



HARDCORE

In Hardcore 2015-Turnieren treten Spieler in einer Serie von WARMACHINE- und HORDES-Spielen unter knallharten Bedingungen gegeneinander an und messen ihr Geschick gegeneinander, um zu bestimmen, wer siegreich über die anderen hervorgeht. Irrwitzig kurze Zeitbegrenzungen, hohe Bemalvorraussetzungen und der Einsatz nur einer Armeeliste machen dieses Format ideal für erfahrene Spieler, die ihre Ausdauer und ihr Spielgeschick an die Grenzen treiben wollen. Mehrere Auszeichnungen verschaffen Spielern die Möglichkeit, nach dem Sieg zu greifen, selbst wenn sie nicht unbesiegt waren, wenn die Rauchschwaden sich auflösen.

Alle nachfolgenden Voraussetzungen müssen erfüllt sein, um ein offizielles WARMACHINE und HORDES Hardcore 2015-Event veranstalten zu dürfen. Alle Hardcore 2015-Turniere müssen im Vorfeld von Privateer Press abgesegnet werden, und nur diese Turniere erhalten die Hardcore 2015-Medaillen als Preisunterstützung.

TURNIERVORAUSSETZUNGEN

- Minimale Besucherzahl der Convention: 100
- Minimale Turnierteilnehmerzahl: 32
- Vorausscheidungen: Nicht erlaubt. Das Turnier muss allen Spielern offenstehen.
- Spielgröße/Format: 35 Punkte, 50 Punkte oder 75 Punkte Hardcore 2015
- Ausgelobte Preise: Hardcore Medaillen (\$50.00 USD). Diese müssen von Privateer Press erworben werden.

PFLICHTEN DER SPIELER

LOGISTIK

Spieler, die an einem Hardcore 2015-Event teilnehmen, müssen alle Modelle, Datenkarten, Würfel, Maßbänder, Marker und Schablonen mitbringen, die sie zum Spielen benötigen. Jeder Spieler muss Schablonen in der richtigen Größe auf dem Spielfeld platzieren können, um WIRK-Effekte und Gelände

darzustellen, die von seinen Modellen generiert werden. (Dies beinhaltet ausdrücklich nicht Effekte oder Gelände mit Radius DIS bzw. KTRL.) Es ist zwingend erforderlich, Tokens und Marker zu verwenden, die Effekte im Spiel darstellen, wie zum Beispiel Fokus und Wut sowie die Effekte von Zaubern und Fähigkeiten. Wenn ein Marker oder eine Schablone nicht vorhanden ist, ist der Effekt nicht vorhanden. Diese Marker müssen an das betroffene Modell auf dem Spielfeld angelegt werden. Dafür dürfen Spieler die WIRK-Schablonen und Effektmarker verwenden, die hier zu finden sind: <http://privateerpress.com/organized-play/armory>.

Es ist gestattet, die War Room-App während eines Hardcore 2015-Events zu verwenden. Sollte ein Spieler War Room benutzen, darf er Schaden auf den War Room-Karten anstatt auf den physischen Karten markieren und War Room anstelle der Bücher und Datenkarten als Regelreferenz für seine Modelle und Themenarmeen verwenden. Er ist aber dennoch immer dazu angehalten, die Werte seiner Modelle, deren Schadensstatus und alle weiteren relevanten Informationen mit seinem Gegner und dem Eventorganisator zu teilen, egal ob auch er War Room benutzt oder nicht. Sollte das Gerät, mit dem ein Spieler War Room betreibt, während eines Spiels ausfallen und eine Wiederherstellung der Daten nicht umgehend möglich sein, muss der entsprechende Spieler das Spiel aufgeben.

ARMEELISTEN

Spieler dürfen nur eine Armeeliste in Hardcore 2015-Events einsetzen. Sie müssen zwei ausgedruckte oder gut leserliche handgeschriebene Kopien ihrer Armeelisten mitbringen, die auch die Punktekosten enthalten müssen. Der Gesamtpunktwert jeder Armeeliste darf die Spielgröße des Events nicht überschreiten und darf nicht mehr als 2 Punkte unterhalb dieser Größe liegen (inklusive der Warjack- bzw. Warbeastpunkte). Eine 50 Punkte Hoher Exemplar Kreoss-Armee muss also zum Beispiel einen Punktwert von 55 bis 55 Punkten haben. Alle vom Spieler festzulegenden Verbindungen von Modellen (Angegliedert, Klient, 'Jackführer usw.) müssen auf der Liste kenntlich gemacht und dürfen zwischen den Spielen nicht mehr verändert werden.

Bei SR 2015 dürfen alle veröffentlichten Themenarmeen eingesetzt werden. Jeder, der eine Themenarmee einsetzt, muss die Themenarmee bei sich führen, damit der Eventorganisateur überprüfen kann, ob die Armeeliste den Regeln entspricht und damit sein Gegner sich über die Sonderregeln dieser Themenarmee informieren kann. Hiermit wird gestattet, die Themenarmee-Sektionen aus den WARMACHINE und HORDES Erweiterungsbüchern und aus den *No-Quarter*-Magazinen ausschließlich zum persönlichen und nicht kommerziellen Gebrauch zu vervielfältigen. Auf die in den Originalquellen niedergelegten Nutzungsbestimmungen sei ebenfalls erneut hingewiesen.

