

Ars Bellica Regelwerk 2020



Version 1.00

Was ist Ars Bellica:

Ars Bellica ist ein kompetitives Turnierformat für das Tabletop Spiel Warhammer 40.000.

Unser Ziel ist es den vielen Turnierbegeisterten 40k Spielern eine Möglichkeit zu bieten sich kompetitiv und vergleichbar in einer Liga zu messen. Gleichzeitig wollen wir Turnierorganisatoren einen simplen Leitfaden zum Erstellen fairer und möglichst ausgeglichener Turniere bieten.

Mit Ars Bellica wird die Kunst des Krieges wieder auf die Platte gebracht. Keine maximierten 0-8-15 Listen aus dem Internet. Hier ist der General siegreich, der seine Armee strategisch aufgebaut und erfolgreich geführt hat.

Ars Bellica steht für eine demokratisch organisierte Turnierorganisation, die sich um das Ars Bellica Regelwerk, FAQ's und Regelklarstellungen, sowie der Ausrichtung der Liga und dem dazugehörigen Saisonfinale kümmert.

Die Ars Bellica Turniersaison findet jährlich statt und endet mit einem Finale, in dem sich die saisonstärksten Spieler messen werden. Am Ende geht der Sieger nicht nur mit einem Pokal und seinem Titel nach Hause, sondern findet ebenfalls seinen Platz in der Ars Bellica Halle der Helden.

Verhalten während des Spiels:

Auf den fairen und freundlichen Umgang mit dem Mitspieler ist stets zu achten. Beide Spieler bestreiten das Spiel gemeinsam und versuchen dieses fair und freundlich zum Ende zu bringen. Dazu gehört auch ein freundlicher Umgangston.

Gezielte Nachfragen zu Regeln der eigenen Armee werden dem Mitspieler wahrheitsgemäß und in vollem Umfang beantwortet. Im Zweifelsfall darf jeder Mitspieler darauf bestehen die Regelpassage im dazugehörigen Codex, Regelbuch, Errata oder FAQ einzusehen. Hierzu gehört auch das aushändigen einer korrekten Armeeliste vor dem Spiel und jederzeit während des Spiels.

Das faire Spiel steht im Vordergrund. Vergisst der Gegenspieler eine Einheit oder sogar eine Phase, so weist man ihn mindestens einmal darauf hin. Ist einer der beiden Spieler entgegenkommend und lässt seinen Gegner einen vergessenen Zug nachholen, so erwidert der Gegenspieler die Geste. Sollte das Vergessen von zum Beispiel Spielzügen, trotz mehrmaligem Hinweis weiter vorkommen, ist es legitim diese Hinweise einzustellen.

Vermeidet Unklarheiten indem ihr mit eurem Mitspieler sprecht. Die meisten Missverständnisse können bereits frühzeitig vermieden werden, indem ihr zum Beispiel sagt: „Ich bewege diese Einheit in Schussreichweite auf deine Einheit.“ Angriffsreichweiten können gemeinsam vor einem entscheidenden Wurf ermittelt werden.

Sollte es zu einer Uneinigkeit kommen, versucht diese untereinander zu klären. Es ist nicht die Aufgabe des Schiedsrichters die Regelzeile aus dem Codex zu suchen und vorzulesen. Daher lest zuerst alle möglichen Regelwerke, wie Codex, Regelbuch, FAQ und Errata durch, bevor ihr den Schiedsrichter um Hilfe bittet. Eine Entscheidung kann oft auch durch einen Wurf auf die 4+ entschieden werden. Solltet ihr dennoch den Schiedsrichter zur Hilfe bitten ist dessen Entscheidung bindend und endgültig.

Besteht ein Mitspieler auf das Verwenden einer Schachuhr, so ist der andere Mitspieler dazu verpflichtet nach bestem Gewissen die Schachuhr mit zu nutzen. Auf keinen Fall ist es gestattet das Verwenden einer korrekt funktionierenden Schachuhr zu untersagen.

