



ARS BELLICA NARRATIVE

EINLEITUNG:

Hallo liebe Freunde des gepflegten 40k - Spiels. Einige Leute aus dem Ars Bellica Team haben mal wieder zusammen gesessen und überlegt, wie man der Community eine weitere Möglichkeit an die Hand geben kann, interessante und fluffige Spiele zu betreiben.

Wir haben festgestellt, dass die Ars Bellica Turniere guten Anklang finden, einige aber im privaten Umfeld es gerne etwas anders hätten. So sind die Beschränkungen zum Armeeaufbau gerne gesehen, etwas mehr Abwechslung bzw. ein erzählerischer Missionsaufbau wird aber leider manchmal vermisst.

Aus diesem Grund haben wir Ars Bellica Narrative ins Leben gerufen. Es soll die Möglichkeit geben, mit klaren Regeln beim Armeeaufbau (und somit ohne unschöne Überraschungen), interessante erzählerische Missionen zu spielen, bei denen man nicht ständig mehrere Siegesbedingungen im Auge behalten muss, sondern das Erzählerische im Vordergrund steht.

Versteht die folgenden Missionen als Version 1.0. Im weiteren Verlauf werden wir Möglichkeiten finden, dass weitere coole, innovative und/oder abwechslungsreiche Missionen, Einzug in Ars Bellica Narrative halten werden.

Ars Bellica Narrative ist dazu gedacht, entspannte Spiele im Freundeskreis auszufechten, oder aber auch mal im Club oder Freundeskreis einen "Warhammer 40000 Tag" zu veranstalten. Einige Leute, die auf Turniere kommen, freuen sich einfach über 3 Spiele an einem Tag, brauchen den kompetitiven Gedanken aber nicht unbedingt im Spiel. Unter anderem an solche Menschen richtet sich die Idee des „Warhammer 40000 Tages“.

ARMEEAUFBAU

Basierend auf Ars Bellica 1250 findet der Armeeaufbau für Ars Bellica Narrative in einem bestimmten Rahmen statt. Nachfolgend findet die Eckdaten für den Armeeaufbau:

- ❑ Maximal 1500 Punkte
- ❑ Die Armee muss sich in Schlachtordnung befinden. Keine Understrength-Units (Keine Einheiten unter Sollstärke).
- ❑ Ausschließlich ein (1) Detachment
- ❑ Ausschließlich eine (1) Fraktion z.B. Craftworlds, Astra Militarum, Space Marines. (Ynnari erhalten eine Fraktion neben den Charakteren)
- ❑ Keine Einheit doppelt aus HQ, Elite, Sturm, Unterstützung und Flieger
- ❑ Kein Lord of War / Kriegskoloss
- ❑ Maximal dreimal derselbe Transporter
- ❑ Für Einheiten mit den Keywords VEHICLE, MONSTER oder BATTLESUIT, die mehr als ein Modell pro Einheit stellen darf, gilt: Bei Modellen mit Grundkosten (ohne Waffen + Ausrüstung) von 61 oder weniger darf die Einheit 1 bis 3 Modelle enthalten.
- ❑ Bei Modellen mit Grundkosten pro Modell von 62 oder mehr darf die Einheit nur die minimale Anzahl an Modellen enthalten.
- ❑ Maximal 120 Modelle in der Liste
- ❑ Kein Forgeworld Modell inklusive Ausrüstung von mehr als 350 Punkten
- ❑ Hinweis: Jegliche Beta Rules von GW, die fürs matched play gedacht sind, finden Anwendung (z.B. Regeln aus dem WD, Custodes Beta Rules, Sisters Beta Codex usw.)
- ❑ SONDERREGEL: - to hit Modifikatoren stacken bis maximal -2 (z.B. Flieger, Alaitoc, Vectored Engines, Tigurius, Psikräfte, Ravenguard, Nebelwerfer usw.)

ERZÄHLERISCHE MISSIONEN

1. DIE SCHLACHT UM PROXIMA 3

„Die Agenten der Inquisition haben auf Proxima 3 Relikte von großer Macht entdeckt. Die Relikte sind von uralter und unbekannter Energie erfüllt. Die Nachricht über die Entdeckung ist durch einen Übermittlungsfehler des diensthabenden Kommunikationsoffiziers unverschlüsselt versendet worden. Daher haben gleich mehrere Völker in der Umgebung von Proxima 3 von den Relikten erfahren.

Jeder möchte nun seine Hand als erster an die machtvollen Artefakte legen. Doch ist dies nicht ohne Gefahr! Nicht nur die konkurrierenden Völker bedrohen einander, auch die Relikte ansich bergen sowohl großes Leid als auch großen Segen in sich.

