bande zwei gewöhnliche gegnerische Figuren direkt ausgeschaltet.

Die McGraw-Bande erhält:

- Anführer Stufe 1: 2 Siegpunkte
- Anführer Stufe 2: 4 Siegpunkte
- zwei gewöhnliche Figuren: 2 Siegpunkte

Insgesamt erzielt die Bande 8 Siegpunkte.

Eine der übrigen Banden besitzt am Ende noch mehrere handlungsfähige Figuren, hat aber nur 6 Siegpunkte erzielt.

Obwohl die McGraw-Bande vollständig ausgeschaltet wurde, gewinnt sie das Szenario mit 8 Siegpunkten.

Figuren, die während der Partie lediglich kampfunfähig wurden und später an einem Genesungstest scheiterten, bringen keine Siegpunkte.

GEBIETSKONTROLLE

Szenario 2

Gebietskontrolle ist ein klassisches Missionsszenario, bei dem nicht allein das Ausschalten gegnerischer Figuren über den Sieg entscheidet. Mehrere wichtige Bereiche des Spielfeldes werden durch Zielmarker dargestellt. Die Banden müssen diese Bereiche erreichen, besetzen und gegen ihre Gegner behaupten.

Das Szenario eignet sich gut als zweite Partie nach dem offenen Gefecht. Die Spieler kennen bereits Bewegung, Fernkampf und Nahkampf, müssen ihre Figuren nun aber gezielter einsetzen und entscheiden, welche Bereiche des Spielfeldes wirklich wichtig sind.

Eine Bande kann das Szenario gewinnen, obwohl sie mehr Verluste erlitten hat als ihre Gegner. Wer nur schießt und dabei vergisst, weshalb überhaupt geschossen wird, darf sich hinterher immerhin über ein sehr eindrucksvolles Unentschieden wundern.

Spielerzahl

Das Szenario ist für zwei bis vier Spieler ausgelegt.

Es kann auch mit mehr Spielern gespielt werden, sofern das Spielfeld entsprechend groß ist und genügend Zielmarker verwendet werden.

Alle Banden verwenden dasselbe vor der Partie vereinbarte Punktelimit.

Spielfeld

Als Richtwert eignet sich ein Spielfeld von ungefähr 90 × 90 cm.

Andere Spielfeldgrößen sind ebenfalls möglich. Ein längliches Spielfeld von etwa 80 × 120 cm funktioniert besonders gut, wenn die Zielmarker entlang der Spielfeldmitte oder über verschiedene Geländebereiche verteilt werden.

Das Gelände sollte so verteilt werden, dass:

- kein Zielmarker vollständig von einer einzigen Aufstellungszone aus kontrolliert werden kann,
- jeder Zielmarker aus mehreren Richtungen erreichbar ist,
- in der Nähe der Zielmarker Deckung vorhanden ist,
- kein Zielmarker in einem völlig abgeschlossenen oder kaum zugänglichen Bereich liegt,
- die Marker nicht alle in einer einzigen geraden Sichtlinie liegen.

Die Spieler stellen das Gelände gemeinsam auf und bestimmen anschließend die Positionen der Zielmarker.

Zielmarker

Für dieses Szenario werden mehrere Zielmarker benötigt.

Als Zielmarker eignen sich beispielsweise:

- Kisten,
- Fässer,
- Funkgeräte,
- Brunnen,
- Fahrzeuge,
- Gebäudeeingänge,
- Versorgungspunkte,
- technische Anlagen,
- markierte Geländestücke,
- Münzen oder einfache Pappmarker.

Im Spiel gelten alle diese Gegenstände regeltechnisch einfach als Zielmarker.

Für zwei Spieler werden drei Zielmarker empfohlen.

Für drei oder vier Spieler werden fünf Zielmarker empfohlen.

Bei mehr als vier Spielern kann für jeden weiteren Spieler ein zusätzlicher Zielmarker verwendet werden.

Zielmarker platzieren

Die Zielmarker werden nach dem Geländeaufbau, aber vor der Wahl der Aufstellungszonen platziert.

Kein Zielmarker darf:

- innerhalb einer Aufstellungszone liegen,
- näher als 15 cm an einer Spielfeldkante liegen,
- näher als 20 cm an einem anderen Zielmarker liegen.

Bei drei Zielmarkern wird einer möglichst nahe an der Spielfeldmitte platziert. Die beiden übrigen Marker werden auf gegenüberliegenden Seiten der Spielfeldmitte aufgestellt.

Bei fünf Zielmarkern wird einer möglichst nahe an der Spielfeldmitte platziert. Die übrigen vier Marker werden möglichst gleichmäßig um ihn herum verteilt.

Die Spieler sollten darauf achten, dass kein Zielmarker deutlich leichter zu erreichen oder zu verteidigen ist als die übrigen.

Aufstellungszonen

Die Aufstellungszonen werden wie im Szenario „Offenes Gefecht“ festgelegt.

Zwei Spieler

Die Banden beginnen an gegenüberliegenden Spielfeldkanten.

Jede Aufstellungszone reicht 15 cm tief in das Spielfeld hinein.

Drei Spieler

Die Aufstellungszonen werden möglichst gleichmäßig über drei Spielfeldseiten oder geeignete Randbereiche verteilt.

Keine Bande sollte zwischen den beiden anderen beginnen oder deutlich näher an mehreren Zielmarkern stehen als die übrigen.

Vier Spieler

Jede Bande beginnt in einer eigenen Ecke des Spielfeldes.

Die Aufstellungszone einer Bande umfasst ungefähr 20 × 20 cm.

Mehr als vier Spieler

Die Aufstellungszonen werden möglichst gleichmäßig entlang des Spielfeldrandes verteilt.

Das Spielfeld und die Zahl der Zielmarker sollten entsprechend vergrößert werden.

Wahl der Aufstellungszonen

Jeder Spieler zieht eine Karte von seinem eigenen Kartendeck.

Der Spieler mit der höchsten Karte wählt zuerst eine Aufstellungszone. Danach wählen die übrigen Spieler in absteigender Reihenfolge ihrer gezogenen Karten.

Bei gleichen Kartenwerten entscheidet wie üblich die Kartenfarbe.

Die gezogenen Karten werden anschließend zurück in die jeweiligen Kartendecks gemischt.

Figuren aufstellen

Nachdem alle Aufstellungszonen feststehen, stellen die Spieler ihre Figuren abwechselnd auf.

Der Spieler, der zuletzt eine Aufstellungszone gewählt hat, stellt zuerst eine Figur auf. Danach folgen die übrigen Spieler in umgekehrter Reihenfolge der Zonenwahl.

Jeder Spieler stellt immer nur eine Figur auf. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Figuren vollständig innerhalb ihrer Aufstellungszonen stehen.

Spieldauer

Das Szenario dauert sechs Spielrunden.

Am Ende jeder Runde werden Siegpunkte für kontrollierte Zielmarker vergeben.

Nach dem Ende der sechsten Runde wird die Partie beendet und die Siegpunkte werden ausgewertet.

Für eine kurze Partie können vier Runden vereinbart werden. Bei größeren Spielfeldern, größeren Banden oder mehr als vier Spielern können acht Runden sinnvoll sein.

Zielmarker kontrollieren

Eine Bande kontrolliert einen Zielmarker, wenn sich am Ende einer Spielrunde mindestens eine eigene handlungsfähige Figur innerhalb von 5 cm um den Marker befindet.