MODELLIERUNG UND BEMALUNG

Alle Modelle, die bei offiziellen Privateer Press Organized Play Events eingesetzt werden dürfen, müssen Privateer Press Miniaturen der WARMACHINE und HORDES Produktlinien sein. Alle Miniaturen, die nicht von Privateer Press stammen sowie nicht ordnungsgemäß zusammengebaut und solche, die auf einer nicht ordnungsgemäßen Basis stehen, sind nicht zugelassen.

Modelle, die zu dem Zeitpunkt, zu dem das Event stattfindet, noch nicht offiziell und allgemein veröffentlicht wurden, sind nicht zugelassen, es sei denn sie sind auf dem Event selbst verfügbar (z.B. auf einer Convention, die ein Turnier beinhaltet, wenn das Modell dort erhältlich ist). Die extremen Versionen von Miniaturen sind im Organized Play offiziell erlaubt.

Die in der nachfolgenden Tabelle aufgeführten Privateer Press Exklusivmodelle sind als legale Varianten der aufgeführten Standardminiaturen gestattet.

Privateer Press Exklusivmodell	Standardminiatur
Trollkin Kilt Lifter	Fennklingen der Trollsippe Fussvolk, das keine Angliederung ist
Druid Gone Wilder	Zirkel Orboros Druidenwildling Solo
Bombardier Bombshell	Khador Man-O-War Bombardenschützen Reckenmodell
Steelsoul Keg Protector	Konvergenz von Cyriss Stahlseelen-Protector Solo
Gorman di "Sea" Wulfe Volunteer Exclusive	Gorman di Wulfe Solo
Blighted Bather	Brutkessel
Gobber Drudge	Cephalyx Gedankenschinder & Gedankensklaven Fussvolk

Um ein Privateer Press Exklusivmodell zu verwenden, muss der Spieler die Datenkarte der Standardminiatur dabei haben, damit beide Spieler die Werte und Fähigkeiten der Miniatur vor Augen haben. Zusätzlich muss der Kommandant einer Einheit eindeutig erkennbar sein. Ein Spieler kann also zum Beispiel mehrere Modelle seiner Man-O-War Bombardenschützen-Einheit mit Bombardier Bombshell-Modellen ersetzen, inklusive des Anführers, so lange eindeutig erkennbar ist, welches Modell der Einheitenkommandant ist.

Alle Modelle müssen komplett bemalt und ihre Basen gestaltet sein. Das bedeutet, dass jedes Modell mit einer sinnvollen Menge an verschiedenen Farben bemalt sein muss. Einzelne Elemente der Miniatur müssen durch Farbe oder Schattierung erkennbar sein. Zum Beispiel muss Haut eine andere Farbe als die Haare oder Kleidung haben und Metall eine andere als Lederpartien. Basen müssen mit Sand oder Flock gestaltet oder auf andere Weise bearbeitet und bemalt sein.

Modelle, die diese Voraussetzung nicht erfüllen, dürfen nicht gespielt werden. Ob ein Modell fertig bemalt ist, darf der Organisateur entscheiden. Als generelle Regel gilt, wenn jemand sich darüber rechtfertigen muss, ob ein Modell fertig bemalt ist, ist es das wahrscheinlich nicht. Um für die Bemalpreise in Frage zu kommen, muss ein Spieler alle Modelle selbst bemalt haben.

UMBAUTEN VON MINIATUREN

Die Modelle der Spieler müssen unmissverständlich sein. Die folgenden Regeln müssen daher beachtet werden, wenn im Organized Play Umbauten eingesetzt werden. Diese Regeln haben nicht den Zweck, den Spieler in seinen Umbaukünsten einzuschränken, sondern sollen die Kreativität erhalten und nur da eingreifen, wo es innerhalb des Spiels zu Verwirrungen kommen könnte. Modelle dürfen nicht so umgebaut sein, dass irgendein Teil des Modells das geistige Eigentum einer anderen Partei darstellt. Modelle dürfen keine geschützten Logos, Symbole, ikonischen Elemente oder Ikonographien verwenden, die nicht Eigentum von Privateer Press sind. **Der Organisateur kann Ausnahmen von diesen Regeln erlauben und angemessene Umbauten erlauben.**

Ein Umbau muss in der Mehrheit aus Teilen von dem WARMACHINE oder HORDES Modell bestehen, auf dem die Regeln des Modells beruhen. Zum Beispiel muss ein Testament von Menoth-Modell mehrheitlich aus Teilen des Testaments von Menoth bestehen. Das Endergebnis eines Umbaus muss klar und eindeutig als das entsprechende Modell erkennbar sein, inklusive der Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die in den Regeln des Modells enthalten sind. Der Gegner muss vor dem Spiel auf alle Umbauten hingewiesen werden, um spätere Unklarheiten zu vermeiden.

