



LEADER

2	4	2	5
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

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

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

WEAPONS

Rifle FN: 5 → Wpn Str 2
1 Angriff auf 1 Ziel; Kein Nahkampf

Dog Range: S → Wpn Str 2
Nahkampf (Melee) +1
1 Angriff auf 1 Ziel; Nur kurz oder Nahkampf

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Anführer (Leadership): +1 auf alle Proben verbündeter MERCS innerhalb 1 Kartenlänge
Fass (Stick 'em): Zusätzlicher Angriff von Dog in kurzer Distanz

Konzernfähigkeiten
Konzentriertes Feuer (Focus Fire): -1FN für Angriffe auf, zuvor von Texico, getroffenes Ziel
Fallen (Traps): Stürmende (Bound) MERCS prüfen auf Fallen

JAGUAR

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

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

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

Macuahuitl Range: M → Wpn Str 2
Nahkampf (Melee) +1 (2)
1 Angriff auf 1 Ziel
Knockback: Treffer werfen das Ziel 1 Kartenlänge zurück

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Kämpfer (Fighter): Angriff nach Bewegung, +1 Nahkampf (Melee)
Zäh (Tough As They Come): +1 Blut

Konzernfähigkeiten
Konzentriertes Feuer (Focus Fire): -1FN für Angriffe auf, zuvor von Texico, getroffenes Ziel
Fallen (Traps): Stürmende (Bound) MERCS prüfen auf Fallen

DEMOLITION

2	4	2	6
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	5 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	6 ↑

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

WEAPONS

Double Barrel FN: 6 → Wpn Str 2
Trifft alle Ziele unter der Schablone; 2 Blut je Treffer

CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN
Load: 1 Runde zwischen Schüssen

Smoke Grenade Range: 2 →
x3; Rauch währt 2 Runden; +2FN/Reaktion für Ziele mit Rauch in Sichtlinie

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Sprengstoffe (Demolition): Granaten; Reparaturprobe um Minen zu entschärfen
Agil (Quick): Handelt stets zuerst; negiert gleichzeitige Aktionen (SA)

Konzernfähigkeiten
Konzentriertes Feuer (Focus Fire): -1FN für Angriffe auf, zuvor von Texico, getroffenes Ziel
Fallen (Traps): Stürmende (Bound) MERCS prüfen auf Fallen

SNIPER

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

Mut (Courage)	5 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	6 ↑

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

WEAPONS

LRK FN: 5 → Wpn Str 2*
1 Angriff auf 1 Ziel; nur weite Distanz
CCM - Aim: 1 Runde zwischen Schüssen
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN

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

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Taschenspielererei (Sleight of Hand): Kein Nachteil durch Laden (Load)
Höhe Richtet Es (Height Makes Right): +1 WpnStr für Angriffe aus erhöhter Stellung

Konzernfähigkeiten
Konzentriertes Feuer (Focus Fire): -1FN für Angriffe auf, zuvor von Texico, getroffenes Ziel
Fallen (Traps): Stürmende (Bound) MERCS prüfen auf Fallen

GUNNER

1	4	3	6
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	4 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	7 ↑

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

WEAPONS

Burst Weapon FN: 8 → Wpn Str 3
3 Angriffe auf 1 Ziel; Nur weite Distanz

Machete Range: M → Wpn Str 2
Nahkampf (Melee) +0
1 Angriff auf alle Ziele im 90° Winkel

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Fächer (Sweep): Angriff trifft alle Ziele in einem 90° Winkel
Breites Kreuz (Brick House): MERCS erhalten hinter diesem Model Volldeckung

Konzernfähigkeiten
Konzentriertes Feuer (Focus Fire): -1FN für Angriffe auf, zuvor von Texico, getroffenes Ziel
Fallen (Traps): Stürmende (Bound) MERCS prüfen auf Fallen

MARSHAL

2	5	2	4
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

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

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

WEAPONS

Heavy Pistols FN: 5 → Wpn Str 2
Je 1 Angriff auf 2 Ziele oder 2 Angriffe auf 1 Ziel; +2 FN auf weite Distanz
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Kopfgeld (Bounty): Wähle 1 Ziel; Nachdem das Ziel getötet wurde, erhalten alle Texicos -1FN
Aus Der Hölle Feueriger Glut (From Hell's Hot Fire): 1 Angriff wenn er stirbt

Konzernfähigkeiten
Konzentriertes Feuer (Focus Fire): -1FN für Angriffe auf, zuvor von Texico, getroffenes Ziel
Fallen (Traps): Stürmende (Bound) MERCS prüfen auf Fallen