

OPERATION

PARADIGM SHIFT

Präsentiert von Tabletop Nation www.tabletopnation.com

Datum: 23 Februar 2184

Tief in die MegaCons eingeschleuste FCC Schläfer wurden aktiviert. Diese lange ruhenden Terroristenzellen haben alle Ebenen der MegaCons infiltriert. Ein zweiter Tag der Auflösung ist angebrochen. Nur jene MegaCons, welche die Bedrohung erkennen, die Terroristen ausschalten und die Kontrolle über ihre Ressourcen behalten, dürfen darauf hoffen zu bestehen.

DAS SPIEL

Dies ist ein Story-Event. Sein Ausgang wird die Zukunft gestalten und die Ergebnisse **werden** die Welt von MERCS verändern. Die beteiligten MegaCons werden die Auswirkungen dieses Tages spüren und seine Folgen werden in die Geschichte eingehen.

Jede Partie erfordert drei Mitspieler (2 MegaCons, 1 FCC). Zu Beginn eines Spiels treten jedoch nur die beiden MegaCons gegeneinander an. Für das erste Spiel sollten die Gegner zufällig ermittelt und für die folgenden Partien die untenstehende Tabelle herangezogen werden (siehe „Die Teams Ausbalancieren“).

Der dritte Spieler repräsentiert den FCC und sollte ein persönliches Interesse am Erfolg seiner Fraktion haben. Er tritt dem Spiel bei sobald die FCC Schläfer aufgedeckt wurden. Im ersten Spiel ist er auf die anwesenden und enttarnten Agenten beschränkt. In der zweiten Partie ergänzt er seine Agenten um reguläre FCC-Truppen.

Am Ende des Szenarios sollte jeder Teilnehmer 3 Partien gespielt haben. Einmal in Spiel eins und zweimal in Spiel zwei (als Angreifer sowie als Verteidiger).

SPIEL, RUNDE, PHASE UND ZÜGE

Die Zeit wird in MERCS auf verschiedene Weise eingeteilt.

Eine Partie ist einfach ein Spiel MERCS, ausgetragen zwischen zwei oder mehr Spielern. Sie bezeichnet ein vollständiges Spiel, von dessen Anfang bis an sein Ende.

Eine Partie besteht aus mehreren Runden. Jede Runde beginnt damit, dass die Spieler die Initiative ermitteln und endet sobald beide Spieler alle ihre Aktionen ausgeführt haben und das Spielfeld für die folgende Runde bereit ist.

Jede Runde unterteilt sich ihrerseits in drei Phasen: Initiativ-, Handlungs- und Auffrischungsphase.

Die Zeit, die einem Spieler innerhalb einer Phase zum Treffen von Entscheidungen zur Verfügung steht, stellt seinen Zug dar. Oftmals werden diese Züge eher von den Handlungsmöglichkeiten eines Archetyps (Leader, Heavy, Medic...), als denen des Spielers bestimmt. Jeder Spieler wird in jeder Phase zahlreiche Züge durchführen.

TAPLETOP DIPLOMATIE

Es gibt keinerlei Beschränkungen in Bezug auf Absprachen zwischen den Teams. Weder in der ersten noch in der zweiten Partie. Es sei darauf hingewiesen dass aber auch niemand gezwungen ist solche Absprachen einzuhalten. Das Szenario verlangt von den Spielern, mit vollem Einsatz für ‚ihre‘ Fraktion zu eintreten.

DIE SCHLÄFER

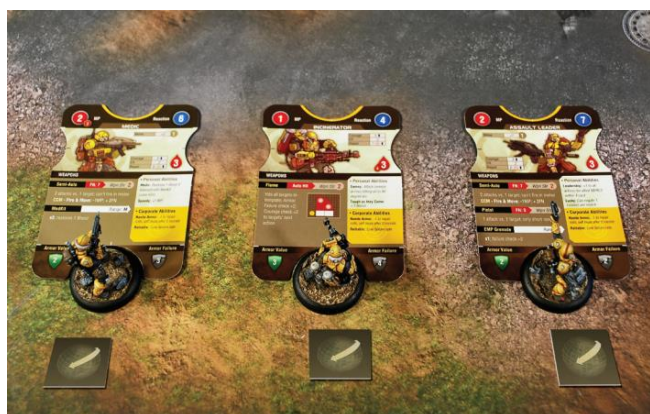
Jene Mitglieder des FCC, welche die MERCS Teams unterwandert haben, werden als Schläfer bezeichnet. Die Aufteilung der Schläfer ist in beiden Parteien zufällig und geheim.