Es wird unter keinen Umständen im Spiel mutwillig betrogen. Wer mit gezinkten Würfeln, manipulierten Maßbändern, Karten oder Regelwerken spielt, Gelände oder Einheiten umpositioniert oder in anderen Wegen absichtlich zum eigenen Vorteil betrügt wird ohne Ausnahme vom Turnier ausgeschlossen.

Spielzeit:

Ars Bellica Spiele werden mit sechs Runden gespielt. Das heißt, es wird nach der fünften und sechsten Runde nicht gewürfelt. Das Spiel endet nach der sechsten Runde.

Jeder Turnierteilnehmer ist dazu verpflichtet die eigene Turnierarmee im Umfang seiner spielerischen Möglichkeiten zu gestalten. Das bedeutet, ein Spiel über 6 Runden im Rahmen der Zeit muss möglich sein.

Jedem Spieler steht grundsätzlich nur die Hälfte der Zeit zur Verfügung. Als Nachweis gegenüber des Turnierorganitors empfiehlt der Ältesten-Rat den Einsatz einer Schachuhr.

Ein Spiel beginnt mit dem offiziell genannten Spielbeginn des Turnierorganitors und muss auch innerhalb der offiziell angesetzten Zeit beendet werden. Ein Spiel zählt erst dann als beendet, wenn das Spielergebnis bei dem Turnierorganitor eingereicht wird.

Der Verdacht auf Zeitspiel oder das offensichtliche Zeitspiel des Mitspielers ist während des Spiels dem Turnierorganitor zu melden. Ausschließlich beim Melden während des Spiels können Sanktionen für Zeitspiel verhängt werden.

Es ist den Spielern überlassen, welche Zeit sie an den Mitspieler geben. Der Ältesten-Rat empfiehlt die organisatorische Zeit vor dem Spiel, dazu gehört unter anderem das Auswürfeln der Seite, die Definition von Geländestücken, das Vorstellen der Armee und Anderes, von der gemeinsamen Spielzeit abzuziehen. Hier sollten 10 alternativ 20 Minuten ausreichen. Die Spieler sollten jedoch auch die rechtzeitige Abgabe der Ergebnisse beachten.

Modelle:

Alle Modelle müssen dem "What You See Is What You Get" (WYSIWYG) Prinzip entsprechen. Dieses Prinzip besagt, dass jedes Modell sichtbar mit den Ausrüstungsgegenständen aus der Armeeliste ausgerüstet sein muss. Ein Modell, das auf der Armeeliste mit einer Laserkanone ausgerüstet wurde, muss entsprechend auch mit einer Laserkanone modelliert sein. Außerdem muss die Größe des Modells, der Größe des aktuellen originalen Modells entsprechen. Ein Melta ist kein Plasmawerfer und ein Heavy Bolter keine Laserkanone. Modelle die nicht der Armeeliste entsprechend ausgerüstet sind, werden als Verlust vom Spielfeld entfernt. Nicht in diese Regelung inbegriffen sind Sekundärbewaffnungen wie Granaten oder Pistolen.

Alle Modelle eines Typs stehen ausnahmslos armeeweit auf den gleichen Bases. Einzige Ausnahme bilden Helden-Einheiten, diese dürfen ausschließlich auf angemessen größeren Bases stehen. Die Basegröße darf unter keinen Umständen einen Vorteil verschaffen.

Forgeworld Modelle sind grundsätzlich erlaubt. Hier sollten die originalen Modelle verwendet werden. Ausnahmen bilden aufwendige Umbauten.

Proxies sind grundsätzlich nicht erlaubt. Ein Tetrapack ist kein Baneblade.

Count-As sind in Einzelfällen erlaubt. Modelle von Fremdherstellern, die der Größe der originalen Modelle und deren Bewaffnung entsprechen können durch den Turnierorganisator vor dem Turnier zugelassen werden.

Umgebaute Modelle, die unter die Kategorie „Umbau zum Vorteil“ fallen, werden als Verlust entfernt. Zum Beispiel ein Dämonenprinz mit überdimensionierten Flügeln, der die Einheiten hinter sich verdeckt.

