



MERCS ist kein Tabletop Spiel bei dem man sich einfach zurücklehnt und den Gegner quer über die Spielfläche beschießt - nur eine solide Spieltaktik führt zum Sieg. In zu vielen Tabletop-Spielen entscheidet allein der Armeeaufbau über Sieg und Niederlage, weniger was du während einer Partie mit deinen Modellen anstellst. MERCS ist nicht diese Art Tabletop-Spiel.

Der Kampf beginnt und endet mit der Bewegung. Einfach drauf losballern kann jeder - nur Überlebenskünstler wissen wann man schießen und wann man lieber abwarten sollte. Nur wer eine solide Taktik mit den Stärken seiner Truppen verbindet, wird in MERCS Erfolg haben.

Erstens: lerne taktisch zu denken! Nutze Deckungsfeuer und bleibe in Bewegung; halte deine Einheit zusammen ohne dem Gegner ein saftiges Ziel für dessen Granaten zu bieten.

Zweitens: wisse um die Vor- und Nachteile deines MegaCons! Jedes MERCS-Team hat seine eigenen Stärken - erlerne sie und passe deine Taktik an, um das Beste aus deinen Möglichkeiten zu machen.

Drittens: nimm Dir die Beispiele aus diesem Buch zu Herzen! MERCS macht es Dir sicher nicht leicht etwas zu treffen, belohnt aber eine überlegene Taktik sowie das Ausmanövrieren des Gegners.

## **VORBEREITUNG**

MERCS ist ein Skirmish Tabletop-Spiel, bei dem kleine Teams in beengtem und unübersichtlichem Gelände aufeinander treffen und nicht gleich ganze Armeen. MERCS-Einheiten sind speziell ausgebildete, fünfköpfige Sicherheits- und Aufklärungstrupps, die eher für Kämpfe auf kurze Distanz geeignet sind; große Schlachtfelder sind Panzern, Luft-Boden- und Luft-Luft-Waffen vorbehalten. Um die für MERCS typischen Nahkampfsituationen angemessen darzustellen, sollte auf einer 60 mal 90 Zentimeter messenden Fläche gespielt werden.

MERCS-Teams kämpfen oft in verkehrsreichen und unübersichtlichen urbanen Gebieten. Stell also sicher, dass es ausreichend Gebäude und Deckung auf dem Schlachtfeld gibt. Die gegnerischen Teams sollten einander in der ersten Runde nicht sehen können, sofern ein Szenario nichts Anderes vorgibt. Es soll immer eine ungestörte erste Bewegungsphase möglich sein.

### DIE TRUPPENZUSAMMENSTELLUNG

Jeder Spieler wählt fünf MERCS Archetypen, um sie seinem Trupp aufzunehmen. Hierbei gilt es Folgendes zu beachten: jeder MERCS Archetyp darf nur einmal gewählt werden, kein Archetyp muss ausgewählt werden. Ein CCC Spieler beispielsweise darf nicht zwei Incinerator mitnehmen; andererseits können Spieler darauf verzichten einen Assault Leader mitzunehmen - obwohl das sicher keine weise Entscheidung ist.

#### **AUFSTELLUNG**

Die Spieler stellen abwechselnd ihre Miniaturen auf, der Startspieler wird dabei ausgewürfelt. Modelle dürfen überall, innerhalb einer Kartenlänge zur eigenen Spielfeldkante aufgestellt werden. Der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis stellt eine Figur auf, dann folgt der zweite Spieler usw. bis alle MERCS aufgestellt sind. Schließlich dürfen alle Spieler eine Figur umsetzen, der Spieler mit dem niedrigsten Würfelergebnis beginnt. Dies ist freiwillig und es darf durch das Umsetzen kein anderes Model verdrängt werden.



1

## DIE KARTE

### I. BEWEGUNGSPUNKTE (MOVEMENT POINTS - MP)

Ein MERCS-Modell kann sich je Bewegungspunkt eine Karte weit bewegen. Sie finden sich in der linken oberen Ecke der Profilkarte.

Bewegungspunkte können durch zwei Zahlen repräsentiert werden: dem Grundwert sowie einem modifiziertem Wert. Oft verfügen MERCS nur über einen Grundwert, der in einem großen roten Kreis

aufgeführt ist. Sollten die Bewegungspunkte durch persönliche Fähigkeiten modifiziert werden, erscheint ein zweiter, kleinerer Kreis neben dem Grundwert. Wenn vorhanden, wird dieser zweite Wert für Bewegungen genutzt.

### 2. REAKTION (REACTION)

Der Reaktionswert findet sich in der oberen rechten Ecke der Profilkarte. Gemeinsam mit dem Initiativewurf legt diese Eigenschaft die Handlungsreihenfolge fest. Sie dient zudem als Verteidigungswert in einem Nahkampf(H2H). Je höher der Wert, desto schwerer ist das Model im Nahkampf zu treffen.

### 3. KLASSE/ARCHETYP (CLASS/ARCHETYPE)

Zusammen mit dem Profilbild gibt diese Eigenschaft das Model an, welches zu dieser Karte gehört.

#### 4. MUT (COURAGE)

Der Mut kommt immer dann zum Tragen, wenn ein

MERCS unter Beschuss handeln möchte. Er ist von besonderer Bedeutung, wenn mit dem erweiterten Manöver Deckungsfeuer (ACM - Suppression) gespielt wird.

#### 5. NAHKAMPF (MELEE)

Der Nahkampfwert kann durch ein Pluszeichen und eine Zahl (+#), oder durch 2 Minuszeichen (--) repräsentiert werden. Er stellt einen Bonus auf einen Nahkampfangriff dar (siehe Nahkampf - H2H).

### **6. REPARIEREN (REPAIRING)**

Reparieren wird eingesetzt um eine ausgefallene Panzerung in Stand zu setzen, oder eine Falle zu entschärfen.

### 7. GRÖBE (ELEVATION RATING - ER)

Die Größe wird verwendet, um dreidimensionale Maße auf einer zweidimensionalen Spielfläche zu ermitteln. Der Wert ER1 entspricht einer Höhe von etwa 120 Zentimeter.

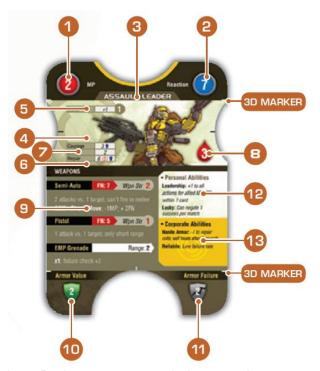
### 8. BLUT (BLOOD)

Blut repräsentiert die Anzahl an Verletzungen, die nötig sind, um einen MERCS auszuschalten. Die Eigenschaft wird auf der Karte durch einen Blutstropfen dargestellt.

#### 9. WAFFEN

Hier finden sich sämtliche Informationen zum Schadenspotential des Models. Der Bereich ist nach Waffen und Ausrüstung unterteilt:

a. Waffen Stärke (Weapon Strength - Wpn Str) = Wird zur Schadensermittlung genutzt.



- b. **Feuerwert (Firing Number FN)** = Der Grundwert des Modells ohne eventuell vorhandener Modifikationen.
- c. **Anmerkungen (Firing Note)** = Jede Sonderregel, die beim Einsatz der Waffe Anwendung findet.
- d. **Kampfmanöver (Combat Class Maneuver CCM)** = Besondere Aktionen, welche eine MERCS mit dieser Waffe durchführen kann.
- e. **Schablone (Firing Diagramm)** = Besondere Feuerzone, die bestimmt welche Ziele von einer Waffe getroffen werden. Sie wird durch MERCS-Karten dargestellt.
- f. **Wurfweite (Throw Range)** = Die Reichweite in Karten, die eine Ausrüstung geworfen werden kann(in der Regel geht es hier um Granaten).

### IO. PANZERUNG (ARMOR VALUE - AV)

Diese Eigenschaft bestimmt wie robust ein MERCS gepanzert ist. Der Wert findet sich auf einem Schild, in der linken unteren Ecke der Profilkarte. Je höher der Wert, desto besser ist ein MERCS gepanzert. Der niedrigste Panzerwert im Spiel ist null, der höchste ist vier.

#### II. PANZERUNGSAUSFALL (ARMOR FAILURE - AF)

Wenn ein MERCS einen Treffer einsteckt, wird eine Probe(Ausfallprobe) auf diese Eigenschaft abgelegt, um zu ermitteln ob der Beschuss möglicherweise zu einem Versagen der Panzerung führt. Der Wert für den Panzerungsausfall findet sich in der rechten unteren Ecke der Profilkarte und wird durch ein zerbrochenes graues Schild dargestellt.

### 12. PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN (PERSONAL ABILITIES - PA)

Alle MERCS verfügen über besondere Fähigkeiten, die so einzigartig sind, wie sie selbst. Diese Fähigkeiten können großen Einfluss auf den Ausgang eines Gefechtes haben. Sie finden sich in einer Box auf der rechten Seite der Profilkarte.

### 13. KONZERNFÄHIGKEITEN (CORPORATE ABILITIES - CA)

Konzernfähigkeiten befinden sich unterhalb der PA-Box. Wie für persönliche Fähigkeiten(PA), beschreibt die Karte knapp die Natur der Fähigkeit sowie ihren Einfluss auf Model und Spiel.

### MODIFIZIERTE EIGENSCHAFTEN

Wenn eine Eigenschaft durch eine persönliche-, oder eine Konzernfähigkeit verändert wird, findet sich der modifizierte Wert neben dem Grundwert in Klammern, oder in einem kleineren Kreis.

Ist eine Fähigkeit mit einem Sternchen (\*) gekennzeichnet, modifiziert nur unter bestimmten Umständen eine Eigenschaft. Die von ihr beeinflussten Eigenschaften werden auf die gleiche Weise hervorgehoben.

## **SPIELRUNDE**

Das Spiel wird über zahlreiche Spielrunden ausgetragen. Jede Runde besteht aus drei Phasen:

I. INITIATIVPHASE 2.AKTIONSPHASE 3. AUFFRISCHUNGSPHASE

## PHASE EINS: INITIATIVE

In der Initiativephase werfen die Spieler für jedes eigene Model einen W10, um die Aktivierungsreihenfolge zu bestimmen. Dabei wird vor jedem Wurf angesagt, für welches Model gewürfelt wird. Die Spieler dürfen nicht einfach alle Würfel gleichzeitig werfen und nach Bedarf zuordnen.

