MASTERS

In Masters 2015 Turnieren treten Spieler gegeneinander an, um zu beweisen, dass sie die Meister ihrer WARMACHINE- oder HORDES-Fraktion sind. In diesem Format streiten die Spieler in einer Serie von Spielen mit mehreren Armeelisten ihrer Fraktion in maximal 8 sorgfältig ausgewählten Szenarien gegeneinander an. Diese Szenarien sind die Arena, in der die Spieler ihr Wissen, ihr Talent, ihre Fähigkeiten und ihre Anspassungsfähigkeit auf die Probe stellen. Das Masters-Format ist ideal für Conventions mit Gruppen von 32 oder mehr Spielern.

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

Masters Turniervorausetzungen

- Minimale Besucherzahl der Convention (USA): 1000 insgesamt oder 100 WARMACHINE/HORDES-Spieler
- Minimale Besucherzahl der Convention (international): 500 insgesamt oder 50 WARMACHINE/HORDES-Spieler
- Minimale Turnierteilnehmerzahl: 32*
- Vorausscheidungen: sind nicht erforderlich, müssen aber auf demselben Event/derselben Convention stattfinden
- Spielgröße/Format: 35 Punkte, 50 Punkte oder 75 Punkte Masters 2015
- Ausgelobte Preise: Masters Trophäe ($100.00 USD). Diese müssen von Privateer Press erworben werden.

*Wenn das Teilnehmerfeld eines Masters-Turniers mit Hilfe von Vorausscheidungen besetzt wird, müssen an diesen Vorausscheidungen mindestens 32 verschiedene Spieler teilgenommen haben. Es ist z.B. erlaubt, zwei Masters Vorausscheidungen mit je 16 Spielern abzuhalten und ein Masters Finalturnier mit jeweils 8 Spielern aus jeder Vorausscheidung.

PFLICHTEN DER SPIELER

LOGISTIK

Spieler, die an einem Masters 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 Masters 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

Masters 2015-Events erfordern zwei Listen und jede davon muss mindestens einmal im Turnier gespielt werden. Die Spieler müssen zwei ausgedruckte oder gut leserliche handgeschriebene Kopien ihrer Armeelisten mitbringen, die auch die Punktekosten enthalten müssen. Der Gesamtpunktewert 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 Kaelyssa-Armee muss also zum Beispiel einen Punktewert von 55 bis 57 Punkten haben.

Die Listen müssen unterschiedliche Warcaster/Warlocks derselben Fraktion verwenden. Söldner-Spieler dürfen verschiedene Kontrakte und Themenarmeen für ihre Listen verwenden. Lakaien-Spieler dürfen verschiedene Bündnisse und Themenarmeen für ihre Listen verwenden. Ein Spieler darf dieselbe Version eines Charakters mit FM:C nur in einer seiner Listen einsetzen. Die originale und epische(n) Variante(n) eines Charakters zählen in diesem Sinn nicht als dieselbe Version des Charakters. 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 Masters 2015 dürfen alle veröffentlichten Themenarmeen eingesetzt werden. Jeder, der eine Themenarmee einsetzt, muss die Themenarmee bei sich führen, damit der Eventorganisator 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.

AKTIVER DIENST

Masters 2015 führt das Konzept des **Aktiven Dienstes** ein, eine Liste von vier Warcastern/Warlocks von jeder Fraktion, deren Armeen im Moment an den Frontlinien um das Schicksal West-Immorens kämpfen. Spieler, die während des Armeeaufbaus einen Warcaster/Warlock aus der Liste des aktiven Dienstes wählen, erhalten den Vorkämpfer-Vorteil (siehe unten). Diese Liste wird in bestimmten Abständen verändert, mit jeweils neuen Warcastern/Warlocks.

Wenn ein neuer Warcaster oder Warlock offiziell für die allgemeine Öffentlichkeit erscheint, wird er sofort in den aktiven Dienst übernommen, bis die Liste erneut aktualisiert wird. Zusätzlich wird ein neuer Warcaster/Warlock, der vorab auf einer Convention erscheint, für Masters-Events dieser Convention als im aktiven Dienst befindlich angesehen. Neumodellierungen und Privateer Press Exklusivmodellierungen werden bei Erscheinen nicht in den aktiven Dienst übernommen.

Vorkämpfer: Wenn ein Teilnehmer eines Masters-Turniers bei *beiden* seiner Armeelisten als Warcaster/Warlock einen aus der Liste für den aktiven Dienst auswählt, erhält er den Vorkämpfer-Vorteil. Ein Spieler mit diesem Vorteil kann bis zu 20 Punkte an Spezialisten zu *jeder* Armeeliste hinzufügen. Dabei sind die nachfolgenden Vorgaben der Spezialisten-Sektion zu beachten.

Nachfolgend befindet sich die Liste des Aktiven Dienstes für Masters 2015-Events vom 1. Januar bis zum 30. Juni 2015.

WARMACHINE

Cygnar

- Constance Blaize, Ritter des Propheten
- Hauptmann Jeremiah Kraye
- Kommandeur Adept Nemo
- Kommandeur Coleman Stryker

Protektorat von Menoth

- Servath Reznik, Zorn der Zeitalter (episch)
- Hierarch Severius (episch)
- Testament von Menoth (episch)
- Thyra, Flamme der Trauer

Khador

- Kommandeur Harkevich, der eiserne Wolf
- Kommandeur Strakhov
- Koldun-Kommandeur Aleksandra Zerkova
- Orsus Zoktavir, der Schlächter von Khardov

Cryx

- Asphyxious der Höllenbringer (episch)
- Goreshade der Bastard
- Der Hexenzirkel von Garlghast
- Exhumatorfürst Scaverous

Vergeltung von Scyrah

- Garryth, Klinge der Vergeltung
- Kaelyssa, Flüstern der Nacht
- Adeptis Rahn
- Meister der Dämmergarde Vyros

Konvergenz von Cyriss

- Aurora, Numen der Aerogenese
- Axis, der Vollstrecker der Oberschwingung
- Eisenmutter Directrix & Exponential-Servitoren
- Schmiedemeister Syntherion

Söldner

- Fiona die Dunkle
- Magnus der Kriegsherr (episch)
- General Ossrum
- Kapitän Phinneus Shae

HORDES

Trollbloods

- Hoarluk Doomshaper, der Zorn Dhunias (episch)
- Hauptmann Gunnbjorn
- Grims Jäger (episch)
- Jarl Skuld, Teufel des Dornenwaldes

Zirkel Orboros

- Cassius der Schwurträger
- Grayle der Weitgereiste
- Kaya die Mondjägerin (episch)
- Mohsar der Wüstenwanderer

Skorne

- Tyrannenfürst Hexeris
- Seher der Großen Leere Mordikaar
- Assassinenfürst Morghoul (episch)
- Meisterasket Naaresh

Everblights Legion

- Absylonia, Everblights Schrecken
- Bethayne, Everblights Stimme
- Lylyth, Everblights Herold
- Thagrosh, Everblights Prophet

Lakaien

- Dr. Arkadius
- Barnabas der Blutige
- Maelok der Furchtverbundene
- Midas

SPEZIALISTEN

Spieler mit dem Vorkämpfer-Vorteil dürfen eine Zusatzliste von Modellen/Einheiten (Spezialisten) zu jeder ihrer Armeelisten hinzufügen. Die Spezialistenliste darf komplett frei ausgewählt werden, darf aber nicht mehr als 20 Punkte pro Liste kosten. Diese Modelle werden nicht verwendet, bis der Spieler entscheidet, sie gegen Modelle/Einheiten aus der Basis-Armeeliste anhand der Spezialisten-Regeln auszutauschen.

Spezialisten müssen für jede Armeeliste gesondert aufgeführt werden und unterliegen den Regeln des Feldmaximums, die auch für reguläre Modelle/Einheiten gelten. Spezialisten-Auswahlen müssen Modelle/Einheiten mit einer eigenen physisch vorhandenen Datenkarte von Modellen/Einheiten aus der entsprechenden Basisliste sein. Zum Beispiel ist es nicht erlaubt, mit Hilfe der Spezialisten-Regel eine Einheit von Minimalgröße auf Maximalgröße zu erweitern. Das Hinzufügen einer Einheiten- oder Waffenangliederung hingegen ist erlaubt, da diese Modelle eine eigene Datenkarte besitzen, sie sich noch nicht in der Basisliste befinden und auch innerhalb des Feldmaximums liegen.

Dieselbe Regel gilt für das Entfernen von Modellen aus der Liste, um das Hinzufügen der Spezialisten zu ermöglichen. Auch sie sind kartenbasiert und können nicht durch Punktereduzierungen (z.B. durch das Entfernen von Modellen aus einer Einheit in Maximalgröße) oder das Verändern von Punktekosten-Optionen (z.B. die Verwendung eines abgestiegenen Man-O-War Drakhuns) erreicht werden.