Niemand weiß warum, niemand weiß wie, aber die Relikte können heilen und schützen, aber auch verfluchen oder sogar töten. Leider geschieht dies völlig willkürlich und bisher kann niemand diese Macht kontrollieren. Wer wird die Relikte für sein Volk sichern können, das entscheidet ihr.....“

MISSIONSREGELN:

Aufstellung ist Aufmarsch
(lange Kanten 12 Zoll)

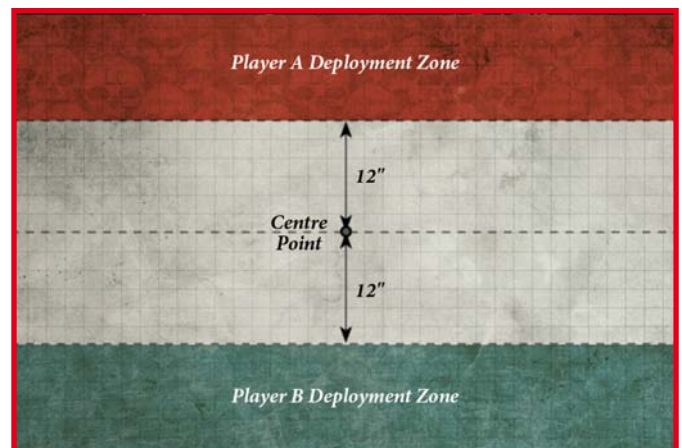
Es werden 3 Relikte auf dem Tisch verteilt
(eines in der Mitte und 2 jeweils 12 Zoll
von der linken und unteren Kante der
eigenen Aufstellungszone entfernt)

Für Jedes Gebäude wird entsprechend der
Gebäuderegeln ein W6 geworfen und das
Gebäude hat für den Rest des Spiels den
entsprechenden Effekt

Jetzt wird um die Seitenwahl gewürfelt, der Sieger wählt die Seite, der Verlierer stellt als erstes seine gesamte Armee auf und darf, sofern er nicht die Initiative geklaut bekommt, anfangen.

Es wird für eine 6. Und 7. Runde laut GRB gewürfelt.

Es gelten die Gebäude-Sonderregeln



SIEGESBEDINGUNGEN:

Ein Spieler kontrolliert das Relikt, analog zu den GW-Regeln für Marker, wenn er entweder mehr Modelle als der Gegner am Marker hat, oder aber seine Modelle eine Regel haben, wie z.B. Standard-Truppen, dass diese den Marker auch in Unterzahl halten.

Am Ende jedes Spielerzuges bekommt der Spieler, dessen Zug gerade läuft, einen Punkt für jedes Relikt, das er kontrolliert. Sollte ein Spieler alle 3 Relikte kontrollieren, so bekommt er einen Bonuspunkt. Es sind also in jedem eigenen Spielerzug bis zu 4 Punkte zu erreichen.

Gewonnen hat der Spieler, der mehr Punkte über das gesamte Spiel erreichen konnte.

MISSION-SONDERREGELN "RELIKT":

Wie in der Einleitung beschrieben sind die Relikte extrem machtvoll aber auch unberechenbar. Die Effekte, die auf die Einheiten in der Nähe wirken, werden zu Beginn eines jeden Spielerzuges erwürfelt. Betroffen sind alle Einheiten in 3 Zoll um ein Relikt, für jede Einheit wird ein W6 geworfen, folgende Effekte können dabei freigesetzt werden:

1. **Lebensraub:** Das Relikt füllt seine Energie auf und raubt allem im Umkreis Lebensenergie: Die betroffenen Einheit erleidet W6 tödliche Verwundungen
2. **Verwirrung:** Das Relikt sendet Wellen aus, die alle verwirren, die ihm zu nah sind: Ziehe 1 von allen Trefferwürfen ab, die die Einheit in diesem Spielerzug ablegt
3. **Energieausbruch:** Ein Blitz unbekannter Energie entlädt sich in die nahe Umgebung: Die Einheit erleidet eine normale Verwundung, gegen die sofort ein Schutzwurf abgelegt werden muss.
4. **Schutzschleier:** Das Relikt bildet einen schützenden Schleier um sich selbst und alle, die sich in seiner Nähe befinden. Die betroffene Einheit gilt als in Deckung befindlich
5. **Vom Glück beseelt:** Das Relikt steigert die kognitiven Fähigkeiten aller im Umkreis befindlichen Lebewesen. Die betroffene Einheit addiert 1 auf alle Trefferwürfe
6. **Von den Toten erweckt:** Das Relikt entlässt überschüssige gespeicherte Lebensenergie an diejenigen, die in seiner Umgebung sind. Die betroffene Einheit erhält W6 Lebenspunkte zurück, zuerst werden verwundeten Modelle bis auf ihre maximalen Lebenspunkte aufgefüllt, danach wird ein vorher in der Schlacht getötetes Modell reanimiert. Die Lebenspunkte werden solange verteilt, bis alle verteilt sind oder aber die Einheit die ursprüngliche Einheitengröße erreicht hat.