Bei Kämpfermodellen ist das Umbauen oder Austauschen von Waffen gestattet, wenn die neue Waffe demselben Waffentyp angehört wie die alte (z.B. beim Tausch eines Schwerter gegen ein anderes). Dabei ist es wichtig, dass die Waffensonderregeln auf eindeutige Weise dargestellt werden. Zum Beispiel sollte eine Kettenwaffe auch als solche erkennbar sein und die Länge einer Waffe eindeutig auf die Waffeneigenschaft Verlängerte Nahkampfreichweite hinweisen.

Bei Warjacks und Warbeasts dürfen die Waffen nicht ausgetauscht werden. Die meisten 'Jacks und 'Beasts basieren auf dem gleichen Basismodell und sind auf dem Spieltisch oft nur durch ihre Bewaffnung eindeutig voneinander zu unterscheiden. Die Spieler sollten sich aber nicht davon abhalten lassen, ihre Warjacks und Warbeasts umzubauen, solange sie die Optik einer Waffe dabei erhalten. Die Modifikation der Waffen ist erlaubt, wenn das Endergebnis eindeutig die Waffe darstellt, die der Warjack oder das Warbeast normalerweise führen.

Modelle und Einheiten mit **Upgrade**-Blistern bilden eine Ausnahme von den zuvor erwähnten Umbauregeln. Gerade die Upgrade-Teile definieren eine vollkommen eigen-

ständige Kombination von Werten und Fähigkeiten. Daher müssen diese Teile klar und eindeutig an den Modellen oder der Einheit sichtbar bleiben, deren Upgrade-Datenkarte sie entsprechen. Zum Beispiel ist ein Höllenjack mit einer Klaue und einer Harpune nicht Malice. Das Modell muss den einzigartigen Kopf, die einzigartige Harpunenklinge und alle drei Seelen des Malice Upgrades besitzen, um auch Malice zu repräsentieren.

Zweitens kann ein fertiger Umbau mit Upgradeteilen auch nur als dieses Modell oder diese Einheit eingesetzt werden, von dem/der die Teile stammen. Zum Beispiel kann ein Warwolf-Umbau mit Teilen vom Ghetorix-Upgrade nicht als „Umbau“ für einen Warwolf Pirscher erhalten.

Drittens gilt noch für Einheiten- und Waffenangliederungen, dass sie immer die Datenkarte verwenden müssen, die ihrer Optik entspricht, selbst wenn die Basiseinheit den oben erläuterten Standardregeln für das Umbauen von Kämpfermodellen unterliegt. Zum Beispiel muss die Angliederung Black Dragon Offizier & Standarte auch die Datenkarte des Black Dragon Upgrades verwenden, wobei Eisenfang Offizier und Standartenträger ohne das Upgrade immer die Datenkarte des Eisenfang Offiziers und Standartenträgers verwenden. Eine Eisenfang-Pikeniere Einheit ohne die Einheitenangliederung darf aber die normale Eisenfang-Pikeniere Datenkarte verwenden, egal ob sie die Black Dragon Schilde trägt oder nicht (oder einen anderen nachvollziehbaren Umbau).

Alle Modelle müssen auf einer WARMACHINE/HORDES Basis der korrekten Größe stehen, aber aufwändige Basengestaltung ist erlaubt. Der Umfang der Basis ist bei der Gestaltung zu berücksichtigen. Es ist erlaubt, dass Details dieser Gestaltung die Basiskante überlappen, es wird aber die Basis selbst und nicht deren Gestaltungselemente für alle Messungen verwendet. Daher darf die Basiskante nicht durch Gestaltungselemente verdeckt werden, die ein ordentliches Messen ver- oder behindern.

SPORTSGEIST

Ein fairer und ehrlicher Umgang während des Spiels garantiert, dass alle Beteiligten Spaß haben. Daher sind Spieler dazu angehalten, die Spielregeln sauber zu befolgen und ihrem Gegner alle Fragen ehrlich zu beantworten, die vor oder während des Spiels entstehen. Dazu gehört auch, den jeweiligen Gegner an die Einhaltung dieser Standards zu erinnern.

Der Organisator kann nicht jedes Spiel beobachten. Deswegen ist es an dir, deinen Gegner darauf anzusprechen, wenn er sich nicht den Regeln gemäß verhält – zum Beispiel das Spiel verzögert, die Regeln dehnt oder sogar absichtlich betrügt. Weise ihn freundlich darauf hin, wie er zu einem fairen, ehrlichen und spaßigen Umgang zurückkehren kann. Sollte sich sein Verhalten nicht ändern oder ein Konflikt entstehen, rufe den Organisator und erkläre die Situation. Der Organisator hat **immer** das letzte Wort hinsichtlich aller Regelfragen und Diskussionen. Beide Spieler haben ungeachtet ihrer eigenen Meinung jede Entscheidung des Organisators zu akzeptieren.

