

# RECON

In MERCS Recon dringt ein fünfköpfiges MERCS Kommando in einen Gebäudekomplex ein, um dort eine Mission auszuführen. Die engen Korridore und unübersichtlichen Konferenzräume des feindlichen MegaCons erfordern Teamarbeit und taktische Vorgehen.

## SPIELKOMPONENTEN

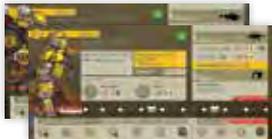
10 MERCS  
PLASTIKFIGUREN



JE 5 SICHERHEITSKRÄFTE  
STUFE II UND STUFE III  
PLASTIKFIGUREN



10 SPIELERPROFILE



25 SPIELERSTATUSMARKER



12 AGENTENKARTEN



12 EREIGNISKARTEN



10 MISSIONSKARTEN



4 SICHERHEITSKRÄFTE-  
KARTEN



3 ANGESTELLTEN-  
KARTEN



8 BLAUE AGENTENMARKER



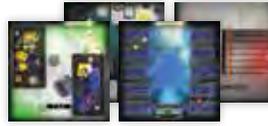
8 ROTE AGENTENMARKER



8 SCHWARZE AGENTEN-  
MARKER



25 GEBÄUDE-  
ABSCHNITTE



1 DOPPELSEITIGER  
STÜRMEN & RÄUMEN-  
SPIELPLAN



12 RAHMENTEILE



14 DOPPELSEITIGE  
KOLLATERAL-  
SCHADENPLÄTTCHEN  
(KSP)



11 DOPPELSEITIGE  
SICHERHEITSKRÄFTEMARKER



11 DOPPELSEITIGE OPFOR-MARKER

11 ARBEITER



3 INGENIEURE



4 TECHNIKER



4 VERWALTUNGS-  
ANGESTELLTE



1 RENDEZVOUSPUNKT (RP)



1 ERHÖHTE-ALARMSTUFE-MARKER



2 ZUSÄTZLICHE TÜRMARKER



6 ZIELOBJEKTMARKER



36 OPFOR-BLUTMARKER



6 DOPPELSEITIGE  
STATUSEFFEKTMARKER



5 KIA-MARKER (KILLED IN ACTION)



5 ÜBERZOGENE-GEWALT-MARKER



5 ZUGFOLGEMARKER



3 STÜRMEN & RÄUMEN-MARKER



1 ALARMSTUFENMARKER



5 SCHWARZE KOLLATERALSCHADEN WÜRFEL



6 GELBE LEICHTER SCHADEN WÜRFEL



4 ROTE SCHWERER SCHADEN WÜRFEL



### JEDER SPIELER ERHÄLT:

- 1 MERCS Plastikfigur
- 1 Dazugehöriges MegaCon Spielerprofil
- 5 Spielerstatusmarker einer Farbe



**Spielmarkenbeschränkungen:** Es gibt keine Beschränkung der im Spiel befindlichen Angestellten-, Sicherheitskräfte-, Statusmarker oder Kollateralschadenplättchen (KSP).

**Zone:** Eine Zone ist ein orangefarbener Kreis, der die Räume und Gänge des Spielfeldes unterteilt. Zonen werden für die Bewegung von Agenten und Figuren verwendet und dienen dem Ermitteln der Waffenreichweiten. Symbole in den Zonen geben deren Kapazität, Panzerung und Stabilität an.

**KAPAZITÄT**

Die Anzahl von OpFor, MERCs und Agenten, die sich in der Zone aufhalten können.

**PANZERUNG**

Die Panzerung, die allen MERCs und OpFor in der Zone zusätzlichen Schutz bietet.

**NAME DER ZONE**

**STABILITÄT**

Der Schaden, den eine Zone aushält, ehe ein KSP auf ihr platziert wird.



Jede Zone mit einem Namen gilt als besondere Zone.

**WÜRFEL**

Salve = Erfolg | Schild = Abwehr | Blank = Fehlschlag



Kollateralschaden w8 – auch **KS**w8



Leichter Schaden w8 – auch **LS**w8



Schwerer Schaden – auch **SS**w8

**MISSIONSKARTE**



**PLATZIERUNG DER AGENTEN**

Die Agentenmarker werden entsprechend ihrer Farbe an den markierten Stellen platziert.

# DER GEBÄUDEKOMPLEX

Ein Gebäude setzt sich aus verschiedenen Raum- und Flurabschnitten zusammen, die zahlreiche verschiedene Gebäudekonfigurationen ermöglichen. Jede Zeile und Spalte eines Gebäudes besteht aus genau acht Zonen.



Die Spielfläche besteht aus 29 Gebäudeabschnitten und 12 Rahmenteilen.

## 1. AUFBAU DES GEBÄUDEKOMPLEXES

Die Spieler ziehen eine Mission. Verlangt diese einen besonderen Gebäudeabschnitt, fügen sie ihn dem Gebäudekomplex hinzu.

Spieler können einen eigenen Gebäudekomplex erstellen oder aus einer der Vorlagen auf [www.megacongames.com](http://www.megacongames.com) wählen. Die orangefarbene Zonen müssen nicht einheitlich ausgerichtet werden. Während des Aufbaus sind die folgenden drei Regeln zu befolgen:

- 1 Die Abschnitte in den Ecken müssen so platziert werden, dass die Flurfelder nach innen weisen.
- 2 Alle Räume müssen einen Zugang haben und innerhalb einer Zone zu einem Flur platziert werden (diagonal oder rechteckig).
- 3 Jedes Gebäude muss über einen Eingang oder Fahrstuhl verfügen sowie über beide Treppenaufgänge.



Anschließend wird das Gebäude mit den Rahmenteilen umfasst. Dabei ist sicher zu stellen, dass die Salvensymbole auf gegenüberliegenden Seiten des Gebäudes liegen. Wenn alles richtig gemacht wurde, liegen auch die Leisten für Alarmstufe und Verstärkung einander gegenüber.

Der Alarmstufenmarker wird auf der Alarmstufenleiste auf die 0 gelegt.



Unabhängig vom Gebäudeaufbau, werden nun die Agentenmarker auf die farblich passend gekennzeichneten Felder gelegt.

Wenn die Mission bestimmte Gebäudeabschnitte oder Figuren verlangt, werden diese wie auf der Missionkarte beschrieben platziert. Unbekannte Zielobjekte werden verdeckt gezogen und zufällig in benannte Zonen gelegt.



Schließlich werden die MERCs Figuren auf das in der Mission beschriebene Feld gestellt.

## 2. DAS SPIELERPROFIL

Jeder Spieler erhält eine MERCS Figur und das dazugehörige Spielerprofil. Bei weniger als drei Spielern, sollte jeder Spieler 2-3 MERCS übernehmen. Die jeweilige Figur entspricht der Abbildung auf dem Spielerprofil. Zusätzlich erhält jeder Spieler pro MERCS 5 Statusmarker einer Farbe seiner Wahl.

### SPIELERPROFIL



- 1 PRIORITÄT
- 2 STATUSMARKER
- 3 BEFEHLSPUNKTELEISTE
- 4 ANGRIFSWÜRFEL
- 5 BLUTPUNKTLEISTE
- 6 MUNITIONSLISTE
- 7 PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN
- 8 KONZERNFÄHIGKEITEN
- 9 VERHÖREN
- 10 PANZERUNG

Jeder Spieler legt je einen Marker auf die dunkleren Kreise der Befehls- und Munitionsleisten.

Ein weiterer Marker wird auf die Blutpunktleiste gelegt - sofern die Mission nichts anderes vorgibt, soweit rechts wie möglich. Die Blutpunkte können diesen Wert nicht übersteigen.



Zusätzlich legt jeder Spieler einen Spielerstatusmarker auf die Position der Prioritätsleiste, die seiner Priorität entspricht.



Jeder Spieler nimmt sich nun, entsprechend seiner Priorität, einen Zugfolgemarkers. Der Spieler mit der höchsten Priorität erhält den Marker mit der 1. Der Spieler mit der zweithöchsten Priorität den mit der 2 und so weiter. Im Fall eines Gleichstandes dürfen sich die Spieler die Reihenfolge aussuchen. Abhängig von den Prioritäten, werden die Zugfolgemarkers jeder Statusphase neu verteilt.

Der letzte Statusmarker dient der Anzeige von Reaktionen. Er wird neben das Spielerprofil gelegt und verwendet wenn der Spieler eine Reaktion einsetzt.

## 3. AUFBAU DER OPFOR

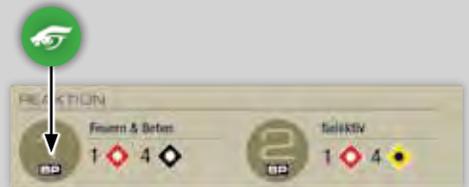
OpFor steht für Oppositional Force, zu Deutsch: Feindkräfte. Sie sind das Spielelement, welches sich den Spielern entgegenstellt. Die OpFor besteht aus verschiedenen Figuren, Markern und Karten.

Die Karten werden in einen Agenten- und einen Ereignisstapel geteilt und gemischt. Jeder Stapel besteht aus 12 Karten und wird verdeckt neben das Spielfeld gelegt.

Die übrigen OpFor sollten in Reichweite neben der Spielfläche platziert werden: Angestelltenmarker, Sicherheitskräfte Stufe I-Marker sowie Figuren für Sicherheitskräfte Stufe II und III. Die im Spiel enthaltenen gegnerischen MERCS dienen als Sicherheitskräfte Stufe IV. Lege die zur OpFor gehörenden Karten neben das Spielfeld: sie dienen als Referenz sowie zum Festhalten des Schadens, welchen die Sicherheitskräften erleiden.

Zum Schluss werden die verschiedenen Würfel, nach Farben sortiert, neben das Spielfeld gelegt.

**Befehlspunkte (BP):** Mit Befehlspunkten aktivieren Spieler Fähigkeiten und Aktionen ihres MERCS. Ein Spieler kann nur so viele Aktionen durchführen, wie seine BP erlauben. Sofern nicht anders angegeben, kann jede Aktion mehrmals in einer Runde ausgeführt werden.



Ein Spieler signalisiert den Einsatz einer Reaktion indem er einen Reaktionsmarker auf sie legt.

### AGENTEN- UND EREIGNISSTAPEL

AGENTEN

EREIGNIS



Wenn einer der Stapel aufgebraucht wurde, wird er erneut gemischt und bereit gelegt.

# DER SPIELABLAUF

Ein Spiel wird über mehrere Spielrunden ausgetragen, die aus je 4 Phasen bestehen. Manche Phasen unterteilen sich in Schritte, die ihrerseits in Teilschritte gliedern.

1

AGENTEN-  
PHASE

**A** Eine Agentenkarte ziehen

**B** Agentenmarker werden bewegt

Nachdem alle Agenten bewegt wurden, wird für jeden Agenten, dessen Bewegung in Sichtlinie eines MERCS endet, eine Ereigniskarte gezogen. Diese legt fest um welche OpFor es sich bei dem Agentenmarker handelt.

- i. Die Agenten werden entsprechend der gegenwärtigen Alarmstufe durch OpFor ersetzt.

3

MERC-  
PHASE

**A** MERCS entsprechend ihres Zugfolgemarkers aktivieren

- i. Beendet ein MERCS seine Bewegung in Sichtlinie zu einem Agenten, zieht der Spieler eine Ereigniskarte.
- ii. Wenn nötig wird die Alarmstufe gemäß den Regeln über unmittelbare Auswirkungen angepasst (Seite 7).

