



MUNICH SKIRMISH

BACK TO THE FRONTLINE

14.11.2021 MUNICH

CORVUS BELL I
INFINITY

Nach fast 2 Jahren ohne Turnier in München wollen wir mal wieder klein anfangen und starten mit einem gemütlichen Event im Hammer und Schild e.V. Drei Runden Spiel, Spaß und Spannung in entspannter Atmosphäre erwarten euch.

Thomas

Informationen

Turnier

- T3-Link [HIER](#)
- ITS-Link: [HIER](#)

Format

Für dieses Turnier wird das folgende Format gespielt:

- 3 Runden
- 300 Punkte / 6 SWC
- Angepasstes ITS 13
- Extra: Keines

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.

WICHTIG: Bei Bedarf kann die Orga Courtesy Listen am Vortag ausdrucken. Bei nicht vorhandener Courtesy Liste verliert der Spieler während des Turniers automatisch alle seine Initiativwürfe.

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 da sein, damit wir pünktlich beginnen können.

Ablauf:

- (09:30 - Gelände aufbauen)
- 10:00 - Begrüßung und Organisatorisches
- 10:30 - Erste Runde (**Frontline**)
- 12:45 - Mittagspause
- 13:30 - Zweite Runde (**Countermeasures**)
- 16:00 - Dritte Runde (**Acquisition**)
- 18:30 - Siegerehrung

Für jede Runde stehen insgesamt 2:15 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.

Corona Bestimmungen

Auf diesem Turnier gelten G2 regeln. Teilnehmer müssen also verpflichtend am Turniertag einen der folgenden Nachweise dem Turnierorganisator vorzeigen:

- Nachweis der letzten erforderlichen Einzelimpfung vor mehr als 14 Tagen.
- Einen positiven PCR-Test, der zwischen 28-180 Tagen alt ist.

Spielmaterial

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

Sonstiges

Preise

Jeder Teilnehmer erhält am Ende des Turniers einen Pick aus dem Preispool in der Reihenfolge der Platzierungen der Teilnehmer.

Tische

Missionsmarker sowie Gelände können für 3 Tische gestellt werden. Je nach Spieleranzahl würden wir uns also freuen, wenn einige von euch ihr eigenes Gelände mitbringen würden. Teilnehmern die einen Tisch mitbringen erhalten ein Freigeränk.

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
- 15 € am Turniertag
- Vereinsmitglieder der WBS und HuS erhalten 5 € Ermäßigung

Verpflegung

- Getränke, Kaffee und Snacks können vor Ort erworben werden.
- Zum Mittagessen wird bei einem Lieferservice Essen bestellt. Hierzu wird während der ersten Runde eine Essensliste durchgegeben.

Veranstaltungsort

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

Parkplätze und Nachverkehrsverbindungen sind in der näheren Umgebung ausreichend vorhanden.

Regeln

Allgemein

Für dieses Turnier sind im Folgenden einige wichtige Regelquellen aufgeführt:

- Regelbuch [HIER](#) / Regel Annex [HIER](#)
- Aktuelles FAQ [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 klärbar 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
- Es wird mit "Play by Intend" gespielt
- 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
- Modelle die an der Seite eines Gebäudes klettern können über Fenster/Spalten/Überhänge bewegt werden, solange sie ihre Bewegung darauf nicht abschließen.
- Bewegung durch Gebäude:
 - Eine Figur in Basenkontakt mit einer Tür oder einer Zugangsluke kann den Bewegungsbefehl

Move oder Cautious Move 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. Aber nicht weiter bewegt werden.
- 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 benutzen (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.)



MISSIONS

TOURNAMENT RULES

HARD MODE

Participants can decide to participate in Hard Mode. In that case the following rules apply:

- The participant is only allowed to use one Army List.
- This Army List is constructed by the TO. The participant has to provide a list of models they possess.
- The participant determines the Faction/Sectorial they want to use, and if they want the list to be Limited Insertion or not.
- The TO provides the list with a note of what models should be used including possible proxies.
- The Army List cannot be changed, except the composition of the combat groups.