Die finale Entscheidung über die Spielbarkeit von Modellen obliegt dem Turnierorganisator.

Sanktionen:

Auffällige Spieler können durch ihre Mitspieler bei dem Turnierorganisator gemeldet werden. Der Turnierorganisator befindet sich damit in der Pflicht die Anschuldigung zu prüfen. Sollten sich die Anschuldigungen bewahrheiten, spricht der Turnierorganisator eine Verwarnung aus. Dem Turnierorganisator steht es frei bis zu zwei Verwarnungen auszusprechen.

Anschließend kann er auf Sanktionen zurückgreifen.

Diese reichen von der Umverteilung der Siegespunkte eines Spieles bis hin zum Abbruch des Spiels und dem automatischen Verlust durch den auffällig gewordenen Spieler. Dies kann dazu führen, dass je nach Strafe ein 70:30 Spiel zu Lasten des auffällig gewordenen Spielers, zu einem 50:50 Spiel oder sogar zu einem 0:100 Spiel durch den Turnierorganisator verändert wird.

In Härtefällen steht es den Turnierorganisatoren frei einen auffälligen Spieler mit sofortiger Wirkung vom Turnier auszuschließen.

Bei härteren Fällen ist der Turnierorganisator verpflichtet die Entscheidung dem Ältesten-Rat mitzuteilen. Der Grund hierfür ist, dass der Ältesten-Rat andere Turnierorganisatoren vorwarnen möchte und schlimmstenfalls den mehrfach auffällig gewordenen Spieler aus der Saison oder der gesamten Liga ausschließt.

Das Aufgeben eines Spiels ist ein äußerst unsportliches Verhalten. Deshalb werden Spiele mit dem maximalen Ergebnis von 800 Punkten für den Sieger gewertet. Der aufgebende Spieler erhält als Sanktion 0 Punkte.

Zeitspiel:

Ein Spiel, das nicht innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens beendet wurde, zählt für beide Spieler als 0:0.

Wird die Hälfte der Zeit eines Spielers überschritten so greifen folgende Sanktionen:

- bis 5 Minuten
100 Turnierpunkte Abzug auf Kosten des Zeitspielers und entsprechende Gutschrift für den Geschädigten.
(*Zeitspieler 800:200 Geschädigter* wird zu *Zeitspieler 700:300 Geschädigter*)
- bis 10 Minuten
300 Turnierpunkte Abzug auf Kosten des Zeitspielers und entsprechende Gutschrift für den Geschädigten.
(*Zeitspieler 800:200 Geschädigter* wird zu *Zeitspieler 500:500 Geschädigter*)
- mehr als 10 Minuten
Automatischer Verlust des Spiels für den Zeitspieler und automatischer Gewinn für den Geschädigten.
- Das Ergebnis kann in keinem Fall auf das Maximalergebnis von 1000:0 modifiziert werden.

Der Turnierorganisator ist verpflichtet darauf zu achten, dass aus Gründen der Vergleichbarkeit die Regeln zum Zeitspiel durchgesetzt werden.

Armeelisten und Armeezusammenstellung:

Die Armeeliste ist spätestens vier Tage vor dem Turnier in dem dafür vom Turnierorganisator vorgesehenen Kanal zu veröffentlichen (z.B. Thread in einem Forum).

Die Armeeliste enthält alle Punktekosten, Powerlevel für jede Ausrüstung und **Einheit, sowie den Warlord und evtl. Detachment-Auswahlen wie z.B. Kabale, Craftworld, Special Detachments usw.**

Relics, Warlord-Traits, Psikräfte und andere vor dem Spiel zu wählende Stratagems können vor jedem Spiel gewählt werden.

