



2 **2**

KMN-D3R
ANFÜHRER

Waffen **+**

Schockpistole 
RW: 10" FK: 2⇄ S: 2
Handwaffe, Schock

Fernzugriff, Mech
Fähigkeiten



0 **1**

GN5-LIN-GR
TROOPER

Waffen **+**

Pistolen 
RW: 10" FK: 2⇄⇄ S: 2
Handwaffe

Feuerkontrolle, Rundumsicht, Mech
Fähigkeiten



0 **1**

LNG-5WRD
TROOPER

Waffen **+**

Langschwert 
RW: 2" NK: 2 S: 4

Mech
Fähigkeiten



1 **1**

B00-M3R
TROOPER

Waffen **+**

Tractor-Gun 
RW: 10" FK: 2 S: 3
Ziehen (3)

Schnell, Detonation, Mech
Fähigkeiten



2 **1**

L4-5R
SPEZIALIST

Waffen **+**

Lasergewehr 
RW: 12" FK: 3⇄⇄ S: 2
RW: 16" FK: 3 S: 5
Spezial, Limitiert (3)

Pistole 
RW: 10" FK: 3⇄ S: 2
Handwaffe

Mech
Fähigkeiten



0 **1**

KN-16H7
SPEZIALIST

Waffen **+**

Elektrospeer 
RW: 2" NK: 3 S: 3
Schock

Schneller Vorstoß, Mech
Fähigkeiten



0 **1**

PN-15HR
SPEZIALIST

Waffen **+**

Schwerer Laser 
RW: 16" FK: 2⇄ S: 4

Schwere Waffenplattform, Langsam, Mech
Fähigkeiten




0 **1**

A-18 DROHNE
GADGET

Waffen **+**



Markerpistole 
RW: 10" FK: 2⇄ S: 2
Handwaffe, Link

Schnell, Flieger, Armlos
Fähigkeiten



V1.0

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.





V1.0

FEUERKONTROLLE
Wenn das Modell mehrere Einhandwaffen(☞☞) besitzt, kann es mit einer Fernkampfattacke zwei verschiedene legale Ziele beschießen. Es darf seine Flip-Karten beliebig auf beide Ziele aufteilen.

RUNDUMSICHT
Das Modell verfügt über einen 360° Sichtbereich.

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.





V1.0

HANDWAFFE
Die Waffe (☞) darf auch dann abgefeuert werden, wenn das Modell im Nahkampf steht, aber das Ziel muss sich im selben Nahkampf befinden.

SCHOCK
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Schockmarker.

FERNZUGRIFF
Gleich nachdem seine Aktivierung endet, kann wieder ein Modell aus diesem Team aktiviert werden.

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.






V1.0

SCHOCK
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Schockmarker.

SCHNELLER VORSTOSS
Wenn das Modell einen Sturmangriff durchführt, erhält es für die Dauer des Sturmangriffs +2" Bewegung.

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.





V1.0

SPEZIAL
Diese Waffe kann nicht von den Waffenupgrade-Ausrüstungskarten profitieren.

HANDWAFFE
Die Waffe (☞) darf auch dann abgefeuert werden, wenn das Modell im Nahkampf steht, aber das Ziel muss sich im selben Nahkampf befinden.

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.





V1.0

ZIEHEN (X)
Getroffene Ziele müssen X" direkt an dieses Modell herangezogen werden.

SCHNELL
Das Modell darf sich pro Bewegungsaktion bis zu 6" weit bewegen.

DETONATION
Einmal pro Spiel: Platziere während der Aktivierung dieses Modells die 3" Schablone mit dem Mittelpunkt über diesem Modell. Alle anderen Modelle unter der Schablone erleiden einen automatischen Treffer mit Stärke 5. Danach wird dieses Modell ausgeschaltet und generiert normal Siegpunkte.



V1.0

FLIEGER
Die Einheit kann sich ohne Abzüge über Geländestücke und andere Einheiten hinwegbewegen und ignoriert diese dabei vollständig.

ARMLOS
Dieses Modell kann keine Nahkampfattacken ausführen.