Spezialisten müssen in die Vorgaben jeder Themenarmee fallen, zu der sie hinzugefügt werden. Der Rang einer Themenarmee kann durch das Austauschen nicht gesenkt werden und wird auch nicht erhöht, selbst wenn durch den Austausch höhere Ränge erreicht werden könnten. Modelle und Einheiten, welche die entsprechenden Voraussetzungen des bestehenden Rangs erfüllen dürfen nur durch solche ausgetauscht werden, die ebenfalls diese Voraussetzungen erfüllen. Spezialisten-Modelle profitieren von allen durch den Listenaufbau entstandenen Punktekostenreduktionen und Feldmaximum-Ausnahmen, wenn sie in eine Liste integriert werden. Kostenlose Modelle, die durch einen Themenarmee-Bonus gewährt wurden, dürfen nicht gegen Spezialisten-Modelle ausgetauscht werden. Alle Verbindungen, die ein Spieler festlegt (Angegliedert, 'Jackführer, usw.) müssen für Spezialisten-Modelle/Einheiten klar definiert sein.

Nachdem die Listenauswahl vollendet ist, offenbaren beide Spieler gleichzeitig die Karte(n) von Modellen, die in diesem Spiel aus der Liste entfernt bzw. hinzugefügt werden sollen. Der Austausch mit Spezialisten darf nicht in einer illegalen Armeeliste resultieren.

MODELLIERUNG UND BEMALUNG

Privateer Press ermuntert alle Spieler, eine komplett bemalte Streitmacht aufzustellen. Spiele mit bemalten Armeen sind interessanter anzuschauen und steigern das Erlebnis ganz allgemein für alle. Obwohl es nicht verpflichtend ist, sollten die Spieler diese Chance nutzen, alle Aspekte des Hobbies zur Schau zu stellen.

Alle Modelle, die bei offiziellen Privateer Press Organized Play Events eingesetzt werden dürfen, müssen Privateer Press Miniaturen der WARMACHINE und HORDES Produktlinien sein. Die Miniaturen müssen komplett zusammengebaut sein und auf der Basisgröße stehen, die für das Modell festgelegt wurde. Alle Miniaturen, die nicht von Privateer Press stammen sowie nicht ordnungsgemäß zusammengebaute 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-Protektor 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.

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 Organisator 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 Schwertes 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 eigenständige 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 Warpwolf-Umbau mit Teilen vom Ghetorix-Upgrade nicht als „Umbau" für einen Warpwolf Pirscher herhalten.

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

ZEITPLAN

Wenn die Gesamtzeit für das Turnier festgelegt wird, sollte der Organisator zusätzliche Zeit für das Erstellen der Paarungen, den Aufbau und die Erklärung der nächsten Runde einplanen. Der Organisator sollte sicherstellen, alle benötigten Materialien für die geplanten Szenarien im Vorfeld vorbereitet zu haben, um Verzögerungen zu vermeiden.

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
8 oder weniger	3 Runden Event
9 bis 16	4 Runden Event
17 bis 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 nied-

rigsten Anzahl von Turnierpunkten zufällig einen Spieler, der das Freilos erhält. Ein Spieler darf nicht mehr als einmal pro Event ein Freilos erhalten.

SPIELLÄNGE

Bei Masters 2015-Events werden Schachuhren zur Zeitmessung verwendet. Jeder Spieler erhält ein Zeitkonto, das ihm zur Verfügung steht (Uhr des Spielers) und die Summe der Uhren beider Spieler legt das zu erwartende Ende jeder Turnierrunde fest.

Spielgröße des Events	Uhr des Spielers (in Minuten)
35	42
50	60
75	72

Wenn Armeelisten und Aufstellungsreihenfolge für alle Spiele bestimmt wurden, dürfen beide Spieler ihre ausgewählten Armeen außerhalb der Aufstellungszonen auf dem Tisch platzieren. Auf ein Signal des Organisators hin startet der erste Spieler seine Uhr und beginnt mit der Aufstellung seiner Modelle mit Vorzeitige Aufstellung. Wenn er fertig ist, wechselt die Uhr auf den zweiten Spieler und er beginnt mit der Aufstellung dieser Modelle. Alle Phasen der Aufstellung werden auf diese Weise abgehandelt, bis der zweite Spieler seine Modelle mit Vorgeschobener Einsatz aufgestellt hat. Zu diesem Zeitpunkt wechselt die Schachuhr auf den ersten Spieler und er beginnt sofort seinen ersten Spielzug.

Spieler müssen mindestens 15 Sekunden pro Spielzug verbrauchen. Ihre Gegner sind während des Spiels zuständig dafür, dass diese minimale Spielzugszeit eingehalten wird und müssen es ankündigen, wenn diese Vorgabe erreicht ist. Wenn die Uhren der Spieler zusammen unter 5 Minuten fallen, können sie die Hilfe des Organisators erbitten, um bei der Einhaltung der Minimalzeit zu helfen.

Wenn der erste Spieler seine Vorzeitige Aufstellung beginnt, notiert der Schiedsrichter die zu erwartende Endzeit basierend auf den Uhren beider Spieler. **Um den Zeitplan des Events einzuhalten, dürfen die Spieler die Schachuhren zu keiner Zeit anhalten.** Wenn ein Schiedsrichterurteil erforderlich wird, kann der Schiedsrichter nach seinem Ermessen die Uhr anhalten, wenn er am Spieltisch erscheint. Wenn er dies tut, lässt er sie wieder laufen, wenn seine Entscheidung gefallen ist. Wenn ein Spieler seine Schachuhr anhält, bekommt er eine Verwarnung. Bei einer erneuten Zuwiderhandlung verliert er das Spiel.

Wenn ein Spieler im Spielzug seines Gegenübers Modelle bewegt, Würfel wirft, Schaden markiert oder sich Zeit für Entscheidungen nimmt, darf der Spieler, dessen Spielzug gerade läuft, entscheiden, dass währenddessen die Uhr des Gegenübers laufen soll. Diese Regel dient der Gleichheit beim Zeitverbrauch und darf nicht missbraucht werden. Ein Spieler sollte einen Schiedsrichter herbeirufen, wenn er der Meinung ist, dass sein Gegner diese Regel missbraucht.

Wenn die Siegbedingungen des Szenarios von beiden Spielern überprüft wurden, kann ein Spieler sofort seinen Spielzug beenden. Dies kann er tun, selbst wenn er noch keine 15 Sekunden verbraucht hat. Wenn die Uhr eines Spielers während dieses Spielzugs ausläuft und die aktuelle Spielsituation einen Szenariosieg für diesen Spieler ergeben würde, wird die Szenariowertung sofort durchgeführt und der Spieler gewinnt durch einen Szenariosieg. Wenn die Szenariowertung nicht in einem Szenariosieg enden würde, verliert der Spieler das Spiel, wenn keine Einigung darüber erzielt werden konnte, ob die aktuelle Spielsituation vor dem Auslaufen der Uhr erreicht wurde oder immer dann, wenn die Zeit auf der Uhr verbraucht ist. Sein Warcaster/Warlock wird sofort zerstört und die Niederlage wird anhand der aktuellen Spielsituation als Attentatssieg für den Gegner gewertet.

Wenn die zu erwartende Endzeit für die Turnierrunde erreicht ist, überprüft der Schiedsrichter alle noch laufenden Spiele. Spiele mit zusammengerechnet weniger als 5 Minuten Zeit auf den Uhren beider Spieler werden noch beendet. Spiele mit zusammengerechnet mehr als 5 Minuten Zeit auf den Uhren beider Spieler werden als Unentschieden gewertet.

AUSWAHL DES SZENARIOS

Masters 2015 beinhaltet acht Szenarien. Der Organisator wählt die Szenarien aus und die Reihenfolge, in der sie gespielt werden. Alternativ kann der Organisator die folgende Zufallstabelle zur Auswahl heranziehen (würfle einen W3, um die Reihe zu bestimmen und anschließend einen zweiten für das Szenario).

W3 Wurf	1	2	3
1	Zerstörung	Zwei Fronten	Beengte Verhältnisse
2	Feuer-unterstützung	Eindringen	Feindlicher Einfall
3	Überlisten	Aufklärung	[Wiederhole die Würfe]

Der Organisator sollte die Szenarien vor dem Turnier auswählen, um sicher zu sein, dass er die benötigten Materialien für diese Szenarien zur Verfügung hat. Szenarien dürfen in einem Turnier nicht mehrfach gespielt werden. Alle Spieler spielen in einer Turnierrunde dasselbe Szenario. Der Organisator behält das nächste Szenario für sich, bis die neue Turnierrunde beginnt.

Während einer Turnierrunde sollte der Organisator mindestens eine Kopie jedes Szenarios für je 2 Tische bereit halten. Der Organisator sollte alle Fragen zu dem Szenario beantworten, bevor die Turnierrunde beginnt. Die Spieler sind hier in der Pflicht, sicherzustellen, dass sie das Szenario verstanden haben. Der Organisator sollte zudem immer darauf hinweisen, dass alle Spieler sowohl das Szenario als auch einen Attentats-Sieg verfolgen sollten, da sie während des Spiels nicht genau wissen, wann die Turnierrunde endet.