Die Armeeliste ist leserlich und korrekt nach folgendem Schema zu formatieren:

Name: Vorname "Nickname" Nachname
Detachment: Patrol - Detachment
Quellen: Codex Chaos Space Marines, Chapter Approved
Kriegsherr: Sorcerer
Kriegsherrenfähigkeit: First Among Traitors
Detachmentkeywords: Slannesh, Patrol, Chaos Space Marines
Gesamtpunkte: 694
Powerlevel: 38
Kommandopunkte: 0+3=3
Relics/Stratagems: -
++ Patrol Detachment +3CP (Chaos - Chaos Space Marines) [38 PL, 694pts] ++
Detachment Keywords: Slannesh, Patrol, Chaos Space Marines
Legion: Black Legion
+ HQ [6 PL, 98pts] +
01x Sorcerer [6 PL, 98pts]:
Bolt pistol, Black Legion, Force stave [8pts], Frag & Krak grenades, Mark of Slannesh, Prescience, Smite, Warptime
+ Troops [3 PL, 40pts] +
10x Chaos Cultists [3 PL, 40pts]:
Mark of Slaanesh, Black Legion
9x Chaos Cultist w/ Autogun [36pts]: 9x Autogun
1x Cultist Champion [4pts]: Autogun
+ Elites [19 PL, 361pts] +
19x Noise Marines [19 PL, 361pts]
Mark of Slaanesh, Black Legion
18x Marine w/ Sonic blaster [342pts]: 18x Bolt pistol, 18x Frag & Krak grenades, 18x Sonic Blaster [72pts]
01x Noise Champion [19pts]: Bolt pistol, Frag & Krak grenades, Sonic blaster [4pts]
+ Heavy Support [10 PL, 195pts] +
03x Obliterators [10 PL, 195pts]:
Mark of Slaanesh, Black Legion
3x Obliterator [195pts]: 3x Fleshmetal guns

Beschränkungen 1250er Liga

- Maximal 1250 Punkte
- Armee muss sich in Schlachtordnung befinden. Keine Understrength-Unit.
- 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 oder Kriegskoloss
- Maximal drei mal dieselbe Standardauswahl
- Maximal zwei mal derselbe Transporter außer es existiert nur eine Auswahl. Dann maximal drei mal derselbe Transporter.
- Einheiten mit dem Keywords VEHICLE dürfen bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 92 oder weniger Punkten, bis zu 3 Modelle in der Einheit enthalten. Bei Modellkosten incl. Ausrüstung von 93 oder mehr Punkten, dürfen diese Einheiten nur die Mindestmenge an Modellen enthalten.
- Einheiten mit dem Keyword Monster oder Battlesuit dürfen bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 96 oder weniger Punkten beliebig bis zu ihrer Maximalanzahl laut Datasheet aufgestockt werden. Bei Modellkosten von 97 oder mehr Punkten, darf die Einheit aus maximal 2 Modellen bestehen.
- Maximal 100 Modelle in der Liste
- Kein Forgeworld Modell inklusive Ausrüstung von mehr als 285 Punkten.
- „Legends“ – Einheiten dürfen nicht in die Armeeliste integriert werden

Beschränkungen 1750er Liga

- Maximal 1750 Punkte
- Armee muss sich in Schlachtordnung befinden. Keine Understrength-Unit.
- Maximal zwei Detachments, wovon eins verpflichtend ein Bataillon ist.
- Maximal zwei gleiche Auswahlen aus HQ, Elite, Sturm, Unterstützung und Flieger
- Maximal ein Lord of War oder Kriegskoloss, keine Fortifications.
- Maximal drei mal dieselbe Standardauswahl außer es existiert nur eine Auswahl. Dann maximal sechs mal dieselbe Standardauswahl.
- Maximal fünf mal derselbe Transporter
- Einheiten mit dem Keywords VEHICLE dürfen bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 100 oder weniger Punkten, bis zu 3 Modelle in der Einheit enthalten. Bei Modellkosten incl. Ausrüstung von 101 oder mehr Punkten, dürfen diese Einheiten nur die Mindestmenge an Modellen enthalten.
- Einheiten mit dem Keyword Monster oder Battlesuit dürfen bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 96 oder weniger Punkten beliebig bis zu ihrer Maximalanzahl laut Datasheet aufgestockt werden. Bei Modellkosten von 97 oder mehr Punkten, darf die Einheit aus maximal 2 Modellen bestehen.
- Maximal 150 Modelle in der Liste
- Maximal ein ForgeWorld Modell von mehr als 285 Punkten.
- „Legends“ – Einheiten dürfen nicht in die Armeeliste integriert werden

Spiel Aufbau:

1250er Liga

Ein Spiel dauert 150 Minuten und hat immer 6 Runden.

