

Ars Bellica Regelwerk 9. Edition



Beta 9.3.0

www.ars-bellica.de

Inhalt

Was ist Ars Bellica?	3
Verhalten während des Spiels	4
Spielzeit	5
Modelle	6
Sanktionen	7
Zeitspiel	8
Armeelisten und Armeezusammenstellung	9
Beschränkungen 1500 Punkte	10
Beschränkungen 2000 Punkte	11
Spielaufbau	12
Marker Platzierung	13
Geländeregel	14
Missionen	15

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 bringt die Kunst des Krieges zurück auf die Platte. 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 Abschluss 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 spricht. Die meisten Missverständnisse können bereits frühzeitig vermieden werden, indem ihr zum Beispiel sagt: „Ich bewege diese Einheit in Schussreichweite auf deine Einheit.“ Angriffsreichweiten sollten 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 eine entsprechende Regelzeile aus dem Codex zu suchen und euch vorzulesen. Deshalb gilt: lest zuerst alle relevanten 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, endgültig und wird nicht in Frage gestellt.

Besteht einer der 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 fünf Runden gespielt. Das Spiel endet nach der fünften Runde automatisch.

Jeder Turnierteilnehmer ist dazu verpflichtet die eigene Turnierarmee im Umfang seiner spielerischen Möglichkeiten zu gestalten. Das bedeutet, ein Spiel über volle 5 Runden im Rahmen der vorgegebenen Zeit muss vom Spieler eingehalten werden können.

Jedem Spieler steht grundsätzlich nur die Hälfte der Zeit für das Spiel zur Verfügung. Als Nachweis gegenüber dem Turnierorganisateur empfiehlt die Liga-Leitung den Einsatz einer Schachuhr.

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

Der Verdacht auf Zeitspiel oder das offensichtliche Zeitspiel des Mitspielers ist während des Spiels dem Turnierorganisateur 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. Die Liga-Leitung empfiehlt die organisatorische Zeit vor dem Spiel, dazu gehört unter anderem die Seitenwahl, die Definition von Geländestücken, sowie das Vorstellen der Armee, etc., von der gemeinsamen Spielzeit abzuziehen. Hier sollten 10 alternativ 20 Minuten ausreichen. Die Spieler sollten jedoch auch auf die rechtzeitige Abgabe der Ergebnisse an die Turnierleitung achten.

Modelle

Alle Modelle müssen dem "What You See Is What You Get" (WYSIWYG) Prinzip entsprechen. Dieses Prinzip besagt, dass jedes Modell sichtbar mit den entsprechenden Ausrüstungsgegenständen, die auf der Armeeliste aufgeführt sind, ausgerüstet sein muss. Ein Modell, das auf der Armeeliste mit einer Laserkanone ausgerüstet wurde, muss demnach auch mit einer Laserkanone modelliert sein. Außerdem muss die Größe des Modells, der Größe des aktuellen originalen Modells entsprechen. Eine Melta Waffe ist kein Plasma Werfer 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, Pistolen oder Messer.

Alle Modelle eines Typs stehen ausnahmslos armeeweit auf den gleichen Bases. Die einzige Ausnahme bilden Helden-Einheiten, diese dürfen ausschließlich auf angemessenen größeren Bases stehen. Die Base Größe darf unter keinen Umständen einen spielerischen Vorteil, wie zum Beispiel größere Reichweiten von Auren oder veränderte Sichtlinien, verschaffen.

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

Proxys sind grundsätzlich nicht erlaubt. Ein Tetrapack ist kein Baneblade. Eine Bierdose kein Drop Pod.

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. In härteren Fällen ist der Turnierorganisator verpflichtet die Entscheidung der Liga-Leitung mitzuteilen. Der Grund hierfür ist, dass die Liga-Leitung 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, E-Mail, etc.)

Die Armeeliste folgt den Vorgaben von Games Workshop zum Erstellen eines „Battle-Forged Army Roster“. Dies ist dem Regelbuch zu entnehmen.