Für jeden Spieler wird ein Satz von fünf Schläfer-Markern erstellt. Die dieser Marker sollte identisch sein. Jeder Satz beinhaltet drei loyale MERCS (erkenntlich am Helmsymbol) sowie zwei Agenten (erkenntlich am Tabletop Nation Logo).

Loyalmer MERCS



Schläfer



Die Marker werden gemischt und mit ihrer Vorderseite nach unten den MERCS zugewiesen. In der Auffrischen-Phase der dritten Runde werden sie aufgedeckt. Bis dahin bleiben die Marker geheim.

Am Ende der dritten Runde werden alle Marker aufgedeckt und ein dritter Spieler tritt dem Spiel bei. Er übernimmt die aufgedeckten FCC Agenten. Sollten potentielle Schläfer sterben ehe sie aufgedeckt werden, sind diese tot und kehren nicht als Agenten zurück. Lege in diesem Fall den entsprechenden Marker, ohne ihn dabei aufzudecken, beiseite. Agenten haben die gleiche Ausrüstung und Werte wie die MERCS, die sie zuvor waren. Effektiv übernimmt der dritte Spieler einfach die betreffenden MERCS-Karten.

PARTIE I

Die erste Partie beginnt als gewöhnliches, eins gegen eins, Kontrollszenario. Nach der dritten Runde, sobald die Agenten aufgedeckt wurden und der dritte Spieler dazu stößt, folgt das Spiel auch weiterhin den grundlegenden Regeln eines Kontrollszenarios. Während die Siegbedingungen für die beiden MegaCons und dem FCC unverändert bleiben, weichen die Belohnungen für einen Sieg jedoch ab.

TEAMAUSWAHL

Die Teamauswahl zwischen den Parteien wird sich zum großen Teil erübrigen, unabhängig davon wer sich im ersten Spiel als Schläfer entpuppt und wer als Verstärkung zurück in den Kampf geschickt wird.

Abhängig von der Verteilung der Schläfer-Marker, stehen Spielern in der zweiten Partie, erstmals zwei Teammitglieder eines Archetyps zur Verfügung. Eine Ausnahme stellen die Spezialisten der MegaCons dar. MegaCons können stets nur einen Spezialisten aufstellen. Sie stehen für die zweite Partie nicht zur Wahl, können aber als Nachschub ins Spiel gebracht werden, sofern sie sich in Partie eins nicht als Schläfer erweisen.

MEGACON	SPEZIALIST
CCC	Incinerator
KemVar	Assassin
USCR	Behemoth
sefadu	Berserker
Keizai Waza	Forward Observer
Texico	Marshal
ISS	Calypso