Das Spiel wird mit vorgegebenen fest durch den Turnierorganisator platzierten Markern und den Ars Bellica Missionszielen gespielt. Die Aufstellungsart wird durch den Turnierorganisator via W6 vor dem Spiel ermittelt.

- Man wählt Relikte und Psikräfte, dann wird die Armeeliste ausgetauscht und die Armee vorgestellt.
- Das Gelände wird gemeinsam definiert.
- **Jeder Spieler bannt dem Gegner eine Mission und wählt im Anschluss drei Missionen.**
- Der Gewinner eines Roll-offs wählt seine Aufstellungszone.
- Der Verlierer stellt seine gesamte Armee auf.
- Der Gewinner stellt seine gesamte Armee auf.
- Derjenige, der zuerst aufgestellt hat, entscheidet wer anfangen soll.
- Initiativklau durch denjenigen, der nicht anfängt, auf die 6+.
-

1750er Liga

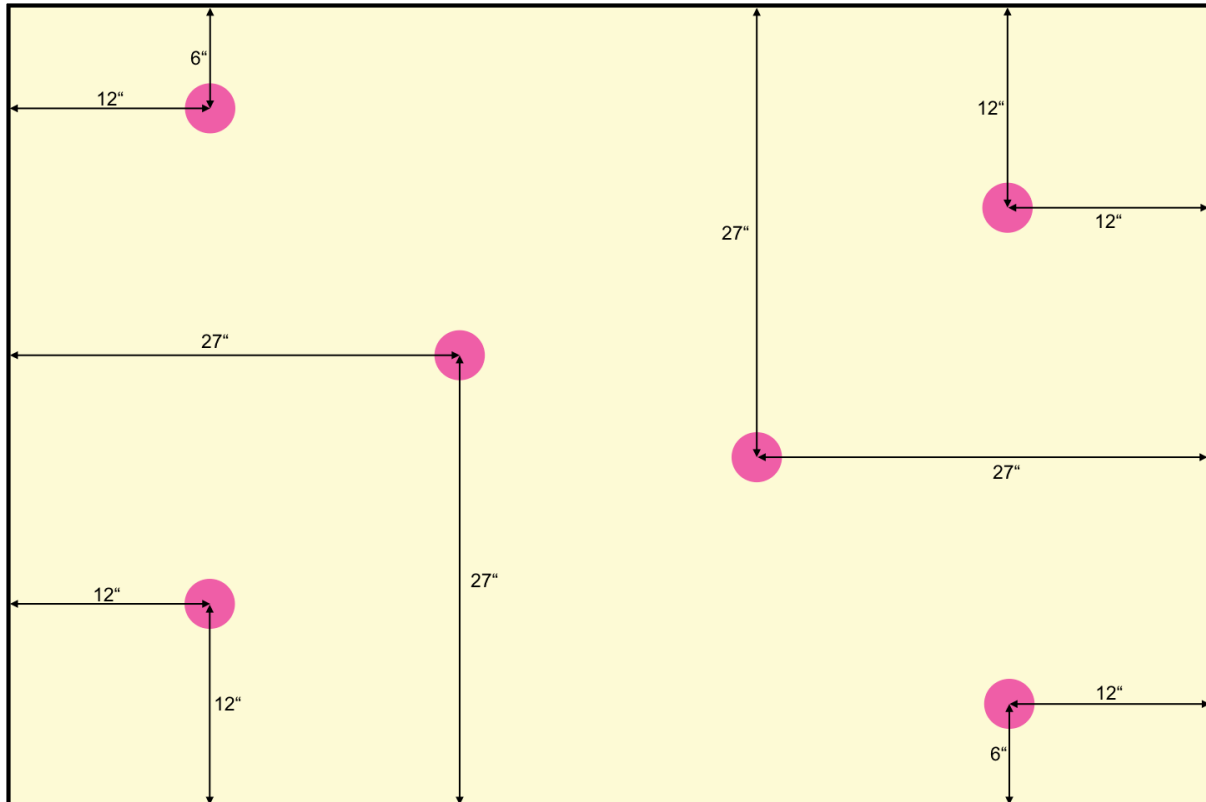
Ein Spiel dauert 180 Minuten und hat immer 6 Runden.