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

Name: Vorname "Nick Name" Nachname

Detachment: Patrol-Detachment

Quellen: Codex Chaos Space Marines, Chapter Approved

Detachment Keywords: Slaanesh, Patrol, Chaos Space Marines

Warlord: Sorcerer

Pre-Game-Stratagems: -

Kommandopunkte: 6-2+2=6

Gesamtpunkte: 694

Verstärkungspunkte: 6

++ Patrol Detachment +3CP (Chaos -Chaos Space Marines) [38 PL, 694pts] ++

Detachment Keywords: Slaanesh, Patrol, Chaos Space Marines

Legion: Black Legion

+ HQ [6 PL, 98pts] +

01x Sorcerer [6PL,98pts]

Bolt pistol, Black Legion, Force stave [8pts], Frag & Krak grenades,
Mark of Slaanesh, Prescience, Smite, Warptime

+ Troops [3 PL, 40pts] +

10x Chaos Cultists[3PL,40pts]

Mark of Slaanesh, Black Legion

09x Chaos Cultist w/ Autogun [36pts] 9x Autogun

01x Cultist Champion [4pts]: Autogun

+ Elites [19 PL, 361pts] +

19x Noise Marines[19PL,361pts]

Mark of Slaanesh, Black Legion

18x Marine 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[10PL, 195pts]

Mark of Slaanesh, Black Legion

03x Obliterator [195pts]: 3x Fleshmetal guns

Beschränkungen 1500 Punkte

- Maximal 1500 Punkte
 - Die Armee startet mit 8 Command Points, statt den 12 aus dem Regelbuch.
 - Die Armee muss sich in Schlachtordnung befinden.
 - Ausschließlich ein (1) Detachment
 - Ausschließlich eine (1) Fraktion z.B. Craftworlds, Astra Militarum, Space Marines.
(Ynnari erhalten eine Fraktion neben den Charakteren)
 - Kein Lord of War
 - Kein Supreme Commander
 - Keine Einheiten aus dem Bereich „Legends“
 - Keine Army's of Renown
 - Keine Understrength-Units.
 - Maximal 100 Modelle in der Liste
 - Kein Forgeworld-Modell, das über 230 Punkte kostet.
-
- Keine Einheit doppelt aus HQ, Elite, Sturm, Unterstützung und Flieger
 - Maximal dreimal dieselbe Standardauswahl
 - Maximal zweimal derselbe Transporter.
Ausnahme: die Fraktion hat nur Zugriff auf eine Auswahl, dann maximal dreimal derselbe Transporter.
-
- Einheiten mit dem Keywords VEHICLE dürfen bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 84 oder weniger Punkten, bis zu 3 Modelle in der Einheit enthalten. Bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 85 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 109 oder weniger Punkten beliebig bis zu ihrer Maximalanzahl laut Datasheet aufgestockt werden. Bei Modellkosten von 110 oder mehr Punkten, darf die Einheit aus maximal 2 Modellen bestehen.

Beschränkungen 2000 Punkte

- Maximal 2000 Punkte
 - Die Armee muss sich in Schlachtordnung befinden.
 - Maximal zwei (2) Detachments
 - Maximal ein Lord of War oder Kriegskoloss.
 - Keine Einheiten aus dem Bereich „Legends“
 - Keine Understrength-Units.
 - Maximal 150 Modelle in der Liste
 - Maximal eine Forgeworld Modell, die mehr als 230 Punkte kostet.
-
- Maximal zwei gleiche Auswahlen aus HQ, Elite, Sturm, Unterstützung und Flieger
 - Maximal dreimal dieselbe Standardauswahl.
Ausnahme: Die Fraktion hat nur Zugriff auf eine Auswahl, dann maximal sechsmal dieselbe Standardauswahl.
 - Maximal fünfmal derselbe Transporter.
-
- Einheiten mit dem Keywords VEHICLE dürfen bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 84 oder weniger Punkten, bis zu 3 Modelle in der Einheit enthalten. Bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 85 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 109 oder weniger Punkten beliebig bis zu ihrer Maximalanzahl laut Datasheet aufgestockt werden. Bei Modellkosten von 110 oder mehr Punkten, darf die Einheit aus maximal 2 Modellen bestehen.

Spielaufbau

1500er Liga

Ein Spiel dauert 150 Minuten und hat immer 5 Runden.