Die Spieler müssen erwachsen, höflich und fair zu ihren Gegnern und dem Organisator sein. Sollte dies nicht der

Fall sein, resultiert das in einer sofortigen Disqualifikation. Der Organisator kann zudem einen Spieler für jeden Vorfall disqualifizieren, den er für unsportlich hält. Das beinhaltet, ohne darauf beschränkt zu sein: aggressives oder abfälliges Verhalten, Schikanieren, Schummeln, wiederholte andauernde Regeldiskussion, Spielverzögerungen oder andere unreife Verhaltensweisen. Disqualifizierte Spieler können keine Ehrungen oder Preise erringen und sind von der weiteren Teilnahme von diesem und ggf. weiteren Events des Veranstalters oder der Veranstaltung ausgeschlossen.

Manchmal kann es vorkommen, dass ein Spieler während eines Turniers ein Spiel aufgeben möchte. Wir empfehlen dies nicht, denn nach unserer Erfahrung besteht fast immer noch die Chance auf einen Sieg. Sollte sich jemand dennoch dazu entschließen, erhält der Gegner des Aufgebenden für die Turnierwertung einen Sieg, die halben aufgerundeten Kontrollpunkte für den Szenariosieg und zerstörte Armeepunkte basierend auf einem Attentats-Sieg entsprechend der aktuellen Spielsituation. Der aufgebende Spieler erhält eine Niederlage und keine Punkte in irgendeiner Kategorie. Ein Organisator kann einen Spieler disqualifizieren, dessen Spielaufgabe unsportlich war.

AUFGABEN DES EVENTORGANISATORS

ANZAHL DER TURNIERRUNDEN

Das Event wird so lange fortgesetzt, bis am Ende einer Runde ein Spieler mehr Turnierpunkte gesammelt hat als alle seine Gegner. Sobald ein klarer Gewinner feststeht, ist das Event zu Ende. Zusätzliche Matches werden nicht gespielt.

Alle Spieler treten gleichzeitig gegeneinander in zeitlich begrenzten Runden an, so dass jeder Spieler ein Spiel bestreitet. Die Anzahl der Spieler, die am Turnier teilnehmen, bestimmt dabei die Menge an Turnierrunden, die üblicherweise gespielt werden müssen, bis ein Gewinner feststeht.

Spieler	Runden
32	5 Runden Event
33 bis 64	6 Runden Event
65 bis 128	7 Runden Event

PAARUNGEN IN DER ERSTEN TURNIERRUNDE

Mische alle Turnierlaufzettel durcheinander. Ziehe die obersten zwei Zettel und lege sie an die Seite. Dies ist die erste Paarung. Ohne erneut zu mischen, ziehst du die nächsten zwei Zettel und hast die nächste Paarung. Wiederhole diesen Prozess, bis alle Spieler einen Gegner haben. Bei einer ungeraden Anzahl von Spielern, ziehe den nachfolgenden Absatz „Freilose und eine ungerade Anzahl von Spielern“ zu Rate. Nachdem die Paarungen erstellt wurden, notiere den Namen des Gegners auf dem Laufzettel jedes Spielers. Trage am Ende einer Runde die jeweils erzielten Turnierpunkte (1 für einen Sieg, 0 für eine Niederlage oder ein Unentschieden), Kontrollpunkte und zerstörten Armeepunkte für jeden Spieler ein.

WEITERE PAARUNGEN

Alle weiteren Paarungen basieren auf den erzielten Turnierpunkten und den Paarungen vorheriger Runden. Nachdem alle Spiele einer Runde absolviert wurden, sortiere die Laufzettel nach erzielten Turnierpunkten und mische die jeweiligen Stapel.

Ziehe den obersten Laufzettel vom Stapel mit den Spielern mit der höchsten Anzahl von Turnierpunkten und wähle anschließend den obersten Spieler vom selben Stapel als Gegner, gegen den der zuerst gezogene Spieler noch nicht gespielt hat. Nachdem du diese beiden Laufzettel an die Seite gelegt hast, wiederholst du den Vorgang. Wenn ein Stapel auf diese Weise abgearbeitet ist, machst du bei dem mit der nächst höheren Anzahl von Turnierpunkten weiter. Besitzt ein Stapel eine ungerade Anzahl von Laufzetteln, wird der letzte Spieler des höheren Stapels einem Spieler aus dem nachfolgenden Stapel zugeordnet. Eine solche Paarung sollte pro Spieler möglichst nur einmal pro Turnier vorkommen. Nachdem alle Paarungen erstellt wurden, werden wieder die Namen des jeweiligen Gegners auf den Laufzetteln vermerkt. Im späteren Verlauf kann es durchaus sein, dass mehrere Durchläufe notwendig werden, um zu verhindern, dass zwei Spieler mehr als einmal im Turnier aufeinandertreffen.

