

MERCS



KemVar

Hervorgegangen aus der Fusion der beiden südamerikanischen Energiekonzerne Kemet (Brasilien) und Varlen (Venezuela), war KemVar der erste Mega-Konzern, der 2150 mit einer Regierung fusionierte und damit zum führenden Energielieferanten der Welt avancierte. KemVars militärische Stärke

basiert auf der Fähigkeit Energiefelder zu manipulieren und um beliebige Objekte zu lenken. Sie führte zur Entwicklung des Integrated Reconnaissance Systems (IRS), welches in jeder KamVar-MERCS Panzerungen steckt und ein Tarnfeld emittiert, das den Träger umhüllt. Nahezu unsichtbar, schlugen die Caes do Guerra plötzlich und Unerwartet zu; überwältigen so ihre überraschten Feinde.

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

Dir wurde befohlen ein Ziel höchster Priorität auszuschalten. Der „Assassin“ muss den gegnerischen Anführer ausschalten.

Erziele 2 Siegpunkte, wenn der Assassin dem gegnerischen Anführer seinen letzten „Blood“-Schaden zufügt und ihn damit ausschaltet.

Erziele 1 Siegpunkt, wenn er den Anführer verletzt, aber nicht aus dem Spiel entfernt haben sollte.

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) **6** Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage) 3 ↑
Größe (ER) 2
Reparieren (Repair) 7 ↑

3

WEAPONS

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

Sword Range: M Wpn Str 2
Nahkampf (Melee) +2
1 Angriff auf 1 Ziel

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Anführer (Leadership): +1 auf alle Proben verbündeter MERCS innerhalb 1 Kartenlänge
Raufbold (Brawler): +1 Auf Nahkampfstärke

Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active Camouflage): Verbergen (Stealth): Deckungsstufe +1, kein Bewegungsabzug
Gasmasken (Gasmask): Immun gegen Giftgas

MONKEYWRENCH

2 Bewegung (MP) **5** Reaktion (Reaction) **2** Panzerung (Armor Value) **7** Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage) 5 ↑
Größe (ER) 2
Reparieren (Repair) 4 ↑

Nahkampf (Melee) +1 2

3

WEAPONS

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

Repair Kit Range: M
x3; automatische Reparatur

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Klettern (Climb): steige kostenlos 1 Höhenstufe auf oder ab
Mechaniker (Monkey Wrench): kann Reparatur Sets (Repair Kit) verwenden

Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active Camouflage): Verbergen (Stealth): Deckungsstufe +1, kein Bewegungsabzug
Gasmasken (Gasmask): Immun gegen Giftgas

ASSASSIN

2 Bewegung (MP) **7** Reaktion (Reaction) **1** Panzerung (Armor Value) **6** Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage) 4 ↑
Größe (ER) 2
Reparieren (Repair) 9 ↑

3

WEAPONS

Energy Knife Range: M Wpn Str 3
Nahkampf (Melee) +3
1 Angriff auf 1 Ziel; Ausfallprobe (AF) +1
PA - Charge: Wpn Str 4; 2 Blut (Blood)

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

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Angriff (Charge): Nahkampf (H2H) nach Bewegung; +1 Wpn Str; 2 Blut (Blood)
Schnell (Speedy): +1 MP

Konzernfähigkeiten
Aktive Tarnung (Active Camouflage): Verbergen (Stealth): Deckungsstufe +1, kein Bewegungsabzug
Gasmasken (Gasmask): Immun gegen Giftgas