

Blaues Licht

Das „Blaue Licht“ scheint die Aliens zu faszinieren. Ein „Blaues Licht“ kann in Basenkontakt ausgelegt werden. Wenn ein „Blaues Licht“-Marker ausgelegt wurde, bewegen sich die Aliens mit Sichtlinie auf den Marker bei ihrer Aktivierung immer darauf zu. Das „Blaue Licht“ erlischt, wenn das erste Alien Basenkontakt hat. Es wird dann einfach aufgefressen...

(nur RamBärchi)

2 ZE

Roundhouse Kick

Beim Roundhouse Kick wird ein normaler Nahkampfangriff durchgeführt. Zusätzlich bekommt das Opfer (unabhängig vom Erfolg des Angriffs) einen Punkt Schaden und wird automatisch Niedergeworfen.

(nur Bärchi Norris)

5 W6

3 ZE

Raketenwerfer

Bei einem Treffer mit dem Raketenwerfer erleiden alle Figuren im Umkreis von K um den Zielpunkt einen Angriff. Zusätzlich zu einem etwaigen Schaden aus der Probe erhalten alle betroffenen Figuren einen Punkt Schaden. Der Zielpunkt ist frei wählbar, solange eine Sichtlinie besteht.

(nur B. A. Bärchi)

6 W6

4 ZE

Freedom

„Looking für Freedom“ – Eine Figur, auf die eine Sichtlinie besteht, kann sich aus einem Nahkampf lösen und sich um **K** zurückziehen.

(nur David BärchiHoff)

3 ZE

Justice

„Looking für Justice“ – Ein Gegner in Sichtline führt einen Angriff gegen ein beliebiges Ziel aus. Der Marker für den Gegner wird nicht auf der Zeitleiste vorgerückt.

(nur David BärchiHoff)

3 ZE

Booze

„Looking für Booze“ – Das jämmerliche rumtorkeln scheint den Gegner von David BärchiHoffs Ungefährlichkeit zu überzeugen. Bis zu seiner nächsten Aktivierung sind keine Angriffe auf David BärchiHoff möglich. Gegner im Nahkampf suchen sich ein neues Ziel.

(nur David BärchiHoff)

3 ZE

Machtwürgegriff

Beim Machtwürgegriff wird ein normaler Angriffswurf durchgeführt. Zusätzlich bekommt das Opfer (unabhängig vom Erfolg des Angriffs) einen Punkt Schaden und wird automatisch Niedergeworfen. Zum Ziel muss eine Sichtlinie bestehen.

(nur Darth Bärchi)

5 W6

3 ZE

Entdeckung

„Die Zeichen dort habe ich früher schon einmal gesehen...“ – Ein Missionsmarker, zu dem eine Sichtlinie besteht, kann erkundet werden. Es werden keine Auswirkungen durch das Erkunden ausgelöst.

(nur Indiana Bärchi)

4 ZE

Todessprung

Beim Todessprung setzt Dr. Bärchi Lovelace das gesamte Gewicht seiner Maschine ein. Er springt dabei bis zu 2x L weit und landet mit einem mörderischen Krachen auf seinem Gegner. Der Gegner und Dr. Bärchi Lovelace nehmen 2 Punkte Schaden, unabhängig vom Ausgang der Probe. Der Gegner erhält dazu noch den Schaden aus der Probe. Danach werden beide Niedergeworfen.

(nur Dr. Bärchi Lovelace)

6 W6

4 ZE

Ritualdolch

Bei einem Nahkampfangriff mit dem Ritualdolch regeneriert Bärchi Marsh für jeden erzielten Schadenspunkt einen Punkt Lebensenergie.

(nur Bärchi Marsh)

4 W6

3 ZE

Flammenschwert

Bei einem Nahkampfangriff mit dem Flammenschwert wird ein normaler Angriffswurf durchgeführt. Zusätzlich bekommt das Opfer (unabhängig vom Erfolg des Angriffs) immer einen Punkt Schaden.

(nur Ser Bärchi)

5 W6

3 ZE

Wunderheilung

Eine ausgeschaltete Figur kann wiederbelebt werden. Dazu wird mit einem W6 gewürfelt. Die Figur kann mit der erwürfelten Lebensenergie weiterkämpfen. Diese Aktion kann jederzeit durchgeführt werden. Der Marker der Figur wird auf der Zeitleiste neben dem Marker von Bruder Bärchi wieder ins Spiel gebracht.

W6	1	2-5	6
Lebensenergie	+2	+4	+8

(nur Bruder Bärchi)

4 ZE

Die wilde Horde

„150 Mann, die reiten und schießen, als wären es Tausend.“ – Ein Fernkampfangriff gegen bis zu drei Gegner, auf die eine Sichtlinie besteht. Für jedes Ziel wird ein eigener Angriff ausgewürfelt. Unabhängig vom Erfolg der Probe bekommt jedes Ziel einen Punkt Schaden.

(nur NoBärchi)

5 W6

4 ZE

Grima Bärchizunge

Grima Bärchizunge wird zusammen mit Bärchiman aktiviert und gezogen. Solange Grima lebt, kann Bärchiman erlittenen Schaden ganz oder teilweise auf ihn umleiten. Zusätzlich bekommt Bärchiman einen Würfel mehr im Nahkampf. Allerdings reduziert sich seine Bewegung durch Grimas Anwesenheit auf **L**.

Lebensenergie

OOOOO

(nur Bärchiman, der Orangene)

3 ZE

Du kannst nicht vorbei!

Das Ziel des Zaubers kann bis zu seiner nächsten Aktivierung nicht in einen Nahkampf verwickelt werden. Für den Zauber muss eine Sichtlinie zum Ziel bestehen.

(nur Bärchiman, der Orangene)

3 ZE

Hinterhalt

Vorrücken um beliebig viele Schritte auf der Zeitleiste (Minimum 3). Bis zur nächsten Aktivierung kann jederzeit ein Schuss auf ein beliebiges Ziel vor, bzw. nach dessen Aktionen abgefeuert werden. Zum Zeitpunkt des Schusses muss eine Sichtlinie bestehen. Während des Hinterhaltes ist SniBärchi für alle Gegner und Mitspieler unsichtbar. Mit dem Schuss endet der Hinterhalt.

(nur SniBärchi)

6 W6

Min. 3 ZE

Selbstopfer

„Für das höhere Wohl!“ – TaliBärchi verliert seine verbliebene Lebensenergie und wird ausgeschaltet. Für jeden so geopferten Punkt Lebensenergie verlieren alle Figuren im Umkreis von **K** jeweils zwei Punkte Lebensenergie.

(nur TaliBärchi)

Brenne, Xenos!

Ein Bärchi, zu dem eine Sichtlinie besteht, muss einen Angriff auf ein Alien ausführen, egal an welcher Position auf der Zeitleiste es sich befindet. Dabei wird der Marker des Bärchies nicht auf der Zeitleiste vorgerückt. Das Bärchi bezahlt dafür aber mit 2 Punkten seiner Lebensenergie.

(nur Kommissar Bärchi)

3 ZE

Tiger Fear

Alle Gegner, die mit Panzerbärchi im Nahkampf sind, müssen mit einem W6 würfeln. Nur bei einem „Alien“ als Ergebnis bleiben sie im Nahkampf. Ansonsten müssen sie sich um **K** zurückziehen.

(nur PanzerBärchi)

3 ZE

Heiltrank

Der Heiltrank kann vom Modell selbst benutzt oder einem Modell in Basenkontakt verabreicht werden.

W6	1	2-3	4-5	6
----	---	-----	-----	---

Lebensenergie	-1	+2	+4	+8
---------------	----	----	----	----

2 ZE

Zeitmanipulator

Der Marker für dieses Modell wird die entsprechenden Felder auf der Zeitleiste um das gewürfelte Ergebnis verschoben.

W6	1	2-3	4-5	6
ZE	+1	-2	-4	-8

WMS

Führe mit dieser Waffe einen Fernkampfangriff auf ein Ziel in Sichtlinie oder einen Nahkampfangriff durch. Das Ziel bekommt den vollen Schaden, alle Modelle im Umkreis von K bekommen Schaden entsprechend der Hälfte der Trefferpunkte (aufgerundet).

6 W6

4 ZE

Oregon Project

Das ...ähem... Training mit den Spezialisten zahlt sich aus. Statt Deiner normalen Bewegung kannst Du Dich bis zu **3x L** in gerader Linie bewegen. Allerdings kostet Dich das Prozedere mit den Spritzen und Tabletten dabei ein wenig mehr Zeit.

Blut für den Blutgott

Eine berserkerhafte Wut befällt Dich und lässt Dich alle Vorsicht vergessen. Dein

Nahkampfangriff trifft mit doppeltem Schaden. Ein Teil des Blutes das Du Dir nach dem Angriff abwischt gehört allerdings Dir. Du erleidest den halben Schaden, den Du Deinem Gegner zugefügt hast.

Jardis

Ein junger Herr im Anzug mit Fliege und Fez lädt Dich ein, ihn auf seinen Reisen durch Zeit und Raum zu begleiten. Er führt Dich zu einer blauen Kiste, die zu Deiner Verwunderung von innen größer ist als von außen. Nach unzähligen Abenteuern hält er sein Versprechen und setzt Dich an einem Ort Deiner Wahl ab. Allerdings hat er sich etwas in der Zeit vertan. Du rückst 4 Felder auf der Zeitleiste vor.

Jardis

Ein mürrischer älterer Herr mit Gitarre und Sonnenbrille lädt Dich ein, ihn auf seinen Reisen durch Zeit und Raum zu begleiten. Er führt Dich zu einer blauen Kiste, die zu Deiner Verwunderung von innen größer ist als von außen. Nach unzähligen Abenteuern hält er sein Versprechen und setzt Dich wieder am gleichen Ort ab. Vier Zeiteinheiten in der Vergangenheit.

Pilze

Ein Pilz zur rechten Zeit und alles wird gut... Wirf bei dieser Probe einen Würfel zusätzlich. Allerdings musst Du dafür auf der Zeitleiste ein Feld weiter vorrücken als normalerweise. Aber irgendwas ist ja immer...

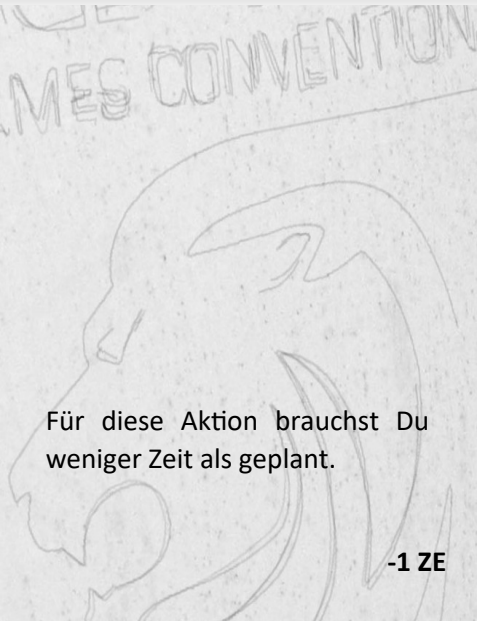
+1 ZE

Spaß mit Flaggen

Nachdem Du ihm mit Flaggsignalen klar gemacht hast, was seine Mutter alles ist, scheint Dein Gegner hinreichend verwirrt und Du kannst Dich bei Deiner Bewegung von ihm lösen ohne einen Nahkampfangriff zu riskieren. Das kostet Dich auch nur ein zusätzliches Feld auf der Zeitleiste.

+1 ZE

Setz mich nicht!



Für diese Aktion brauchst Du
weniger Zeit als geplant.

-1 ZE

Krav Maga für alle!

Damit hat der Alien vor Dir jetzt nicht gerechnet. Führe einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner in Basenkontakt durch. Unabhängig vom Erfolg der Probe erhält dein Gegner einen Punkt Schaden und wird Niedergeworfen.

5 W6

3 ZE

Dicke Bertha

Das Ding hat mal einen Wumms. Führe einen Fernkampfangriff auf ein Ziel in Sichtlinie durch. Das Ziel erleidet den vollen Schaden. Alle Figuren im Umkreis von **K** erleiden den halben Schaden,

6 W6

4 ZE

