



Der Meister aller Solaris-VII-Ställe!

Hier spricht Duncan Fisher live aus dem neuen Stadion von Steiner!

„Die 12 Solaris-Ställe veranstalten in diesem Jahr wieder ein Mech-Kampf der Extra-Klasse! Die oder der neue Champion von Solaris VII wird ausgefochten!

Alle zwölf Ställe die Rang und Bedeutung haben schicken einen Ihrer Piloten mit seinem persönlichen Mech in die Steiner-Arena.“



Jeder der 8 Spieler übernimmt eine/einen berühmten Mechjockey und führt ihren/seinen Battlemech in das Gestampfe. Es spielen keine Gewichtsklasse oder Technologie-Stufe eine Rolle. Nur das Können des Piloten in der Kampfmaschine wird entscheiden, wer Solaris VII-Champion im Jahre 2021 werden wird!

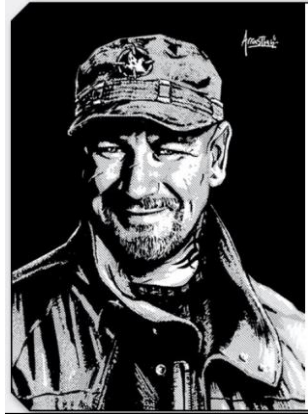
Turnierablauf:

1. Alle interessierten Spieler erhalten die Duell-Regeln in der geänderten Version vom Spielleiter zur Verfügung gestellt. Diese sollten die Spieler gut studieren, da es zu den ursprünglichen Solaris-Regeln besonders beim Maßstab Änderungen gibt. Gute Kenntnisse der Total-Warefare-Regeln werden vorausgesetzt.
2. Die 8 teilnehmenden Spieler erhalten vorab die Aufstellung der Ställe mit den 12 Piloten und ihren Battlemechs und können sich über deren Konfiguration informieren.
3. Zudem erhalten die Spieler eine Auswahl von 28 Pilotenfertigkeiten, die mit Charakterpunkten erkaufte werden können. Jeder Spieler erhält 20 Punkte.
4. Die Ställe unterscheiden sich in ihren technischen und finanziellen Möglichkeiten, sodass unterschiedlich gute Piloten und Battlemechs ins Rennen geschickt werden. Reiche und technologisch fortschrittlichere Ställe haben die Möglichkeit auch entsprechende Mechs zu unterhalten und einzusetzen. Daher wird es ein Bieten um die besten Piloten mit ihren Mechs geben. Die Spieler investieren Ihre Charakterpunkte für eine höhere Position um die Auswahl der Piloten. Dazu geben die Spieler vorab beim Spielleiter blind ein Gebot für die Pole-Position ab und es wird ein Ranking für die Wahl erstellt.
5. Bei Gleichstand erfolgt ein zweites Überbieten zwischen den betroffenen Spielern, indem wieder Charakterpunkte investiert werden können.





6. Es erfolgt die Auswahl der Battlemechs in der festgelegten Reihenfolge. Jeder Pilot kann nur einmal gewählt werden und daher auch sein Mechs nur einmal. In einer Tabelle werden die Mechs mit den Spielern veröffentlicht.
7. Änderungen an den Konfigurationen der Mechs oder die Verwendung von Sondermunition sind nicht erlaubt. Es wird mit vollen Munitionslagern gestartet. Die Spieler können im Verlauf des Spiels Munition nach den Regeln (Aktionsaufwendung) abwerfen.
8. Die 8 Spieler können anschließend mit den verbleibenden Charakterpunkten Fertigkeiten aus der Liste kaufen. Bis auf Glückspunkte (Edge) kann jede Fertigkeit nur einmal gekauft werden.
9. Die Auswahl der Fertigkeiten wird auf dem Bogen für den Spielleiter notiert und vorab abgegeben. Die Spieler erhalten dann eine entsprechende Karte, die vor dem Spieler kurz vor dem Arena-Kampf aufgestellt wird, sodass jeder Spieler erst direkt vor dem Start offenlegt, welche Fertigkeit/-en er einsetzen kann.
10. Die Spieler erhalten danach den Record-Sheet des gewählten Mechs und den dazugehörigen Duell-Bogen. Auf den Duell-Bogen legen die Spieler dann die Feuerleitkreise für den Start des Kampfes fest (spätere Änderungen sind im Kampf durch Aktionen möglich) und notieren unten links die entsprechende Wärme der FLKs.
11. Vor dem Start der Kampfhandlungen wird durch Spielkarten die Initiative festgelegt. Jeder Spieler erhält dazu eine feste Zahl von einer Karte, die er auf beide seiner Bögen notiert. Die Startfelder mit dem Steiner-Symbol werden nach der Reihenfolge der gezogenen Spielkarten belegt.
12. Die weiteren Initiativen werden weiterhin mit den Zahlen-Karten durch den Spielleiter festgelegt.
13. Die Spieler kündigen den Einsatz von Fertigkeiten im Beisein aller teilnehmenden Spieler an und geben dazu die entsprechende Karte bei einer einmaligen Aktion beim Spielleiter ab.
14. Pausen werden nur zwischen Spiel-Runden stattfinden. Die Spieler beantragen im Verlauf einer Runde eine Pause und der Spielleiter nennt den Zeitpunkt, wann das Spiel wieder aufgenommen wird. Erscheint ein Spieler nicht rechtzeitig zu seinem Zug oder zur Ankündigung einer Aktion, verfällt diese Aktion bzw. Phase beim verspäteten Spieler.
15. Gespielt wird >last-man-standing<, das heißt, dass der Spieler gewonnen hat, dessen Battlemech in der letzten Runde noch kampffähig ist, noch bewegungsfähig bzw. dessen Pilot noch lebend bzw. bei Bewusstsein ist. Falls diese Punkte nicht zutreffen, entscheidet der Spielleiter nach Rücksprache mit der Orga.
16. Die Siegerin bzw. der Sieger wird bei der Abschlussveranstaltung des Cons am Samstag-Abend gekürt.



Gray Norton

