

---

# DICE WITHOUT BORDERS II

---

08.12.2015 MUENCHEN

---

CORVUS BELLI  
inFINiTY



*Das Jahr neigt sich dem Ende zu und wir vom Hammer und Schild e.V. freuen uns euch noch einmal zu uns ins schöne München einzuladen.*

*Gespielt werden 300 Punkte Limited Insertion mit 3 speziellen Missionen passend zur Jahreszeit.*

*Um den Geist der Jahreszeit gerecht zu werden, wird es keine Wertung in T3 und ITS geben, jeder Teilnehmer wird am Ende eine Kleinigkeit gewinnen und sämtliche Turniereinnahmen werden an **Ärzte ohne Grenzen** gespendet.*

*Thomas*

# Informationen

## Turnier

- Sämtliche Einnahmen (Anmeldegebühren/Spenden) werden an **Ärzte ohne Grenzen** gespendet
- T3-Link [HIER](#)
- Dieses Turnier hat keine Wertung in T3 oder ITS

## Format

Für dieses Turnier wird das folgende Format gespielt:

- 3 Runden
- 300 Punkte / 6 SWC
- Spezielle Weihnachtsmissionen
- Extra: Limited Insertion

## Armeelisten

Jeder Spieler tritt mit zwei Listen aus einer Fraktion/einem Sektor mit der oben angegebenen Punkte und SWC-Anzahl an. Änderungen an den Listen sind während des Turniers nicht mehr erlaubt!

Jeder Spieler ist verpflichtet mindestens eine ausgedruckte Version seiner Armeeliste und der Courtesy Armeeliste zum Turnier mitzunehmen. Die Courtesy Armeeliste ist in jeder Runde dem Gegner nach dem Abschluss der Aufstellungsphase auszuhändigen.

Nachdem Paarungen und Spieltisch bekannt gegeben wurden, aber noch vor Rundenbeginn, wählt man eine dieser beiden Listen.

## Zeitplan

Personen die Gelände für einen Tisch mitbringen bitte schon um 09:30 vorbeikommen um den noch aufbauen zu können. Für alle anderen bitte bis spätestens 10:00 Uhr vorbeikommen, damit wir pünktlich beginnen können.

Ablauf:

- (09:30 - Gelände aufbauen)
- 10:00 - Begrüßung und Organisatorisches
- 10:30 - Erste Runde (**Christmas Past**)
- 12:30 - Mittagspause
- 13:30 - Zweite Runde (**Christmas Present**)
- 15:45 - Dritte Runde (**Christmas Future**)
- 18:00 - Siegerehrung

Für jede Runde stehen insgesamt 2:00 Stunden zur Verfügung inklusive Vor- und Nachbereitung. Bitte versucht eure Spiele

möglichst in der gegebenen Zeit zu beenden. Die Orga wird ausrufen wenn noch 45 bzw. 15 Minuten Spielzeit verbleiben.

Der Einsatz von Schachuhren o.ä. ist nicht vorgeschrieben. Wenn ihr diese nutzen wollt, sprecht dies im vornherein mit eurem Gegner ab.

## Spielmaterial

Jeder Spieler muss alle (armeespezifischen) Marker, Schablonen, Messwerkzeuge und ein Classified Deck mitbringen. An jeder Figur ist eine Markierung des Frontbereichs gut erkennbar anzubringen.

## Sonstiges

### Tische

Missionsmarker, Gelände können für drei Tische gestellt werden. Je nach Spieleranzahl würden wir uns also freuen, wenn einige von euch ihr eigenes Gelände mitbringen würden

## Anmeldegebühr

Die Anmeldegebühren für dieses Turnier bitte per Paypal [HIER](#) überweisen. (Wenn ihr das Geld uns anders zukommen lassen wollt, einfach kurz anfragen)

- 10€ bei Vorkasse
- 10€ am Turniertag

## Verpflegung

- Getränke, Kaffee und Snacks können vor Ort für einen kleinen Obulus erworben werden.
- Zum Mittagessen bietet die Turnierleitung an, eine Bestellung bei einem lokalen Lieferdienst aufzugeben.