Das Spiel wird mit der von Ars Bellica vorgegeben Platzierung der Missionszielmarker und den Ars Bellica Missionszielen gespielt. Die Aufstellungsart wird durch den Turnierorganisator vor dem Spiel ermittelt und gilt für alle Turnierteilnehmer. Die Aufstellungsarten werden aus dem Pool der Strikeforce-Missionen 11, 12, 13, 32 und 33 aus dem Grand Tournament Buch ermittelt.

2000er Liga

Ein Spiel dauert 180 Minuten und hat immer 5 Runden.

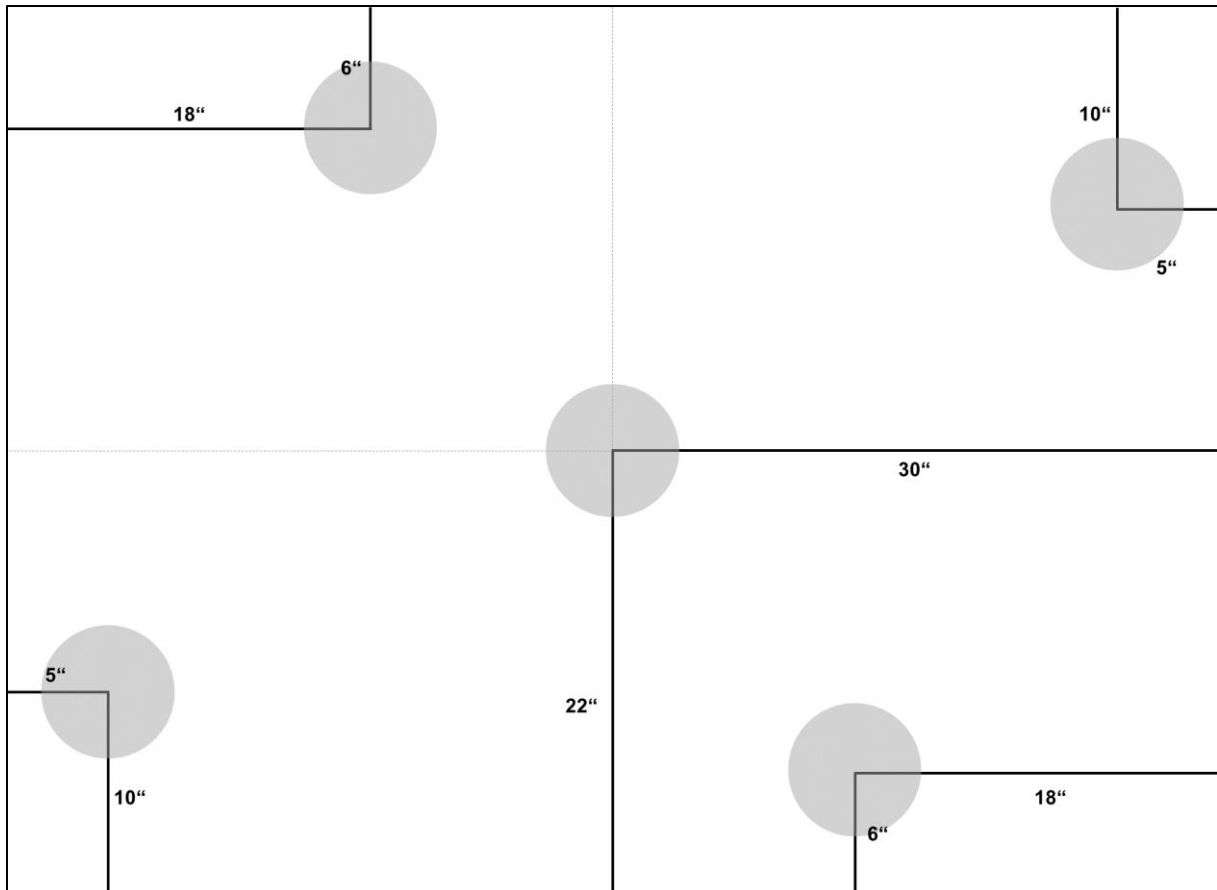
Das Spiel wird mit der von Ars Bellica vorgegeben Platzierung der Missionszielmarker und den Ars Bellica Missionszielen gespielt. Die Aufstellungsart wird durch den Turnierorganisator vor dem Spiel ermittelt und gilt für alle Turnierteilnehmer. Die Aufstellungsarten werden aus dem Pool der Strikeforce-Missionen 11, 12, 13, 32 und 33 aus dem Grand Tournament Buch ermittelt.

