# Killjoy



Representando a Alemanha, Killjoy é uma Sentinela que defende posições-chave com uma variedade de invenções, cada uma delas desenvolvida para punir qualquer atacante burro o suficiente para não bater em retirada.

# Habilidades

## Nanoenxame (C)

Máximo de Cargas: 2  
Custo:  200

**EQUIPE** uma grana Nanoenxame.  
**DISPARE** para lançar a granada. Ao atingir uma superfície, a Nanoenxame fica oculta.  
**ATIVE** a Nanoenxame para acionar um enxame de nanorrobôs que causam dano.

## Robô de Alarme (Q)

Máximo de Cargas: 1  
Custo:  200

**EQUIPE** um Robô de Alarme oculto.  
**DISPARE** para ativar um robô que persegue os inimigos que entram no alcance. Ao se aproximar do alvo, o robô explode, causando dano e aplicando Vulnerável  
**SEGURE EQUIPAR** para retirar um robô enviado.

## Torreta (E)

Máximco de Cargas: 1  
Custo: Sem Custo

**EQUIPE** uma Torreta.  
**DISPARE** para ativar uma torreta que atira em inimigos em um cone de 180º  
**SEGURE EQUIPAR** para retirar a torreta ativada

## Confinamento (X)

Custo: 7 orbes ou eliminações ou spike plant ou spike defuse

**EQUIPE** o dispositivo de Confinamento  
**DISPARE** para ativá-lo. Após 13 segundos para a ativação, o dispositivo detém todos os inimigos no raio de alcance por 8 segundos. O dispositivo pode ser destruído pelos inimigos.