



COMPOUND

Nahkampfbereich 2"

BEW	TAK	SCHF	VER	RÜS	EIN
5"/7"	5	2/6"	3+	1	2/4

T
1 2

1 T >> NG 2 NG

CHARAKTERSPIELZUG	KST	RW	ZON	ANH	EPZ
-------------------	-----	----	-----	-----	-----

<i>Chemical Resist/ Chemischer Widerstand</i>	1	4"	-	✓	✗
---	---	----	---	---	---

Das Ziel-Modell ignoriert den ersten **Gift**- oder **Brennen**-Zustand, den es in diesem Zug erleidet.

<i>Horrific Odour/ Übler Gestank</i>	1	S	Aura 6"	✓	✓
--	---	---	------------	---	---

Solange sie sich innerhalb dieser Aura befinden, müssen gegnerische Modelle [1] Einfluss zusätzlich ausgeben, um einen **Schuss** durchzuführen.





COMPOUND

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Rush Keeper/Vorstößbrecher

Solange sich dieses Modell innerhalb von [4"] um einen befreundeten **Torpfeiler** befindet und ein gegnerisches Modell sein **Vorrücken** innerhalb von [6"] um dieses Modell beendet, darf dieses Modell, sofern es nicht verwickelt ist, sofort einen **Sturmangriff** gegen das gegnerische Modell durchführen. Vorstoßbrecher darf nur einmal pro Zug ausgelöst werden.

Noxious Death/Giftiger Tod [Impuls 3"]

Wenn dieses Modell während der Aktivierungsphase den Zustand **Ausgeschaltet** erleidet, erleiden alle anderen Modelle innerhalb des Impulses [3] SDN und den Zustand **Gift**.

Gluttonous Mass/Gefräßige Masse

Das erste Mal in jedem Zug (außer während des **Vorrückens**), wenn dieses Modell von einem gegnerischen **Angriff** oder Charakterspielzug getroffen wird, der dieses Modell anvisiert, wird der **Angriff** oder Charakterspielzug ignoriert.