Allgemeiner Ablauf vor dem Spielbeginn:

- Austausch der Armeeliste und Vorstellung der Armee
- Definition des Geländes, wenn nicht durch den Turnierorganisator vorgegeben
- Jeder Spieler bannt seinem Mitspieler eine Mission und wählt verdeckt drei Missionen. (Maximal eine Mission aus jeder Kategorie) Anschließend werden die Missionen zeitgleich dem Mitspieler gezeigt.
- Angreifer und Verteidiger werden entsprechend des Grundregelwerks bestimmt.
- Der Verteidiger wählt die Aufstellungszone.
- Die Reserven und Transporter werden entsprechend des Grundregelwerks verdeckt definiert und mitgeteilt.
- Beginnend mit dem Verteidiger wird jede Einheit abwechselnd entsprechend des Grundregelwerks aufgestellt.
- Der erste Zug wird entsprechend des Grundregelwerks ermittelt und Fähigkeiten, die vor der Schlacht stattfinden abgehandelt.

Marker Platzierung

Die Platzierung der Marker (40mm nach Grundregelwerk) findet unabhängig der Aufstellung nach dem hier dargestellten Schema statt. Es wird, unabhängig von der Punktezahl, auf einer 60"x44" Platte gespielt.



Die Missionziel 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.

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

Geländeregel

Die Geländeregeln des Grundregelwerks der neunten Edition für Ruinen, Krater, Gepanzerte Container, Barrikaden und Rohrleitungen, Wälder, Schlachtfeldüberreste, Industriebauwerke und eingestürzte Wände Anwendung. Die vordefinierten Geländetypen des Grundregelwerks dienen als Orientierung für die Vergabe der Schlüsselwörter. Sie können nach eigenem Ermessen der Turnierorganisation sinnvoll im Gedanken der Spielbalance neu zugewiesen werden.

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 der Base über die Etage hinausragen darf.

Missionen

Ein Ars Bellica Spiel beinhaltet drei Missionen die zeitgleich gespielt werden. Diese 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 Zuges, durch eine einzelne eigene Einheit gehaltenes Missionsziel wird ein Siegespunkt erzielt. Jeden Spielerzug können maximal 5 Primärpunkte erzielt werden. Nach der 5ten Schlachtrunde erzielt jeder Spieler für jeden kontrollierten Missionszielmarker einen zusätzlichen Punkt.

Es können maximal 30 Punkte erreicht werden.

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.

Beispiel:

Ein Leman Russ (150 Pkt) wurde vollständig vernichtet.

Ein Baneblade (500 Pkt) hat noch 8 LP übrig, zählt daher zu 50% ($500/2=250$ Pkt).

Damit wurden 400 Punkte vernichtet und 4 Siegespunkte erzielt.

Es können maximal 15 bzw. 20 Punkte erreicht werden.

Tertiärmission

Der Pool der Tertiärmissionen besteht aus 3 wählbaren Missionen. Aus jeder Kategorie, darf maximal eine Mission gewählt werden. Vor der Wahl der Missionen bannt jeder Spieler seinem Mitspieler eine Mission, die vom Mitspieler nicht mehr gewählt werden darf. Anschließend wählen beide Spieler verdeckt ihre Missionen und decken sie zeitgleich auf.

Es können maximal 15 Punkte erreicht werden.

K1 – Field Control

01. Fortify our position

Am Ende deines Spielerzuges befindet sich keine feindliche Einheit weder teilweise noch vollständig in deiner Aufstellungszone.

