



**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 65 Minuten und einer anschließenden Pause von 10 Minuten nach Schweizer System gespielt. Hierzu stehen je Runde bis zu 12 verschiedene Aufstellungen aus dem Zeitraum 3025 bis 3039 mit je drei Mechs zur Verfügung. Jede dieser Aufstellungen besteht aus 3 verschiedenen Chassis mit einem Gesamt-BV von 3.000 Punkten (nach BV2) und enthält maximal eine Variante. Jeder Mech hat im Rahmen des Turnaments eine maximale Sprungreichweite von vier Feldern! 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, wenn auch weniger als 4 Sprungdüsen noch intakt sind. Somit zählen auch die überzähligen Sprungdüsenzeilen als valide interne Struktur (so hätte eine Spider z.B. eine Bewegung von 8/12/4. Sie würde erst dann auf 8/12/3 sinken, wenn 5 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 an die Teams verteilt.

Nach den Vorrunden folgt noch das Finale, für das sich nur die ersten beiden Teams qualifizieren. Für das Finale dürfen die beiden Teams ihre Aufstellung nach obigen Regeln (jedes Chassis nur einmal, 3000 BV, maximal eine Variante, maximal 4 effektive Sprungdüsen) zusammenstellen oder eine im Gesamtpool vorhandene Aufstellung wählen. Das Final wird über maximal 75 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

- Keine Sonder-Munition.

- 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).

- **Keine „Doppel-Eins“!** Der Treffer zählt als normaler Treffer in der betreffenden Lokation.

- Jeder Spieler erhält pro Gefecht einen Glückspunkt mit dem er einen Kopfschuss bei seinem 'Mech abwenden kann (der Lokationswurf wird solange wiederholt, bis eine andere Zone des 'Mechs getroffen wird).

- Es gibt kein „Offmap-Movement“. Halbe Felder am Kartenrand dürfen betreten werden, Bewegungen dürfen in ihnen aber nicht abgeschlossen werden. Es ist nicht möglich einen Mech aus der Karte raus zu schubsen. (Standard Regel)

- 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): 3 Punkte
- gegnerischer Mech ist zerstört (Definition Bewegung): 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.

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