FREILOSE UND EINE UNGERADE ANZAHL VON SPIELERN

In Falle einer ungeraden Anzahl an Spielern wird ein Spieler ein Freilos erhalten. Der Spieler, der ein Freilos hat, spielt diese Runde nicht und bekommt 1 Turnierpunkt, die halbe aufgerundete Menge an Kontrollpunkten für einen Szenariosieg und die halbe Menge der Armeepunkte der Spielgröße des Turniers für dieses Match gutgeschrieben.

Zu Beginn eines Turniers ermittelt der Organisator zufällig, welcher Spieler das Freilos bekommt. Nach der ersten Runde bestimmt der Organisatoren aus allen Spielern mit der niedrigsten Anzahl von Turnierpunkten zufällig einen Spieler, der das Freilos erhält. Ein Spieler darf nicht mehr als einmal pro Event ein Freilos erhalten.

SPIELLÄNGE

Basis-Spiellänge, die Länge der Spielzüge und die Verlängerungszeit bemessen sich nach der Punktgröße des Events, wie folgende Tabelle zeigt.

Punktgröße des Events	Basis-Spiellänge in Minuten	Länge der Spielzüge in Minuten
35	70	5
50	100	7
75	120	12

Jede Turnierrunde in einem Hardcore-Event hat eine variable **Basis-Spiellänge**. Bevor ein Spiel beginnt, würfelt der Organisator einen W3 und multipliziert das Ergebnis mit 5. Das Ergebnis in Minuten ist die Variable. Danach würfelt er einen W6, um zu ermitteln, ob die Variable von der Basis-Spiellänge abgezogen (bei einem Ergebnis von 1-3) oder aufaddiert (bei einem Ergebnis von 4-6) wird. Das Ergebnis ist dann die tatsächliche Spiellänge der Turnierrunde. Der Organisator hält das Ergebnis dieses Wurfes und die verbleibende Restzeit der Turnierrunde geheim.

W6 Wurf	Tatsächliche Spiellänge der Turnierrunde
1-3	Ziehe die Variable von der Basis-Spiellänge ab
4-6	Addiere die Variable zur Basis-Spiellänge hinzu

Nachdem das Zeitlimit für die Turnierrunde abgelaufen ist, ruft der Organisator „**Würfel runter**“. Wenn ein Spieler zu diesem Zeitpunkt ein Modell bewegt, wird die Bewegung noch durchgeführt und die Runde und das Spiel enden. Wenn ein Spieler zu diesem Zeitpunkt einen Würfelwurf irgendeiner Art durchführt, wird dieser Wurf noch vollendet und dann enden Runde und Spiel. Ist dieser Wurf ein Angriffswurf, der sein Ziel direkt trifft, wird auch noch der Schadenswurf durchgeführt.

Nach dem „Würfel runter“-Kommando werden alle Effekte durchgeführt, die normalerweise am Ende einer Runde eintreten, wie z.B. das Entfernen von Modellen. Modelle, die noch nicht das Spiel betreten haben oder vom Tisch entfernt wurden, betreten das Spiel nicht mehr und zählen nicht als zerstört.

Würfel runter und ein erfolgreiches Attentat setzen sofort eine zusätzliche Überprüfung einer Szenariowertung in Gang, obwohl das Spiel bereits vorbei ist. Attentats-Siege haben dabei immer Vorrang vor einem Szenariosieg. Wenn das Spiel durch „Würfel runter“ beendet wird und kein eindeutiger Sieger feststeht, überprüfe anhand der „Siegbedingungen“ auf dem Szenariobogen, wie der Sieger zu ermitteln ist.

LÄNGE EINES SPIELZUGES

Es gibt keine Spielzugsverlängerungen bei Hardcore 2015-Events. Stattdessen gibt es **zeitlich begrenzte Spielzüge**, um sicher zu stellen, dass eine faire Spielumgebung entsteht. Die zur Verfügung stehende Zeit ist abhängig von der Punktgröße des Events. Die Zeit für einen Spieler beginnt nach der Abhandlung von anhaltenden Effekten zu laufen.

Wenn ein Spieler zum Zeitpunkt, zu dem seine Zeit für den Spielzug abgelaufen ist, ein Modell/eine Einheit bewegt, wird die Bewegung noch durchgeführt und sein Spielzug endet danach. Wenn ein Spieler zu diesem Zeitpunkt nach einer Bewegung einen Würfelwurf irgendeiner Art durchführt, wird dieser Wurf noch vollendet und dann endet der Spielzug. Ist dieser Wurf ein Angriffswurf, der sein Ziel direkt trifft, wird auch noch der Schadenswurf durchgeführt.

Wenn ein Spieler im Spielzug seines Gegners ein Modell bewegt, Würfel würfelt oder Zeit verbraucht, um eine Entscheidung zu treffen, darf der Spieler, dessen Spielzug gerade läuft, die Uhr anhalten, während sein Gegenüber diese Aktionen durchführt.