Mindestens 2 mal erfüllt – 1 Siegespunkt

Mindestens 3 mal erfüllt – 3 Siegespunkte

Mindestens 4 mal erfüllt – 5 Siegespunkte

02. We need recon

Zu Beginn deiner Commandphase befindet sich jeweils mindestens eine deiner Einheiten vollständig in jedem Spielfeldviertel. (22"x30")

Mindestens 1 mal erfüllt – 1 Siegespunkt

Mindestens 2 mal erfüllt – 3 Siegespunkte

Mindestens 4 mal erfüllt – 5 Siegespunkte

03. Dominate them

Am Ende einer beliebigen Schlachtrunde befinden sich in jedem Spielfeldviertel vollständig mehr eigene als feindliche Einheiten. (22"x30")

Mindestens 1 mal erfüllt – 5 Siegespunkte

K2 – Tactical Position

04. Total control

Kontrolliere am Ende eines beliebigen Spielerzuges alle Missionszielmarker.

Mindestens 1 mal erfüllt – 3 Siegespunkte

Mindestens 2 mal erfüllt – 5 Siegespunkte

05. Push them back

Kontrolliere am Ende eines beliebigen Spielerzuges Missionsziele, die zu Beginn des Spielerzuges der Feind kontrollierte.

Mindestens 1 mal erfüllt – 1 Siegespunkt

Mindestens 3 mal erfüllt – 3 Siegespunkte

Mindestens 5 mal erfüllt – 5 Siegespunkte

06. Achieve supremacy

Kontrolliere am Ende eines beliebigen Spielerzuges mindestens 3 Missionsziele.

Mindestens 1 mal erfüllt – 1 Siegespunkt

Mindestens 3 mal erfüllt – 3 Siegespunkte

Mindestens 4 mal erfüllt – 5 Siegespunkte

K3 – Destroy Enemies

07. Kill them all

Vernichte feindliche Modelle. Alle auf jegliche Art aus dem Spiel entfernten feindlichen Modelle zählen.

Mindestens 25 Modelle vernichtet – 1 Siegespunkt – Mindestens 40 Modelle vernichtet (2000)

Mindestens 55 Modelle vernichtet – 3 Siegespunkte – Mindestens 80 Modelle vernichtet (2000)

Mindestens 90 Modelle vernichtet – 5 Siegespunkte – Mindestens 120 Modelle vernichtet (2000)

08. Take Aim

Vernichte feindliche Einheiten durch Fernkampfattacken.

Mindestens 02 Einheiten vernichtet – 1 Siegespunkt – Mindestens 03 Einheiten vernichtet (2000)

Mindestens 05 Einheiten vernichtet – 3 Siegespunkte – Mindestens 07 Einheiten vernichtet (2000)

Mindestens 09 Einheiten vernichtet – 5 Siegespunkte – Mindestens 12 Einheiten vernichtet (2000)

09. For Glory

Vernichte feindliche Einheiten durch Nahkampfattacken.

Mindestens 02 Einheiten vernichtet – 1 Siegespunkt – Mindestens 03 Einheiten vernichtet (2000)

Mindestens 04 Einheiten vernichtet – 3 Siegespunkte – Mindestens 06 Einheiten vernichtet (2000)

Mindestens 06 Einheiten vernichtet – 5 Siegespunkte – Mindestens 09 Einheiten vernichtet (2000)

K4 – Eliminate Target

10. Bring down the beast

Vernichte feindliche Modelle mit 8 oder mehr Lebenspunkten. (Modelle mit 16+ LP zählen doppelt)

Mindestens 02 Modelle vernichtet – 1 Siegespunkt – Mindestens 03 Modelle vernichtet (2000)

Mindestens 03 Modelle vernichtet – 3 Siegespunkte – Mindestens 05 Modelle vernichtet (2000)

Mindestens 05 Modelle vernichtet – 5 Siegespunkte – Mindestens 07 Modelle vernichtet (2000)

11. Headhunter

Vernichte feindliche Modelle mit dem Keyword Charakter. (Der vernichtete Warlord zählt doppelt)

Mindestens 01 Modelle vernichtet – 1 Siegespunkt – Mindestens 02 Modelle vernichtet (2000)

Mindestens 03 Modelle vernichtet – 3 Siegespunkte – Mindestens 04 Modelle vernichtet (2000)

Mindestens 05 Modelle vernichtet – 5 Siegespunkte – Mindestens 07 Modelle vernichtet (2000)

12. Concentrate your attack

Verursache Lebenspunktverluste an Modellen mit 3+ LP einer Multi-Model-Einheiten. (Ausgenommen Fahrzeuge und Monster)

Mindestens 06 Wunden erzielt – 1 Siegespunkt – Mindestens 09 Wunden erzielt (2000)

Mindestens 12 Wunden erzielt – 3 Siegespunkte – Mindestens 18 Wunden erzielt (2000)

Mindestens 18 Wunden erzielt – 5 Siegespunkte – Mindestens 27 Wunden erzielt (2000)

K5 – Take Action

13. Bring them war

Eine **Infanterie** Einheit der Armee kann diese **Aktion** am Ende deiner eigenen Bewegungsphase beginnen, solange sie sich vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befindet. Die Aktion endet am Ende deines Spielerzuges.

Mindestens 1 mal erfüllt – 1 Siegespunkt

Mindestens 3 mal erfüllt – 3 Siegespunkte

Mindestens 4 mal erfüllt – 5 Siegespunkte

14. Gather data

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Charakter** deiner Armee kann diese **Aktion** am Ende deiner Bewegungsphase durchführen, solange sie vollständig in Reichweite zu einem Missionsziel ist. Die Aktion endet am Ende deines Spielerzuges. Jedes Missionsziel kann nur einmal Ziel dieser Aktion sein.

Mindestens 2 mal erfüllt – 1 Siegespunkt

Mindestens 3 mal erfüllt – 3 Siegespunkte

Mindestens 4 mal erfüllt – 5 Siegespunkte

15. Hold this position

Sobald du diese Mission wählst, nominiere eine Einheit ohne das Schlüsselwort **Charakter** aus deiner Armee. Nachdem die Seitenwahl stattgefunden hat, nominiere einen Missionszielmarker. Sofern du den nominierten Missionszielmarker kontrollierst, kann die nominierte Einheit diese **Aktion** am Ende deiner Bewegungsphase beginnen. Die Aktion endet am Ende deines Spielerzuges, sofern du den Missionszielmarker weiterhin kontrollierst.

Mindestens 2 mal erfüllt – 1 Siegespunkt

Mindestens 4 mal erfüllt – 3 Siegespunkte

Mindestens 5 mal erfüllt – 5 Siegespunkte

Ars Bellica Mission Sheet 9.3 1500 Punkte

Der Spielaufbau folgt dem Grundregelbuch der 9ten Edition.

Es wird dem Mitspieler eine Mission gebannt, anschließend werden drei eigene Missionen ausgewählt. Aus jeder Kategorie K kann maximal eine Mission gewählt werden.

K1 - Field Control	K2 - Tactical Position	K3 - Destroy Enemies	K4 - Eliminate Target	K5 - Take Action
01 Fortify our position	04 Total control	07 Kill them all	10 Bring down the beast	13 Bring them war
Am Ende deines Spielerzuges befindet sich keine feindliche Einheit weder teilweise noch vollständig in deiner Aufstellungszone.	Kontrolliere am Ende eines beliebigen Spielerzuges alle Missionszielmarker.	Vernichte feindliche Modelle. Alle auf jegliche Art aus dem Spiel entfernten feindlichen Modelle zählen.	Vernichte feindliche Modelle mit 8 oder mehr Lebenspunkten. (Modelle mit 16+ LP zählen doppelt)	Eine Infanterie Einheit der Armee kann diese Aktion am Ende deiner eigenen Bewegungsphase beginnen, solange sie sich vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befindet. Die Aktion endet am Ende deines Spielerzuges.
2 3 4	- 1 2	25 55 90	2 3 5	1 3 4
02 We need recon	05 Push them back	08 Take aim	11 Headhunter	14 Gather data
Zu Beginn deiner Commandphase befindet sich jeweils mindestens eine deiner Einheiten vollständig in jedem Spielfeldviertel. (22"*30")	Kontrolliere am Ende eines beliebigen Spielerzuges Missionsziele, die zu Beginn des Spielerzuges der Feind kontrollierte.	Vernichte feindliche Einheiten durch Fernkampfattacken.	Vernichte feindliche Modelle mit dem Keyword Charakter. (Der vernichtete Warlord zählt doppelt)	Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Charakter deiner Armee kann diese Aktion am Ende deiner Bewegungsphase durchführen, solange sie vollständig in Reichweite zu einem Missionsziel ist. Die Aktion endet am Ende deines Spielerzuges. Jedes Missionsziel kann nur einmal Ziel dieser Aktion sein
1 2 4	1 3 5	2 5 9	1 3 5	2 3 4
03 Dominate them	06 Achieve supremacy	09 For glory	12 Concentrate your attack	15 Hold this postion
Am Ende einer beliebigen Schlachtrunde befinden sich in jedem Spielfeldviertel vollständig mehr eigene als feindliche Einheiten. (22"*30")	Kontrolliere am Ende eines beliebigen Spielerzuges mindestens 3 Missionsziele.	Vernichte feindliche Einheiten durch Nahkampfattacken.	Verursache Lebenspunktverluste an Modellen mit 3+ LP einer Multi-Model-Einheiten. (Ausgenommen Fahrzeuge und Monster)	Sobald du diese Mission wählst, nominiere eine Einheit ohne das Schlüsselwort Charakter aus deiner Armee. Nachdem die Seitenwahl stattgefunden hat, nominiere einen Missionszielmarker. Sofern du den nominierten Missionszielmarker kontrollierst, kann die nominierte Einheit diese Aktion am Ende deiner Bewegungsphase beginnen. Die Aktion endet am Ende deines Spielerzuges, sofern du den Missionszielmarker weiterhin kontrollierst.
- - 1	1 3 4	2 4 6	6 12 18	2 4 5