IMPORTANT: The Army List is not constructed randomly, but directly by the TO, using the model list provided.

If a participant wants to use Hard Mode, they have to notify the TO when they register for the tournament.

REWARD

Participants that played in Hard Mode get an additional price pick before all other participants. If multiple Participants have competed using Hard Mode, they get their price pick in placement order.

SIDE OBJECTIVES

At the beginning of the game, after Initiative Roll but before Deployment, each player draws 6 Classified Objective cards. These are their side objectives for that game.

At the beginning of each player turn the active player chooses one Classified Objective card they want to carry out that turn.

At the end of the player turn the Classified Objective is discarded unless it has been achieved that turn.

Additional rules:

- Side Objectives cannot be switched for Secure HVT.
- Any Classified Objective that is checked "at the end of the game" is instead checked at the end of the Player Turn.
- Any bonus of Classified Objectives, that earn additional Objective Points, are ignored.
- Sabotage: The piece of scenery, considered the target for this objective, is determined when this Classified Objective is drawn at the beginning of the game.

DEPLOYMENT RULES

EXCLUSION ZONE

Trooper (as Models and Markers) or Deployable Equipment are not allowed to be deployed in silhouette contact with the Exclusion Zone. Any Special Skill with the Airborne Deployment (AD) or Superior Deployment Labels cannot be used to deploy in silhouette contact with the area.

SPECIAL TERRAIN ZONE

The area follows the special terrain rules listed. This area is infinitely high and not blocked by terrain pieces unless noted otherwise.

If the area consists of Templates, these are either placed by the tournament organizer or the players. If they are placed by the players they have to follow these rules:

- The templates are placed after the Initiative Roll, before the Deployment Phase.
- Both players place half of the stated number of templates, beginning with the player that kept Deployment.
- The templates can be placed on any surface of the game table that is equal or larger in size than the Template, and must be completely outside any Deployment Zones.
- The Templates cannot overlap.

SPEED UP

Within the designated Area, every Trooper possessing the listed Special Skills get a +1 inch bonus to their first MOV value.

This Bonus will only be applied during a Move Skill.

MISSION RULES

SPECIALIST TROOPS

For the purposes of scenarios, only Trooper possessing one or more of the following special skills count as Specialist Troops:

- Hacker
- Doctor
- Engineer
- Forward Observer
- Paramedic
- Chain of Command
- Specialist Operative

Hackers, Doctors, and Engineers cannot make use of Repeaters or Peripheral (Servant) Models to perform tasks reserved for Specialist Troops.

SPECIALIST BONUS

Troopers possessing the listed Specialist Special Skill have the following boni to the WIP Rolls necessary to execute the specified Mission Special Skill:

- MOD of +3 to the WIP Roll
- Make 2 WIP Rolls

SHASVASTII

Troopers possessing the Shasvastii Special Skill that are inside a ZO count for Dominating the ZO while they are in the Shasvastii-Embryo State or any non-Null State.

BAGGAGE

Troopers possessing the Baggage piece of Equipment that are inside a ZO and in a non-Null State provide an additional 20 Victory Points for Dominating the ZO.

COMMON RULES FOR DOMINATION

Only Troopers represented by Models or Markers (Camouflaged, Shasvastii-Embryo, Seed-Embryo...) can Dominate a ZO, as well as Proxies and Peripheral Troops. Troops in a Null State do not count. Tokens representing weapons or pieces of equipment (like Mines or Deployable Repeaters), fake Holoechoes, and any Token that does not represent a Trooper does not count either.

A Trooper is inside a ZO when more than half the Trooper's base is inside that ZO.

BIKE RECON

In this scenario, both players can add one Motorized Bounty Hunter (any weapon option) without applying Cost or SWC.

This Trooper has the following special rules:

- The Trooper does not count towards the Combat Group's limit of ten Troopers
- The Trooper does not count towards the Army List's limit of 15 Troopers.
- The Motorized Bounty Hunter is considered a Specialist Troop.

DEFENSIVE TURRET

Each player has one Defensive Turret F-13 which will react to the opponent's Models. Before the Deployment Phase, each player must place their Defensive Turret F-13 totally inside their Deployment Zone, starting with the player that kept Deployment.

