



MERCES
sefadu

LEADER

2	8	2	4
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

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

WEAPONS

Pulse Spear Range: M Wpn Str 2
Nahkampf (Melee) +3

1 Angriff auf 1 Ziel
CCM - Fire & Move: -1MP; +2(+1) FN
ETA Waffe: Beacon; -2 FN für Angreifer eines, vom Pulse Spear getroffenen, Ziels

DS-Grenade Range: 2 Wpn Str 2
1x; 1 Angriff auf alle Ziele unter der Schablone. Panzerbrechend Stufe 1.

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Anführer (Leadership): +1 auf alle Proben verbündeter MERCS innerhalb 1 Kartenlänge
Große Reichweite (Ranged Melee): Nahkampfangriffe auf entfernte Ziele
Konzernfähigkeiten
Furchtlos (Fearless): Keine Abzüge wenn Mutproben erfolgreich, -2 wenn nicht
Beweglich (Mobile): Nachteil durch Fire & Move nur +1FN

SNIPER

2	5	1	4
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	5 ↑	Nahkampf (Melee)	+0	1	3
Größe (ER)	2				
Reparieren (Repair)	7 ↑				

WEAPONS

Laser Rifle FN: 5 Wpn Str 1
1 Angriff auf 1 Ziel; Panzerung wird bei Ausfall (AF) dauerhaft reduziert; Kein Nahkampf

Karambit Range: M Wpn Str 1
Nahkampf (Melee) +1
1 Angriff auf 1 Ziel; Ignoriert eine Panzerungsstufe (AV)

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Klettern (Climb): steige kostenlos 1 Höhenstufe auf oder ab
Ich Sehe Dich (I See You): Kann mit Deckungsfeuer (Suppression) verwunden
Konzernfähigkeiten
Furchtlos (Fearless): Keine Abzüge wenn Mutproben erfolgreich, -2 wenn nicht
Beweglich (Mobile): Nachteil durch Fire & Move nur +1FN

MEDIC

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

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

WEAPONS

Semi-Auto FN: 7 Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf
CCM - Fire & Move: -1(-0)MP; +2(+1)FN
ETA Waffe: Assist; -2FN für Angriffe auf, vom Pulse Spear getroffene, Ziele

MedKit Range: M
x3; heilt 1 Blutung

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Sani (Medic): Heilt 1 Blutung wenn in Kontakt; verbraucht 1 Erste Hilfe Set (MedKit)
Trittsicher (Sure Footed): Kein Bewegungsabzug für Fire & Move
Konzernfähigkeiten
Furchtlos (Fearless): Keine Abzüge wenn Mutproben erfolgreich, -2 wenn nicht
Beweglich (Mobile): Nachteil durch Fire & Move nur +1FN

GUNNER

2	4	2	6
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

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

WEAPONS

Double Barrel FN: 6 Wpn Str 2
Trifft alle Ziele unter der Schablone; 2 Blut je Treffer

CCM - Fire & Move: -1MP; +2(+1)FN
CCM - Load: 1 Runde zwischen Schüssen

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Letztes Gefecht (Last Stand): 2 Aktionen wenn letzter sefadu
Leichtfüßig (Light On My Feet): Kostenlose 180° Drehung
Konzernfähigkeiten
Furchtlos (Fearless): Keine Abzüge wenn Mutproben erfolgreich, -2 wenn nicht
Beweglich (Mobile): Nachteil durch Fire & Move nur +1FN

DEMOLITION

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

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

WEAPONS

Semi-Auto FN: 7 Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf
CCM - Fire & Move: -1MP; +2(+1)FN
ETA Waffe: Assist; -2FN für Angriffe auf, vom Pulse Spear getroffene, Ziele

Incendiary Range: 2 Wpn Str 2
x3; 1 Angriff auf alle Ziele unter der Schablone; Ausfallprobe(AF) +2; Mutprobe +2 bei nächster Aktivierung

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Sprengstoffe (Demolition): Granaten; Reparaturprobe um Minen zu entschärfen
Stark (Strong Arm): +1 Werfen (throw)
Konzernfähigkeiten
Furchtlos (Fearless): Keine Abzüge wenn Mutproben erfolgreich, -2 wenn nicht
Beweglich (Mobile): Nachteil durch Fire & Move nur +1FN

BERSERKER

3	7	0	4
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	1 ↑	Nahkampf (Melee)	+4	1	3
Größe (ER)	2				
Reparieren (Repair)	0 ↑				

WEAPONS

Twin Blades Range: M Wpn Str 3
Nahkampf (Melee) +4
2 Angriffe auf 1 Ziel in 360°

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Wirbelwind Des Todes (Whirlwind Of Death): Zwei Angriffe auf ein Ziel je Runde
Willst Du Was (You Want Some): +1 Aktion nach Kill; beliebig oft
Konzernfähigkeiten
Furchtlos (Fearless): Keine Abzüge wenn Mutproben erfolgreich, -2 wenn nicht
Beweglich (Mobile): Nachteil durch Fire & Move nur +1FN

www.MERCSMINIS.com
www.spitl.de

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