

SOLARIS VII CHARITYTURNIER 2024



Alle Einnahmen des Turnier gehen zu 100% an die Kinderkrebshilfe!

Die Story:

Hier bist du nun, weit weg von den Schlachtfeldern der Inneren Sphäre, aber auch nicht bei einem der großen Ställe in Solaris City. Aber bevor du ganz als entrechteter Mechkrieger untergehst nimmst du diese Chance hier wahr.

Blake sei Dank hast du vor 2 Tagen diesen alten Tech in der Kneipe getroffen, der dir von dem Turnier erzählt hat.

Ein Typ, bekannt als der Terraner, veranstaltet ein Turnier mit seinen eigenen Mechs und sucht Jockeys dafür.

Als du einen Blick in seinen Hangar geworfen hast bist du fast umgefallen. Da standen fast 2 Dutzend brandneue BattleMechs! Der Typ hat sogar ein paar von diesen neuen OmniMechs der Draconier da stehen! Wie bei Blakes Blut kommt ein Solarishinterweltler der nicht mal mit den großen Ställen, oder den großen Arenen, zu tun hat an solche Maschinen?

Egal, wichtig ist er bietet dir die Möglichkeit genug Ruhm zu ernten um bei einem der Ställe in Solaris City einen Job zu bekommen. Und alles was du dafür tun musst, ist jeden Gegner zu besiegen der dir gegenüber stehen wird.



Die Turnierregeln:



Jeder Spieler zahlt eine Startgebühr von 5 Euro.
16 Startplätze sind zu vergeben.

Es wird nach den klassischen Solaris VII Duellregeln gespielt.

- 1 BT-Runde entspricht 4 Sol 7 Runden
- Waffenreichweiten und Wärmewerte sind vervierfacht
- Mögliche Handlungen werden durch Anzahl verfügbarer Aktionen begrenzt (Komplexe Aktionen, Einfache Aktionen, Nebenaktionen)
- Sprünge sind über eine Dauer von bis zu 4 Runden möglich
- Neue Bewegungsarten Sprinten und Ausweichen
- Waffen können nur einzeln oder in vorher konfigurierten Feuerleitkreisen benutzt werden
- Waffen haben eine Verzögerung (Ladezeit)
- Anvisieren und Gezielte Schüsse sind möglich
- Teilweise Deckung gibt +3 Verteidigung
- Kein Sekundärzielbeschuss möglich
- Nur Beschuss oder Nahkampf erlaubt
- Die 3 Reichweitenmodifikatoren wurden durch 6 Reichweitenmodifikatoren ersetzt
- Es gibt nur 1 Aufstehversuch pro Runde für liegende Mechs
- Im Nahkampf ist ausschließlich 1 Attacke erlaubt (also auch nur 1 Schlag nicht 2)
- Alle Nahkampfattacken werden durch die Pilotenwerte beider Pilotenmodifiziert

Der Spieler mit dem leichtesten noch freien BattleMech wählt sich aus allen anderen noch freien BattleMechs seinen Gegner (bei gleichschweren Battlemechs entscheidet das Alphabet). Der gewählte Gegner hat danach die Wahl der Arena, in der das Duell stattfindet.

In der folgenden Runde kann der Sieger entscheiden, ob er mit seinem eigenen BattleMech, oder dem BattleMech seines besiegten Gegners, antreten möchte. In der 1. Runde sind die Arenen 2 Karten groß, in der 2. Runde dann 4 Karten, im Halbfinale sind es 6 Karten, kleines Finale und Finale werden auf Arenen von 9 Karten gespielt.



Die BattleMechs:

Für das Turnier stehen 20 verschiedene BattleMechs zur Auswahl. Es sind jeweils 5 BattleMechs aus jeder Gewichtsklasse vorhanden.

Die Verteilung der BattleMechs erfolgt per Zufall.

Die Piloten:

Jeder Pilot startet mit den Werten: Bordschütze 4, Pilot 5.

Nach der Zuteilung der BattleMechs, aber vor dem 1. Duell, dürfen die Spieler 3 Verbesserung für ihren Piloten kaufen.

Die erste Verbesserung kostet 5 Euro und gibt eine Taktikfähigkeit per Zufall, für weitere 10 Euro gibt es eine zufällige Piloten.- bzw. Schützenverbesserung, und danach gibt es für 15 Euro die Möglichkeit sich aus allen Verbesserungen eine gewünschte Verbesserung frei auszuwählen.

Diese Verbesserungen sind einmalig und können während des gesamten Turniers nicht mehr geändert werden! Die Finalisten allerdings dürfen vor dem Finale gegen eine Gebühr von 20 Euro eine Fähigkeit einmalig frei austauschen.

Es stehen folgende Verbesserungen zur Auswahl:

- *verbessertes Bordschütze*, Bordschützenwert ist dann 3
- *Verbessertes Pilot*, Pilotenwert ist dann 4
- *Waffenspezialist*, 1 Waffentyp (z.B.: Medium Laser, AC/10, Gauss Rifle, usw) erhält einen Zielzahlmodifikator von -2
- *Meisterschütze*, Mech muss stehenbleiben und darf nur 1 Waffe abfeuern auf eine anvisierte Zone als hätte der Mech einen Targeting Computer
- *Nahkampfspezialist*, +1 Schaden durch Nahkampfangriffe und -1 Zielzahlmodifikator für Nahkampfangriffe
- *Ducken*, wird anstelle von Nahkampf ausgeführt und führt zu +2 Zielzahlmodifikator für Nahkampfangriffe gegen den Mech
- *Fahrkünstler*, Mech kann Seitschritte als wäre es ein 4Beiner und -1 auf Pilotenwürfe mit denen ein Rutschen verhindert werden soll
- *Schmerzunempfindlichkeit*, +1 auf alle Bewusstseinswürfe und nur 1 Pilotenschaden bei Munitionsexplosionen
- *Massel*, 1 Mal pro Duell darf der Spieler 1W6 (eigener oder vom Gegner) wiederholen lassen
- *Taktisches Genie*, zweiter Initiativewurf pro Runde möglich aber das zweite Ergebnis zählt auf jeden Fall
- *Sechster Sinn*, 1 mal pro Duell darf der Spieler die Initiative frei wählen





Der Hintergrund:

Vor sehr langer Zeit im Jahre 2016 veranstaltete ich auf der Phoenix Con ein Solaris VII Shoot Out.

Ich hatte dort die Ehre und das Vergnügen Thomas Lagemann zu meinen Mitspielern zählen zu dürfen. Manch einer erinnert sich noch an dieses Spiel und Sprüche wie: "Nicht aufstützen!".

Thomas Lagemann meinte hinterher, wann immer ich nochmal Solaris VII anbiete, und er Zeit und Möglichkeit hat, würde er sehr gerne teilnehmen. Irgendwie hat es sich in all den Jahren nie ergeben.

Leider musste ich letzten November zur Kenntnis nehmen das Thomas verstorben ist.

Im Andenken an das Shoot Out von damals, und den Gesprächen die ich mit ihm hatte, biete ich dieses Jahr ihm zu Ehren dieses Turnier an.

Grüße Lars "Erzi" Hartwig