Das Spiel wird mit vorgegebenen fest durch den Turnierorganisator platzierten Markern und den Ars Bellica Missionszielen gespielt. Die Aufstellungsart wird durch den Turnierorganisator via W6 vor dem Spiel ermittelt.

- Man wählt Relikte und Psikräfte, dann wird die Armeeliste ausgetauscht und die Armee vorgestellt.
- Das Gelände wird gemeinsam definiert.
- **Jeder Spieler bannt dem Gegner eine Mission und wählt im Anschluss drei Missionen.**
- Der Gewinner eines Roll-offs wählt seine Aufstellungszone.
- Der Verlierer stellt seine gesamte Armee auf.
- Der Gewinner stellt seine gesamte Armee auf.
- Derjenige, der zuerst aufgestellt hat, entscheidet wer anfangen soll.
- Initiativklau durch denjenigen, der nicht anfängt, auf die 6+.

Marker Platzierung:

Die Platzierung der Marker findet unabhängig der Aufstellung nach dem hier dargestellten Schema statt. Es wird, unabhängig von der Punktezahl, auf einer 72"x48" Platte gespielt.



Die Missionsziel Marker werden bestenfalls vor dem Turnier von dem Turnierorganisator platziert. Sie dürfen nur außerhalb von Gelände und ausschließlich auf dem Boden, also Ground Floor platziert werden. Sollte dies aufgrund festen Geländes nicht möglich sein, dürfen sie auch im Gelände jedoch ausschließlich auf Ground Floor platziert werden.

Jede Einheit darf gleichzeitig nur einen Marker halten. Sobald die Einheit mit mehreren Markern in Kontakt kommt, wählt der Spieler einen Marker. Diesen hält er nach geltenden Regeln bis zu seinem nächsten Spielerzug.

Achtet darauf, dass die Marker richtig platziert sind und nicht durch das Verschieben von Gelände zwischen den Spielen verrutscht sind.

Generelle Geländeregeln:

Bei Ars Bellica Turnieren werden die Regeln für folgende Geländetypen aus den Games Workshop Regelwerken angewandt:

Ruinen

Wälder

Krater

Hügel

Barrikaden

Zusätzlich dazu gelten folgende Ergänzungen:

Ein Modell kann nur dort platziert werden, wo es auf seiner Base oder Unterseite stehend selbständig stehen kann. Dies schließt aus, dass Modelle eingeklemmt oder angelehnt werden, um platziert zu werden.

Fahrzeuge mit dem FLY-Keyword können nur in Etagen von Ruinen platziert werden, wenn ihre gesamte Base dort Platz findet. Das bedeutet, dass kein Teil ihres Bases über die Etage hinausragen darf. Im Falle von Modellen, bei denen Distanzen zu und von der Hülle gemessen werden, muss die gesamte Hülle auf die Etage passen.

Die Wände im Erdgeschoss einer Ruine werden immer als geschlossen und somit Sichtlinien blockend angenommen.

Missionen:

Ars Bellica wird mit drei Missionen gleichzeitig gespielt. Sie teilen sich auf in Primärmission, Sekundärmission und Tertiärmission.