## Veranstaltungsort

Das Turnier findet im Vereinsraum des Hammer und Schild e.V. in der [Hofmannstraße 52](#) (81379 München) statt.

Parkplätze sind in der näheren Umgebung ausreichend kostenlos vorhanden.

Es stehen die folgenden Nahverkehrsverbindungen zur Verfügung:

- Bus: 53 – Haltestelle „Gmunder Straße“
- Bahn: S7, S20, BOB, M – Haltestelle „Siemenswerke“
- U-Bahn: U3 – Haltestelle „Aidenbachstraße“

# Regeln

## Allgemein

Für dieses Turnier sind im Folgenden einige wichtige Regelquellen aufgeführt:

- Regelbuch [HIER](#) / HSN3 [HIER](#) / Neue Regeln [HIER](#)
- Aktuelles FAQ [HIER](#)
- Zivilisten Regeln [HIER](#)
- Regeln des Turnierformats [HIER](#)

Diese Regeln sind zum Zeitpunkt des Turniers, in englischer Version, bindend.

Falls es zu Unstimmigkeiten kommen sollte, die nicht untereinander klarbar sind (z.B. durch auswürfeln), trifft die Turnierleitung die finale Entscheidung!

## Regelklärungen

Zu Beginn jeder Turnierrunde sollten die Spieler im vornherein mit ihrem Gegner einige Regeln abklären, sodass beide Spieler das gleiche Verständnis besitzen, auch wenn sie aus unterschiedlichen Metas kommen. Für einige wichtige Punkte stellt die Turnierleitung hierfür die folgende Liste an Klärungspunkten bereit. Diese sind nicht bindend und Spieler können sich frei entscheiden eine Regelung anders zu spielen. Haben Spieler keine eigene Regelung getroffen, wird die Turnierleitung Streitigkeiten nach den unten aufgeführten Regelungen entscheiden.

## Allgemein

- Entfernungen werden in Zoll gemessen
- Es wird nach den englischen Regeln gespielt
- Schiefe/Vom Tisch gefallene Würfel werden wiederholt
- Würfe mit der falschen Anzahl an Würfeln werden komplett wiederholt
- Abgeschlossene Befehle können nicht zurückgenommen werden. Ausnahme sind unmögliche Aktionen (z.B. Aktivieren eines bewusstlosen Modells).
- Bei nicht markiertem Frontbereit gilt immer die Blickrichtung des Kopfes der Figur. Bei Zweifeln/nicht eindeutigen Situationen darf der Gegner die genaue Ausrichtung festlegen.
- Fertigkeiten/Ausrüstungen mit dem Label „Optional“ (z.B. Stealth, Mimitismus o.ä.) sind immer aktiv, außer der Spieler sagt etwas anderes

## Gebäude

- Gebäude sind geschlossen und können im inneren nicht bespielt werden. Dies gilt nicht für den Objective Room sowie sehr große Gebäude wie z.B. Lagerhallen o.ä.
- Es können keine Sichtlinien durch Gebäude hindurch gezogen werden (z.B. durch Türen oder Fenster). Balkone, der Objective Room sowie sehr große Gebäude sind davon nicht betroffen
- Eine Figur in Basenkontakt mit einer Tür oder einer Zugangsluke kann den kurzen Bewegungsbefehl „Aktivieren“ einsetzen, um in Basenkontakt mit einer anderen Tür oder Zugangsluke des Gebäudes wieder aufgestellt zu werden. Die Figur gilt nur an ihrer

ursprungs- und Endposition als Sichtbar und besitzt keinen Bewegungspfad dazwischen.

