



3 **1**

STRATEGOS
ANFÜHRER

Waffen **+**

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

Präventivschlag, Ruhige Hand
Fähigkeiten



2 **1**

PELTAST
TROOPER

Waffen **+**

Schrotflinte 
RW: 4" FK: **3** S: 4
Rückstoß (3)
RW: >4-7" FK: **3** S: 3
RW: >7-10" FK: **3** S: 2



2 **1**

HOPLIT
TROOPER

Waffen **+**

Energiefäuste 
RW: 0" NK: **3**⇄ S: 3



1 **1**

PSILOS
TROOPER

Waffen **+**

Sturmgewehr 
RW: 12" FK: **3**⇄⇄ S: 2
RW: 12" FK: **2**⇄⇄ S: 2
Sperrfeuer



2 **1**

ARTEMIS
SPEZIALIST

Waffen **+**

Scharfschützengewehr 
RW: 20" FK: **3** S: 4
Präzisionswaffe



1 **0**

PROMETHEUS
SPEZIALIST

Waffen **+**

Flammenwerfer 
RW:  FK: **2**⇄⇄ S: 3
Spezial, Feuer,
Unvermeidbar (1)

Schnell
Fähigkeiten



1 **1**

ATALANTE
SPEZIALIST

Waffen **+**

Schwert 
RW: 1" NK: **3**⇄ S: 3

Direkte Verbindung (Atalante),
Schnell
Fähigkeiten



1 **1**

ATALANTE
SPEZIALIST

Waffen **+**

Schwert 
RW: 1" NK: **3**⇄ S: 3

Direkte Verbindung (Atalante),
Schnell
Fähigkeiten




1 **0**

A-18 DROHNE
GADGET



Waffen **+**

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

Schnell, Flieger, Armlos
Fähigkeiten




V1.0

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.





V1.0

PRÄVENTIVSCHLAG
 Das Team darf den Initiative-Flip einmal pro Runde kostenlos wiederholen.

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

RUHIGE HAND
 Das Modell ignoriert den Reflexbonus (↘) für Ziele im Nahkampf.



V1.0

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

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).



V1.0

PRÄZISIONSWAFFE
 Nachdem die Aktion Zielen gewählt wurde, erhält die nächste Fernkampfattacke mit dieser Waffe einen zusätzlichen Bonus von +1 auf die Waffenstärke (+1S).




V1.0

SPERRFEUER
 Das zuletzt anvisierte Ziel darf nicht als nächstes aktiviert werden, es sei denn, es ist die letzte unaktivierte Einheit in seinem Team.



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

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


DIREKTE VERBINDUNG
 Nachdem die Aktivierung dieser Einheit beendet wurde, darf der sie kontrollierende Spieler sofort eine weitere Einheit mit dem Namen "Atalante" aktivieren, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde.




V1.0

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

DIREKTE VERBINDUNG
 Nachdem die Aktivierung dieser Einheit beendet wurde, darf der sie kontrollierende Spieler sofort eine weitere Einheit mit dem Namen "Atalante" aktivieren, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde.



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

PRÄVENTIVSCHLAG
 Das Team darf den Initiative-Flip einmal pro Runde kostenlos wiederholen.

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

RUHIGE HAND
 Das Modell ignoriert den Reflexbonus (↘) für Ziele im Nahkampf.

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

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).

PRÄZISIONSWAFFE
 Nachdem die Aktion Zielen gewählt wurde, erhält die nächste Fernkampfattacke mit dieser Waffe einen zusätzlichen Bonus von +1 auf die Waffenstärke (+1S).

SPERRFEUER
 Das zuletzt anvisierte Ziel darf nicht als nächstes aktiviert werden, es sei denn, es ist die letzte unaktivierte Einheit in seinem Team.

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.

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

DIREKTE VERBINDUNG
 Nachdem die Aktivierung dieser Einheit beendet wurde, darf der sie kontrollierende Spieler sofort eine weitere Einheit mit dem Namen "Atalante" aktivieren, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde.

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

DIREKTE VERBINDUNG
 Nachdem die Aktivierung dieser Einheit beendet wurde, darf der sie kontrollierende Spieler sofort eine weitere Einheit mit dem Namen "Atalante" aktivieren, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde.