



MERCUS
USCR

www.MERCSMINIS.com
www.spitl.de

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

COMMISSAR

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

Mut (Courage)	3 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	6 ↑

Nahkampf (Melee) +0 **1** **3**

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 MERCUS 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 gegenerischen Mutproben

BEHEMOTH

0	3	4	6
Bewegung (MP)	Reaktion (Reaction)	Panzerung (Armor Value)	Panz.-Ausfall (Armor Failure)

Mut (Courage)	2 ↑
Größe (ER)	3
Reparieren (Repair)	8 ↑

Nahkampf (Melee) +1 **3**

WEAPONS

Full Auto FN: 8 Wpn Str 3
Kann nicht im Nahkampf feuern
CCM - Set & Rip: 3 Angriffe je Ziel unter der erweiterten T-Schablone; braucht nicht fixieren (Set)

Hammer Range: M Wpn Str 3
Nahkampf (Melee) +1

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Schwer (Heavy): Braucht sich nicht fixieren um feuern zu können
Schnell (Speedy): +1 MP
Konzernfähigkeiten
Massiv (Dense): WpnStr 1 Waffen erfordern keine Ausfallprobe (AF)
Einschüchtern (Intimidate): +1 auf alle gegenerischen Mutproben

MONKEYWRENCH

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

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

Nahkampf (Melee) +0 **1** **3**

WEAPONS

Semi-Auto FN: 7 Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf
PA - Move Your Ass: bewege Monkeywrench nach erfolgreicher Verwundung bis zu 1MP

Repair Kit Range: M
x3; automatische Reparatur

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Mechaniker (Monkey Wrench): kann Reparatur Sets (Repair Kit) verwenden
Bewege Deinen Hintern (Move Your Ass): gehe 1 MP nach erfolgreicher Verwundung
Konzernfähigkeiten
Massiv (Dense): WpnStr 1 Waffen erfordern keine Ausfallprobe (AF)
Einschüchtern (Intimidate): +1 auf alle gegenerischen Mutproben

SNIPER

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

Mut (Courage)	6 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	7 ↑

Nahkampf (Melee) +1 **3**

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 gegenerischen Mutproben

MEDIC

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

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

Nahkampf (Melee) +0 **1** **3**

WEAPONS

Semi-Auto FN: 7 (6) Wpn Str 2
2 Angriffe auf 1 Ziel; kein Nahkampf

MedKit Range: M
x3; heilt 1 Blutung

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Sani (Medic): Heilt 1 Blutung wenn in Kontakt; verbraucht 1 Erste Hilfe Set (MedKit)
Adlerauge (Eagle Eye): -1 FN auf Fernkampfgriffe
Konzernfähigkeiten
Massiv (Dense): WpnStr 1 Waffen erfordern keine Ausfallprobe (AF)
Einschüchtern (Intimidate): +1 auf alle gegenerischen Mutproben

BOOSTER

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

Mut (Courage)	4 ↑
Größe (ER)	2
Reparieren (Repair)	7 ↑

Nahkampf (Melee) +0 **1** **3**

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 gegenerischen Mutproben



GUNNER

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


Mut (Courage)	5 ↑
Große (ER)	2
Reparieren (Repair)	6 ↑

Nahkampf (Melee) +0  

WEAPONS

Auto Shotgun FN: 6  Wpn Str 2

1 Wurf pro Ziel; 2 Karten 'I'-Schablone; 2 Blut unter naher, 1 Blut unter ferner Karte
CCM - Fire & Move: -1MP; +2FN



Gasmask
Immun gegen Giftgas

Persönliche Fähigkeiten (PA)
Motiviert (Motivated): 2 S2C je Bewegungsaktion erlaubt
Zäh (Tough As They Come): +1 Blut
Konzernfähigkeiten
Massiv (Dense): WpnStr 1 Waffen erfordern keine Ausfallprobe (AF)
Einschüchtern (Intimidate): +1 auf alle gegenerischen Mutproben