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 Spieler, 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.

TODESZONE

Manche Szenarien verwenden die Todeszone-Regel. Wenn ein Szenario den Vermerk "Todeszone: Ja" aufweist, gilt folgendes: Befindet sich ein verbündeter Warcaster oder Warlock am Ende des eigenen Spielzugs vollständig innerhalb von 14 Zoll zu einer beliebigen Spielfeldkante, erhält sein Gegner sofort 2 Kontrollpunkte. Diese Regel gilt allerdings erst ab dem zweiten Spielzug des ersten Spielers. Ein Spieler kann die 14 Zoll von jeder Spielfeldkante vor dem Startwurf und während der Aktivierung seiner Warcaster und Warlocks ausmessen. "Todeszone: Nein" bedeutet, dass diese Regel nicht gilt.

DAS SPIEL BEGINNEN

Ein Spieler darf sich die Armeeliste seines Gegners zu jedem Zeitpunkt ansehen: vor der Auswahl der Listen, zu Beginn und während des Spiels. Er ist aber dazu angehalten, dadurch nicht das Spiel zu verzögern. Alle Modelle einer Liste müssen dem Gegner auf Anfrage vor der Auswahl der Listen erläutert werden.

Nachdem die Paarungen und das Szenario bekannt gegeben wurden, aber bevor der Startwurf durchgeführt wird, wählt jeder Spieler geheim eine seiner Listen aus und hält die Datenkarte des ausgewählten Warcasters/Warlocks verdeckt auf den Tisch. Nachdem die Wahl einmal getroffen ist, darf sie nicht mehr verändert werden. Danach enthüllen beide Spieler gleichzeitig ihre Wahl.

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.

SPIELERGEBNISSE

Am Ende eines Spiels müssen beide Spieler die folgenden Informationen auf ihren Laufzetteln eintragen: den Namen des Gegners, das Spielergebnis (Sieg/Niederlage/Unentschieden), die Liste, die er gespielt hat, die Anzahl der Kontrollpunkte, die er erzielt hat and die Menge an feindlichen Armeepunkten, die er zerstört hat. Ermittle die Menge an zerstörten Armeepunkten anhand der 4. Tiebreaker-Regeln des Szenarioreferenzbogens. Denk daran, dass Warjacks einer Kampfgruppe abgeschaltet und Warbeasts ungezügelt werden, wenn ihr Kampfgruppenkommandant durch ein Attentat ausgeschaltet wurde und daher für den 4. Tiebreaker mitgewertet werden. Nachdem diese Informationen festgehalten wurden, werden sie an den Organisator weitergeleitet. Beachtet, dass bei der Wertung eines Spiels ein Spieler niemals mehr Kontrollpunkte erzielen kann, als zum Gewinnen des Szenarios notwendig sind.

BESTIMMEN DES SIEGERS

Alle Spieler erzielen basierend auf dem Ausgang jedes Spiels Turnierpunkte. Ein Spieler bekommt **1** Turnierpunkt für einen Sieg, **0** für eine Niederlage oder ein Unentschieden. Die Turnierpunkte bestimmen die Platzierung eines Spielers während des Turniers.

In dem Fall, dass mehrere Spieler die gleiche Menge an Turnierpunkten haben, bestimme, wer höher platziert ist, indem du für jeden die **Stärke des Spielplans** ermittelst. Dies geschieht folgendermaßen: Addiere alle Turnierpunkte der jeweiligen Gegner, gegen die ein Spieler gespielt hat, um die Stärke seines Spielplans zu ermitteln. Derjenige, dessen Stärke des Spielplans den höchsten Wert besitzt, erringt die bessere Platzierung. Sollte die Stärke des Spielplans von mehreren Spielern identisch sein, erhält derjenige die bessere Platzierung, der während des Turniers mehr Kontrollpunkte gesammelt hat. Gibt es auch hier ein Unentschieden, bestimmt die größere Menge an während des Turniers zerstörten Armeepunkten, wer weiter vorn platziert ist.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

WARMACHINE AKTIVER DIENSTPLAN

1. JANUAR BIS 30. JUNI 2015

CYGNAR

Constance Blaize, Ritter des Proopheten

Hauptmann Jeremiah Kraye

Kommandeur Adept Nemo

Kommandeur Coleman Stryker

VERGELTUNG VON SCYRAH

Garryth, Klinge der Vergeltung

Kaelyssa, Flüstern der Nacht

Adeptis Rahn

Meister der Dämmergarde Vyros

PROTEKTORAT VON MENOTH

Servath Reznik, Zorn der Zeitalter (episch)

Hierarch Severius (episch)

Testament von Menoth (episch)

Thyra, Flamme der Trauer

KONVERGENZ VON CYRISS

Aurora, Numen der Aerogenese

Axis, der Vollstrecker der Oberschwingung

Eisenmutter Directrix & Exponential-Servitoren

Schmiedemeister Syntherion

KHADOR

Kommandeur Harkevich, der Eiserne Wolf

Kommandeur Strakhov

Koldun Kommandeur Aleksandra Zerkova

Orsus Zoktavir, der Schlächter von Khardov

SÖLDNER

Fiona die Dunkle

Magnus der Kriegsherr (episch)

General Ossrum

Kapitän Phinneas Shae

CRYX

Asphyxious der Höllenbringer (episch)

Goreshade der Bastard

Der Hexenzirkel von Garlghast

Ehumatorfürst Scaverous

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

HORDES AKTIVER DIENSTPLAN

1. JANUAR BIS 30. JUNI 2015

TROLLBLÜTIGE

Hoarluk Doomshaper, der Zorn Dhunias (episch)

Hauptmann Gunnbjorn

Grims Jäger (episch)

Jarl Skuld, Teufel des Dornenwaldes

EVERBLIGHTS LEGION

Absylonia, Everblights Schrecken

Bethayne, Everblights Stimme

Lylyth, Everblights Herold

Thagrosh, Everblights Prophet

ZIRKEL ORBOROS

Cassiu, der Schwurträger

Grayle, der Weitgereiste

Kaya, die Mondjägerin (episch)

Mohsar, der Wüstenwanderer

LAKAIEN

Dr. Arkadius

Barnabas der Blutige

Maelok, der Furchtverbundene

Midas

SKORNE

Tyrannenfürst Hexeris

Seher der Großen Leere Mordikaar

Assassinenfürst Morghoul (episch)

Meisterasket Naaresh

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

SZENARIOREFERENZBOGEN (SEITE 1 VON 2)

AUFSTELLUNG
Das Diagramm zu jedem Szenario erklärt dessen Aufbau. Die Spielfeldkanten jedes Spielers, Aufstellungszonen, Missionsziele (Kreise), Flaggen (Dreiecke) und Zielgebiete sind in den Farben des entsprechenden Spielers hervorgehoben (Spieler 1 = Rot, Spieler 2 = Blau). Flaggen, Zielgebiete und Missionsziele werden als "verbündete Fraktion" oder "feindlich" in den Szenarioregeln bezeichnet. Wenn Szenarien nicht-symmetrisch aufgebaute Szenarioelemente verwenden, verändert sich die Position dieser Elemente nicht durch die Reihenfolge der Spieler oder Wahl der Spielfeldseite.

SZENARIOELEMENTE
Zielgebiete, Flaggen und Missionsziele sind Szenarioelemente.

ANZAHL ZU BEGINN
Die Anzahl von Modellen, mit der eine Einheit das Spiel beginnt, basierend auf den dafür aufgewendeten Punktekosten. Modelle und Einheiten, die aufgrund von Themenarmeen in den Kosten reduziert wurden, benutzen für die Punktermittlung im 3./4. Tiebreaker den Punktewert und die Anzahl von Modellen, der auf ihrer Karte aufgedruckt sind. Dies gilt auch für kostenlose Modelle.

EIGENE
Die eigenen Modelle eines Spielers sind die in seiner Armeeliste aufgeführten und alle Modelle, die von Fähigkeiten dieser Modelle erschaffen wurden.

UMKÄMPFT/KÄMPFEN UM
Ein Spieler muss mindestens ein Modell innerhalb eines Zielgebiets, innerhalb von 4 Zoll zu einer Flagge oder innerhalb von 4 Zoll um ein Missionsziel kontrollieren, damit er um dieses Zielgebiet, diese Flagge oder dieses Missionsziel kämpft. Feindliche Missionsziele umkämpfen Zielgebiete, in denen sie sich befinden und Flaggen sowie andere Missionsziele innerhalb von 4 Zoll. Ein Spieler darf diese 4 Zoll von einer Flagge oder einem Missionsziel zu jeder Zeit während seines eigenen Spielzuges ausmessen.

