

MERCS



CCC

Bei Commercial Corporate Continuity handelt es sich um den mächtigsten Mega-Con an der amerikanischen Ostküste.

Das von ihm kontrollierte Gebiet erstreckt sich von Quebec über Chicago, dem Mississippi folgend hinunter bis New Orleans.

Von dort östlich bis Charlotte und dann wieder die Küste hinauf bis

Halifax. Sein wichtigster Geschäftszweig ist die Herstellung und Veredelung hochwertiger Metalle. Die Panzerungen der CCC MERCS fallen nur sehr selten aus, wenn doch sorgen Nanobots dafür, dass sie in kürzester Zeit wieder einsatzbereit sind.

Die Mission

Dein Team hat die Aufgabe Eure Stellung um jeden Preis zu halten und wenn möglich weiter auf das Gebiet des Gegners vorzudringen.

Erziele 3 Siegpunkte, wenn sich am Ende des Spiels keine gegnerischen Modelle auf Deiner Hälfte des Spieltisches aufhalten.

Reduziere das Ergebnis um 1 Punkt für jeden feindlichen MERCS, der dies doch tut.

Nebenziel

Die Konzernführung möchte den konkurrierenden MegaCons die technologische Überlegenheit der Yellow Jacket Nano-Rüstungen zur Schau stellen.

Erhalte 2 Siegpunkte, wenn bei Spielende noch mindestens zwei Teammitglieder auf dem Spielfeld sind.

Reduziere das Ergebnis um 1 Siegpunkt für jedes Teammitglied, dessen Panzerung ausgefallen ist.

Zugübersicht

Die Initiative bestimmen

- 1 W10 je Model
- von links nach rechts zuweisen
- bei Gleichstand zieht die höhere Reaktion zuerst
- sind Wurf und Reaktion gleich, wird gleichzeitig aktiviert

Aktion ankündigen und ausführen

- Bewegen (1 Karte je Bewegungspunkt)
- Angreifen (Nah- oder Fernkampf)
- Gegenstand verwenden (Erste Hilfe Set, Reparaturset, ...)
- Einfache Kampfmanöver (CCM)
 - ◇ Fire & Move (-1 Bewegung, +2FN)
 - ◇ Set & Rip (1 Runde aussetzen)
- Erweiterte Kampfmanöver (ACM)
 - ◇ Stürmen & Sichern (+1 Bewegung, Keine anderen Aktionen)
 - ◇ Feuerbereitschaft (Keine Aktion in eigener Runde; Reaktion auf jede Aktion in Sicht)
 - ◇ Deckungsfeuer (Keine Aktion in eigener Runde; Mutprobe für Gegner in Sicht)

Modifikationen

Um zu treffen wirf einen W10, das Ergebnis muss gleich, oder höher sein als der FN der Waffe, +- folgender Modifikationen:

Name	Fern	Nah
Kurze Distanz (1 Karte)	-2 FN	-
Ziel steht tiefer	-1 FN	-1 Reaktion
Ziel steht höher	+1 FN	+1 Reaktion
Ziel bewegt sich	+1 FN	+1 Reaktion
Keine Deckung	-1 FN	-
Teildeckung	+1 FN	+1 Reaktion
Volldeckung	+3 FN	-
Flanke	-1 FN, +1 WpnStr	-1 Reaktion, +1 WpnStr
Rücken	-2 FN, +2 WpnStr	-2 Reaktion
Deckungsfeuer	+1 FN	+1 Reaktion

ASSAULT LEADER

2 Bewegung (MP) **7** Reaktion (Reaction) **2** Panzerung (Armor Value) **2** Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage) 3 ↑ Größe (ER) 2 Reparieren (Repair) 6 (5) ↑ Nahkampf (Melee) +1 **3**

WEAPONS

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

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

EMP Grenade Range: 2
1x; Ausfallprobe (AF) +2

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Anführer (Leadership): +1 auf alle Proben verbündeter MERCS innerhalb 1 Kartenlänge
Glück (Lucky): Negiere 1 Erfolg je Partie

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren; Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)

MEDIC

2 Bewegung (MP) **6** Reaktion (Reaction) **2** Panzerung (Armor Value) **3** Panz.-Ausfall (Armor Failure)

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

WEAPONS

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

MedKit Range: M
x3; heilt 1 Blutung

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Sani (Medic): Heilt 1 Blutung wenn in Kontakt; verbraucht 1 Erste Hilfe Set (MedKit)
Schnell (Speedy): +1 MP

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren; Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)

HEAVY ASSAULT

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

Mut (Courage) 5 ↑ Größe (ER) 2 Reparieren (Repair) 7 (6) ↑ Nahkampf (Melee) +1 **3**

WEAPONS

Full Auto FN: 8 Wpn Str 3
Kann nicht im Nahkampf feuern
CCM - Set & Rip: Muss 1 Runde stehen; 3 Angriffe je Ziel unter der erweiterten T-Schablone

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Bleimauer (Wall Of Lead): +1 auf, durch Deckungsfeuer verursachte, Mutproben
Raufbold (Brawler): +1 auf Nahkampfstärke

Konzernfähigkeiten
Nano-Panzerung (Nanite Armor): -1 auf Reparieren; Selbstreparatur nach 2 Runden
Zuverlässig (Reliable): Niedriger Panzerungsausfall-Wert (AF)