HANDWAFFE
Die Waffe (☞) darf auch dann abgefeuert werden, wenn das Modell im Nahkampf steht, aber das Ziel muss sich im selben Nahkampf befinden.

LINK
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Linkmarker (max. 3). Pro Marker sinkt sein Reflexwert gegen Fernkampfattacken um 1. Linkmarker verfallen nach der nächsten Aktivierung des Ziels.





V1.0

LANGSAM
Das Modell darf sich pro Bewegungsaktion bis zu 4" weit bewegen.

SCHWERE WAFENPLATTFORM
Das Modell darf zu Beginn seiner Aktivierung die Sonderregel Stationär erhalten. In diesem Fall erhält es für diese Aktivierung eine kostenlose Fernkampfattacke. Zu Beginn seiner nächsten Aktivierung verliert es die Sonderregel wieder (kann sie aber erneut erhalten).

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.





V1.0

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.



V1.0

FEUERKONTROLLE
Wenn das Modell mehrere Einhandwaffen(FF) besitzt, kann es mit einer Fernkampfattacke zwei verschiedene legale Ziele beschießen. Es darf seine Flip-Karten beliebig auf beide Ziele aufteilen.

RUNDUMSICHT
Das Modell verfügt über einen 360° Sichtbereich.

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.



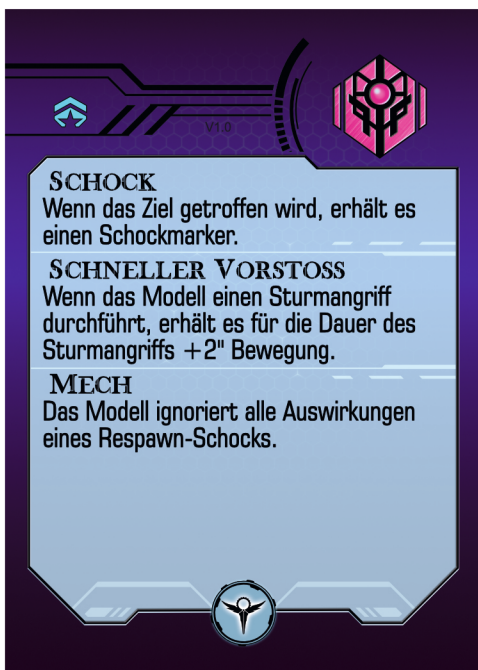
V1.0

HANDWAFFE
Die Waffe (FF) darf auch dann abgefeuert werden, wenn das Modell im Nahkampf steht, aber das Ziel muss sich im selben Nahkampf befinden.

SCHOCK
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Schockmarker.

FERNZUGRIFF
Gleich nachdem seine Aktivierung endet, kann wieder ein Modell aus diesem Team aktiviert werden.

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.

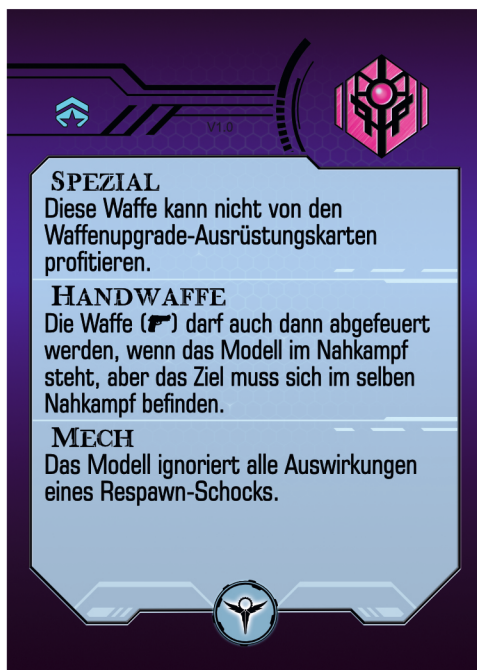


V1.0

SCHOCK
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Schockmarker.

SCHNELLER VORSTOSS
Wenn das Modell einen Sturmangriff durchführt, erhält es für die Dauer des Sturmangriffs +2" Bewegung.

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.

