



Szenarien

Festlegen des Einsatzzieles

Vor dem Aufbau würfelt jeder Spieler einen W10 und liest das Ergebnis auf der folgenden Tabelle ab um sein jeweiliges Einsatzziel zu bestimmen.

W10	Einsatzziel
1-2	Ausschalten
3-4	Zielgebiet sichern
5-6	Paketzustellung
7-8	Gebäudeverteidigung
9-0	Aufklärung

Ausschalten: Die Unternehmensführung hat entschieden, dass die Ausschaltung des feindlichen MERCS Trupps im Einsatzgebiet höchste Priorität hat. Erziele 1 SP für das erste und je 2 SP für das zweite und dritte feindliche Teammitglied, welches aus dem Spiel entfernt wird.

Zielgebiet sichern: Du hast den Befehl erhalten ein Zielgebiet zu sichern, um einer Gruppe von Nichtkombattanten das sichere Eindringen und anschließende Bergen eines wichtigen Aktivpostens zu ermöglichen. Erziele 1 SP das Teammitglied, welches sich am Ende des Spiels innerhalb einer Kartenlänge zum zentralen Geländestück befindet. Erziele zusätzlich je 2 SP für das zweite und dritte Teammitglied, das ebenfalls in Reichweite ist.

Paketzustellung: Dein Team befördert entscheidende geheimdienstliche Erkenntnisse zu einem Treffpunkt. Jedoch befindet sich ein Team feindlicher MERCS zwischen Dir und der Evakuierungszone. Bestimme zu Beginn des Spiels durch den Wurf eines W5 welches deiner Modelle das Paket trägt. Erziele 5 SP wenn dieses Model bei Spielende in der gegnerischen

Aufstellungszone ist. Reduziere dies Ergebnis um 1 SP für jede Kartenlänge, die sich der Träger außerhalb der Zielzone befindet. Sollte das eskortierte Modell sterben, lege einen basengroßen Marker an seine letzte Position. Dieser kann von eigenen MERCS aufgenommen werden und MERCS können mit ‚S2C‘ an ihn heranrücken. Das Paket kann nicht freiwillig abgelegt werden.

Gebäudeverteidigung: Ein Überraschungs-Angriff hat einige Spezialisten im Kampfgebiet festgesetzt. Dein Team wurde beauftragt eine Verteidigungslinie um die Position der VIPs zu halten während diese evakuiert werden. Erziele 5 SP wenn am sich Ende des Spiels keine gegnerischen Modelle auf deiner Hälfte des Spieltisches aufhalten. Reduziere dies Ergebnis um 1 SP für jeden feindlichen MERCS der dies doch tut.

Aufklärung: Die Unternehmensleitung benötigt Augen und Ohren in einer Schlüsselzone des Kampfgebietes. Deine Befehle lauten aufklären, zurückziehen und die gewonnenen Erkenntnisse abliefern. Bei dem Zielgebiet handelt es sich um das zentrale Geländestück. Das beobachtende Model muss sich mit seiner ganzen Basis auf beziehungsweise in diesem Gelände aufhalten und eine ‚Hold‘-Aktion ausführen um es aufzuklären. Erziele 5 SP wenn dieses Model bei Spielende lebt und sich in deiner Aufstellungszone befindet. Reduziere das Ergebnis um 1 SP für jede angefangene Kartenlänge, die sich das Modell von deiner Aufstellungszone entfernt aufhält.

Konzernmanöver

Jeder MegaCon stellt dem Spieler eines von drei einzigartigen Manövern zur Wahl. Diese stehen für die Ausrichtung und Machenschaften des jeweiligen Konzerns innerhalb der Welt von MERCS und ergänzen jedes Spiel um eine besondere Ebene, die es dem Spieler erlaubt Nebenziele zu erfüllen und so das Spiel zu seinen Gunsten zu entscheiden.

Nachdem jeder Spieler sein Einsatzziel festgelegt hat wählt er zudem ein Konzernmanöver aus. Die Siegpunkte aus den Konzernmanövern zählen zusätzlich zu allen Siegpunkten aus dem primären Einsatzziel. Im Gegensatz zu den Einsatzzielen ist es nicht nötig das Konzernmanöver zu offenbaren (in der Tat ist es von Vorteil dies nicht zu tun!).

Konzernmanöver sollten verdeckt festgehalten werden, um am Ende des Spiels die erzielten Siegpunkte ermitteln zu können.



CCC Konzernmanöver

Führung von vorne: Die Abteilung für Personalentwicklung zieht den Teamführer für eine Beförderung in Betracht. Wenn er sich im Feld, über die Satellitenaufnahmen des Einsatzes beweisen kann wird eine Beförderung viel wahrscheinlicher sein. Dieses Manöver darf nur gewählt werden, wenn ein ‚Assault Leader‘ zum Team gehört. Erziele je 1 SP für bis zu zwei Teammitglieder, welche sich bei Spielende innerhalb einer Kartenlänge zum ‚Assault Leader‘ aufhalten, vorausgesetzt dieser befindet sich mit seiner vollen Basis in der gegnerischen Tischhälfte.

Technologische Überlegenheit: Die Konzernführung möchte, dem konkurrierenden MegaCon gegenüber, die technische Überlegenheit der Yellow Jacket Nanorüstungen zur Schau stellen. Dies wird den Wert der Anteile erhöhen und Einfluss auf die Auslandsmärkte haben. Erziele 2 SP wenn bei Spielende noch mindestens drei Teammitglieder auf dem Spielfeld sind.

Reduziere das Ergebnis um 1 SP für jedes Teammitglied dessen Rüstung ausgefallen ist.

Waffentest: Die Entwicklungsabteilung lässt CCC Heavy Assault MERCS ein neues Stabilisierungssystem testen. Bei einem Feldtest sollen Freiwillige Daten über die Wirkung auf feindliche Konzernziele sammeln. Erhalte je 1 SP für den dritten und vierten ‚Blood‘-Marker, welcher durch eine schwere Waffe deines Teams verursacht wurde. Zusätzliche ‚Blood‘-Marker geben keine weiteren SP, da die Testbedingungen bereits erfüllt wurden.



KemVar Konzernmanöver

Schützt die Brut: Ohne es zu wissen halten sich Eindringlinge nur wenige Meter von unserer heranreifenden Brut auf. Dein Team wurde instruiert die wertvolle Ernte unter allen Umständen zu schützen, ohne den konkurrierenden MegaCon einen Hinweis darauf zu geben, dass in diesem Gebiet Eier gezüchtet werden. Benenne verdeckt ein Gebäude in der gegnerischen Hälfte des Spieltisches. Dieses Gebäude beherbergt die Ernte. Erziele 2 SP wenn sich bei Spielende kein gegnerischer MERCS im Umkreis von einer Karte um das nominierte Gebäude aufhält. Reduziere das Ergebnis um 1 SP für jeden gegnerischen MERCS, der sich in diesem Gebiet befindet.

Attentat: Dir wurde befohlen ein Ziel höchster Priorität auszuschalten. Kann nur gewählt werden wenn ein ‚Assassin‘ zum Team gehört. Der ‚Assassin‘ muss dem gegnerischen Model mit der ‚Leadership‘-Fähigkeit eine tödliche Verletzung zufügen. Sollte es kein solches Modell geben, wähle jenes mit dem höchsten kombinierten Rüstungs- und Blutwert. Sollte es einen Gleichstand geben, darf der ‚Assassin‘ sein Ziel wählen, muss dies aber vor Spielbeginn notieren. Erziele 2 SP sollte die Siegbedingung bei Spielende erfüllt worden sein. Erziele 1 SP sollte er das Zielmodel

verletzt, aber nicht aus dem Spiel entfernt haben.

Aus den Schatten: Die Einsatzleitung duldet nicht, dass bei der Durchführung der Mission Personal unnötig gefährdet wird. Jede Anstrengung ist zu unternehmen, das Überleben unserer Spezialisten zu garantieren, um sie in der laufenden Mission weiter einsetzen zu können. Erziele 2 SP sollten bei Spielende noch mindestens vier MERCS leben. Erziele 1 SP sollten noch mindestens drei Modelle im Spiel sein.

USCR Konzernmanöver

Einschüchterung: Die Einsatzleitung wünscht die Feigheit der Feinde des Großen Bären bloßzustellen. Erziele je 1 SP für das vierte und fünfte ‚Suppression‘-Feuer, welches erfolgreich ein feindliches Modell niederhält. Zusätzliche Niederhalten-Tests bringen keine weiteren SP; Ihre Feigheit ist bereits offenkundig!

Volksheld: Die Einsatzleitung hält es für angemessen den ‚Behemoth‘ in diesem Gefecht zum Einsatz zu bringen. Die gesamte Kampfhandlung wird als Propagandafilm in der USCR ausgestrahlt werden; ein Versagen steht außer Frage. Erziele je 1 SP für bis zu zwei feindliche MERCS, welche durch den ‚Behemoth‘ ausgeschaltet wurden. Der USCR Trupp muss den ‚Behemoth‘ in seinen Reihen haben, um dieses Manöver wählen zu können.

Technologie abgreifen: Das Forschungsbüro hat deinem Team aufgetragen Scans feindlicher Rüstungen und Waffen zur späteren Rekonstruktion zu stehen. Stationäre Modelle werden von Orbitalsatelliten gescannt werden, vorausgesetzt sie wurden fixiert. Erziele je 1 SP für das zweite und dritte Modell, welches mindestens zwei Runden unter Wirkung einer ‚Ice Grenade‘ stand. Dieses Manöver kann nur gewählt werden wenn ein ‚Commisar‘ zu deinem Team gehört.

FCC Konzernmanöver

Der Feind meines Feindes: Deine FCC Zelle wurde beauftragt einen Konzernmitarbeiter in diesem Gefecht einzusetzen, um die Beteiligung deines Hauses zu minimieren. Erziele je 1 SP für das erste und zweite Teammitglied, welches durch den Nicht-FCC-MERCS ausgeschaltet wurde.

Unabhängiger Einsatz: Erfolg und Diskretion sind in dieser Mission ebenso entscheidend, wie unsere FCC-Agenten vor Gefangennahme und Verletzung zu schützen. Erziele 1 SP für jedes überlebende Teammitglied mit Ausnahme der ersten drei. Vorausgesetzt Du hast kein Nicht-FCC-Mitglied in deinem Team.

Eskorte: Die FCC Führung hat deinem Team einen ‚Liaison‘ zugeteilt der entscheidende Informationen zu kommenden Plänen des Hauses besitzt. Er muss unter allen Umständen geschützt werden. Erziele 1 SP wenn der ‚Liaison‘ deines Teams das Spiel überlebt. Erziele 2 SP, sollte er zudem unverletzt sein und sich bei Spielende kein feindliches Teammitglied innerhalb von einer Karte zu ihm aufhalten.

ISS Konzernmanöver

Shock and Awe: ISS Technologie lässt die Rüstungen konkurrierender Konzerne lächerlich erscheinen und unser Verkauf erwartet von deinem Team eine Demonstration dieser Tatsache für unsere Investoren. Erziele je 1 SP für das dritte und sechste durch ‚EMP‘ oder ‚Lightning gun‘ verursachte Rüstungsversagen eines Gegners.

Vorbereiten und Niederschlagen: Lange hat das ISS Team abgestimmte Waffenmanöver trainiert. Erziele je 1 SP für die erste und zweite Wunde, welche durch ‚Overwatch‘ verursacht wurde, sofern sich das beschossene Modell unfreiwillig aufgrund eines Sniper-Treffers bewegte. Erziele diese SP ebenfalls, wenn ein über den ‚Trident‘ des ‚Calypsos‘ springender Blitz die Wunden verursachte.

Automatische Verteidigungen: Der ‚Wavefinder‘ wurde beauftragt, einen Punkt auf dem Schlachtfeld zu halten. Erziele je 1 SP für das erste und zweite feindliche Teammitglied, welches durch ‚Overwatch‘-Feuer des ‚Wavefinders‘ und seines Geschützes ausgeschaltet wurde. Kann nur gewählt werden, wenn das Team einen ‚Wavefinder‘ enthält.



Keizai Waza Konzernmanöver

Tod vor Schmach: Das Team hat geschworen niemanden leben zu lassen, der sie angreift. Erziele 1 SP falls ein Teammitglied einen Gegner ausschaltet, der ihm zuvor eine Verletzung zufügte. Es können maximal 2 SP auf diese Weise erzielt werden. Falls jemand anderes die letzte Verletzung zufügt verfallen die SP.

Vollkommene Symmetrie: Das Team hat sich gegenüber der Konzernführung verpflichtet, die äußerste Maßnahme nur im perfekten Augenblick einzusetzen. Erziele 1 SP wenn Du ein oder zwei feindliche Teammitglieder mit einem ‚Nuke strike‘ tötet. Erziele 2 SP wenn Du drei Feinde mit einem ‚Nuke strike‘ tötet.

Die Kunst des Krieges: Der ‚Daimyo‘ wünscht der Konzernführung seinen taktischen Scharfsinn zu beweisen. Erziele jedes Mal 1 SP, wenn ein Modell, welchem zuvor ein Würfel über die ‚Tactician‘-Fähigkeit zugewiesen wurde, in derselben Runde ein feindliches Modell tötet. Es können maximal 2 SP auf diese Weise erzielt werden.



Sefadu Konzernmanöver

Brust und Hörner: Sich auf die archaischen Kriegstraditionen Shakas berufend, ordnet der ‚Assault Leader‘ eine Einkreisungstaktik an um seine Hingabe dem Althergebrachten gegenüber zu beweisen. Das Team erzielt 1 SP für jedes feindliche Modell, welches unter Ausnutzung eines Flankenbonus verwundet wurde. Es können maximal 2 SP auf diese Weise erzielt werden.

Der Lauf des Löwen: Die Konzernaufsicht verlangt Zeittests unter Gefechtsbedingungen. Die Geschwindigkeit eines Angriffes entscheidet häufig über Sieg und Niederlage und erlaubt es dem ‚Assault Leader‘ das Können seines Teams abzuschätzen. Schlage schnell zu und gestatte es deinem Gegner nicht zu seinen Bedingungen zu kämpfen. Das Team erzielt jedes Mal 1 SP, wenn ein anderer Kämpfer als der ‚Assault Leader‘ unter Nutzung des ‚Move & Fire‘-Manövers einen Gegner verletzt. Es können maximal 2 SP auf diese Weise erzielt werden.

Beharrliche Jäger: Die Arbeiter müssen sehen, dass die althergebrachten Wege auch noch in der neuen Welt stark sind. Der ‚Assault Leader‘ hat den Sefadu-‚Sniper‘ angewiesen seine Ziele zu verkrüppeln, damit die übrigen Teammitglieder sie ausschalten können. Erziele je 1 SP für den ersten und zweiten Feind, der ausgeschaltet wurde nachdem sein Rüstung dauerhaft durch einen ‚Sniper‘-Treffer reduziert worden ist. Dieses Manöver kann nur gewählt werden wenn das Team einen ‚Sniper‘ enthält.



Texico Konzernmanöver

Schnappt ihn: Die ‚Marshal‘ sind für den unbeugsamen Geist der Arbeiterschaft ein Symbol des Konzerngefüges. Den Mitarbeitern werden häufig Aufnahmen ihrer Einsätze gegen gesuchte Verbrecher vorgeführt. Erziele 1 SP wenn der ‚Marshal‘ seine ‚Bounty‘ verwundet. Erziele einen zusätzlichen SP wenn der ‚Marshal‘ sein Ziel zudem ausschaltet. Der ‚Marshal‘ muss Mitglied des Teams sein um dieses Manöver wählen zu können.

Teamarbeit setzt sich durch: Texico ist stolz darauf seinen Mangel an technologischen Fortschritt durch Ausbildung und Talent wettzumachen. Erziele je 1 SP für die zweite und vierte, unter Nutzung von ‚Focus fire‘, verursachte Wunde.

Heimvorteil: Texicos Kampfdogma sieht vor den Feind nur dann zu bekämpfen, wenn das

Schlachtfeld zu eigenen Gunsten vorbereitet wurde. In einem solchen Fall sind Teamführer angehalten den Feind in Situationen zu bringen, in denen sich dieser unachtsam bewegen muss, um auf diese Weise einen Vorteil aus der vorbereiteten Stellung zu ziehen. Erziele je 1 SP für das erste und zweite Mal, dass ein gegnerisches Teammitglied eine Falle auslöst.

Aufbau

Alle Szenarien sollten auf einer 60 x 90 cm Fläche gespielt werden.

Höhenstufe 2 und 3 Geländestücke müssen in einem Abstand von mindestens einer Karte aufgebaut werden. Ein Geländestück muss zudem in der Mitte der Spielfläche stehen. Es sollte die Sicht auf die gegnerische Aufstellungszone blockieren und sollte durch Modelle betreten werden können.

Es sollten fünf bis sechs Geländestücke der Höhenstufen 2 oder 3, sowie fünf bis sechs weitere Geländestücke der Höhenstufe 1 aufgestellt werden um für ausreichend Deckung zu sorgen.

Aufstellung

Alle MERCS Szenarien werden der Länge nach gespielt. Aufstellungszonen erstrecken sich eine Kartenbreite vom hinteren Rand. Spieler sollten einen W10 würfeln. Wer die niedrigere Zahl würfelt stellt alle seine Modelle zuerst auf. Jeder Spieler darf ein Modell umstellen nachdem sein Gegenspieler seine Aufstellung abgeschlossen hat.

Spieldauer

Szenarien dauern mindestens sechs Runden. Am Ende der sechsten Runde wirf einen W10; bei einem Ergebnis von 7 oder höher wird das Spiel fortgesetzt. Am Ende der siebten Runde wirf erneut einen W10; bei einem Ergebnis von 8 oder höher wird das Spiel fortgesetzt. Sollte ein Team vor Ablauf des Rundenlimits

komplett ausgeschaltet werden darf sein Gegner die übrigen Runden zu Ende spielen.

Siegbedingungen

Die höhere Anzahl Siegpunkte entscheidet das Szenario. Jedes andere Ergebnis gilt als Unentschieden.