2

OPFOR-  
PHASE

**A** OpFor in dieser Reihenfolge aktivieren:

- i. Sicherheitskräfte Stufe IV
- ii. Sicherheitskräfte Stufe III
- iii. Sicherheitskräfte Stufe II
- iv. Sicherheitskräfte Stufe I
- v. Angestellte

4

STATUS-  
PHASE

**A** Priorität anpassen

- i. Zugfolgemarkers werden entsprechend der geänderten Priorität getauscht.

**B** Befehlspunkte aufstocken

**C** Alarmstufe erhöhen

**D** Statuseffekte abhandeln

**E** Siegbedingungen prüfen

## 1 AGENTENPHASE

### A EINE AGENTENKARTE ZIEHEN

Die Spieler ziehen zu Beginn dieser Phase eine Agentenkarte. Jede Agentenkarte ist gleich strukturiert: Sie fängt mit einer bedingten Aktion an, gefolgt von Bewegungsanweisungen. Am Ende stehen von der Alarmstufe abhängige Sanktionen, welche Verstärkungen in Form von Agenten oder OpFor zur Folge haben.

#### AGENTENKARTE

Jede Agentenkarte ist gleich aufgebaut und sollte von oben nach unten abgehandelt werden.

**BEDINGTE AKTION**

Diese Aktion wird ausgeführt, wenn die aufgeführten Bedingungen erfüllt sind.

Bewegung

Befehle such wie über Agent in der Zone eines blauen Agenten, bewegt sich der blaue Agent 3 Zonen auf einen MERCS zu.

Blauer Agent bewegt sich 2 Zonen in Richtung Weiß

Blauer Agent bewegt sich 2 Zonen in Richtung Orange

Blauer Agent bewegt sich 2 Zonen in Richtung Schwarz

Sanktionen

Bei Alarmstufe 4, erscheint je 1 schwarzer Agent in 3 einander gegenüberliegenden Büros am Rande des Gebäudes.

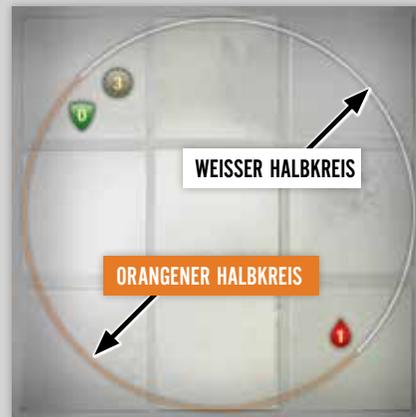
**BEWEGUNG**

Dieser Bereich gibt an, wie sich die verschiedenfarbigen Agentenmarker im Gebäude bewegen.

**SANKTIONEN**

Die beschriebenen Sanktionen treten ein, wenn sich das Gebäude in oder über der aufgeführten Alarmstufe befindet.

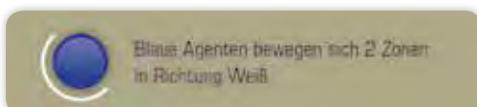
#### BEWEGUNGSKREIS



### B AGENTENBEWEGUNG

Nach dem Ziehen der Agentenkarte wird jeder Agent, wie auf der Karte beschrieben bewegt. Die Karte gibt an wie viele Zonen und in welche Richtung der Agent bewegt wird. Soll sich der Agent sich auf eine bestimmte Zone, einen Ort oder ein Ziel zubewegen, wird der Agentenmarker so viele Zonen versetzt, wie nötig sind um das Ziel zu erreichen. Für gewöhnlich wird die Richtung mit Weiß oder Orange angegeben. Die Farben beziehen sich auf den Ring, der Jede Zone umfasst.

Agenten verlassen keine verschlossenen Räume, um eine Zone zu betreten, in der sich MERCS aufhalten. Sie bleiben in diesem Fall wo sie sind.



#### AGENTENBEWEGUNG



Beispiel 1: Die Agentenkarte gibt an, dass blaue Agenten eine Zone in Richtung der weißen Halbkreise bewegt werden. Da es nur eine Tür gibt, muss der Agent durch diese den Flur zu seiner rechten betreten.

Beispiel 2: Die Agentenkarte gibt an, dass blaue Agenten eine Zone in Richtung der weißen Halbkreise bewegt werden. In der Zone, die er betreten müsste, steht bereits ein MERCS. Der Agent bleibt daher wo er ist.

In Situationen, in denen der Agent sich zwischen zwei möglichen Wegen entscheiden muss, wirft ein Spieler einen LSw8 und liest das Ergebnis auf dem Spielfeldrahmen ab. Ist das Ergebnis eine Salve, (☀) bewegt sich der Agent über die angegebene Farbe in Richtung des Salvensymbols. Ist das Ergebnis die leere Seite, (◆) bewegt sich der Agent über die angegebene Farbe aus Richtung des leeren Würfelsymbols.



### WAS IST EIN AGENT?

Bei einem Agenten handelt es sich um eine Hitzesignatur, die den MERCS von einem stets wachsamem Satelliten übertragen wird. Agenten können einfache Angestellte oder Sicherheitskräfte sein: die Spieler wissen dies erst, wenn MERCS und Agenten eine Sichtlinie zu einander haben. Bewegt sich ein Agent in die Sichtlinie eines MERCS, bleibt er stehen. Weitere Bewegungsanweisungen werden ignoriert.



### SICHTLINIEN (SL)

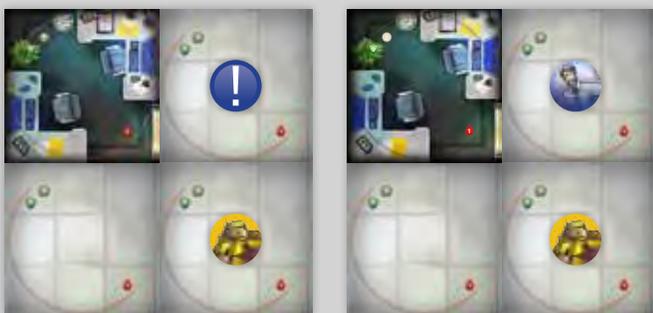
In MERCS Recon werden Sichtlinien durch Zonen bestimmt. Damit zwischen zwei Individuen eine Sichtlinie existiert, müssen die Zonen, in denen sie stehen, vollständig für einander sichtbar sein. Ob zwischen zwei Figuren (oder einer Figur und einem Marker) eine Linie gezogen werden kann, ist für das bestimmen der Sichtlinie nicht von Bedeutung.

Mauern und Türen versperren Sichtlinien. Ermittelt ein Spieler die Entfernung zwischen zwei Zonen, zählt er nur Zonen, durch die eine Bewegung möglich ist. Eine Ausnahme ist der Einsatz des Scanners zum Aufdecken von Zielen.

### ZIEHEN EINER EREIGNISKARTE

Befinden sich nach dem Ende aller Agentenbewegungen einer oder mehrere Agenten in Sichtlinie zu den MERCS, wird eine Ereigniskarte aufgedeckt. Alle Agentenmarker in Sichtlinie zu einem MERCS werden, wie auf der Ereigniskarte beschrieben, ersetzt. Es wird eine einzige Ereigniskarte für alle Agentenmarker in Sichtlinie gezogen und angewandt.

#### AUFGEDECKTE AGENTEN



Nachdem alle Agenten bewegt wurden ziehen die Spieler eine Ereigniskarte. Abhängig von der Alarmstufe, ersetzen sie die Agenten, wie auf der Karte beschrieben, durch OpFor.

Die Alarmstufe ist 1, der Agent wird daher durch einen einzelnen Arbeiter ersetzt.

### SALVENSYMBOL ALS TIEBREAK

Salvensymbole und Fehlschläge auf dem Spielfeldrahmen werden immer dann herangezogen, wenn ein Agent zwei Richtungen zur Auswahl hat.



**Sichtlinie (SL):** Ob sich Figuren bzw. Marker sehen können, wird durch die Sichtlinie bestimmt.

### SICHTLINIE



Beispiel 1: Die Agentenkarte gibt an, dass blaue Agenten eine Zone in Richtung der weißen Halbkreise bewegt werden. Da es nur eine Tür gibt, muss der Agent durch diese den Flur zu seiner rechten betreten. Die Zone des MERCS ist von der Zone des Agenten aus nicht vollständig sichtbar, er wird daher nicht aufgedeckt.

Beispiel 2: Der Agent betritt den Flur zu seiner Rechten. Die Zone des Agenten ist vollständig von der Zone des MERCS aus sichtbar. Der Agent wird entsprechend der Ereigniskarte ersetzt.

### EREIGNISKARTE



# ALLE ARBEITEN AM WOCHENENDE

Angestellte (Arbeiter und Spezialisten) sind Teil der OpFor. Sofern eine Karte nichts anderes vorgibt, greifen sie einen MERCS nicht an. Bezogen auf die Alarmstufenleiste werden sie wie andere Figuren behandelt.

Für Angestellte gelten folgende Regeln in der angegebenen Reihenfolge:

1. Angestellte kauern nieder wenn sich mehr MERCS in Sichtlinie befinden, als OpFor.
2. Angestellte werden keine Zone betreten, in der sich ein MERCS aufhält. Hält sich ein Angestellter in einer Zone mit einem MERCS auf und kauert nicht nieder, verlässt er die Zone.
3. Angestellte bewegen sich in Richtung des Treppenaufgangs, sofern die beiden vorangegangenen Regeln dies nicht verbieten und sie zwingen in eine andere Richtung zu fliehen. Erreichen sie den Treppenaufgang, werden sie augenblicklich vom Spielfeld entfernt und in die Verlustbox gelegt.
4. Ein fliehender Angestellter wird versuchen aus der Sichtlinie eines MERCS zu entkommen. Wenn nötig, betritt er verschlossene Räume.
5. Tötet ein MERCS einen Angestellten erhält er dafür einen KIA-Marker. 

**Niederkauern:** Eine niederkauernde OpFor, wird sie sich in der OpFor-Phase nicht bewegen. Ob eine OpFor niederkauert wird zu Beginn der OpFor-Phase überprüft. Geraten Angestellte aufgrund von Bewegungen im Laufe der OpFor-Phase in Unterzahl, so kauern sie nicht nieder.



**OpFor:** Alles in einem Gebäude, mit Ausnahme der Agenten und MERCS, wird als OpFor bezeichnet. Bei einer OpFor kann es sich sowohl um Angestellte, als auch um Sicherheitskräfte handeln.

## SICHERHEITSKRÄFTEKARTE



## ANGESTELLTENKARTE & MARKER



**BEISPIEL 1:** Obwohl sich der CCC Pionier und die CCC Brandstifterin in derselben Zone, wie die Sicherheitskraft aufhält, wird diese den CCC Anführer angreifen, da dieser von allen MERCS in SL die höchste Priorität hat.

### PRIORITÄT



## 2 OPFOR-PHASE

Außer MERCS und Agenten zählen alle Elemente im Bürokomplex zur OpFor. Dabei kann es sich sowohl um Angestellte, als auch um Sicherheitskräfte handeln. Es gibt unterschiedliche Stufen sowie verschiedene Angestellte. OpFor sind nicht einzigartig: von jedem Typ kann sich eine beliebige Anzahl im Spiel befinden. Für jede OpFor gibt es eine Referenzkarte, die ihre Bewegung, Fähigkeiten und Angriffe beschreibt sowie die Belohnung für ein erfolgreiches Verhör. Die Karte hat zudem eine Leiste mit Blutstropfen, auf der der Schaden festgehalten werden kann.

### A OPFOR AKTIVIERUNGSREIHENFOLGE

Bewegung und Angriffe der OpFor werden in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:

- Sicherheitskräfte Stufe IV
- Sicherheitskräfte Stufe III
- Sicherheitskräfte Stufe II
- Sicherheitskräfte Stufe I
- Angestellte

OpFor handeln unabhängig voneinander ihre Bewegungen und Angriffe ab. Ihre Profilkarten geben vor, welche Taktiken sie für einen Angriff einsetzen sowie Art und Anzahl der dabei verwendeten Würfel.