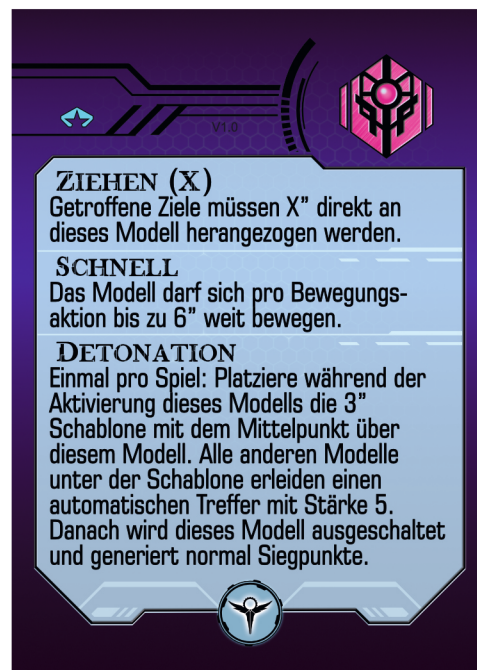


V1.0

SPEZIAL
Diese Waffe kann nicht von den Waffenugrade-Ausrüstungskarten profitieren.

HANDWAFFE
Die Waffe (FF) darf auch dann abgefeuert werden, wenn das Modell im Nahkampf steht, aber das Ziel muss sich im selben Nahkampf befinden.

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.

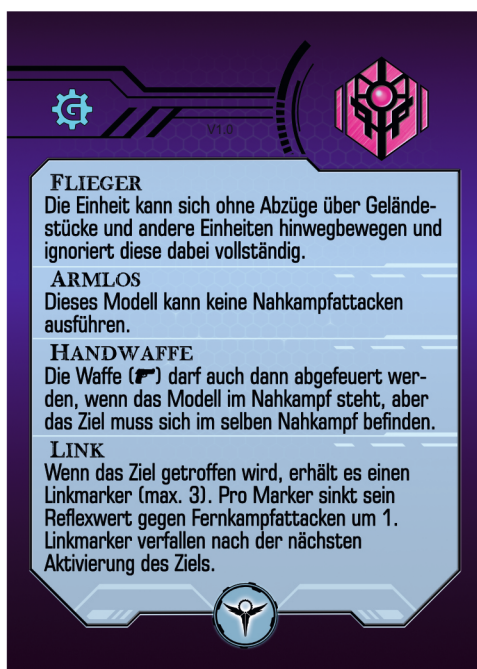


V1.0

ZIEHEN (X)
Getroffene Ziele müssen X" direkt an dieses Modell herangezogen werden.

SCHNELL
Das Modell darf sich pro Bewegungsaktion bis zu 6" weit bewegen.

DETONATION
Einmal pro Spiel: Platziere während der Aktivierung dieses Modells die 3" Schablone mit dem Mittelpunkt über diesem Modell. Alle anderen Modelle unter der Schablone erleiden einen automatischen Treffer mit Stärke 5. Danach wird dieses Modell ausgeschaltet und generiert normal Siegpunkte.



V1.0

FLIEGER
Die Einheit kann sich ohne Abzüge über Geländestücke und andere Einheiten hinwegbewegen und ignoriert diese dabei vollständig.

ARMLOS
Dieses Modell kann keine Nahkampfattacken ausführen.

HANDWAFFE
Die Waffe (FF) darf auch dann abgefeuert werden, wenn das Modell im Nahkampf steht, aber das Ziel muss sich im selben Nahkampf befinden.

LINK
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Linkmarker (max. 3). Pro Marker sinkt sein Reflexwert gegen Fernkampfattacken um 1. Linkmarker verfallen nach der nächsten Aktivierung des Ziels.



V1.0

LANGSAM
Das Modell darf sich pro Bewegungsaktion bis zu 4" weit bewegen.

SCHWERE WAFENPLATTFORM
Das Modell darf zu Beginn seiner Aktivierung die Sonderregel Stationär erhalten. In diesem Fall erhält es für diese Aktivierung eine kostenlose Fernkampfattacke. Zu Beginn seiner nächsten Aktivierung verliert es die Sonderregel wieder (kann sie aber erneut erhalten).

MECH
Das Modell ignoriert alle Auswirkungen eines Respawn-Schocks.