

Trupp/Team/Gang - Die Armeeliste

Ob in Stiefeln oder Raumanzügen, eine schlagkräftige Einheit!

Basiswerte: Spielfigur (Kosten: 1 Punkt)

Fernkampf: 5 Würfel

Ausweichen: 2 Würfel

Nahkampf: 3 Würfel

Verteidigen: 2 Würfel

Widerstand: 2 Würfel

Lebenspunkte: 4

Bewegung: 10cm

Name: _____							1
Fertigkeiten/Ausrüstung: _____							
Waffen: _____							
Fernkampf	Ausweichen	Nahkampf	Verteidigen	Widerstand	Lebenspunkte	Gesundheit	
5	2	3	2	2	4	○○○○○○	-1W6 auf alle Proben

Fertigkeiten

Einige Fertigkeiten gibt es in den Stufen 1, 2 und 3. Jede Stufe muss einzeln erlernt werden. Dabei summieren sich die Boni der Stufen, genauso wie die Kosten. Kurz gesagt: Jede Stufe steigert deine Fähigkeiten, aber auch den Preis.

!!!

Fertigkeiten	Beschreibung	Kosten
Anführer (I, II, III)	Fernkampf +1 und Nahkampf+1, der Spieler darf pro Stufe eine Handkarte ablegen und neu ziehen, max. +3	2
Schütze (I, II, III)	Fernkampf +1, max. +3	1
Schläger (I, II, III)	Nahkampf +1 und Verteidigung +1, max. +3	1
Späher (I, II, III)	Ausweichen +1, wenn sich die Spielfigur in Deckung befindet, max. +3	1
Schnell	Bewegung +5cm	1
Zäh (I, II, III)	Widerstand +1, max. +3	1
Zuätzlicher Lebenspunkt (I, II, III)	Lebenspunkte +1, max. +3	2
Scharfschütze	Wenn sich die Miniatur zuvor nicht bewegt hat, kann sie für eine Aktion normal zielen. Zusätzlich darf sie ein zweites Mal zielen (für 2 Aktionspunkte) und sogar ein drittes Mal zielen (für weitere 3 Aktionspunkte). Auf diese Weise kann sie insgesamt einen Bonus von bis zu +3W6 erhalten.	2
Glück	Die Spielfigur darf einmal pro Runde einen Würfelwurf kompletten wiederholen.	1

!!!

!?!?

Waffenkammer

Waffe	Feuerrate / Nutzung	Reichweite	Magazin	Kosten
Derringer	2 Schuss pro Aktion	15 cm	2	½
Vorderladerpistole	1 Schuss pro 2 Aktionen	20 cm	1	½
Revolver	2 Schuss pro Aktion	20 cm	6	1
Maschinenpistole	3 Schuss pro Aktion	30 cm	24	3
Muskete	1 Schuss pro 2 Aktionen	35 cm	1	1
Schrotflinte	2 Schuss pro Aktion	15 cm (Schablone)	2	2
Karabiner	1 Schuss pro Aktion	35 cm	1	1
Long Rifle	1 Schuss pro 2 Aktionen	50 cm	1	1
Präzisionsgewehr	1 Schuss pro Aktion	200 cm	1	2
Repetiergewehr	2 Schuss pro Aktion	35 cm	14	2
Sturmgewehr *	3 Schuss pro Aktion	35 cm	30	4
Speer *	1 Wurf pro Aktion	20 cm	–	1
Pfeil und Bogen	1 Schuss pro Aktion	30 cm	–	½
Tomahawk / Messer *	1 Wurf pro Aktion	15 cm	–	1
Gatling	6 Schuss pro Aktion	70 cm	400	–
MG	6 Schuss pro Aktion	100 cm	400	6
Mörser	1 Schuss pro Aktion	100 cm (Schablone)	–	–
Geschütz	1 Schuss pro Aktion	100 cm (Schablone)	–	–
Dynamit / Granate	1 Wurf pro Aktion	20 cm (Schablone)	–	–
Klappbüchse	1 Schuss pro Aktion	40 cm	1	1
Doppelläufige Schrotflinte	2 Schuss pro Aktion	15 cm (Schablone)	2	2
Impro-Schleuder	1 Schuss pro Aktion	15 cm	1	½
Armbrust	1 Schuss pro Aktion	35 cm	1	1
Brandbombe (Molotov)	1 Wurf pro Aktion	15 cm (brennende Zone)	–	1
Schwert **	1 Angriff pro Aktion	-	-	2
Baseballschläger*	1 Angriff pro Aktion	-	-	1

* +1 Würfel in Nahkampfactionen

** +2 Würfel in Nahkampfactionen

Ausrüstung

Gegenstand	Effekt	Kosten
Verbandskasten	Im Basekontakt kann der aktive Spieler versuchen einer handlungsunfähiger Miniatur zu heilen. Die Verwundete Miniatur muss eine Widerstandsprobe machen und unterhält entsprechend der gewürfelten Erfolge Lebenspunkte zurück. Sollte sie jedoch keinen Erfolg erwürfel, verblutet sie erbarmungslos.	1
Zielfernrohr	Erhöht die Reichweite einer Fernkampfwaffe um 10 cm. Nur für Gewehre nutzbar.	2
Kletterausrüstung	Erlaubt es Höhenunterschiede von bis zu 20cm zu erreichen (Bewegungsaktion + drei zusätzliche Aktionen).	1
Sprengladung (klein)*	Kann Türen oder Tresore aufsprengen für 3 Aktionspunkte	2
Schnaps	Schränkt die Bewegung um 2cm ein und gibt -1 Würfel auf alle Proben, erhöht jedoch eine Widerstandsprobe +1 Würfel.	0
Rüstung (leicht)	Ausweichen +1 und Verteidigen +1	2
Rüstung (schwer)	Ausweichen +2 und Verteidigen +1, Bewegung -3cm	3