**Sind Angestellte aufgrund von Bewegungen in der OpFor-Phase in der Unterzahl, kauern sie nicht nieder. Niederkauern wird nur zu Beginn der OpFor-Phase überprüft.**

Abgesehen von der Zielauswahl, folgen Angriffe der OpFor denselben Regeln wie Angriffe der MERCS. OpFor wählen unter den Zielen in Reichweite (Waffe + Bewegung), jene mit der höchsten Priorität. Wenn nötig bewegen sie sich, um in Reichweite des Zieles mit der höchsten Priorität zu gelangen. Halten sich mehrere MERCS mit der gleichen Priorität in derselben Zone auf, greifen sie den MERCS mit der höchsten Startpriorität an.

Die Angriffswürfel werden in derselben Weise zusammengestellt wie für MERCS. MERCS haben die Gelegenheit Erfolgreiche Angriffe abzuwehren. Siehe Kampf auf Seite 9.

**Priorität:** Dieser Begriff beschreibt zwei Facetten eines MERCS: wann sie in einer Runde handeln und wen die OpFor als erstes angreift, wenn sie zwischen mehreren Zielen wählen kann.

# 3 MERCS-PHASE

MERCS werden von den Spielern geführt und jeder Spieler entscheidet für seinen MERCS, wie dieser agiert. Eine MERCS Recon-Spielrunde läuft sehr strukturiert ab. Die Spieler wechseln sich mit ihren Zügen in der Reihenfolge ihres Zugfolgemarkers ab. Die Zugfolge wird sich im Spielverlauf ändern.



Spieler aktivieren ihre MERCS abhängig von ihrem Zugfolgemarken. Der MERCS mit der höchsten Priorität ist als erster an der Reihe, der mit der niedrigsten Priorität als letzter. Bei gleicher Priorität entscheiden die Spieler welcher MERCS als erster handelt. Die Priorität ändert sich in der Statusphase abhängig davon wie viele Aktionen der MERCS durchgeführt hat und ob er unschuldige Angestellte ausgeschaltet hat. Weitere Informationen zur Anpassung der Priorität, stehen auf Seite 8.

## A ZUGFOLGE

Jedem Spieler wird abhängig von seinem MERCS eine Priorität zugewiesen. Dieser Wert legt fest an welcher Position auf der Prioritätsliste sie das Spiel beginnen. Die Prioritätsliste befindet sich auf dem Spielfeldrahmen.

## B SPIELERAKTIONEN

Spieler müssen für jede ihrer Aktionen Befehlsunkte aufwenden. Die untenstehende Tabelle beschreibt kurz die verschiedenen Aktionen und deren BP-Kosten. Ausführliche Beschreibungen der Aktionen stehen auf Seite 11. Wenn sich ein Spieler für eine Aktion entschieden hat, bezahlt er die BP-Kosten und führt sie dann aus. Sofern nicht anders angegeben, darf ein Spieler jede Aktion so oft einsetzen, wie er bereit ist, die nötigen BP auszugeben. In MERCS Recon beendet ein Spieler immer erst seinen Zug, bevor ein anderer Spieler an der Reihe ist. Jeder Spieler muss in dieser Phase einen Zug durchführen, auch wenn er lediglich passt. Nachdem alle Spieler gepasst haben, beginnt die nächste Phase der Runde.

**Wenn nicht anders angegeben, haben Waffen stets nur eine Zone zum Ziel. Angreifer können Ziele wählen, die sich in der selben Zone befinden sowie in jeder Zone zwischen der des Angreifers und der maximalen Waffenreichweite.**

### BP BEFEHLSPUNKTKOSTEN

BP	Name	Beschreibung
<b>Normal</b>		
1	Vorbereiten	Darf nur eingesetzt werden, wenn der MERCS weder angreift, noch rennt. Regeneriert in der Statusphase 2 BP.
3	Nachladen	Der Munitionsmarker wird auf die höchste Position der Munitionsleiste gelegt. Nach dem Nachladen kann der MERCS in dieser Runde nicht mehr angreifen.
3	Zielobjekt verwenden	Erlaubt einem MERCS ein Missionsziel für dessen sekundären Zweck zu verwenden.
1	Ausrüstung einsetzen	Gestattet einem MERCS einen seiner Ausrüstungsgegenstände einzusetzen.
1	Festsetzen	Gewaltloses Entfernen eines Angestellten. MERCS müssen in der Zone in Überzahl sein. So entfernte Angestellte kommen nicht in die Verlustbox.
3	Verhören	Erlaubt einem MERCS ein Zielobjekt, wie auf der Angestelltenkarte beschrieben, zu enthüllen.
<b>Bewegung</b>		
1/Zone	Bewegen	MERCS bewegen sich eine Zone, je eingesetztem BP.
3	Rennen	MERCS bewegen sich 4 Zonen. Sie dürfen in dieser Runde keine anderen Aktionen einsetzen.
<b>Fernkampf</b>		
2	Gezielter Angriff	Ein Fernkampfangriff, der alle schwarzen KSw8 in gelbe LSw8 umwandelt.
1	Aggressiver Angriff	Ein Fernkampfangriff, der den Standardwürfelpool der Waffe verwendet.
1	Werfen	Ein Angriff, bei dem die Waffe in eine Zone geworfen wird. Ist keiner der Würfel ein Erfolg, landet die Waffe eine Zone hinter der anvisierten.
<b>Nahkampf</b>		
1	Gezielter Angriff	Ein Angriff in der Zone des Angreifers, der den Standardwürfelpool der eingesetzten Waffe verwendet.
2	Aggressiver Angriff	Ein Angriff in der Zone des Angreifers, der alle gelben LSw8 in schwarze KSw8 umwandelt.
*	Sturmangriff	Ein Angriff in der Zone des Angreifers, der zusätzlichen Schaden verursacht.
<b>Reaktion Erlaubt einem MERCS genau EINEN Angriff als Reaktion auf eine OpFor, die sich in seine Sichtlinie bewegt (in Blickrichtung)</b>		
1	Feuern & Beten	Ein Angriff, der sowohl durch das Erscheinen von Sicherheitskräften, als auch von Angestellten ausgelöst wird.
2	Selektives Feuer	Ein Angriff, der ausschließlich durch das Erscheinen von Sicherheitskräften ausgelöst wird.
<b>Gemeinsame Aktionen Erlaubt den MERCS gemeinsam zu handeln. Die Kosten beziehen sich auf alle von den beteiligten MERCS aufzuwendenden BP.</b>		
2 MERCS = 3	Feuern & Vorrücken	Ein Teammitglied bewegt sich 3 Zonen, während ein anderes einen aggressiven Angriff ausführt.
2 MERCS = 2	Zurückweichen & Decken	Hierbei handelt es sich um ein defensives Manöver. Die Priorität des zurückweichenden MERCS wird um 3 reduziert, die Priorität des deckenden MERCS wird um 1 erhöht. Zusätzlich erhält der zurückweichende MERCS in der nächsten OpFor-Phase einen Bonus von einem schwarzen w8 für Abwehrproben.
3 MERCS = 7	Stürmen & Räumen	Löst ein Stürmen & Räumen-Gefecht aus. Die betroffenen MERCS werden auf den Stürmen & Räumen Spielplan versetzt. Jedes Mitglied erhält einen freien Angriff. Zusätzliche Aktionen können nach der Erstürmung, in der Reihenfolge der Priorität ausgeführt werden.

## UNMITTELBARE AUSWIRKUNGEN

Eine Ereigniskarte ziehen – Bewegt sich ein Spieler in seiner Runde in die Sichtlinie eines oder mehrerer Agenten, wird sein Zug unterbrochen und eine Ereigniskarte gezogen um den OpFor-Typ zu ermitteln.

Alarmstufe anpassen – Die automatische Anpassung der Alarmstufe wird augenblicklich ausgeführt. Dies kann geschehen durch: die Aktion eines Spielers, das Auslegen eines Kollateralschadenplättchens oder dem Erscheinen einer OpFor.

**Bedingungen:** Die Alarmstufe kann in der OpFor und/oder der MERCS-Phase angepasst werden, wenn eine der Bedingungen für die sofortige Anpassung erfüllt ist. Tritt eine der unten aufgeführten Bedingungen ein, wird der Alarmstufenmarker augenblicklich auf den niedrigsten Wert der nächsthöheren Alarmstufe versetzt und der Erhöhte-Alarmstufe-Marker in die Verlustbox gelegt. Dieser Marker macht die Probe auf eine Erhöhung der Alarmstufe in der Statusphase unnötig.



- MERCS erfüllen ein Missionsziel
- Es befinden sich 8 oder mehr OpFor im Gebäude
- MERCS haben in einer Runde 3 oder mehr Angestellte ausgeschaltet
- Es wurde das 1./3./9./27. Kollateralschadenplättchen platziert

## PRIORITÄT ANPASSEN

Der CCC Anführer hat in der laufenden Runde 4 Befehlsunkte eingesetzt. Da es sich um die erste Runde handelt, liegt sein Prioritätsmarker noch auf der 3. Im Schritt "Priorität anpassen", der Statusphase, ermittelt der CCC Anführer seine verbliebenen Befehlsunkte (2 BP). Der Wert in dem kleinen Kreis unter seinen Befehlsunkten gibt an, wie seine Priorität angepasst wird.



Die +1 bedeutet, dass seine Priorität von 3 auf 4 steigt.



Nach dieser Anpassung, erhält der CCC Anführer 4 BP zurück, abzüglich der Modifikationen für Blutungen. Hätte er in dieser Runde die Vorbereiten-Aktion ausgeführt, bekäme er 2 zusätzliche BP.



Er ist weder verwundet, noch hat er die Vorbereiten-Aktion gewählt, er erhält daher 4 BP und hat nun wieder 6 BP.

In der nächsten Runde ist er vorsichtiger und gibt lediglich einen BP aus. In der Statusphase wird er eine Priorität daher um 3 reduzieren.



## ALARMSTUFE ERHÖHEN

Die abgelaufene Runde war für die MERCS sehr erfolgreich. Es gelang ihnen eine Sicherheitskraft der Stufe II und eine der Stufe I auszuschalten. Zudem konnten sie die Verluste unter den Zivilisten auf einen Angestellten begrenzen. Bis Schritt drei der Statusphase bleiben alle drei in der Verlustbox auf dem Spielfeldrahmen.



Der Alarmstufenmarker befindet sich im Augenblick auf der 0. Die Spieler würfeln die folgenden Ergebnisse:



Das Ergebnis sind 3 Salven.

Der Alarmstufenmarker wird von 0 auf 2 versetzt, aber nicht weiter. Denn unabhängig davon wie viele Salven die Würfel zeigen, **kann die Alarmstufe in einer Statusphase nicht um mehr als eine Stufe steigen.**



Befände sich der Alarmstufenmarker auf der 7, würden alle drei Salven zählen und der Marker auf die 10 gelegt. Hat der Marker die 10 auf der Alarmstufenleiste erreicht, wird er auf die Verstärkungsleiste versetzt und dort auf die 0 gelegt.

# 4 STATUSPHASE

Die Statusphase dient der Buchführung. In dieser Phase prüfen die Spieler Siegbedingungen, stocken BP auf, passen ihre Priorität an und prüfen, ob die Alarmstufe, aufgrund der Figuren in der Verlustbox, angepasst wird.

