

Ars Bellica Narrative Mission

„Showdown auf dem Container Yard“

Setting:

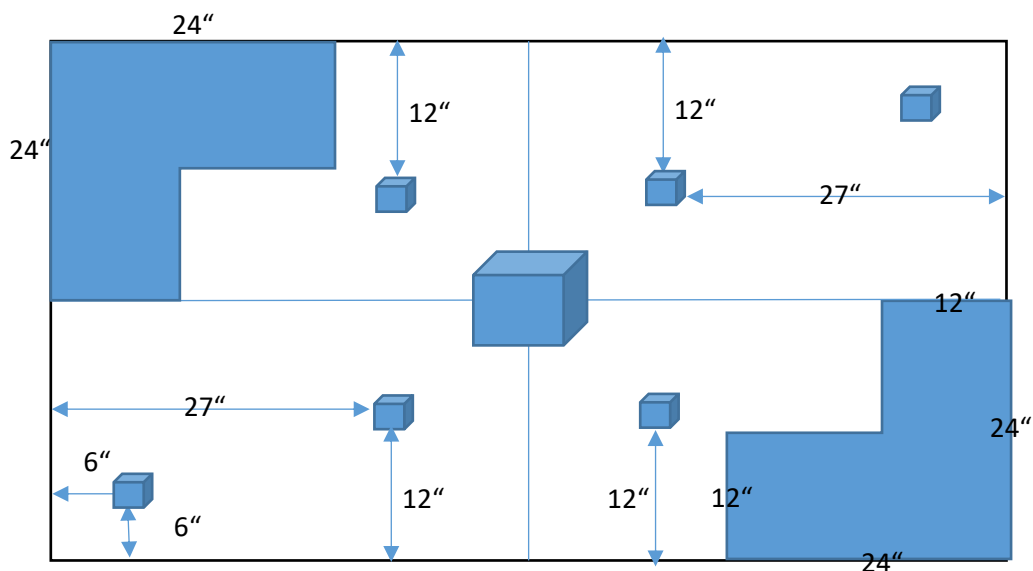
Im Umfeld eines riesigen Imperialen Raumhafens auf einer der unzähligen Makropolwelten des Imperiums der Menschheit werden wichtige Nachschub- und Versorgungsgüter für ein großes Schlachtfeld in einem nahe gelegenen System zusammengestellt und verladen. Die beiden konkurrierenden Streitmächte haben davon erfahren und versuchen Ihre Vorteile daraus zu ziehen. Sei es die Streitkräfte des Schlachtfeldes zu unterstützen oder zu schwächen. Das Sammelfeld für die Güter ist großzügig und eine genaue Aufklärung konnte nicht erfolgen. Es ist daher auch eine Art Glücksspiel, was sich in den Containern findet...

Aufstellung und Missionsübersicht:

Die Aufstellungszonen befinden sich auf den gegenüberliegenden Ecken und sind 24 Zoll an den beiden Spielfeldkanten lang und ragen 12 Zoll in das Spielfeld hinein.

Es gibt ein Primärziel in der Spielfeldmitte. Dabei handelt es sich um einen Supercontainer, einen Kran oder ein wichtiges Gebäude mit einer maximalen Ausdehnung von 6 Zoll um die Mitte.

Weiterhin gibt es 6 Sekundärziele. Dabei handelt es sich um identische Frachtcontainer und diese sind wie auf dem Bild gezeigt symmetrisch angeordnet.



Siegbedingungen:

Am Ende des Spielerzuges erhält jeder Spieler für jeden Frachtcontainer, der von einer seiner Einheiten gehalten wird (innerhalb von 3 Zoll, mehr Modelle in Reichweite als der Gegner) einen Siegpunkt.

Am Ende der 2. Spielrunde sowie am Ende der 4. Spielrunde bekommt der Spieler, der das Primäre Missionsziel für sich beansprucht, 4 Siegpunkte für sein Siegpunkte Konto.

Wie bei allen Ars Bellica Missionen kann auch hier jede Einheit nur ein Missionsziel gleichzeitig halten.

Das Spiel endet nach der 5. Spielrunde, es sei denn die Spieler werfen eine 5+ auf einem W6. Dann wird noch eine weitere Runde gespielt. Nach dem Ende des Spiels werden die erzielten Siegpunkte zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt und darf sich fortan bis zur nächsten Schlacht „Der Containerkönig“ nennen.

Container Regeln:

Wenn sich eine Einheit (kein Fahrzeug) am Ende ihrer Bewegungsphase innerhalb von 3 Zoll um einen Container befindet darf Sie entscheiden mit dem Container zu Interagieren. Wirf dazu einen W6 und schaue dir das Ergebnis auf der unten stehenden Tabelle an:

W6	
1	Der Container war vermint die Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung und darf in diesem Zug nicht mehr angreifen.
2	Der Container war verschlossen. Das Öffnen des Containers nimmt viel Zeit in Anspruch. Die Einheit darf weder Schießen noch angreifen in dieser Runde.
3	Der Container ist leer. In dieser Runde erhält der Spieler keinen Siegpunkt für diesen Container.
4	Der Container ist randvoll mit wichtigen Gütern. Der Spieler erhält einen zusätzlichen Siegpunkt in dieser Runde.
5	Der Container enthält eine imperiale Waffenlieferung. Die Einheit darf pro Modell zusätzlich zu ihren eigenen Waffen einen zusätzlichen Schuss mit einem Lasergewehr abgeben (Schnellfeuer1, 24“, Stärke 3, Durchschlag 0, 1 Schaden). Dies gilt für die gesamte Runde, also auch für Abwehrfeuer in der gegnerischen Charge-Phase
6	Der Container enthielt Medizinische Güter. Die Einheit heilt W3 erlittene Wunden (hole auch bereits ausgeschaltete Modelle zurück ins Gefecht).

Zusätzlich oder alternativ dazu, kann sich ein Spieler entscheiden, statt in der Schussphase zu schießen UND in der Charge Phase anzugreifen, den Container zu zerstören. In diesem Fall erhält der Spieler keine Siegpunkte oder Vorteile aus der Interaktion mit dem Container. Der Container wird aus dem Spiel entfernt und durch einen Krater ersetzt.