These turrets are fixed to the floor and cannot move. They must be represented by a Defensive Turret Token (Silhouette 1) or by a Model or piece of scenery with the same Silhouette value.

The Defensive Turrets F-13 are Deployable Weapons, reacting with BS Attack or CC Attack to any Order declared by an active Enemy Model (but not Markers) in LoF or in Silhouette contact.

When the STR Attribute value of a Defensive Turret F-13 is 0 or less, it is removed from the game table.

DEFENSIVE TURRET F-13								
MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S
--	5	10	--	--	2	3	1	1
Equipment: 360° Visor					Special Skill: Total Reaction			
BS Weapon: Combi Rifle					CC Weapon: PARA (-3) CCW			

FRONTLINE MISSION OBJECTIVES

MAIN OBJECTIVES

- At the end of your player turn, **dominate the central Sector** (1 OP / MAX 3 OP).
- At the end of your player turn, **dominate the farthest Sector** (1 OP / MAX 3 OP).
- At the end of one of your player turns, **have your Lieutenant in the farthest Sector** (1 OP / MAX 1 OP).

SECONDARY OBJECTIVES

- Complete a **Side Objective** (1 OP / MAX 3 OP).

DEPLOYMENT

Deployment has the following rules:

- Deployment Zone Size: **12 inches**.
- Speed Up: **Game Table (Terrain (Total), Terrain (Mountain) and Climbing Plus)**

SCENARIO RULES

COMMON RULES

The following Common Mission Rules are used:

- Shasvastii
- Baggage
- Common Rules of Domination

SECTORS (ZO)

At the end of each player turn, but not before, 3 Sectors are marked out. These Sectors are 8 inches deep and as wide as the game table. Two of these Sectors are placed 4 inches from the central line of the game table, one on each side, and the third Sector is a strip 8 inches deep in the central area of the table.

In this scenario each Sector is a Zone of Operations (ZO). For each player the sectors are described as:

- Nearest Sector: The sector bordering on the own Deployment Zone
- Central Sector: The sector around the center line
- Farthest Sector: The sector bordering on the enemy Deployment Zone.

DOMINATE ZO

A ZO is Dominated by a player if they:

- Have at least 30 Victory Points in a non-Null state inside the ZO.
- The player having the first player turn needs at least 40 Victory points in a non-Null state inside the ZO during the first player turn.
- Have a Frontline Trooper inside the ZO.
- They follow the Common Rules for Domination.

FRONTLINE TROOPER

At the beginning of the game, after the Deployment Phase, each player selects 2 trooper deployed completely inside their Deployment Zone as their Frontline Trooper.

If a Frontline Trooper enters a Null State, it loses its status as Frontline Trooper.

If, at the beginning of the Tactical Phase of one of their player turns, the player has less than 2 Frontline Trooper, they can designate new Frontline Troopers from their Troopers that are completely inside their Deployment Zone, until they have 2 again.

INTELCOM CARD

At the beginning of each player turn, after drawing their Side Objective, the player must inform their adversary if that card will be their Side Objective or their INTELCOM Card.

The content of the card, whether the mission or the card numeric value, is Private Information, no matter which use the player has chosen for it.

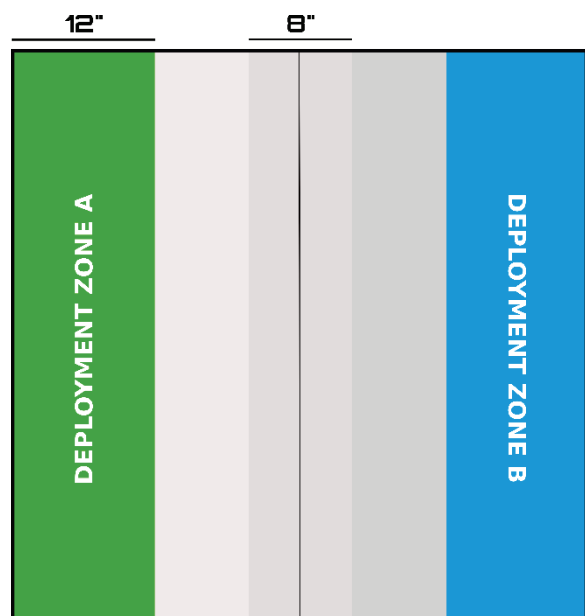
At the end of the player turn, when the player count up their points, the player can use their INTELCOM Card in Support and Control Mode.