## A PRIORITÄT ANPASSEN

Bevor sie Befehlsunkte aufstocken passen die Spieler ihre Priorität an. Die Priorität eines MERCS wird abhängig von der Position seines BP-Markers erhöht oder gesenkt. Die entsprechende Zahl befindet sich im rechten, unteren Viertel des BP-Kreises. Hat ein MERCS zudem einen KIA- oder Überzogene-Gewalt-Marker erhalten, wird der Malus zu diesem Zeitpunkt ebenfalls eingerechnet und die entsprechenden Marker vom Spielerprofil entfernt.

**Schaltet ein MERCS mindestens einen Angestellten aus, erhält er einen KIA-Marker. Im ersten Schritt der Statusphase (Priorität anpassen), erhöht dieser Marker die Priorität des MERCS um eins. Jeder MERCS kann nur einen KIA-Marker je Runde erhalten.**



Nachdem Festlegen der Priorität für die folgende Runde, tauschen die Spieler ihre Zugfolgemarken untereinander. Der Spieler mit der höchsten Priorität erhält den Marker mit der 1. Der Spieler mit der zweithöchsten Priorität erhält die 2 und so weiter. Im Falle eines Gleichstandes entscheiden die Spieler wer welchen Marker erhält. Die Marker werden in der folgenden Runde erst wieder in der Statusphase getauscht. Auch die Zurückweichen & Decken Aktion führt nicht zu einem vorzeitigen Tausch der Zugfolge.

## B BEFEHLSPUNKTE AUFSTOCKEN

In diesem Schritt der Statusphase stocken alle MERCS ihren BP-Vorrat auf. Jeder MERCS erhält 4 BP, minus Blutungsabzug. Zusätzlich erhöht die Vorbereiten-Aktion den Vorrat um 2 BP.

**Aufgestockte BP = 4 BP – Blutungsabzüge + Vorbereiten Aktion (falls in dieser Runde eingesetzt)**

Der BP-Marker wird um so viele Positionen auf der Befehlspunktleiste nach rechts verschoben, wie BP aufgestockt wurden.

## C ALARMSTUFE ANPASSEN

In jeder Statusphase besteht die Möglichkeit, dass die Alarmstufe steigt. Für jeden Verlust wird ein Würfel geworfen und der Alarmstufenmarker für jedes gewürfelte Salvensymbol um eins verschoben. Liegt der Erhöhte-Alarmstufe-Marker in der Verlustbox, entfällt diese Probe. **Die Alarmstufe kann in jeder Statusphase höchstens um eins steigen.**

**Verluste:** Die Verluste setzen sich aus allen OpFor in der Verlustbox auf dem Spielfeldrahmen sowie jenen auf den Spielerprofilen zusammen.



Für jeden Verlust wird ein entsprechender W8 dem Alarmpool hinzugefügt und damit eine Probe abgelegt. Jedes Salvensymbol erhöht die Alarmstufenleiste um eins. Verluste werden nach der Probe aus der Verlustbox und von den Spielerprofilen entfernt.

**Angestellter:** KSw8

**Sicherheitskraft Stufe I und II:** LSw8

**Sicherheitskraft Stufe III und IV:** SSw8

## VERSTÄRKUNGSLEISTE

Wenn der Alarmstufenmarker die 10 erreicht, wird er auf die andere Seite des Spielfeldrahmens auf die Verstärkungsleiste an Position 0 versetzt. Für jede Figur der Alarmstufe IV, die erscheint, wird der Marker auf dieser Leiste um eins verschoben. Erreicht er die 10, haben die MERCS zu lange gebraucht und laufen Gefahr das Spiel im vierten Schritt der Statusphase zu verlieren.



Wurde der Alarmstufenmarker einmal auf die Verstärkungsleiste versetzt, kann er nicht mehr auf die Alarmstufenleiste zurück. Die MERCS haben nicht länger die Möglichkeit die Alarmstufe zu verringern.

## D STATUSEFFEKTE

In diesem Schritt der Statusphase handeln die Spieler bestehende Statuseffekte ab. Dieser Schritt kann übersprungen werden, wenn sich keine Statuseffekte im Spiel befinden.

**Niederkaumen:** Endet

**Niedergehalten:** Endet

**Geblendet:** Endet

**Feststecken:** Endet, wenn sich ein Ingenieur in der Zone des feststeckenden Zieles aufhält.

**Feuer:** Feuer breitet sich rechtwinklig aus (auch durch Wände). Für jede an das Feuer grenzende Zone wird ein KSw8 geworfen. Ist das Ergebnis eine Salve, greift das Feuer auf die betroffene Zone über. In der Statusphase erlischt das Feuer in einer Zone, in der es so viel Schaden verursacht hat, dass ein KSP in ihr platziert werden muss. Es wird ein KSP in die Zone gelegt und der Feuereffekt entfernt.

## E SPIELEND

### SIEG

Das Spiel endet, wenn die MERCS ihr Missionsziel erfüllt haben.

Treten sowohl die Bedingungen für einen Sieg, als auch für eine Niederlage in derselben Runde ein, gewinnen die MERCS.

### NIEDERLAGE

Erreicht die Verstärkungsleiste die 10, verlieren die MERCS.

Zerstören die MERCS während eines Stürmen & Räumen-Gefechts ein, für die Mission wichtiges, Zielobjekt und können somit ihre Mission nicht mehr erfolgreich beenden, verlieren sie das Spiel.

Werden alle MERCS ausgeschaltet oder sind die Verluste so hoch, dass ein Gelingen der Mission unmöglich wird, verlieren sie ebenfalls.

## KAMPF

Kampf ist ein Zentrales Element von MERCS Recons. Die Fähigkeit einen Gegner zu überwinden und die engen Flure unter Kontrolle zu bringen ist von größter Bedeutung. Nah- und Fernkampf funktionieren auf gleiche Art und Weise, es sei denn sie werden als Reaktion eingesetzt.

### ANGRIFF

Wenn ein MERCS angreift, bezahlt er die für den Angriff erforderlichen BP und verschiebt den Munitionsmarker wie angegeben. Ohne Munition kann der MERCS keine weiteren Fernkampfangriffe ausführen und muss erst nachladen.

Angriffe können sich nur gegen ein Ziel in Sichtlinie und Waffenreichweite richten. Sichtlinie und Reichweite werden mit Hilfe der Zonen ermittelt. Die Zone des Zieles muss vollständig von der Zone des Angreifers sichtbar sein oder der Angriff kann nicht durchgeführt werden. Besteht eine Sichtlinie werden zwei Proben ausgeführt: eine Angriffs- und eine Abwehrprobe.

Der Angriffspool wird aus den, zum gewählten Angriff gehörenden, W8 gebildet. Sonderregeln können einen bestimmten Würfeltyp des Angriffspools durch einen anderen Würfeltyp ersetzen. Nachdem alle Würfel getauscht wurden, führt der Angreifer die Probe durch.

#### EINZELNES ZIEL

**Schwerer Schaden w8 (SSw8)**  – Diese roten Würfel haben die meisten Salven. Sie haben die gleichen Erfolgswahrscheinlichkeiten, wie die gelben LSw8, doch zeigen zwei Würfelseiten eine Doppelsalve.

**Leichter Schaden w8 (LSw8)**  – Diese gelben Würfel haben eine 50% Erfolgswahrscheinlichkeit. Sie sind die am häufigsten verwendeten Würfel im Spiel.

#### MEHRERE ZIELE

**Kollateralschaden w8 (KSw8)**  – Die Erfolgswahrscheinlichkeiten dieser schwarzen Würfel sind geringer, als die der anderen beiden Würfeltypen. Sie wirken sich auf eine ganze Zone und allen in ihr befindlichen Zielen aus (Freund wie Feind). Der Angreifer wird jedoch **nicht** von den KSw8 betroffen. Bei einer Schadensprobe zählen nur die Salven und nicht die Schilde der KSw8 als Erfolge.

### ÜBERZOGENE GEWALT



Führt ein MERCS in einer Runde mehr als einen Angriff aus (hierzu zählen auch Reaktionen), erhält er einen Überzogene-Gewalt-Marker. Dieser Marker erhöht seine Priorität in der Statusphase um 1.

### ABWEHR

#### ABWEHR

**Abwehr w8**  – für die Abwehr werden die schwarzen KSw8 verwendet. Bei einer Abwehrprobe zählen nur die Schilde und nicht die Salven als Erfolge.

Die Panzerung repräsentiert die Fähigkeit eines Zieles Schaden zu widerstehen. Sie ist das Maß des Schutzes, der einem Ziel zur Verfügung steht. Sie gestattet dem Ziel Schaden durch eine Abwehrprobe zu vermeiden. Der Würfelpool besteht aus der Summe aller, dem Ziel zur Verfügung stehenden Panzerung. Die Anzahl der Würfel ergibt sich aus der Panzerung des Zieles, persönlicher Fähigkeiten, Konzernfähigkeiten, anderer Ziele in Sichtlinie sowie der Panzerung der Zone (welcher sich durch Kollateralschaden ändert).

### KOLLATERALZIELE

Befinden sich Kollateralziele (OpFor oder MERCS) in den Zonen zwischen dem Angreifer und dem Ziel des Angriffs, wird dem Abwehrpool ein KSw8 je Kollateralziel hinzugefügt. Jedes Schild fügt dem betroffenen Kollateralziel einen Schaden zu. Gibt es mehrere Kollateralziele, entscheiden die Spieler in welcher Reihenfolge der Schaden zugewiesen wird. Figuren mit mehr als einem Blut, können durch einen Angriff mehrfach Schaden erleiden.

**Angriffsprobe:** Diese Probe ermittelt, ob ein Angreifer sein Ziel trifft und wie viel Schaden er verursacht.

Als erstes wählt der Spieler die Angriffsart: **gezielt** oder **aggressiv**.

**Aggressive Angriffe** kosten weniger BP, können aber Kollateralschaden verursachen. **Gezielte Angriffe** kosten mehr BP, begrenzen dafür den Kollateralschaden.

#### KAMPFBEISPIEL

Der CCC Anführer setzt einen aggressiven Angriff ein um damit einige Sicherheitskräfte Stufe I auszuschalten. Eine weibliche Angestellte, die sich zwischen ihm und den Zielen aufhält verkompliziert jedoch die Situation.

Der Anführer senkt BP und Munition jeweils um 1. Er zielt auf eine Sicherheitskraft und nimmt seine Angriffswürfel auf: 1 SSw8, 3 LSw8 und 1 KSw8. Er würfelt und erhält einen Erfolg durch den SSw8 und einen Erfolg durch den KSw8.

Sein aggressiver Angriff hat das Potential seinem eigentlichen Ziel 2 Schaden zuzufügen sowie 1 Schaden der zweiten Sicherheitskraft, die sich in derselben Zone wie sein Ziel aufhält. Sicherheitskräfte Stufe I verfügen über keine Panzerung und die Zone bietet keinen Schutz, da noch kein KSP auf ihr liegt. Diese werden erst am Ende eines Angriffs platziert. Die Angestellte könnte dem Angriff jedoch in die Quere kommen.

Das Angriffsziel führt seine Abwehrprobe zuerst durch. Er erhält einen KSw8. Ist das Ergebnis ein Schild, wird statt der Sicherheitskraft (dem eigentlichen Ziel) die Angestellte (das Kollateralziel) getroffen.

**Abwehrprobe:** Diese Probe bestimmt wie viele Treffer abgewehrt werden.

Er würfelt jedoch einen Fehlschlag. Als eigentliches Ziel des Angriffes verliert die Sicherheitskraft daher 2 Blut und wird ausgeschaltet. Sie wird aus dem Gebäude entfernt und in die Verlustbox auf dem Spielfeldrahmen platziert.

Die zweite Sicherheitskraft erhält ebenfalls einen KSw8 für ihre Abwehrprobe, da das Kollateralziel noch immer im Wege ist. Hätte das eigentliche Ziel ein Schild gewürfelt, wäre die Angestellte ausgeschaltet und die Sicherheitskraft würde keine Abwehrprobe durchführen. So wirft sie aber eine KSw8 und erhält ein Schild. Die Angestellte verliert 1 Blut und wird dadurch ausgeschaltet. Der CCC Anführer nimmt sich einen KIA-Marker und legt diesen auf sein Spielerprofil.

Nachdem alle Verwundungen abgehandelt wurden, wird der Kollateralschaden auf die Zone angewandt. Da diese nur über ein Blut verfügt, wird ein KSP in ihr platziert. Die zweite Sicherheitskraft bleibt unverletzt in der nun beschädigten Zone.

Wutendbrand leert der Anführer sein Magazin auf die verbliebene Sicherheitskraft. Er bezahlt 2 BP und reduziert seine Munition um 1. Da es sein zweiter Angriff dieser Runde ist, erhält er zudem den Überzogene-Gewalt-Marker.

## KOLLATERALSCHADENPLÄTTCHEN (KSP)

Nimmt eine Zone Kollateralschaden, vergleichen die Spieler den erlittenen Schaden mit den Blutpunkten der Zone. Zu Beginn des Spiels befindet sich das Gebäude noch in einem makellosen Zustand und es braucht nicht viel eine Zone zu beschädigen. Ist der Kollateralschaden eines einzelnen Angriffs höher als der Blutwert der Zone (oder eines bereits vorhandenen KSP), wird ein KSP auf der Zone platziert. Liegt bereits ein KSP auf der Zone, wird es durch das nächst höhere ersetzt. KSP werden erst platziert, nachdem alle Verwundungen abgehandelt wurden.

KSP sind in Stufen eingeteilt. Dies wird durch die Illustration deutlich und zudem durch eine Zahl im unteren rechten Viertel des Markers kenntlich gemacht. Auf eine Zone ohne KSP wird eines mit einer 1 gelegt. Je höher die Zahl auf dem KSP, desto höher ist seine Schadensstufe. KSP können dazu führen, dass Figuren in eine angrenzende Zone versetzt werden. Stehen mehrere Zonen zur Auswahl, entscheiden die Spieler in welche.



Die Alarmstufe des Gebäudes wird augenblicklich erhöht, wenn die Spieler das 1., 3., 9. und 27. Kollateralschadenplättchen platzieren.

## VERLUSTE

Erhalten OpFor Schaden in Höhe ihrer Blutpunkte, werden sie ausgeschaltet, aus dem Gebäude entfernt und in der Verlustbox platziert.



MERCS können eine große Menge Schaden einstecken, ehe sie handlungsunfähig werden. Ist der Blutmarker eines MERCS links der „Blut/Am Boden“-Position auf der Blutpunkteleiste, ist er handlungsunfähig. Die Priorität eines handlungsunfähigen MERCS wird auf 1 reduziert. OpFor greifen handlungsunfähige MERCS nicht an, unabhängig von den übrigen Prioritäten. Ein handlungsunfähiger MERCS kann noch gerettet werden. Er wird jedoch ausgeschaltet, wenn er in dieser Situation Kollateralschaden erleidet.



Handlungsunfähige MERCS können nicht agieren und ihre Priorität wird auf 1 reduziert.

Ein MERCS gilt erst dann als ausgeschaltet, wenn er seinen letzten Blutpunkt verliert. Ein ausgeschalteter MERCS wird aus dem Gebäude entfernt und kann nicht wiederbelebt werden.

## FESTSETZEN

MERCS sollten versuchen Angestellte festzusetzen. Festgesetzte Angestellte werden aus dem Gebäude entfernt, ohne in der Verlustbox platziert zu werden. Es ist damit ein sicherer Weg die Anzahl der OpFor zu reduzieren, ohne Nachteile für das Ausschalten von Angestellten zu erleiden.

Um einen Angestellten festzusetzen, müssen die MERCS in der Zone des Zieles in Überzahl sein und der aktive Spieler muss einen BP ausgeben. Ein MERCS kann in einer Phase höchstens einen Angestellten festsetzen. Gewöhnliche Arbeiter werden aus dem Gebäude entfernt. Spezialisten werden für den Fall, dass sie verhört werden sollen auf dem Spielerprofil platziert. MERCS mit einem Angestelltenmarker oder einer Figur auf ihrem Profil, können sich nicht bewegen, bis sie den Angestellten verhört haben.

## VERHÖR

Besondere Angestellte verfügen über Wissen, welches für die Mission von Bedeutung sein kann. Ein MERCS mit einem Angestelltenmarker oder einer Figur auf seinem Profil, kann sich entscheiden den Angestellten zu verhören. Der Spieler bezahlt die auf seinem Profil angegebenen BP. Er nimmt dann die entsprechenden Würfel auf und führt die Verhörprobe durch. Ist die Anzahl der Salven gleich oder höher der Verhörschwelle des Angestellten, singt dieser wie ein Kanarienvogel. Welche Informationen ein erfolgreiches Verhör zu Tage fördert, wird auf der Angestelltenkarte beschrieben.

Schlägt das Verhör fehl oder verzichtet der Spieler auf das Verhör, wird der Angestellte aus dem Gebäude entfernt.

< 10 >

## FLÄCHENWAFFEN

Es gibt Waffen, die sich auf eine ganze Zone auswirken sowie auf jeden der sich darin aufhält. In den meisten Fällen verursachen diese Waffen, zusätzlich zum Würfelergebnis, Schaden in einer vorgegebenen Höhe. Dieser automatische Schaden wird durch eine Zahl vor dem Blutstropfen und den Worten „Auto-Kollateral“ angezeigt. Jeder, den Angreifer eingeschlossen, der sich in der anvisierten Zone aufhält, erleidet diesen automatischen Schaden. Zusätzliche Würfelergebnisse hingegen wirken sich nicht auf den Angreifer aus. Den Zielen steht eine Abwehrprobe zu, die Zone wird aber in aller Regel beschädigt werden.

Flächenangriffe haben ein erhebliches Schadenspotential und sind in der Lage große Teile des Gebäudes zu zerstören. Dies birgt die Gefahr das Spiel zu verlieren, wenn während eines Stürmens & Räumen-Gefechts eines der Zielobjekte vernichtet wird.

In den meisten Fällen haben Flächenwaffen mehrere Angriffe. Sofern nicht anders angegeben, erhält der Spieler für den Einsatz von Waffen mit mehreren Angriffen, den Überzogene-Gewalt-Marker.

## STATUSEFFEKTE

Statuseffekte haben Auswirkungen, die über Schaden hinausgehen. Jeder Statuseffekt hat eigene Regeln, die das Spiel auf unterschiedliche Weise beeinflussen.

Mit Ausnahme von Niederkauern sind Statuseffekte ungewöhnliche Situationen, welche die Anwesenheit bestimmter MERCS erfordern. Die Details werden auf den Spielerprofilen beschrieben.

**Niederkauern:** Dieser Statuseffekt gilt nur für Angestellte in der OpFor-Phase. Befinden sich mehr MERCS in Sichtlinie des Angestellten als OpFor, dann kauert der Angestellte nieder. Niederkauern endet wenn sich gleichviel oder weniger MERCS als OpFor in Sichtlinie befinden.

**Niedergehalten:** Dieser Status ist vergleichbar mit Niederkauern, gilt aber nur für Sicherheitskräfte und kann durch einen MERCS Angriff verursacht werden. Niedergehaltene OpFor können weder handeln, noch sich bewegen, solange der Statuseffekt aktiv ist.



**Geblendet:** Dieser Effekt wirkt sich auf alle Ziele in einer Zone aus. Geblendete OpFor verlieren für ihren nächsten Angriff die beiden höchsten Würfel und können auch dann für einen BP festgesetzt werden, wenn die MERCS nicht in Überzahl sind. Der Statuseffekt endet automatisch in der Statusphase.



**Feststecken:** Feststeckende OpFor können sich nicht bewegen. Feststeckende Angestellte können auch dann für einen BP festgesetzt werden, wenn die MERCS nicht in Überzahl sind. Der Status endet nach zwei Runden in der Statusphase.



**Rauch:** Unterbricht Sichtlinien, welche durch die betroffene Zone führen. Der Raucheffect endet in der MERCS-Phase der folgenden Runde.



**Feuer:** Dieser Statuseffekt wirkt sich auf Zonen aus. Feuer zerstört nach und nach das Gebäude. Es verursacht so lange 1 Schaden pro Runde, bis das nächsthöhere KSP platziert werden muss. Wurde ein neues KSP platziert, erlischt das Feuer nachdem es sich in der Statusphase in benachbarte Zonen ausgebreitet hat.

Angestellte und Sicherheitskräfte der Stufen I oder II werden eine brennende Zone nicht betreten. Feuer breitet sich rechtwinklig aus und wird dabei nicht von Wänden aufgehalten. In der Statusphase wird für jede, rechtwinklig an ein Feuer angrenzende Zone, ein KSw8 gewürfelt. Ist das Ergebnis eine Salve, breitet sich das Feuer in die betroffene Zone aus.

# AKTIONEN

## NORMALE AKTIONEN

**Vorbereiten:** Darf nur genutzt werden, wenn der MERCS weder angreift, noch rennt. Regeneriert in der Statusphase 2 BP.

Ein MERCS kann diese Aktion einsetzen, wenn er einen kleinen Schub im Versorgungsschritt der Statusphase benötigt. Er darf in derselben Runde aber weder angreifen, noch rennen.

**Nachladen:** Der Munitionsmarker wird auf die höchste Position der Munitionsleiste gelegt. Anschließend kann der MERCS in dieser Runde nicht mehr angreifen.

Wenn ein MERCS einen Fernkampfangriff ausführen möchte, muss seine Waffe geladen sein. Lädt ein MERCS nach, kann er in derselben Runde keine weiteren Angriffe ausführen. Es ist daher ratsam, eine Waffe zum Ende einer Runde, statt zu ihrem Anfang nachzuladen.

**Zielobjekt verwenden:** Erlaubt einem MERCS ein Zielobjekt für dessen sekundären Zweck zu verwenden.

Viele der Zielobjekte können für das Team nützliche Effekte haben. Um davon zu profitieren, muss ein MERCS mit dem Zielobjekte interagieren. Eine Übersicht der Zielobjekte und ihrer Effekte findet sich auf der Rückseite des Regelhefts.

**Ausrüstung einsetzen:** Gestattet einem MERCS einen seiner Ausrüstungsgegenstände einzusetzen.

Einige Ausrüstungsgegenstände im Inventar eines MERCS müssen eingesetzt werden, um zu wirken. In diesen Fällen muss der MERCS für den Einsatz der Ausrüstung BPs aufwenden.

**Festsetzen:** Gewaltloses Entfernen eines Angestellten. MERCS müssen in der Zone des Angestellten in Überzahl sein. Die Ziele werden nicht in die Verlustbox gestellt.

Wenn ein MERCS die zum Festsetzen nötigen BP einsetzt sowie alle Bedingungen erfüllt, wird der Angestellte aus dem Bürokomplex entfernt. Kann er verhört werden, wird er auf dem Spielerprofil platziert.

**Verhör:** Erlaubt einem MERCS ein Nebenziel, gemäß den Anweisungen auf der Angestelltenkarte, zu enthüllen.

Setzt ein MERCS einen Angestellten fest, so kann er diesen verhören. Dieses Verhör muss stattfinden, bevor der MERCS eine andere Aktion ausführt. Der MERCS führt eine Verhörprobe durch und hat hierfür genau einen Versuch. Angestellte, die verhört werden können, verfügen über eine Verhörschwelle. Würfelt der MERCS eine Anzahl Erfolge, die der Verhörschwelle entspricht oder sie übertrifft, war das Verhör erfolgreich und der Angestellte gibt seine Information preis (Details stehen auf der Angestelltenkarte). Gelingt es dem MERCS nicht die Verhörschwelle zu erreichen schweigt der Angestellte. In beiden Fällen wird er anschließend vom Spielerprofil entfernt.

## BEWEGUNGS-AKTIONEN

**Bewegen:** MERCS bewegen sich für jeden BP eine Zone weit. MERCS können nicht einfach einen Raum betreten, in dem sich ein Agent, OpFor, verdecktes Zielobjekt oder offenes Missionszielobjekt befindet. Siehe Stürmen & Räumen. Dies ist die normale Bewegung eines MERCS.

**Rennen:** MERCS bewegen sich 4 Zonen, dürfen aber in dieser Runde keine anderen Aktionen einsetzen. Diese Aktion kostet weniger BP pro Zone, schränkt aber die Handlungsfreiheit eines MERCS ein.

**Sofern nicht anders angegeben, können Waffen nur auf eine Zone zielen. Waffen können Ziele in derselben Zone wie der Angreifer wählen sowie in jeder Zone zwischen der des Angreifers und der maximalen Waffenreichweite.**

## FERNKAMPF AKTIONEN (DETAILS AUF SEITE 9)

**Gezielter Angriff:** Ein Fernkampfangriff, der alle Kollateralschadenswürfel in leichte Schadenswürfel umwandelt.

Die verwendeten Angriffswürfel hängen von der eingesetzten Waffe ab. Diese Aktion kann in einer Runde mehrmals eingesetzt werden, so lange der MERCS noch über ausreichend BP und Munition verfügt. Jeder Angriff verbraucht 1 Munition und die angegebenen BP.

**Aggressiver Angriff:** Ein Fernkampfangriff, der den Standardwürfelpool der Waffe verwendet. Hierbei handelt es sich um einen günstigeren, aber auch weniger sorgfältigen Angriff. Die verwendeten Würfel hängen von der eingesetzten Waffe ab. Diese Aktion kann in einer

Runde mehrmals eingesetzt werden, so lange der MERCS noch über ausreichend BP und Munition verfügt. Jeder Angriff verbraucht 1 Munition und die angegebenen BP.

**Werfen:** Ein Angriff, bei dem die Waffe (für gewöhnlich eine Granate) geworfen wird. Eine Granate kann in jede Zone innerhalb der Reichweite geworfen werden. In manchen Fällen kann sie ihr Ziel verfehlen. Der Spieler wirft die Angriffswürfel der Granate. Hat er mindestens einen Erfolg, wurde die anvisierte Zone getroffen. Hat er keinen Erfolg, wurde die Granate über das Ziel hinaus geworfen und in der Zone platziert, die aus Sicht des Angreifers, hinter der anvisierten liegt. Sollten Wände im Weg sein, kann die Granate nicht über das Ziel hinaus geworfen werden und trifft automatisch die anvisierte Zone.

## NAHKAMPF AKTIONEN (DETAILS AUF SEITE 9)

**Gezielter Angriff:** Ein Angriff auf ein Ziel in der Zone des Angreifers, welcher den Standardwürfelpool der Waffe verwendet.

Dies ist ein Angriff auf ein einzelnes Ziel. Es handelt sich hierbei um den günstigeren Standardangriff. Die verwendeten Würfel hängen von der eingesetzten Waffe ab. Diese Aktion kann in einer Runde mehrmals eingesetzt werden. Nahkampfangriffe verbrauchen keine Munition, allerdings müssen die meisten Nahkampfangriffe gegen Ziele in der Zone des Angreifers ausgeführt werden.

**Aggressiver Angriff:** Ein Angriff auf Ziele in der Zone des Angreifers bei dem alle gelben LSw8 durch schwarze KSw8 ersetzt werden.

Dieser Angriff ist etwas teurer als der gezielte Nahkampfangriff und hat alle OpFor einer Zone zum Ziel. Die verwendeten Würfel hängen von der eingesetzten Waffe ab. Diese Aktion kann in einer Runde mehrmals eingesetzt werden. Nahkampfangriffe verbrauchen keine Munition, allerdings müssen die meisten Nahkampfangriffe gegen Ziele in der Zone des Angreifers ausgeführt werden.

**Sturmangriff:** Ein Angriff auf ein einzelnes Ziel in der Zone des Angreifers.

Dieser Angriff ist teurer als der gezielte Angriff und kann höheren Schaden verursachen. Die verwendeten Würfel hängen von der eingesetzten Waffe ab. Diese Aktion kann in einer Runde mehrmals eingesetzt werden. Nahkampfangriffe verbrauchen keine Munition.

## REAKTIONEN

**Reaktion:** Erlaubt einem MERCS einen Angriff auszuführen, wenn innerhalb seiner Waffenreichweite eine OpFor aufgedeckt wird, erscheint oder sich in sein Sichtfeld bewegt.

Wenn ein Spieler den Einsatz einer Reaktion ankündigt, muss er sich für eine Blickrichtung entscheiden: Orange oder Weiß. Er kann nur Reaktionsangriffe auf Ziele ausführen, die in seiner Blickrichtung auftauchen. Hat ein Spieler sich für eine Richtung entschieden, richtet er die Figur entsprechend aus, um Missverständnisse zu vermeiden.

**Feuern & Beten:** Eine Reaktion, die sowohl von Sicherheitskräften, als auch von Angestellten ausgelöst wird.

Hierbei handelt es sich um den günstigeren, aber auch weniger sorgfältigen Reaktionsangriff. Reaktionen werden nur einmal ausgeführt. Anschließend wird die Munition um 1 reduziert.

**Vergiss nicht dem Spieler einen KIA-Marker zu geben, wenn dieser einen Angestellten tötet. Dieser Marker erhöht die Priorität des Spielers in der Statusphase um eins.**

**Selektives Feuer:** Eine Reaktion, die ausschließlich von Sicherheitskräften ausgelöst wird.

Diese Reaktion gestattet es dem Spieler sich das Ziel des Angriffes auszusuchen. Der Spieler kann auch auf einen Angriff verzichten, wenn sich ein Angestellter in der Zone des Zieles aufhält. Reaktionen werden nur einmal ausgeführt. Anschließend wird die Munition um 1 reduziert.

## GEMEINSAME AKTIONEN

**Feuern & Vorrücken:** Erlaubt zwei MERCS gemeinsam zu handeln. Ein Teammitglied bewegt sich 3 Zonen, während ein anderes einen aggressiven Angriff ausführt.

**Zurückweichen & Decken:** Gestattet den beiden beteiligten MERCS ihre Priorität zu verändern.

**Stürmen & Räumen:** Löst ein Stürmen & Räumen-Gefecht aus. Die beteiligten MERCS werden auf einen Stürmen & Räumen Spielplan versetzt. Die Spieler können einen beliebigen Stürmen & Räumen Spielplan verwenden. Es gelten alle darauf aufgeführten Sonderregeln. Die Spieler sollten daher mit Bedacht wählen.

## BEISPIEL: REAKTION

In einem Büro in der Nähe des CCC Schützen befindet sich ein roter Agentenmarker. Der Schütze nimmt an, dass der Agent in der nächsten Runde das Büro verlässt und sich in seine Sichtlinie bewegt. Er setzt daher die Reaktion Feuern & Beten ein.

In der Agentenphase bewegt sich der rote Agent aufgrund der gezogenen Agentenkarte in die Sichtlinie des Schützen. Nachdem auch alle anderen Agenten bewegt wurden, wird für alle Agenten in Sichtlinie eine einzige Ereigniskarte gezogen. Das Gebäude befindet sich in Alarmstufe 2. Der rote Agent wird daher durch 2 Angestellte ersetzt. Autsch!

Ob er will oder nicht, der Schütze hat die Feuern & Beten Reaktion eingesetzt und MUSS daher die beiden unschuldigen Angestellten angreifen. Hätte er selektives Feuer eingesetzt, könnte er auf den Angriff verzichten.

Widerwillig wirft er seine Angriffswürfel. Er erzielt 2 normale Treffer und 1 Kollateralschaden.

Beide Angestellte werden ausgeschaltet und ein KSP wird auf die Zone gelegt.

Der Schütze nimmt sich außerdem einen KIA-Marker und legt diesen auf sein Spielerprofil.

## BEISPIEL: FEUERN & VORRÜCKEN

Der CCC Anführer sieht sich 2 Sicherheitskräften Stufe III gegenüber und benötigt Unterstützung. Das nächste Teammitglied ist der CCC Grenadier in 3 Zonen Entfernung.

Der Grenadier hat in dieser Runde noch 4 BP und könnte den Anführer in seinem Zug erreichen, müsste dafür aber all seine BP ausgeben und könnte lediglich einen einzigen Angriff ausführen.

Der Anführer schlägt vor Feuern & Vorrücken einzusetzen, um den Grenadier beim Vorrücken zu unterstützen. Der Anführer gibt 2 BP aus und greift, wie geplant, die Sicherheitskräfte an. Der Grenadier gibt 1 BP aus und bewegt sich 3 Zonen. Er steht nun in der Zone des Anführers und hat noch 3 BP für weitere Angriffe übrig.

Der Anführer muss einen aggressiven Angriff durchführen. Er wirft die entsprechenden Würfel und erzielt 2 Erfolge, aber keinen Kollateralschaden. Er reduziert seine Munition um 1.

Die Sicherheitskraft führt ihre Abwehrprobe durch und würfelt einen Schild. Sie verliert daher nur 1 Blut.

Mit dem Ergebnis unzufrieden gibt der Anführer einen weiteren BP aus und setzt die Feuern & Beten Reaktion ein. Gelingt es dem Grenadier nicht die Sicherheitskräfte auszuschalten, hat der Anführer so noch einmal die Gelegenheit dazu, bevor die Sicherheitskräfte ihrerseits angreifen.

Im Zug des Grenadiers, gibt dieser einen BP aus, um eine Granate zu werfen. Er erzielt einen Treffer. Die Granate kommt daher in der anvisierten Zone zum Liegen. Zusätzlich zu eventuell gewürfelten Erfolgen, fügt die Granate der Zone automatische 3 Blut Kollateralschaden zu. Er würfelt 2 weitere Erfolge und fügt der Zone insgesamt 5 Blut Kollateralschaden zu. Die Sicherheitskräfte können unmöglich so viel Schaden abwehren und werden in die Verlustbox gestellt.

Die Höhe des Kollateralschadens zwingt die Spieler ein KSP auf die Zone zu legen.

## BEISPIEL: ZURÜCKWEICHEN & DECKEN

Der Grenadier hat noch einige BP übrig. Er hat schon einiges erreicht und könnte nun passen. Allerdings ist ihm bewusst, dass seine Priorität steigen wird. Er möchte nicht wirklich das Hauptziel einer ganzen OpFor-Armee sein.

Er fragt den Anführer, ob er für eine Zurückweichen & Decken-Aktion zur Verfügung steht. Der Anführer hat eine relativ niedrige Priorität und ist mit seinen BP vorsichtig umgegangen. Er stimmt daher zu.

Es macht nichts, dass der Anführer seinen Zug bereits beendet hat: gemeinsame Aktionen gestatten den Spielern außerhalb ihres Zuges zu handeln. Der Anführer gilt nach wie vor als aktiviert. Weder er, noch der Grenadier kommen aufgrund ihrer geänderten Priorität ein weiteres Mal zum Zug. Die Zugfolgemarken geben die Reihenfolge vor und werden erst in der Statusphase getauscht.

Der Anführer und der Grenadier geben jeder einen BP aus.

Der Anführer setzt seine Priorität um 1 herauf.

Der Grenadier setzt seine Priorität um 3 herab.

Anschließend passt der Grenadier.

Der Anführer und Grenadier konnten durch den Einsatz gemeinsamer Aktionen mehr erreichen als ihnen alleine möglich gewesen wäre.

# REAKTIONEN

Reaktionen erlauben es MERCS außerhalb ihres Zuges zu handeln. Reaktionen werden in der MERCS-Phase eingesetzt und bezahlt. Ausgelöst werden sie in der OpFor-Phase. Ein MERCS, der eine Reaktion eingesetzt hat, kann eine OpFor angreifen sobald diese sich in Reichweite befindet, noch bevor sie ihrerseits angreifen kann.

**Reaktionen ermöglichen Präventivangriffe auszuführen.**

## FEUERN & BETEN

Diese Reaktion ist *obligatorisch*. Der MERCS muss angreifen, unabhängig davon, ob eine Sicherheitskraft oder ein Angestellter erscheint.



## SELEKTIVES FEUER

Diese Reaktion ist *optional*. Unabhängig davon wer erscheint, hat der MERCS die Wahl anzugreifen oder nicht. Er kann sich entscheiden das erste mögliche Ziel nicht anzugreifen und die Reaktion für ein späteres Ziel aufzubewahren. Hat er auf seinen Angriff verzichtet, kann er diese Entscheidung nicht rückgängig machen (falls sich beispielsweise keine weitere Möglichkeit für einen Angriff ergibt). In diesem Fall verfällt die Reaktion ungenutzt.



## NAHKAMPF

Nahkampfreaktionen folgen eigenen Regeln. Spieler mit



Nahkampffcharakteren entnehmen die Details ihrem Spielerprofil. Alle Nahkampfreaktionen sind aber *obligatorisch*. Zudem gehört oftmals eine Bewegung dazu. Sie sollten daher vorsichtig eingesetzt werden. Man kann leicht zu aggressiv spielen und sich inmitten einer Gruppe zorniger Sicherheitskräfte wiederzufinden.

# GEMEINSAME AKTIONEN

Normalerweise können Spieler nicht gemeinsam agieren. Ein Spieler muss zunächst seinen Zug vollständig beenden, ehe der nächste Spieler an der Reihe ist. Es gibt aber einige Aktionen, die gleichzeitig ausgeführt werden. Diese Gemeinsamen Aktionen erfordern eine bestimmte Anzahl beteiligter MERCS und haben höhere BP Kosten (welche sich die Teammitglieder aber teilen).

## FEUERN & VORRÜCKEN (F&V)

Zwei MERCS müssen zusammen 3 BP aufwenden (jeder beteiligte MERCS muss mindestens 1 BP einsetzen). Die beteiligten MERCS dürfen höchstens 3 Zonen voneinander entfernt sein.

Diese Aktion erlaubt einem MERCS mit niedriger Priorität, sich zur gleichen Zeit zu bewegen, zu der ein anderer MERCS einen Angriff ausführt. Die F&V-Aktion ist nicht auf besondere Umstände oder Positionen beschränkt und kann in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Sie kann beispielsweise eingesetzt werden um Eigenbeschuss zu entgehen und eine bessere Position einzunehmen.

**Die F&V Aktion kann in einer beliebigen Reihenfolge ausgeführt werden. Die beteiligten Teammitglieder können erst den Angriff und dann die Bewegung ausführen oder umgekehrt, erst die Bewegung, dann den Angriff.**

## ZURÜCKWEICHEN & DECKEN (Z&D)

Zwei MERCS müssen zusammen 2 BP aufwenden (jeder beteiligte MERCS muss mindestens 1 BP einsetzen). Die beteiligten MERCS dürfen höchstens 2 Zonen voneinander entfernt sein.

Es handelt sich hierbei um eine defensive Aktion. Die Z&D Aktion reduziert die Priorität eines MERCS und erhöht gleichzeitig die eines anderen. Die Priorität des zurückweichenden MERCS wird um 3 reduziert. Die Priorität des deckenden MERCS wird um 1 erhöht.

Der zurückweichende MERCS erhält in der nächsten OpFor-Phase einen zusätzlichen KSw8 für seine Abwehrproben.

# STÜRMEN & RÄUMEN-SPIELPLAN

## 1. SCHADENSLEISTE

Auf dieser Leiste, wird der OpFor und MERCS Schaden festgehalten. Die unten abgebildeten Marker werden zu Beginn des S&R auf die 0 gelegt.



## 2. SCHADENSWELLE

Das Blut, das jeder MERCS am Ende des S&R möglicherweise verliert.

## 3. POSITION DES ZIELOBJEKTES

Hier wird der Zielobjektmarker platziert.

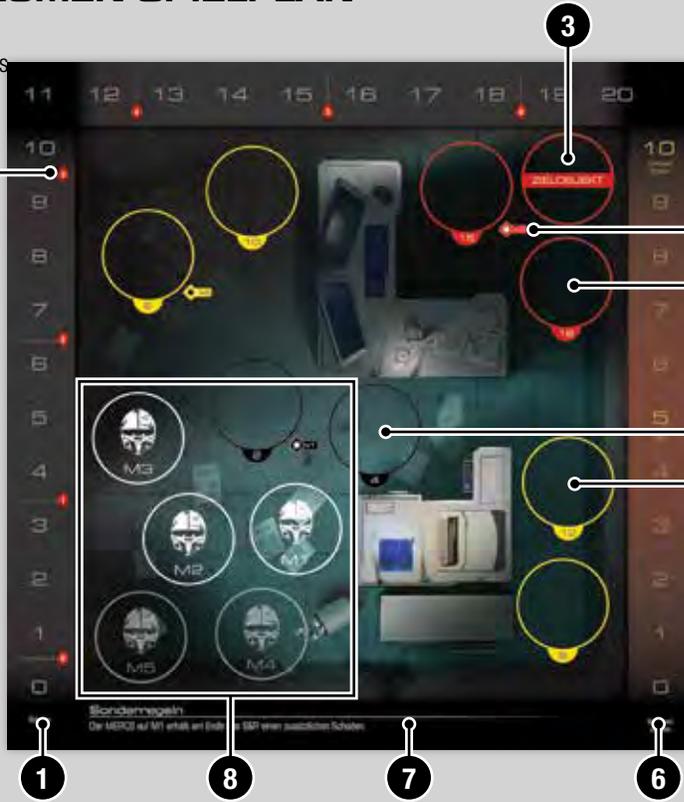


S&R-Spielpläne haben unterschiedliche Positionsfarben, Werte und Gruppierungen. Es gelten die Anweisungen des jeweiligen S&R-Spielplans.



## 4. NAHKAMPFERFOLGE

Anzahl der Erfolge, die für einen Nahkampfangriff benötigt werden.



## 5. OPFOR POSITIONEN

OpFor werden entsprechend den S&R Anweisungen auf der Missionskarte platziert. In Diesem Fall alle Positionen mit dem Wert 10 oder kleiner.



Die Zahl unter jedem Kreis repräsentiert den Wert der Position und die Farbe der Kreise gibt die Art der Würfel im OpFor Angriffspool vor:

Schwarz = , Gelb = , Rot = .

## 6. KOLLATERALSCHADENSLEISTE

Diese Leiste stellt den Kollateralschaden dar. Zu Beginn des S&R wird der unten dargestellte Marker auf die 0 gelegt.

Kollateralschadenmarker

Wird dieser Wert erreicht legen die Spieler ein KSP in den erstürmten Raum.

Wird dieser Wert erreicht, ist das Zielobjekt zerstört worden und die MERCS verlieren.

## 7. SONDERREGELN

Verfügt der S&R-Spielplan über Sonderregeln, werden diese hier aufgeführt.

## 8. STARTPOSITIONEN DER MERCS

MERCS werden hier gemäß ihrer Priorität platziert.

# STÜRMEN & RÄUMEN (S&R)

Stürmen & Räumen wird immer dann ausgelöst, wenn die MERCS einen Raum betreten, in dem es ein verdecktes Zielobjekt, ein offenes Missionszielobjekt, Agenten oder OpFor gibt. Drei MERCS müssen zusammen 7 BP aufwenden (jeder beteiligte MERCS muss mindestens 1 BP einsetzen). Die beteiligten MERCS müssen sich in derselben Zone aufhalten. Jeder MERCS und jede OpFor, die sich in einer rechtwinklig angrenzenden Zone aufhalten werden mit auf den S&R-Spielplan gezogen.



### BEISPIEL



## AUFBAU

Die Bedeutung des Stürmen & Räumen-Gefechts wird dadurch unterstrichen, dass es auf einem eigenen Spielplan und nach eigenen Regeln ausgetragen wird. Die Spieler dürfen sich einen beliebigen S&R-Spielplan aussuchen. Während des S&R dürfen MERCS lediglich ihre günstigsten Angriffe sowie ihre besonderen S&R-Aktionen einsetzen.

Ein S&R-Gefecht dauert genau eine Runde. Im übrigen Gebäude wird das Spiel solange „angehalten“, bis das S&R beendet ist. Die beteiligten MERCS werden, abhängig von ihrer Priorität, auf die wie folgt beschrifteten Kreise gestellt: M1, M2, M3, M4 und M5. Der MERCS mit der höchsten Priorität wird auf die M1 gestellt. Der MERCS mit der niedrigsten Priorität wird auf die Position gestellt, die der Anzahl der beteiligten MERCS entspricht. Haben zwei MERCS die gleiche Priorität, entscheiden die Spieler gemeinsam welche Positionen die MERCS einnehmen.

Die OpFor werden wie auf der Missionskarte beschrieben platziert. Im Falle eines S&R-Gefechts, bei dem es nicht um ein Missionsziel geht, werden sie wie auf Seite 14 beschrieben platziert.

**An einem S&R beteiligte OpFor können durch beliebige Figuren dargestellt werden, da ihre Profile in einem S&R keine Rolle spielen. Wir schlagen aber vor, dass die ausgewählten Figuren die Schwierigkeit des S&R-Gefechts widerspiegeln.**

Zusätzlich werden Agenten und OpFor aus angrenzenden Zonen auf den S&R-Spielplan gezogen. Agenten in den betroffenen Zonen werden durch Angestellte ersetzt: ein Angestellter je Agent. OpFor und Agenten, die auf diese Weise am S&R teilnehmen, werden auf die höchsten freien Positionen gestellt. Gibt es keine freien Positionen verlieren die MERCS 1 Blut für jeden Agenten und jede OpFor, die nicht platziert werden kann. Dieser Schaden kann nicht abgewehrt werden.

# MISSIONSUNABHÄNGIGES STÜRMEN & RÄUMEN

Erstürmen die MERCS einen Raum, in dem es Agenten, OpFor oder ein offenes Zielobjekt gibt (welches für die Mission unbedeutend ist), wird dieser Standardaufbau verwendet. Eine OpFor wird auf die niedrigste schwarze Position gestellt sowie je eine auf die beiden höchsten gelben Positionen.

Agenten und OpFor, die sich bereits im Raum aufhalten, werden nach den S&R-Regeln platziert.



**Auch in diesem Fall sind Agenten und OpFor aus angrenzenden Zonen am S&R-Gefecht beteiligt.**

## AKTIONEN WÄHREND EINES S&R-GEFECHTS

Ein S&R-Gefecht wird auf einem eigenen Spielplan und nach eigenen Regeln ausgetragen. S&R-Gefechte dauern nur eine Runde, in der jeder MERCS genau eine Aktivierung erhält. In einem S&R-Gefecht kann jeder MERCS sich entscheiden anzugreifen oder in Deckung zu gehen.

