



**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 - King of the Hill

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 auf den Felsen: 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!)
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 1 ist CT Crit! Das ist **KRIEG** und nicht **HALLENHALMA!**
 - c. Rückzug gibt's nicht. Wir kämpfen um die Superbanane, **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 DEM FELSEN HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN!
6. Das Wort des Szenario-SLs ist Gesetz!
7. Ereigniskarten: Jeder Spieler verfügt ab dem erstmaligen Betreten des Hügels über 2 Zufallskarten, die er jederzeit (sofern nichts anderes auf der Karte verzeichnet) spielen kann, gegen seine Gegner, oder sich selbst. (Ja, du darfst dir auch selbst eine reinwürgen, wenn du drauf stehst.) Hat ein Spieler seine Karten verbraucht, erhält er bei Erwerb eines neuen Mechs wieder eine neue Karte.
8. 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)
 - c. Wer es schafft, sich drei Runden lang stehend auf dem höchsten Punkt des Affenfelsens zu halten (und zu überleben) bekommt den Titel des „King of the Hill“ verliehen und darf sich auf Kosten der Affen einen Drink holen!
9. 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!)
10. 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
11. UAGHAUAAUAAAAHHH! (Viel Glück)

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