



ASSAULT LEADER

2 7 2 6
 Bewegung (MP) Reaktion (Reaction) Panzerung (Armor Value) Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	3 ↑
Große (ER)	2
Reparieren (Repair)	7 ↑

3

WEAPONS

Semi-Auto FN: 7 Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN

Sword Range: M Wpn Str 2
Nahkampf (Melee) +2
1 Angriff auf 1 Ziel

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Anführer (Leadership): +1 auf alle Proben verbündeter MERCES innerhalb 1 Kartenlänge
Raufbold (Brawler): +1 Auf Nahkampfstärke
Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active Camouflage): Verbergen (Stealth): Deckungsstufe +1, kein Bewegungsabzug
Gasmaske (Gasmask): Immun gegen Giftgas

ASSASSIN

2 7 1 6
 Bewegung (MP) Reaktion (Reaction) Panzerung (Armor Value) Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	4 ↑
Große (ER)	2
Reparieren (Repair)	9 ↑

3

WEAPONS

Energy Knife Range: M Wpn Str 3
Nahkampf (Melee) +3
1 Angriff auf 1 Ziel; Ausfallprobe (AF) +1
PA - Charge: Wpn Str 4; 2 Blut (Blood)

Pistol FN: 5 Wpn Str 1
1 Angriff auf 1 Ziel; nur Kurz oder Nahkampf

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Angriff (Charge): Nahkampf (H2H) nach Bewegung; +1 Wpn Str; 2 Blut (Blood)
Schnell (Speedy): +1 MP
Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active Camouflage): Verbergen (Stealth): Deckungsstufe +1, kein Bewegungsabzug
Gasmaske (Gasmask): Immun gegen Giftgas

MONKEYWRENCH

2 5 2 7
 Bewegung (MP) Reaktion (Reaction) Panzerung (Armor Value) Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	5 ↑
Große (ER)	2
Reparieren (Repair)	4 ↑

Nahkampf (Melee) +1 2 3

WEAPONS

Semi-Auto FN: 7 Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN

Repair Kit Range: M
x3; automatische Reparatur

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Klettern (Climb): steige kostenlos 1 Höhenstufe auf oder ab
Mechaniker (Monkey Wrench): kann Reparatur Sets (Repair Kit) verwenden
Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active Camouflage): Verbergen (Stealth): Deckungsstufe +1, kein Bewegungsabzug
Gasmaske (Gasmask): Immun gegen Giftgas

HEAVY ASSAULT

2 4 2 7*
 Bewegung (MP) Reaktion (Reaction) Panzerung (Armor Value) Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	6* ↑
Große (ER)	2
Reparieren (Repair)	8* ↑

Nahkampf (Melee) +0* 2 3

WEAPONS

Full Auto FN: 8* Wpn Str 3
Kann nicht im Nahkampf feuern
CCM - Set & Rip: Muss 1 Runde stehen; 2 Angriffe je Ziel unter der Zwilling-T-Schablone; 4 Angreiffe wenn Ts übereinander liegen

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Augen im Hinterkopf (Eyes In Back Of Head): Angriff aus Rücken = Flankenangriff
Tollkühn (Heroic): +1 auf alle Proben wenn > 1 Karte entfernt
Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active Camouflage): Verbergen (Stealth): Deckungsstufe +1, kein Bewegungsabzug
Gasmaske (Gasmask): Immun gegen Giftgas

DEMOLITION

2 5 2 7
 Bewegung (MP) Reaktion (Reaction) Panzerung (Armor Value) Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	5 ↑
Große (ER)	2
Reparieren (Repair)	7 ↑

Nahkampf (Melee) +1 2 3

WEAPONS

Semi-Auto FN: 7 Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN

Worm Grenade FN: 5 Range: 2
x3; 1 Angriff auf 1 Ziel; Ignoriert Panzerung (Armor)

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Sprengstoffe (Demolition): Granaten; Reparaturprobe um Minen zu entschärfen
Stark (Strong Arm): +1 Werfen (throw)
Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active Camouflage): Verbergen (Stealth): Deckungsstufe +1, kein Bewegungsabzug
Gasmaske (Gasmask): Immun gegen Giftgas

SNIPER

2 5 1 5
 Bewegung (MP) Reaktion (Reaction) Panzerung (Armor Value) Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	6 ↑
Große (ER)	2
Reparieren (Repair)	8 ↑

3

WEAPONS

LRK FN: 5 Wpn Str 2
1 Angriff auf 1 Ziel; nicht kurze Distanz
CCM - Load & Aim: 2(1) Runden zwischen Feuer; Alternate Firing = keine Pause
Alternate Firing Mode: Repulsor Tag - markierte Ziele min. 1 Karte entfernt

Pistol FN: 5 Wpn Str 1
1 Angriff auf 1 Ziel; nur Kurz oder Nahkampf

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Scharfschütze (Marksman): Laden & Zielen (Load & Aim) dauert nur 1 Runde
Agil (Quick): Handelt stets zuerst; negiert gleichzeitige Aktionen (SA)
Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active Camouflage): Verbergen (Stealth): Deckungsstufe +1, kein Bewegungsabzug
Gasmaske (Gasmask): Immun gegen Giftgas



SHOCK TROOPER

 Bewegung (MP)	 Reaktion (Reaction)	 Panzerung (Armor Value)	 Panz.-Ausfall (Armor Failure)
---	---	---	---

Mut (Courage)	3 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	- ↑



WEAPONS

Kinetic Fists Range: M Wpn Str 0
Nahkampf (Melee) +2 (3) 1

Nahkampfangriff(H2H) nach Bewegung:
0MP = Ausfallprobe (AF) +1;
1MP = Ausfallprobe (AF) +3;
2MP = Ausfallprobe (AF) +5;
3MP = Wpn Str 1, AF + 7; Ziel weicht
1 MP zurück; Verliert nach Angriff AC;
Regeneriert in Auffrischungsphase
sofern die Panzerung nicht ausgefallen
ist.

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Kämpfer (Fighter): Angriff nach
Bewegung, +1 Nahkampf (Melee)
Schlangemensch
(Contortionist): Kann sich durch
MERCs bewegen
Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active
Camouflage): Verbergen
(Stealth): Deckungsstufe +1, kein
Bewegungsabzug
Gasmaske (Gasmask): Immun
gegen Giftgas