



ASSAULT LEADER

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

Mut (Courage)	3 ↑	Nahkampf (Melee)	+1	3
Größe (ER)	2			
Reparieren (Repair)	6 (5) ↑			

WEAPONS

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

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

EMP Grenade Range: 2
1x; Ausfallprobe (AF) +2

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Anführer (Leadership): +1 auf alle Proben verbündeter MERCS innerhalb 1 Kartenlänge
Glück (Lucky): Negiere 1 Erfolg je Partie

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren; Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)

INCINERATOR

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

Mut (Courage)	5 ↑	Nahkampf (Melee)	+1	3
Größe (ER)	2			
Reparieren (Repair)	7 (6) ↑			

WEAPONS

Flame **Auto Hit** Wpn Str 2
Trifft alle Modelle unter der Schablone; Ausfallprobe (AF) +2; Mutprobe +2 bei nächster Aktivierung

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Fächer (Sweep): Angriff trifft alle Ziele in einem 90° Winkel
Zäh (Tough As They Come): +1 Blut

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren; Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)

MEDIC

2	6	2	3
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	5 ↑	Nahkampf (Melee)	+0	3
Größe (ER)	2			
Reparieren (Repair)	6 (5) ↑			

WEAPONS

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

MedKit Range: M
x3; heilt 1 Blutung

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Sani (Medic): Heilt 1 Blutung wenn in Kontakt; verbraucht 1 Erste Hilfe Set (MedKit)
Schnell (Speedy): +1 MP

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren; Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)

HEAVY ASSAULT

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

Mut (Courage)	5 ↑	Nahkampf (Melee)	+1	3
Größe (ER)	2			
Reparieren (Repair)	7 (6) ↑			

WEAPONS

Full Auto FN: 8 Wpn Str 3
Kann nicht im Nahkampf feuern
CCM - Set & Rip: Muss 1 Runde stehen; 3 Angriffe je Ziel unter der erweiterten T-Schablone

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Bleimauer (Wall Of Lead): +1 auf, durch Deckungsfeuer verursachte, Mutproben
Raubbold (Brawler): +1 auf Nahkampfstärke

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren; Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)

DEMOLITION

2	6	2	3*
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	5* ↑	Nahkampf (Melee)	+0	3
Größe (ER)	2			
Reparieren (Repair)	4*(3) ↑			

WEAPONS

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

Frag Grenade Range: 2 Wpn Str 3
x3; 1 Angriff auf alle Ziele unter der Schablone

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Sprengstoffe (Demolition): Granaten; Reparaturprobe um Minen zu entschärfen
Tollkühn (Heroic): +1 auf alle Proben wenn > 1 Karte entfernt

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren; Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)

SNIPER

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

Mut (Courage)	5 ↑	Nahkampf (Melee)	+0	3
Größe (ER)	2			
Reparieren (Repair)	7 (6) ↑			

WEAPONS

LRK FN: 5 Wpn Str 4
1 Angriff auf 1 Ziel; nur weite Distanz
CCM - Load & Aim: Zwei Runden zwischen Schüssen

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

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Meisterschütze (Crackshot): 1 automatischer Treffer je Partie
Verbergen (Stealth): -1 MP; wie Teildeckung (Half Cover) behandeln

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren; Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)



BREACHER

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

Mut (Courage)	4 ↑	Nahkampf (Melee)	+1	3
Große (ER)	2			
Reparieren (Repair)	4 (3) ↑			

WEAPONS

Carbine **FN: 7** *Wpn Str 2*
Nahkampf/Kurz - 2 Angriffe auf 1 Ziel;
weit - 1 Angriff auf 1 Ziel
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN

Aperture Charge **Range: M**
x1; Erzeugt eine 3cm breite Bresche
in maximal 2,5cm starker Wand

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Pförtner (Doorman): -1FN beim eintreten;
Mörder! (They Shot Bill): wird ein Verbündeter innerh. einer Karten-Länge getötet, greife sofort an

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren;
Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)