



2 **1**

PYRO
ANFÜHRER

Waffen **+**

Flammenfaust 
RW:0" NK:3 S:3
Feuer

Handflammenwerfer 
RW:  FK:2 \leftrightarrow S:3
Spezial, Feuer, Limitiert (2),
Unvermeidbar (1)

Jeder Mann zählt!
Fähigkeiten



2 **0**

AEGITRON
TROOPER

Waffen **+**

Energief Faust 
RW:0" NK:2 S:3
RW:0" NK:2 S:3
Rückstoß (3)

Defensiver Kampfstil
Fähigkeiten



2 **0**

CORROSIA
TROOPER

Waffen **+**

Säurewerfer 
RW:10" FK:2 \leftrightarrow S:1
Säure

Schnell
Fähigkeiten



1 **1**

PULSAR
SPEZIALIST

Waffen **+**

Pulskanone 
RW:12" FK:3 S:3
Spezial, Rückstoß (2)
RW:18" NK:3 S:5
Spezial, Rückstoß (4),
Cooldown



2 **1**

JUGGERNAUT
SPEZIALIST

Waffen **+**

Kreissägen 
RW:0" NK:2 \leftrightarrow S:4 \leftrightarrow

Regeneration (1)
Fähigkeiten



0 **0**

BEAST
SPEZIALIST

Waffen **+**

Hellebarde 
RW:2" NK:4 S:4

Schnell, Zäh, Wut
Fähigkeiten



0 **0**

A-18 DROHNE
GADGET

Waffen **+**

Markerpistole 
RW:10" FK:2 \leftrightarrow S:2
Handwaffe, Link



Schnell, Flieger, Armlos
Fähigkeiten



V1.0

RÜCKSTOSS (X)
Nachdem das Ziel getroffen wurde, wird es in direkter Linie X Zoll vom Angreifer weggestoßen. Im Anschluss wird normal Schaden verursacht.

DEFENSIVER KAMPFSTIL
Das Modell erhält gegen Nahkampf-attacken einen Bonus von 2 auf seinen Reflexwert (↘).



V1.0

SPEZIAL
Diese Waffe profitiert nicht von Waffenupgrade-Ausrüstungskarten.

FEUER
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Feuermarker.



UNVERMEIDBAR (X)
Der Deckungsbonus des Ziels sinkt um X (sofern vorhanden).

JEDER MANN ZÄHLT!
Nachdem ein Teammitglied ausgeschaltet wurde, erhält das Team sofort einen Kommandopunkt.

V1.0

REGENERATION (X)
Das Modell erhält zu Beginn seiner Aktivierung X zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.





V1.0

SPEZIAL
Diese Waffe profitiert nicht von Waffenupgrade-Ausrüstungskarten.

RÜCKSTOSS (X)
Nachdem das Ziel getroffen wurde, wird es in direkter Linie X Zoll vom Angreifer weggestoßen. Im Anschluss wird normal Schaden verursacht.


COOLDOWN
Nach einer Attacke mit dieser Sonderregel darf während dieser Aktivierung keine weitere Attacke mit dieser Waffe durchgeführt werden (unabhängig vom Feuermodus).




V1.0

SÄURE
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Säuremarker.

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


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 abgefeuert werden, auch 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

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

ZÄH
Die Schadensflips gegen dieses Modell werden um 1 erschwert (♠).

WUT
Wenn das Modell von einem Respawn-Schock betroffen ist, erleidet es keinen Malus auf seinen Nahkampfwert, aber sein Reflexwert (↘) wird um 2 reduziert.

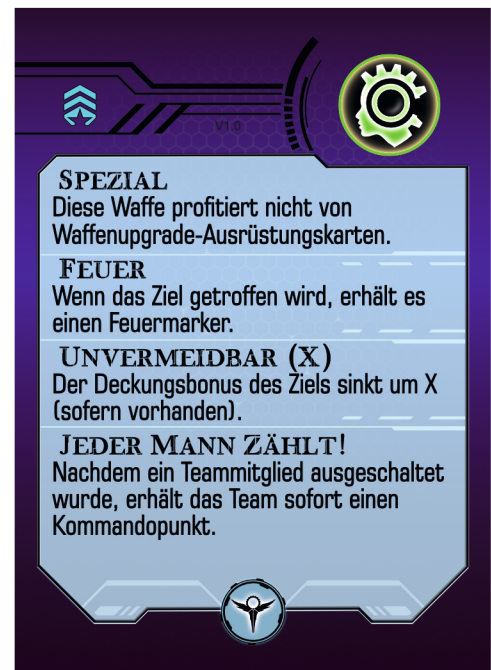




V1.0

RÜCKSTOSS (X)
Nachdem das Ziel getroffen wurde, wird es in direkter Linie X Zoll vom Angreifer weggestoßen. Im Anschluss wird normal Schaden verursacht.

DEFENSIVER KAMPFSTIL
Das Modell erhält gegen Nahkampf-attacken einen Bonus von 2 auf seinen Reflexwert (↘).



V1.0

SPEZIAL
Diese Waffe profitiert nicht von Waffenupgrade-Ausrüstungskarten.

FEUER
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Feuermarker.

UNVERMEIDBAR (X)
Der Deckungsbonus des Ziels sinkt um X (sofern vorhanden).

JEDER MANN ZÄHLT!
Nachdem ein Teammitglied ausgeschaltet wurde, erhält das Team sofort einen Kommandopunkt.



V1.0

REGENERATION (X)
Das Modell erhält zu Beginn seiner Aktivierung X zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.



V1.0

SPEZIAL
Diese Waffe profitiert nicht von Waffenupgrade-Ausrüstungskarten.

RÜCKSTOSS (X)
Nachdem das Ziel getroffen wurde, wird es in direkter Linie X Zoll vom Angreifer weggestoßen. Im Anschluss wird normal Schaden verursacht.

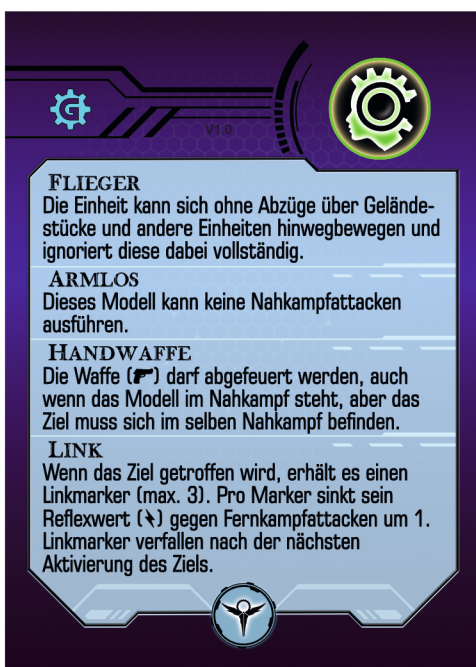
COOLDOWN
Nach einer Attacke mit dieser Sonderregel darf während dieser Aktivierung keine weitere Attacke mit dieser Waffe durchgeführt werden (unabhängig vom Feuermodus).



V1.0

SÄURE
Wenn das Ziel getroffen wird, erhält es einen Säuremarker.

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



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 abgefeuert werden, auch 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

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

ZÄH
Die Schadensflips gegen dieses Modell werden um 1 erschwert (⬠).

WUT
Wenn das Modell von einem Respawn-Schock betroffen ist, erleidet es keinen Malus auf seinen Nahkampfwert, aber sein Reflexwert (↘) wird um 2 reduziert.