- Nur handlungsfähige Figuren können einen Zielmarker kontrollieren.
- Kampfunfähige Figuren werden bei der Kontrolle nicht berücksichtigt.
- Eine Figur kann mehrere Zielmarker kontrollieren, sofern sie sich tatsächlich innerhalb von 5 cm um jeden dieser Marker befindet.
- Befinden sich handlungsfähige Figuren mehrerer gegnerischer Banden innerhalb von 5 cm um denselben Zielmarker, ist der Marker umkämpft.
- Ein umkämpfter Zielmarker wird von keiner Bande kontrolliert.
- Die Anzahl der Figuren spielt keine Rolle. Eine einzige gegnerische handlungsfähige Figur reicht aus, um einen Marker umkämpft zu machen.

*Keine Mehrheitsentscheidung.
Eine einzige bewaffnete Störung
genügt, um den Marker zur
bürokratischen Katastrophe zu
erklären.*

Siegpunkte

Am Ende jeder Spielrunde erhält eine Bande für jeden eindeutig kontrollierten Zielmarker:

2 Siegpunkte

Ein Zielmarker bringt pro Runde höchstens zwei Siegpunkte.

Umkämpfte Zielmarker bringen keine Siegpunkte.

Siegpunkte werden sofort notiert und bleiben erhalten, auch wenn die Bande den Marker später verliert oder vollständig ausgeschaltet wird.

Das Ausschalten gegnerischer Figuren bringt in diesem Szenario keine zusätzlichen Siegpunkte.

Vollständige Ausschaltung einer Bande

Wird eine Bande vollständig ausgeschaltet, behält sie alle bis dahin erzielten Siegpunkte.

Bei drei oder mehr Spielern spielen die übrigen Banden bis zum Ende der festgelegten Rundenzahl weiter.

Bei zwei Spielern endet die Partie sofort, sobald eine Bande keine handlungsfähigen Figuren mehr besitzt.

In diesem Fall erhält die verbleibende Bande allerdings nicht automatisch alle noch möglichen Siegpunkte. Die Partie endet mit dem aktuellen Punktestand.

Spielende

Die Partie endet:

- nach Ablauf der vereinbarten Rundenzahl,
- bei zwei Spielern, sobald nur noch eine Bande handlungsfähige Figuren besitzt,
- oder wenn sich alle noch beteiligten Spieler auf ein vorzeitiges Ende einigen.

Anschließend zählt jede Bande ihre Siegpunkte.

Die Bande mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Gleichstand

Besitzen mehrere Banden gleich viele Siegpunkte, entscheidet in dieser Reihenfolge:

1. Die Bande, die am Ende der Partie mehr Zielmarker kontrolliert.
2. Die Bande mit den meisten noch handlungsfähigen Figuren.
3. Die Bande mit dem noch handlungsfähigen Anführer.
4. Besteht weiterhin Gleichstand, endet die Partie unentschieden.

Wer fünf Runden lang alle Marker ignoriert, wird durch ein spätes Massaker nicht rückwirkend zum Stadtplanungsamt.

BEISPIEL

Drei Banden kämpfen um fünf Zielmarker.

Am Ende der dritten Runde kontrolliert die McGraw-Bande zwei Marker. Ein dritter Marker ist umkämpft, weil sich dort sowohl Jeremiah als auch eine gegnerische handlungsfähige Figur innerhalb von 5 cm befinden.

Die McGraw-Bande erhält deshalb 4 Siegpunkte.

Die zweite Bande kontrolliert einen Zielmarker und erhält 2 Siegpunkte.

Die dritte Bande kontrolliert keinen Marker und erhält keine Siegpunkte.

In der fünften Runde wird die McGraw-Bande vollständig ausgeschaltet. Bis dahin hat sie jedoch insgesamt 14 Siegpunkte erzielt.

Die beiden übrigen Banden spielen die sechste Runde weiter. Eine von ihnen erreicht am Ende 12 Siegpunkte, die andere 10.

Obwohl die McGraw-Bande vollständig ausgeschaltet wurde, gewinnt sie das Szenario mit 14 Siegpunkten.

DIE VERLORENE BEUTE

Szenario 3

Vor Jahren soll der berüchtigte Outlaw Gringo Calavera die Beute eines Goldtransports in einer verlassenen Minenstadt versteckt haben. Jetzt erreichen mehrere Banden die Geisterstadt gleichzeitig. Niemand weiß, wo der Schatz liegt, aber jede Kiste, jeder Schuppen und jedes Büro könnte die entscheidende Spur enthalten.

Die verlorene Beute funktioniert ebenso gut außerhalb des Wilden Westens: Das Versteck kann geraubte Lohngehälter, Schmuggelware oder eine Kriegskasse enthalten, in der Moderne gestohlenes Bargeld, geheime Dokumente oder Beweismaterial und in Science-Fiction-Settings Datenspeicher, Energiezellen, Alien-Artefakte oder wertvolle Fracht.

Spielerzahl

Das Szenario ist für zwei bis vier Spieler ausgelegt. Es wird grundsätzlich jeder gegen jeden gespielt; feste Teams sind nicht erforderlich.

Es kann auch mit mehr Spielern gespielt werden, sofern das Spielfeld entsprechend größer ist, zusätzliche Suchorte verwendet werden und zwischen den Aufstellungszonen genügend Abstand besteht.

Alle Banden verwenden dasselbe vor der Partie vereinbarte Punktelimit.

Spielfeld

Als Richtwert eignet sich ein Spielfeld von ungefähr 90 × 90 cm. Auch ein Spielfeld von etwa 80 × 120 cm funktioniert gut.

Das Spielfeld sollte einen Ort darstellen, der glaubwürdig durchsucht werden kann: etwa eine verlassene Minenstadt, eine Geisterstadt, Ranch oder ein Fort im Wilden Westen; ein Industriegebiet, einen aufgegebenen Häuserblock, ein Lagergelände oder einen Hafenbereich in der Moderne; eine verlassene Kolonie, einen Forschungsposten, ein abgestürztes Raumschiff oder ein Frachtdepot im Science-Fiction-Setting.

Das Gelände soll mehrere Gebäude oder klar erkennbare Suchorte, verschiedene Laufwege und ausreichend Deckung bieten. Kein Suchort sollte von einer einzigen Aufstellungszone aus leicht beherrschbar sein.

Suchorte

Die Spieler legen mehrere klar definierte Suchorte fest. Geeignet sind beispielsweise Kisten, Schränke, Gebäude, Tresore, Fahrzeuge, Leichen, Lagerplätze, Schreibtische, Frachtcontainer, technische Konsolen oder markierte Geländestücke.

Für eine normale Partie mit zwei bis vier Spielern werden neun Suchorte empfohlen. Sie werden möglichst gleichmäßig über den spielbaren Bereich verteilt; kein Suchort darf innerhalb einer Aufstellungszone liegen. Vor Spielbeginn muss eindeutig feststehen, welcher Gegenstand oder Bereich jeweils als Suchort gilt.

Fundmarker vorbereiten

Für neun Suchorte werden verdeckte Fundmarker vorbereitet:

- 1 × Hauptbeute
- 3 × kleinere Beute
- 5 × Nichts

Die Marker werden gemischt und jeweils verdeckt einem Suchort zugeordnet. Niemand darf wissen, welcher Marker an welchem Suchort liegt. Geeignet sind verdeckte Pappmarker, Spielkarten, beschriftete Papierstücke, Münzen mit verdeckter Unterseite oder andere passende Marker.

Aufstellungszonen

Die Aufstellungszonen werden wie im Szenario **Offenes Gefecht** festgelegt. Die Banden beginnen mit ausreichend Abstand voneinander und von den Suchorten, damit keine Bande bereits durch die Aufstellung einen deutlichen Vorteil erhält.

Gegend absuchen

Dieses Szenario verwendet die bestehende Aktion **Gegend absuchen**. Eine handlungsfähige Figur kann einen Suchort absuchen, wenn sie sich im Basekontakt mit dem entsprechenden Geländestück oder Suchmarker befindet.

