



FACTORY CONSTRUCTOR

Factory Fight

Spielregeln



**Baumeister
Serie**

Flying Games



Factory Fight Spielregeln

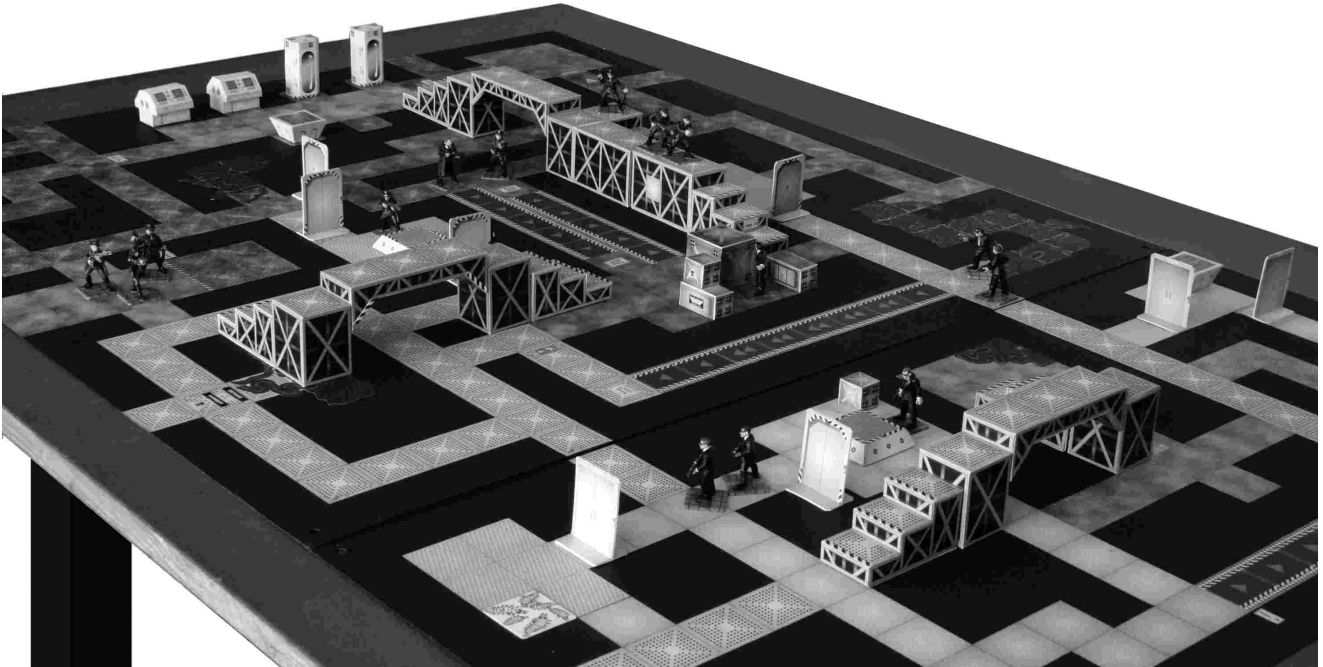
von Markus Still

Das Factory Constructor Logo, Flying Games Spieleverlag, das Flying Games Logo, das Flying Games Baumeister Serie Logo, die Factory Constructor Spielregeln sowie alle dazugehörigen Bausätze sind urheberrechtlich geschütztes Eigentum von: Flying Games Spieleverlag / Markus Still.
Alle Rechte vorbehalten.

Flying Games Spieleverlag, Markus Still, Im Oberviertel 10, 76229 Karlsruhe, Deutschland,

<http://www.FlyingGames.de>





Was ist Factory Constructor?

Die Factory Constructor Box ist als Zusatz für Rollenspiel und Tabletop verwendbar. Und obendrein ist es auch noch ein spannendes Brettspiel.

Factory Constructor wird beim Rollenspiel dazu verwendet, Kampfsituationen in unheimlichen Korridoren, Fabrikhallen und Raumschiffen nachzustellen.

Die Treppen und Brücken können beim Tabletop hervorragend als Geländeteile verwendet werden.

Beim Brettspiel können stimmungsvolle Szenarien zwischen TNO-Soldaten und Genmonstern gespielt werden.