Beginne mit dem Model ganz links und wirf einen W10. Nach dem Wurf, platziere den Würfel bei dem Model, oder auf der Profilkarte und wiederhole den Vorgang für das nächste Model. Auf diese Weise arbeitest du dich von links nach rechts durch.

### **GLEICHSTÄNDE**

Das Model mit der höchsten Initiative (dem höchsten Würfelergebnis) aktiviert zuerst. Bei Gleichstand beginnt das Model mit der höchsten Reaktion, gefolgt vom Model mit der niedrigeren Reaktion. So lange bis alle mit gleichem Würfelergebnis aktiviert wurden.

#### **GLEICHZEITIGE AKTIVIERUNG**

Sollten die Reaktionswerte ebenfalls gleich sind, führt dies zu einer gleichzeitigen Aktion (Simultaneous Actions - SA). Gleichzeitige Aktionen haben eigene Regeln, die auf Seite 15 ausführlich erklärt werden.

## PHASE ZWEI: AKTION

In der Aktionsphase können drei Dinge passieren:

jedes Model führt in seiner Aktivierung entweder eine **Bewegen-**, **Kämpfen-**, oder **Halten-Aktion** aus.

#### **BEWEGEN**

Bewegungen basieren in MERCS auf den Profilkarten: ein Model kann sich je Bewegungspunkt (MP), eine volle Kartenlänge bewegen.

Das Model beginnt die Bewegung in dem großen Halbkreis am unteren Ende der Profilkarte. Es darf dann in einen beliebigen, der drei kleineren, Halbkreise bewegt werden und seine Ausrichtung dabei um bis zu 90° ändern. Jede Änderung der Ausrichtung größer 90° erfordert einen zusätzlichen Bewegungspunkt (MP). Es empfiehlt sich daher die Front der Basis zu kennzeichnen.



### DIE KARTE IN 3D GELÄNDE

In dichtem 3D Gelände kann es notwendig werden, die Karten auf Ihre Kante zu stellen und die Markierung in den Halbkreisen zu nutzen (siehe Abbildung auf Seite 2). In diesem Fall funktioniert die Karte wie ein herkömmliches Messinstrument. Spieler bewegen das Model vor die Linien, die sich an der Kartenseite befinden. Diese repräsentieren den vorderen sowie die seitlichen Kreise der Profilkarte.

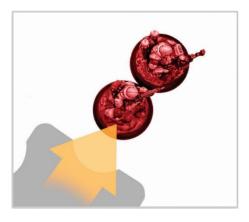
#### IN DECKUNG SPRINGEN (SNAP TO COVER - 52C)

Ein Model, welches sich innerhalb von 30mm (der Breite einer MERCS Basis) zu einer Deckung befindet, kann an diese heranrücken. Dies stellt die Fähigkeit eines trainierten Soldaten dar, schnell die verbliebene Entfernung zu überbrücken, seine Aufgabe zu erfüllen und schließlich in Deckung zu springen.

In Deckung springen ist eine ausgesprochen flexible Spielmechanik innerhalb MERCS. **S2C ist eine Bewegung, stellt aber keine Bewegungsaktion dar** und verbraucht daher keinen Bewegungspunkt.







Ein Model kann nur einmal in einer Bewegungskette S2C einsetzen. Es kann vor, inmitten oder nach einer Aktion eingesetzt werden. Das Model darf seine Ausrichtung dabei nicht ändern.

Mit S2C kann man auch aus der Deckung springen und einen Gegner am Ende eines Korridors beschießen. Umgekehrt kann man auch zunächst einen Korridor hinab schießen und anschließend hinter einer Ecke Schutz suchen.

#### **ZURÜCKWEICHEN (BACKPEDALING)**

Wenn nötig, können MERCS sich auch rückwärts bewegen. Allerdings ist dies teuer. Eine Bewegung gilt als Zurückweichen, wenn die Karte im hinteren 180° Winkel des Modells angelegt wird. Dabei handelt es sich nicht um einen Kopflosen Sprint, sondern um einen geordneten Rückzug mit der Waffe im Anschlag. Zurückzuweichen kostet ein Model zwei Bewegungspunkte (MP): das bedeutet, dass einige Modelle sich nicht rückwärts bewegen können.

#### UNFREIWILLIGE BEWEGUNG

Es gibt Gelegenheiten, in denen Modelle sich gegen ihren Willen bewegen müssen. Wenn ein Effekt dazu führt, dass sich ein oder mehrere Modelle unfreiwillig bewegen müssen, dann führe diese Bewegung sofort für alle betroffenen Modelle durch. Unfreiwillige Bewegungen betreffen MERCS mit ausgefallener Panzerung ebenso wie solche, deren Panzerung intakt ist. Die Modelle werden in gerader Linie vom auslösenden Effekt fortbewegt. Der Besitzer der betroffenen Figuren führt diese Bewegung aus.

Sollte ein Model sich bewegen müssen, dies aber nicht können, verliert es sofort einen Blutpunkt (Blood) und muss eine Ausfallprobe(AF) für seine Panzerung ablegen. Es ist möglich, dass ein Model als Folge der unfreiwilligen Bewegung stürzt. Die Auswirkungen eines Sturzes werden im folgenden Abschnitt beschrieben.

#### HÖHENSTUFEN UND BEWEGUNG

Höhenunterscheiden überwinden ist etwas komplizierter, als das Model einfach eine Kartenlänge weit zu bewegen. Da Tabletop Gelände nur selten leichte Gefälle und Anstiege aufweist (im Fall der MERCS-Spielmatten und Geländekarten ist es einfach nur flach), muss ein Model einen vollen Bewegungspunkt(MP) einsetzen, um eine Ebene hinauf oder hinunter zu steigen. Hierzu rückt das Model an den Rand des Geländestücks heran und bleibt dort stehen. Das Überwinden des Höhenunterschiedes erfordert einen weiteren Bewegungspunkt. Ein Model darf sich weniger als eine volle Kartenlänge bewegen, wenn seine Bewegung am Rande eines Höhenunterschiedes endet.

MERCS können keinen Höhenunterschied überwinden, dessen Höhenstufe(ER) größer als ihre Bewegungspunkte(MP) ist. Treppen, flache Hänge sowie persönliche Fähigkeiten(PA) können diese Einschränkung aufheben.

### **STÜRZEN**

Ein MERCS Soldat kann unfreiwillig über eine Kante getrieben werden und stürzen. Wird ein Model zum Fallen gezwungen, erleidet es einen Blutpunkt Schaden für jede Höhenstufe über seiner Panzerung. Anschließend wird eine Ausfallprobe (AF) durchgeführt.

Hechtet ein Model freiwillig von einem Balkon, ist auch dies ein Sturz für den die gleichen Regeln gelten.

#### KLETTERN

Standard-28mm-Gebäude haben oft mehrere Stockwerke, aber keinerlei Treppen. In der Regel entspricht ein Stockwerk der Höhenstufe 3 (ER3). MERCS, die über eine Grundbewegung von 3 MP verfügen, können ein Stockwerk erklimmen ohne Treppen zu benötigen<sup>1</sup>.

Sollten Treppen vorhanden sein, ist es nicht nötig zu klettern und MERCS können ein Stockwerk unbehindert betreten.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Diese Einschränkung existiert im gedruckten Regelwerk in dieser Form nicht. Demnach darf jedes Model klettern (A. d. Ü.).

#### BEWEGEN IN 2D GELÄNDE

Es gelten folgende Einschränkungen für die Bewegung in 2D Gelände:

Miniaturen können sich nicht durch 2D Terrain hindurchbewegen. Anders formuliert: es ist nicht möglich die Karte auf einem Geländestück zu platzieren und das Model in einen Kreis zu versetzen, zu dem es keine Sichtlinie hat.

Eine Karte darf nur dann auf einem 2D Geländestück platziert werden, wenn die Bewegung nicht darüber hinweg führt.

### **BEWEGUNGSBEISPIEL**









Richtig

## KAMPFAKTIONEN

Mit Ausnahme von Bewegen und Halten (Hold), gelten alle Aktionen auch immer als Kampfaktionen. Es kann sich dabei um so einfache Dinge, wie das Abfeuern einer Schusswaffe handeln, oder um komplexe Handlungen wie den Einsatz eines Kampfmanövers (CCM). Auch erweiterte Manöver (ACM) sind Kampfaktionen, ebenso wie Nahkampfangriffe(H2H) und das Verwenden von Reparatur- und Erste-Hilfe-Sets.

#### **KAMPE**

Kampf steht im Mittelpunkt jedes Tabletop-Spiels - MERCS bildet da keine Ausnahme. Das Kampfsystem ist ausgeklügelt und schnell. In MERCS ist ein Würfelwurf dann erfolgreich, wenn er gleich oder höher als der Zielwert ist. In jedem Kampf gilt es zunächst den Feuerwert(Firing Number -FN) zu ermitteln.

### **FEUERWERT (FIRINGNUMBER - FN)**

Der Feuerwert ergibt sich aus der Bewaffnung des schießenden MERCS. Jeder Fernkampf beginnt mit dieser Zahl, welche dann durch Bewegung, Deckung, Distanz, Höhenunterschied und Position modifiziert wird.

Nimm dir für deine ersten Spiele Zeit und lege besonderen Wert darauf, die Treffermodifikationen richtig anzuwenden. Unerfahrene Spieler werden oftmals versäumen Boni auszunutzen, die durch das Gelände, oder Persönliche Fähigkeiten(PA), wie Anführer (Leader), Tollkühn (Heroic) und Adlerauge (Eagle Eye) entstehen.

### REICHWEITE (DISTANCE)

Aufgrund der fortschrittlichen Bewaffnung des MERCS Zeitalters, sind Reichweiten eine einfache Angelegenheit. Es gibt genau drei: **Nahkampf**, **Kurz** und **Weit**. Sollte das Ziel sich zwischen zwei Reichweiten befinden, so gilt es als in der kürzeren der beiden.

### NAHKAMPFDISTANZ(MELEE)

Die Nahkampfdistanz entspricht der Breite einer MERCS-Basis (30mm). Ist der Angreifer innerhalb einer Basis zum Ziel, befindet er sich mit diesem im Handgemenge. Er kann eine Nahkampfattacke (H2H) ausführen, sofern er über einen Nahkampfwert (Melee) verfügt. Er darf auch eine Schusswaffe abfeuern, wenn sie im Nahkampf verwendet werden kann. Die meisten Primärbewaffnungen können jedoch auf so kurze Distanz nicht mehr abgefeuert werden. Du solltest dies überprüfen ehe Du würfelst.

#### KURZE DISTANZ(SHORT)

Befindet sich ein Model nicht im Nahkampf, aber innerhalb einer Kartenlänge zum Ziel, befindet es sich in kurzer Distanz. Für Angriffe aus kurzer Distanz gilt einen Bonus von minus zwei auf den Feuerwert (-2FN). Die meisten Nahkampfwaffen sowie Scharfschützengewehre(Long Range Kill Weapon - LRK) können nicht auf kurze Distanz eingesetzt werden.

### WEITE DISTANZ(LONG)

Weite Distanz ist jede Entfernung, die größer als die kurze Distanz ist. Auf diese Distanz abgefeuert Waffen erhalten keine Entfernungsmodifikation. Waffen für den Nahkampf und kurze Distanz (wie Pistolen), können nicht auf weite Distanz eingesetzt werden.







Nahkampf (Melee)	1 Miniaturen-Basis	-2FN; nur Nahkampfwaffen und Waffen kurzer Reichweite
Kurz (Short)	< 1 Karte	-2FN; Keine LRK Waffen
Weit (Long)	> 1 Karte	Keine Waffen kurzer Reichweite

### **DECKUNG(COVER)**

Deckung ist jedes Hindernis, welches die Sicht auf das Ziel einschränkt. Mauern, Hügel, Autos, Gebäudeecken, Geröll, Fässer, Sandsäcke, sogar andere MERCS können als Deckung genutzt werden.

MERCS Miniaturen haben dynamische Posen: sie stehen nicht einfach still. Bezogen auf Sichtlinien nimmt ein MERCS Model daher einen zylindrischen Raum, von der Breite seiner Basis ein. Die Höhe des Zylinders entspricht der Größe des Models. In der Regel Höhenstufe zwei (ER2).

Es gibt drei Deckungsstufen: Voll-, Teil- und keine Deckung.

-	

Volldeckung (Full Cover)	+3 FN
Teildeckung (Half Cover)	+1 FN
Keine Deckung (No Cover)	-1 FN

Volle Deckung bedeutet, dass auf ein Ziel gefeuert werden kann, obwohl es nicht sichtbar ist. Sie erhöht den Feuerwert um drei (+3FN) und wird nur in Ausnahmefällen angewandt.

#### **VOLLDECKUNG**

Volldeckung existiert aus drei Gründen: KemVar, Keizai Waza sowie Schablonenwaffen.

Aufgrund ihres aktiven Tarnsystems(Active Camouflage AC) erhalten KemVar, den Bonus für Volldeckung bereits wenn sie sich in Teildeckung befinden.

Keizai Waza können die Deckung eines Ziels um eine Stufe herabsetzen. Mit der Ausnahme von Keizai Waza kann niemand auf ein Ziel in Volldeckung feuern.

Befindet sich ein Model im Feuerbereich einer Schablonenwaffe kann es von dieser auch dann getroffen werden, wenn es durch andere Modelle vollständig verdeckt wird. Es steht dann in Volldeckung.

#### **HINDERNISSE**

Es gibt einen Unterschied zwischen Deckung und Hindernissen:

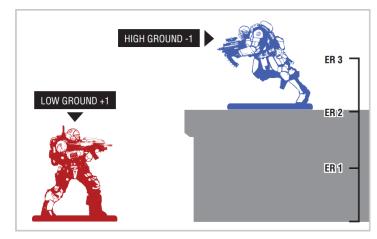
Deckung ist eine Barriere über die hinweg ein Ziel angegriffen werden kann.

Hindernisse hingegen sind Barrieren, die einen Angriff vollständig unterbinden. Gelände welches das Ziel komplett verdeckt gilt als Hindernis. Hindernisse blockieren ebenfalls Schaden, der von Flächenwaffen verursacht würde.

### HÖHENSTUFEN IM KAMPF

Erhöhtes Gelände verändert den Feuerwert(FN), unabhängig davon ob es sich um eine natürliche Begebenheit, oder um ein Bauwerk handelt. Ziele sind leichter zu treffen, wenn sie von einem erhöhten Standpunkt aus beschossen werden. Umgekehrt ist es schwerer ein Model zu treffen, das höher steht als man selbst.

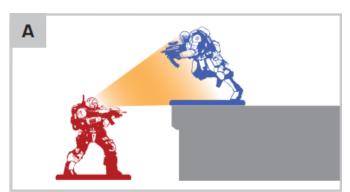
MERCS kann ebenso gut mit 3D-, wie mit 2D Gelände gespielt werden. Alle MERCS haben eine in Höhenstufen(ER) angegeben Größe: eine



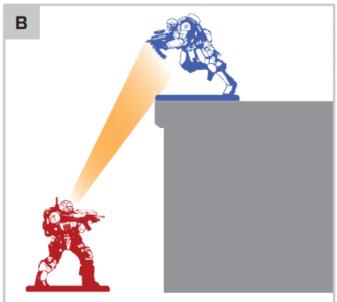
Höhenstufe entspricht grob 120 Zentimeter. Wird sowohl mit 2D, als auch mit 3D Gelände gespielt, hat ein Stockwerk standardmäßig Höhenstufe 3(ER3).

Schütze steht tiefer (Low Ground)	+1 FN
Schütze steht höher (High Ground)	-1 FN

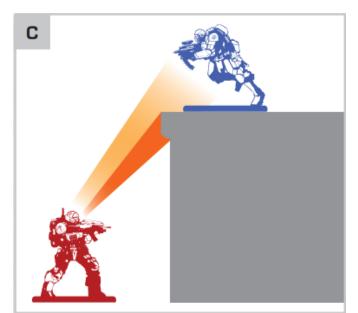
#### HÖHENUNTERSCHIEDE UND DECKUNG



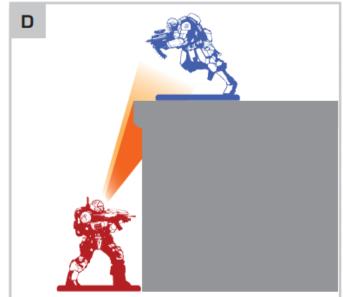
Keiner der beiden MERCS erhält in dieser Situation Deckung. Boni und Mali für die Höhenstufen werden wie gewohnt angewandt.



Ähnlich wie in Beispiel A, erhält keiner der MERCS in dieser Situation Deckung. Auch hier werden Boni und Mali für die Höhenstufen wie gewohnt angewandt.



Der erhöht stehende MERCS befindet sich in Teildeckung, da die Gebäudekante ihn teilweise verdeckt. Der tiefer stehende MERCS bekommt diesen Bonus nicht, da die Gebäudekante von dem höher stehenden MERCS "gehalten" wird.



In diesem Fall erhalten beide MERCS Deckung. Boni und Mali für die Höhenstufen werden wie gewohnt angewandt.



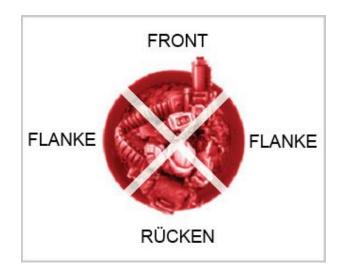
#### **POSITION**

Abhängig von der Position zum Ziel gelten zusätzliche Modifikationen für den Feuerwert(FN). Die Ausrichtung zum Ziel bedeutet mehr als nur eine freie Sichtlinie zu haben. Zwei positionsbedingte Modifikationen sind möglich: **Flanke** und **Rücken**.

Flanke (Flank)	-1 FN und +1 Waffenstärke
Rücken (Rear)	-2 FN und +2 Waffenstärke

#### RÜCKEN

Rückenattacken sind selbsterklärend und einfach zu bestimmen: steht das angreifende Model im hinteren 90° Winkel des Zieles, gilt die Attacke als ein Angriff in den Rücken.



#### FLANKE

Ein Flankenangriff ist schwieriger zu verwirklichen: ein Angriff von der Seite wird zu einem Flankenangriff und es gelten die entsprechenden Modifikationen, wenn das Ziel im Nahkampf mit einem anderen Model steht. Zudem muss sich der Angreifer eindeutig im 90° messenden Seitenbereich des Zieles befinden und eine freie Sichtlinie haben.

#### **TARNUNG**

Ein Model erhält Tarnung durch die Persönliche Fähigkeit Verbergen, oder eine Konzernfähigkeit wie KemVars Aktive Tarnung (Active Camouflage - AC).

Eine Einheit mit Verbergen kann sich freiwillig langsamer bewegen, um den Bonus für Teildeckung zu erhalten. KemVars Aktive Tarnung(AC) ist nicht auf Teildeckung beschränkt: die Deckungsstufe eines Caes de Guerra wird stets um eins erhöht, kann jedoch nie größer als Volldeckung werden.

Verbergen(Stealth)	-1MP, gewährt Teildeckung
Aktive Tarnung(Active Camouflage)	erhöht vorhandene Deckung um eine Stufe, Max=Volldeckung

### AUF EIN BEWEGTES ZIEL FEUERN

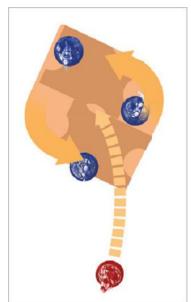
Auf ein bewegtes Ziel zu feuern unterliegt besonderen Modifikationen, die ausschließlich bei gleichzeitiger Aktivierung zu tragen kommen. Dies wird ausführlich in der Sektion für gleichzeitige Aktionen(SA) erläutert (siehe Seite 15). Da es aber um Bewegung geht, wird die Modifikation hier aufgeführt.

Bewegtes Ziel	(Moving Target)	+1 FN
Domograda Lidi	(iviovilly largot)	

#### **GRANATEN**

Es gibt viele verschiedene Granatentypen, von denen aber nur wenige Blutungen verursachen. Die meisten Granaten verfügen über keinen Feuerwert(FN), da sie alle Ziele(Freund wie Feind) in ihrem Explosionsradius automatisch treffen. Wie alle Waffen, haben auch Granaten einen Stärkewert(WpnStr). Im Gegensatz zu anderen Waffen haben sie zudem eine Reichweite und stehen einem MERCS nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung.