Support and Control Mode: The player can add the value of the Support and Control Card to their Victory Points in the Zone of Operations (ZO) of their choice. The player must have at least one Trooper inside that ZO, in a non-Null State.

END OF THE MISSION

This scenario will finish:

- At the end of the third Game Round.



COUNTER- MEASURES

MISSION OBJECTIVES

MAIN OBJECTIVES

- **Accomplish a Current Mission Objective** (1 OP / MAX 7 OP).
- During a game round, **have accomplished at least 3 Current Mission Objectives** (1 OP / MAX 3 OP).

SECONDARY OBJECTIVES

- None.

DEPLOYMENT

Deployment has the following rules:

- Deployment Zone Size: **12 inches**.
- Exclusion Zone: **8 inches** either side of the central line
- Special Terrain Zone: **4 Templates (Terrain (Mountain) and Saturation Zone)**

SCENARIO RULES

COMMON RULES

The following Common Mission Rules are used:

- Defensive Turret

CLASSIFIED OBJECTIVES

At the start of the game, after the Initiative Roll but before the Deployment Phase, both players choose 12 Cards from their Classified Deck (Standard Mode), shuffle them and discard the rest.

At the start of the Tactical Phase of each player's turn, that player draws three Current Mission Objective cards.

The Current Mission Objectives a player has currently on his hand are open Information.

Additional rules:

- Current Mission Objectives cannot be switched for Secure HVT.
- Any Current Mission Objective that is checked "at the end of the game" is instead checked at the end of the Player Turn.
- Any bonus of Current Mission Objectives, that earn additional Objective Points, are ignored.
- Sabotage: The piece of scenery, considered the target for this objective, is determined when this Classified Objective is chosen at the beginning of the game.

COUNTERMEASURES

Every time a player accomplishes a Current Mission Objective, they can choose one of the Current Mission Objectives on the opponent hand. That Current Mission Objective card is discarded.

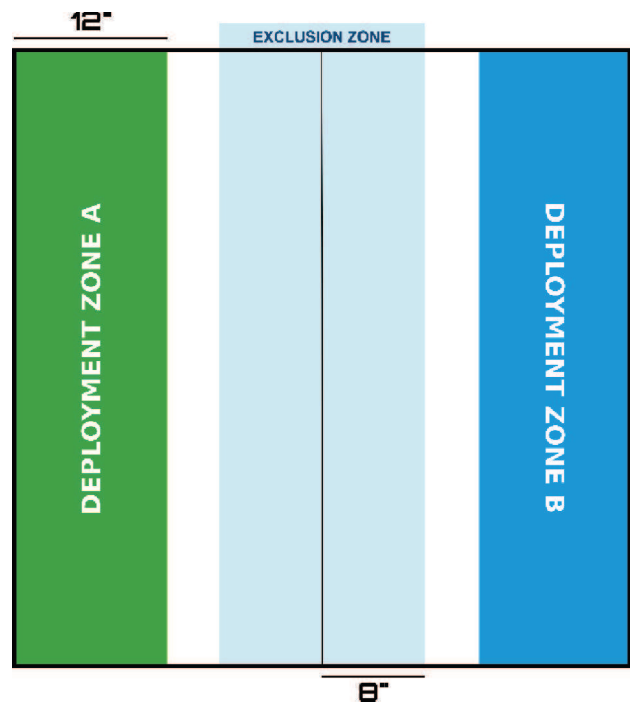
MULTIPLE HVTS

Each of the players will deploy three HVTs, following the usual rules for deploying HVTs. Each HVT may only be used to accomplish one Classified Objective - once a Classified Objective targeting an HVT has been completed, that HVT Model is removed from the game table.