Warcaster, Warlocks, abgeschaltete Warjacks, ungezügelte Warbeasts, fliehende Modelle oder solche außerhalb der Formation und eigene Modelle unter der Kontrolle eines Gegners können nicht um etwas kämpfen. Feindliche Missionsziele können sich nicht selbst umkämpfen.

KONTROLLIEREN
Ein Spieler kann kein Zielgebiet und keine Flagge kontrollieren, die er beherrscht. Siehe unter Zielgebiet und Flagge für die entsprechenden Voraussetzungen.

BEHERRSCHEN
Ein Spieler beherrscht ein Zielgebiet, wenn sich ein oder mehrere Warcaster/Warlock-Modelle darin befinden und kein Gegner es umkämpft.

Ein Spieler beherrscht eine Flagge, wenn sich ein oder mehrere Warcaster/Warlock-Modelle BZB mit der Flagge befinden und kein Gegner es umkämpft.

Wenn ein Warcaster/Warlock mehr als ein Szenarioelement beherrschen kann, muss der Spieler wählen, welches davon beherrscht wird. Wenn zwei oder mehr Warcaster/Warlocks dasselbe Zielgebiet oder dieselbe Flagge beherrschen können, tut dies nur der Warcaster/Warlock des aktiven Spielers.

ZIELGEBIET
Ein Spieler kontrolliert ein 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. 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.

FLAGGE (40 MM BASIS)
Alle Flaggen sind weder verbündete noch feindliche Modelle. Sie sind körperlose und unbeweglich. Sie aktivieren nicht und können nicht als Ziel ausgewählt, beschädigt, bewegt, platziert oder aus dem Spiel entfernt werden. Ein Warbeast kann eine Flagge nicht als Ziel seiner Raserei auswählen.

Ein Spieler kontrolliert eine Flagge, wenn er ein oder mehrere eigene Modelle BZB mit der Flagge hat, die nicht unbeweglich, fliehend, ungezügelt oder abgeschaltet sind, und sein Gegner diese Flagge nicht umkämpft. Für Solos, Warjacks und Warbeasts gibt es darüber hinaus keine weiteren Vorschriften.

Wenn das Modell BZB mit der Flagge Teil einer Nicht-Warcaster/Warlock-Einheit ist, muss diese Einheit noch 50% oder mehr von ihrer "Anzahl zu Beginn" umfassen (aufrunden) und alle verbliebenen Modelle müssen sich innerhalb von 4 Zoll zu der Flagge befinden.

MISSIONSZIEL (50 MM BASIS)
Missionsziele sind ein Modelltyp, der nur in Szenarien verwendet wird. Die Regeln für diese Modelle befinden sich auf den entsprechenden Missionszielkarten.

WARCASTER/WARLOCK-EINHEITEN
Ein Warcaster/Warlock-Modell einer Warcaster/Warlock-Einheit kann im Rahmen der Richtlinien für Szenarioelemente ein solches beherrschen. Nicht Warcaster/Warlock-Recken in einer Warcaster/Warlock-Einheit können Szenarioelemente umkämpfen, nicht aber kontrollieren.

TODESZONE
Befindet sich ein verbündeter Warcaster oder Warlock am Ende des eigenen Spielzugs innerhalb von 14 Zoll zu einer beliebigen Spielfeldkante, erhält sein Gegner sofort 2 Kontrollpunkte. Diese Regel gilt allerdings erst ab dem zweiten Spielzug des ersten Spielers. Ein Spieler kann die 14 Zoll von jeder Spielfeldkante vor dem Startwurf und während der Aktivierung seiner Warcaster und Warlocks ausmessen.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

SZENARIOREFERENZBOGEN (SEITE 2 VON 2)

ATTENTATSSIEG

Wenn nur noch ein Spieler eigene Warcaster/Warlocks im Spiel hat, gewinnt dieser Spieler sofort das Spiel. Ermittle bei einem Attentats-Sieg sofort ein weiteres Mal etwaige erzielte Kontrollpunkte. Diese Punktewertung ändert nichts am Spielergebnis (namentlich führt es nicht zu einem Szenariosieg), beeinflusst aber den erzielten Kontrollpunktewert dieses Spiels. Wenn alle Warcaster/Warlocks gleichzeitig zerstört werden, endet das Spiel und der Sieger wird anhand der Tiebreaker Vorgaben ermittelt. Zusätzlich werden die zerstörten Armeepunkte anhand der Regeln für den 4. Tiebreaker ermittelt.

SZENARIOSIEG

Wenn ein Spieler die Siegesbedingungen eines Szenarios erfüllt hat, gewinnt dieser Spieler sofort das Spiel. Zusätzlich werden die zerstörten Armeepunkte anhand der Regeln für den 4. Tiebreaker ermittelt.

1. TIEBREAKER: VERBLIEBENE WARCASTER/WARLOCKS

Wenn die Zeit abgelaufen ist, bevor ein Spieler das Spiel gewonnen hat, gewinnt der Spieler, der noch die meisten Warcaster/Warlocks im Spiel hat. Wenn beide Spieler noch gleich viele Warcaster/Warlocks im Spiel haben, überprüfe den 2. Tiebreaker, um den Sieger zu bestimmen.

2. TIEBREAKER: KONTROLLPUNKTE

Der Spieler, der die meisten Kontrollpunkte erzielt hat, gewinnt das Spiel. Wenn beide Spieler die gleiche Anzahl an Kontrollpunkten erreicht haben, überprüfe den 3. Tiebreaker, um den Sieger zu ermitteln.

3. TIEBREAKER: VERBLIEBENE ARMEEPUNKTE

Addiere für jeden Spieler die Punktekosten von noch im Spiel befindlichen Modellen und Einheiten. Verdopple den Wert von nicht-Warcaster/Warlock-Modellen und -Einheiten (aufgerundet), die sich in den vom Szenario bestimmten Bereichen befinden. Ignoriere dabei Modelle ohne Punktekosten, abgeschaltete Warjacks, ungezügelte Warbeasts und fliehende Modelle. 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).

Warcaster/Warlocks: 5 Punkte bringt jeder Warcaster/Warlock, ohne Rücksicht auf seine Warjack- bzw. Warbeast-Bonuspunkte. 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. Modelle, die automatisch in einer Warcaster-/Warlock-Auswahl enthalten sind und selbst nicht dem Warcaster-/Warlock-Typ angehören, haben keinen Einfluß auf die Punkte eines Warcasters/Warlocks.

Warjacks/Warbeasts: Steuern den Armeepunktekostenwert des Modells bei.

Einheiten und Einheitenangliederungen: Steuern den Armeepunktekostenwert der Einheit bei. 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: Steuern den Armeepunktekostenwert des Modells bei. 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.

Ausnahme: Feralgeist – Wenn er ein verbündetes Warbeast kontrolliert, zählen die Punktekosten des Warbeasts. Wenn er ein feindliches Warbeast kontrolliert, platziere den Feralgeist unter Verwendung der Regel der geringsten Störung (WARMACHINE: Prime Mk II, p. 64) BZB mit dem kontrollierten Warbeast, dann entferne das Warbeast aus dem Spiel.

Ausnahme: Maschinenalp – Wenn er einen verbündeten Warjack kontrolliert, zählen die Punktekosten des Warjacks. Wenn er einen feindlichen Warjack kontrolliert, platziere den Maschinenalp unter Verwendung der Regel der geringsten Störung (WARMACHINE: Prime Mk II, p. 64) BZB mit dem kontrollierten Warjack.

4. TIEBREAKER: ZERSTÖRTE ARMEEPUNKTE

Addiere die Punktekosten von Modellen und Einheiten, die von jedem Spieler zerstört oder aus dem Spiel entfernt wurden. Der Spieler, dessen Gegner mehr zerstörte oder aus dem Spiel entfernte Armeepunkte erzielt hat, gewinnt das Spiel. Wenn beide Spieler die gleiche Anzahl von Armeepunkten erzielt haben, endet das Spiel Unentschieden.

Modelle/Einheiten steuern zu dieser Berechnung ihren Armeepunktekostenwert bei.

Nicht-Warcaster/Warlock-Einheiten unter 50% von ihrer Anzahl zu Beginn (aufgerundet) sind 50% ihrer Armeepunkte wert (aufgerundet). Dabei werden alle Angliederungen einberechnet.

Ausgeschaltete Warjacks und ungezügelte Warbeasts steuern ihren vollen Armeepunktewert bei.

Jeder Warcaster/Warlock ist 5 Punkte wert.

Wenn eine Liste zwei oder mehr Multi-Modell Solos enthält, werden alle Verluste dem gleichen Solo zugerechnet, bis dieser komplett zerstört wurde.

Die Punkte werden jedes Mal erzielt, wenn ein Modell oder eine Einheit zerstört werden. Wenn z.B. Thagrosh, Everblight's Prophet einen Scythean mit Dunkles Wiederbeleben wiederbelebt, erzielt der Gegner jedes Mal 9 Punkte, wenn er das Warbeast zerstört.