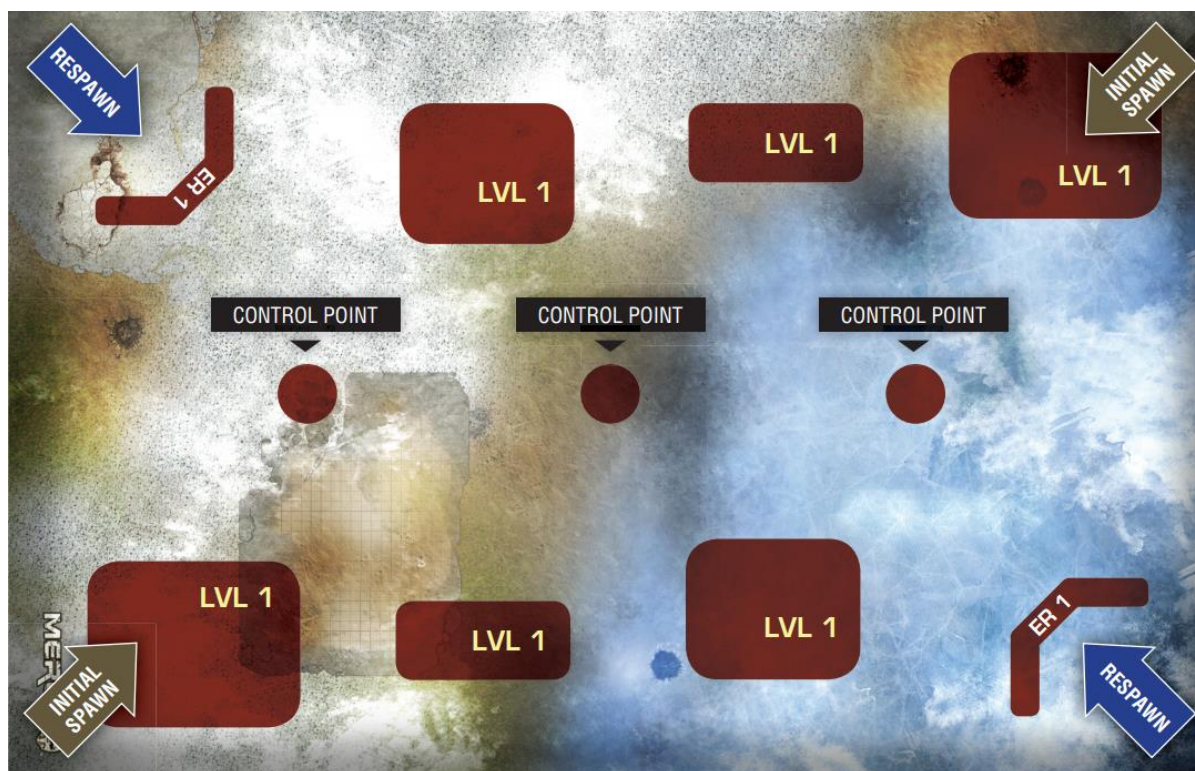
MEGACON SPIELER

SPIEL-TYP: KONTROLLE

In diesem Spiel kämpfen die Spieler an zahlreichen, über den Globus verteilten, neutralen Standorten. Die Gegner werden zufällig ermittelt. Es gilt die meisten Siegpunkte durch die Kontrolle der Standorte zu erringen. Man bekommt umso mehr Siegpunkte, je mehr Standorte man gleichzeitig zu halten in der Lage ist. Die Partie währt acht Runden, endet aber spätestens sobald ein Spieler 10 Siegpunkte erlangt.

Alle Spieler versuchen die gleichen Standorte zu halten. Dieses Spiel wird auf einem Standard MERCS Spielfeld von 60cm mal 90cm ausgetragen. Das Gelände wird wie üblich aufgebaut. Bündeln (Bounding) ist das einzige erweiterte Manöver, welches die Spieler in der ersten Partie nutzen dürfen.

Es gibt drei zu haltende Ziele. In jeder Auffrischungsphase bekommen die Spieler einen Siegpunkt für das Halten eines Zieles. Für das Halten zweier Ziele bekommen sie drei Siegpunkte. Das Halten aller Ziele beschert den Spielern sechs Siegpunkte. Nur Spieler, die bei Ende des Spiels noch auf dem Feld stehen, behalten die gewonnenen Siegpunkte.



Die Ziele sollten eine Teildeckung bieten und in etwa die Größe einer MERCS-Karte haben.

Modelle müssen in Nahkampfreichweite zu einem Ziel stehen, um für dessen Kontrolle zu zählen. Sollten beide Spieler Modelle am Ziel haben, erhält der Spieler mit den meisten kontrollierenden Modellen die Siegpunkte. Bei einem Gleichstand verfallen die Siegpunkte.

Die getöteten MERCS eines Spielers kommen in der Auffrischungsphase der Runde, in der sie ausgeschaltet wurden, in ihrer Nachschubzone zurück ins Spiel. In der folgenden Runde wird wie gewohnt ihre Initiative ermittelt. Die Nachschubzone sollte sich auf der Startseite des jeweiligen MegaCons befinden.



RÜCKZUG UND VERSTÄRKUNG

Beginnend mit der Auffrischungsphase der vierten Runde (nachdem die Schläfer offenbart wurden), können MegaCon Spieler sich für einen Rückzug entscheiden. Sollte ein Spieler von dieser Möglichkeit Gebrauch machen, nimmt er alle ihm verbliebenen MERCS vom Feld. Das Spiel endet damit für ihn.

MERCS, die sich in der ersten Partie zurückgezogen, haben können in der zweiten Partie vom Verteidiger als Verstärkung eingesetzt werden. Die Runde in welcher sie der Partie als Verstärkung beitreten dürfen hängt vom Zeitpunkt ihres Rückzuges ab. Ziehe die unten stehende Tabelle heran, um zu bestimmen wann die Verstärkung erscheint.

Rückzug in Partie 1	Verstärkung in Partie 2
Runde 4	Runde 5
Runde 5	Runde 6
Runde 6	Runde 7
Runde 7	Runde 8

Sollte ein Spieler sich zurückziehen, verliert er alle bis dahin errungenen Siegpunkte und kann nicht mehr als Sieger aus der ersten Partie hervor gehen. Sollten sich beide MegaCons zurückziehen, geht der Sieg an den FCC.

SIEG

Als Verteidiger darf ein MegaCon Spieler in der zweiten Partie einen Schläfer-Marker je errungener fünf Siegpunkte aufdecken.

Er behält dennoch, bis Ende der dritten Runde, die volle Kontrolle über alle seine MERCS. Das Wissen um die Identität der Schläfer gestattet den Spielern taktische Entscheidungen zu treffen. So könnten sie die Schläfer beispielsweise in eine, für sie aussichtslose, Situation manövrieren.



FCC SPIELER

SPIEL-TYP: KONTROLLE

Wie oben beschrieben übernimmt der FCC-Spieler die Kontrolle über jeden, noch lebenden Schläfer, sobald diese aufgedeckt wurden.

Schläfer, welche sich offenbart haben behalten alle persönlichen und Konzernfähigkeiten des MERCS, als der sie getarnt waren. Alle Waffen und Eigenschaften bleiben unverändert.

SIEG

Der FCC kann die erste Partie auf zwei Weisen gewinnen: durch das Erzielen von mehr Siegpunkten als die beteiligten MegaCons, oder durch den Rückzug beider MegaCons. Sollten sich beide MegaCons zurückziehen gewinnt der FCC Spieler automatisch und erhält die, in dieser Partie maximal möglichen, zehn Siegpunkte.

Der FCC Spieler darf für je fünf errungene Siegpunkte, einen MERCS als Verstärkung in die zweite Partie führen.

PARTIE 2

VERTEIDIGER

In dieser Partie müssen die Spieler ihre Operationsbasis vor angreifende MegaCons, FCC-Schläfer sowie zusätzlichen FCC-MERCS verteidigen.

DIE TEAMS AUSBALANCIEREN

VERTEIDIGER	ANGREIFER	ALTERNATIVER ANGREIFER
Texico	KemVar	CCC
KemVar	ISS	Texico
CCC	Texico	USCR
ISS	sefadu	KemVar
USCR	CCC	Keizai Waza
Sefadu	Keizai Waza	ISS
Keizai Waza	USCR	sefadu

Die aufgeführten Paarungen stellen lediglich einen Vorschlag dar. Sollten in eurer Gruppe die vorgeschlagenen Angreifer nicht vertreten sein, balanciert einfach Verteidiger und Angreifer so aus, dass jeder Gelegenheit hat als Angreifer und Verteidiger zu spielen und jeder an mindestens drei Spielen beteiligt ist.

SPIEL-TYP: VERTEIDIGUNG

In der zweiten Partie werden wieder acht Runden gespielt. Das verteidigende MERCS Team hat sich in ein Gebäude, oder eine ähnlich geschützte Stellung, zurückgezogen. Die Partie wird auf einer 60cm mal 90cm großen Standard-MERCS Spielfläche ausgetragen. Alle erweiterten Manöver (also auch Suppression und Overwatch) können eingesetzt werden.

Ausgeschaltete MERCS bleiben tot.

Der verteidigende Spieler erhält zehn Siegpunkte wenn er überlebt, fünf Siegpunkte für jedes Ziel, das er bei Spiel-Ende noch hält sowie einen Bonus von zwei Siegpunkten für jeden MERCS, der das Spiel überlebt.

RÜCKZUG UND VERSTÄRKUNG

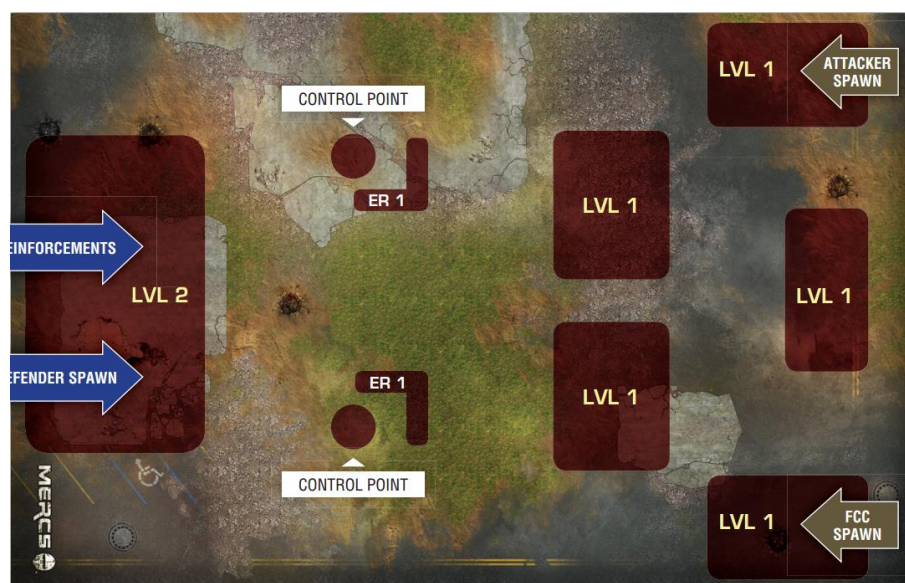
Sollte der Spieler sich in der ersten Partie für einen Rückzug entschieden haben, kann die daraus resultierende Verstärkung, in der Auffrischungsphase der Runden fünf bis acht, dem Spiel beitreten.

Verstärkungen betreten das Spielfeld in der Aufstellungszone des Verteidigers.

ANGREIFER

SPIEL-TYP: KONTROLLE

In der zweiten Partie besteht die Aufgabe des Angreifers darin zwei Ziele zu halten. Diese Ziele zu kontrollieren dient dazu, die Siegpunkte des Verteidigers zu reduzieren. Der Angreifer erhält keine Siegpunkte für die Kontrolle der Ziele.



Die Ziele sollten eine Teildeckung bieten und in etwa die Größe einer MERCS-Karte haben.

Modelle müssen in Nahkampfreichweite zu einem Ziel stehen um für dessen Kontrolle zu zählen. Sollten beide Spieler Modelle am Ziel haben, geht die Kontrolle an den Spieler mit den meisten Modellen. Bei einem Gleichstand erhält niemand die Kontrolle.

Angreifende MegaCons erhalten zwei zusätzliche Siegpunkte je

Abschuss. Angreifende FCC erhalten drei zusätzliche Siegpunkte je Abschuss. Dies sind die einzigen Siegpunkte, welche die angreifenden Spieler in der zweiten Partie erhalten können.

SIEGPUNKTE

Nachdem alle Spiele abgeschlossen wurden, addiert jeder Spieler die Siegpunkte aus beiden Parteien und errechnet so seine Gesamtwertung für das Szenario. Anschließend sollten alle Spieler eines Clubs, die denselben MegaCon gespielt haben, ihre Siegpunkte mitteln. Während jeder Club den Teilnehmern nach eigenem Gutdünken Preise oder Auszeichnungen zukommen lassen kann, gilt für den Erfolg oder Misserfolg eines MegaCons das globale Gesamtergebnis.

MÖGLICHE SP AUS PARTIE 1	MegaCon – 10	FCC – 10
MÖGLICHE SP AUS PARTIE 2	Verteidiger – 32	Angreifer – 2; 3 SP/Abschuss

Es ist daher auch wichtig festzuhalten welche Spieler null Punkte erzielten.

FCC

Der FCC muss während der ersten Partie so viele Punkte wie möglich erzielen. Während ein MegaCon zwar bis zu 40 Siegpunkte erreichen kann, werden diese im Mittel bei etwa 25 Punkten liegen, mit großen Ausschlägen nach oben und unten. Die Rolle des Verteidigers in der zweiten Partie ist sehr unbeständig und kann leicht den Punktdurchschnitt nach unten reißen. Die MegaCons haben de facto einiges zu verlieren.

Der FCC sollte andererseits im Mittel 20 Punkte erzielen. Er hat nicht viel zu verlieren und seine Punkte werden nicht tief einbrechen. Er sollte sich während der ersten Partie darauf konzentrieren, so viele Punkte wie möglich zu erreichen, um zusätzliche Truppen in die zweite Partie führen zu können.

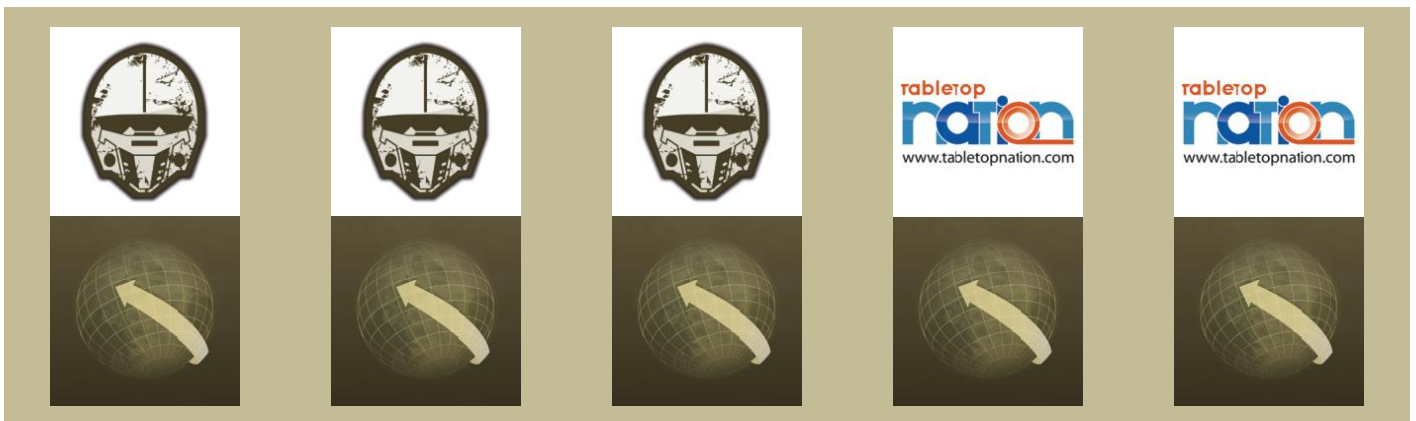
ERGEBNISSE UND AUSWIRKUNGEN

Jeder MegaCon mit einem durchschnittlichen Ergebnis von 15 Punkten ist von Auslöschung bedroht. Der MegaCon mit dem niedrigsten Gesamtergebnis wird aufgelöst und sein Untergang geht in die Geschichte ein.

Spieler müssen sich aber nicht sorgen, dass Ihre Anschaffungen obsolet werden. Faktisch bleibt von einem einst stolzen MegaCon, ein unabhängiger Kommandotrupp, der bereit ist für den Höchstbietenden zu kämpfen. Egal ob MegaCon oder FCC.

SCHLÄFER-MARKER

Um deine eigenen Schläfer-Marker herzustellen, drucke diesen Bogen aus, schneide die Marker aus, falte sie und klebe sie anschließend zusammen.



ZUSAMMENFASSUNG

Basierend auf Todashes Zusammenfassung im MERCS-Forum:

<http://www.mercsminis.com/Forums/index.php?topic=6104.msg35951#msg35951>

ABLAUF

PARTIE I

- 8 Runden Kontrollszenario
- Keine erweiterten Manöver (ACM) mit Ausnahme von Bounding
- Zu Beginn spielt Spieler 1 (MegaCon) gegen Spieler 2 (MegaCon)
- Jedes MegaCon-Teammitglied erhält einen Schläfer-Marker (3 loyale, 2 FCC)
- Siegpunkte werden in jeder Auffrischungsphase vergeben (1 für 1, 3 für 2 und 6 für 3 gehaltene Ziele)
- Getötete Modelle kehren in der Auffrischungsphase der Runde, in der sie ausgeschaltet wurden zurück; In der folgenden Runde nehmen sie wie gewohnt am Spiel teil
- Sollte ein Modell vor der Auffrischungsphase von Runde 3 ausgeschaltet werden, wird der zugehörige Schläfer-Marker abgeworfen
- Am Ende von Runde 3 werden die verbliebenen Schläfer-Marker aufgedeckt; Spieler 3 (FCC) kontrolliert von da an die Schläfer
- FCC-Schläfer kehren, wenn sie ausgeschaltet wurden, auf der Seite des Teams zurück, dem sie ursprünglich angehörten; was das Spiel potentiell sehr blutig werden lässt
- Das Spiel läuft wie gewohnt weiter; Absprachen sind möglich aber nicht bindend

- Beginnend mit der Auffrischungsphase von Runde 4 und allen folgenden Auffrischungsphasen, können die MegaCons sich zum Rückzug entscheiden; sie geben damit alle bis dahin erzielten Siegpunkte auf; es können nur alle oder keine MERCS zurückgezogen werden
- MERCS, die sich in der ersten Partie zurück gezogen haben, können der zweiten Partie auf der Seite des Verteidigers als Verstärkung beitreten; die Runde in der dies möglich ist ergibt sich aus der Tabelle im Abschnitt „Rückzug und Verstärkung“
- Für je 5 in dieser Partie erzielte Siegpunkte erhalten die MegaCon-Spieler als Verteidiger in Partie 2, die Möglichkeit, einen Schläfer-Marker aufzudecken
- Für je 5 in dieser Partie erzielte Siegpunkte erhält der FCC Spieler einen FCC-MERCS als Verstärkung Partie 2
- Das Spiel endet in Runde 8, nach Rückzug beider MegaCons, oder sobald ein Spieler 10 Siegpunkte erreicht hat, je nachdem was zuerst eintritt

PARTIE 2A

- 8 Runden Verteidigungsszenario
- Alle erweiterten Manöver (ACMS) dürfen genutzt werden
- Spieler 1 verteidigt sich zu Beginn gegen Spieler 2; ziehe für die Ermittlung der Paarungen die Tabelle im Abschnitt „Die Teams Ausbalancieren“ heran
- Jedes MegaCon-Teammitglied erhält einen Schläfer-Marker (3 loyale, 2 FCC)
- Für je 5 in Partie 1 erzielte Siegpunkte kann der Verteidiger einen Schläfer-Marker aufdecken ehe das Spiel beginnt (maximal 2)
- Spieler 1 (der Verteidiger) kontrolliert zu Spielbeginn beide Ziele
- Ausgeschaltete Modelle kehren nicht ins Spiel zurück
- Sollte ein Angreifer die Kontrolle über eines der Ziele erringen, muss der Verteidiger diese zurück gewinnen um bei Spiel-Ende die Siegpunkte für das Halten der Ziele zu bekommen
- Am Ende der dritten Runde werden die Schläfer-Marker aufgedeckt; Spieler 3 (FCC) kontrolliert nun die betreffenden MERCS
- Zusätzlich erhält Spieler 3 für je 5 in Partie 1 erzielte Siegpunkte einen FCC-MERCS als Verstärkung; Diese betreten am Ende der dritten Runde das Spiel in der unten rechten Ecke des Spielfelds
- Beginnend mit Runde 5 trifft die Verstärkung des Verteidigers ein; die genaue Runde hängt vom Zeitpunkt des Rückzuges in Partie 1 ab (siehe Rückzug und Verstärkung)
- Das Spiel geht wie gewohnt weiter
- Spieler 1 erhält bei Spiel-Ende 10 Siegpunkte wenn noch mindestens einer seiner MERCS im Spiel ist; 5 Siegpunkte für jedes gehaltene Ziel sowie 2 zusätzliche Siegpunkte je überlebendem Model
- Spieler 2 (Angreifer) erhält 2 Siegpunkte je Abschuss
- Spieler 3 (FCC-Angreifer) erhält 3 Siegpunkte je Abschuss

PARTIE 2B

Wie Partie 2a mit dem Unterschied, dass Spieler 1 nun Angreifer und Spieler 2 Verteidiger ist.