### IN DECKUNG GEHEN

Um in Deckung gehen zu können, muss es wenigstens eine freie gelbe Position geben, auf der keine OpFor steht. MERCS können auch dann in Deckung gehen, wenn auf einer benachbarten gelben Position eine OpFor steht. Geht ein MERCS in Deckung, erhalten alle MERCS, die nach ihm angreifen einen zusätzlichen LSw8. Außerdem verlieren MERCS, die in Deckung gegangen sind, am Ende des S&R ein Blut weniger, als sie aufgrund der Schadensleiste verlieren würden.

### ANGREIFEN

Im S&R ist ein MERCS auf seinen Angriff mit den geringsten BP-Kosten beschränkt. MERCS müssen über Munition verfügen, um im S&R angreifen zu können. Während eines S&R-Gefechts werden keine Überzogene-Gewalt- oder KIA-Marker verteilt. Ein MERCS kann auch ohne Munition an einem S&R teilnehmen, um beispielsweise in Deckung zu gehen und so seine Teammitglieder mit einem zusätzlichen LSw8 unterstützen.

**Angriffe kosten während eines S&R keine BP. Die BP, welche die MERCS aufwenden, um das S&R-Gefecht einzuleiten, decken alle Kosten für MERCS Angriffe ab.**

**MERCS können ihre Stürmen & Räumen Fähigkeit einsetzen, um ihren Angriff zu ersetzen oder zu modifizieren. Jede S&R Fähigkeit hat Sonderregeln, die auf dem jeweiligen Spielerprofil beschrieben werden.**



**Stürmen & Räumen:** Ziehe auf eine besetzte gelbe Position und versetze die dortige OpFor auf eine freie schwarze Position. Gibt es keine, wird die OpFor ausgeschaltet.

### FERNKAMPF

Der von Fernkampfangriffen verursachte Schaden wird mit dem MERCS-Marker auf der Schadensleiste am Rand des S&R-Spielplans festgehalten. Der Schaden baut sich mit jedem Angriff eines MERCS weiter auf. Erreicht oder übersteigt der Schaden den Wert einer Position, wird die OpFor in dieser Position entfernt und ihr Würfel nicht länger für OpFor Angriffe verwendet. Während eines S&R ausgeschaltete OpFor werden nicht in die Verlustbox gestellt.

Kollateralschaden wird sowohl auf der Schadensleiste, als auch auf der Kollateralschadensleiste festgehalten. Diese zusätzliche Leiste hält fest, ob die Spieler ein KSP im Gebäude platzieren müssen oder ob das Zielobjekt zerstört wird und die MERCS verlieren.

### NAHKAMPF

Nahkampfschaden wird nicht auf der Schadensleiste festgehalten. Nahkämpfer suchen sich eine Position als Ziel. Würfelt der Angreifer mindestens die, für die Position erforderlichen Erfolge, wird das Ziel ausgeschaltet. Der verursachte Schaden wird nicht auf der Schadensleiste festgehalten, die OpFor verliert aber den zur Position gehörenden w8. Manche S&R-Fähigkeiten erlauben die angegriffene Position einzunehmen.



**Erforderliche Nahkampfefolge**



**Schwarz**  
1 Erfolg



**Gelb**  
2 Erfolge



**Rot**  
3 Erfolge

### GEGENANGRIFF DER OPFOR

Zwischen den MERCS Aktivierungen, werfen die OpFor ihren gesamten Würfelpool. Dieser Pool wird gemäß der, von der OpFor besetzten Positionen gebildet. Erfolge der OpFor werden mit dem OpFor Marker auf der Schadensleiste festgehalten. Von der OpFor verursachter Kollateralschaden wird nicht auf der Kollateralschadensleiste festgehalten. Jeder Position ist eine bestimmte Art W8 zugewiesen. Solange sich OpFor in einer Position aufhalten, erhält die OpFor den entsprechenden Würfel für ihren Gegenangriff.

## SIEG

Die MERCS gewinnen das Gefecht, wenn sie am Ende des S&R mindestens so viele Erfolge haben wie die OpFor und das Missionsziel dabei nicht zerstört wurde.

## NIEDERLAGE

Haben die MERCS weniger Erfolge, als die OpFor, verlieren sie das S&R-Gefecht und alle daran beteiligten MERCS werden ausgeschaltet.

Die MERCS verlieren auch dann, wenn sie ein für die Mission benötigtes Zielobjekt zerstören. Das Zielobjekt wird zerstört, wenn der Kollateralschaden eine bestimmte Schwelle erreicht. Wenn die Mission nichts anderes vorgibt, liegt diese Schwelle bei 10.

## AUSWIRKUNGEN

Alle MERCS und OpFor werden vom S&R-Spielplan entfernt. Falls erforderlich, wird ein KSP in die erstürmte Zone gelegt. MERCS, die für die S&R-Aktion BP eingesetzt haben, werden in dem erstürmten Raum platziert. MERCS, die in das S&R-Gefecht gezogen wurden, werden in der Zone vor dem Raum aufgestellt. Können die MERCS nicht in einer der Zonen platziert werden, werden sie in die nächstmögliche Zone gestellt.

Verbliebene OpFor werden aus dem Gebäude entfernt, aber nicht in die Verlustbox gestellt.

Abhängig von der Position des OpFor Markers auf der Schadensleiste verlieren die MERCS nun Blut. Sie können versuchen den Blutverlust abzuwehren. Ist ein MERCS während des S&R in Deckung gegangen, verliert er ein Blut weniger.

MERCS, die während des S&R ausgeschaltet wurden, sind aus dem Spiel, es sei denn sie können durch einen Sanitäter wiederbelebt werden.



# KURZÜBERSICHT

## DIE SPIELRUNDE

1

AGENTEN-  
PHASE

- A** Eine Agentenkarte ziehen  
**B** Agentenmarker werden bewegt  
 Nachdem alle Agenten bewegt wurden, wird für jeden Agenten, dessen Bewegung in Sichtlinie eines MERCS endet, eine Ereigniskarte gezogen. Diese legt fest um welche OpFor es sich bei dem Agentenmarker handelt.  
 i. Die Agenten werden entsprechend der gegenwärtigen Alarmstufe durch OpFor ersetzt.

3

MERC-  
PHASE

- A** MERCS aktivieren entsprechend ihres Zugfolgemarkers  
 i. Beendet ein MERCS seine Bewegung in Sichtlinie zu einem Agenten zieht der Spieler eine Ereigniskarte.  
 ii. Wenn nötig wird die Alarmstufe gemäß den Regeln über unmittelbare Auswirkungen angepasst (Seite 7).

2

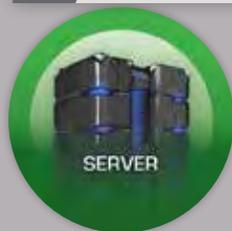
OPFOR-  
PHASE

- A** OpFor aktivieren in dieser Reihenfolge:  
 i. Sicherheitskräfte Stufe IV  
 ii. Sicherheitskräfte Stufe III  
 iii. Sicherheitskräfte Stufe II  
 iv. Sicherheitskräfte Stufe I  
 v. Angestellte

4

STATUS-  
PHASE

- A** Priorität anpassen  
 i. Zugfolgemarkers werden entsprechend der geänderten Priorität getauscht.  
**B** Befehlsunkte aufstocken  
**C** Alarmstufe erhöhen  
**D** Statuseffekte abhandeln  
**E** Siegbedingungen prüfen



SERVER

**Server:** Ein MERCS, der dieses Zielobjekt benutzt, darf ein beliebiges Missionsziel aufdecken.



STROM-  
VERSORGUNG

**Stromversorgung:** Ein MERCS, der dieses Zielobjekt benutzt, lädt sofort kostenlos nach, regeneriert 2 **BP** und darf eine weitere Aktion ausführen.



ROBOTERARM

**Roboterarm:** Ein MERCS, der sich in derselben Zone, wie dieses Zielobjekt aufhält, regeneriert augenblicklich 2 Blut.



TRESOR

**Tresor:** Nimmt der MERCS, der den Tresor verwendet hat am nächsten S&R teil, darf er die OpFor zwingen, sämtliche Erfolge zu wiederholen.



OFFENE KONSOLE

**Offene Konsole:** Bis zum Ende der Phase werden weder KIA-Marker, noch Überzogene-Gewalt-Marker verteilt.



WAFFENSCHRANK

**Waffenschrank:** Während des nächsten S&R dürfen alle MERCS in einer M Position ihre Misserfolge wiederholen.

### BP BEFEHLSPUNKTKOSTEN (siehe Seite 7)

BP	Name
<b>Normal</b>	
1	Vorbereiten
3	Nachladen
3	Zielobjekt verwenden
1	Ausrüstung einsetzen
1	Festsetzen
3	Verhör
Bewegung – MERCS können keine Räume betreten in denen Agenten, OpFor, verdeckte Zielobjekte oder offene Missionszielobjekte sind. Siehe Stürmen & Räumen.	
1/Zone	Bewegen
3	Rennen
<b>Fernkampf</b>	
2	Gezielter Angriff
1	Aggressiver Angriff
1	Werfen
<b>Nahkampf</b>	
1	Gezielter Angriff
2	Aggressiver Angriff
*	Sturmangriff
Reaktion - Erlaubt einem MERCS genau EINEN Angriff als Reaktion auf eine OpFor, die sich in seine Sichtlinie bewegt (in Blickrichtung)	
1	Feuern & Beten
2	Selektiv
Gemeinsame Aktion – Die Kosten beziehen sich auf alle, von den beteiligten MERCS aufzuwendenden BP.	
2 MERCS = 3	Feuern & Vorrücken
2 MERCS = 2	Zurückweichen & Decken
3 MERCS = 7	Stürmen & Räumen

## CREDITS

### SPIELENTWICKLUNG

Brian Shotton

### ILLUSTRATIONEN

Keith Lowe

Ignacio Bazán Lazcano

### TEXTE

Brian Shotton

### HERAUSGEBER

Leah Davis

Kristopher Snyder

### KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Keith Lowe

Kyle Hough

### GRAFISCHE GESTALTUNG

Keith Lowe

Chris Doughman

### LEITENDER MINATURDESIGNER

Tom Mason

### MODELLIERER

Kim Bangcola

Donar John Boado

Sam Greenwell

Bobby Jackson

Tom Mason

Mark Mondragon

Ben Rodman

John Bear Ross

Bryan Steele

Gene Van Horne

James Van Schaik

Jeff Visgaitis

Concept Art House

### MINIATUR PRODUKTION

Ningbo Lijia Industry Co., Ltd.

Fortress Figures

### DRUCK

Ningbo Lijia Industry Co., Ltd.

### DEUTSCHE AUSGABE

### REDAKTION

Michael Mingers

### ÜBERSETZUNG

Sebastian Peschties

### LAYOUT

Nadine Hoffmann

## NICHT MISSIONSBEZOGENES STÜRMEN & RÄUMEN



### STANDARDAUFBAU

Warum waren wir noch gleich hier?

1

Stürmen & Räumen

BÜRO

NIEDRIGSTE SCHWARZE POSITION

DIE 2 HÖCHSTEN GELBEN POSITIONEN



MEGA-  
CON  
GAMES

WWW.MEGACONGAMES.COM

© 2015 MegaCon Games, LLC. MegaCon Games, the MegaCon Games logo, MERCs, the MERCs logo are trademarks or registered trademarks of their respective owner. All rights reserved.  
 © Deutsche Ausgabe 2015 Ulisses Spiele

Printed in China