- Die Figur kann bei der Platzierung in eine beliebige Richtung schauen.
- Die Figur verliert den PRONE Status, wenn sie an der Zugangsluke aufgestellt werden.
- Kann eine Figur nicht in Kontakt mit einer Zugangsluke aufgestellt werden, muss sie an einer anderen platziert werden.
- Mehrere Figuren können Türen/Zugangsluken gleichzeitig benutzt (z.B. Fireteams/G:Sync). Sie müssen nicht den gleichen Eingangs-/Ausgangspunkt verwenden, sie müssen aber alle in Kontakt mit ihrem Ausgangspunkt platziert werden können.

## Gelände / Missionsziele

- Solange nicht anders angegeben besitzen Geländestücke keine Sonderregeln außer jene der Mission.
- Pflanzen und ähnliches stellen einen festen Block dar. Dieser besitzt die Ausmaße der Base und die Höhe der Pflanzen.
- Gerüste, Holos und Flächen mit Löchern, die nur aufgrund eines Designaspektes gemacht wurden, gelten als geschlossene Flächen. Selbiges gilt für Treppen und spalten zwischen Geländestücken.
- Missionsziele sind S5 (Bei 40mm) bzw. S1 (Bei 25mm). Sie blockieren Sichtlinien und werden ansonsten als normale Geländestücke gespielt (Modelle in Basenkontakt erhalten Deckung usw.)

## Zivilisten

- Zivilisten-Modelle zählen immer als neutrale Modelle. Designated Targets zählen als feindliche Modelle für den Gegner (Definiert in der Missionsbeschreibung) und weiterhin als neutrales Modell für den Spieler der es aufgestellt hat.
- Designated Targets, welche ihren letzten Lebenspunkt verlieren, gehen nicht in den UNCONCIOUS Status sondern direkt in den DEAD Status über.
- Wenn ein Designated Target durch mehrere Modelle seinen letzten Lebenspunkt verliert (z.B. im Zuge eines Koordinierten Befehls), haben alle diese Modelle das Designated Target im Sinne der Mission getötet.
- Wenn ein Designated Target durch eine Mine o.ä. getötet wird, zählt es durch die Figur getötet welche die Mine gelegt hat (Wenn die Mine übernommen wurde zählt das übernehmende Modell).
- Zivilisten generieren nie AROs (Auch nicht im CIVEVAC Status). Ausnahme hiervon stellen Designated Targets dar, die normal AROs für den feindlichen Spieler generieren.



**MISSIONS**

*It is Christmas Eve and out on the streets Ebenezer Scrooge, hunched over and mean looking, listens again to the message of his old partners. Even after their dead they still haunt him, but at least this time there seems to be some money in it. 3 jobs in 3 hours, with a nice reward waiting at the end. This should be enough to bring him and his crew through the next months.*

*"Ding-Ding-Ding!"*

*A quarter till one, the first contractor should message him soon. Better get the crew ready to depart, something tells Ebenezer that this will be a long night.*

# Rules

These missions follow the normal rules of Infinity with the exceptions listed in the following paragraph. As fun and a good time is the main goal of this mission pack, feel free to change/add/remove rules as you see fit.

## Limited Insertion

This mission pack is designed around the idea to use the Limited Insertion Extra from ITS10. This Extra means the scenarios have a narrow window of insertion, allowing for only small teams to be active in the zone of operations. So, players are **not allowed to use Army Lists with more than one Combat Group**.

This Extra does **not** allow the Strategic Use of *Command Tokens*.

## Christmas Wonders

As the connection to command is cut off and your troops are on their own, players **cannot** use *Command Tokens* for these missions.

Instead each player has Christmas Wonder Tokens which have the following uses:

- Christmas Wonders can be used in the same way as *Command Tokens*.
- A player can spend a Christmas Wonder to reroll a **single die** in any normal or F2F roll. (Only once per roll)
- A player can spend a Christmas Wonder to remove a negative state from one of their troopers. (Only after an Order has been completed)

Each player has a total of **six** Christmas Wonder Tokens for this event. Once spent they are used and do not refill in the next mission. But players can earn additional Christmas Wonders by doing good deeds (e.g. donating some money to charity).

