



STRATEGENHAMMER VI

30.07.2022 MUNICH

CORVUS BELLI
INFINITY

Informationen

Turnier

- T3-Link [HIER](#)

Format

Für dieses Turnier wird das folgende Format gespielt:

- 3 Runden
- 2x200 Punkte / 2x4 SWC
- Angepasstes ITS 13
- Extra: Fireteam Duo

FIRETEAM DUO

Spieler nehmen an diesem Turnier in Teams von zwei Personen teil. Bei der Anmeldung über T3 müssen die Teilnehmer den gleichen Teamnamen angeben um Team zu bilden.

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 08:30 vorbeikommen um den noch aufbauen zu können. Für alle anderen bitte bis spätestens 09:00 Uhr da sein, damit wir pünktlich beginnen können.

Ablauf:

- (08:30 - Gelände aufbauen)
- 09:00 - Begrüßung und Organisatorisches
- 09:30 - Erste Runde (Coutermeasures)
- 12:15 - Mittagspause
- 13:00 - Zweite Runde (Safe Area)
- 15:45 - Dritte Runde (Acquisition)
- 18:30 - Siegerehrung

Für jede Runde stehen insgesamt 2:45 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 bayrische G2+ regeln. Bitte informiert euch hierzu vor dem Turnier [HIER](#).

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 ein Pick aus dem Preispool in der Reihenfolge der Platzierungen der Teams.

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 Freigetränk.

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

- Wir bitten um Verständnis, dass das Mitbringen von Speisen und Getränken generell untersagt ist.
- Getränke und Kaffee können vor Ort erworben werden.
- Zum Mittagessen kann in der Gaststätte am Veranstaltungsort gegessen werden. Hierzu wird während der ersten Runde eine Essensliste durchgegeben.

Veranstaltungsort

Das Turnier findet im Saal des Gasthauses Drei Rosen in der [Münchner Str. 5](#) (85221 Dachau) statt.

Parkplätze sind in der näheren Umgebung ausreichend kostenlos vorhanden.

Der Veranstaltungsort befindet sich 10 Minuten Fußweg vom Bahnhof Dachau entfernt.

Regeln

Allgemein

Für dieses Turnier sind im Folgenden einige wichtige Regelquellen aufgeführt:

- Regelbuch [HIER](#) / Regel Annex [HIER](#)
- Aktuelles FAQ [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 Eingangspunkt/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.

LONG SERVICE

Any Trooper whose Trooper Classification is listed as 'Character' also have the Trooper Classification of Veteran Troop.

SIDE OBJECTIVES

At the beginning of the game, before choosing their Army List, each team draws 6 Classified Objective cards. These are their side objectives for that game.

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

At the end of the team 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 Team 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.

EXTRAS

FIRETEAM DUO

TEAMS

Each team consists of two players. Both players can play the same Faction, but not the same Sectorial or both Vanilla.

In each tournament round both players play together at the same table against the opposing team. The models of each player count as belonging to the same army and as friendly to each other. All models of the opposing team count as enemy models.

ARMY LISTS

Each participant has to provide two army lists from one Faction/Sectorial with 200 points/4 SWC. The lists can only consist of one Combat Group and follow the normal restrictions (One Lieutenant, etc.)

After determining the pairings and table allocations, but before the Lieutenant roll, both team members choose one of their army lists to use during that game. These combined are the team army list.

The team army list consists of two Combat Groups with 400 Points / 8 SWC. The Combat Group composition cannot be changed during the game (Via Command Token, Strategos LVL2, etc.).

Private information of a team army list are open information for both team members.

Which part of the team army list belongs to which player is an open information.

MISCELLANEOUS

Lieutenant:

- After choosing the army lists for a matchup, the team members select which of the two Lieutenants is the real one for this matchup.
- The other Lieutenant model automatically loses its Lieutenant special skill.
- Loss of Lieutenant affects the whole team army list.
- When determining a new Lieutenant the normal rules apply. Chain of Command works as normal. The new Lieutenant can now be part of the other half of the team army list.

Deployment:

- Each team only places one HVT.
- Each team can only hold back one trooper, not one for each team member.

Command Token:

- Each team member possesses 2 private Command Tokens. These can only be used on trooper in their own Combat Group.
- Each team also possesses 2 team Command Tokens that can be used by both team members.
- Additional Command Tokens are private Command Tokens for the respective player.
- Strategic use of Command Tokens works as normal. Only one Command Token can be used for these.

Orders/ARO/Dice rolls:

- Orders are executed as normal in sequential order.
- Each team member can only use orders for their own Combat Group.
- Each team member can only declare AROs for their own trooper.
- Each team member makes the dice rolls for the troopers in their Combat Group.

Miscellaneous:

- The Player Turn is replaced with Team Turn within the rules.
- Retreat is determined for the team army list, so normally 100 points. In case of Retreat it affects both team members.
- Fireteam restrictions are the same for all team army lists:
 - Unlimited Fireteams DUO
 - Maximum 2 Fireteam HARIS
 - Maximum 1 Fireteam CORE

These restrictions apply for the team army lists, not for each Combat Group.

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.

CONFUSED DEPLOYMENT

Any Trooper using a Special Skill to deploy in the area, must make a PH-3 Roll. Special Skills, pieces of Equipment, or rules that apply any PH or WIP Roll to deploy must replace it with this roll. Any MOD applied to the Roll by a Special Skill, piece of Equipment, or rule will be added to this roll.

If the player fails the Roll, the Trooper will be deployed anywhere in their Deployment Zone. Additionally, after failing the Roll, the user loses the option to deploy in a Marker State or Hidden Deployment State and is always deployed as a Model. Any Deployable Weapons and Equipment deployed alongside them are removed from the game table.

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.

1: COUNTER-MEASURES

MISSION OBJECTIVES

MAIN OBJECTIVES

- **Accomplish a Current Mission Objective** (1 OP / MAX 7 OP).
- During a game round, **both team members accomplished at least 1 Current Mission Objective** (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**

SCENARIO RULES

COMMON RULES

No Common Mission Rules are used.

CLASSIFIED OBJECTIVES

At the start of the game, before choosing their Army List, both teams choose 12 Cards from their Classified Deck (Standard Mode), shuffle them and discard the rest.

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

The Current Mission Objectives a team has currently on their 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 Team 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 team 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

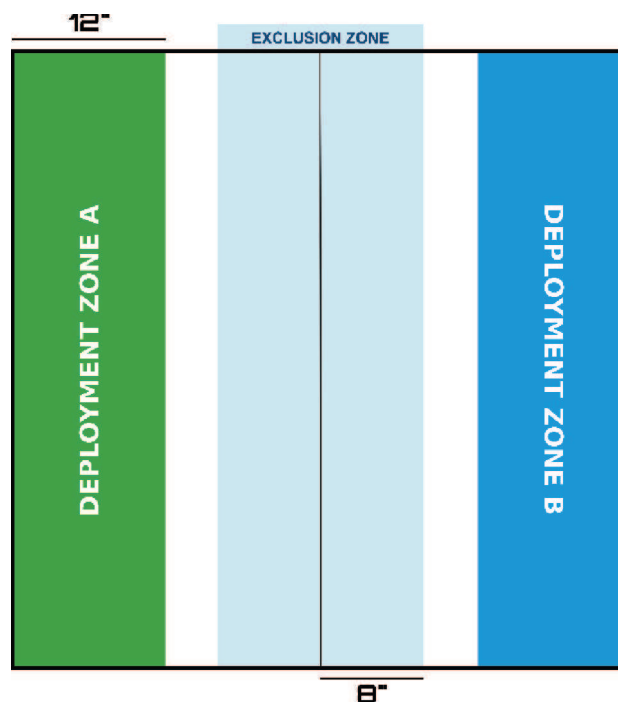
Each of the teams will deploy three HVTs, following the usual rules for deploying HVTs. Each HVT may only be used to accomplish one

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 team turn, if the team starts their Active Turn in a Retreat! situation.



2: SAFE AREA

MISSION OBJECTIVES

MAIN OBJECTIVES

- At the end of your team turn, **both team members dominate at least 1 different Quadrant each** (1 OP / MAX 3 OP).
- At the end of your team turn, **dominate at least 1 Safe Area** (1 OP / MAX 3 OP).
- At the end of your second or third team turn, **each team member dominates one of the two Safe Areas** (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**.
- Exclusion Zone: **Consoles**
- Confused Deployment: **Outside the own Deployment Zone**

SCENARIO RULES

COMMON RULES

The following Common Mission Rules are used:

- Shasvastii
- Baggage
- Specialist Troops
- Common Rules for Domination

QUADRANTS (ZO)

At the end of each team turn, but not before, the table is divided into four areas as seen on the map. The active team then checks how many Quadrants they are dominating and counts their Objective Points.