END OF THE MISSION

This scenario will finish:

- At the end of the third Game Round.
- At the end of the current player turn, if the player starts their Active Turn in a Retreat! situation.



ACQUISITION

MISSION OBJECTIVES

MAIN OBJECTIVES

- At the end of your player turn, **have Activated both Communication Antennas** (1 OP / MAX 3 OP).
- At the end of your player turn, **Control the Tech-Coffin** (1 OP / MAX 3 OP).
- At the end of one of your player turns, **Control the Tech-Coffin with your Lieutenant** (1 OP / MAX 1 OP)

SECONDARY OBJECTIVES

- Complete a **Side Objective** (1 OP / MAX 3 OP).

DEPLOYMENT

Deployment has the following rules:

- Deployment Zone Size: **16 inches**.
- Exclusion Zone: **Communication Antenna and Tech-Coffin**

SCENARIO RULES

COMMON RULES

The following Common Mission Rules are used:

- Specialist Troops
- Specialist Bonus (Engineer / Hacker) [Activate Communication Antenna]
- Bike Recon

COMMUNICATION ANTENNAS

There are 2 Communication Antennas on the central line of the table. They are placed 12 inches from the table edges.

Each Communication Antenna must be represented by an Objective Token (Silhouette 5) or with a scenery piece of the same Silhouette Attribute.

ACTIVATE COMMUNICATION ANTENNA (SHORT SKILL)

LABELS

Attack

REQUIREMENTS

- Only Specialist Troops can declare this Skill.
- The Specialist Troop must be in Silhouette contact with a Communication Antenna.

EFFECTS

- Allows the Specialist Troop to make a Normal WIP Roll to Activate a Communication Antenna.
- If the roll is failed, this can be repeated as many times as necessary, each time spending the corresponding Short Skill and making the roll.

- An Activated Communication Antenna can be Activated again by the other player, applying the same procedure. In this situation, the Communication Antenna is no longer Activated by the adversary.
- Player A and Player B Tokens can be used to mark the Activated Communication Antenna. It is recommended each player uses a different kind of Tokens.

TECH-COFFIN

There is 1 Tech-Coffin placed in the center of the table.

The Tech-Coffin must be represented by an Objective Token (Silhouette 5) or with a scenery piece of the same Silhouette Attribute.

CONTROL THE TECH-COFFIN

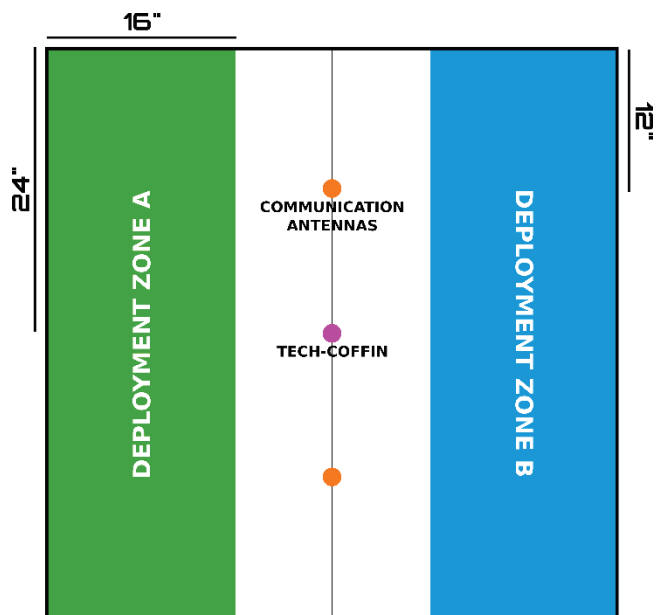
The Tech-Coffin is Controlled by a player as long as that player is:

- The only one with at least 1 Trooper (as a Model, not a Marker) in Silhouette contact with it.
- The Trooper is not in a Null State.

END OF THE MISSION

This scenario will finish:

- At the end of the third Game Round.
- At the end of the current player turn, if the player starts their Active Turn in a Retreat! situation.





CONNECTION CLOSED

CORVUS BELLI
INFINITY