



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

**5th Syrtis Fusiliers RCT
Sgt. Maj. McConnor
Kittery / Capellan March**

Rulez of da House - Fuseldeers' Distillery of Kittery

1. Es gelten die Gesetze des Total Warfare.
2. Folgende Gesetze finden Anwendung (ggf. mit leichten Änderungen):
 - a. Roden von Wäldern (LW: 30 CF, DW: 50 CF)
 - b. Indirekter LSR Beschuss (wer einen Dummen findet, der spottet, darf ihn nutzen)
 - c. Umkehrbare Arme
3. Vorbereitung und Startpositionen:
 - a. Jeder 'Mech hat die Munitionsarten die auf dem Bogen stehen, es sind keine Änderungen möglich. Wenn keine besondere Munitionsart dabeisteht, ist es Standardmunition (Slug, im Falle von LB-X.)
 - 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 gilt 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:
 - der Center Torso durchgeschossen wurde
 - der Kopf des 'Mechs vermisst wird
 - der dritte Reaktortreffer den Mech abschaltet
 - der Mech nicht mehr schießen kann (z.B. 2 Gyrotreffer und ein Armabriss)
 - b. Ein 'Mech gilt NICHT als zerstört, wenn:
 - er noch kampffähig ist (sprich zurückschießen kann)
 - der Pilot ein Nickerchen macht (Bewusstlosigkeit gilt als Schlafen!)
 - das Material dringend eine Abkühlung braucht (automatischer Shutdown)
 - der 'Mech bewegungsunfähig ist (z.B. 2 Gyrotreffer)
5. Ereigniskarten:
 - a. Jeder Spieler bekommt beim Einstieg ins Spiel 2 Ereigniskarten.
 - b. Du kannst nie mehr als eine Karte pro Runde spielen.
 - c. Karteneffekte gelten nur für die Runde in der sie gespielt werden, solange nicht anders vermerkt.
 - d. Karten dürfen jederzeit gespielt werden, solange auf der Karte nichts anderes vermerkt ist
 - e. Bereits gespielte Aktionen sind nicht rückgängig zu machen, solange nicht anders vermerkt.
 - f. Wenn du diese Runde keine Karte gespielt hast, kannst du am Rundenende eine Karte beim Szenario-SL gegen eine andere Karte tauschen.
 - g. Bei Ziehen eines neuen 'Mechs werden deine Karten wieder auf 2 aufgefüllt.
 - h. Gespielte Karten kommen auf den Ablagestapel. Wenn keine neuen Karten mehr im Stapel sind, wird der Ablagestapel vom Szenario-SL gemischt und als neuer Ziehstapel verwendet.



6. Sachen, die nicht erlaubt/ausgebaut/deaktiviert sind:
 - a. Munition 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 Distillery, **MANN!**
 - d. Nein, Du kommst nicht übers Gebirge oder den Kartenrand, zu hoch/steil/bla/whatever... ...und die Straße ist da wirklich zu Ende!!!
DENN AUF KITTERY HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN!
7. Das Wort des Szenario-SLs ist Gesetz!
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)
9. Strafen:
 - a. Ein Pilot **KANN** trotz Punkt 4 seinen Mech verlassen/abschalten/am Straßenrand stehen lassen **BEVOR** er gänzlich kampfuntauglich ist 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!)
 - c. Natürlich können Piloten versuchen per Teamwork erfolgreich zu sein. Dummerweise ist das allerdings untersagt... sollten die Computer der SL also feststellen, dass – abgesehen von indirektem Feuer – gemeinsame Sache gemacht wird (dazu zählt nicht aufeinander schießen, während andere Ziele schlechter zu treffen sind, anhaltende gemeinsame Feuerkonzentration der gleichen Maschinen, etc. – die letztendliche Entscheidung liegt bei dem SL), so können die betreffenden Maschinen für 1-3 Runden per Fernsteuerung abgeschaltet werden und zählen als immobile Ziele.
10. Sonderfelder (Bad Surprise):
Felder, die 'Mechteile – welcher Art auch immer – enthalten, zählen als Rubble. Wo ein Baum ist, ist Wald, wo mehr Bäume sind, ist dichter Wald.
11. Viel Glück!

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