ERZÄHLERISCHE MISSIONEN

2. MASSAKER AUF DEM BLUTMOND

„Der Blutdämon Tol'gar'kar hat auf dem Blutmond Cruor zu seiner Belustigung ein finsternes Ritual etabliert. In regelmäßigen Abständen entführt er durch Risse in der Realität ganze Armeen und lässt diese gegeneinander antreten. Dem Überlebenden des Kampfes winkt die Flucht von Cruor, aber nur, wenn in der Schlacht vorher genug Blut für den Blutgott vergossen wurde.

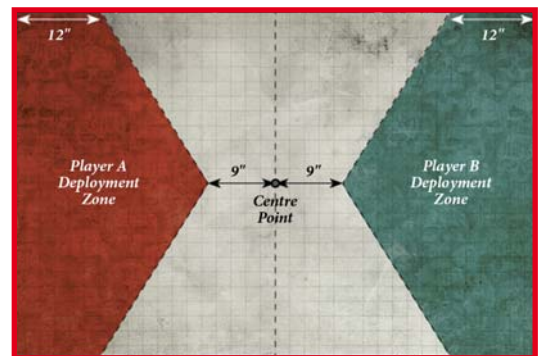
Somit sind die Schlachten, die in Tol'gar'kars Arena entfacht werden an Kompromisslosigkeit kaum zu überbieten. Hier kommt es nicht auf taktisches Vorgehen und größte List an, hier geht es ums nackte Überleben und so wird auch gekämpft, Auge um Auge, Zahn um Zahn, du oder ich. Auf Cruor gibt es keine Allianzen, keine befreundeten Völker, hier gibt es nur den blutigen Kampf ums Überleben.

Und selbst die wenigen Seelen, die von Cruor zurückgekommen sind, sind gebrochen. Die Gräueltaten, denen sie beigewohnt haben, oder die sie vielleicht selber begangen haben, werden die Überlebenden für den Rest ihres Lebens begleiten.“

MISSIONSREGELN:

Gespielt werden feste 5 Runden.
Es gelten die Gebäude-Sonderregeln

Aufstellung ist der modifizierte Hammerschlag. In die Mitte wird ein Marker gelegt, dieser symbolisiert einen Riss in der Realität. er diesen Marker am Ende der Spielrunde (Battelrunde) hält, erhält 3 Siegpunkte. Die Regeln für das Halten des Risses orientieren sich am GRB zum halten von Markern.



- | | |
|------------------------------------|--|
| Bei einer 1 „In den Riss gezogen“: | Die Einheit wird zerstört. |
| Bei einer 2 „Blutzoll“: | Die Einheit erleidet W3 Mortal Wounds. |
| Bei einer 3 „Todesvisionen“: | Die Einheit zieht sich sofort 6 Zoll zur nächsten Spielfeldkante zurück. |
| Bei einer 4 „Blutrausch“: | Die Einheit greift sofort die nächste feindliche Einheit an, der Nahkampf wird wie im GRB abgewickelt (Abwehrfeuer, Charge, Aktivierung) |
| Bei einer 5 „Vom Riss gesegnet“: | Die Einheit erhält W3 Leben oder Modelle zurück (angeschlagene Modelle werden zuerst aufgefüllt, wenn dann noch „Leben“ über sind, werden gestorbene Modelle ergänzt |
| Bei einer 6 „Reinkarnation“: | Die Einheit wird sofort wieder komplett aufgefüllt, bzw. erhält alle zuvor verlorenen Lebenspunkte zurück. |

SIEGESBEDINGUNGEN:

Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte erreicht hat. Dabei zählen die Siegpunkte durch das Kontrollieren des Risses und zusätzlich gibt es einen Punkt pro 100 vernichtete Punkte der gegnerischen Armee (Einheiten und Fahrzeuge mit der Hälfte oder weniger Modellen/Lebenspunkten zählen zu 50%)

ERZÄHLERISCHE MISSIONEN

3. BRÜCKENKOPF AUF VINCULUM III

„Vinculum III ist ein großer Mond, der reich an Mineralien ist, die für die Kriegsführung von eminenter Wichtigkeit sind. Kein Wunder, dass alle Völker in diesem Bereich der Galaxis versuchen den Mond für sich zu sichern. Daher haben diverse Völker Landungsoperationen gestartet um einen Brückenkopf auf dem Mond zu errichten.