In der Box gibt es Bodenplatten unterschiedlicher Art, aus denen man Raumteile und Gänge in gewünschter Größe ausschneiden kann. Am besten sieht das ganze aus, wenn man es auf einem dunklen Tischtuch auslegt oder auf einem schwarzen Karton aufklebt, damit die Freiräume zwischen den Korridoren düster aussehen.

Außerdem gibt es eine ganze Palette von Türen, Treppen, Einrichtungsgegenständen und Kisten, mit denen die ausgelegten Räume ausgestattet werden können.

Die enthaltenen Aufsteller von Genmonstern und TNO-Soldaten dienen als preiswerte Spielfiguren, bis man genügend schön bemalte Zinnminiaturen (z. B. von Flying Games) gesammelt hat.

Beim Tabletop-Spiel kann man viele von den Einzelteilen als Szenerie verwenden. Oder man lässt einen Kampf komplett in Gängen und Räumen stattfinden. Mit Factory Constructor kann man sehr leicht ein ganzes Stadt-szenario für LEVEL2 aufbauen.

Mit dem Factory Constructor Set können Spielleiter auch Gangkomplexe für das Rollenspiel im Voraus planen. So können die Gangsysteme besser entstehen, da sie sich immer wieder verändern lassen, bis der Komplex fertig ist. Dieser kann zum Schluss in die Abenteuer-aufzeichnung übernommen werden.

Inhalt der Factory Constructor Box

- 4x Sicherheitsblech-Boden (neu/alt)
- 4x Lochblech-Boden + Förderbänder (neu/alt)
- 4x Nietenblech-Boden (neu/alt)
- 4x Sporen-Boden (lebendig/abgestorben)
- 4x Space-Türen (Türen und Schotts)
- 2x 4 Einrichtungsgegenstände
(Konsole, Teleporter, Kartentisch, Überlebenstank)
- 2x große Frachtkisten (mit variablen Beschriftungen)
- 2x 4 kleine Kisten (mit variablen Beschriftungen)
- 2x Factory-Treppe mit Absatz
- 1x Factory-Brücke
- 1x 8 TNO-Soldaten
- 3x Sporlinge (je 3 Eier, 3 Sporenkinder, 4 Krieger)
- 1x Sporenkönigin
- 6x Würfel (W6)
- 2x verschiedene Warnschilder (selbstklebend)

Alle hier aufgeführten Teile können bei FlyingGames auch einzeln erworben werden. So kann man die Box jederzeit erweitern.



Die Baumeister-Serie

Alle Spiele der Flying Games Baumeister Serie enthalten kombinierbares Spielmaterial im gleichen Maßstab (28mm). Sie können z. B. die Wasser-Bodenpläne aus der Verlies Baumeister Box zur Erweiterung Ihrer Factory Constructor Pläne benutzen, oder die Fantasy-Abenteurer gegen einen Sporenkrieger kämpfen lassen. Mit den Spielen der Baumeister-Serie sind Ihrer Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Factory Fight

Folgende Regeln sind dazu gedacht, Factory Constructor als eigenständiges Brettspiel zu benutzen. Diese Regeln sind ein kostenloser Service von Flying Games, um die Factory Constructor Box noch wertvoller zu machen.

Beim Factory Fight geht es um den kompromisslosen Kampf zwischen TNO-Soldaten und Sporen. Die TNO stellt die letzten verbliebenen Streitkräfte, die einen verzweifelten Kampf gegen die Sporlinge führen, denn diese sind im Begriff, das gesamte Sonnensystem und die Erde zu überrennen.

Es handelt sich dabei um ein Zwei-Spieler-Spiel, bei dem einer der Spieler die Rolle der TNO-Soldaten übernimmt, der andere Spieler schlüpft in die Rolle der Sporenkönigin und ihrer Horde von Sporlingen.

Es können kleinere und größere Missionen gespielt werden, bei denen die beiden Spieler in einem System von Gängen und Räumen aufeinandertreffen und versuchen müssen, vorher vereinbarte Missions-Ziele zu erreichen.

Spielablauf

Die beiden Spieler einigen sich auf ein Szenario (eine Mission), die sie spielen möchten und bauen diese mit den vorhandenen Bodenplatten auf.

Jeder stellt seine Figuren entsprechend der Missionsbeschreibung auf und liest sich das Missionsziel durch.

Dann agieren die beiden Spieler in den Spielrunden abwechselnd mit ihren Spielfiguren, um dieses Ziel zu erreichen. Der Spieler, der zuerst sein Missionsziel erreicht hat, hat gewonnen.

Spielrunden und Aktionen

Wenn in der Mission nichts anderes erwähnt ist, fängt der TNO-Spieler an.

Ein Spielzug eines Spielers besteht daraus, dass alle oder einige seiner Figuren nacheinander gezogen werden. Dabei ist wichtig, dass die zuerst gewählte Figur zuerst alle ihre Aktionen vollständig abschließt, bevor die nächste Figur gezogen wird. Ein Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er seine Figuren zieht. Auf diese Weise werden alle gewünschten Figuren nacheinander gezogen, dann kommt der andere Spieler zum Zug.

Wenn eine Figur an der Reihe ist, kann sie bis zu zwei der folgenden Aktionen nacheinander durchführen. Aktionen dürfen nicht von anderen unterbrochen werden.

mögliche Aktionen (*: nur TNO / **: nur Sporen):

- Bewegung (BW)
- Nahkampf
- Fernkampf*
- Frontfeld durchsuchen*
- Waffe nachladen*
- Gegenstand benutzen*
- Verstecken**
- Spezialfähigkeit anwenden

Gruppenführer (Spezialfähigkeit):

Der Sergeant ist der Gruppenführer. Wenn der Sergeant tot ist, wird automatisch der Corporal zum Gruppenführer. Ein Gruppenführer kann pro Runde einmal einer Figur seiner eigenen Kampfgruppe per Headset genaue Befehle geben. Dadurch hat diese Figur eine zusätzliche dritte Aktion, und zwar während des Zuges des Gruppenführers. Der Gruppenführer darf in dieser Spielrunde dafür nur eine Bewegungsaktion machen und hat keine zweite Aktion.

Leutnant (Spezialfähigkeit):

Der Leutnant ist der Anführer von zwei Gruppen und steht über den beiden Sergeants. Es gibt zwei Möglichkeiten, entweder der Leutnant kämpft selbst mit (begleitet von seinem Med/Tec-Androiden), oder er leitet die Mission von außen per Funk und kann in jeder Spielrunde einer Figur eine zusätzliche dritte Aktion geben.

Sporenkönigin (Spezialfähigkeit):

Die Sporenkönigin kann sogar zwei verschiedenen ihrer Sporlinge eine dritte Aktion geben (zwei Aktionen). Dazu muss sie aber zusammen mit dem Sporling auf einem zusammenhängenden Sporenboden stehen (Nest) oder maximal 12 Felder Abstand haben (Telepathie).

Ausrichtung

Jede Figur hat eine Ausrichtung (Blickrichtung schwarzer Pfeil im Bild). Die Vorderseite jeder Figur muss so gestellt werden, dass sie parallel zu einer Feldseite steht. Diese Richtung ist die Blickrichtung. Die Blickrichtung einer Figur kann nur beim Ausgeben eines Bewegungspunktes verändert werden (oder wenn sie auf Überwachung geht). Bei Zinnfiguren ist im Zweifelsfall da vorne, wo der Lauf der Waffe hinzeigt.

	vorne	vorne	vorne	
	Seite	▲ Figur	Seite	
	hinten	hinten	hinten	

Bewegung (BW)

Eine Figur ann ihre BW-Zahl einsetzen, um ihre Position zu verändern. Pro Punkt BW kann die Figur ein normales Feld weiter bewegt werden (gerade oder diagonal), sofern es nicht besetzt ist (z. B. von einer geschlossenen Tür oder einer gegnerischen Figur).

Bewegungskosten:

- 1 Feld vorwärts (gerade oder diagonal) 1 BW
- 1 Feld rückwärts oder seitwärts 2 BW
- Wasserfeld verlassen +1 BW
- Tür in angrenzendem Frontfeld öffnen 1 BW
- 1 Stufe hochklettern 3 BW
- Gegenstand aufnehmen 2 BW

Drehungen / Ausrichtung ändern:

Jede Bewegungsaktion kann mit einer 90-Grad-Drehung verbunden werden.

