

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 Initiativekarte 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 Initiativekarte. 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 NAHKAMPF.
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. **TOT!**

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!