

Mork-Bande "Skullcrusher"

147 Punkte

Name	TK	Punkte	Behinderung	T	V	S
Mork/Schütze	120	9	10%	11	9	7
*Gruppenführer		10				
*Splitterschutz	9	3				
*Schwere Pistole	3	8				
*Kriegsbeil	6	2				
Mork/Schütze	120	9	10%	11	9	7
*Splitterschutz	9	3				
*Sturmgewehr	10	20				
Mork/Schütze	120	9	10%	11	9	7
*Splitterschutz	9	3				
*Sturmgewehr	10	20				
Mork/Kämpfer	120	4	10%	11	9	7
*Großmeister		10				
*Splitterschutz	9	3				
*Knüppel	4	0				
*Handbeil	4	1				
Mork/Kämpfer	120	4	10%	11	9	7
*Großmeister		10				
*Splitterschutz	9	3				
*Knüppel	4	0				
*Handbeil	4	1				
Mork/Kämpfer	120	4	10%	11	9	7
*Nahkämpfer		5				
*Splitterschutz	9	3				
*Zweihandaxt	8	3				

Waffe	kurz	lang	Schaden	Feuer
Sturmgewehr	25	75	3W6	3
Schwere Pistole	20	40	3W6	2
Kriegsbeil			W6 +5	
Knüppel			W6 +2	
Handbeil			W6 +3	
Zweihandaxt			2W6 +4	

Sonderregeln

"Mork"

NK-Schaden +1

Verbindung 25cm / 15cm

Befehlsänderung -1

*Initiative-Wurf -1

"Großmeister" - +2 NK-TW, -2 für Gegner, +1 NK-Schaden,
kein -1 wenn mit beiden Waffen auf den gleichen Gegner, Angriff +3cm

"Nahkämpfer" - +1 NK-TW, -1 für Gegner, Angriff +2cm