Das Absuchen kostet 5 AP und ist eine beendende Aktion. Nach Abschluss der Aktion wird der verdeckte Fundmarker dieses Suchortes aufgedeckt. Ein Suchort kann nur einmal erfolgreich abgesucht werden und gilt danach als durchsucht.

Fund: Nichts

Wird ein Marker **Nichts** aufgedeckt, geschieht nichts weiter. Der Suchort gilt trotzdem als durchsucht. Es gibt keine Zufallseffekte, zusätzliche Tabellen oder weiteren Gegner.

Fund: kleinere Beute

Wird kleinere Beute gefunden, erhält die suchende Figur unmittelbar einen Beutemarker. Für das Aufnehmen direkt nach erfolgreicher Suche fallen keine zusätzlichen AP an.

Eine kleinere Beute ist 1 Siegpunkt wert, wenn sie erfolgreich über einen Fluchtweg vom Spielfeld gebracht wird. Bleibt sie bei Spielende noch auf dem Spielfeld, bringt sie keine Siegpunkte.

Fund: Hauptbeute

Wird die Hauptbeute gefunden, übernimmt die suchende Figur unmittelbar ihren Marker. Auch hierfür fallen direkt nach erfolgreicher Suche keine zusätzlichen AP an.

Die Hauptbeute ist 5 Siegpunkte wert, wenn sie erfolgreich vom Spielfeld gebracht wird.

Beute tragen

Eine Figur, die Haupt- oder kleinere Beute trägt, erhält –3 cm auf ihre Bewegungsreichweite. Dieser Malus gilt für jede Bewegungsaktion.

Eine Figur darf höchstens einen Beutemarker gleichzeitig tragen. Der Bewegungsmalus wird nicht mehrfach angewendet.

Beute weitergeben

Eine handlungsfähige Figur kann einen Beutemarker für 1 AP an eine handlungsfähige verbündete Figur im Basekontakt weitergeben. Danach trägt die andere Figur den Marker.

Nicht jede Beute ist eine Goldkiste: Für Dokumente, Datenträger oder einen USB-Stick kann der Malus entfallen. Sperrige Beute bleibt bei –3 cm. Bei besonders schwerer Fracht darf die tragende Figur optional höchstens eine Bewegungsaktion pro Runde durchführen.

Fallengelassene Beute

Wird eine Figur mit Beutemarker kampfunfähig oder endgültig ausgeschaltet, wird der Marker an der Position ihrer Miniatur auf dem Spielfeld abgelegt.

Eine handlungsfähige Figur in Basekontakt kann einen frei liegenden Beutemarker für 1 AP aufnehmen, sofern sie nicht bereits einen anderen Beutemarker trägt. Jede Bande darf frei liegende Beute aufnehmen. Dadurch kann ein Beutemarker während der Partie mehrfach den Besitzer wechseln.

Fluchtwege

Vor Spielbeginn bestimmen die Spieler mehrere mögliche Fluchtwege am Spielfeldrand. Als Fluchtwege eignen sich beispielsweise Straßen, Tore, Gassen, Brücken, Zufahrten oder klar markierte Spielfeldrandbereiche. Mindestens drei Fluchtwege werden empfohlen.

Nur über einen solchen Fluchtweg dürfen Figuren in diesem Szenario freiwillig das Spielfeld verlassen. Damit wird die allgemeine Regel zum Verlassen des Spielfeldes für dieses Szenario ausdrücklich überschrieben.

Entkommen

Eine Figur darf über einen Fluchtweg vom Spielfeld bewegt werden. Sobald sie das Spielfeld vollständig verlassen hat, wird sie aus der Partie entfernt und gilt als sicher entkommen. Mitgeführte Beute gilt dann als gesichert. Eine entkommene Figur kann nicht auf das Spielfeld zurückkehren.

Spieldauer

Das Szenario hat keine feste Rundenzahl. Es wird gespielt, bis die offenen Missionsziele entschieden sind.

Siegpunkte

Am Spielende erhält jede Bande:

- 5 Siegpunkte für die erfolgreich vom Spielfeld gebrachte Hauptbeute.
- 1 Siegpunkt für jede erfolgreich vom Spielfeld gebrachte kleinere Beute.
- 1 Siegpunkt für jede gewöhnliche gegnerische Figur, die unmittelbar und endgültig ausgeschaltet wurde.
- 2 Siegpunkte je Stufe der Fertigkeit **Anführer** für einen gegnerischen Anführer, der unmittelbar und endgültig ausgeschaltet wurde.

Für Ausschaltungen gilt dieselbe Logik wie im Szenario **Offenes Gefecht**: Nur direkte endgültige Ausschaltungen bringen Punkte. Eine Figur, die zunächst nur kampfunfähig wird, bringt noch keine Punkte. Scheitert sie später lediglich am Genesungstest, erhält dafür niemand Siegpunkte.

Es gibt keine Punkte für das bloße Entkommen einer Figur ohne Beute, das bloße Finden kleinerer Beute ohne erfolgreiche Sicherung oder andere halbe Wertungen.

Spielende

Die Partie endet, sobald kein relevantes Missionsziel mehr erfüllt werden kann. Das ist insbesondere der Fall, wenn alle Suchorte durchsucht wurden und sämtliche gefundene Beute entweder gesichert wurde oder nicht mehr gesichert werden kann. Sie endet ebenfalls, wenn keine Bande mehr in der Lage ist, ein noch offenes Missionsziel zu erfüllen.

Der Fund oder das bloße Aufnehmen der Hauptbeute beendet die Partie nicht automatisch. Die Banden dürfen weiter um kleinere Beute, Hauptbeute und Ausschaltungspunkte kämpfen, solange noch Missionsziele erreichbar sind. Die Spieler können sich außerdem gemeinsam auf ein vorzeitiges Spielende einigen.

Sieger

Am Spielende zählt jede Bande ihre Siegpunkte. Die Bande mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Dadurch kann eine Bande auch ohne Hauptbeute gewinnen, wenn sie genügend andere Ziele erreicht hat; mit 5 Siegpunkten bleibt die Hauptbeute jedoch das wichtigste Einzelziel.

Gleichstand

Bei Gleichstand entscheidet in dieser Reihenfolge:

1. Die Bande, die die Hauptbeute erfolgreich vom Spielfeld gebracht hat.
2. Die Bande mit mehr gesicherter kleinerer Beute.
3. Die Bande mit den meisten noch handlungsfähigen Figuren.
4. Besteht weiterhin Gleichstand, endet die Partie unentschieden.

BEISPIEL

Der Outlaw Gringo Calavera soll Jahre zuvor die Beute eines Goldtransports in einer verlassenen Minenstadt versteckt haben. Mehrere Banden erreichen die Geisterstadt gleichzeitig, doch niemand weiß, wo Calaveras Schatz liegt.

Eine Figur durchsucht für 5 AP einen alten Schuppen und findet nichts. Eine andere Bande durchsucht das Büro der Mine und entdeckt kleinere Beute. Später findet Jeremiah McGraw schließlich die Hauptbeute.

Jeremiah trägt nun einen Beutemarker und bewegt sich deshalb je Bewegungsaktion 3 cm langsamer. Die McGraw-Bande muss entscheiden, ob sie sofort über einen Fluchtweg entkommt, noch weitere Beute sucht oder Gegner davon abhält, den Schatz abzufangen.

DER ÜBERFALL

Szenario 4

Ein Überfall lebt davon, dass die Verteidiger nicht wissen, wo der erste Schlag fallen wird. Während sie mögliche Ziele im Blick behalten, müssen die Angreifer den richtigen Zeitpunkt finden, das geheime Ziel ausschalten und mit ihrer Beute wieder verschwinden.

