

NOVIZENLIGA



Die Novizen-Liga für WARMACHINE und HORDES ist die offizielle Einsteigerliga von Privateer Press. Diese Liga wurde entworfen, um neue Spieler dazu zu ermutigen, das Spiel mit der Battlebox ihrer gewählten Fraktion zu erlernen und dann ihre Sammlung über einen Zeitraum von 6 Wochen Schritt für Schritt auszubauen. Die Novizen-Liga belohnt sowohl die Siege eines Spielers innerhalb des Spiels als auch sein Können mit dem Pinsel. Tatsächlich können eifrige Hobbyisten an der Liga teilnehmen und sich allein für den Zusammenbau und das Bemalen ihrer Modelle Punkte verdienen!

Im Laufe von sechs Wochen wetteifern die Spieler um Preise, indem sie sich Ligapunkte verdienen. Es gibt drei Arten von Ligapunkten: Spielpunkte, Hobbypunkte und Novizenpunkte. Spielpunkte erhält man, indem man unter Verwendung der Ligaregeln der jeweiligen Woche Spiele gegen andere Liga-Teilnehmer absolviert. Hobbypunkte erhält man für das Bemalen seiner Modelle. Novizenpunkte sind die Summe aus Spielpunkten und Hobbypunkten.

Jede Woche erscheinen Regeln, die die Größe und allgemeine Zusammenstellung der Armeen der Spieler einschränken. Dies hilft dabei, eine Atmosphäre zu schaffen, die auch jenen Spielern Spaß macht, die etwas mehr Zeit für das Erlernen der Regeln benötigen.

PREISE

Preisafnähler werden für die erste Teilnahme, die anhaltende Teilnahme und in Form von Siegertrophäen vergeben. Es gibt vier Rangabzeichen-Aufnähler, die alle teilnehmenden Spieler der Liga erhalten können. Es gibt drei Siegertrophäen-Aufnähler, die ein Spieler erhalten kann, wenn er sich für sie qualifiziert.

SIEGERTROPHÄEN (jeweils einer pro Liga)

- Zerstörer-Trophäe (Schädel): Für die meisten Spielpunkte
- Schöpfer-Trophäe (Flagge): Für die meisten Hobbypunkte
- Novizen-Trophäe (Krone): Für die meisten Novizenpunkte

RANGABZEICHENTROPHÄEN (verfügbar für alle Spieler)

- Rang 1: Ligateilnahme
- Rang 2: 10 Novizenpunkte
- Rang 3: 20 Novizenpunkte
- Rang 4: 30 Novizenpunkte

AUFBAU DER TROPHÄEN-AUFNÄHER

Die vergebenen Rangabzeichen-Aufnäher sind modular. Alle Spieler beginnen mit dem zentralen Rang-1-Aufnäher und können sich zusätzliche Chevrons bis hin zu Rang 4 verdienen. Jeder Abzeichen-Aufnäher wird der Reihe nach unter dem vorherigen angebracht. Etwaige Siegetrophäen, die ein Spieler gewinnt, werden über seinem verdienten Rang angebracht, wie im Folgenden beschrieben.

- Siegetrophäe(n)
- Kernstück (Rang 1)
- Chevron (Rang 2)
- Chevron (Rang 3)
- Chevron (Rang 4)

PUNKTEVERGABE

Spieler verdienen sich Spielpunkte, indem sie Spiele des Ligaformats spielen. Siege sind je 3 Punkte wert. Niederlagen und Unentschieden sind je 2 Punkte wert.

Spieler verdienen sich Hobbypunkte, wenn sie Modelle der Fraktion bemalen, die sie in der Liga spielen. Diese Modelle müssen nicht zwangsläufig bei einem Ligaspiel eingesetzt werden. Damit ein bemaltes Modell Punkte einbringen kann, muss es den Richtlinien entsprechen, die im Abschnitt „Bemalanforderungen“ aufgeführt sind. Hobbypunkte werden nur für Modelle vergeben, die im Verlauf dieser Liga bemalt wurden. Modelle, die vor Beginn der Liga bemalt wurden, zählen nicht. Haltet euch an die folgende Liste, um zu ermitteln, wie viele Hobbypunkte das jeweilige Modell/ die jeweilige Einheit wert ist.

- Warcaster, Warlocks, Warjacks, Warbeasts und Solos: 3 Punkte für Modelle auf großen Basen, 2 Punkte für Modelle auf mittleren Basen und 1 Punkt für Modelle auf kleinen Basen.
- Kampfmaschinen: 5 Punkte
- Kolosse: 7 Punkte
- Einheiten aus 2 Modellen: 2 Punkte
- Einheiten aus 3 oder mehr Modellen: 3 Punkte
- Einheiten aus 7 oder mehr Modellen: 4 Punkte
- Einheiten, die ausschließlich aus Modellen auf mittleren Basen bestehen: 1 zusätzlicher Punkt
- Einheiten, die ausschließlich aus Modellen auf großen Basen bestehen: 2 zusätzliche Punkte

Eine Einheit kann Punkte einbringen, sobald sie in ihrer Mindestgröße fertiggestellt wurde. Falls der Spieler die Einheit später vergrößert und auch die übrigen Modelle bemalt, erhält er Hobbypunkte in Höhe der Differenz zwischen den Hobbypunkten für die volle Einheitengröße und die Mindesteinheitengröße.

Beispiel: Daniel bemalt sechs Fahrende Exemplar-Ritter und erhält somit 3 Hobbypunkte für die Mindesteinheitengröße. Im Laufe der Liga fügt Daniel vier weitere Fahrende Exemplar-Ritter und die Einheitenangliederung hinzu, die er ebenfalls bemalt. Dafür erhält er 1 weiteren Hobbypunkt.

Solos, Warcaster und Warlocks, die sich aus mehreren Miniaturen zusammensetzen, erhalten Hobbypunkte in Abhängigkeit der Basisgröße jedes einzelnen Modells: 3 Punkte für ein Modell auf großer Basis, 2 Punkte für ein Modell auf mittlerer Basis, 1 Punkt für ein Modell auf kleiner Basis.

Beispiel: Der Hexenzirkel von Garlghast ist vollständig bemalt 5 Hobbypunkte wert: 1 Punkt für jede der drei Hexen auf kleiner Basis und 2 Punkte für den Egregore auf mittlerer Basis. Der Dragoner Fenris ist vollständig bemalt 4 Hobbypunkte wert: 3 für das Modell auf großer Basis und 1 Punkt für das Modell auf kleiner Basis.

GLEICHSTAND

Sollten zwei Spieler dieselbe Anzahl Hobbypunkte besitzen, gewinnt der Spieler mit den meisten Spielpunkten die Schöpfer-Trophäe.

Sollten zwei Spieler dieselbe Anzahl Spielpunkte besitzen, gewinnt der Spieler mit den meisten Hobbypunkten die Zerstörer-Trophäe.

Sollten zwei Spieler dieselbe Anzahl Novizenpunkte besitzen, gewinnt der Spieler mit der geringsten Differenz zwischen seinen Gesamthobbypunkten und seinen Gesamtspielpunkten die Novizen-Trophäe.

Sollten diese Stechenmaßnahmen wiederum zu einem Gleichstand führen, gewinnt der Spieler die jeweilige Trophäe, der das letzte Spiel zwischen den beiden Spielern, zwischen denen Gleichstand herrscht, gewonnen hat. Sollten diese beiden Spieler im Laufe der Liga noch nicht gegeneinander gespielt haben, tun sie dies jetzt, um den Sieger der Trophäe zu ermitteln, und zwar unter Verwendung der Ligaregeln für Woche 6.

LIGA-SPIELPLAN

Ein Spieler kann während der Liga so viele Modelle bemalen, wie er möchte, aber nur Modelle der Fraktion, mit der sich der Spieler ursprünglich für die Liga angemeldet hat, sind Hobbypunkte wert. Ein Spieler kann während der Liga so viele Spiele absolvieren, wie er möchte, aber er erhält keine Spielpunkte für ein Spiel gegen einen Gegner, gegen den er bereits im unmittelbaren letzten Spiel vor dem aktuellen Spiel angetreten ist.

Beispiel: Michael spielt gegen Henry und erhält 3 Spielpunkte für seinen Sieg. Bevor Michael nicht zumindest einmal gegen einen anderen Spieler angetreten ist, kann er keine weiteren Spielpunkte durch Spiele gegen Henry gewinnen. Würde Michael die ganze Liga über nur mit Henry und Kai spielen und gegen die beiden abwechselnd antreten, würde er für alle seine Spiele Punkte bekommen.

In den Wochen 1 bis 5 muss sich ein Spieler an den Inhalt seiner Battlegroup-Box halten, wenn er seine Armeeliste zusammenstellt. In Woche 4 kann ein Spieler den Warcaster oder Warlock gegen einen anderen Warcaster oder Warlock derselben Fraktion austauschen. Die Spiele dieses Spielers in den Wochen 4 und 5 müssen entweder mit dem neuen Warcaster / Warlock oder dem ursprünglichen Warcaster / Warlock absolviert werden. In Woche 6 gibt es keine Einschränkungen und ein Spieler kann die ganze Woche über seinen Warcaster / Warlock von Spiel zu Spiel wechseln.

Nach Maßgabe des Eventorganisations können der Spielplan und/oder die Szenarien jeder Woche nach Belieben an die Bedürfnisse der Spielercommunity angepasst werden.

Spiele der Novizen-Liga folgen dem folgenden Spielplan:

Woche	Armeezusammenstellung	Szenario
1	Nur Inhalt der Battlegroup-Box	Berstendes Metall/Klauen und Zähne
2	15 Punkte: Inhalt der Battlegroup-Box erforderlich	Feld des Schlachtens oder Niemandsland
3	15 Punkte: Inhalt der Battlegroup-Box erforderlich	Feld des Schlachtens oder Niemandsland
4	25 Punkte: Inhalt der Battlegroup-Box erforderlich, 'Caster/'Lock-Wechsel erlaubt	Feld des Schlachtens oder Niemandsland
5	35 Punkte: Inhalt der Battlegroup-Box erforderlich, 'Caster/'Lock-Wechsel erlaubt	Feld des Schlachtens oder Niemandsland
6	35 Punkte: Keine Einschränkungen	Feld des Schlachtens oder Niemandsland

ALTERNATIVE BATTLEGROUP-SETS

Zum aktuellen Zeitpunkt gibt es noch nicht für alle Fraktionen eine als einzelne Box erhältliche Kampfgruppe. Auch bieten die WARMACHINE Two-Player Battle Box und die HORDES Two-Player Battle Box eine alternative Kampfgruppe für das Protektorat von Menoth und den Zirkel Orboros. Um mehr Optionen jenseits der Battlegroup-Box zu schaffen, verfügt jede Fraktion über wenigstens eine alternative Kampfgruppe, mit der man die Liga beginnen kann. Ein Spieler kann ein beliebiges der hier aufgeführten Kampfgruppensets für seine gewählte Fraktion, seinen Söldnerkontrakt oder sein Lakaienbündnis benutzen.

Neue Spieler, die WARMACHINE und HORDES mit Söldnern oder Lakaien erlernen wollen, sollten wissen, dass diese Fraktionen nicht über dieselbe breite Auswahl verfügen wie andere Fraktionen. Ein Spieler, der sich dazu entschließt, während der Liga Söldner oder Lakaien zu spielen, muss die gesamte Liga über denselben Kontrakt/dasselbe Bündnis spielen.

WARMACHINE



CYGNAR

Alternative 1

- Leutnant Allister Caine
- Verteidiger
- Hammerschmied

Alternative 2

- Kommandeur-Adept Nemo
- Zenturio
- Verteidiger



PROTEKTORAT VON MENOETH

Alternative 1

- Feora, Priesterin der Flamme
- Derwisch
- Büßer
- Guardian

Alternative 2

- Erhabener Scrutator Severius
- Abrechner
- Templer

Alternative Two-Player Battle Box

- Erhabener Exemplar Kreoss
- Bezwinger
- Kreuzritter
- Büßer



KHADOR

Alternative 1

- Orsus Zoktavor, der Schlächter von Khardov
- Vernichter
- Kodiak

Alternative 2

- Kommandant Strakhov
- Marodeur
- Spriggan



CRYX

Alternative 1

- Eisenlich Asphyxious
- Todesreißer
- Nachtschrat
- Leviathan

Alternative 2

- Piratenkönigin Skarre
- Entweiher
- Leviathan



VERGELTUNG VON SCYRAH

Alternative 1

- Arkanistenfürst Ossyan
- Todesfee
- Sphinx

Alternative 2

- Ravyn, Ewiges Licht
- Daemon
- Mantikor



SÖLDNER

Vier-Sterne-Syndikat, Option 1

- Magnus der Verräter
- Verstümmler
- Renegat
- Klaue

Vier-Sterne-Syndikat, Option 2;

Brandschmiede-Komitee, Option 1;

Adelsbund, Option 1

- Gorten Grundback
- Ghordson-Driller
- Grundback-Kanonier x3

Vier-Sterne-Syndikat, Option 3;

Adelsbund, Option 2;

Talion-Charta

- Kapitän Bartolo Montador
- Schiffskanonier
- Freibeuter
- Bukanier

Vier-Sterne-Syndikat, Option 4;

Adelsbund, Option 3;

- Hauptmann Damiano
- Muli
- Vagabund

Puppenspieler

- Exulon Thexus
- Unterdrücker
- Brecher



KONVERGENZ VON CYRISS

Alternative

- Aurora, Numen der Aerogenese
- Assimilator
- Monitor

HORDES



TROLLBLÜTIGE

Alternative 1

- Hoarluk Doomshaper, Schamane der Knorren
- Flammentroll
- Sturmtroll
- Düstertroll-Knochenbrecher

Alternative 2

- Grim Angus
- Düstertroll-Sturmläufer
- Düstertroll-Bomber



ZIRKEL ORBOROS

Alternative 1

- Baldur der Steinspalter
- Hainbehüter
- Hainbewahrer

Alternative 2

- Krueger der Sturmzorn
- Reinblütiger Warpwolf
- Schattenhornsatyr

Alternative Two-Player Battle Box

- Kaya die Wildgeborene
- Wilder Warpwolf
- Argus
- Winter-Argus



SKORNE

Alternative 1

- Tyrann Xerxis
- Basilisk-Drake
- Basilisk-Krea
- Titanen-Kanonier

Alternative 2

- Meisterasket Naresh
- Titanen-Gladiator
- Titanen-Wächter



EVERBLIGHTS LEGION

Alternative 1

- Thagrosh, Everblights Prophet
- Ravagore
- Nephilim-Soldat
- Schwingenreißer

Alternative 2

- Vayl, Everblights Jünger
- Neraph
- Scythean



LAKAIEN

Dornenfall-Allianz

- Fürst Carver
- Kriegseber
- Kanonenkeiler x2

Alternative Dornenfall-Allianz

- Dr. Arkadius
- Kriegseber x2

Blindwasser-Kongregation

- Barnabas der Blutige
- Schwarzschrumpengreifer
- Eisenrückenspeier

Alternative Blindwasser-Kongregation

- Maelok der Furchtverbundene
- Sumpfschrecken
- Eisenrückenspeier x2

BEMALANFORDERUNGEN

BEMALUNG

Damit ein Modell Hobbypunkte erhalten kann, muss es grundiert worden sein, eine Grundfarbschicht erhalten haben und mit einer angemessenen Auswahl an Farben bemalt worden sein. Die einzelnen Elemente der Miniatur müssen sich farblich oder aufgrund von Schattierung voneinander absetzen. Zum Beispiel muss Haut eine andere Farbe besitzen als Haare oder Kleidung; Metall sollte eine andere Farbe besitzen als Leder.

MODELLBAU- UND BEMALRICHTLINIEN VON PRIVATEER PRESS

Alle Modelle, die bei Organized-Play-Events von Privateer Press eingesetzt werden, müssen WARMACHINE- und HORDES-Modelle von Privateer Press sein. Die Miniaturen müssen vollständig zusammgebaut und mit den passenden Basisgrößen versehen sein, für die sie entworfen wurden. Nicht-Privateer-Press-Modelle, nicht zusammgebaute Modelle und Modelle auf unangemessenen Basen sind nicht erlaubt.

Modelle, die zum Zeitpunkt der Veranstaltung noch nicht veröffentlicht wurden, sind nicht erlaubt. Die „Extreme“-Versionen von Modellen sind beim Organized Play erlaubt.

Privateer Press möchte Spieler dazu ermutigen, eine vollständig bemalte Streitmacht aufzustellen. Spiele mit bemalten Armeen sind allgemein interessanter anzusehen und bereichern die Erfahrung für alle Beteiligten.

REGELN FÜR UMBAUTEN

Mit einer einzigartig individualisierten und bemalten Streitmacht zu spielen, ist einer der befriedigendsten Aspekte des Hobbys. Ganz entsprechend den Grundsätzen der Fairness und Offenheit wird von den Spielern erwartet, dass ihre Darstellung der Modelle unmissverständlich ist. Die folgenden Regeln müs-

sen bei der Verwendung von umgebauten Modellen beachtet werden. Diese Regeln schränken die Modellbaumöglichkeiten eines Spielers nicht ein, sondern fördern vielmehr die Kreativität, ohne dass während des Spiels Verwirrung entsteht. Eventorganisatoren ist es vorbehalten, diese Regeln nach vernünftiger Kommunikation abzuändern.

DIE MINIATUR

Ein umgebautes Modell muss die Mehrzahl aller Einzelteile des WARMACHINE- oder HORDES-Modells enthalten, für das die Regeln geschrieben wurden. Das Ergebnis des Umbaus muss eindeutig als die jeweilige Miniatur erkennbar sein und ihre Waffen und Ausrüstung wie in den Regeln angegeben darstellen.

Beispiel: Ein Umbau des Testaments von Menoth muss zum größten Teil aus den Bauteilen des Modells des Testaments von Menoth bestehen.

Vor dem Spiel muss dein Mitspieler eindeutig auf jedweden Umbau hingewiesen werden, um Verwechslungen zu vermeiden.

WAFFENTAUSCH

Bei Kämpfermodellen ist ein Waffentausch möglich, sofern die neue Waffe vom selben Typ wie die ersetzte Waffe ist (zum Beispiel wenn ein Schwert durch ein anderes ersetzt wird). Alle regelrelevanten Elemente einer Waffe müssen erhalten bleiben, um Verwirrung zu vermeiden.

Beispiel: Eine Waffe mit der Regel Kettenwaffe muss auch wie eine kettenartige Waffe modelliert werden und die Länge einer Waffe muss bei Umbauten von Waffen mit Verlängerter Nahkampfreichweite berücksichtigt werden.

Waffen an Warjack- und Warbeast-Modellen können nicht getauscht werden. Da viele Jacks dasselbe Chassis oder denselben Torso verwenden, ist die Bewaffnung das größte Unterscheidungsmerkmal des Modells, wenn es von der anderen Seite des Spielfelds betrachtet wird. Wir ermutigen Spieler dennoch dazu, Warjacks und Warbeasts umzubauen, solange die Ästhetik der Waffen beibehalten wird. Der Umbau von Waffen ist ebenso erlaubt, sofern das Ergebnis einwandfrei als die beabsichtigte Waffe des Warjacks oder Warbeasts erkennbar bleibt.

BASENGESTALTUNG

Miniaturen müssen auf den zu ihnen passenden WARMACHINE- und HORDES-Basen stehen, aber Spieler können diesen Szenieriedetails hinzufügen. Der Basenrand muss dabei stets beachtet werden, da die Basis selbst für alle Arten von Messungen verwendet wird. Auch wenn gestalterische Elemente über den Rand der Basis hinausgehen können, muss ein genügend großer Anteil des Randes sichtbar bleiben, damit präzise Messungen nicht erschwert oder unmöglich gemacht werden.