## Time of Peace

Instead of causing the loss of wounds, attacks without the *Non-lethal* label have the following effect:

- Each failed safe roll from attacks with a *Standard* ammunition causes the STUNNED or IMM-1 state until end of the player turn, chosen by the player who attacked.
- Each failed safe roll from attacks with an *Exotic* ammunition causes the STUNNED, IMM-2, ISOLATED state until end of the next player turn, chosen by the player who attacked.
- What state an attack will cause has to be announced when declaring the attack.

Effects of ammunitions, that do not cause the loss of wounds, still apply as normal (e.g. Fire ammunition still causes the *Burnt* state etc.)

## Ebenezer Scrooge

Each army contains Ebenezer Scrooge, in addition to all other troopers in their List. This trooper costs no Points or SWC and does not take a spot in the armylist. He creates no Order but can use Orders from the Order pool normally.

Ebenezer Scrooge can use the *Humbug Short Skill*.

## HUMBUG (SHORT SKILL/ARO)

### REQUIREMENTS

- The **Controlling Player** must say "**Humbug**" in a grumpy voice to his **Opponent**

### EFFECTS

- Allows the user to make a Face to Face Roll to evade one or more simultaneous enemy Attacks
- This Face to Face Roll pits the user's WIP Attribute against whichever Attribute the attacker uses (*BS, CC, PH, WIP...*)
- Ebenezer Scrooge evades all incoming attacks including Hacking/Comms Attacks/Templates etc. he beats with his roll
- If Ebenezer Scrooge wins all F2F rolls, he additionally removes all negative states from himself

## Common Rules of Presents

- Each miniature can carry a maximum of **One Present**. As exception, Ebenezer Scrooge can carry an **unlimited number of Presents**.
- Only figures, and not Markers, (Camo, Impersonation, Holoechos...) can carry *Presents*.
- The PRESENT Marker must always be kept on the table, even if the miniature which is carrying it passes to a NULL state.

## PICK UP PRESENT (Short Skill)

### REQUIREMENTS

The trooper should be in one of the following situations:

- Be in base contact with a figure in a NULL or the IMM-1/IMM-2 state with a PRESENT Marker.
- Be in base contact with an allied trooper in a NORMAL state with a PRESENT Marker.
- Be in base contact with an alone PRESENT Marker.
- Be in base contact with a non-enemy Present Pile that has a Present on it

#### EFFECTS

- Spending one Short Skill, **without Roll**, any trooper can pick up a Present in any of the situations previously mentioned.
- The troopers must accomplish the Common Rules of Presents.

## PLACE PRESENT ON PILE (Short Skill)

#### LABELS

Attack.

#### REQUIREMENTS

- Only Trooper in possession of a PRESENT Marker can declare this Skill.
- The Trooper must be in base contact with a *Present Pile*.

#### EFFECTS

- Spending one Short Skill, without a roll, any trooper can place any number of Presents he is in possession of on the Present Pile.
- Remove the corresponding PRESENT Markers from the game table.

## WRANGLE FOR PRESENT (Short Skill/ARO)

#### LABELS

Attack.

#### REQUIREMENTS

- Any Trooper can declare this Skill.

- The Trooper must be in base contact with an enemy carrying a *Present*.

#### EFFECTS

- Allows the Trooper to make a **CC Roll** to Grab a Present from the enemy Trooper, with a succeeded roll he gets one PRESENT Marker from the enemy Trooper.
- The CC roll **cannot** be modified by CC Special Skills and has always B1.
- The Target of this skill can declare *CC-Attack*, *Dodge*, *Place Present on Pile* or *Give Present to Child*, to get a F2F roll.

