



**Armed Forces Of The Federated Suns
Department Of Military Cooperation
Marlett Regional Command**



**5th Syrtis Fusiliers RCT
ORGA-Team
Kittery / Capellan March**

Three Kings Tournament ©

Teambildung:

Teams haben zwingend aus drei Mitspielern zu bestehen, Angehörige eines Chapters sollten bevorzugterweise in einem Team antreten. Die Teams haben möglichst bei ihrer Meldung, spätestens jedoch vor Ihrem ersten Gefecht eine eigene Teambezeichnung zu wählen (beispielsweise „Three Tobleronos“, „Die inquisitorische Dreifaltigkeit“, „Jim, Jack und Johnny“ o.ä.).

Ablauf & Aufstellung:

Es werden sechs Vorrunden mit einer Dauer von 60 (+/- 5) Minuten und einer anschließenden Pause von 10 Minuten nach Schweizer System gespielt. Hierzu stehen je Runde bis zu 16 verschiedene Aufstellungen aus dem Zeitraum 3025 bis 3039, sowie Age of War und Royal Designs mit je drei Mechs zur Verfügung. Jede dieser Aufstellungen besteht aus 3 verschiedenen Chassis mit einem Gesamt-BV von 3.200 Punkten (nach BV2). Jeder Mech hat im Rahmen des Turniers eine maximale Sprungreichweite von 4 Feldern, einzige Ausnahme hier sind leichte Mechs, die eine maximale Sprungweite von 6 Feldern haben können. Wird von einem Team ein Mech mit einer höheren Sprungreichweite aufgestellt, so sind die überschüssigen Sprung-BP zu streichen. Die überzähligen Sprungdüsen in der internen Struktur bleiben hingegen erhalten und die Sprung-BP sinken erst dann wieder unter 4 oder 6, wenn auch weniger als 4 bzw. 6 Sprungdüsen noch intakt sind. Somit zählen auch die überzähligen Sprungdüsenzeilen als valide interne Struktur (so hätte eine Spider z.B. eine Bewegung von 8/12/6. Sie würde erst dann auf 8/12/5 sinken, wenn 3 ihrer Sprungdüsen zerstört wären). Ein BV-Ausgleich für gesenkte Sprungreichweiten erfolgt nicht! Jeder Spieler eines Teams hat einen der BattleMechs zu steuern („One Man, one 'Mech!“).

Diese Aufstellungen werden zu Beginn einer jeden Runde ausgelost (automatisch und per Zufall) und an die Teams verteilt.

Nach den Vorrunden erfolgt noch eine Finalrunde. Für das Finale dürfen die Teams ihre Aufstellungen nach obigen Regeln (jedes Chassis nur einmal, 3200 BV, maximal eine Variante, maximal 6 bzw. 4 effektive Sprungdüsen) zusammenstellen oder eine im Gesamtpool vorhandene Aufstellung wählen. Die Finalrunde wird über maximal 90 Minuten gespielt.

Um Taktieren hinsichtlich des zeitlich festgelegten Endes eines Kampfes generell zu vermeiden (Spielverzögerung, etc.) behält sich die Eventleitung einen Spielraum von +/- 5 Minuten je Runde (auch Finale) vor, in dem sie jederzeit die letzte Runde ankündigen kann.



Regeln:

Allgemeines:

- Es gelten die Regeln aus dem Regelwerk aus dem **Total Warfare**.

Spezielles:

- Es herrschen keine speziellen Umweltbedingungen, außer von der Spielleitung gesondert genannte.
- Keine Minen, kein Feuer, kein Rauch.
- Folgende „Special Case Rules“ sind ebenfalls in Kraft:
 - Rodung von Wäldern (LW: 30, DW: 50)
 - Entledigung von Munition
 - Vierbeinige Battlemechs
 - Indirekter LSR-Beschuss
 - Umkehrung der Arme
 - Extremtemperaturen / Eis / Vakuum / Magma
- Keine Sonder-Munition. (Das heißt speziell keine Inferno Raketen, wenn sie auch Turnierlegal nach dem Total Warfare sind)
- Einstellen von Munition: es darf vor Beginn eines Matches Tonnen/Zeilenweise abmunitioniert werden.
- Ein BattleMech gilt als zerstört, wenn der Mech nicht mehr in der Lage ist, aktiv in das Spielgeschehen einzugreifen. So z.B. bei drei Reaktortreffer, das Cockpit, der Kopf oder der Center Torso zerstört wurden oder der Pilot getötet wurde. Ebenfalls gilt ein Mech als zerstört, wenn er nicht mehr in der Lage ist aus dem Liegen zu feuern (beide Beine und ein Arm fehlen usw.) Auch stillgelegte Mechs oder bewusstlose Piloten gelten als zerstört (natürlich nur am Ende der letzten Runde!) Ein Mech, der ins Geschehen noch eingreifen kann, muss dieses auch tun (Beispiel: nur 1 Arm, 1 Bein, kann aus dem Liegen nicht feuern aber versuchen aufzustehen und muss dies tun!)
- Ein Gefecht beginnt auf zwei BattleTech-Karten (es gibt insgesamt sechs Kartenkonstellationen die von der Spielleitung vor einem Gefecht ausgelost wird).-> empfehlenswert sind hier Mischungen aus Heavy Woods, Eis oder ähnlichem, Standardkarten, Open Terrain, es gelten jeweils die gleichen Kartenbedingungen für beide Seiten, das heißt es sollten mindestens immer zwei Karten desselben Typs vorhanden sein.
- Wenn sich auf einer Halbkarte am Rand des Spielfeldes kein Mech einer der beiden Seiten mehr befindet, so wird diese weggeklappt, bis nur noch eine Halbkarte als Spielfeld existiert (das Spielfeld muss immer eine rechteckige Form aufweisen).
- es wird stets über die kurze Kante eingezogen, das Betreten oder Stehen bleiben in halben Feldern ist gemäß Total Warfare untersagt.
- **Keine „Doppel-Eins“!** Der Treffer zählt als normaler Treffer in der betreffenden Lokation.
- Jeder Spieler erhält pro Gefecht einen Glückspunkt mit dem er einen Kopftreffer bei seinem 'Mech abwenden kann (der Lokationswurf wird einmal wiederholt, wird wieder der Kopf geworfen, gilt dieser Treffer als legitim).
- Es gibt kein „Offmap-Movement“. Es ist nicht möglich einen Mech aus der Karte raus zu schubsen oder zu rauszurammen. (Standard Regel)
- Medium – Assault 'Mechs können maximal 4 Felder springen, Lights maximal 6.
- Ein Rückzug ist nicht möglich/vorgesehen!



Siegesbedingungen:

Schweizer System

- Die erste Runde wird ausgelost.
- Anschließend werden die Teams nach Punkten sortiert.
- Ab der 2ten Runde werden die Paarungen folgendermaßen bestimmt:
 - Das erste Team vs. das Zweite, das Dritte vs. das Vierte, usw.
 - Ausnahme: wenn eine Paarung zustande käme, die bereits gespielt wurde, so wird gegen den nächsten in der Liste gespielt.

Wertung

- gegnerischer Mech ist beschädigt (Panzerungsschäden): 1 Punkt
- gegnerischer Mech ist intern beschädigt (Interne Struktur getroffen): 2 Punkte
- gegnerischer Mech ist stationäres Ziel (hat nur noch Mindestbewegung, z.B. 2 Gyrohits, Pilot K.O., 2 Hüfttreffer und 1 Arm verloren oder anderweitig auf Mindestbewegung reduziert): 3 Punkte
- gegnerischer Mech ist zerstört (Kopf zerstört/Pilot tot, effektiv besiegt = nicht mehr in der Lage aufzustehen und aus dem liegen zu schießen): Tonnage/5

Alle Angaben hier sind kumulativ, sprich ein zerstörter Crusader würde in der Summe 19 Punkte bringen (1+2+3+13). Diese Rechnung wird für jeden Mech aufgestellt und ergibt in der Summe die Siegpunkte für das jeweilige Team. Bei einem zerstörtem Mech zählt demnach alles kumulativ (beschädigt,+intern+stationär+zerstört)

Idee und Erstellung: Luigi Cantarelli
Überarbeitung und Streamlining: Andai, Fastjack
Lektorat: Nyx, Luigi