Wenn eine Figur sich nicht bewegen will, kann sie auch für 1 BW eine Drehung bis zu 180 Grad machen.

Achtung: Flammenwerfer- und MG-Schützen sind zu schwerfällig. Sie müssen für eine 90-Grad-Drehung immer 1 BW zahlen.

Springen:

Wenn ein TNO-Soldat zwei oder mehr Felder in eine Richtung gelaufen ist, kann er einen Sprung von 2 Feldern in Laufrichtung machen. In der gesamten Bewegung (Anlauf und Sprung) darf nur eine einzige Richtungsänderung von 45° gemacht werden. Verletzte oder kampfunfähige TNO-Soldaten können nicht mehr springen. Sporlinge können sogar aus dem Stand springen. Ein Sprung kostet jede Figur zwei BW.

Vorbeigehen / mehrere Figuren auf einem Feld:

Normalerweise befindet sich pro Feld eine Figur. Es können jedoch bis zu 4 Figuren auf einem Feld stehen, dazu zählen z. B. auch Kisten oder andere Gegenstände. Wenn eine Figur eine Bewegung in einem Feld ausführt, in dem sich bereits andere Figuren befinden, dann muss sie einen BW zusätzlich ausgeben. (Z. B. auch um so ein Feld zu betreten, nicht aber um es zu verlassen.)

Wenn eine Figur eine Aktion macht, auf dem genau eine andere Figur steht, dann bekommt sie einen Abzug von -1 auf den Wurf, falls es einen gibt. Wenn sich mehr als eine andere Figur in dem Feld befindet, dann kann man keine Aktionen mehr ausführen, die Würfelwürfe erfordern (NK, FK, Schloss öffnen, Erste Hilfe).

Förderbänder

Es gibt zwei Arten von Förderbändern. Normale und Expressbänder. Die normalen Bänder bewegen eine Figur nach jeder TNO- und nach jeder Sporen-Phase 1 Feld weiter. Die Expressbänder 2 Felder.

Nahkampf (NK)

Eine Figur kann eine andere Figur oder einen Gegenstand in einem ihrer drei Frontfelder angreifen und danach ein Feld weit gehen oder sich drehen.

Eine Nahkampfaktion geht vonstatten, indem der Angreifer und der Verteidiger einen Nahkampfwurf machen. Die Figur mit dem höheren Ergebnis fügt der anderen einen Treffer zu. Die Figur muss einen Rüstungswurf machen und wird eventuell getroffen. Bei Gleichstand bekommt keine Figur einen Treffer.

Wenn das Ergebnis der einen Figur sogar um 6 höher ist, als das Ergebnis der anderen, dann macht diese zwei Nahkampftreffer.

Nahkampfwurf

Jede Figur hat eine Anzahl von Nahkampfwürfeln und eventuell noch Nahkampfmodifikatoren, die am Schluss dazugezählt werden.

Zuerst werden die Nahkampfwürfel geworfen. Nur der höchste Würfel zählt, die anderen Ergebnisse werden ignoriert. Jeder Würfel, der eine 6 zeigt, zählt als 5 und darf nachgewürfelt werden. Das nachgewürfelte Ergebnis wird zur 5 hinzugezählt. Wenn immer wieder eine 6 nachgewürfelt wird, kann auf diese Weise ein beliebig hohes Ergebnis erzielt werden.

Beispiel: Eine Sporenkönigin (4W6) würfelt eine 1, 3, 6 und noch eine 6. Die beiden 6er zählen als 5 und dürfe beide nachgewürfelt werden. Sie zeigen beim zweiten Wurf eine 2 und eine 6. Die zweite 6er-Würfel zählt wieder als 5 und darf ein drittes mal gewürfelt werden. Beim dritten Wurf kommt eine 4 und das Nachwürfeln stoppt. Das NK-Ergebnis ist also (5 + 5 + 4) 14.

Nahkampfmodifikatoren

Kämpfer benutzt Vibro-Dolch	+2
Kämpfer ist verletzt	-1
Kämpfer trägt MG oder Flammenw.	-1
Kämpfer ist Nahkampfspezialist	1W6 zusätzl.

Rüstungswurf

Eine Figur, die einen NK-Treffer bekommt, darf mit 1W6 einen Rüstungswurf machen, sofern sie Rüstung hat. Wenn der W6 größer gleich dem Rüstungswert ist, dann hat die Rüstung den Treffer abgehalten. Wenn der Rüstungswurf unter dem RW liegt, ist die Figur getroffen.

Ein Soldat, der zum ersten mal getroffen wird, gilt als verletzt. Beim zweiten Treffer ist er kampfunfähig (KO) und beim dritten mal ist er tot und die Figur wird vom Spiel entfernt.

Ein Sporling, der verletzt wird, zerplatzt sofort in einer giftigen Sporenwolke und verschwindet aus dem Spiel. Allerdings müssen alle Soldaten (ohne Servorüstung) in angrenzenden Feldern einen Wurf mit W6 machen. Bei einer 1 sterben sie augenblicklich an dem furchtbaren Gift der herumwabernden Sporen, bei einer 2 bekommen sie einen Treffer, gegen den keinen Rüstungswurf erlaubt ist.

Fernkampf (FK)

Fernkampf kann eine Figur auf jedes Ziel machen, das in ihrem 90°-Frontbereich liegt und das sie sehen kann. Wenn eine Figur einen Schuss mit einer Fernkampf-Waffe abgibt, dann macht sie einen Schadenswurf mit sovielen W6, wie es die Waffe erlaubt. Die erwürfelten Zahlen werden addiert. Also bei 2W6 reicht das mögliche Ergebnis von 2 bis 12.

Das Ziel bekommt einen Treffer, wenn das Ergebnis 6 oder höher ist. Wenn das Ergebnis 12 oder mehr ist, gibt es zwei Treffer, ab 18 drei Treffer usw.

Für jeden Treffer kann wie beim Nahkampf ein Rüstungswurf gemacht werden.

	FK-1	FK-X
Alle Trooper mit Gewehr	2W6	2W6+1
Medic mit Gewehr	W6+2	2W6
Trooper mit MG	3W6	3W6+2
Trooper mit Flamer	2W6+2 / 2W6	

Sturmgewehr:

Die Waffe eines TNO-Soldaten ist sein Sturmgewehr. Ein leichtes Schnellfeuergewehr (AMBB SM-5 oder KS-10), das rückstoßfreie, hülsenlose Munition verschießt. In das Magazin passen 200 Schuss.

Eine Figur mit Sturmgewehr kann entweder einen Feuerstoß FK{1} verschießen oder er kann die Hölle losbrechen lassen und Dauerfeuer schießen FK{X}, was allerdings eine Munitionseinheit (Munitionseinheit abstreichen) und zwei Aktionen kostet.

Mit einem Feuerstoß wird ein Ziel bekämpft. Mit Dauerfeuer wird jedes Ziel innerhalb seines Feuerbereiches einmal bekämpft, auch befreundete Ziele. Der Soldat legt dann eine Dauerfeuermarke vor sich hin, denn bis zu seinem nächsten Spielzug wird jedes neue Ziel bekämpft, das sich in diesen Bereich hineinbewegt. Figuren, die einmal bekämpft wurden, können sich aber ungehindert im Feuerbereich bewegen.

Feuerstöße kosten zwar keine Munitionseinheit, aber wenn der Soldat seine Waffe mittels Dauerfeuer leer geschossen hat, können natürlich auch keine normalen Feuerstöße mehr abgegeben werden.

Maschinengewehr (MG):

Das MG (AMBB WK-10) ist eine schwere Waffe, die genauso gehandhabt wird wie das Sturmgewehr. Es ist aber schwerer, behindert seinen Träger bei der Bewegung und beim Nahkampf. Dafür hat es mehr Munition (300 Schuss) und mehr Durchschlagskraft (mehr Schaden).

Flammenwerfer:

Der Flammenwerfer verschießt einebrennbare Chemikalie, die sich am Aufschlagpunkt selbst entzündet und ein ganzes Gebiet mit Flammen füllt. Der Aufschlagpunkt wird mit 2W6+2 Schaden getroffen, die 8 umliegenden Felder mit 2W6. Bei einem Schuss mit dem Flammenwerfer wird die Flammenmarke auf den Aufschlagpunkt

gelegt. Die Flammen bleiben bis zum Schluss des gegnerischen Spielzuges und werden vom Gegenspieler entfernt. Bis dahin ist das Feld mit den Flammen nicht betretbar.

Jeder Flammenwerferschuss kostet eine Munitionseinheit. Sporen, die auf diese Weise sterben, verbreiten keine giftige Sporenwolke.

Überwachung

Das ist eine Aktion.

Ein Soldat kann auf Überwachung gehen und bekommt eine Überwachungs-marke. Wenn der Soldat auf Überwachung geht, kann er sich so ausrichten, wie er will.

Der Soldat kann dann irgendwann während des gegnerischen Zuges einen Schuss abgeben, wenn er eine Bewegung sieht. Der Spieler kann die Überwachung jederzeit aufheben. Wenn der Schuss abgegeben wurde, verschwindet die Überwachungs-marke.

Suchen

Das ist eine Aktion.

Ein Soldat kann das Feld in dem er steht, oder eines seiner Frontfelder durchsuchen, um eine Information zu bekommen, die nicht offensichtlich ist, z. B:

- Inhalt einer Kiste ergründen (Liste)
- Inhalt eines Überlebenstanks ergründen (Figur)
- Menü eines Terminals abrufen (Liste)
- Tür überprüfen (aufgeschlossen/zugeschlossen)

Zugeschlossene Tür aufschließen

Das ist eine Aktion.

Ein Techniker kann versuchen eine zugeschlossene Tür mithilfe seines elektronischen Werkzeuges aufzuschließen. Wenn nichts anderes angegeben ist, kann er die abgeschlossene Tür bei 4 auf 1W6 aufschließen.

Eine Tür aufschließen öffnet zwar das Schloss aber nicht unbedingt die Tür. Der Techniker kann auch entscheiden, dass sie nur aufgeschlossen wird, aber geschlossen bleibt.

Es kann Türen geben, die schwieriger aufzuschließen sind (ab 5 oder 6 auf 1W6, oder manchmal auch gar nicht). Für bestimmte Türen kann es Chip-Schlüssel geben, die man zuerst finden muss. All das kann man der Szenariobeschreibung entnehmen.

Erste Hilfe

Das ist eine Aktion.

Jeder Soldat kann an einer verletzten Figur Erste Hilfe anwenden. Damit kann man eine kampfunfähige Figur (K.O.) wieder verletzt machen.

Erste Hilfe Wurf erfolgreich bei 6:

- normaler Soldat (1W6)
- Sanitäter (2W6+1)

Verletzung (Verl.)

Ein Soldat, der einen Treffer bekommen hat, gilt als Verletzt. Er hat auf alle Kampfwürfe und auf seine Bewegung (BW) einen Abzug von -1.

Kampfunfähig (K.O.)

Ein Soldat, der seinen zweiten Treffer bekommen hat, gilt als kampfunfähig (KO). Er kann nur noch eine Bewegungsaktion pro Spielzug (mit -1) ausführen, Suchen oder einen Gegenstand bedienen.

Tod

Ein toter Soldat (3. Treffer) wird sofort aus dem Spiel entfernt und aus dem Protokoll gestrichen. Besondere Gegenstände, die er hatte, verbleiben auf dem Feld, wo er gestorben ist. Dazu zählt auch seine Waffe.

Ausrüstung und Ausbildung

Ausrüstung	Verwendung
Medizinkoffer	Erste Hilfe +1 (2 Anwendungen)
Elektronikwerkzeug	Schlösser öffnen möglich
Mini-Granate	bis zu 5 Felder Wurfweite Wirkungsbereich: 3x3 Felder Zentrum: 2W6+1, außen: 2W6 Standard: Sergeant, Corporal
Sprengsatz	Anbringung auf eigenem Feld durch 1 Aktion, Zündung: 2 BW oder 1 Aktion. Wirkungsbereich: 3x3 Felder Zentrum: zerstört, außen: 3W6

Ausbildung	Verwendung
Sanitäter	Erste Hilfe +1 kann Medizinkoffer benutzen
Techniker	kann Schlösser mit Elektronikwerkzeug öffnen, Kann Sprengsätze anbringen

Figuren

TNO-Soldaten	BW	NK	KF-1*	FK-X**
Soldat mit Pistole	4	W6+1	W6	-
Soldat mit Masch.P.	4	W6	W6+1	2W6
Soldat mit Sturmfg.	4	W6	2W6	2W6+1
Soldat mit MG	3	W6-1	3W6	3W6+2
Soldat mit Flamer	3	W6-1	(2W6+2 / 2W6)	
Sanitäter (Medic)	5	W6+1	W6+1	2W6
Techniker (Tec)	4	W6	2W6	2W6+1
Corporal	4	W6+1	2W6	2W6+1
Sergeant	4	W6+1	2W6	2W6+1

*FK-1: Einzelfeuer / **FK-X: Dauerfeuer

Sporlinge	BW	NK	RW
Sporen-Ei	0	-	-
junger Sporling	6	2W6	6
Sporenkrieger	5	3W6	5
Sporenkönigin	4	4W6	3 [Verl./K.O./Tod]

Gegenstände

Gegenstände sind in folgenden Größen klassifiziert:

kleine Gegenstände (Größe: 0 Figuren)
beliebige Waffe, Mini-Granate, Sprengsatz, tragbares Terminal, Chipkarte, Medizinkoffer, Elektronikwerkzeug

normale Gegenstände (Größe: 1 Figur)
normale Kiste,, Sitz
Sie können mit 2 BW in ein angrenzendes Feld geworfen werden.

große Gegenstände (Größe: 2 Figuren)
große Kiste, Überlebanstank
Sie können mit 4 BW in ein angrenzendes Feld geschoben werden.

sehr große Gegenstände (Größe: 4 Figuren)
Frachtkiste (3 x 3 x 3 cm), Gabelstapler/Powerloader, Computer-Terminal, Kartentisch

Techs können mit dem Gabelstapler oder Powerloader fahren. Ein- oder Aussteigen kostet eine Aktion, danach können große oder sehr große Gegenstände genommen werden, als ob es normale Gegenstände wären.

Sporeneingänge

In manchen Szenarios kann es Eingänge geben, durch die die Sporlinge das Spielfeld betreten. Solche Eingänge können gesichert werden, indem ein TNO-Soldat so steht, dass er den Eingang im Wirkungskreis seiner geladenen Schusswaffe hat und nicht weiter als drei Felder vom Eingangsfeld entfernt ist. Alle außerhalb stehenden Sporlinge werden sofort ersatzlos entfernt. Neue dürfen dort erst wieder platziert werden, wenn der TNO-Soldat sich abwendet.



Spielprotokoll für den TNO-Spieler

Type	BW	NK	FK-1	FK-X	Verl. K.O.	Munition
Sergeant	4	W6+1	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Corporal	4	W6+1	2W6	2W6+1	○ ○	○○
MG	3	W6-1	3W6	3W6+2	○ ○	○○○
Flamer	3	W6-1	2W6+2 / 2W6		○ ○	○○○○
Medic	5	W6+1	W6+1	2W6	○ ○	○○
Tech	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Trooper 1	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Trooper 2	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Trooper 3	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Trooper 4	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○



nicht am Spiel teilnehmende Figuren vor Spielbeginn stereichen

Type	BW	NK	FK-1	FK-X	Verl. K.O.	Munition
Sergeant	4	W6+1	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Corporal	4	W6+1	2W6	2W6+1	○ ○	○○
MG	3	W6-1	3W6	3W6+2	○ ○	○○○
Flamer	3	W6-1	2W6+2 / 2W6		○ ○	○○○○
Medic	5	W6+1	W6+1	2W6	○ ○	○○
Tech	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Trooper 1	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Trooper 2	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Trooper 3	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○
Trooper 4	4	W6	2W6	2W6+1	○ ○	○○



nicht am Spiel teilnehmende Figuren vor Spielbeginn stereichen

Type	BW	NK	FK-1	FK-X	Verl. K.O.	Munition
Lieutenant	4	W6+1	W6+1	2W6	○ ○	○○
Android	5	(2W6)	-	-	○ ○	

nicht am Spiel teilnehmende Figuren vor Spielbeginn stereichen