



# Sergio Ramirez Delastillas



»Mark 19 mod A1«

Typ: Entspricht Granate, mit folgenden Änderungen:  
Die vom Mark 19 abgefeuerten HB-Splittergranaten verursachen keine automatischen Verletzungen und hinterlassen keine Trümmer. Das Magazin gilt als unerschöpflich.  
**Zur Benutzung ist die Fähigkeit Waffenkenntnis nötig.**



»Sichtgerät HB-3«

Der Charakter, der das HB-3 trägt, hat ausgezeichnete Sicht, selbst bei Rauchbomben und ignoriert daher sämtliche Abzüge, die diese sonst mit sich bringen.



»Bouncing Betty«

Ihr Träger kann seine Aktionsphase nutzen, „Bouncing Betty“ auf einen angrenzenden Ring seines Pfades zu legen, falls sich kein anderer Charakter auf einem an die Bombe angrenzenden Ring befindet. Ab sofort darf der Spieler dieses Charakters die Bombe zünden, wann immer er will (kostet ihn keine Aktionsphase), selbst während des Zuges eines anderen Spielers. Wenn Betty detoniert, erhält jeder Charakter auf ihrem Ring und auf angrenzenden Ringen 2 automatische Schäden, Betty wird danach durch einen Trümmermarker ersetzt.



»Lachgas«

Wenn das „Lachgas“ von Hound DOG aktiviert wird, führt dies seinen Systemen NH130 zu. Die führt zu einer Energie-Überladung in den Systemen der Drohne, die ihr einen Bonus von +3 auf ihre Bewegungsweite gewährt. Sie kann sich in diesem Spielzug 4 Ringe weit bewegen.  
**Kann nur einmal pro Partie angewendet werden. Hound DOG darf dabei auf keinen Fall ein Konditionsduell durchführen, um aneiner Person vorbeizuziehen.**



»Fernsteuerung Hound DOG«

Typ: Entspricht Automatikwaffe  
Um die Fernbedienung benutzen zu können, muss der Charakter über die Fähigkeit Ingenieurskunst verfügen. Siehe dazu auch die Charaktertafel von Hound DOG.  
Der Träger der »Fernsteuerung Hound DOG« kann die gleichnamige Drohne einsetzen. Wenn der Träger der Fernsteuerung nicht mit Hound DOG schießt, behält er seine normale Aktionsphase. Wenn er entscheidet, das Feuer mit Hound DOG zu eröffnen, darf er in seiner Aktionsphase zwar handeln, aber nicht selber angreifen.



»Purple Heart«

Wenn Ramirez das erste Mal in einem Spiel verletzt wird, ignoriert er automatisch 1 Verletzung.



»Bombenbrüder«

Der Träger der Mine kann seine Aktionsphase nutzen, sie auf einen angrenzenden Ring seines Pfades zu legen, falls sich kein anderer Charakter auf einem an die Mine angrenzenden Ring befindet. Ab sofort bewegt er die Mine um einen Ring weiter und zwar nach Abschluss des Spielzugs eines jeden Charakters (inklusive ihres Trägers). Sie explodiert sofort, wenn sie sich auf einem Feld befindet, das an einen Charakter angrenzt und verursacht dabei 2 automatische Verletzungen bei allen zur Explosion angrenzend stehenden Charakteren.



»Corporal 5. Rang«

Dieses Rangabzeichen gibt einen Bonus von 2 Punkten auf den Aufmarschwurf.  
**Dieser Bonus ist nicht kumulativ, darf also nicht mit anderen Boni dieser Art zusammengerechnet werden.**



»Bronzestern«

Besitzt Ramirez dieses Abzeichen, erhält sein Team dadurch 1 Bonuspunkt, der wie ein normaler Siegpunkt eingesetzt werden darf.  
**Dieser Bonuspunkt unterscheidet sich von normalen Siegpunkten: wird er bis zum Ende eines Spiels nicht benutzt, verfällt er und zählt daher nicht zum Siegpunkt-Ergebnis.**