Die von den Spielern erzielten Siegespunkte werden durch den Turnierorganisator in eine Prozentmatrix (maximales Ergebnis 800:200) übertragen und das Ergebnis wie im folgenden Beispiel berechnet:

Spieler 1 konnte 30 Siegespunkte erreichen

Spieler 2 konnte 20 Siegespunkte erreichen

Das Ergebnis berechnet sich:

Spieler 1 $[30/(30+20)] * 1000 = 600$ Turnierpunkte

Spieler 2 $[20/(30+20)] * 1000 = 400$ Turnierpunkte

Es können in Summe maximal 1000 Turnierpunkte erreicht werden.

Primärmission

Für jedes am Ende des eigenen Zugs durch eine eigene Einheit gehaltenes Missionsziel wird ein Siegespunkt erzielt.

Die maximal zu erreichende Punktzahl sind hier 30 Punkte.

Sekundärmission

Am Ende des Spiels werden die Punktekosten für alle vernichteten Einheiten addiert. Einheiten, die 50% oder mehr der ursprünglichen Lebenspunkte verloren haben, werden mit der Hälfte ihrer Punktekosten dazu addiert. Für jede volle 100 Punktekosten wird ein Siegespunkt erzielt.

Maximal 12 bzw. 17 Punkte erreichbar.

Beispiel:

Ein Leman Russ (150 Pkt) wurde vollständig vernichtet. Ein Baneblade hat noch 8 LP übrig, zählt daher zu 50% ($500/2=250$ Pkt). Damit wurden 400 Punkte vernichtet und 4 Siegespunkte erzielt.

Tertiärmission

Der Pool der Tertiärmissionen besteht aus 3 frei wählbaren Missionen, die aus einem Pool von 15 Missionen ausgewählt werden. Vor der Wahl der Missionen bannt jeder Spieler seinem Mitspieler eine Mission, die dann vom Mitspieler nicht mehr gewählt werden kann. Anschließend wählen beide Spieler verdeckt ihre Missionen und decken sie zeitgleich auf.

Maximal 15 Punkte erreichbar.

Field Control!

1. Hold this Area!

Am Ende deines Spielerzuges darf sich keine feindliche Einheit, **ganz oder teilweise**, innerhalb deiner Aufstellungszone befinden.

Mindestens **2** mal erfüllt - 1 Siegespunkt

Mindestens **3** mal erfüllt - 3 Siegespunkte

Mindestens **6** mal erfüllt - 5 Siegespunkte

2. Bring them War!

Am Anfang deines Spielerzuges befindet sich mindestens eine deiner Einheiten vollständig in der Aufstellungszone des Gegners.

Mindestens **2** mal erfüllt - 1 Siegespunkt

Mindestens **3** mal erfüllt - 3 Siegespunkte

Mindestens **5** mal erfüllt - 5 Siegespunkte

3. Recon!

Am Anfang deines Spielerzuges befindet sich jeweils min. eine deiner Einheiten vollständig in jedem Spielfeldviertel (24“*36“)

Mindestens **1** mal erfüllt - 1 Siegespunkt

Mindestens 3 mal erfüllt - 3 Siegespunkte

Mindestens 5 mal erfüllt - 5 Siegespunkte

4. **Hold the Center!**

Am Ende deines Spielerzuges befindet sich mindestens eine deiner Einheiten vollständig und keine feindliche Einheit, ganz oder teilweise, innerhalb von 9“ um den Mittelpunkt des Schlachtfeldes.

Mindestens 2 mal erfüllt - 1 Siegespunkt

Mindestens 3 mal erfüllt - 3 Siegespunkte

Mindestens 5 mal erfüllt - 5 Siegespunkte

5. **Dominate them!**

Am Ende einer beliebigen Schlachtrunde befinden sich in jedem Spielfeldviertel mehr eigene Einheiten vollständig, als feindliche Einheiten vollständig.

Mindestens 1 mal erfüllt - 5 Siegespunkte

Seek and Destroy!

6. **Kill them all!**

Vernichte so viele feindliche Modelle, wie möglich. Es zählen sowohl ausgeschaltete Modelle als auch Modelle, die aufgrund von Moral aus dem Spiel entfernt werden.