In this scenario each Quadrant is a Zone of Operations (ZO).

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.
- And they at the same time have more Victory Points in the area than the adversary.
- The players having the first team turn need at least 40 Victory points in a non-Null state inside the ZO during the first team turn.
- They Control the Console in that ZO.
- They follow the Common Rules for Domination.

SAFE AREAS

At the beginning of the game, after the Initiative Roll but before the Deployment Phase, each team designates one Quadrant as a Safe

Area. The team that choose Initiative has to pick first. The teams have to choose different Quadrants as Safe Areas.

At the end of each game round, the Safe Areas are moved one Quadrant clockwise.

CONSOLES

There are 4 Consoles, placed on the center of each Quadrant (See map below).

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

CONTROLLING THE CONSOLES

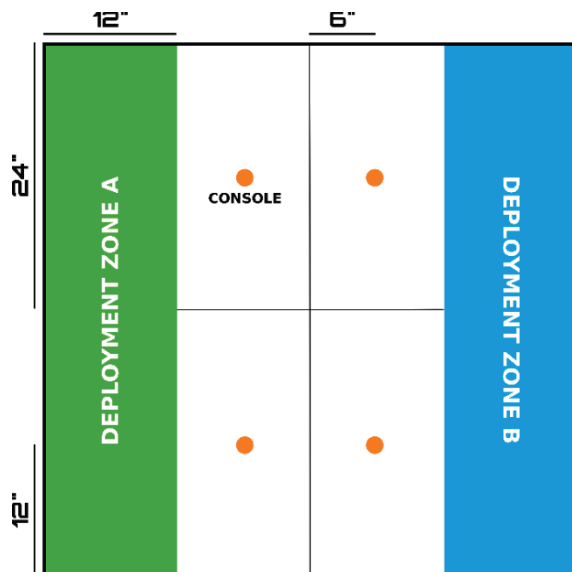
A Console is controlled by a player if:

- Have at least 1 Specialist Trooper (as a Model, not a Marker) in Silhouette contact with it.
- There cannot be an enemy Trooper in Silhouette contact with it.

END OF THE MISSION

This scenario will finish:

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



3: ACQUISITION

MISSION OBJECTIVES

MAIN OBJECTIVES

- At the end of your team turn, **each team member has Activated one Communication Antenna** (1 OP / MAX 3 OP).
- At the end of your team turn, **Control the Tech-Coffin** (1 OP / MAX 3 OP).
- At the end of one of your team turns, **Control the Tech-Coffin with at least one trooper from both team members** (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]

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 other players, applying the same procedure. In this situation, the Communication Antenna is no longer Activated by the previous player.
- Player 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

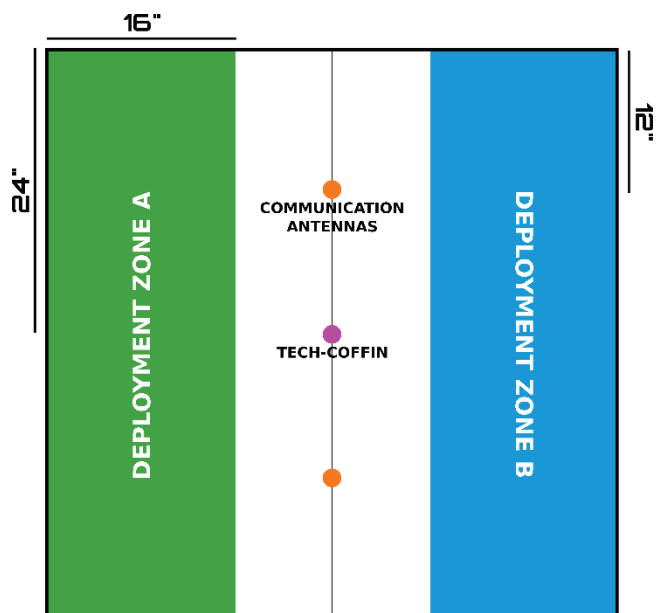
The Tech-Coffin is Controlled by a team as long as that team is:

- 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 team turn, if the player starts their Active Turn in a Retreat! situation.





CONNECTION CLOSED

CORVUS BELLI
INFINITY