GELÄNDE

Gelände ist eines der Grundelemente von WARMACHINE und HORDES Spielen und sollte daher relativ ausgewogen auf dem Tisch platziert sein. Zudem sollte das platzierte Gelände den Spielern, der den Startwurf gewonnen hat, vor eine bedeutsame Wahl stellen. Wenn zum Beispiel die eine Seite des Tisches einen Wald, einen Hügel und eine lineare Hürde enthält, sollte die andere auch Gelände enthalten, das Verbergen, Deckung und Erhöhung gewährt, aber das Gelände darf in defensiver Hinsicht etwas vorteilhafter platziert sein.

Als Faustregel sollte ein durchschnittlicher Tisch fünf bis sieben Geländestücke enthalten, die groß genug sind, um zu große offene Flächen zu verhindern, ohne die Bewegung zu sehr einzuschränken. Auch die Größe von Geländestücken ist wichtig. Kein Stück sollte zu klein oder zu groß sein. Geländestücke, die eine Länge und Weite von jeweils 3 bis 6 Zoll haben, eignen sich hervorragend.

Geländestücke (inklusive derjenigen, die durch Themenarmeen gewährt werden) werden zum Zwecke des Aufbaus in die zwei Kategorien beschränkt und unbeschränkt unterteilt.

- **Unbeschränktes Gelände:** Wälder, Hügel, Schwieriges Gelände, Seichte Gewässer, Schützengräben und Wrackmarker
- **Beschränktes Gelände:** Hindernisse und lineare Hürden

Die Art, Anzahl und Platzierung des Geländes obliegt dem Organisator, er muss aber die folgenden Richtlinien beim Aufbau der Spieltische beachten. Diese Regeln gelten nur für Gelände, das vor dem Beginn des Spiels aufgebaut wird. Sie gelten nicht für Geländeschablonen, die von Modellen während des Spiels oder durch Vorteile von Themenarmeen platziert werden.

- Es sollte kein Gelände in den Aufstellungszonen platziert werden. Dies gilt nicht für die Aufstellungsbereiche für Vorgeschobenen Einsatz.
- Unbeschränkte Geländestücke müssen mindestens 2 Zoll Abstand voneinander haben. Allerdings dürfen Schützengräben in Kontakt mit anderen Schützengräben platziert werden.
- Beschränktes Gelände darf nicht in Zielgebieten oder innerhalb von 5 Zoll von Flaggen oder Missionszielen platziert werden, wenn sie in einem Szenario benötigt werden. Zusätzlich darf beschränktes Gelände nicht innerhalb von 5 Zoll von anderem beschränktem Gelände platziert werden.

Wenn ein Szenariogebietsmarker im Spiel verschoben wurde, wird die Uhr angehalten und der Marker zurück in Position gebracht. Wenn aufgrund eines falsch positionierten Markers Kontrollpunkte erzielt wurden, bleiben diese Punkte für die Wertung bestehen, selbst wenn der Fehler erst nachträglich entdeckt wird.

DAS SPIEL BEGINNEN

Beide Spieler würfeln für den Startwurf 1W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis entscheidet, ob er der erste oder zweite Spieler sein will. Der zweite Spieler wählt seine Aufstellungszone. Der erste Spieler stellt zuerst auf und hat den ersten Spielzug. Der Organisator kann die Spielfeldseiten für die Spieler festlegen, um bei der Aufstellung Zeit zu sparen.

BESTIMMEN DES SIEGERS

Am Ende des Events wird die Rangfolge der Spieler durch die erzielte Menge an Turnierpunkten bestimmt. Ein Spieler bekommt 1 Turnierpunkt für einen Sieg, 0 für eine Niederlage oder ein Unentschieden. Wenn zwei Spieler dieselbe Menge an Turniwpunkten erzielt haben, ist der mit mehr Attentatssiegen weiter vorn platziert. Wenn es auch bei den

Attentatssiegen einen Gleichstand gibt, ist der mit der höheren Menge an zerstörten feindlichen Armeepunkten weiter vorn platziert.

HARDCORE 2015 AUSZEICHNUNGEN

Vanquisher – Wenn ein Spieler am Ende einer Turnierrunde mehr Turnierpunkte errungen hat als alle anderen Spieler, gewinnt er die Vanquisher-Auszeichnung und ist der Sieger.

Mage Hunter – Ein Spieler, der ein Spiel durch einen Attentatssieg gewonnen hat, notiert die Summe aller feindlichen nicht-Warcaster/Warlock-Modelle, die er während des Spiels zerstört oder aus dem Spiel entfernt hat. Dies ist der Mage Hunter-Punktwert des Spielers für diese Runde. Modelle, die vom Gegner zerstört oder aus dem Spiel entfernt wurden, werden nicht mitgezählt. Am Ende des Events gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten Mage Hunter-Punktwert aus einer einzelnen Runden die Mage Hunter-Auszeichnung.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit dem zweitniedrigsten Mage Hunter-Punktwert einer Runde (oder der niedrigsten Rangfolge, falls nötig) die Auszeichnung. Wenn es auch dort ein Unentschieden gibt und die Spieler gegeneinander gespielt haben, gewinnt der Sieger dieses Spiels die Auszeichnung. Wenn sie noch nicht gegeneinander gespielt haben, müssen sie nun spielen und der Sieger erringt die Auszeichnung.

