



HOUSEMASTER

2	6	2	5
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	4 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	4 ↑

3

WEAPONS

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

Calltrap Range: 2
x1; -1MP, 2 Blutungen bei betreten der Falle; Fläche = 1 Karte

Persönliche Fähigkeiten (PA)

Anführer (Leadership): +1 auf alle Proben verbündeter MERCS innerhalb 1 Kartenlänge
Fächer (Sweep): Angriff trifft alle Ziele in einem 90° Winkel
Konzernfähigkeiten
Falsche Flagge (Black Ops): Ander Con-Mitglieder können Teil des FCC sein
Trümmerlauf (Debris Crawl): Teleportiere mit -1MP; gelingt immer; Bound Friendly

BOOMER

2	5	2	6
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	5 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	5 ↑

3

WEAPONS

Launcher FN: 5 Range: 4
CCM - Load: 1 Runde zwischen Schüssen
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN
Frag: Option 1 - Wpn Str 3
Black Ops: Option 2 - Wahl basierend auf anwesenden Black Ops MegaCon

Mod-Taser FN: 6 Wpn Str 4
x1; Nahkampf; 1 Schaden für beide; Ausfallprobe (AF) +4; Panzerung (AV) dauerhaft reduziert

Persönliche Fähigkeiten (PA)

Glück (Lucky): Negiere 1 Erfolge Partie
Grenadier: Unbegrenzt Granaten; Wähle Typ vorm abfeuern
Konzernfähigkeiten
Falsche Flagge (Black Ops): Ander Con-Mitglieder können Teil des FCC sein
Trümmerlauf (Debris Crawl): Teleportiere mit -1MP; gelingt immer; Bound Friendly

PACK RAT

2	5	2	6
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	6 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	6 ↑

Nahkampf (Melee) +0 **1** **3**

WEAPONS

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

MedKit Range: M
x2; heilt 1 Blutung

Repair Kit Range: M
x2; automatische Reparatur

Persönliche Fähigkeiten (PA)

Messie (Pack Rat): Zusätzliche Ausrüstung
Kombinieren (Integrate): Nutzt Medic und Monkeywrench Ausstattung (x2)
Konzernfähigkeiten
Falsche Flagge (Black Ops): Ander Con-Mitglieder können Teil des FCC sein
Trümmerlauf (Debris Crawl): Teleportiere mit -1MP; gelingt immer; Bound Friendly

HOUSE MEMBER

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

Mut (Courage)	6 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	3 ↑

3

WEAPONS

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

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

Persönliche Fähigkeiten (PA)

Nur 'ne Fleischwunde! (Just A Flesh Wound): Ignoriert die erste Blutung einer Partie
Springen (Vault): Kann kostenlos ER1 Deckung überqueren
Konzernfähigkeiten
Falsche Flagge (Black Ops): Ander Con-Mitglieder können Teil des FCC sein
Trümmerlauf (Debris Crawl): Teleportiere mit -1MP; gelingt immer; Bound Friendly

LIAISON

2	4	1	7
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	7 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	2 ↑

3

WEAPONS

Machine Pistol FN: 7 Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; nur kurze Distanz

LDHF Barrier
Alle Fernkampfangriffe +2FN; kumulativ zu Deckung; Panzerungsausfall (AF) hat keine Auswirkung auf Barriere

Persönliche Fähigkeiten (PA)

Kontakt (Contact): Black Ops können Konzernfähigkeiten nutzen
Kommunikator (Communicator): 1 extra Aktion für 1 Team-Mitglied je Partie
Konzernfähigkeiten
Falsche Flagge (Black Ops): Ander Con-Mitglieder können Teil des FCC sein
Trümmerlauf (Debris Crawl): Teleportiere mit -1MP; gelingt immer; Bound Friendly

CHEM ENGINEER

2	5	1	6
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	5 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	5 ↑

3

WEAPONS

Semi-Auto FN: 7 Wpn Str 2
1 Angriff auf 1 Ziel; kein Nahkampf
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN
Irradiated Ammo: bei Blutung: Reaktion -2, MP -1, Mut +1

Toxin Grenade Range: 2
x1; Ziele haben in der Folgerunde Initiative 2

Persönliche Fähigkeiten (PA)

Schnell (Speedy): +1 MP
Sie Wird Halten (She'll Hold Together): Darf jede Ausfallprobe (AF) 1x wiederholen
Konzernfähigkeiten
Falsche Flagge (Black Ops): Ander Con-Mitglieder können Teil des FCC sein
Trümmerlauf (Debris Crawl): Teleportiere mit -1MP; gelingt immer; Bound Friendly



SABOTEUR

2	5	0	2
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	4 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	4 ↑

2

WEAPONS

Semi-Auto FN: 8 <i>Wpn Str 2</i>	Persönliche Fähigkeiten (PA)
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf	Märtyrer (Martyr): Tod gewährt FCC +1 auf alle Proben
Molotov Range: 2 <i>Wpn Str 1</i>	Zivilist (Civilian): +1FN für Angriffe von MERCS
1 Karte-Schablone; 1 Angriff auf alle Ziele	Einfallsreich (Resourceful): Ziele sind leichter (+1 auf Probe) oder schneller (-1 Runde) zu erobern
Fire: Mutprobe +2 bei nächster Aktivierung	Reizen (Taunt): Zwingt das Ziel den Saboteur anzugreifen (1x je Partie)
Smoke: Rauch währt 2 Runden; +1FN/Reaktion für Ziele mit Rauch in Sichtlinie	