Feingefühl und taktische Finesse sind gefragt, um zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein. Und leider weiß keiner so genau, welcher Landeplatz zum Zeitpunkt des Eintreffens der Verstärkung von zentraler Bedeutung sein wird. Es bleibt den Bodentruppen also nichts anderes übrig, als möglichst viele Stellungen zu sichern.“

MISSIONSREGELN:

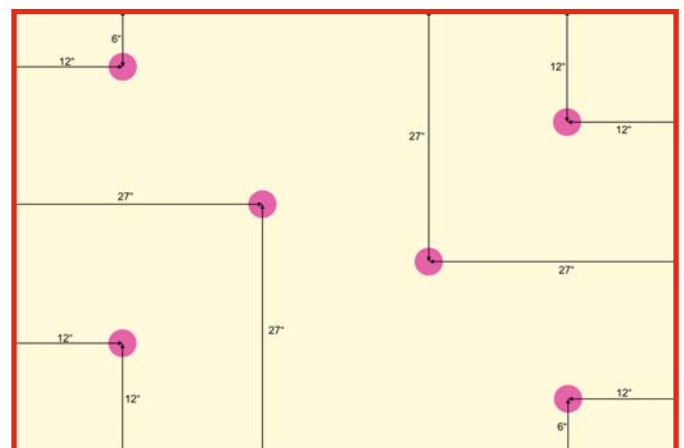
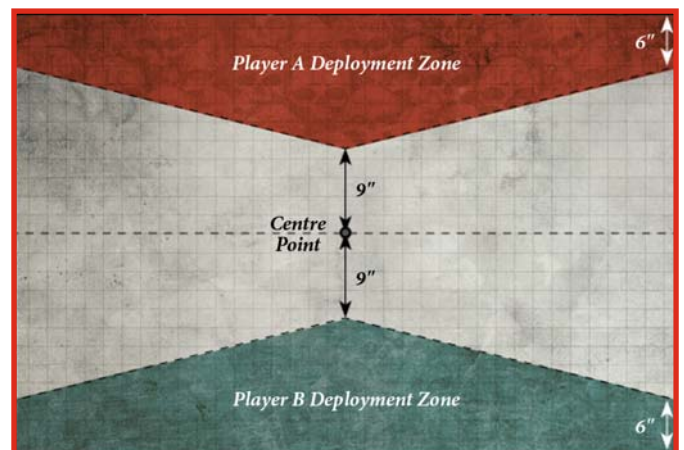
Aufstellung ist der modifizierte Aufmarsch

Die Marker werden entsprechend den Ars Bellica Regeln platziert.

Am Ende des Spiels zählt jeder gehaltene Marker in der eigenen Aufstellungszone 1 Punkt, jeder gehaltene Marker im „Niemandland“ 2 Punkte und jeder gehaltene Marker in der Aufstellungszone des Gegners 3 Punkte.

Es gelten die Gebäude Sonderregeln

Für eine 6. Und 7. Runde wird entsprechend dem GRB gewürfelt.



SIEGESBEDINGUNGEN:

Es gewinnt der Spieler, mit den meisten Punkten.

GEBÄUDE - SONDERREGELN:

Jedes Gebäude erhält zu Beginn des Spiels über den Wurf eines W6 eine festgelegte Regel aus nachfolgendem Reglement. Die Seitenwahl erfolgt im Anschluss. Es dürfen nicht mehr als 2 Gebäude die gleiche Zusatzregel haben. **Von den Gebäudezusatzregeln können nur Einheiten profitieren, die das Keyword „Infantry“ haben.**

1. **Verschleiert:** Einheiten, die sich in diesem Gebäude befinden, müssen -1 von ihren Trefferwürfen abziehen.
2. **Zu offensichtlich:** Einheiten, die sich in diesem Gebäude befinden, erhalten keinen Bonus auf Deckung - selbst dann nicht, wenn sie von einer Sonderregelung (z.B. durch Tarnmäntel) profitieren würde.
3. **Demoralisierend:** Einheiten, die sich in diesem Gebäude befinden, subtrahieren -1 von ihrem Moralwert.
4. **Stärke durch Willen:** Einheiten, die sich in diesem Gebäude befinden, addieren +1 zu ihrem Moralwert.
5. **Versteckt:** Einheiten, die sich in diesem Gebäude befinden, erhalten +2 auf Deckungswürfe. (Das ist gleichzeitig der Maximalwert, den eine Einheit in Kombination mit Sonderregeln bekommen kann, z.B. Ranger, Tarnmäntel etc.)
6. **Macht durch Ehre:** Einheiten, die sich in diesem Gebäude befinden, addieren +1 auf ihre Trefferwürfe.



BESUCHT UNS DOCH GERNE AUF **FACEBOOK**
ODER UNSERER WEBSEITE **ARS-BELLICA.DE**