25/50/80 Modelle für 1250 Punkte Spiele und 40/80/110 für 1750 Punkte Spiele

Mindestens Stufe 1 erreicht - 1 Siegespunkt

Mindestens Stufe 2 erreicht - 3 Siegespunkte

Mindestens Stufe 3 erreicht - 5 Siegespunkte

7. **Bring it down!**

Vernichte so viele feindliche Modelle mit 8 oder mehr Lebenspunkte, wie möglich. (Modelle mit 20+ zählen als 2).

2/3/5 für 1250 Punkte

3/5/7 für 1750 Punkte.

Mindestens Stufe 1 erreicht - 1 Siegespunkt
Mindestens Stufe 2 erreicht - 3 Siegespunkte
Mindestens Stufe 3 erreicht - 5 Siegespunkte

8. **Headhunter!**

Vernichte so viele feindliche Charaktermodelle, wie möglich (Warlord-Kill zählt doppelt).

1/3/5 für 1250 Punkte Spiele und 2/4/7 für 1750 Punkte Spiele

Mindestens Stufe 1 erreicht - 1 Siegespunkt
Mindestens Stufe 2 erreicht - 3 Siegespunkte
Mindestens Stufe 3 erreicht - 5 Siegespunkte

9. **Take aim!**

Vernichte so viele feindliche Einheiten durch Fernkampfattacken, wie möglich.
2/5/9 für 1250 Punkte Spiele und 3/7/12 für 1750 Punkte Spiele

Mindestens Stufe 1 erreicht - 1 Siegespunkt
Mindestens Stufe 2 erreicht - 3 Siegespunkte
Mindestens Stufe 3 erreicht - 5 Siegespunkte

10. **For glory!**

Vernichte so viele feindliche Einheiten durch Nahkampfattacken, wie möglich.

2/4/6 für 1250 Punkte Spiele und 3/6/9 für 1750 Punkte Spiele

Mindestens Stufe 1 erreicht - 1 Siegespunkt
Mindestens Stufe 2 erreicht - 3 Siegespunkte
Mindestens Stufe 3 erreicht - 5 Siegespunkte

Tactical Position!

11. **Total Control!**

Halte am Ende deines Spielerzuges alle Missionszielmarker.

Mindestens 1 mal erfüllt - 3 Siegespunkte
Mindestens 2 mal erfüllt - 5 Siegespunkte

12. Conquer that Position!

Halte am Ende einer beliebigen Runde Missionszielmarker in der feindlichen Hälfte.

Mindestens 2 Missionszielmarker gehalten - 1 Siegespunkt

Mindestens 5 Missionszielmarker gehalten - 3 Siegespunkte

Mindestens 7 Missionszielmarker gehalten - 5 Siegespunkte

13. Push them Back!

Erobere am Ende eines beliebigen Spielerzuges Missionszielmarker, die zu Beginn des Zuges der Feind hielt.

Mindestens 1 Missionszielmarker erobert - 1 Siegespunkt

Mindestens 3 Missionszielmarker erobert - 3 Siegespunkte

Mindestens 5 Missionszielmarker erobert - 5 Siegespunkte

14. Hold this Position!

Wenn diese Mission gewählt wurde, aber nachdem die Aufstellungszone gewählt wurde, wähle einen Missionszielmarker. **Dieser Marker muss ununterbrochen, am Ende eines jeden Spielerzuges, von deinen Einheiten gehalten werden.**

Mindestens **4 Spielerzüge** ununterbrochen gehalten - 1 Siegespunkt

Mindestens **8 Spielerzüge** ununterbrochen gehalten - 3 Siegespunkte

Mindestens **10 Spielerzüge** ununterbrochen gehalten - 5 Siegespunkte

15. Achieve Supremacy!

Halte am Ende deines Spielerzuges mindestens **4** Missionszielmarker.

Mindestens 1 mal erfüllt - 1 Siegespunkt

Mindestens 3 mal erfüllt - 3 Siegespunkte

Mindestens 4 mal erfüllt - 5 Siegespunkte