Die Reichweite einer Granate wird in Kartenlängen gemessen: sie wird auf der Profilkarte durch den Reichweitenpfeil und eine Zahl angegeben. Einige Granaten werden von einem Granatwerfer abgefeuert und nicht geworfen. Für diese gilt ebenfalls, dass ihre Reichweite in Kartenlängen gemessen wird, zusätzlich haben sie einen Feuerwert(FN). Auch ein Granatwerfer kann auf den Boden zielen: der Feuerwert hierfür ist vier (FN5 – 1FN für fehlende Deckung).



Es gelten alle MERCS als getroffen, die sich im Explosionsradius der Granate aufhalten. Zwei längsseits aneinander gehaltene MERCS Karten ergeben die Granatenschablone. Der Angreifer darf die Schablone über dem Ziel beliebig drehen, um mögliche Treffer zu ermitteln.

Nachdem alle Treffer ermittelt wurden, vergleiche wie gewohnt die Stärke(WpnStr) der Granate mit der Panzerung(AV), um Blutungen zu ermitteln.

#### ZIELEN UND SICHTLINIE(LINE OF SIGHT - LOS)

Eine Granate kann nicht an eine Stelle geworfen werden, welche der Angreifer nicht sehen kann. Es ist jedoch möglich eine Granate so auf eine freie Stelle zu werfen, dass ein Ziel hinter einem Hindernis von der Explosion betroffen ist. Es ist dafür jedoch nötig, dass mindestens ein anderes Teammitglied das eigentliche Ziel sehen kann.

#### AUF VERBÜNDETE ZIELEN

Sofern ein Angriff nicht mit einer Schablonenwaffe erfolgt, können Teammitglieder einander nicht verletzen. Schablonenwaffen können Freund wie Feind verletzen, oder ausschalten sowie deren Panzerung beschädigen. Jeder Verbündete im Feuerbereich wird wie jedes andere Ziel behandelt: berücksichtige bei der Berechnung des Feuerwertes(FN) alle Modifikationen (einschließlich persönlicher Fähigkeiten) und führe dann den Trefferwurf durch.

### NAHKAMPF (HAND TO HAND - H2H)

Modelle innerhalb einer Basenlänge zueinander sind miteinander im Handgemenge, wenn sie einen Nahkampfwert (Melee) besitzen. Auch mit einem Nahkampfwert null (Melee 0), kann der MERCS einen Angriff führen. Fehlt er jedoch gänzlich, ist dem MERCS kein Nahkampfangriff möglich. Je höher der Nahkampfwert, desto besser kann ein Model zuschlagen.

### TREFFERWERT(FN) IM NAHKAMPF

Im Nahkampf entspricht der Trefferwert(FN) des Angreifers, dem Reaktionswert des Zieles. Sollte es Modifikationen aufgrund der Position von Angreifer und Verteidiger zueinander geben, so werden diese auf die Reaktion angewandt und der Trefferwert wird entsprechend angepasst. Auf diese Weise simuliert MERCS, dass schwer gepanzerte Truppen weniger wendig sind und es ihnen nicht möglich ist schnellen Schlägen auszuweichen.

Sobald der Trefferwert(FN) ermittelt wurde, würfelt der Angreifer einen W10 und addiert seinen Nahkampfwert. Das Ziel ist getroffen wenn das Ergebnis gleich, oder höher dem Trefferwert(FN) ist. Wie bei jedem Kampf werden dann Blutpunktverluste(Blood) ermittelt und Ausfallproben(AF) abgelegt.

### **SCHADEN ERMITTELN**

Schaden wird in MERCS Blutung(Blood) genannt. Er wird nach einer erfolgreichen Fern- oder Nahkampfattacke ermittelt.

Die Formel ist einfach:



### WAFFENSTÄRKE (WPN STR)

Die Waffenstärke findet sich auf der Profilkarte in einem Salvensymbol, neben der Abkürzung *WpnStr*. Dieser Wert wird zusammen mit der Panzerung verwendet, um Blutungen zu bestimmen und kann durch die Position oder aufgrund persönlicher Fähigkeiten(PA) verändert werden.



#### PANZERUNG (ARMOR VALUE - AV)

Der Wert der Panzerung befindet sich auf einem grünen Schild in der linken unteren Ecke der Profilkarte. Gemeinsam mit der Waffenstärke wird sie genutzt, um Blutungen zu bestimmen. Der höchste Panzerungswert im Spiel ist vier.

Die Formel zur Schadensermittlung ist unkompliziert: Ist die Waffenstärke gleich oder größer der Panzerung, wird pro Erfolg ein Blutpunkt abgezogen. Die Anzahl der Blutpunkte hängt dabei nicht von der Differenz zwischen Waffenstärke und Rüstungswert ab, sondern ergibt sich allein aus Art und Anzahl erfolgreicher Angriffe, welche die Panzerung des Ziels übertreffen.

Mit wenigen Ausnahmen, wie beispielsweise die Attacke des KemVar Assassinen(Charge PA), kann ein Angreifer nur eine Blutung je Attacke verursachen. Die Möglichkeit des Angreifers mehr Schaden zuzufügen, ergibt sich aus der Anzahl seiner Attacken: je mehr Würfel bei einem Angriff geworfen werden, desto besser stehen seine Chancen Blutungen zu verursachen.



#### **BLUT (BLOOD)**

Der Blutwert (Blood) repräsentiert das Leben, welches noch in einem Soldaten steckt. Er wird auf der Profilkarte durch einen leicht zu identifizierenden Blutstropfen dargestellt. Du kannst den aktuellen Stand mit Blutungsmarker festhalten, die du auf die Karte, oder an das Model legst.



### AUSFALL DER PANZERUNG (ARMOR FAILURE - AF)

Unabhängig davon ob und wie viele Blutungen ein MERCS erhält, führt er eine Ausfallprobe für seine Panzerung durch. Wirf hierzu einen W10 je Treffer: sind die Ergebnisse der Probe größer oder gleich seines (gegebenenfalls) modifizierten Wertes für den Panzerungsausfall(AF), hält

die Panzerung stand und es geschieht nichts. Bei einem Fehlschlag reduziert sich der Bewegungswert des MERCS um zwei und seine Panzerung um einen Punkt (-2MP, -1AV).

Panzerungsausfälle sind nicht kumulativ. Wird ein Ziel von mehreren Angriffen getroffen, ist es nicht nötig weitere Ausfallproben abzulegen, wenn die Panzerung bereits ausgefallen ist. Panzerungsausfälle greifen erst nachdem die Salve eines Angriffes endet. Weitere Treffer werden also nicht mit der verringerten Panzerung verrechnet.

Verfügt der Kämpfer über keine Panzerung, so entfällt die Probe.

### **ERSTE HILFE SETS (MEDKITS)**

Erste Hilfe Sets sind der einzige Weg verlorenes Blut zu regenerieren. Nur Sanitäter(Medics) sind für die Schlachtfeldversorgung ausgebildet. Nicht alle MegaCons statten ihre Trupps mit einem Sanitäter aus - sie sind daher typischerweise ein Hauptziel des Gegners. Stell also sicher, dass du auch alle Erste Hilfe Sets deines Sanitäters benutzen kannst.

Ein Sanitäter muss sich innerhalb einer Basenlänge zu einem befreundeten Model befinden, um es behandeln zu können. Dies kostet ihn seine Aktion für diese Runde.

### REPARIEREN (REPAIRING)

Es gibt zwei Wege einen MERCS nach dem Ausfall seiner Panzerung wieder in Bewegung zu bringen: durch Reparieren(Repair), oder durch den Einsatz eines Reparatursets(Repair Kit). Gelingt die Reparaturprobe, oder wird ein Reparaturset benutzt, funktioniert der MERCS augenblicklich wieder normal: Bewegung und Panzerung sind wieder voll hergestellt. Sollte er in der laufenden Runde noch nicht an der Reihe gewesen sein, kann er sich in seiner Aktivierung wieder normal bewegen.

Der Wert für Reparieren(Repair) entscheidet über den Erfolg, oder Misserfolg eines Reparaturversuches der eigenen Panzerung, oder der eines Kameraden. Wie bei allen anderen Proben auch, muss das Ergebnis der Reparaturprobe gleich oder höher dem Zielwert sein. Persönliche Fähigkeiten wie Anführer (Leadership), oder Heldenhaft (Heroic) können das Ergebnis beeinflussen.

Reparatursets funktionieren nach dem gleichen Prinzip wie Erste Hilfe Sets: der Mechaniker muss sich innerhalb einer Basenlänge zu einem befreundeten Model befinden und eine Aktion aufwenden.

### KAMPFMANÖVER (COMBAT CLASS MANEUVER - CCM)

CCM sind einfache Manöver, die einer bestimmten Klasse zugeordnet sind. Manchmal handelt es sich dabei um Eigenschaften, die ein integraler Bestandteil der Klasse sind. In anderen Fällen sind es Bonusfähigkeiten, deren Einsatz optional ist.

### **VORRÜCKEN & FEUERN (MOVE & FIRE)**

Dies ist ein optionales Kampfmanöver. Es gibt keine feste Reihenfolge für dieses Manöver: ein Model kann daher zunächst vorrücken und dann feuern, oder umgekehrt. Der Vorteil dieses Manövers besteht in der Fähigkeit in derselben Runde zu schießen und vorzurücken. Es hat jedoch den Nachteil, dass beide Aktionen erschwert sind.

Die Bewegungspunkte des Models werden um eins reduziert(-1MP), zusätzlich wird der Feuerwert um zwei erhöht(+2FN). Dies macht Schüsse schwierig, es sei denn, die Bewegung bringt das Model in eine bessere Reichweite oder Position.

