

Regelwerk: BattleMech Manual (einschl. Errata), ggf. Total Warfare (einschl. Errata)

## **VORRUNDE 1**

### *Duell*

Mechpool:

Puma B	Gunnery 4, Pilot 4	1635 BV2
Pouncer C	Gunnery 4, Pilot 5	1653 BV2
Fenris B	Gunnery 4, Pilot 4	1680 BV2

Gefechtsfeldgröße: 2 Karten nach Maßgabe Turnierleiter, es wird über die kurzen Enden eingezogen, die Sheets sind so zu verwenden wie sie die Turnierleitung ausgibt, Spielzeit 45min, danach Auswertung nach folgendem Punkteschlüssel:

### **Beschädigungen am Gegner**

Arm intern beschädigt: 1 Punkt

Seitentorso intern beschädigt: 2 Punkte

Bein intern beschädigt: 3 Punkte

Center intern beschädigt: 4 Punkte

Kopf intern beschädigt: 3 Punkte

Location abgetrennt (Arm, Bein Seitentorso, Kopf): 1 Punkt pro Location

Mech aus dem Spiel: 5 Punkte

Ein Mech gilt als „aus dem Spiel“ wenn das Cockpit zerstört ist, der Kopf fehlt, der Center Torso intern keine Punkte mehr hat, der Mech 3 Engine Hits hat, der Mech am Ende der Turnierrunden-Spielzeit nicht mehr feuern kann, der Pilot am Ende der Turnierrunden-Spielzeit schläft, der Pilot den Schleudersitz ausgelöst hat, der Mech das Gefechtsfeld verlassen hat..

## **VORRUNDE 2**

### *Duell*

Mechpool:

Black Lanner Prime	Gunnery 4, Pilot 5	2268 BV2
Thor M	Gunnery 4, Pilot 5	2251 BV2
Kingfisher C	Gunnery 5, Pilot 6	2274 BV2

Gefechtsfeldgröße: 2 Karten nach Maßgabe Turnierleiter, es wird über die kurzen Enden eingezogen, die Sheets sind so zu verwenden wie sie die Turnierleitung ausgibt, Spielzeit 45min, danach Auswertung gemäß Punkteschlüssel aus Vorrunde 1.

## **VORRUNDE 3**

### *Grand Melee*

Mechpool: Vulture A, Loki E, Lupus Prime, Crossbow A

Gefechtsfeldgröße: 4 Karten nach Maßgabe Turnierleiter, das Gefecht wird mit sich verändernden Lichtverhältnissen gespielt.

Die Sheets sind so zu verwenden wie sie die Turnierleitung ausgibt.

Spielzeit 90min, danach Auswertung gemäß Punkteschlüssel aus Vorrunde 1, allerdings werden hier nur die Beschädigungen am eigenen Mech als Negativ-Punkte gewertet.

Mindest-Waffenfeuer: Wenn geschossen werden kann, muss auch geschossen werden. Zumindest Energiewaffen/Streaks, so dass keine Restwärme aufgebaut, bzw. Restwärme abgebaut wird.

Initiative: Bewegungs-Initiative per Skat-Blatt, Waffen-Ini per Skat-Blatt. Schäden treten sofort nach dem Waffenfeuer eines Mechs in Kraft, etwaige entstandene Pilotenwürfe müssen sofort nach diesem Waffenfeuer durchgeführt werden.

## **VORRUNDE 4**

### *Duell*

Mechpool:

Nova Cat B	Gunnery 4, Pilot 5	2492 BV2
Night Gyr C	Gunnery 4, Pilot 5	2468 BV2
Man O' War D	Gunnery 4, Pilot 5	2499 BV2

Gefechtsfeldgröße: 2 Karten nach Maßgabe Turnierleiter, es wird über die kurzen Enden eingezogen, die Sheets sind so zu verwenden wie sie die Turnierleitung ausgibt, Spielzeit 45min, danach Auswertung gemäß Punkteschlüssel aus Vorrunde 1.

## **FINALE**

Duell zwischen den 2 Vorrundenspielern mit dem höchsten Punktwert.

Mechpool:

Fenris D	Gunnery 3, Pilot 3	2579 BV2
Ryoken C	Gunnery 3, Pilot 4	2596 BV2
Cauldron-Born B	Gunnery 4, Pilot 5	2535 BV2
Mad Cat A	Gunnery 5, Pilot 5	2569 BV2
Masakari C	Gunnery 5, Pilot 6	2578 BV2

Gefechtsfeldgröße: 4 Karten nach Maßgabe Turnierleiter, es wird über gegenüberliegende Kanten eingezogen, die Sheets sind so zu verwenden wie sie die Turnierleitung ausgibt, Spielzeit unbegrenzt.