## GIVE PRESENT (Short Skill)

#### LABELS

Attack.

#### REQUIREMENTS

- Only Trooper in possession of a PRESENT Marker can declare this Skill.
- The Trooper must be in base contact with another Trooper.

#### EFFECTS

- Spending one Short Skill, any trooper can give a Present to the *Trooper*.
- Remove the corresponding PRESENT Markers from the game table.
- Each Trooper can only receive one Present this way.
- The receiving Trooper can make a roll on the Booty L1 or Booty L2 Table.

### ISC: Ebenezer Scrooge

### Character

LI



### EBENEZER SCROOGE

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	RVA
6-4	15	13	12	14	3	3	1	2	1

Equipment: ODD: Optical Disruptor • X Visor  
Special Skills: Veteran L1 • Multiterrain • Climbing Plus • Hyper-Dynamics L2

Name

SCROOGE

BS Weapons

Combi Rifle, Flash Pulse, Grenade

CC Weapons

Assault Pistol, Knife

SWC

0 0

Strike one o'clock a new holo message poped up in Ebenezers comlog. In it a small person, child and old man at the same time, gave him his first task of the night. Finding some fragments of an old cube, that contain the memories of an old geezer.

"Easy enough" though Ebenezer while heading out, following the Navpoints provided by the customer.

## CHRISTMAS PAST

*Special Rules: Present Pile, Presents, Memory Trigger, Relive Memory*

### MISSION OBJECTIVES MAIN OBJECTIVES

- Relive a Memory of the Past (1 Objective Point each, to a maximum of 6 Objective Points)
- Give a Present to the enemy Ebenezer Scrooge (2 Objective Point)
- Give a Present to the enemy HVT (2 Objective Point)

### DEPLOYMENT

Both players will deploy on opposite sides of the game table, in a standard Deployment Zone 12 inches deep.

It is not permitted to deploy in base contact with a Memory Trigger or Present Pile.

### SCENARIO SPECIAL RULES

#### MEMORY TRIGGER

There is a total of six Memory Triggers placed on the game table. Three are placed on each side of the Central line 6 inches away, one 24 inches from the board edges and the other two 12 inches away for each board edge respectively.

The Memory Trigger must be represented by a Memory Trigger Marker or with a scenery piece of the same diameter.

#### PRESENT PILE

There is 1 Present Pile placed in the center of the table.

The Present Pile must be represented by a Present Pile Marker or with a scenery piece of the same diameter.

#### RELIVE MEMORY (SHORT SKILL)

##### LABELS

Attack.

##### REQUIREMENTS

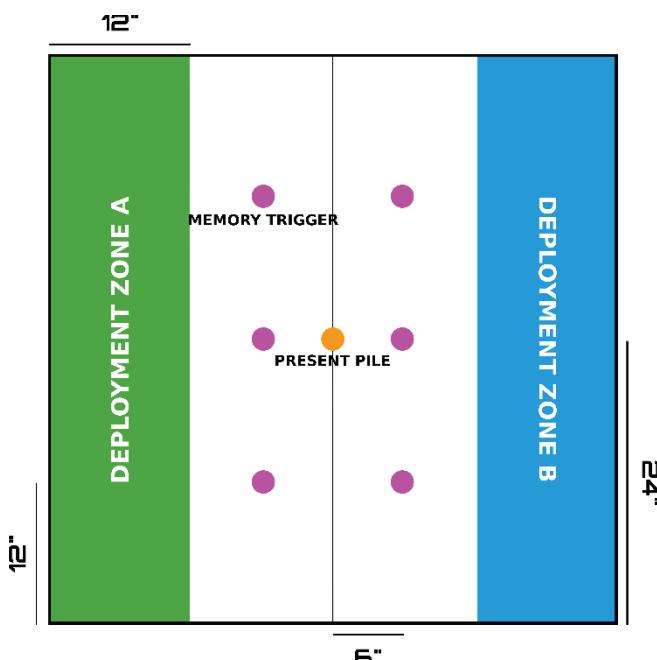
- Only Ebenezer Scrooge can declare this Skill.
- Ebenezer Scrooge must be in base contact with a Memory Trigger.