Executioner – Ermittle in jeder Turnierrunde anhand der nachfolgenden Regeln für jeden Spieler die Summe der zerstörten oder aus dem Spiel entfernten feindlichen Armeepunkte. Der Spieler, der im Turnier den höchsten Wert an zerstörten oder aus dem Spiel entfernten feindlichen Armeepunkten erreicht, gewinnt die Executioner-Auszeichnung. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit der höheren Menge an Attentatssiegen.

- Beim Berechnen des Wertes eines Modells wird der auf der Datenkarte des Modells/der Einheit verwendet, selbst wenn das Modell/die Einheit erst während des Spiels erschaffen wurde (z. B. Primäres Axiom Servitoren) oder von einer Punktermäßigung bei der Armeerstellung profitiert hat (z. B. vom Ruf der Wildnis Rang 4 Themenarmee-Bonus).
- Warcaster und Warlocks sind jeweils 5 Armeepunkte wert.
- Warjacks und Warbeasts haben einen Wert in Höhe des auf ihrer Datenkarte angegebenen Punktekostenwerts. Ignoriere Modelle, die abgeschaltet oder ungezügelt sind.
- Modelle und Einheiten haben einen Wert in Höhe des auf ihrer Datenkarte angegebenen Punktekostenwerts. Einheiten unter 50% ihrer Anzahl zu Beginn (aufgerundet) sind 50% der Armeepunkte wert (aufgerundet). Dabei werden alle Angliederungen berücksichtigt.
- Wenn eine Liste zwei oder mehr Multi-Modell Solos enthält, werden alle Verluste dem gleichen Solo zugerechnet, bis dieser komplett zerstört wurde.

Master Craftsman – Der Spieler mit der am schönsten bemalten Armee, bestimmt von unabhängigen Bemalungs-Schiedsrichtern, gewinnt die Master Craftsman-Auszeichnung.

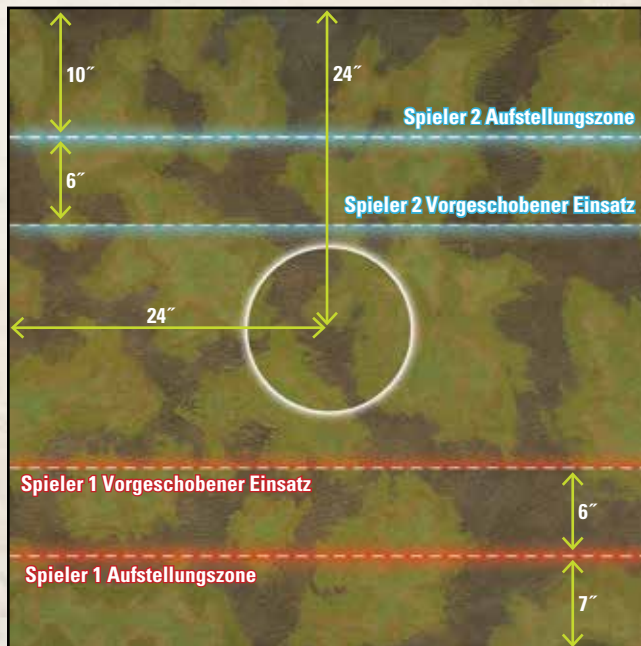


2015 SZENARIO: TODESKAMPF

SONDERREGELN

Markiere ein Zielgebiet (Kreis mit 12 Zoll Durchmesser) so, wie im Diagramm unten zu sehen ist. Ein Spieler darf während der Aktivierung seines Warcasters/Warlocks 14 Zoll von jeder Spielfeldkante ausmessen.

- Wenn sich am Ende des Spielzugs eines Spielers ein verbündeter Warcaster/Warlock komplett innerhalb von 14 Zoll zu einer Spielfeldseite befindet, erhält der Gegner einen Dominanz-Punkt. Dies gilt erst ab dem zweiten Spielzug des ersten Spielers.
- Wenn am Ende des Spielzugs eines Spielers dieser Spieler das Zielgebiet kontrolliert oder beherrscht, erhält er einen Dominanz-Punkt. Dies gilt ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers.
- Ein Spieler kontrolliert das Zielgebiet, wenn er ein oder mehrere eigene Modelle, die nicht unbeweglich, fliehend, ungezügelt oder abgeschaltet sind, im Zielgebiet besitzt, und sein Gegner dieses Zielgebiet nicht umkämpft. Die eigenen Modelle eines Spielers sind die in seiner Armeeliste aufgeführten und alle Modelle, die von Fähigkeiten dieser Modelle erschaffen wurden. Für Solos, Warjacks und Warbeasts gibt es darüber hinaus keine weiteren Vorschriften. Damit eine nicht-Warcaster/Warlock-Einheit ein Zielgebiet kontrollieren kann, muss sie noch 50% oder mehr von ihrer Anzahl zu Beginn des Spiels umfassen (aufrunden) und alle verbliebenen Modelle müssen sich innerhalb desselben Zielgebiets befinden.
- Ein Spieler beherrscht das Zielgebiet, wenn sich ein oder mehrere Warcaster/Warlock-Modelle darin befinden und kein Gegner es umkämpft. Wenn zwei oder mehrere Warcaster/Warlocks dasselbe Zielgebiet oder dieselbe Flagge beherrschen können, tut dies nur der Warcaster/Warlock des aktiven Spielers. Ein Spieler kann nicht im selben Spielzug das Zielgebiet kontrollieren und beherrschen.
- Ein Spieler muss mindestens ein Modell innerhalb des Zielgebiets kontrollieren, damit er um dieses Zielgebiet kämpft. Warcaster, Warlocks, abgeschaltete Warjacks, ungezügelte Warbeasts, fliehende Modelle oder solche außerhalb der Formation und eigene Modelle