Für das Erfüllen jeder Tertiärmission kannst du | 1 | 3 | 5 | Siegpunkte erlangen. Die Mindestbedingungen zum Erreichen der Siegpunkte findest du unter jeder Mission.

Ars Bellica Mission Sheet 9.3 2000 Punkte

Der Spielaufbau folgt dem Grundregelbuch der 9ten Edition.

Es wird dem Mitspieler eine Mission gebannt, anschließend werden drei eigene Missionen ausgewählt. Aus jeder Kategorie K kann maximal eine Mission gewählt werden.

K1 - Field Control	K2 - Tactical Position	K3 - Destroy Enemies	K4 - Eliminate Target	K5 - Take Action
01 Fortify our position Am Ende deines Spielerzuges befindet sich keine feindliche Einheit weder teilweise noch vollständig in deiner Aufstellungszone.	04 Total control Kontrolliere am Ende eines beliebigen Spielerzuges alle Missionszielmarker.	07 Kill them all Vernichte feindliche Modelle. Alle auf jegliche Art aus dem Spiel entfernten feindlichen Modelle zählen.	10 Bring down the beast Vernichte feindliche Modelle mit 8 oder mehr Lebenspunkten. (Modelle mit 16+ LP zählen doppelt)	13 Bring them war Eine Infanterie Einheit der Armee kann diese Aktion am Ende deiner eigenen Bewegungsphase beginnen, solange sie sich vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befindet. Die Aktion endet am Ende deines Spielerzuges.
2 3 4	- 1 2	40 80 120	3 5 7	1 3 4
02 We need recon Zu Beginn deiner Commandphase befindet sich jeweils mindestens eine deiner Einheiten vollständig in jedem Spielfeldviertel. (22"*30")	05 Push them back Kontrolliere am Ende eines beliebigen Spielerzuges Missionsziele, die zu Beginn des Spielerzuges der Feind kontrollierte.	08 Take aim Vernichte feindliche Einheiten durch Fernkampfattacken.	11 Headhunter Vernichte feindliche Modelle mit dem Keyword Charakter . (Der vernichtete Warlord zählt doppelt)	14 Gather data Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Charakter deiner Armee kann diese Aktion am Ende deiner Bewegungsphase durchführen, solange sie vollständig in Reichweite zu einem Missionsziel ist. Die Aktion endet am Ende deines Spielerzuges. Jedes Missionsziel kann nur einmal Ziel dieser Aktion sein
1 2 4	1 3 5	3 7 12	2 4 7	2 3 4
03 Dominate them Am Ende einer beliebigen Schlachtrunde befinden sich in jedem Spielfeldviertel vollständig mehr eigene als feindliche Einheiten. (22"*30")	06 Achieve supremacy Kontrolliere am Ende eines beliebigen Spielerzuges mindestens 3 Missionsziele.	09 For glory Vernichte feindliche Einheiten durch Nahkampfattacken.	12 Concentrate your attack Verursache Lebenspunktverluste an Modellen mit 3+ LP einer Multi-Model-Einheiten. (Ausgenommen Fahrzeuge und Monster)	15 Hold this postion Sobald du diese Mission wählst, nimmere eine Einheit ohne das Schlüsselwort Charakter aus deiner Armee. Nachdem die Seitenwahl stattgefunden hat, nimmere einen Missionszielmarker. Sofern du den nominierten Missionszielmarker kontrollierst, kann die nominierte Einheit diese Aktion am Ende deiner Bewegungsphase beginnen. Die Aktion endet am Ende deines Spielerzuges, sofern du den Missionszielmarker weiterhin kontrollierst.
- - 1	1 3 4	1 3 5	9 18 27	2 4 5

Für das Erfüllen jeder Tertiärmission kannst du | 1 | 3 | 5 | Siegpunkte erlangen. Die Mindestbedingungen zum Erreichen der Siegpunkte findest du unter jeder Mission.

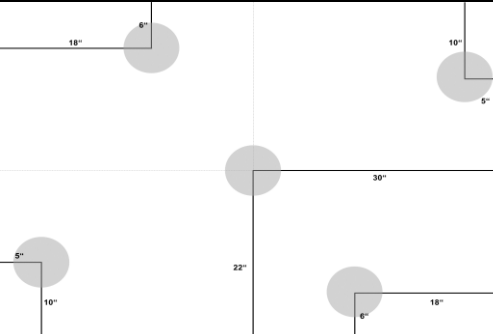
Ars Bellica Score Sheet 9.3

Spiel 1			
Spieler			
Primär Mission			
Runde	Punkte	Punkte	
1			
2			
3			
4			
5			
End Game			
Gesamt			
Sekundär Mission			
Gesamt			
Tertiär Mission			
Bann			
Mission 1			
Mission 2			
Mission 3			
Punkte 1			
Punkte 2			
Punkte 3			
Gesamt			
Endergebnis			

Spiel 2			
Spieler			
Primär Mission			
Runde	Punkte	Punkte	
1			
2			
3			
4			
5			
End Game			
Gesamt			
Sekundär Mission			
Gesamt			
Tertiär Mission			
Bann			
Mission 1			
Mission 2			
Mission 3			
Punkte 1			
Punkte 2			
Punkte 3			
Gesamt			
Endergebnis			

Spiel 3			
Spieler			
Primär Mission			
Runde	Punkte	Punkte	
1			
2			
3			
4			
5			
End Game			
Gesamt			
Sekundär Mission			
Gesamt			
Tertiär Mission			
Bann			
Mission 1			
Mission 2			
Mission 3			
Punkte 1			
Punkte 2			
Punkte 3			
Gesamt			
Endergebnis			

Missionziele platzieren



Die Missionsziele müssen ebenerdig und außerhalb von Gelände platziert werden. Die Marker liegen von links nach rechts LxB: 5"x10" / 22"x30" / 6"x18"

Missionen

Primär Mission

Für jedes Ziel, das von einer einzelnen Einheit am Ende eines Spielerzuges gehalten wird, erzielt einen Siegespunkt. Jeden Spielerzug können maximal 5 Primärpunkte erzielt werden. Nach der 5ten Schlachtrunde erzielt jeder Spieler für jeden kontrollierten Missionszielmarker einen zusätzlichen Punkt.

Sekundär Mission

Am Ende des Spiels werden die Punktkosten aller zerstörten Einheiten addiert. Einheiten, die 50% oder mehr ihrer ursprünglichen Wunden verloren haben, werden zur Hälfte ihrer Punktkosten dazu addiert. Für jede vollen 100 Punktekosten wird ein Siegespunkt erzielt.

Tertiär Mission

Banne eine Mission und wählen anschließend 3 Missionen aus. Jede der 3 Missionen muss einer anderen Kategorie K angehören.

Notizen: