

# Gumshoe Action Cards - Set 1

## Special Weapons Training

**Shooting / Weapons 8+**

⊙⊙⊙ ⊙⊙⊙ **Build Points**

Für 6 freie Build Points kannst - auch als Rückblende - speziell an einer Waffe trainiert haben. (z. B. Walther PPK, .357 Desert Eagle, Tonfa, Springmesser)

Schaden +1

*(max. eine leichte und schwere Feuerwaffe bzw. ein Messer, andere Nahkampf-Waffe)*

Night's Black Agents: Seite 76

## Martial Arts

**Hand-to-Hand / Weapon 8+**

erhalte ⊙⊙⊙ **Hand-to-Hand**  
**or**  
⊙⊙⊙ **Weapon**

Beschreibe eindrucksvoll deine nächste Martial-Arts-Aktion und erhalte einen ⊙⊙⊙ Refresh auf Hand-to-Hand oder Weapons.

*(max. einmal pro Kampf möglich)*

Night's Black Agents: Seite 75

## Jump in

**keine Voraussetzung**

⊙⊙⊙⊙ **Athletics**

**or**

⊙⊙⊙ **Attack-Skill\***

\* Shooting, Weapon, Hand-to-Hand

Nach der Aktion eines Charakter investiere einen Spend und springe direkt in die Rank Order.

Spend in Attack-Skill ermöglicht Angriff

Spend in Athletics jede andere Aktion

*(Abwarten - also Jump-in nach hinten kostet generell nichts.)*

Night's Black Agents: Seite 75

## Technothriller Monologue

**Shooting 8+**

erhalte ⊙⊙⊙ **Shooting**

Beschreibe eindrucksvoll deine Vorteile oder Details deiner Feuerwaffe.

*(max. einmal pro Kampf möglich)*

Night's Black Agents: Seite 77

# Gumshoe Action Cards - Set 2

## Evasive Maneuver

**keine Voraussetzung**

1-3x ◎◎ Athletics

Für je ◎◎ Athletics (max. 6):

getroffen werden: Hit Threshold + 1

Gegner treffen: Hit Threshold + 2

Night's Black Agents: Seite 73

## Smash

**Entfernung: Point-Blank**

◎◎ Hand-to-Hand

Schmettere den Gegner in oder gegen etwas Hartes!

Zerbrechlich oder hart: Damage Mod -1

Hart und hervorstehend: Damage Mod +0

Night's Black Agents: Seite 76

## Throw

**Entfernung: Point-Blank**

◎◎ Hand-to-Hand

Gegner landet auf Entfernung: Close und rückt an das Ende der Rank Order.

Zerbrechlich oder hart: Damage Mod -2

Hart und hervorstehend: Damage Mod -1

Durch etwas werfen:  
(z. B. Fenster) Hit Threshold + 2  
nur bei **natürl. 6**  
Damage Mod -1  
+ Falling

Night's Black Agents: Seite 76

## Mook Shield

**Hand-to-Hand 8+**

◎◎◎ Hand-to-Hand  
or

◎◎◎ Hand-to-Hand  
◎◎ Athletics

Greife einen Gegner (Mook) auf Point-Blank oder Close (+2 ◎◎ Athletics) und halte ihn vor Dich.

-4 Armor + Full Cover (Hit Threshold + 1)  
je Treffer nimmt Mook 4 Schaden

Shooting aus dieser Position: ◎◎◎ extra

Night's Black Agents: Seite 76

# Gumshoe Action Cards - Set 3

## Reckless Attack

**keine Voraussetzung**

**1-3x** Ⓞ Athletics

Greife ohne Rücksicht auf Verluste an!

je Ⓞ Athletics:

Gegner für deinen Angriff: Hit Threshold -1

eigener Hit Threshold -1 bis zur nächsten Aktion

(Minimal Hit Threshold 1)

Night's Black Agents: Seite 76

## Sniping

**Shooting 8+ / Gewehr**

**1 Runde zielen**

Verringere den Hit Threshold durch Zielen.

Gegner auf der Hut: Hit Threshold -1  
Gegner ahnungslos: Hit Threshold -2

Mit einem Zielfernrohr Angriff auf Extended Range ohne ⓄⓄ Shooting möglich.

Night's Black Agents: Seite 67 + 76

## Support Move

**Athletics 8+**

**0 - ∞** Ⓞ Athletics

Unterstütze einen Kameraden durch eine Ablenkung.

Beschreibe die Aktion und führe einen Athletics-Test durch. (z. B. Schwierigkeit 4)

Kamerade erhält überzähliges Ergebnis\* als Bonus Shooting / Weapons / Hand-to-Hand gegen diesen Gegner.

(\* Resultat - Schwierigkeit)

Night's Black Agents: Seite 76

## Called Shot

**keine Voraussetzung**

**0 - ∞** Ⓞ Combat Ability

Ziele auf eine spezielle Körperregion um z. B. mehr Schaden / Effekt anzurichten.

	Hit Threshold	Damage
Oberkörper	+1	+2
Kopf	+2	+2
Hand	+3	+2
Herz / Kehle	+3	+3
Auge	+4	+3
Waffe	+3	-

(Wird nicht mit Point-Blank kombiniert.)

Night's Black Agents: Seite 72

# Gumshoe Action Cards - Set 4

## Feint

**keine Voraussetzung**

1-3 ☉ **Hand-to-Hand**  
or  
1-3 ☉ **Weapons**

Lenke einen Gegner durch Finten ab.

Je ☉ **Hit Threshold -1**

Verringerter Hit Threshold gilt gegen jede Attacke.

Effekt dauert bis zum Ende deiner nächsten Aktion.