Vorrücken &	-1MP, +2FN	beliebige
Feuern		Reihenfolge

#### SICHERN & DURCHLADEN (SET & RIP)

Sichern & Durchladen ist ein Kampfmanöver schwer bewaffneter Modelle(Heavy Assault MERCS) und ist erforderlich wenn der Soldat seine Primärwaffe abfeuern will. Da seine Waffe so viel Munition verschießen kann und dabei einen enormen Rückstoß erzeugt, muss der Soldat eine Runde lang verharren, um sich mit Bodenankern zu sichern. Sobald das geschehen ist kann er in seinem 180° messenden Frontbereich die Hölle entfesseln. Jede Bewegung, sei es in Deckung springen(S2C), oder eine freie 90° Drehung lösen die Verankerung und das Model muss erneut eine Runde aufwenden, um sich zu sichern.

Panzerungsausfälle schränken die Fähigkeit des Schützen sich zu sichern ebenso wenig ein, wie sie ein erneutes Sichern notwendig machen. Eisgranaten(Ice Grenades) können ein Model zwar davon abhalten sich zu sichern, zwingen ein einmal gesichertes Model aber nicht zum erneuten sichern.

#### LADEN & ZIELEN (LOAD & AIM)

Laden und zielen ist ein, für
Scharfschützen(Sniper) notwendiges
Kampfmanöver. Zwischen ihren Schüssen
vergehen im Schnitt zwei Kampfrunden. Einige
persönliche Fähigkeiten(PA) können diese Dauer
reduzieren. Während dieser Auszeit können
Scharfschützen sich bewegen, mit Objekten
interagieren und sogar eine Zweitwaffe abfeuern.

Ist das Laden & Zielen Manöver nicht bei der Waffe des Scharfschützen aufgeführt, unterliegt sie auch nicht dessen Nachteilen.

Laden &	2 Runden zwischen Schüssen
Zielen	

#### LADEN ODER ZIELEN (LOAD OR AIM)

Des Gleichen erfordert ein Laden, oder Zielen Manöver vom Model eine Runde zwischen den Schüssen. Anders als Laden & Zielen, beziehen sich Laden oder Zielen nur auf die jeweils genannte Aktion.

In manchen Fällen muss der Spieler den Munitionstyp ansagen, den das Model mit dem Laden Manöver einsetzt. Die verwendbaren Munitionstypen sind zudem beschränkt. Es daher wichtig ist die verfügbare Munition geschickt einzusetzen, um das volle Potential eines Soldaten auszuschöpfen.

Laden	1 Runde zwischen Schüssen
Zielen	1 Runde zwischen Schüssen

#### HALTEN (HOLD)

Nutzt ein MERCS die Halten-Aktion, kann er in derselben Runde nicht agieren. Er erhält stattdessen, in der folgenden Runde, einen Bonus von zwei auf seine Initiative. Die Initiative kann dennoch nie höher als zehn sein.

### **ERWEITERTE MANÖVER (ADVANCED COMBAT MANEUVER - ACM)**

Erweiterte Manöver bereichern das Spiel um zusätzliche taktische Optionen.

### STÜRMEN & SICHERN (BOUNDING)

Beim Stürmen & Sichern handelt es sich um das koordinierte, schnelle Überqueren eines Gefahrenbereiches. Statt seine Aktivierung wie gewohnt auszuführen, kann ein MERCS seine Bewegung an ein Teammitglied mit niedrigerer Initiative binden. Um dies zu kennzeichnen legt man einfach die Karte des stürmenden MERCS unter die des sichernden Teammitgliedes(Bounding Target).

Der MERCS wird nun unmittelbar nach dem sichernden Teammitglied aktiviert und erhält hierfür einen zusätzlichen Bewegungspunkt (MP). Er darf nicht kämpfen und auch keine Kampfmanöver, oder erweiterten Manöver einsetzen. Persönliche Fähigkeiten(PA) dürfen nur genutzt werden, wenn sie ausdrücklich zum Stürmen & Sichern geeignet sind(Bound Friendly).

Der sichernde MERCS kann sich normal bewegen, Waffen abfeuern und Kampfmanöver einsetzen, er kann jedoch keine zeitkritischen Aktionen wie Deckungsfeuer(Suppression), Feuerbereitschaft(Overwatch) oder Halten(Hold) ausführen. Wir für das stürmende Model gilt auch hier, dass nur solche persönlichen Fähigkeiten (PA) verwendet werden dürfen, die ausdrücklich zum Stürmen & Sichern geeignet sind(Bound Friendly).

Es dürfen beliebig viele Teammitglieder an ein und denselben, sichernden MERCS gebunden werden. Sie werden dann nach diesem, in der Reihenfolge ihrer Initiative aktiviert.

Stirbt der sichernde MERCS vor seiner Aktivierung, entfällt die Aktion aller an ihn gebundenen Teammitglieder.

0.0.1 (D 1.)	4 8 4 5 6 7 1 4 7 1 1 8 4 1 1	AT I
Stürmen & Sichern(Bounding)	+1 MP für das stürmende Model	I Nijir beweden
Otalinen & Clonem(Boanding)	i i ivii Tai aab starriibriab ivibabi	I tal bowegon

#### **DECKUNGSFEUER (SUPPRESSION)**

Ein MERCS kann seine Aktivierung auch für Deckungsfeuer einsetzen, um gegnerische Modelle niederzuhalten. Dies wird durch einen entsprechenden Marker kenntlich gemacht und währt bis zu seiner nächsten Aktivierung. Solange ein MERCS sich in diesem Modus befindet, muss jeder Gegner eine Mutprobe ablegen, wenn er eine Handlung in seinem Sichtbereich beginnt. Wirf einen W10: die Probe ist erfolgreich, wenn das Ergebnis gleich oder höher des Mutes (Courage) ist. Das Model darf handeln, erleidet aber einen Abzug von eins auf all seine Aktionen. Dieser Abzug gilt auch für Bewegungspunkte(MP). Ist die Probe erfolglos, entfällt die Aktion des MERCS für die laufende Runde. Die Probe wird für jedes zusätzliche Deckungsfeuer um eins erschwert.

Deckungsfeuer erfordert keinerlei Probe des einsetzenden MERCS und verursacht keinen Schaden.

Nicht alle Waffen können für Deckungsfeuer eingesetzt werden. Waffen mit Laden (Load), Zielen (Aim) oder Laden & Zielen (Load & Aim), sind nicht für Deckungsfeuer geeignet.

Deckungsfeuer	Mutprobe +1 je zusätzlichen	Kann durch persönliche- und
(Suppression)	Deckungsfeuers	Konzernfähigkeiten modifiziert werden

#### FEUERBEREITSCHAFT (OVERWATCH)

Ein MERCS kann seine Aktivierung nutzen, um in Feuerbereitschaft zu gehen. Dies wird durch einen entsprechenden Marker angezeigt und hält bis zu seiner nächsten Aktivierung an. Solange ein MERCS sich in diesem Modus befindet, feuert er auf jedes gegnerische Model, welches eine Aktion in seinem Sichtfeld beginnt. Dies kann zu gleichzeitigen Aktionen(SA) führen (siehe unten).

Schablonenwaffen können sehr tödlich sein, wenn sie für Feuerbereitschaft eingesetzt werden: die Schablone wird auf den auslösenden MERCS zentriert, alle MERCS im Feuerbereich der Waffe sind dadurch betroffen. Es werden für jedes Ziel so viele Angriffswürfel geworfen, wie auf der Karte des feuernden MERCS angegebenen - das Ergebnis kann vernichtend sein.

Wie für Deckungsfeuer(Suppression) gilt auch für Feuerbereitschaft, dass Waffen mit Laden(Load), Zielen(Aim) sowie Laden & Zielen(Load & Aim), ungeeignet sind.

#### GLEICHZEITIGE AKTIONEN (SIMULTANIOUS ACTIONS - SA)

Sollten Initiative und Reaktion zweier, oder mehr MERCS identisch sein, handeln sie gleichzeitig. Dies gilt auch wenn sie zum selben Team gehören.

Nutze Marker oder Zettel, um die Aktion der beteiligten MERCS verdeckt zu bestimmen. Der Spieler wählt eine der folgenden Handlungen: Bewegen, kämpfen, oder halten(Hold) und legt den entsprechenden Marker verdeckt neben sein Model. Nachdem sich alle Spieler für eine Aktion entschieden haben, werden die Marker aufgedeckt. Auf diese Weise können Spieler ihre Entscheidung nicht mehr ändern, sobald sie sehen, wie ihr Gegner sich entschieden hat.

### WIR SIND AUF DER SELBEN SEITE!

Gehören die gleichzeitig handelnden Modelle zum selben Team, kann auf Marker verzichtet werden. Der Spieler muss aber die Aktionen aller, gleichzeitig handelnder, MERCS vor der Ausführung ansagen.

Beim ausspielen gleichzeitiger Handlungen gilt es Folgendes zu beachten: Deckungsfeuer (Suppression) kann jede Aktion unterbinden - dies gilt auch für gleichzeitige Handlungen; Feuerbereitschaft (Overwatch) findet gleichzeitig zur auslösenden Aktion statt.

### Es gilt die folgende Handlungsreihenfolge:

- 1. Deckungsfeuer (Suppression)
- 2. Feuerbereitschaft (Overwatch)
- 3. Andere Aktionen

**Bewegung und Bewegung**: Die Spieler bewegen wie gewohnt ihre MERCS. Sollte ein Model durch Deckungsfeuer(Suppression) niedergehalten werden, entfällt dessen Aktion.

Wird es durch Feuerbereitschaft(Overwatch) betroffen, gilt es als bewegtes Ziel: zunächst wird das Model die Hälfte seiner Bewegung (abgerundet) versetzt. Alle FN-Modifikationen gelten für die neue Position, nun werden möglich Treffer ermittelt. Sollte das Teammitglied sterben, geht es an der Stelle, an der es getroffen wurde zu Boden. Im Falle eines Panzerungsausfalles bewegt es sich noch an seine Zielposition. Zu Beginn der nächsten Runde greift dann der Bewegungsabzug für ausgefallene Panzerungen.

Bewegung und Beschuss: Sollte eine der beiden Handlungen durch Deckungsfeuer(Suppression) unterbunden werden, entfällt sie. Ein MERCS bewegt sich also möglicherweise nicht, oder schießt nicht. Da Deckungsfeuer am Anfang der Ereigniskette steht, kann es eine dramatische Auswirkung auf den Feuerwert (FN) haben. Zunächst wird das Model die Hälfte seiner Bewegungspunkte (abgerundet) bewegt, anschließend wird auf Kampfhandlungen geprüft. Sollte das Model Ziel eines Angriffes werden, gilt es als bewegtes Ziel. Nun werden möglich Treffer ermittelt. Sollte das Teammitglied sterben, geht es an der Stelle, an der es getroffen wurde, zu Boden. Im Falle eines Panzerungsausfalles(AF) bewegt es sich noch an seine Zielposition. Zu Beginn der nächsten Runde greift dann der MP-Abzug für ausgefallene Panzerungen.

**Beschuss und Beschuss**: Sollten alle Beteiligten schießen, so tun sie dies gleichzeitig. Ein Model führt seine Kampfhandlung auch dann durch, wenn es hierbei getötet wird. Dies gilt auch für den Fall, dass der handelnde MERCS durch Feuerbereitschaft(Overwatch) ausgeschaltet wurde.

## PHASE DREI: AUFFRISCHEN

Die dritte Phase des Spiels ist die Auffrischungsphase. In dieser prüfen die Spieler die Siegbedingungen eines Szenarios und räumen die Spielfläche auf. Diese Phase ist gewöhnlich schnell abgehandelt und kann in einem Nicht-Szenario Spiel oftmals übersprungen werden.

In der Auffrischungsphase ist die folgende Reihenfolge einzuhalten:

- 1. Siegbedingungen überprüfen
- 2. Auswirkungen besonderer Aktionen ermitteln
- 3. Zeitabhängige Effekte abhandeln (Over Time Effects)
- 4. Spielfläche aufräumen

Es ist wichtig die Siegbedingungen vor den Auswirkungen besonderer Aktionen zu ermitteln. Oftmals wird der Sieg im Szenario-Spiel durch besondere Aktionen errungen. In dieser Reihenfolge auffrischen erlaubt beiden Spielern eine weitere Runde zu handeln.

# KEINE DEBATTEN WÄHREND DES SPIELS

MERCS-Spiele drehen sich um Action. Sollte bezüglich einer Regel Unklarheit herrschen, spart die Diskussion für nach dem Spiel auf und entscheidet euch einfach für die blutigste Option.

# **FEUERWERT(FN) MODIFIKATIONEN**

#### 1 W10/Angriff = FN + Modifikationen **Fernkampf** Name **Typ Nahkampf** Sonderregeln 1 Basenlänge; Keine Waffen Nahkampf Reichweite Siehe Nahkampfwert mit langer Reichweite 1 Kartenlänge; keine LRK Kurz Reichweite -2 FN Waffen > 1 Karte; keine Waffen mit Weit Reichweite kurzer Reichweite Angreifer steht -1 FN Höhenunterschied +1 auf den Wurf höher Angreifer steht tiefer Höhenunterschied +1 FN -1 auf den Wurf -1 FN, +1 Wpn -1 Reaktion, +1 Wpn Ziel im Nahkampf; Angriff von Flanke Position der Seite Str Str -2 FN, +2 Wpn -2 Reaktion, +2 Wpn Rücken Position Angriff aus dem Rücken Str Str +1 FN -1 auf den Wurf Gleichzeitige Aktion **Bewegtes Ziel** Bewegung Verbergen (Stealth) -1MP, +1 FN -1 auf den Wurf Bewegung Vorrücken & Feuern Kampfmanöver Kann in beliebiger Reihenfolge -1 MP, +2FN (Fire & Move) (CCM) ausgeführt werden Keine Handlung für eine Sichern & Kampfmanöver Durchladen (Set & Runde; wird nach Bewegung (CCM) aufgehoben Rip) Laden & Zielen Kampfmanöver 2 Runden zwischen Schüssen (Load & Aim) (CCM) Sichtlinie (LOS) -1 FN Keine Deckung +1 FN Teildeckung Sichtlinie (LOS) Volldeckung Sichtlinie (LOS) +3 FN

# DIE WELT VON MERCS

#### WIE ES DAZU KAM...

Zu Beginn des 22. Jahrhunderts verloren die Vereinigten Staaten ihre Position als letzte verbliebene Weltmacht. Aufgrund kurzsichtiger Regulierungen, der Produktionsverlagerung ins günstigere Ausland und ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit waren sie den Weltmärkten nicht länger konkurrenzfähig. Das Zeitalter des Konsumkapitalismus schwand und mit ihm die glorreichen Tage der USA.

Die Flexibilität der restlichen Welt führte dazu, dass sich das ökonomische und politische Gleichgewicht verschob - zu Gunsten von Indien, China sowie den aufstrebenden Märkten Südamerikas und Afrikas.

Mit diesem Wandel unzufrieden, forderten amerikanische Unternehmen 2120 den Kongress auf die geltenden Verbraucherschutz- und Kartellgesetze zu ändern.

Für das Versprechen den Binnen- und Außenhandel zu reformieren ins Amt gewählt, erarbeiteten Präsident und Kongress 2121 ein Gesetz zur Neuregelung von Monopolen und Unternehmensfusionen: den Cooperative Investment Act – kurz Colnvest.

Langsam aber sicher zeigten die Änderungen Erfolge: amerikanische Unternehmen waren auf den Weltmärkten wieder konkurrenzfähig, der Dollar gewann an Stabilität und die Vereinigten Staaten blühten auf.

Während der folgenden 22 Jahre kauften, liquidierten und übernahmen amerikanische Konzerne, Unternehmen auf der ganzen Welt. Bald darauf folgten andere Staaten dem amerikanischen Beispiel und lockerten ebenfalls ihre Rechtsprechung bezüglich multi-nationaler Konzerne.

In der Folge entstanden globale Mega-Konglomerate (MegaCons). Als die Regierungen endlich innehielten, um erneut die Zügel anzuziehen, war es bereits zu spät. Die Konzerne waren soweit miteinander verwoben, dass sie sich problemlos den Regulierungsbemühungen einzelner Nationen entzogen.



Am Ende dieses Prozesses waren die Kartelle zu sechszehn MegaCons verschmolzen. Schnell übernahmen diese Konzerne weniger traditionelle Aufgaben: sie bildeten die Speerspitze in Fragen nationaler Sicherheit, übernahmen Kommunalverwaltungen sowie örtliche Infrastrukturen und gaben eigene Banknoten aus. Schließlich kontrollierten sie fast alle Bereiche des öffentlichen Lebens. Am Ende gab es keine Einrichtung mehr, die nicht zu einem dieser sechszehn globalen Systeme gehörte.

2150 fusionierte der Energiegigant KemVar mit den Nationen Brasilien und Venezuela, um seinen Einfluss auf dem Weltenergiemarkt zu vergrößern. Der erste Kartellstaat war geboren. Seine Einwohner wurden zu Arbeiter-Bürgern, Papiergeld wurde abgeschafft und alles Einkommen leitete sich vom Lohn ab. Die Kaufkraft bestimmte den Status eines Bürgers und das eigene Ansehen hing ausschließlich von der Höhe des Gehaltes ab. Das Militär wurde in Sicherheits-Divisionen unter dem Kürzel MERCS (Military Economic Reconnaissance Counter Security) zusammengefasst.

Die Quartalszahlen schossen in die Höhe, Dividenden produzierten nie dagewesene Erträge. Der Aufsichtsrat war überwältigt von den Möglichkeiten und begann schnell die gewonnenen Vorteile zu nutzen - KemVar wurde der weltgrößte Energielieferant und war in der Lage beliebig große Mittel in die Erschließung neuer Energiequellen zu investieren. Ohne eine lähmende Gesetzgebung waren atemberaubende Fortschritte möglich.

Die restliche Welt brauchte nicht lange, die Bedeutung dieser Entwicklung zu erfassen. Aus Furcht bald der Vergangenheit anzugehören, begannen immer mehr Regierungen mit Konzernen zu verschmelzen. In den folgenden drei Jahren gab eine Regierung nach der anderen dem Druck nach und fügte sich dem neuen globalen System: sie gaben ihre Unabhängigkeit zu Gunsten politischen und wirtschaftlichen Einflusses auf. Bis 2154 gab es nicht einen unabhängigen Staat mehr.

MERCS Divisionsgrößen, Finanzierung und Technologie machten nur sieben Prozent der Gesamtausgaben der frühen MegaCons aus. Naiv und uninformiert glaubte man, das Zeitalter gewaltsamer Konflikte gehöre nun der Vergangenheit an. Gerichtssäle waren die Schlachtfelder dieser neuen Ära.

2155 revoltierte eine Tochtergesellschaft der CCC und zum ersten Mal wurden MERCS als reine Militäreinheit eingesetzt. Das Resultat übertraf die Erwartungen bei weitem: der Aufstand wurde niedergeschlagen und scheiterte schließlich; die durch die Revolte entstandenen Verluste blieben unter 1,2%. Über Nacht verzehnfachte die CCC ihr MERCS-Budget.



## 2121

Um mit der Produktivität Europas und Fernosts mithalten zu können, setzen die USA ihre Kartellgesetze außer Kraft.

## 2123-2145

Während dieser 22 Jahre bringen Fusionen multi-nationale Kartelle hervor: so genannte MegaCons. Als die Regierungen der Welt realisieren was geschieht, ist es bereits zu spät. Am Ende dieses Prozesses sind die Kartelle zu 16 MegaCons verschmolzen.

Schnell übernehmen diese weniger traditionelle Aufgaben: sie bilden Speerspitze die in Fragen nationaler Sicherheit, übernehmen Kommunalverwaltungen und örtliche Infrastrukturen, geben eigene Banknoten aus, bis sie fast alle Bereiche des öffentlichen Lebens kontrollieren. Am Ende Dieses Prozesses wird die Welt und alles in ihr, durch die MegaCons beherrscht. Von nun an gibt es keinen Aspekt des Lebens, der nicht von einem dieser 16 super Konzerne kontrolliert wird.

Am Samstag den 30. September 2156, nach einem Jahr mit unausgeglichenen Haushalten, beschlossen sieben globale Systeme, Arbeitskräfte in allen Sektoren zu entlassen. Die Aktion führte zu weltweiten Aufständen und den Kartellen entglitt die Kontrolle über ihre Gebiete. In allen Fällen wurden MERCS ausgesandt, um die Ordnung wiederherzustellen. Ihr Einsatz verlief jedoch nicht wie erwartet - da die MERCS dieser Konzerne ebenfalls von den Einsparungen betroffen waren, weigerten sie sich die Aufstände niederzuschlagen. Zwar hatten MERCS Divisionen immer mehr Mittel erhalten, ihre Soldaten waren aber Arbeiter-Bürger zweiter Klasse geblieben: ohne Aussicht auf Beförderungen, oder gesellschaftlichen Aufstieg. Die Befehlsverweigerung der Sicherheitsdivisionen führte zur vollständigen Auflösung fünf globaler Systeme.