Das Szenario kann einen Bankraub im Wilden Westen, einen Raubzug in einer modernen Stadt, den Diebstahl von Medikamenten oder sensiblen Daten und ebenso einen Einbruch in eine futuristische Anlage darstellen. Entscheidend ist nicht die Epoche, sondern der Wettlauf zwischen einem verdeckten Plan und einer hastig organisierten Verteidigung.

Spielerzahl

Das Szenario ist für zwei bis sechs Spieler ausgelegt. Die Spieler werden auf zwei Seiten verteilt: Angreifer und Verteidiger.

Bei mehreren Spielern auf einer Seite kontrolliert jeder Spieler eine eigene Bande oder einen Teil der gemeinsamen Streitmacht. Alle beteiligten Seiten vereinbaren vor der Partie ein faires gemeinsames Punktelimit.

Spielfeld

Als Richtwert eignet sich ein Spielfeld von etwa 90 × 90 cm. Auch ein Spielfeld von ungefähr 80 × 120 cm funktioniert gut.

Das Spielfeld sollte eine dicht bebaute oder klar strukturierte Umgebung darstellen. Im Wilden Westen eignen sich etwa Bank, Saloon, General Store, Hotel, Sheriffbüro und Lagerhaus. In modernen oder Science-Fiction-Settings können Geschäft, Bankfiliale, Werkstatt, Apotheke, Datenspeicher, Forschungslabor, Energieanlage oder Frachtdepot dieselbe Funktion übernehmen.

Das Gelände sollte mehrere Wege zwischen den möglichen Zielen bieten, genügend Deckung enthalten und nicht erlauben, alle Ziele gleichzeitig leicht einzusehen. Außerdem sollten mehrere unterschiedliche Fluchtrouten möglich sein.

Mögliche Überfallziele

Vor Spielbeginn legen die Spieler mindestens vier klar identifizierbare Geländestücke oder Bereiche als mögliche Überfallziele fest. Das können beispielsweise Bank, Laden, Lagerhaus, Hotel, Büro, Apotheke, Werkstatt, Datenzentrum, Tresorraum oder Frachtlager sein.

Die Ziele werden so verteilt, dass keines von ihnen deutlich leichter zu erreichen oder zu verteidigen ist als die übrigen.

Fluchtwege

Vor Spielbeginn legen die Spieler mindestens drei Fluchtwege an unterschiedlichen Spielfeldkanten fest. Jeder Fluchtweg ist ein klar definierter Bereich der jeweiligen Spielfeldkante.

Die Angreifer dürfen nach erfolgreichem Überfall grundsätzlich über jeden dieser Fluchtwege entkommen. Ein bestimmtes Überfallziel ist keinem bestimmten Fluchtweg zugeordnet.

Geheimes Ziel

Die Angreifer wählen vor Spielbeginn heimlich genau eines der möglichen Überfallziele. Sie notieren die Wahl, markieren sie verdeckt oder dokumentieren sie auf andere eindeutig nachvollziehbare Weise. Die Verteidiger dürfen die Wahl nicht erfahren, und sie darf während der Partie nicht verändert werden.

Aufstellung

Verteidiger

Die Verteidiger verteilen ihre Figuren innerhalb des bebauten Spielbereichs. Keine Verteidigerfigur darf näher als 10 cm an einem festgelegten Fluchtweg aufgestellt werden.

Die Verteidiger sollen ihre Kräfte verteilen müssen. Sie dürfen nicht alle Figuren unmittelbar an einem einzigen möglichen Überfallziel konzentrieren.

Angreifer

Die Angreifer beginnen an einem oder mehreren vor der Partie festgelegten Zugängen am Spielfeldrand. Bei mehreren Angreiferspielern dürfen unterschiedliche Zugänge verwendet werden.

Die gewählten Zugänge und die Aufstellung sollen das geheime Ziel nicht bereits offensichtlich machen.

Vor dem Überfall

Solange der Überfall noch nicht begonnen hat, dürfen sich die Verteidiger normal bewegen, zielen, Positionen beziehen und andere nicht-angreifende Aktionen durchführen. Sie dürfen die Angreifer jedoch weder mit Fernkampf noch im Nahkampf angreifen.

Die Angreifer dürfen sich bis zum Beginn des Überfalls normal bewegen und positionieren. Das bloße Betreten eines Gebäudes oder die Annäherung an ein mögliches Ziel löst den Überfall nicht aus.

Beginn des Überfalls

Der Überfall beginnt sofort, sobald ein Angreifer einen Fernkampfangriff oder Nahkampfangriff durchführt, eine Geisel nimmt oder am geheimen Überfallziel die erste Überfallhandlung durchführt.

Ab diesem Zeitpunkt entfallen die Einschränkungen der Verteidiger. Sie dürfen danach normal kämpfen und handeln.

Überfall durchführen

Eine handlungsfähige Angreiferfigur muss sich in Basekontakt mit dem geheimen Überfallziel befinden, um dort die Aktion **Handlung durchführen** auszuführen.

Für einen erfolgreichen Überfall müssen insgesamt zwei solche Handlungen durchgeführt werden. Jede Handlung kostet 2 AP; der eigentliche Überfall kostet damit insgesamt 4 AP. Die beiden Handlungen dürfen von derselben Figur oder von zwei verschiedenen Angreiferfiguren ausgeführt werden. Jede beteiligte Figur muss dabei selbst die Voraussetzungen für die Handlung erfüllen.

Die erste Handlung kann erzählerisch etwa das Knacken eines Schlosses, das Öffnen eines Tresors, das Überwinden eines Zugangscodes oder das Deakti-

vieren eines Sicherheitssystems darstellen. Die zweite kann das Leeren einer Kasse, das Einpacken der Beute, das Kopieren von Daten oder das Sichern einer Fracht darstellen. Diese Beispiele verlangen keine zusätzlichen Proben oder Regeln.

Nach Abschluss der zweiten Handlung ist die Beute gesichert.

Beute

Nach erfolgreichem Überfall erhält eine der beteiligten Angreiferfiguren einen Beutemarker. Der Marker wird der tragenden Figur eindeutig zugeordnet. Sie trägt die Beute, bis sie sie weitergibt, kampfunfähig wird, endgültig ausscheidet oder mit ihr erfolgreich flieht.

Eine Figur, die den Beutemarker trägt, erhält –3 cm auf ihre Bewegungsreichweite. Bei einer normalen Bewegung von 10 cm bleiben ihr also 7 cm. Dieser Malus gilt für jede Bewegungsaktion der Figur; alle anderen Bewegungsregeln bleiben unverändert.

Beute weitergeben

Eine handlungsfähige Figur darf die Beute für 1 AP an eine handlungsfähige verbündete Figur im Basekontakt übergeben. Danach trägt die andere Figur den Beutemarker. Die Beute darf innerhalb derselben Aktivierung weitergegeben werden, sofern die normalen Aktionsregeln dies erlauben.

Fallengelassene Beute

Wird der Beuteträger kampfunfähig oder scheidet endgültig aus, wird der Beutemarker an der Position seiner Miniatur auf dem Spielfeld abgelegt.

Eine handlungsfähige Figur kann einen frei liegenden Beutemarker in Basekontakt für 1 AP aufnehmen. Sowohl Angreifer als auch Verteidiger dürfen die Beute aufnehmen.

Nimmt ein Verteidiger die Beute auf, kann er sie sichern oder von einem Fluchtweg fernhalten. Auch er erhält beim Tragen der Beute –3 cm Bewegungsreichweite. Die Verteidiger müssen die Beute nicht zu einem besonderen Ort bringen.

Flucht

Nur in diesem Szenario darf eine Angreiferfigur mit Beutemarker über einen festgelegten Fluchtweg hinaus bewegt werden. Sobald sie das Spielfeld vollständig über den Fluchtweg verlassen hat, gilt die Beute als erfolgreich gesichert. Die Figur wird vom Spielfeld entfernt und gilt als entkommen.

Optionale Geiseln

Falls Zivilisten auf dem Spielfeld dargestellt werden, dürfen die bestehenden optionalen Regeln **Geiseln und menschliche Schutzschilde** aus dem Kapitel **Fernkampf** verwendet werden. Die vollständigen Geiselregeln werden in diesem Szenario nicht wiederholt.

Das Nehmen einer Geisel löst den Überfall sofort aus. Weitere Auswirkungen verletzter oder getöteter Geiseln können die Spieler vor der Partie vereinbaren.

Spieldauer

Das Szenario hat keine feste Rundenzahl. Es endet, sobald die Beute erfolgreich gesichert wurde oder das Missionsziel für die Angreifer endgültig nicht mehr erfüllt werden kann.

Siegbedingungen

Die Angreifer gewinnen sofort, wenn die Beute erfolgreich über einen Fluchtweg vom Spielfeld gebracht wurde.

Die Verteidiger gewinnen, sobald keine Angreiferfigur mehr in der Lage ist, den Überfall vollständig durchzuführen, die Beute aufzunehmen oder zurückzuerobern und sie über einen Fluchtweg zu sichern.

Das bloße Ausschalten gegnerischer Figuren bringt in diesem Szenario keine zusätzlichen Siegpunkte. Das Missionsziel entscheidet über den Sieg.

Vollständige Ausschaltung

Sind alle Angreifer kampfunfähig oder endgültig ausgeschieden und kann keine Figur mehr die Beute sichern oder vom Spielfeld bringen, gewinnen die Verteidiger.

Sind alle Verteidiger ausgeschaltet oder kampfunfähig, gewinnen die Angreifer sofort.

BEISPIEL

Die McGraw-Bande hat heimlich die Bank als Überfallziel gewählt. Zwei ihrer Leute bewegen sich auffällig in Richtung Saloon und binden dort die Aufmerksamkeit der Verteidiger.

Jeremiah und Cole erreichen dagegen die Bank. Jeremiah führt dort für 2 AP die erste Überfallhandlung aus. Cole führt anschließend für weitere 2 AP die zweite Handlung durch und übernimmt den Beutemarker.

Mit der ersten Überfallhandlung hat der Überfall begonnen. Die Verteidiger erkennen zu spät, welches Ziel tatsächlich gemeint war, und versuchen nun, den nächstgelegenen Fluchtweg abzuschneiden.

ANHANG

Nicht nur zum Anschauen.

Die folgenden Seiten sind zum Kopieren, Ausdrucken und Benutzen gedacht. Kurzregeln, Spielhilfe und Tabellen machen sich am besten direkt neben Würfeln, Karten und Maßband.

Separate Downloads und den Erbarmungslos Army Builder findest du unter:

www.universaltabletop.de

Dort kannst du deine Bande digital erstellen und die fertigen Charakterkarten als PDF ausgeben.

ERBARMUNGSLOS

SPIELHILFE - Version 3.5

W6-GRUNDREGEL: Jede 5 und 6 = 1 Erfolg | Mehr Erfolge gewinnen! **!!!**

SPIELRUNDEN ÜBERSICHT

1. Handkarten auf 5 auffüllen
2. Initiativekarte verdeckt auswählen, gemeinsam aufdecken.
3. Sonderwirkung der Initiativkarte berücksichtigen
4. Höchste Initiative handelt zuerst
5. Im eigenen Zug eine Handkarte als AP-Karte spielen
6. AP auf handlungsfähige Figuren verteilen
7. Jede Figur vollständig aktivieren
8. Rundenende: nicht genutzte Handkarten bleiben auf der Hand

KARTEN & INITIATIVE

KARTENWERTE

Kartenwert: gleich 2 bis 10
Bube: 11 · Dame: 12
König: 13 · Ass: 15

SONDERWIRKUNGEN

4 = +3 AP im eigenen Zug, zusätzlich zur AP-Karte
3 = +1 W6 Nahkampfangriff & -verteidigung
2 = +1 W6 Fernkampfangriff
Herz = Genesungstest

GENESUNG

Sofort bei Herz als Initiativekarte.
WIDERSTAND würfeln.
Mind. 1 Erfolg: wieder handlungsfähig
Kein Erfolg: endgültig ausgeschieden

Bei Gleichstand: Kreuz > Pik > Herz > Karo

TOT!

AKTIONSPUNKTE & BEWEGUNG

1. Bewegung	1AP	Zielen	2AP (+1W6 auf Fernkampf, erster Schuss)
2. Bewegung	3AP	Fernkampfangriff *	siehe Waffenprofil
3. Bewegung	5AP	Nahkampfangriff *	1AP
Drei Bewegungen zusammen: 9 AP		Nachladen	2AP (optionale Regel)
		Gegend absuchen *	5AP (häufige Szenario Regel)
		Handlung durchführen	2AP
Hindernis überwinden	+1AP	Medizinische Behandlung *	3AP (Fertigkeit oder Ausrüstung erforderlich)

** = Beendende Aktion*

*SCHARFSCHÜTZE: keine Bewegung
erstes Zielen 2 AP
zweites Zielen 2 AP
drittes Zielen 3 AP
maximal +3 W6, erster Schuss*

Schwieriges Gelände: halbe Bewegungsreichweite.

Springen/Klettern: halbe normale Bewegungsreichweite; zählt als Bewegungsaktion.

Nicht verwendete AP verfallen am Ende des eigenen Zuges.

FERNKAMPF

1. Reichweite und Sichtlinie prüfen.
2. Schütze würfelt FERNKAMPF.
3. Ziel würfelt AUSWEICHEN + Deckung.
4. Erfolge vergleichen.

Ziel hat gleich viele/mehr Erfolge: kein Treffer.

Schütze hat mehr Erfolge: Treffer. Differenz = Schaden.

Nach der Schadensermittlung:

0 Lebenspunkte: Figur scheidet sofort aus. **TOT!**
Mindestens 1 LP: WIDERSTAND würfeln.

Mindestens 1 Erfolg = handlungsfähig;

kein Erfolg = handlungsunfähig.

!!! Zielen: Der Bonus gilt nur für den ersten Schuss des nächsten Fernkampfangriffs, auch wenn die Waffe mehrere Schüsse abgibt.

DECKUNG

Leichte Deckung +1 W6
Schwere Deckung +2 W6
Sehr schwere Deckung +3 W6

Unklare Deckung ggf. vor dem Spiel klären

OPTIONAL: ZUGUNTERBRECHUNG

Während gegnerischer Aktion Handkarte(n) ausspielen.
Gesamtwert mindestens gegnerische Initiativkarte. Dann 1 sofortiger Schuss. Mehrschusswaffen: nur 1 Schuss. Langsame Einzelschusswaffen ausgeschlossen. Doppelflinte: 1 Lauf.
Mehr als pro Runde möglich, jede Figur aber nur 1x.

NAHKAMPF

1. Angreifer würfelt NAKKAMPF.
2. Verteidiger würfelt VERTEIDIGUNG.
3. Mehr Erfolge gewinnt. Differenz = Schaden.
4. Unterlegene Figur: bei mindestens 1 LP WIDERSTAND würfeln.

Widerstand gelingt: bleibt handlungsfähig.

Widerstand misslingt: endgültig ausgeschieden.

Gleichstand: kein Schaden; Angreifer 5 cm zurück.

Mehrere Angreifer: je zusätzlichem Angreifer -1 W6 Verteidigung in dieser Runde.

ACHTUNG:
Beim Nahkampf kann auch der Angreifer Schaden erleiden und sterben!!!

OPTIONAL: SCHWERE VERWUNDUNG

Mehr als 2 verlorene Lebenspunkte: -1 W6 auf alle eigenen Proben. Malus nur einmal, bis genügend LP geheilt wurden.

VIEL SPASS!

ERBARMUNGSLOS

KURZREGELN - Version 3.5

Das komplette Spiel auf zwei Seiten für Eilige · 1/2

SO WIRD GESPIELT

WAS IHR BRAUCHT

Jeder Spieler benötigt eine kleine Bande aus Miniaturen, ungefähr zehn W6, ein Maßband in Zentimetern und ein vollständiges Kartendeck mit 52 Karten.

Als Spielfeld eignen sich etwa 90 × 90 cm. Andere Größen funktionieren ebenfalls.

DIE GRUNDREGEL

Für eine Probe würfelst du so viele W6, wie der entsprechende Wert deiner Figur angibt.

Jede 5 und jede 6 zählt als 1 Erfolg.

Bei vergleichenden Proben gewinnt die Seite mit mehr Erfolgen.

Fertigkeiten, Ausrüstung, Deckung und andere Umstände können zusätzliche Würfel geben oder Würfel abziehen.

EINE SPIELRUNDE

Zu Beginn der Runde füllt jeder Spieler seine Hand auf 5 Karten auf.

Danach wählt jeder eine Handkarte als Initiativkarte und legt sie verdeckt aus. Alle decken gleichzeitig auf.

Die höchste Karte erhält die Initiative.

KARTENWERTE

2 bis 10 = aufgedruckter Wert	König = 13
Bube = 11	Ass = 15
Dame = 12	Handkartenlimit: 5

Bei gleichem Kartenwert gilt: Kreuz > Pik > Herz > Karo.

AKTIONSPUNKTE

Wenn du an der Reihe bist, spielst du eine weitere Handkarte aus.

Ihr Kartenwert entspricht deinen verfügbaren Aktionspunkten, kurz AP.

Diese AP darfst du auf deine handlungsfähigen Figuren verteilen.

Eine einmal begonnene Figur wird vollständig aktiviert, bevor du mit der nächsten weitermachst.

Zu einer bereits beendeten Figur darfst du im selben Zug nicht zurückkehren.

*Material S. 9-10
Grundregeln S. 12-13
Spielrunde S. 14-18*

SONDERWIRKUNGEN DER INITIATIVKARTE

4: +3 AP im eigenen Zug

3: +1 W6 auf Nahkampfangriffe und Nahkampfverteidigung

2: +1 W6 auf Fernkampfangriffe

siehe S. 15

Herz: Genesungstests für eigene kampfunfähige Figuren.

BEENDENDE AKTIONEN

siehe S. 18

Fernkampf, Nahkampf, medizinische Behandlung und Gegend absuchen sind beendende Aktionen.

Danach darf diese Figur in der laufenden Runde nichts mehr tun.

Übrige AP dürfen weiterhin für andere Figuren verwendet werden.

DEINE BANDE

*Bandenbau S. 42-49
Waffen S. 54-68
Ausrüstung S. 69-76*

Als Richtwert spielt jeder mit einer Bande von 20 Punkten.

Ein gewöhnliches Bandenmitglied kostet 1 Punkt und besitzt:

Fernkampf: 5 W6	Widerstand: 2 W6
Ausweichen: 2 W6	Lebenspunkte: 4
Nahkampf: 3 W6	Bewegung: 10 cm
Verteidigung: 2 W6	Grundkosten: 1 Punkt

Jede Bande benötigt mindestens eine Figur mit ANFÜHRER STUFE 1.

Danach kannst du für jede Figur Fertigkeiten, Waffen und Ausrüstung kaufen.

Alle Kosten werden addiert und dürfen das vereinbarte Punktelimit nicht überschreiten.

WAFFENPLÄTZE

Jede Figur besitzt:

- 1 Primärwaffe
- 1 Sekundärwaffe

Ein oder beide Waffenplätze dürfen frei bleiben.

Gewöhnliche Nahkampfwaffen wie Messer, Schwerter, Äxte, Knüppel oder Gewehrkolben sind bereits im Nahkampfwert enthalten und müssen nicht gekauft werden.

Nur besondere Nahkampfwaffen aus der Waffenliste kosten Punkte und belegen einen Waffenplatz.

WAFFENPROFILE LESEN

„2 Schuss / 1 AP“ bedeutet: Bis zu zwei Schüsse innerhalb eines Fernkampfangriffs für insgesamt 1 AP. Jeder Schuss wird einzeln abgehandelt.

Reichweite, Schusszahl, Magazin und besondere Regeln stehen im jeweiligen Waffenprofil.

GEWINNEN

Wie eine Partie gewonnen wird, bestimmt das Szenario. Es kann um ausgeschaltete Gegner, Zielmarker, Beute, einen Überfall oder andere Missionsziele gehen.

IM ZWEIFEL

Für besondere Waffen, Fertigkeiten, Ausrüstung, Szenarien und Sonderfälle gilt das vollständige Regelwerk.

DIE WICHTIGSTEN AKTIONEN *mehr dazu S. 23-28*

Erste Bewegung	1 AP
Zweite Bewegung derselben Figur	3 AP
Dritte Bewegung derselben Figur	5 AP

Eine normale Figur bewegt sich bei jeder Bewegungsaktion 10 cm.

Schwieriges Gelände: halbe Bewegungsreichweite.

Springen / Klettern: halbe Bewegungsreichweite.

Kleines Hindernis überwinden: +1 AP Bewegungsaktion.

Zielen	2 AP
Nahkampfangriff	1 AP
Medizinische Behandlung	3 AP
Handlung durchführen	2 AP
Gegend absuchen	5 AP

Fernkampfangriff: laut Waffenprofil, meistens 1 AP.

FERNKAMPF

ausführlich S. 29–36

1. Ziel muss sichtbar und innerhalb der Waffenreichweite sein.
 2. Der Schütze würfelt seinen FERNKAMPFWERT.
 3. Das Ziel würfelt AUSWEICHEN + DECKUNG.
 4. Erfolge vergleichen.
- Hat das Ziel gleich viele oder mehr Erfolge: kein Treffer.
Hat der Schütze mehr Erfolge: Treffer.
Erfolgsdifferenz = verlorene Lebenspunkte.

DECKUNG

Leichte Deckung: +1 W6
Schwere Deckung: +2 W6
Sehr schwere Deckung: +3 W6
Bei unklarer Deckung klären die Spieler die Einstufung vor dem Spiel oder vor dem Würfelwurf.

ZIELEN

Zielen kostet 2 AP und muss unmittelbar vor dem Fernkampfangriff stattfinden.
Der erste einzelne Schuss dieses Fernkampfangriffs erhält +1 W6.
Erlaubt eine Waffe mehrere Schüsse, gilt der Bonus nur für den ersten Schuss.
SCHADEN, WIDERSTAND UND KAMPFUNFÄHIGKEIT
Nach einem Treffer werden die verlorenen Lebenspunkte sofort abgezogen.
0 LP: Die Figur scheidet sofort endgültig aus. Keine Widerstandsprobe. Keine Genesung.
Noch mindestens 1 LP: Die Figur führt eine Widerstandsprobe mit ihrem WIDERSTAND durch.
Mindestens 1 Erfolg: Die Figur bleibt handlungsfähig.
Kein Erfolg: Die Figur wird kampfunfähig.