##### EFFECTS

- By succeeding a **Normal WIP Roll** Ebenezer Scrooge relives a Memory. If the roll is failed, this can be repeated as many times as necessary, each time spending the corresponding Short Skull and making the roll.
- Each Memory Trigger can only be activated once by each player.

### END OF THE MISSION

This scenario has a limited time frame, so it will automatically finish at the **end of the third Game Round**.



The second customer reached Ebenezer as punctually as the first one. This time the task consisted in collecting some packages and deliver them to one of his business partners. The packages have been dropped in an area nearby and are scattered around. Ebenezer has to hurry before they are picked up by bystanders.

# CHRISTMAS PRESENT

*Special Rules: Objective Room, Present Pile, Present*

## MISSION OBJECTIVES MAIN OBJECTIVES

- Place a Present on the Present Pile (1 Objective Point each, to a Maximum of 6 Objective Points).
- Give a Present to the enemy Ebenezer Scrooge (2 Objective Point)
- Give a Present to the enemy HVT (2 Objective Point)

## DEPLOYMENT

Both players will deploy on opposite sides of the game table, in a standard Deployment Zone 12 inches deep.

It is not permitted to deploy in base contact with a Present or the Objective Room.

## SCENARIO SPECIAL RULES

### OBJECTIVE ROOM

The Objective Room is placed in the center of the table, it covers an area of 8 by 8 inches. In game terms it is considered to have walls of infinite height that completely block Line of Fire.

To represent the Objective Room, we recommend using the Objective Room by Micro Art Studio, the Operations Room by Plastcraft or the Command Bunker by Warsenal or the Panic Room by Customeeple.

The Objective Room has four Gates, one in the middle of each wall (See map). The Objective Room Gates must be represented by a Narrow Gate Marker or a scenery piece with the same size. The **Objective Room Gates** have a **Narrow Gate Width**, only accessible by troopers with a **Silhouette Attribute value of 2 or less**.

The Gates of the Objective Room are open at the start of the game.

### PRESENT PILE

There is 1 Present Pile placed in the center of the table.

The Present Pile must be represented by a Present Pile Marker or with a scenery piece of the same diameter.

### PRESENTS

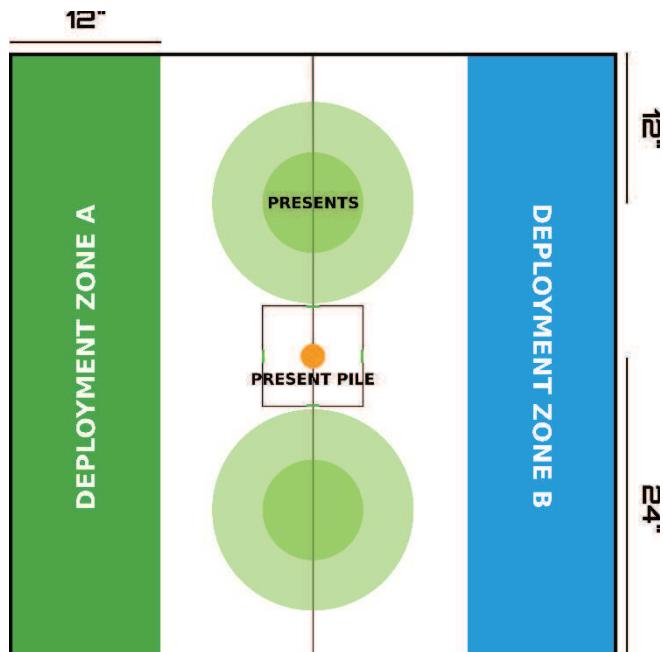
There are a total of 12 Presents. Before the Lieutenant roll each player places 6 Presents on the game table by using the following sequence:

- Place the PRESENT Marker on the central line 12 inches from the edge. The opponent places the Marker on the opposite side of the central line.
- 3 of the PRESENT Markers disperse 4 inches in a random direction, the other 3 disperse 8 inches, following the normal rules for dispersion.
- The final placement of a PRESENT Marker has to be in an accessible spot.
- If two PRESENT Marker would be placed in the same spot or a PRESENT Marker could not be placed reroll the dispersion direction.

The Presents must be represented by a PRESENT Marker or a similar scenery item.

## END OF THE MISSION

This scenario has a limited time frame, so it will automatically finish at the end of the third Game Round.



The third customer was a weird one. His face was somehow not shown in the holo message, instead covered by static. Also he didn't talk, instead give his mission using sign language, guiding Ebenezer. This time he was send out to deliver some packages to people around town. Ebenezer frowned when he noticed who he has to deliver the packages to. "Members of a rivalling crew, this will be funny" he though.

## CHRISTMAS FUTURE

*Special Rules:*

### MISSION OBJECTIVES

#### MAIN OBJECTIVES

- Give a Present to one of the enemy Troopers (1 Objective Point each, to a Maximum of 6 Objective Points).
- Give a Present to the enemy Ebenezer Scrooge (2 Objective Point)
- Give a Present to the enemy HVT (2 Objective Point)

### DEPLOYMENT

Both players will deploy on opposite sides of the game table, in a Deployment Zone 12 inches deep.

It is not permitted to deploy in base contact with the Present Piles.

### SCENARIO SPECIAL RULES

#### PRESENT PILES

There are a total of 2 Present Piles. These are placed on opposite sides of the table 24 inches from the edges and 12 inches from the center line. The enemy Present Pile is the one closest to the enemy Deployment Zone

The Present Piles must be represented by a PRESENT PILE Marker or with a scenery piece of the same diameter.

#### PRESENTS

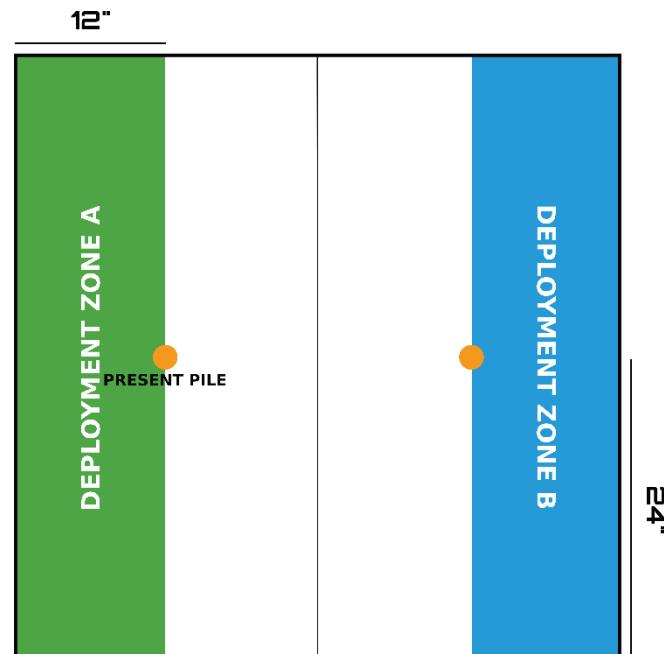
Each Present Pile contains an unlimited amount of Presents.

The Presents must be represented by a PRESENT Marker or a similar scenery item.

Each enemy trooper can only receive one Present counting towards the mission objective.

### END OF THE MISSION

This scenario has a limited time frame, so it will automatically finish at the end of the third Game Round.



**CONNECTION CLOSED**

CORVUS BELLI  
**INFINIT**Y