In den folgenden Jahren feierten jene Bürger, die sich vom Joch der Konzernkontrolle befreit hatten, den 30. September als ihren Befreiungstag. Die MegaCons hingegen bezeichneten ihn offen als D-Day, oder Dissolution Day, der Tag der Auflösung.

Auch im Rest der Welt kam es zu Konzernauflösungen. In der Folge überdachten die MegaCons Aufstiegsmöglichketen und Gehaltsstrukturen ihrer MERCS-Truppen.

Die Weltmärkte waren plötzlich sehr viel risikoreicher, denn die MegaCons waren nicht auf die wachsenden Bedürfnisse ihrer eigenen Sicherheitsdivisionen vorbereitet.

Diese Situation verschärfte sich noch durch Guerilla-Angriffe von Arbeitern und MERCS der aufgelösten globalen Systeme. Deren Arbeitskräfte, Technologien und Waffensysteme bezeichnete man später als die "verlorene Marge". Reisen in diesen Zonen war gefährlich geworden: abtrünnige MERCS und fehlgeleitete Bürger schlossen sich zu marodierende Banden zusammen, welche schließlich die FCC bildeten.

Die wachsende Bedrohung durch die Soldaten der "verlorenen Marge" und Angst vor offener Revolte der eigenen Bürger, ließ die MegaCons ihre MERCS Truppen besser bezahlen, ausrüsten, trainieren und befördern. Diese begannen nun endlich die Firmenidentitäten und Philosophien ihrer Mutterkonzerne anzunehmen.

Um die zunehmenden Angriffe militanter Guerillas zu ächten und ein neutrales Gremium zu haben, in dem rivalisierende MegaCons ihre Streitigkeiten beilegen können, wurde im April 2168 der Global Corporate Court geschaffen. MERCS und Verbindungsoffiziere aller existierenden MegaCons gehörten diesem neuen Weltgerichtshof an.

## 2150

Der erste Konzernstaat entsteht. Das Militär wird in Sicherheits-Divisionen unter dem Kürzel MERCS (Military Economic Reconnaissance Counter Security) zusammengefasst.

## 2151-2154

Weitere Regierungen verschmelzen mit Konzernen, bis autonome Staaten schließlich aufhören zu existieren.

Diese neuen Konzernstaaten stellen ihrerseits Sicherheitsdivisionen auf.

## 2155

Im New Yorker Distrikt 12 führt die Ankündigung einer Konzernrechtsprechung beinahe zu einem Aufstand. Zum ersten Mal werden MERCS eingesetzt - mit überwältigendem Erfolg.





Im August desselben Jahres wurde der GCC das erste Mal auf die Probe gestellt: MERCS der EU Inc. und USCR verwickelten einander in einer massiven und kostspieligen Auseinandersetzung in Amsterdam. Manipulationen durch Agenten der örtlichen FCC Häuser brachten die MegaCons dazu, ihren Konflikt offen, inmitten der Stadtgrenze Amsterdams auszutragen. Als die MegaCons realisierten, dass sie einer Intrige der FCC Housemaster aufgesessen waren, führten sie eine Seek & Destroy Mission im Herzen der Megapolis durch. Binnen weniger Tage wurde die historische Altstadt zu einen, ihre berühmten Kanäle verstopfenden, Trümmerhaufen reduziert.

Der GCC schritt schließlich ein, um diesen Gräueltaten ein Ende zu bereiten. Den MegaCons wurde ein Bußgeld in Rekordhöhe auferlegt und ihr Verhalten aufs schärfste verurteilt. Die USCR weigerte sich zunächst das Urteil anzuerkennen; doch die Unterstützung durch MERCS-Kräfte aller MegaCons machte ihr schnell klar, dass der GCC alles andere als ein zahnloser Tiger war.

Der Globale Firmengerichtshof war aber nicht ohne Kritiker - nach der Veröffentlichung unattraktiver Quartalszahlen, besetzte KemVar im November 2168 den Panamakanal, der zu dieser Zeit durch Texico kontrolliert wurde. Unmittelbar nach diesem schnellen Schlag reichte Texico beim GCC eine Beschwerde gegen die Besatzung ihrer Gebiete ein. Von KemVar gezahlte Schmiergelder verhinderten, dass der GCC sich mit dem Fall befasste.

Texico wandte sich nun an die FCC und mit Hilfe eines Black Ops Kommandos gelang es ihnen den Kanal zurück zu erobern. Dies war die erste offene Kooperation eines FCC Hauses mit einem Weltkonglomerat. KemVar richtete nun ihrerseits eine Petition an den GCC, um eine Wiedergutmachung für die Schäden zu erwirken, welche durch die Aktion Texicos entstanden waren. Diesmal lenkte der GCC ein und verhängte ein Bußgeld gegen Texico für: "Verhandlungen mit illegalen und nicht regulierten Parteien". Die unerwartete Anerkennung der FCC, in dem Urteil des Gerichtshofes, machte diese endlich zu einem Major Player internationaler Politik.

## 2156

Donnerstag 30.September: nach einem unausgeglichenen Fiskaljahr, entlassen sieben globale Systeme Arbeitskräfte aus allen Geschäftsbereichen, einschließlich ihrer Sicherheitsdivisionen.

Diese Entlassungen werden nicht gut aufgenommen. Sie führen zu Aufständen und dem Verlust der Kontrolle durch die Kartelle. Ebenfalls von den Kürzungen betroffene MERCS verweigern den Konzernen die Gefolgschaft, was zur vollständigen Auflösung fünf globaler Systeme führt.

## 2156-2167

Arbeitskräfte, Technologien und Waffensysteme der aufgelösten Kartelle werden zusammen als die "verlorene Marge" bezeichnet. Reisen in diesen Zonen ist ausgesprochen gefährlich.

## 2169

Freiheitskämpfer der neu gegründeten FCC (Free Corporate Control) starten, aus der unbesetzten "verlorenen Marge" heraus, Angriffe auf Gebiete der MegaCons.

Größere Konflikte: Brüssel Holdings, Paris Initiative, Johnsons Marsch (Sacramento Kalifornien), Guanabara Bucht (Rio de Janeiro, Brasilien).

Während des ganzen Jahres 2169 gelangen der FCC große Frontverschiebungen, entlang der gesamten "verlorenen Marge". Unabhängig, aber lose miteinander verbunden, entstanden aus dem Nichts neue FCC-Häuser. Weltweit wurden die MegaCons in die Defensive gedrängt.

Durch reguläre Texico und ISS Truppen unterstützt, trieben FCC-Kommandos die Streitkräfte KemVars immer weiter zurück - bis an die Stufen ihrer Hauptstadt an der Guanabara Bucht. Dort bewahrten Eclison Tavares Jorge Machado und seine Caes de Guerra, KemVar gerade noch vor einer Niederlage. Sein überraschender Erfolg löste eine Debatte darüber aus, wie viel Eclison im Vorfeld über die FCC Aktion gewusst hatte.

Inmitten der EU Inc. Pariser Holdings etablierten FCC Truppen ein Haus. Von den anderen Häusern als "Paris Initiative" bezeichnet, gelang es der FCC das Haus sechs Monate lang auszubauen und zu halten. Ein einzigartiges Unterfangen inmitten eines MegaCon Territoriums. In der Zeit, in der es aktiv war, störten und unterbanden FCC Truppen interne Initiativen des MegaCons. Die EU Inc. behauptete, ihre Truppen hätten die FCC Eindringlinge schließlich dezimiert und vertrieben. Tatsächlich gewährte sie der FCC aber eine dreimonatige Gnadenfrist, in der diese sich friedlich zurückzog. Vermutlich aufgrund eines geheimen Abkommens mit dem EU Inc. Management.

Unter großen Aufwendungen wagte die East India Company sich im Jahr 2170 in die "verlorene Marge". Ihr Ziel war es Anlagen zu sichern, welche die inzwischen aufgelöste HK-Holding zurückgelassen hatte. EICs lahmende Entwicklungsabteilung hoffte auf ungesicherte HK-Holdings Technologien zugreifen zu können. Aber die FCC war darauf vorbereitet und überraschend gut organisiert. Das Haus 9 setzte dem Vorstoß auf Hong Kong zunächst nur wenig Widerstand entgegen. Indem es der EIC so einen vermeintlich schwachen Gegner präsentierte, gelang es dem Haus 9 sie aus der Reserve zu locken.

Im Juni 2170 schnappte die Falle der FCC zu: EIC-Truppen befanden sich auf dem Vormarsch in Richtung des Hong Kong-Stadtzentrums, als die FCC das 'Two International Finance Centre' sprengten und zum Einsturz brachten. Die Trümmer des Wolkenkratzers begruben die vorderen Ränge der EIC-Streitmacht unter sich. In dem entstehenden Chaos schalteten FCC Kommando Trupps gezielt EIC Offiziere aus. Darauf folgte ein erdrückender Flankenangriff, der in der heillosen Flucht der noch verbliebenen EIC Truppen mündete.

Nur einen Monat nach dem massiven Blutzoll, den Hong Kong gefordert hatte, startete die FCC die nächste Phase ihres Plans. FCC Maulwürfe in der EIC hackten deren Datenbank und schleusten Trojan-9 ein: ein anpassungsfähiger Virus, der die veralteten MERCS-Panzerungen der EIC lahmlegte.

## 2170

Kalkutta Offensive: Diese zehnmonatige Initiative der East India Company (EIC), hat die Rückeroberung aufgegebener Industrieanlagen in der "verlorenen Marge" zum Ziel und endet in einem katastrophalen Fehlschlag.

Die **FCC** erweist sich als erstaunlich gut organisiert und wird MERCS-Truppen, zudem durch und **Training** Ausrüstung konkurrierender globaler Systeme unterstützt, die der Ansicht sind, Übernahme eine dieser Anlagen durch die EIC nicht in ihrem Interesse ist.

Um der Gerechtigkeit Genüge zu tun und die weltweiten Geschäfte der MegaCons zu ordnen, werden dem GCC neue richterliche Befugnisse zugestanden. Einschließlich eines Ermittlungsteams sowie einer taktischen Einsatztruppe für polizeiliche Aufgaben.



Was zuvor niemand für möglich gehalten hatte war eingetreten: hunderttausende EIC- Investoren und MERCS wurden in den Straßen Kalkuttas regelrecht abgeschlachtet.

Der GCC begann Nachforschungen bezüglich der Finanzierung und des Trainings von FCC Haus 9 anzustellen. Erst diese Unterstützung hatte den bemerkenswerten Widerstand gegen die EIC ermöglicht und nur das Einschreiten des GCC verhinderte die vollständige Auslöschung der East India Company. Angespornt vom Bestreben ihres Gönners den GCC zu beschwichtigen und einer Verurteilung zu entgehen, verschwand die FCC bald wieder im Untergrund. Die GCC-Untersuchung deckte grobe Fehltritte der Royal Holding und der UAE auf. Ein weiteres Mal konnte der GCC einem MegaCon den Einsatz illegaler, nicht regulierter Vertragspartner nachweisen. Gleichzeitig erklärte er den EIC Vormarsch auf Hong Kong für zulässig - diese setzte sich nun erfolgreich für umfangreiche Bußgelder und Reparationszahlungen ein. Das Spitzenmanagement der Royal Holdings und Vereinigten Arabischen Emirate waren zu einen Richtungswechsel gezwungen: beide MegaCons waren dadurch so geschwächt, dass sie nicht mehr angemessen auf Angriffe reagieren konnten.

Den beiden größten FCC Häusern(Haus 4 und 7) gelang es, sowohl die Royal Holding, als auch die Vereinigten Arabischen Emirate zu liquidieren. Dies reduzierte die Zahl aktiver MegaCons auf neun. Das Haus 9 versuchte derweil die United Social Corporate Republic zu liquidieren, scheiterte aber mit seinem Vorhaben. FCC Truppen waren bereits weit auf das Gebiet des MegaCons vorgedrungen, als die USCR den Prototyp einer neuen, ultra-schweren MERCS-Panzerung zum Einsatz brachte. Den glorreichen Sieg der USCR beim, 80 Meilen vor Moskau gelegenen, Kolomna verewigte Ibratov in seinem Meisterwerk: "Der Letzte Atemzug des Bären". Dieser massive und wohl koordinierte Schlag war eine Warnung an die Welt sich nicht auf Geschäfte mit der FCC einzulassen.

Obwohl lose untereinander verbunden und ähnlich aufgebaut, handeln die FCC Häuser doch unabhängig voneinander. Royal Holdings erlag der fatalen Fehleinschätzung, dass ein Deal mit Haus 9 sie vor Vergeltungsmaßnamen des Haus 4 schützen würde. In beiden Fällen war die FCC der Sieger. Diese Einsicht war Ausschlaggebend für die Umstrukturierung der MERCS-Kräfte zu deren heutigen Form.

Um der Bedrohung durch die immer aggressiver und erfolgreicher auftretende FCC zu begegnen, trafen sich die verbliebenen neun MegaCons(CCC, KemVar, USCR, sefadu, EU Inc., ISS, Texico, EIC und Keizai Waza) im Geheimen auf der griechischen Insel Monemvasia. Es ist nicht viel über das, dort ausgehandelte Abkommen bekannt; auch nicht inwieweit die einzelnen MegaCons davon profitierten.

## 2168

Fluktuationen auf den Weltmärkten aufgrund unsicherer Risikobewertungen führen dazu, dass MERCS-Truppen künftig besser finanziert, ausgerüstet und trainiert werden. Diese beginnen nun sich mit Ihren Konzernen ZU identifizieren und deren Philosophien anzunehmen.

Im April wird der Weltgerichtshof(GCC) ins Leben gerufen, um bei eskalierenden Konflikten und Spionagevorwürfen zwischen den MegaCons zu vermitteln.

Größere Konflikte: Seattle Seven, Besatzung des Panamakanals, Baker Square (Jamestown, Südafrika), Pu Yong Aufstand, die Auslöschung Amsterdams.

## 2171

Gutfinanzierte FCC Truppen wagen die feindliche Übernahme mehrerer globaler Systeme. Dies führt zu schweren Verlusten unter den betroffenen MegaCons und der Auflösung zwei weiterer Systeme: Royal Holdings und die Vereinigten Arabischen Emirate(UAE). Neun MegaCons verbleiben.



Sicher ist nur: dies Treffen gab den Ausschlag für Investitionen in größere und besser ausgestattete MERCS-Kräfte. Auch die Unterstützung des GCC, im Kampf gegen die FCC, wurde ausgebaut. Die Schaffung der GCC Judges war eine direkte Folge der Monemyasia-Konferenz.

Das Ergebnis war ein ausgesprochen erfolgreicher PR Schub: in den Augen der Öffentlichkeit setzten die Systeme sich endlich für den Erhalt ihrer Investitionen und den Schutz der Bevölkerung ein. Anwerbeinitiativen brachten den MERCS einen steten Strom junger Rekruten. Dass der Dienst bei den MERCS-Kräften nun einen Management Posten garantierte, führte zu weiteren Zuwächsen.

Spezialeinheiten der MERCS nahmen auch weiterhin unter falscher Flagge an verdeckten Operationen der FCC teil. Es wurden jedoch Richtlinien für den Umgang mit den unangenehmen Aspekten dieser Einsätze geschaffen - wie Vergeltungsmaßnahmen oder Friendly Fire. Der GCC verpflichtete die MegaCons FCC Verbindungsoffiziere aufzunehmen, welche den Anwerbeprozess für gemeinsame Operationen regelten.

Die neuen Regeln bezüglich der FCC Häuser führten zu einer Abnahme größerer Auseinandersetzungen. Es kam bisweilen zwar noch immer zu kleineren Scharmützeln, verglichen mit den Unruhen der vergangenen Jahre, war 2173 aber ausgesprochen friedlich.

Die Welt schien über den Berg zu sein, die globale Ökonomie stabilisierte sich und man schrieb den MERCS Kräften den Verdienst daran zu. Dann, im Februar 2174 versuchten USCR Truppen eine feindliche Übernahme Keizai Wazas. Überraschender Weise weigerte der GCC sich, seine Polizeimacht zu mobilisieren und einzuschreiten. Der Konflikt endete erst nachdem Victor Tsvetsnov, CEO der USCR einem Attentat zum Opfer fiel.

Der GCC wurde angerufen und untersuchte den Vorfall, konnte aber keine Beweise finden, die ihn mit Keizai Waza in Verbindung brachten. Die USCR protestierte, wies alle FCC-Verbindungsoffiziere aus und schloss sämtliche GCC-Vertretungen auf ihrem Gebiet.

Im Schutz seiner, nun autonomen MERCS-Kräfte, drang der GCC 2176 in die USCR-Filiale in Amur ein und öffnete die Botschaften, welche die USCR zuvor geschlossen hatte. Angesichts weltweiter Proteste gab die USCR schließlich nach und acht, der vormals achtzehn GCC-Vertretungen wurden wieder geöffnet.

In den folgenden fünf Jahren kam es überall auf der Welt zu ausgedehnten Auseinandersetzungen. Die FCC baute in dieser Zeit ihr Spionagenetzwerk innerhalb des globalen Systems aus.

## 2172

Truppenstärke und Bezahlung der MERCS Einheiten werden zügig ausgebaut. In den Augen der Öffentlichkeit ist dies nicht nur akzeptabel, sondern zum Schutz ihrer Investitionen absolut notwendig.

## 2173

Anwerbeinitiativen bringen den MERCS Kräften einen steten Strom junger Rekruten. Der Dienst sichert ihnen einen Managementposten

MERCS Black Ops unterstützen die FCC, um das Wachstum konkurrierender MegaCons zu behindern.

Größere Konflikte: Boston Scharmützel, Kansas City Grenzkonflikt, Ankara Polizeieinsatz(Türkei), Lagos Konflikt, Goryeo Sezession.

## 2174

Im Februar versucht die USCR, unter Einsatz schwer gepanzerter MERCS, eine feindliche Übernahme Keizai Wazas.

Der Konflikt endet erst als der CEO der USCR einem Attentat zum Opfer fällt. Trotz heftiger Spekulationen können keine Beweise gefunden werden, die den Mord mit Keizai Waza in Verbindung bringen. Dem GCC sind die Hände gebunden und der Fall wird nicht weiter verfolgt.

Die CCC führte eine offene Feldschlacht: nicht mit der FCC, sondern mit einer abtrünnigen Filiale in Detroit. Erst nach 2 Jahren gewann sie die Oberhand und löste ihre Filiale gegen Ende 2179 vollständig auf.

2180 begann KemVar ihr Panama Projekt: während Texico Truppen den GCC dabei unterstützten das FCC Haus 2 aus Indianapolis zu vertreiben, drang KemVar in Panama ein und besetzte erneut den Kanal. Dank eines neuen und verbesserten Tarnsystems, gelang KemVar dieser Coup ohne größeres Blutvergießen. Dem südamerikanischen MegaCon war ausschließlich an der Sicherung des Kanals gelegen - er zeigte sich daher umgehend selbst beim GCC an. Dieser verhängte ein saftiges Bußgeld, zwang KemVar aber nicht die neu gewonnenen Gebiete abzutreten. Seiner Haupteinnahme Quelle beraubt wird Texicos Insolvenz innerhalb der kommenden fünf Jahre erwartet, sofern es ihm nicht gelingt den Kanal wieder unter seine Kontrolle zu bringen.

## 2175-2182

Größere Konflikte: Detroit Konflikt, das Massaker von München, Amur Eskorte(Russland), Panama Projekt (Rückeroberung), Säuberung Indianapolis.

**2183** 

Heute.

### **COPYRIGHT**

MERCS Miniatures 2008-2012 www.MERCSMINIS.com

### ÜBERSETZUNG

Sebastian Peschties www.spitl.de

#### **KORREKTUREN**

Martin Rimasch

### ERGÄNZENDE ÜBERSETZUNGEN

Fantasy Warehouse www.fantasy-warehouse.de