KAMPFUNFÄHIG

siehe S. 32–33

Eine kampfunfähige Figur bleibt mit ihren aktuellen Lebenspunkten auf dem Spielfeld liegen.
Sie kann keine Aktionen und keine Zugunterbrechungen durchführen.
Kampfunfähige Figuren können nicht mit Fernkampfangriffen beschossen werden.
Eine gegnerische handlungsfähige Figur im Basekontakt kann eine kampfunfähige Figur mit einer Nahkampffaktion ohne Würfelprobe endgültig ausschalten.

GENESUNG

siehe S. 15–16

Spielt der Besitzer einer kampfunfähigen Figur in einer späteren Runde eine Herzkarte als Initiativkarte, führt die Figur einen Genesungstest mit ihrem Widerstand durch.
Mindestens 1 Erfolg: wieder handlungsfähig.
Kein Erfolg: endgültig ausgeschieden.
Ein Genesungstest stellt keine verlorenen Lebenspunkte wieder her.

OPTIONAL: SCHWERE VERWUNDUNG *siehe S. 40*

Mehr als 2 verlorene Lebenspunkte: –1 W6 auf alle eigenen Proben.
Der Malus gilt nur einmal und endet, sobald genügend Lebenspunkte geheilt wurden.

NAHKAMPF

ausführlich S. 37–40

Eine handlungsfähige Figur im Basekontakt kann für 1 AP einen Nahkampfangriff durchführen.
Der Nahkampfangriff beendet ihre Aktivierung.

1. Angreifer würfelt NAHKAMPF.
2. Verteidiger würfelt VERTEIDIGUNG.
3. Mehr Erfolge gewinnen.
4. Die unterlegene Figur verliert Lebenspunkte in Höhe der Erfolgsdifferenz.

Auch der Angreifer kann verlieren.

SCHADEN IM NAHKAMPF

Sinkt die unterlegene Figur auf 0 LP: sofort endgültig ausgeschieden.
Hat sie danach noch mindestens 1 LP: Widerstandsprobe.
Mindestens 1 Erfolg: bleibt handlungsfähig.
Kein Erfolg: sofort endgültig ausgeschieden.
WICHTIG: Im Nahkampf gibt es bei einer misslungenen Widerstandsprobe keine Kampfunfähigkeit und keinen späteren Genesungstest.

GLEICHSTAND IM NAHKAMPF

Bei gleich vielen Erfolgen entsteht kein Schaden.
Der Angreifer wird 5 cm vom Verteidiger zurückgesetzt.

MEHRERE ANGREIFER

Wird dieselbe Figur in derselben Runde mehrfach im Nahkampf angegriffen, erhält sie gegen jeden weiteren Angreifer –1 W6 Verteidigung.
Zweiter Angreifer: –1 W6
Dritter Angreifer: –2 W6
usw.

ACHTUNG:

Im Nahkampf kann auch der Angreifer Schaden erleiden und endgültig ausscheiden!

OPTIONAL: ZUGUNTERBRECHUNG

ausführlich S. 20–22

Während eines gegnerischen Zuges darfst du eine oder mehrere Handkarten gleichzeitig ausspielen.
Addiere ihre Kartenwerte.
Ist die Summe mindestens so hoch wie die Initiativkarte des aktiven Gegners, darf eine eigene handlungsfähige Figur sofort einen einzelnen Schuss abgeben.
Danach werden die verwendeten Karten abgelegt und der gegnerische Zug wird normal fortgesetzt.
WICHTIG: Nur ein einzelner Schuss, auch wenn die verwendete Waffe normalerweise mehrere Schüsse erlaubt.
Waffen, deren einzelner Schuss mehr als 1 AP kostet, dürfen grundsätzlich nicht verwendet werden.
Eine doppelläufige Schrotflinte darf einen einzelnen Lauf abfeuern.
Mörser und Geschütze können keine Zugunterbrechung durchführen.
Jede eigene Figur darf höchstens einmal pro Runde unterbrechen. Mehrere Zugunterbrechungen sind mit unterschiedlichen Figuren möglich.
Ausgespielte Karten fehlen dir später für Initiative und Aktionspunkte.

WAFFEN

Schusswaffen

Waffe	Nutzung	Reichweite	Magazin	Kosten	Setting
Derringer	2 Schuss / 1 AP	15 cm	2	1	H M SF
Vorderladerpistole	1 Schuss / 2 AP	20 cm	1	1	H
Pistole	2 Schuss / 1 AP	20 cm	6	1	M SF
Revolver	2 Schuss / 1 AP	20 cm	6	1	H M SF
Maschinenpistole	3 Schuss / 1 AP	25 cm	24	3	M SF
Muskete	1 Schuss / 2 AP	35 cm	1	1	H
Schrotflinte	1 Schuss / 1 AP	*	1	2	H M SF
Karabiner	1 Schuss / 1 AP	40 cm	1	1	H M SF
Long Rifle	1 Schuss / 2 AP	50 cm	1	1	H M
Präzisionsgewehr	1 Schuss / 1 AP	80 cm	1	2	M SF
Repetiergewehr	2 Schuss / 1 AP	40 cm	14	2	H M
Sturmgewehr	3 Schuss / 1 AP	40 cm	30	4	M SF
Pfeil und Bogen	1 Schuss / 1 AP	30 cm	–	1	H M SF
Gatling	6 Schuss / 1 AP	50 cm	400	–	H SF
MG	6 Schuss / 1 AP	70 cm	400	6	M SF
Mörser	1 Schuss / 4 AP	30–100 cm **	–	–	M SF
Geschütz	1 Schuss / 5 AP	100 cm **	–	–	M SF
Flammenwerfer	1 Schuss / 1 AP	*	3	4	M SF
Blaster-Pistole	2 Schuss / 1 AP	25 cm	–	1	SF
Blaster-Gewehr	1 Schuss / 1 AP	40 cm	–	1	SF
Klappbüchse	1 Schuss / 2 AP	40 cm	1	1	H M
Doppelläufige Schrotflinte	2 Schuss / 2 AP	*	2	2	H M SF
Blunderbuss / Donnerbüchse	1 Schuss / 2 AP	*	1	2	H
Impro-Schleuder	1 Schuss / 1 AP	15 cm	1	1	M
Armbrust	1 Schuss / 2 AP	35 cm	1	1	H M
Impro-Nagelpistole	1 Schuss / 1 AP	10 cm	6	1	M

Nahkampf- und Wurfaffen

Waffe	Nutzung	Reichweite	Magazin	Kosten	Setting
Speer	1 Wurf / 1 AP	20 cm	–	1	H M SF
Tomahawk / Messer	1 Wurf / 1 AP	15 cm	–	1	H M SF
Kettensäge	1 Angriff / 1 AP	–	–	1	M SF
Kettensägenschwert	1 Angriff / 1 AP	–	–	2	SF
Laserschwert	1 Angriff / 1 AP	–	–	2	SF

* Kegelschablone · ** große Rundschablone, Ø 12 cm · Schusswaffen sind beendende Aktionen.
 Settingkürzel: H = Historisch · M = Moderne · SF = Science-Fiction

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Kosten / Stufe	Wirkung
Anführer	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampf- und Nahkampfangriffe je Stufe; tauscht zu Rundenbeginn 1/2/3 Handkarten.
Schütze	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampfangriffe je Stufe.
Schläger	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Nahkampfangriffe und Nahkampfverteidigung je Stufe.
Späher	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Ausweichen in Deckung je Stufe.
Scharfschütze	2 Punkte · einmalig	Darf mehrfach zielen; maximal +3 W6 auf den ersten einzelnen Schuss.
Glück	1 Punkt · einmalig	1 Würfelwurf dieser Figur pro Runde darf vollständig wiederholt werden.
Inspirierend	2 Punkte · einmalig	Solange die Figur handlungsfähig auf dem Spielfeld ist: 1 Würfelwurf einer beliebigen eigenen Figur pro Runde wiederholen.
Schnell	1 Punkt · einmalig	Normale Bewegungsreichweite +5 cm.
Zäh	1 Punkt je Stufe · max. III	Widerstand +1 W6 je Stufe.
Zusätzliche Lebenspunkte	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 Lebenspunkt je Stufe.
Mediziner	2 Punkte je Stufe · max. III	Behandlung ohne Verbrauchsmaterial; heilt bei erfolgreicher Widerstandsprobe 1/2/3 LP.

Zielen / Scharfschütze

Mehrfaches Zielen ist nur mit der Fertigkeit Scharfschütze möglich. Maximal +3 W6; der Zielbonus gilt für den ersten einzelnen Schuss.

Wiederholungswürfe

Glück und Inspirierend erlauben Wiederholungen vollständiger Würfelwürfe. Ein bereits wiederholter Wurf wird nicht erneut wiederholt.

AUSRÜSTUNG

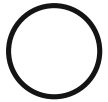
Gegenstand	Kurzfunktion	Kosten	Setting
Bajonett	Nach mindestens 5 cm direktem Anlauf +1 W6 auf den folgenden Nahkampfangriff	1	H M
Brandbombe (Molotow)	Kleine Rundscha-blone · 5 W6 · brennende Zone	1	M SF
Dynamit	Kleine Rundscha-blone · 6 W6	1	H M
Handgranate	Kleine Rundscha-blone · 5 W6	1	M SF
Jetpack	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.

NAME



ZITAT

FERNKAMPF	AUSWEICHEN	NAHKAMPF	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
☐	☐	☐	☐	☐
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
	☐		○○ ○○○○○○	
-1W6 auf alle Proben				

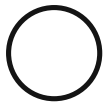
WAFFEN

FERTIGKEITEN

AUSRÜSTUNG

Basiswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm

NAME



ZITAT

FERNKAMPF	AUSWEICHEN	NAHKAMPF	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
☐	☐	☐	☐	☐
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
	☐		○○ ○○○○○○	
-1W6 auf alle Proben				

WAFFEN

FERTIGKEITEN

AUSRÜSTUNG

Basiswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm

NAME _____

ZITAT _____

FERNKAMPE	AUSWEICHEN	NAHKAMPE	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
☐	☐	☐	☐	☐
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
	☐	○○○○○○○		
-1W6 auf alle Proben				

WAFFEN	FERTIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Basisswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm

NAME _____

ZITAT _____

FERNKAMPE	AUSWEICHEN	NAHKAMPE	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
☐	☐	☐	☐	☐
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
	☐	○○○○○○○		
-1W6 auf alle Proben				

WAFFEN	FERTIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Basisswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm

NAME _____

ZITAT _____

FERNKAMPE	AUSWEICHEN	NAHKAMPE	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
☐	☐	☐	☐	☐
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
	☐	○○○○○○○		
-1W6 auf alle Proben				

WAFFEN	FERTIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Basisswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm

NAME _____

ZITAT _____

FERNKAMPE	AUSWEICHEN	NAHKAMPE	VERTEIDIGUNG	WIDERSTAND
☐	☐	☐	☐	☐
BEWEGUNG	LEBENSUNKTE		GESUNDHEIT	
	☐	○○○○○○○		
-1W6 auf alle Proben				

WAFFEN	FERTIGKEITEN	AUSRÜSTUNG
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Basisswerte: Fernkampf 5 · Ausweichen 2 · Nahkampf 3 · Verteidigung 2 · Widerstand 2 · Lebenspunkte 4 · Bewegung 10 cm

STICHWORTVERZEICHNIS

A

Aktionen 13, 17, 23
 Aktionspunkte 13, 17
 Aktivierung 17
 Anführer 14, 46, 53
 Angriffswurf 29, 40
 Aufstellungszonen 90, 94
 Ausrüstung 46, 73
 Ausweichen 30, 44

B

Bajonett 74
 Bande 46
 Bandenmitglied 45, 46
 Basekontakt 36, 39, 41
 Bedienmannschaft 66
 Beendende Aktionen 18
 Beobachter 67
 Beute 98, 99, 102, 104
 Beutemarker 102, 104
 Bewegung 23
 Bewegungsaktion 23
 Brandbombe (Molotow) 74
 brennende Zone 63

D

Deckung 30
 Deckungsbonus 30
 Donnerbüchse 68
 Doppelläufige Schrotflinte 68
 Dynamit 75

E

Erfolge 13, 29, 31, 40

F

Fernkampf 29
 Fernkampfangriff 20, 29
 Fertigkeiten 52
 Fertigkeitstufen 52
 Feuer 68
 Figur 7
 Flammenwerfer 68
 Fluchtweg 98, 100, 102, 104
 Fundmarker 98

G

Gegend absuchen 27, 98, 99
 Geiseln 36
 Genesungstest 15, 32
 Geschütz 67
 Gleichstand 14, 42
 Glück 53
 Große Rundschablone 62
 Grundprofil 45

H

Handgranate 75
 Handgranaten 73
 Handkarten 12, 14
 Handkartenlimit 12
 Handlung durchführen 27
 Handlungsfähigkeit 15
 Hauptbeute 98, 99

I

Indirektes Feuer 67
 Initiative 14
 Initiativkarten 14
 Inspirierend 53

J

Jetpack 73

K

Kampfrüstung 73
 Kampfunfähigkeit 15, 32, 41
 Kartenfarben 12, 14
 Kartenwerte 12, 14
 Kegelschablone 61
 Kettensäge 69
 Kettensägenschwert 70
 kleine Rundschablone 62
 Kletterausrüstung 79
 Klettern 25

L

Lebenspunkte 31, 41, 44
 Leichte Deckung 30

M

Magazin 59, 70
 Magazinregeln 70
 Medi-Pack 77
 Medi-Pack, groß 77
 Mediziner 53
 medizinische Behandlung 18, 76
 Mehrere Angreifer 42
 Menschliche Schutzschilde 36
 Miniatur 7
 Modifikatoren 13
 Molotow 74
 Mörser 66

N

Nahkampf 39
 Nahkampfangriff 39

P

Pistole 59
 Powerrüstung 73
 Punkteberechnung 48
 Punktelimit 46

R

Reichweite 29, 59
 Revolver 59
 Rundenende 22
 Rundenzahl 90, 94
 Rüstung 73

S

Sanitäter 53
 Schaden 31, 40, 41
 Scharfschütze 53
 Schießen 27
 Schild 80
 Schläger 53
 Schnaps 80
 Schnell 53
 Schrotflinte 68
 Schwere Deckung 30
 Schwere Verwundung 31
 Schwere Waffen 66
 Schwieriges Gelände 24
 Schütze 53
 Sichtlinie 29
 Siegpunkte 90, 94, 98
 Spieldauer 90, 94, 98, 102
 Sprengladung 73
 Springen 24
 Späher 53
 Sturmangriff 74
 Suchort 98
 Szenarien 88
 Szenario 1: Offenes Gefecht 90
 Szenario 2: Gebietskontrolle 94
 Szenario 3: Die verlorene Beute 98
 Szenario 4: Der Überfall 102

V

Verbandskasten 76
 Verbrauchsgegenstand 74, 76
 Verteidigung 40, 44
 Verteidigungswurf 40
 Vollständiger Gleichstand 14

W

Waffen 56
 Waffenplätze 46
 Widerstand 32, 41, 44
 Widerstandsprobe 32, 41
 Wurfaffen 74
 Würfelanzahl 13, 29
 Würfelmechanik 13

Z

Zielen 27, 35
 Zielfernrohr 73
 Zielmarker 94
 Zugunterbrechung 20
 Zusätzliche Lebenspunkte 53
 Zäh 53