Night's Black Agents: Seite 74

## Autofire

**keine Voraussetzung**

☉☉☉ **Shooting**

Anwendbar für automatische Feuerwaffen.

Nach dem Trefferwurf, kann je ☉☉☉ **Shooting** einmal zusätzlich Schaden gewürfelt werden.

Würfe können ggf. auf Gegner (Mooks) in 3m Umkreis aufgeteilt werden.

Night's Black Agents: Seite 71

## Extra Attack Melee

**Hand-to-Hand / Weapons 8+**

☉☉☉ **H-2-H / Weapons**  
☉☉ **Health**

Nicht möglich mit schweren, unbalancierten Waffen\*.

Führe sofort eine weitere Attacke aus. Spend wird nicht auf den Wurf angerechnet.

\* **Damage Modifier > +0**  
Ausnahme Schwert oder Einverständnis des Directors.

Night's Black Agents: Seite 74

## Extra Attack Shooting

**Shooting 8+**

☉☉☉☉ **Shooting**  
☉ **Stability**

Führe sofort eine weitere Attacke aus. Spend wird nicht auf den Wurf angerechnet.

Night's Black Agents: Seite 74

# Gumshoe Action Cards - Set 5

## Critical Hit

Natural  and success  $\geq 5$

0 -  $\infty$   Combat Ability

Wenn Du eine natürlich Sechs würfelst und den Hit Threshold mind. 5 Punkte übertriffst richtest Du kritischen Schaden an.

Würfel zweimal Schaden!

Night's Black Agents: Seite 73

## Multiple Targets

Combat Ability 8+

   wie Extra Attack

Zusätzliche Attacke gegen mehr als ein Ziel:

2. Ziel: Hit Threshold +2

3. Ziel: Hit Threshold +3

4. Ziel: Hit Threshold +4

...

X. Ziel: Hit Threshold +X

Night's Black Agents: Seite 74

## Disarm

keine Voraussetzung

0 -  $\infty$   Combat Ability

Gezielter Attacke gegen die Waffe deines Gegners (Hand oder Halfter). Hit Threshold +3

Shooting: Waffe beschädigt.

Weapons: Eigene Waffe muss schwerer sein. bei  geht es auch mit einer leichteren.

Hand-to-Hand: Ihr ringt um die Waffe. Überraschung oder : Waffe sofort in der Hand.

Night's Black Agents: Seite 73

## Two Fisted Firearms

Shooting 8+

    
  Shooting Athletics

Feuere zwei Pistolen gleichzeitig.

Beide Waffen müssen bereits am Anfang der Runde in der Hand sein.

Ziel / Ziele immer vor den Schüssen angesagen.

Extra Attack:     Shooting Athletics  
   

Night's Black Agents: Seite 74

# Gumshoe Action Cards - Set 5

## Suppressive Fire

**Shooting 8+ / automatic fire**

**0 - ∞ ☉ Combat Ability**

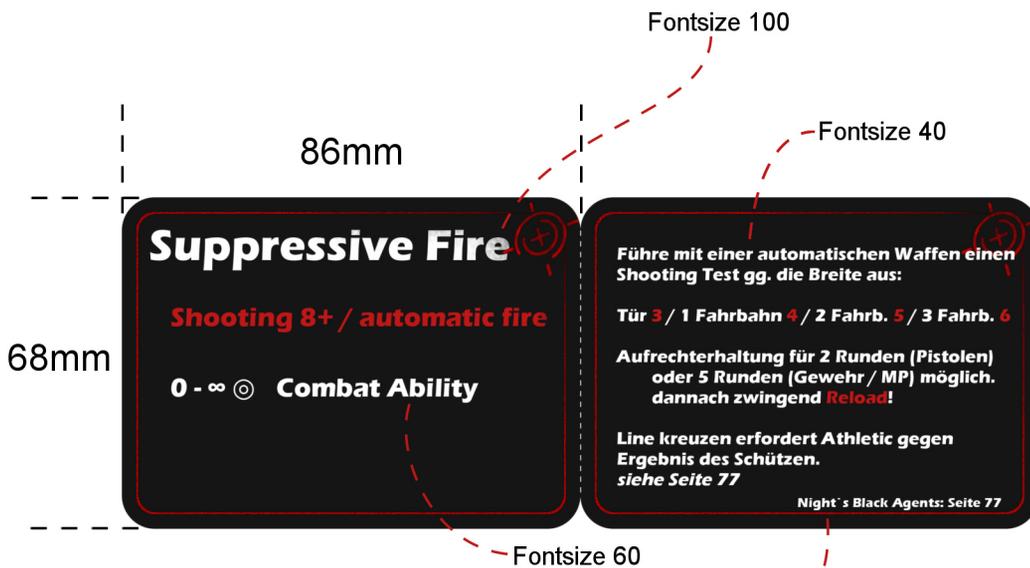
Führe mit einer automatischen Waffens einen Shooting Test gg. die Breite aus:

Tür 3 / 1 Fahrbahn 4 / 2 Fahrb. 5 / 3 Fahrb. 6

Aufrechterhaltung für 2 Runden (Pistolen) oder 5 Runden (Gewehr / MP) möglich. danach zwingend **Reload!**

Line kreuzen erfordert Athletic gegen Ergebnis des Schützen. *siehe Seite 77*

Night's Black Agents: Seite 77



### Fonts

Eras Bold ITC	100
Eras Bold ITC	60
Eras Bold ITC	40
Eras Bold ITC	30

### Colors

Black:	#151515		R 21	G 21	B 21
Red:	#BE1818		R 190	G 24	B 24

