



SPACERANGER

Basiswerte: 1 Punkt

Schiessen 3
 Nahkampf 2
 Widerstand (Ausweichen und Verteidigung) 1
 Bewegung 10cm

Ausgerüstet: 5 Punkte

Schiessen 3
 Nahkampf 3
 Widerstand 1 (Ausweichen 2 / Verteidigen 3)
 Bewegung 10cm

Ausrüstung		Punkte
Blaster	1 Schuss pro Aktion (40cm Reichweite)	1
Kettensägenschwert	Nahkampf und Verteidigung +1	1
Kampfrüstung	Ausweichen und Verteidigung +1	1
Jetpack	Fliegen 15cm (Bewegungskosten +2 Aktionen zusätzlich)	1

Fertigkeiten:

- ★ **Anführer** 2 Punkte pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Schiessen und beim Moraltest)
- ★ **Todesschütze** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Schiessen)
- ★ **Schläger** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Nahkampf - Angriff und Verteidigung)
- ★ **Späher** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr, wenn sich die Mini in Deckung befindet)
- ★ **Inspirierend** 1/2 Punkt (einmal pro Spielrunde darf eine beliebige Karte erneut gezogen werden)
- ★ **Schnell** 1 Punkt (Bewegung +5cm)
- ★ **Glück** 1 Punkt (Mini stirbt nur bei Herzkarten)



TODESINFANTRIE

Basiswerte: 1 Punkt

Schiessen 3

Nahkampf 2

Widerstand (Ausweichen und Verteidigung) 1

Bewegung 10cm

Ausrüstung		Punkte
Pistole	2 Schuss pro Aktion (20cm Reichweite)	1
Karabiner	1 Schuss pro Aktion (60cm Reichweite)	1
Sturmgewehr	3 Schuss pro Aktion (60cm Reichweite)	2
Scharfschützengewehr	1 Schuss pro 2 Aktionen (200cm Reichweite)	1
3 Handgranaten*	1 Wurf pro Aktion (20cm Reichweite)	1
Säbel	Nahkampf und Verteidigung +1	1
Mörser**	1 Schuss pro Aktivierung (100cm)	1

* Flächenschade 5cm Umkreis

** Der Mörser benötigt keine Sichtlinie zum Ziel, hat aber eine min. Reichweite von 20cm und macht ein Flächenschaden von 5cm.

Fertigkeiten:

- ★ **Anführer** 2 Punkte pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Schiessen und beim Moraltest)
- ★ **Todesschütze** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Schiessen)
- ★ **Schläger** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Nahkampf - Angriff und Verteidigung)
- ★ **Späher** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr, wenn sich die Mini in Deckung befindet)
- ★ **Inspirierend** 1/2 Punkt (einmal pro Spielrunde darf eine beliebige Karte erneut gezogen werden)
- ★ **Schnell** 1 Punkt (Bewegung +5cm)
- ★ **Glück** 1 Punkt (Mini stirbt nur bei Herzkarten)



SPACERRAPTOR

Basiswerte: 1 Punkt

Schiessen 2
 Nahkampf 2
 Widerstand (Ausweichen und Verteidigung) 2
 Bewegung 15cm

Ausrüstung		Punkte
Pistole	2 Schuss pro Aktion (20cm Reichweite)	1
Karabiner	1 Schuss pro Aktion (60cm Reichweite)	1
Sturmgewehr	3 Schuss pro Aktion (60cm Reichweite)	2
Scharfschützengewehr	1 Schuss pro 2 Aktionen (200cm Reichweite)	1
Schwert/Kriegsaxt etc.	Nahkampf und Verteidigung +1	1
Speer*	Verteidigung +1 / 1 Wurf pro Aktion (20cm Reichweite)	1

* Kann als Nahkampfwaffe oder Wurfwaffe verwendet werden

Fertigkeiten:

- ★ **Anführer** 2 Punkte pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Schiessen und beim Moraltest)
- ★ **Todesschütze** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Schiessen)
- ★ **Schläger** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Nahkampf - Angriff und Verteidigung)
- ★ **Späher** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr, wenn sich die Mini in Deckung befindet)
- ★ **Inspirierend** 1/2 Punkt (einmal pro Spielrunde darf eine beliebige Karte erneut gezogen werden)
- ★ **Schnell** 1 Punkt (Bewegung +5cm)
- ★ **Glück** 1 Punkt (Mini stirbt nur bei Herzkarten)



SPACE ORCS

Basiswerte: 1 Punkt

Schiessen 3

Nahkampf 2

Widerstand (Ausweichen und Verteidigung) 1

Bewegung 10cm

Ausrüstung		Punkte
Pistole	2 Schuss pro Aktion (20cm Reichweite)	1
Karabiner	1 Schuss pro Aktion (60cm Reichweite)	1
Sturmgewehr	3 Schuss pro Aktion (60cm Reichweite)	2
3 Handgranaten*	1 Wurf pro Aktion (20cm Reichweite)	1
Kriegsaxt	Nahkampf und Verteidigung +1	1
Schild	Verteidigung im Nahkampf +1	1
Flammenwerfer	1 Schuss pro 2 Aktivierung (15cm Reichweite)	2

Flammenwerfer sind besonders verheerend, daher wurden sie in diesem Regelwerk stark eingeschränkt:

- ★ Unabhängig vom Basiswert, hat der Angreifer nur 2 Karten zur Verfügung
- ★ Reichweite: 15cm (Kegelschablone)
- ★ Automatischer Niederschlag des Zielmodells
- ★ Zusätzlich wird jedes Modell innerhalb der Schablone getroffen.
- ★ Die Verteidiger erhalten jedoch unabhängig vom Gelände, Fertigkeiten oder Ausrüstung immer nur 1 Verteidigungskarte.
- ★ Tragbare Flammenwerfer haben keinen Effekt auf Fahrzeuge.
- ★ Der Infanterist, der den Flammenwerfer trägt, kann sich nur 5cm bewegen, da das Gerät unhandlich ist.