Taktischer Tipp: Nur der aktive Spieler kann beherrschen, wenn mehrere Warcaster/Warlocks ein Zielgebiet beherrschen.

unter der Kontrolle eines Gegners können nicht um etwas kämpfen. Feindliche Missionsziele können sich nicht selbst umkämpfen.

- Wenn ein Spieler einen Dominanz-Punkt erzielt, erleiden feindliche Warcaster/Warlock(s) 5 Punkte magischen Schaden (☹), der nicht transferiert werden kann. Zusätzlich verlieren Warcaster/Warlocks für eine Runde Zäh, können nicht geheilt werden und es darf zudem kein Schaden von ihnen entfernt werden. Wenn der Dominanz-Punkt durch das Beherrschen der Zone erzielt wird, erhöhe den erlittenen Schaden um 2 Punkte.

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Spieler mit dem letzten im Spiel befindlichen Warcaster oder Warlock gewinnt das Spiel.

Wenn die Zeit abgelaufen ist bevor einer der Spieler durch einen Attentatsieg das Spiel für sich entscheiden hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Dominanz-Punkten das Spiel.

Gibt es bei den Dominanz-Punkten ein Unentschieden, addiere für jeden Spieler die Punktekosten von noch im Spiel befindlichen Modellen und Einheiten anhand der nachfolgenden Regeln. Der Spieler, der den höheren Wert an im Spiel verbliebenen Armeepunkten erreicht, gewinnt das Spiel.

Beim Berechnen des Wertes eines Modells wird der Wert auf der Datenkarte des Modells/der Einheit verwendet, selbst wenn das Modell/die Einheit erst während des Spiels erschaffen wurde (z. B. Primäres Axiom Servitoren) oder von einer Punktermäßigung bei der Armeeerstellung profitiert hat (z. B. vom Ruf der Wildnis Rang 4 Themenarmee-Bonus).

- Verdopple den Wert von nicht Warcaster/Warlock-Modellen und -Einheiten (aufgerundet) im Zielgebiet.
- Ignoriere Modelle ohne Punktekosten, abgeschaltete Warjacks, ungezügelte Warbeasts und fliehende Modelle.
- Warcaster und Warlocks sind ohne Rücksicht auf ihre Warjack- bzw. Warbeast-Bonuspunkte 5 Punkte wert. Wenn eine Warcaster- oder Warlock-Auswahl aus mehreren Miniaturen des Warcaster/Warlocks-Typs besteht, ist sie ebenfalls nur 5 Punkte wert, egal wie viele Modelle noch übrig sind.
- Warjacks und Warbeasts steuern den Armeepunktekostenwert des Modells bei.
- nicht-Warcaster/Warlock-Einheiten und -Einheitenangliederungen sind den Armeepunktekostenwert der Einheit wert. Einheiten, die zum Zeitpunkt der Punktermittlung aufgerundet weniger als 50% ihrer Anzahl zu Beginn des Spiels besitzen, werden dabei ignoriert. Alle verbliebenen Modelle der Einheit müssen sich im für die Kontrollpunkteermittlung relevanten Gebiet befinden, damit der Wert verdoppelt wird. Modelle, die eine Angliederung sind, addieren ihren Punktekostenwert zum Wert der Einheit und ihre Anzahl zur Einheit, um zu ermitteln, ob sie über 50% Sollstärke liegt. Zum Beispiel benötigt eine Einheit Langflintenschützen mindestens 5 Modelle, um 10 Punkte wert zu sein und 12 Langflintenschützen (inklusive ihrer Einheitenangliederung) benötigen mindestens 6 Modelle, um 12 Punkte wert zu sein.
- Solos haben einen Wert in Höhe ihres Armeepunktekostenwerts des Modells. Multi-Modell-Solos, die zum Zeitpunkt der Punktermittlung aufgerundet weniger als 50% ihrer Anzahl zu Beginn des Spiels besitzen, werden dabei ignoriert. Alle verbliebenen Solo-Modelle müssen sich im für die Kontrollpunkteermittlung relevanten Gebiet befinden, damit der Wert verdoppelt wird. Zum Beispiel müssten 3 von 5 Trollwelpen in diesem Gebiet befinden.

