

Limit/Modell: 1

**2**

CHARAKTERUPGRADE  
**AUGMENTIERUNGEN**

Wähle vor Spielbeginn einen der folgenden Effekte:

- +1 Reflex (↘)
- +1 Widerstand (🛡)
- +1 Kommandopunkt (👑)
- +1 Zoll Bewegung (↗)

V1.0

Limit/Modell: 1

**2**

CHARAKTERUPGRADE  
**VERSTÄRKTE REFLEXE**

Eine Trefferkarte pro Nahkampfattacke (🗡) darf wiederholt werden.

V1.0

Limit/Modell: 1

**2**

CHARAKTERUPGRADE  
**SMARTLINK**

Eine Trefferkarte pro Fernkampfattacke (🔫) darf wiederholt werden.

V1.0

Limit/Modell: 1 2 3

**1**

RÜSTUNGSUPGRADE  
**ENERGIESCHILD**

Für jeden Energieschild eines Modells wird sein Widerstand gegen den ersten Schadensflip jeder Runde um 1 erhöht (also maximal um +3).

V1.0

Limit/Modell: 1

**1**

RÜSTUNGSUPGRADE  
**ADRENALINPUMPE**

Das Modell ist immun gegen die Auswirkungen eines Respawn-Schocks.

Andere Effekte haben weiterhin volle Wirkung auf das Modell.

V1.0

Limit/Modell: 1 2 3

**2**

RÜSTUNGSUPGRADE  
**SPIEGELFELD**

**Zu Beginn der Aktivierung einsetzen.**  
 Bis zu seiner nächsten Aktivierung wird der Reflexwert (↘) des Modells um 3 erhöht.  
 Außerdem können Modelle, die weiter als 6 Zoll von ihm entfernt stehen, keine Sichtlinie zu ihm ziehen.

**Einmal verwendbar.**

V1.0

Limit/Modell: 1

**2**

RÜSTUNGSUPGRADE  
**TARNFELD**

Wenn das Modell in Deckung steht, wird sein Deckungsbonus noch einmal um 2 erhöht.

V1.0

Limit/Modell: 1

**1**

RÜSTUNGSUPGRADE  
**INFRAROTSENSOR**

Ein Modell mit dieser Aufwertung ignoriert gegnerische Boni durch Schimmerfeld, Spiegelfeld und Tarnfeld.

V1.0

Limit/Modell: 1

**2**

RÜSTUNGSUPGRADE  
**SPRUNGMODULE**

Das Modell erhält die folgende Aktion:

