

# MERC



**USCR**

Die USCR kontrolliert ein gewaltiges Territorium, das von Moskau über das Beringmeer bis in das Yukon Territorium im Osten reicht. Diese Größe hat einen Preis: wie ein Schlachtschiff braucht die USCR viel Zeit einen einmal eingeschlagenen Kurs zu ändern. Diese Mentalität spiegelt sich auch in Ihren MERCS: schwer gepanzert, sind sie eine unaufhaltsame Stahlwalze, der nichts widerstehen kann. Insbesondere die Träger der Behemoth-Panzerung sind zu Ikonen geworden. Sie alle nehmen den Namen Kir Petrovic an, des ersten Trägers dieser Panzerung, um so den Nimbus der Unbesiegbarkeit zu erhalten.

## 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

*Das Forschungsbüro hat deinem Team aufgetragen Scans feindlicher Rüstungen und Waffen zur späteren Rekonstruktion zu stehlen. 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.

## 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
<b>Kurze Distanz (1 Karte)</b>	-2 FN	-
<b>Ziel steht tiefer</b>	-1 FN	-1 Reaktion
<b>Ziel steht höher</b>	+1 FN	+1 Reaktion
<b>Ziel bewegt sich</b>	+1 FN	+1 Reaktion
<b>Keine Deckung</b>	-1 FN	-
<b>Teildeckung</b>	+1 FN	+1 Reaktion
<b>Volldeckung</b>	+3 FN	-
<b>Flanke</b>	-1 FN, +1 WpnStr	-1 Reaktion, +1 WpnStr
<b>Rücken</b>	-2 FN, +2 WpnStr	-2 Reaktion
<b>Deckungsfeuer</b>	+1 FN	+1 Reaktion

**COMMISSAR**

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

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

**WEAPONS**

**Semi-Auto** FN: 7 Wpn Str 2  
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf

**Ice Grenade Gun** FN: 5 Range: 3

x3; Ziel kann sich 3 Runden nicht bewegen; Die Einschränkung kann per Flammenwerfer aufgehoben werden

**Persönliche Fähigkeiten (PA)**  
**Anführer (Leadership):** +1 auf alle Proben verbündeter MERCS innerhalb 1 Kartenlänge  
**Sprengstoffe (Demolition):** Granaten; Reparaturprobe um Minen zu entschärfen  
**Konzernfähigkeiten**  
**Massiv (Dense):** WpnStr 1 Waffen erfordern keine Ausfallprobe (AF)  
**Einschüchtern (Intimidate):** +1 auf alle gegnerischen Mutproben

**BOOSTER**

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

Mut (Courage) 4 ↑    Größe (ER) 2    Reparieren (Repair) 7 ↑    Nahkampf (Melee) +0 1

**WEAPONS**

**Rifle** FN: 5 Wpn Str 2  
1 Angriff 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  
**Märtyrer (Martyr):** Kann sich auf eine, 1 Karte entfernte, Granate werfen und alle Blutungen absorbieren  
**Konzernfähigkeiten**  
**Massiv (Dense):** WpnStr 1 Waffen erfordern keine Ausfallprobe (AF)  
**Einschüchtern (Intimidate):** +1 auf alle gegnerischen Mutproben

**SNIPER**

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

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

**WEAPONS**

**Anchor Gun** FN: 5 Wpn Str 1  
1 Angriff auf 1 Ziel; Ziel darf sich nach Treffer einmalig 1MP bewegen; Reparaturprobe um Anker zu entfernen

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

**Persönliche Fähigkeiten (PA)**  
**Glück (Lucky):** Negiere 1 Erfolg je Partie  
**Meisterschütze (Crackshot):** 1 automatischer Treffer je Partie  
**Konzernfähigkeiten**  
**Massiv (Dense):** WpnStr 1 Waffen erfordern keine Ausfallprobe (AF)  
**Einschüchtern (Intimidate):** +1 auf alle gegnerischen Mutproben