



MERCES
ISS

www.MERCSMINIS.com
www.spitl.de

Copyright MERCES Miniatures 2008-2012
Übersetzung Sebastian Peschties
Korrektur Martin Rimasch

LEADER

1 Bewegung (MP)	4 Reaktion (Reaction)	3 Panzerung (Armor Value)	5 Panz.-Ausfall (Armor Failure)
---------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	---

Mut (Courage)	5 ↑	Nahkampf (Melee)	+0	1	3
Größe (ER)	2				
Reparieren (Repair)	5 ↑				

WEAPONS

Machine Pistol FN: 7 → Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; Nur Kurz oder Nahkampf

Flechette Rounds: 2 Ausfallproben (AF) je Treffer

Combat Shield
Teildeckung gegen Fernkampfangriffe; +4 Reaktion gegen Nahkampfangriffe (H2H)

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Anführer (Leadership): +1 auf alle Proben verbündeter MERCES innerhalb 1 Kartenlänge
Schnell (Speedy): +1 MP
Konzernfähigkeiten
Schuppen Panzer (Scaled Armor): -1 WpnStr für Angriffe aus Flanke und Rücken
Ausschwärmen (Quick Deploy): ISS darf vor der 1. Runde 1 MP vorrücken

SNIPER

2 Bewegung (MP)	5 Reaktion (Reaction)	1 Panzerung (Armor Value)	6 Panz.-Ausfall (Armor Failure)
---------------------------	---------------------------------	-------------------------------------	---

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

WEAPONS

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

Knockback: Treffer werfen das Ziel 1 Kartenlänge zurück

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

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Abseilen (Rappel): steige kostenlos 1 Höhenstufe ab
Nur zu (Be My Guest): Darf die Initiative mit einem anderen ISS tauschen
Konzernfähigkeiten
Schuppen Panzer (Scaled Armor): -1 WpnStr für Angriffe aus Flanke und Rücken
Ausschwärmen (Quick Deploy): ISS darf vor der 1. Runde 1 MP vorrücken

BOOSTER

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

Mut (Courage)	4 (3) ↑	Nahkampf (Melee)	+1	2	3
Größe (ER)	2				
Reparieren (Repair)	6 ↑				

WEAPONS

Semi-Auto FN: 7 (6) → Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN

Adrenaline Range: M
x3; Reaktion (Reaction) +1, Mut (Courage) -1, FN -1 für 2 Runden

Persönliche Fähigkeiten (PA)
PEDs: Kann Adrenalin-Injektionen verwenden
Unter Strom (Wired): steht dauerhaft unter Wirkung der PEDs
Konzernfähigkeiten
Schuppen Panzer (Scaled Armor): -1 WpnStr für Angriffe aus Flanke und Rücken
Ausschwärmen (Quick Deploy): ISS darf vor der 1. Runde 1 MP vorrücken

HEAVY

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

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

WEAPONS

Lightning Thrower FN: 5 → Range: 2
Springt auf das nächste Ziel, innerhalb einer Karte, über; springt dann einmal weiter (Freund oder Feind); Ausfallproben (AF) +3/+2/+1

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Springen (Vault): Kann kostenlos ER1 Deckung überqueren
Leichtfüßig (Light On My Feet): Kostenlose 180° Drehung
Konzernfähigkeiten
Schuppen Panzer (Scaled Armor): -1 WpnStr für Angriffe aus Flanke und Rücken
Ausschwärmen (Quick Deploy): ISS darf vor der 1. Runde 1 MP vorrücken

WAVEFINDER

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

Mut (Courage)	6 ↑	Nahkampf (Melee)	+0	1	3
Größe (ER)	2				
Reparieren (Repair)	7 ↑				

WEAPONS

Rifle FN: 5 → Wpn Str 2
1 Angriff auf 1 Ziel; kein Nahkampf
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN

Auto-Turret FN: 8 → Wpn Str 2
Starr; Kein Nahkampf; 2 Angriffe pro Ziel im "T"-Feuerbereich; Nur Overwatch

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Ich Kenne Den Weg (I know The Way): Kann alleine stürmen (Bound Observer): Ziele in 1 Kartenlänge verlieren eine Deckungsstufe
Konzernfähigkeiten
Schuppen Panzer (Scaled Armor): -1 WpnStr für Angriffe aus Flanke und Rücken
Ausschwärmen (Quick Deploy): ISS darf vor der 1. Runde 1 MP vorrücken

CALYPSO

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

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

WEAPONS

Trident Range: M/S → Wpn Str 2
Nahkampf (Melee) +1

Geworfen: x1 (rückholbar); Reichweite 2; Kann nur auf den Boden zielen; Kann vom Lightning Thrower beschossen werden

Siren Song Range: 2 → Wpn Str 2
x1: Auto-Treffer; Teile 4 Angriffe gleichmäßig, auf alle Gegner in 2 Karten Entfernung, auf

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Raufbold (Brawler): +1 auf Nahkampfstärke
Zurückweichen (Back Off): Darf 1MP gehen, nachdem er Ziel eines Nahkampfangriffes war
Konzernfähigkeiten
Schuppen Panzer (Scaled Armor): -1 WpnStr für Angriffe aus Flanke und Rücken
Ausschwärmen (Quick Deploy): ISS darf vor der 1. Runde 1 MP vorrücken