



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



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

Rulez of da House - Fuseldeers' Distillery of Kittery

1. Es gelten die Gesetze des Total Warfares.
2. Folgende Gesetze finden Anwendung (ggf. mit leichten Änderungen):
 - a. Roden von Wäldern (LW: 30 CF, DW: 50 CF)
 - b. Schleudersitz (wer in der Simulations „stirbt“ muss eine Runde lang aussetzen!)
 - c. Vierbeinige Battlemechs
 - d. Indirekter LSR Beschuss (wer einen Dummen findet, der für ihn den Vorwärtsbeobachter spielt, darf ihn nutzen)
 - e. Umkehrbare Arme
3. Vorbereitung und Startpositionen:
 - a. Jeder Battlemech ist voll aufmunitioniert
 - b. Es gibt nur einen Weg zur Distillery: COMBAT DROP (am Ende jeder Bewegungsphase)
 - c. Der Instruktor (W6 genannt) entscheidet das Zielfeld
 - d. Das Können (unter W6 bekannt) entscheidet ob und wie weit der Pilot abweicht
 - e. Abhängig von der Intuition (auch W6) des Piloten ist die Richtung der Abweichung und die Ausrichtung des Mechs (ist das Hex besetzt gibt es einen accidental DFA!)
 - f. Es werden nur die auf den Mechsbögen notierten Munitionssorten verwendet. Steht dort nicht anderes, handelt es sich um Standard Munition (im Falle von LB-x Autokanonen: Slug)
4. Abschüsse / Verlassen des Simulators
 - a. Ein Mech gilt als zerstört und der Pilot darf sich durch den Zufallsgenerator (Hut) einen neuen holen, wenn:
 - i. der Center Torso durchgeschossen wurde
 - ii. der Kopf der Maschine vermisst wird
 - iii. der dritte Reaktortreffer den Mech abschaltet
 - iv. der Mech nicht mehr schießen kann (z.B. 2 Gyrotreffer und ein Armabriss)
 - b. Ein Mech gilt NICHT als zerstört, wenn:
 - i. er noch kampffähig ist (sprich zurückschießen kann)
 - ii. der Pilot ein Nickerchen macht (Bewusstlosigkeit gilt als Schlafen)
 - iii. das Material dringend eine Abkühlung braucht (automatischer Shutdown)
 - iv. der Mech bewegungsunfähig ist (z.B. 2 Gyrotreffer)
5. Sachen, die nicht erlaubt/ausgebaut/deaktiviert sind:
 - a. Mun wird nur nach vorn verklappt, droppen ist nicht, das ist **PUSSY!**
 - b. Doppel l ist CT Crit! Das ist **KRIEG** und nicht **HALLENHALMA!**
 - c. Rückzug gibt's nicht. Wir kämpfen um die Distillery, **MANN!**
 - d. Nein, Du kommst nicht über's Gebirge oder den Kartenrand, zu hoch/steil/bla/whatever... ..und die Straße ist da wirklich zu Ende!!!
DENN AUF KITTERY HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN!
6. Das Wort des Szenario-SLs ist Gesetz!
7. Preise:
 - a. Pro Abschuss gibt es einen Drink (Stempel auf Batch)
 - b. Der Abgeschossene muss ihn holen (mit Batch hin, Drink bekommen, Batch entwerten, Drink servieren)
8. Strafen:
 - a. Ein Pilot **KANN** trotz Punkt 4. seinen Mech **BEVOR** er gänzlich kampfuntauglich ist verlassen/abschalten und eine neue Maschine durch den Zufallsgenerator (Hut) erhalten. (gilt nicht, wenn jemand aus der Simulation ganz aussteigt)
 - b. Ein Pilot, der dies in Anspruch nimmt, hat dem Szenario SL einen Drink zu spendieren und zu holen (wir sind nicht käuflich, höchstens mietbar!)
9. Sonderfelder (Bad Surprise):

Felder, die Mechteile - welcher Art auch immer - enthalten, zählen als Rubble. Wo nen Baum ist, ist Wald, wo mehr Bäume sind, ist dichter Wald
10. Viel Glück!

P.S.: der mit den meisten Abschüssen gewinnt!