**Sprung (1 Ap):**  
 Das Model wird innerhalb von 6" neu platziert.

**Einmal pro Aktivierung verwendbar.**

V1.0

<p>Limit/Modell: ①</p> <p><b>2</b></p> <p><b>RÜSTUNGSUPGRADE</b> <b>LEBENSERHALTUNG</b></p> <p>Wenn das Modell seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird es nicht ausgeschaltet, sondern heilt sofort einen Lebenspunkt (⊕).</p> <p><b>Einmal verwendbar.</b></p> <p>V1.0</p>	<p>Limit/Modell: ① ②</p> <p><b>1</b></p> <p><b>WAFFE</b> <b>SCHWERT</b></p> <p>Schwert  RW:1" NK:2⚡ S:2</p> <p>Wenn das Modell bereits ein <b>Schwert</b> besitzt, bilden beide Waffen ein Waffenpaar () und der Trefferflip wird um ⚡ verstärkt.</p> <p>V1.0</p>	<p>Limit/Modell: ① ②</p> <p><b>1</b></p> <p><b>WAFFE</b> <b>PISTOLE</b></p> <p>Pistole  RW:10" FK:2⚡ S:2 Handwaffe</p> <p>Wenn das Modell bereits eine <b>Pistole</b> besitzt, bilden beide Waffen ein Waffenpaar () und der Trefferflip wird um ⚡ verstärkt.</p> <p>V1.0</p>
<p>Limit/Modell: ①</p> <p><b>2</b></p> <p><b>WAFFE</b> <b>TAKTISCHER SCHILD</b></p> <p>Der Träger erhält gegen Angriffe aus seinem Sichtbereich einen Bonus von +2 auf seinen Reflexwert (↘), verliert aber pro Bewegungsaktion 1 Zoll Bewegung (↗). Trefferflips des Trägers mit  oder  Waffen werden um ⚡ erschwert.</p> <p>Nicht mit der Fähigkeit <b>Akrobat</b> kumulativ.</p> <p>V1.0</p>	<p>Limit/Modell: ①</p> <p><b>0</b></p> <p><b>WAFFE</b> <b>KAMPFMESSER</b></p> <p>Jedes Modell ist automatisch mit einem Kampfmesser () ausgerüstet.</p> <p>RW:0" NK:1⚡⚡ S:0</p> <p>V1.0</p>	<p>Limit/Modell: ①</p> <p><b>2</b></p> <p><b>WAFFENUPGRADE</b> <b>ZIELVORRICHTUNG</b></p> <p>Der Fernkampfwert des Modells wird um 1 verbessert.</p> <p>Dies gilt für all seine Fernkampfwaffen ().</p> <p>V1.0</p>
<p>Limit/Modell: ① ②</p> <p><b>2</b></p> <p><b>WAFFENUPGRADE</b> <b>SPEZIALANFERTIGUNG</b></p> <p>Wähle vor Spielbeginn eines der folgenden Upgrades für alle Nahkampfwaffen () des Modells:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● +1 Nahkampfwert</li> <li>● +1 Stärke</li> <li>● + Schock</li> </ul> <p>V1.0</p>	<p>Limit/Modell: ①</p> <p><b>1</b></p> <p><b>WAFFENUPGRADE</b> <b>VERLÄNGERTER LAUF</b></p> <p>Das Modell erhält für all seine Fernkampfwaffen () +2 Zoll Reichweite.</p> <p>V1.0</p>	<p>Limit/Modell: ①</p> <p><b>2</b></p> <p><b>WAFFENUPGRADE</b> <b>SPEZIALMUNITION</b></p> <p>Wähle vor Spielbeginn eines der folgenden Upgrades für alle Fernkampfwaffen () des Modells:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● +1 Stärke</li> <li>● + Schock</li> <li>● + Feuer</li> </ul> <p>V1.0</p>

Limit/Modell: 1 2

**1**

**WAFFENUPGRADE  
KAMPFGIFT**

Das Modell erhält für all seine Nah- (☠) oder Fernkampf- (☠) die Sonderregel **Gift** (wähle vor Spielbeginn):

- Nahkampf (☠)
- Fernkampf (☠)

V1.0

Limit/Modell: 1 2

**1**

**WAFFENUPGRADE  
RÜSTUNGSBRECHER**

Das Modell erhält für all seine Nah- (☠) oder Fernkampf- (☠) folgende Sonderregel (wähle vor Spielbeginn):

**Rüstungsbrechend (1):**  
Die Waffenstärke wird gegen Modelle mit einem Widerstand von 6 oder höher, um 1 erhöht.

- Nahkampf (☠)
- Fernkampf (☠)

V1.0

Limit/Modell: 1 2 3

**1**

**SPEZIALAUSRÜSTUNG  
KAMPFDROGE**

**Zu Beginn der Aktivierung einsetzen.**  
Das Modell erhält in dieser Runde einen zusätzlichen Aktionspunkt.

In der nächsten Runde verliert das Modell einen Aktionspunkt.

**Zweimal verwendbar.**

V1.0

Limit/Modell: 1 2 3

**1**

**SPEZIALAUSRÜSTUNG  
TELEPORTER**

Das Modell erhält die folgende Aktion:

**Teleport (1 Ap):**  
Das Modell wird innerhalb von 12 Zoll neu platziert.

**Einmal verwendbar.**

V1.0

Limit/Modell: 1

**1**

**SPEZIALAUSRÜSTUNG  
RESPAWN-FOKUS**

Wenn ein befreundetes Modell respawnnt, darf es anstatt in seiner Aufstellungszone auch innerhalb von 2 Zoll um dieses Modell platziert werden.

Jeder Anführer ist automatisch mit einem Respawn-Fokus ausgestattet.

V1.0

Limit/Modell: 1 2 3

**1**

**SPEZIALAUSRÜSTUNG  
STIM PACK**

**Zu Beginn der Aktivierung einsetzen.**  
Bis zu seiner nächsten Aktivierung erhält das Modell folgende Boni:

- +1 Reflex (↘)
- +1 Nahkampf (☠)
- +1 Fernkampf (☠).

**Zweimal verwendbar.**

V1.0

Limit/Modell: 1 2 3

**1**

**SPEZIALAUSRÜSTUNG  
NANOBOT-INJEKTOR**

Das Modell erhält die folgende Aktion:

**Heilen (0 Ap):** Das Modell oder ein anderes Modell in Base-kontakt mit ihm heilt sofort bis zu 3 zuvor verlorene Lebenspunkte und darf einen Schock-, Feuer-, oder Giftmarker entfernen.

**Einmal verwendbar.**

V1.0

5 6 7

**MISSIONSZIEL  
ENERGIEKERN**

Stationär, Energieschild (3)

**Spielgröße**

	Klein	Mittel	Groß
3 Sp	●●●	●●●	●●●
6 Sp	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●
9 Sp	●●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●

V1.0

8

**GADGET  
VERTEIDIGUNGSSYSTEM**

Das Verteidigungssystem wird in jeder Startphase automatisch in Bereitschaft versetzt.

**Minigun ☠**  
RW:6 2↔ S:2

Fähigkeit: Rundumsicht

Das Verteidigungssystem ist zerstörbar (Stationär, 8, +3).

V1.0

Limit/Modell: 1

**POWER-UP  
ERLÖSER**

RW: 12" FK: 2 S: 5  
Explosiv, Schwerfällig

**Explosiv:** Deckung gegen Angriffe mit dieser Waffe wird von der Mitte der Explosiv-Schablone bestimmt, anstatt vom Schützen aus.

**Schwerfällig:** Fernkampf-attacken mit dieser Waffe kosten 2 AP, und können nicht in Bereitschaft eingesetzt werden.

V1.0

Limit/Modell: 1

**MARKER  
MINE**

Die Mine wird sofort nach dem Platzen sowie in jeder Startphase automatisch in Bereitschaft versetzt (nur Fernkampfattacken möglich). Nach dem ersten Schuss wird der Marker entfernt.

RW: Feuer FK: 2 S: 2

Der Marker ist zerstörbar (Stationär, 5, +1).

V1.0

Limit/Modell: 1 2 3

**SPEZIALAUSRÜSTUNG  
KAMPFDROGE**

**Zu Beginn der Aktivierung einsetzen.** Das Modell erhält in dieser Runde einen zusätzlichen Aktionspunkt.

In der nächsten Runde verliert das Modell einen Aktionspunkt.

**Zweimal verwendbar.**

V1.0

Limit/Modell: 1 2

**WAFFENUPGRADE  
SPEZIALANFERTIGUNG**

Wähle vor Spielbeginn eines der folgenden Upgrades für alle Nahkampfwaffen (M) des Modells:

- +1 Nahkampfwert
- +1 Stärke
- + Schock

V1.0

Limit/Modell: 1

**WAFFENUPGRADE  
SPEZIALMUNITION**

Wähle vor Spielbeginn eines der folgenden Upgrades für alle Fernkampfwaffen (F) des Modells:

- +1 Stärke
- + Schock
- + Feuer

V1.0

Limit/Modell: 1

**CHARAKTERUPGRADE  
AUGMENTIERUNGEN**

Wähle vor Spielbeginn einen der folgenden Effekte:

- +1 Reflex (R)
- +1 Widerstand (W)
- +1 Kommandopunkt (K)
- +1 Zoll Bewegung (B)

V1.0

Limit/Modell: 1 2 3

**RÜSTUNGUPGRADE  
ENERGIESCHILD**

Für jedes Energieschild eines Modells wird sein Widerstand gegen den ersten Schadensflip jeder Runde um 1 erhöht (also maximal um +3).

V1.0

Limit/Modell: 1 2

**WAFFENUPGRADE  
KAMPFGIFT**

Das Modell erhält für all seine Nah- (M) oder Fernkampfwaffen (F) die Sonderregel **Gift** (wähle vor Spielbeginn):

- Nahkampf (M)
- Fernkampf (F)

V1.0

Limit/Modell: 1 2

**WAFFENUPGRADE  
RÜSTUNGSBRECHER**

Das Modell erhält für all seine Nah- (M) oder Fernkampfwaffen (F) folgende Sonderregel (wähle vor Spielbeginn):

**Rüstungsbrechend (1):** Die Waffenstärke wird gegen Modelle mit einem Widerstand von 6 oder höher, um 1 erhöht.

- Nahkampf (M)
- Fernkampf (F)

V1.0