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 oder von einer Punktermäßigung bei der Armeeerstellung profitiert hat.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

MASTERS 2015 MISSIONSZIELE

ARKANES WUNDER

MASTERS MISSIONSZIEL

BASISGRÖSSE: Groß

ABW: 5

PNZ: 18

SCHADEN: 15

ERMÄCHTIGT – Während sie sich innerhalb von 4 Zoll um dieses Modell herum befinden, erhalten verbündete Modelle Ermächtigt. (Wenn ein Modell mit Ermächtigt einen Anhaltenden Zauber wirkt, kann es einmal pro Spielzug die KOSTEN dieses Zaubers um 1 reduzieren.)

IMMOBIL – Dieses Modell besitzt keine Bewegung und keine Aktion und kann nicht niedergeschmettert werden oder bewegt werden. Sein Sichtbereich erweitert sich auf 360°. Es besitzt keine Nahkampfreichweite, kann nicht verwickeln und wird von Nahkampfangriffen automatisch getroffen.

MISSIONSZIEL – Dieses Modell kann nicht platziert werden, keine Zauber projezieren und nicht als Ziel von Beute gewählt werden. Dieses Modell darf bis zum zweiten Spielzug des zweiten Spielers nicht als Ziel ausgewählt oder beschädigt werden. Ein Missionsziel kann nicht verwickelt werden.

PLASMANIMBUS – Wenn dieses Modell von einem Nahkampfangriff getroffen wird, erleidet das angreifende Modell sofort, nachdem der Angriff abgehandelt wurde, einen KFT 10 Elektrizitätsschadenswurf dem Spiel entfernt.

Alle Rechte vorbehalten.
Alle Fraktionsnamen, Logos, *warjack*, *warcaster* & *warbeast* sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc.

WAFFENKAMMER

MASTERS MISSIONSZIEL

BASISGRÖSSE: Groß

ABW: 5

PNZ: 18

SCHADEN: 15

VERMÖGENSSCHUTZ – Wenn dieses Modell ausgeschaltet wird, kannst du stattdessen ein nicht ausgeschaltetes verbündetes eigenes Modell innerhalb von 4 Zoll auswählen, das zerstört wird. Wenn ein anderes Modell aufgrund von Vermögensschutz zerstört wird, entferne 1 Schadenspunkt von diesem Modell.

FEUERKRAFT – Während sie sich innerhalb von 4 Zoll um dieses Modell herum befinden, erhalten Modelle mit Leichte Artillerie verstärkte Fernkampfangriffs- und -schadenswürfe.

IMMOBIL – Dieses Modell besitzt keine Bewegung und keine Aktion und kann nicht niedergeschmettert werden oder bewegt werden. Sein Sichtbereich erweitert sich auf 360°. Es besitzt keine Nahkampfreichweite, kann nicht verwickeln und wird von Nahkampfangriffen automatisch getroffen.

MISSIONSZIEL – Dieses Modell kann nicht platziert werden, keine Zauber projezieren und nicht als Ziel von Beute gewählt werden. Dieses Modell darf bis zum zweiten Spielzug des zweiten Spielers nicht als Ziel ausgewählt oder beschädigt werden. Ein Missionsziel kann nicht verwickelt werden.

Alle Rechte vorbehalten.
Alle Fraktionsnamen, Logos, *warjack*, *warcaster* & *warbeast* sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc.

BUNKER

MASTERS MISSIONSZIEL

BASISGRÖSSE: Groß

ABW: 5

PNZ: 18

SCHADEN: 15

GERÜSTET – Dieses Modell erleidet keinen Explosionsschaden. Verbündete Modelle in BZB mit ihm erleiden keinen Explosionsschaden.

IMMOBIL – Dieses Modell besitzt keine Bewegung und keine Aktion und kann nicht niedergeschmettert werden oder bewegt werden. Sein Sichtbereich erweitert sich auf 360°. Es besitzt keine Nahkampfreichweite, kann nicht verwickeln und wird von Nahkampfangriffen automatisch getroffen.

UNDURCHDRINGLICHES FLEISCH – Wenn dieses Modell von einem Fernkampfangriff getroffen wird, würfelt der Angreifer einen Schadenswürfel weniger.

MISSIONSZIEL – Dieses Modell kann nicht platziert werden, keine Zauber projezieren und nicht als Ziel von Beute gewählt werden. Dieses Modell darf bis zum zweiten Spielzug des zweiten Spielers nicht als Ziel ausgewählt oder beschädigt werden. Ein Missionsziel kann nicht verwickelt werden.

Alle Rechte vorbehalten.
Alle Fraktionsnamen, Logos, *warjack*, *warcaster* & *warbeast* sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc.

BILDNIS DER TAPFERKEIT

MASTERS MISSIONSZIEL

BASISGRÖSSE: Groß

ABW: 5

PNZ: 18

SCHADEN: 15

IMMOBIL – Dieses Modell besitzt keine Bewegung und keine Aktion und kann nicht niedergeschmettert werden oder bewegt werden. Sein Sichtbereich erweitert sich auf 360°. Es besitzt keine Nahkampfreichweite, kann nicht verwickeln und wird von Nahkampfangriffen automatisch getroffen.

MISSIONSZIEL – Dieses Modell kann nicht platziert werden, keine Zauber projezieren und nicht als Ziel von Beute gewählt werden. Dieses Modell darf bis zum zweiten Spielzug des zweiten Spielers nicht als Ziel ausgewählt oder beschädigt werden. Ein Missionsziel kann nicht verwickelt werden.

BEHINDERN – Dieses Modell verleiht Deckung wie ein Hindernis.

TAPFERKEIT – Verbündete Modelle/Einheiten innerhalb von 4 Zoll um dieses Modell fliehen niemals und sammeln sich automatisch. Zusätzlich erhalten verbündete Modelle/Einheiten, die ihre Aktivierung innerhalb von 4 Zoll um dieses Modell beginnen, für eine Runde die Eigenschaft Furchtlos ⊕.

Alle Rechte vorbehalten.
Alle Fraktionsnamen, Logos, *warjack*, *warcaster* & *warbeast* sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc.

BRENNSTOFFLAGER

MASTERS MISSIONSZIEL

BASISGRÖSSE: Groß

ABW: 5

PNZ: 18

SCHADEN: 15

BRENNSTOFF – Verbündete Modelle, die ihre Aktivierung innerhalb von 4 Zoll um dieses Modell beginnen, dürfen in dieser Aktivierung rennen und einen Sturmangriff oder Kraftangriffe durchführen, ohne gezwungen zu werden oder Fokuspunkte ausgeben zu müssen.

IMMOBIL – Dieses Modell besitzt keine Bewegung und keine Aktion und kann nicht niedergeschmettert werden oder bewegt werden. Sein Sichtbereich erweitert sich auf 360°. Es besitzt keine Nahkampfreichweite, kann nicht verwickeln und wird von Nahkampfangriffen automatisch getroffen.

ES BRENNT! – Wenn dieses Modell von einem Nahkampfangriff getroffen wird, erleidet das angreifende Modell sofort nach Abhandlung des Angriffs den Anhaltenden Effekt: Feuer, es sei denn, dieses Modell wurde durch den Angriff zerstört oder aus dem Spiel entfernt.

MISSIONSZIEL – Dieses Modell kann nicht platziert werden, keine Zauber projezieren und nicht als Ziel von Beute gewählt werden. Dieses Modell darf bis zum zweiten Spielzug des zweiten Spielers nicht als Ziel ausgewählt oder beschädigt werden. Ein Missionsziel kann nicht verwickelt werden.

Alle Rechte vorbehalten.
Alle Fraktionsnamen, Logos, *warjack*, *warcaster* & *warbeast* sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc.

LAGERHALDE

MASTERS MISSIONSZIEL

BASISGRÖSSE: Groß

ABW: 5

PNZ: 18

SCHADEN: 15

IMMOBIL – Dieses Modell besitzt keine Bewegung und keine Aktion und kann nicht niedergeschmettert werden oder bewegt werden. Sein Sichtbereich erweitert sich auf 360°. Es besitzt keine Nahkampfreichweite, kann nicht verwickeln und wird von Nahkampfangriffen automatisch getroffen.

FESTGEZURRT – Dieses Modell und verbündete Kämpfermodelle in BZB mit ihm können nicht niedergeschmettert werden.

MISSIONSZIEL – Dieses Modell kann nicht platziert werden, keine Zauber projezieren und nicht als Ziel von Beute gewählt werden. Dieses Modell darf bis zum zweiten Spielzug des zweiten Spielers nicht als Ziel ausgewählt oder beschädigt werden. Ein Missionsziel kann nicht verwickelt werden.

AUF UND DRAUF – Nach der Abhandlung von anhaltenden Effekten während der Statusphase stehen verbündete niedergeschmetterte Modelle innerhalb von 4 Zoll um dieses Modell auf.

Alle Rechte vorbehalten.
Alle Fraktionsnamen, Logos, *warjack*, *warcaster* & *warbeast* sind Warenzeichen von Privateer Press, Inc.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

MASTERS 2015 SPIELER-LAUFZETTEL

SPIELERNAME:	FRAKTION:

Runde	Gespielte Liste	Ergebnis	Kontroll-punkte	Feindliche Armeepunkte zerstört/aus dem Spiel entfernt	Name des Gegners
1	1 / 2	S / N / U			
2	1 / 2	S / N / U			
3	1 / 2	S / N / U			
4	1 / 2	S / N / U			
5	1 / 2	S / N / U			

Armeeliste 1		**Armeliste 2** (anderer WC/WL erforderlich)	
Kontrakt/Bündnis/Themenarmee:		Kontrakt/Bündnis/Themenarmee:	
Liste 1 Rang: 1 / 2 / 3 / 4 oder keiner	Punkt-kosten	Liste 2 Rang: 1 / 2 / 3 / 4 oder keiner	Punkt-kosten
Missionsziel:	keine	Missionsziel:	keine

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

PRIVATEER PRESS®

SZENARIO 1: ZERSTÖRUNG

SONDERREGELN

Todeszone: JA

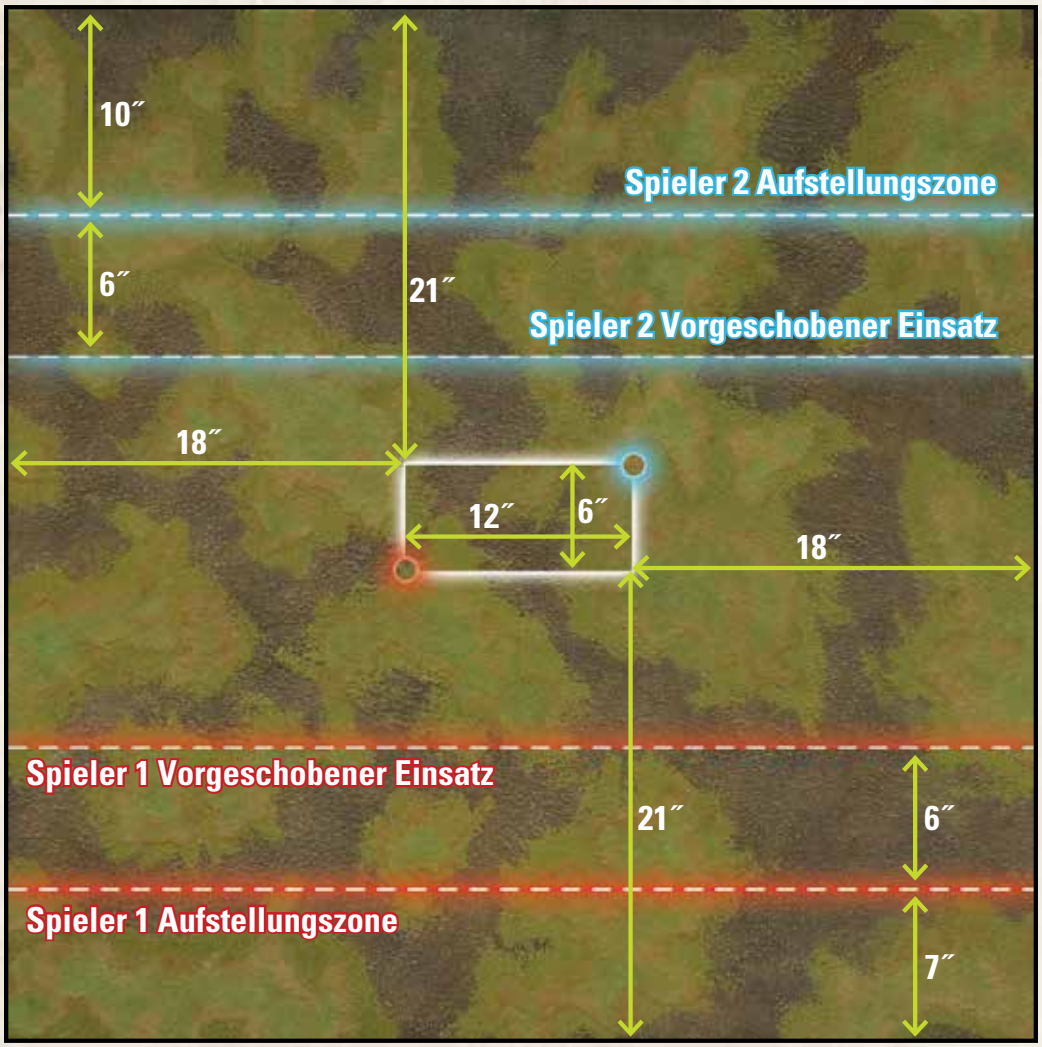
Markiere ein Zielgebiet (ein Rechteck von 12 Zoll x 6 Zoll Größe) und platziere zwei Missionsziele so, wie im Diagramm unten zu sehen ist. Das Missionsziel auf der Seite des Tisches von Spieler 1 ist ein verbündetes Fraktionsmodell für Spieler 1 und umgekehrt. Beginnend mit dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers, werden am Ende jedes Spielzugs eines Spielers die folgenden Kontrollpunkte (KP) erzielt:

- **Feindliches Missionsziel: Zerstören/Aus dem Spiel entfernen = 1 KP (einmal pro Missionsziel)**
- **Zielgebiet: Kontrollieren = 1 KP, Beherrschen = 2 KP**

SIEGESBEDINGUNGEN

Der erste Spieler, der mindestens 5 Kontrollpunkte erzielt und mehr Kontrollpunkte hat als sein Gegner, gewinnt sofort das Spiel.

Wenn die Zeit abläuft, bevor ein Spieler das Spiel durch Szenariosieg oder Attentat gewonnen hat, wird das Spiel anhand der Regeln des Szenarioreferenzbogens ausgewertet. Beim 3. Tiebreaker werden die Armeepunkte innerhalb des Zielgebiets verdoppelt.



Taktischer Tipp: Nur der aktive Spieler kann punkten, wenn mehrere Spieler das gleiche Zielegebiet oder die gleiche Flagge beherrschen.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

SZENARIO 2: ZWEI FRONTEN

SONDERREGELN

Todeszone: JA

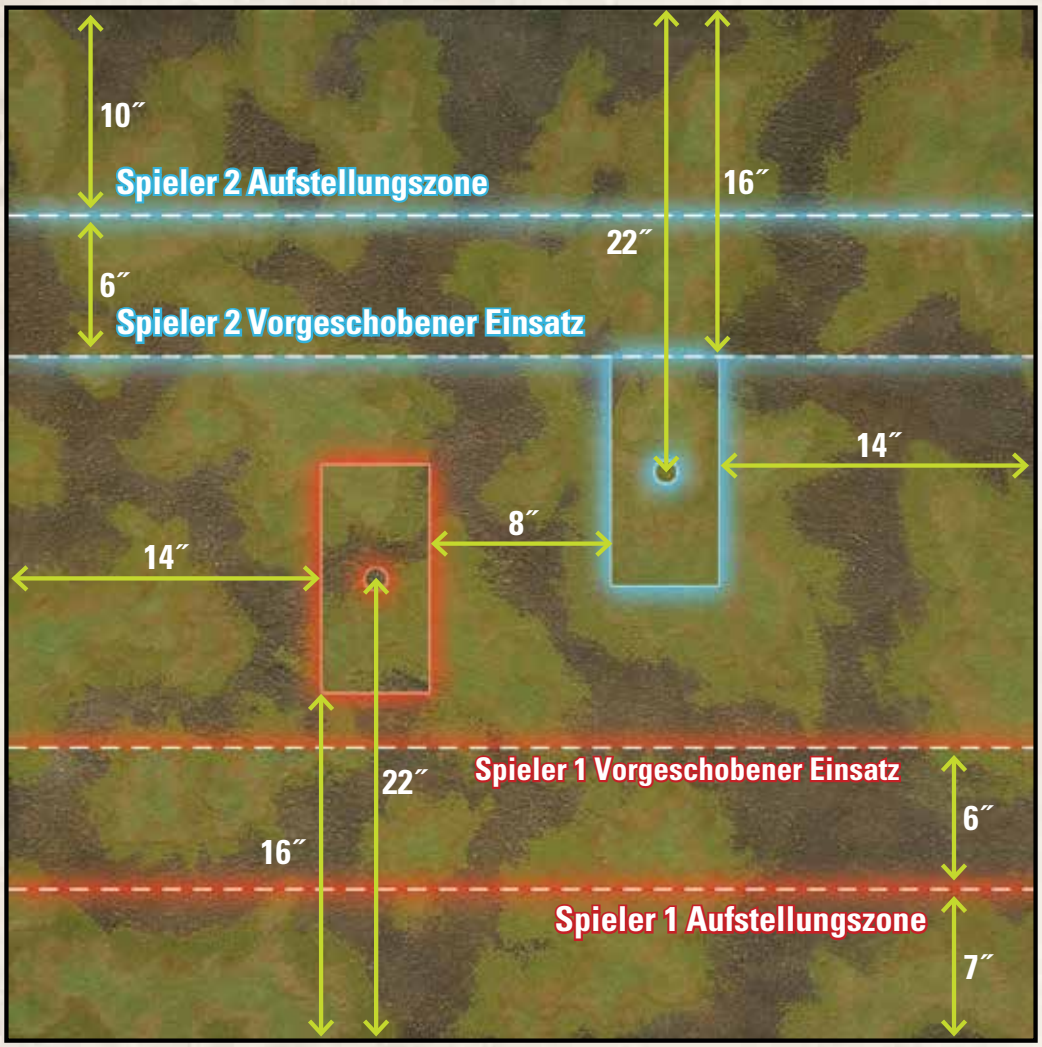
Markiere zwei Zielgebiete (Rechtecke von 12 Zoll x 6 Zoll Größe) und platziere zwei Missionsziele so, wie im Diagramm unten zu sehen ist. Das Missionsziel auf der Seite des Tisches von Spieler 1 ist ein verbündetes Fraktionsmodell für Spieler 1 und umgekehrt. Beginnend mit dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers, werden am Ende jedes Spielzugs eines Spielers die folgenden Kontrollpunkte (KP) erzielt:

- **Verbündetes Zielgebiet: Beherrschen = 1 KP**
- **Feindliches Zielgebiet: Kontrollieren = 1 KP, Beherrschen = 2 KP**
- **Feindliches Missionsziel: Zerstören/Aus dem Spiel entfernen = 1 KP (einmal pro Missionsziel)**

SIEGESBEDINGUNGEN

Der erste Spieler, der mindestens 5 Kontrollpunkte erzielt und mehr Kontrollpunkte hat als sein Gegner, gewinnt sofort das Spiel.

Wenn die Zeit abläuft, bevor ein Spieler das Spiel durch Szenariosieg oder Attentat gewonnen hat, wird das Spiel anhand der Regeln des Szenarioreferenzbogens ausgewertet. Beim 3. Tiebreaker werden die Armeepunkte innerhalb der Zielgebiete verdoppelt.



Taktischer Tipp: Nur der aktive Spieler kann punkten, wenn mehrere Spieler das gleiche Zielegebiet oder die gleiche Flagge beherrschen.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

SZENARIO 3: BEENGTE VERHÄLTNISSE

SONDERREGELN

Todeszone: JA

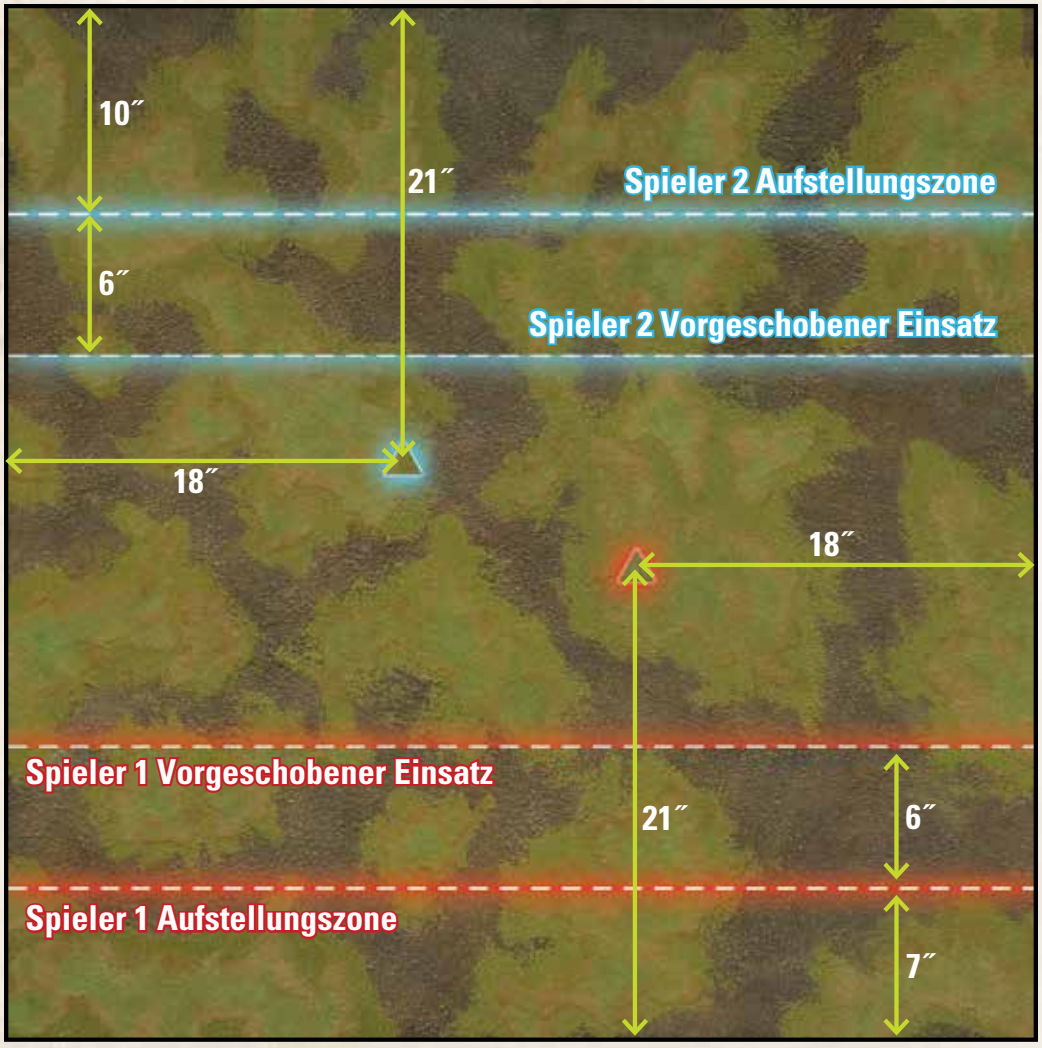
Platziere zwei Flaggen so, wie im Diagramm unten zu sehen ist. Beginnend mit dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers, werden am Ende jedes Spielzugs eines Spielers die folgenden Kontrollpunkte (KP) erzielt:

- **Verbündete Flagge: Beherrschen = 1 KP**
- **Feindliche Flagge: Kontrollieren = 1 KP, Beherrschen = 2 KP**

SIEGESBEDINGUNGEN

Der erste Spieler, der mindestens 5 Kontrollpunkte erzielt und mehr Kontrollpunkte hat als sein Gegner, gewinnt sofort das Spiel.

Wenn die Zeit abläuft, bevor ein Spieler das Spiel durch Szenariosieg oder Attentat gewonnen hat, wird das Spiel anhand der Regeln des Szenarioreferenzbogens ausgewertet. Beim 3. Tiebreaker werden die Armeepunkte innerhalb von 4 Zoll von der feindlichen Flagge verdoppelt.



Taktischer Tipp: Nur der aktive Spieler kann punkten, wenn mehrere Spieler das gleiche Zielegebiet oder die gleiche Flagge beherrschen.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

SZENARIO 4: FEUERUNTERSTÜTZUNG

SONDERREGELN

Todeszone: JA

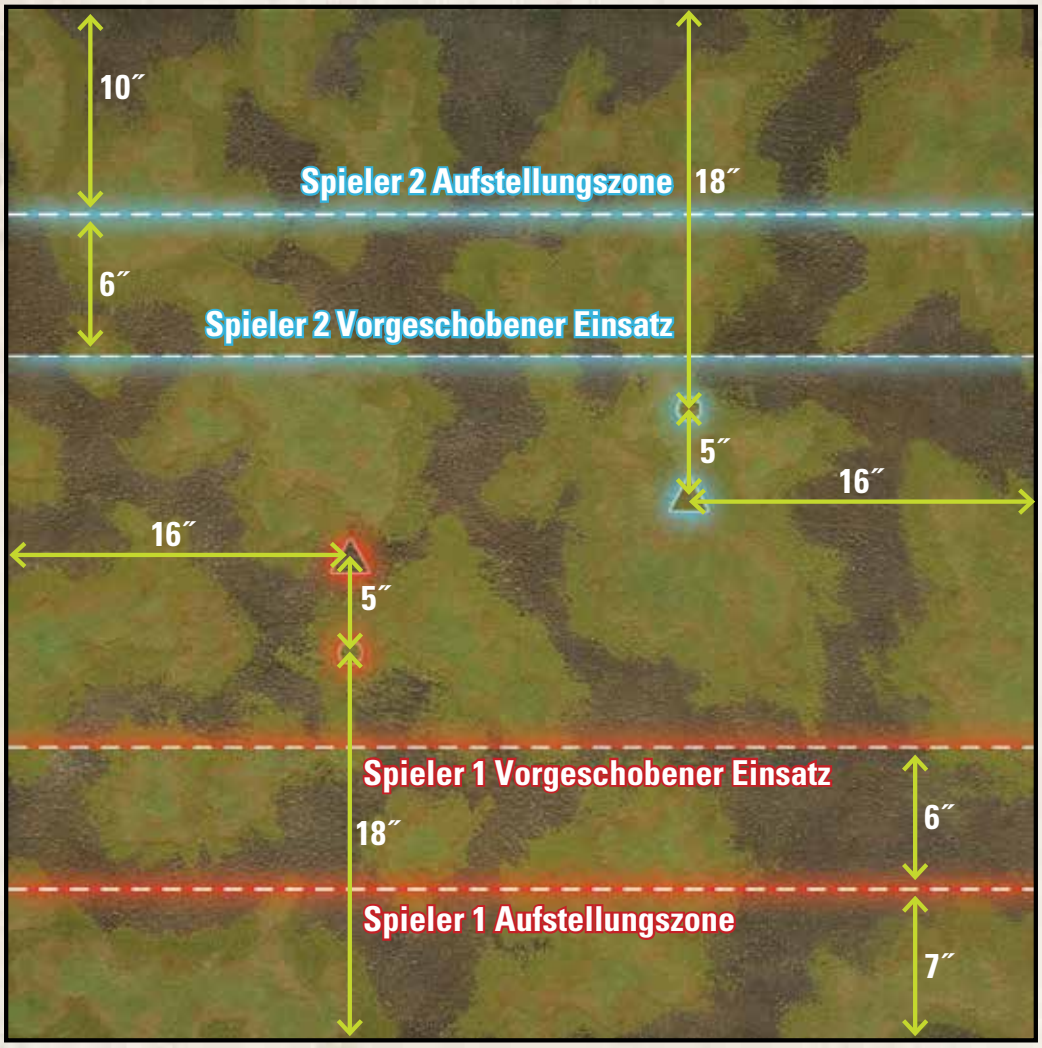
Platziere zwei Flaggen und zwei Missionsziele so, wie im Diagramm unten zu sehen ist. Das Missionsziel auf der Seite des Tisches von Spieler 1 ist ein verbündetes Fraktionsmodell für Spieler 1 und umgekehrt. Beginnend mit dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers, werden am Ende jedes Spielzugs eines Spielers die folgenden Kontrollpunkte (KP) erzielt:

- **Verbündete Flagge: Beherrschen = 1 KP**
- **Feindliche Flagge: Kontrollieren = 1 KP, Beherrschen = 2 KP**
- **Feindliches Missionsziel: Zerstören/Aus dem Spiel entfernen = 1 KP (einmal pro Missionsziel)**

SIEGESBEDINGUNGEN

Der erste Spieler, der mindestens 5 Kontrollpunkte erzielt und mehr Kontrollpunkte hat als sein Gegner, gewinnt sofort das Spiel.

Wenn die Zeit abläuft, bevor ein Spieler das Spiel durch Szenariosieg oder Attentat gewonnen hat, wird das Spiel anhand der Regeln des Szenarioreferenzbogens ausgewertet. Beim 3. Tiebreaker werden die Armeepunkte innerhalb von 4 Zoll von Flaggen verdoppelt.



Taktischer Tipp: Feindliche Missionsziele umkämpfen Flaggen innerhalb von 4 Zoll.

Taktischer Tipp: Nur der aktive Spieler kann punkten, wenn mehrere Spieler das gleiche Zielegebiet oder die gleiche Flagge beherrschen.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

SZENARIO 5: EINDRINGEN

SONDERREGELN

Todeszone: NEIN

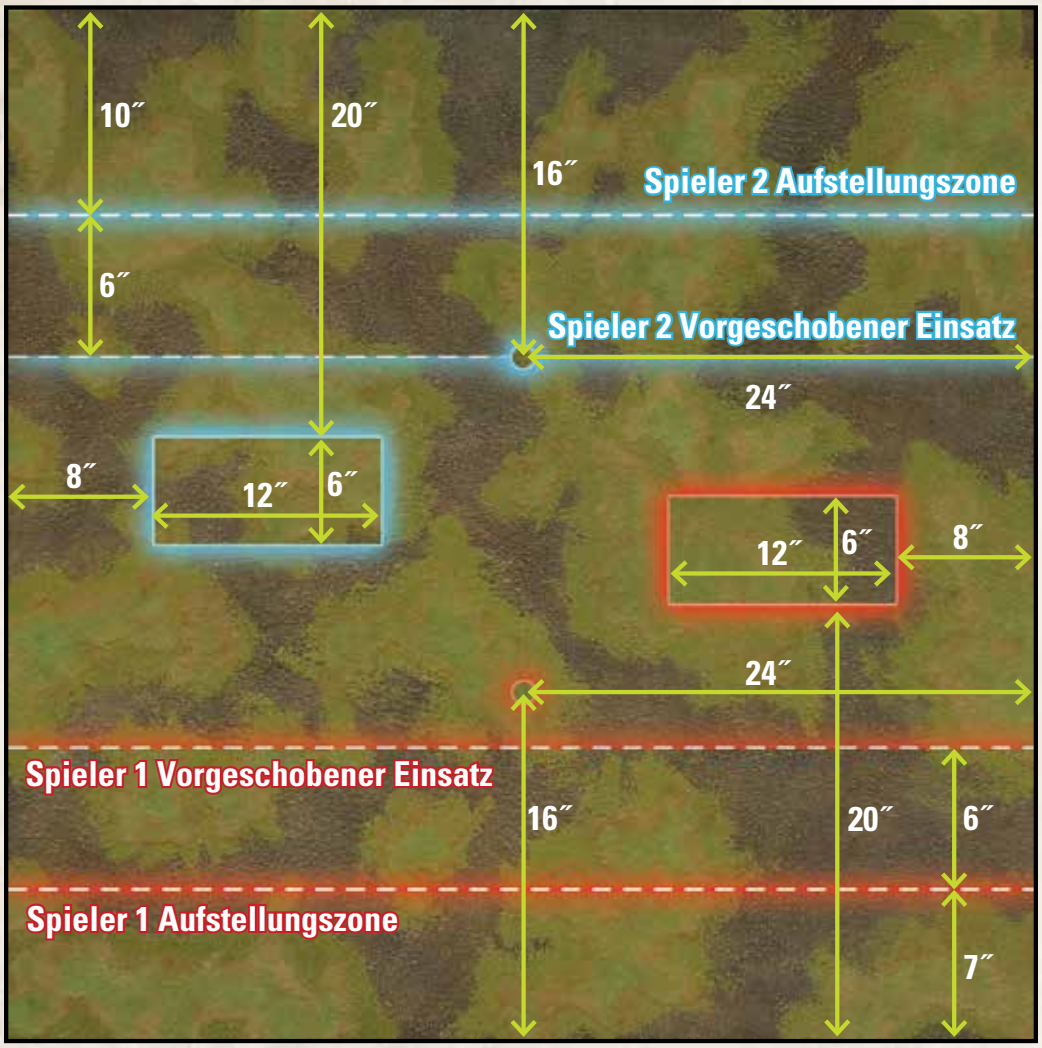
Markiere zwei Zielgebiete (Rechtecke von 12 Zoll x 6 Zoll Größe) und platziere zwei Missionsziele so, wie im Diagramm unten zu sehen ist. Das Missionsziel auf der Seite des Tisches von Spieler 1 ist ein verbündetes Fraktionsmodell für Spieler 1 und umgekehrt. Beginnend mit dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers, werden am Ende jedes Spielzugs eines Spielers die folgenden Kontrollpunkte (KP) erzielt:

- **Verbündetes Zielgebiet: Beherrschen = 1 KP**
- **Feindliches Zielgebiet: Kontrollieren = 1 KP, Beherrschen = 2 KP**
- **Feindliches Missionsziel: Zerstören/Aus dem Spiel entfernen = 1 KP (einmal pro Missionsziel)**

SIEGESBEDINGUNGEN

Der erste Spieler, der mindestens 5 Kontrollpunkte erzielt und mehr Kontrollpunkte hat als sein Gegner, gewinnt sofort das Spiel.

Wenn die Zeit abläuft, bevor ein Spieler das Spiel durch Szenariosieg oder Attentat gewonnen hat, wird das Spiel anhand der Regeln des Szenarioreferenzbogens ausgewertet. Beim 3. Tiebreaker werden die Armeepunkte innerhalb des feindlichen Zielgebiets verdoppelt.



Taktischer Tipp: Nur der aktive Spieler kann punkten, wenn mehrere Spieler das gleiche Zielegebiet oder die gleiche Flagge beherrschen.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

SZENARIO 6: FEINDLICHER EINFALL

SONDERREGELN

Todeszone: NEIN

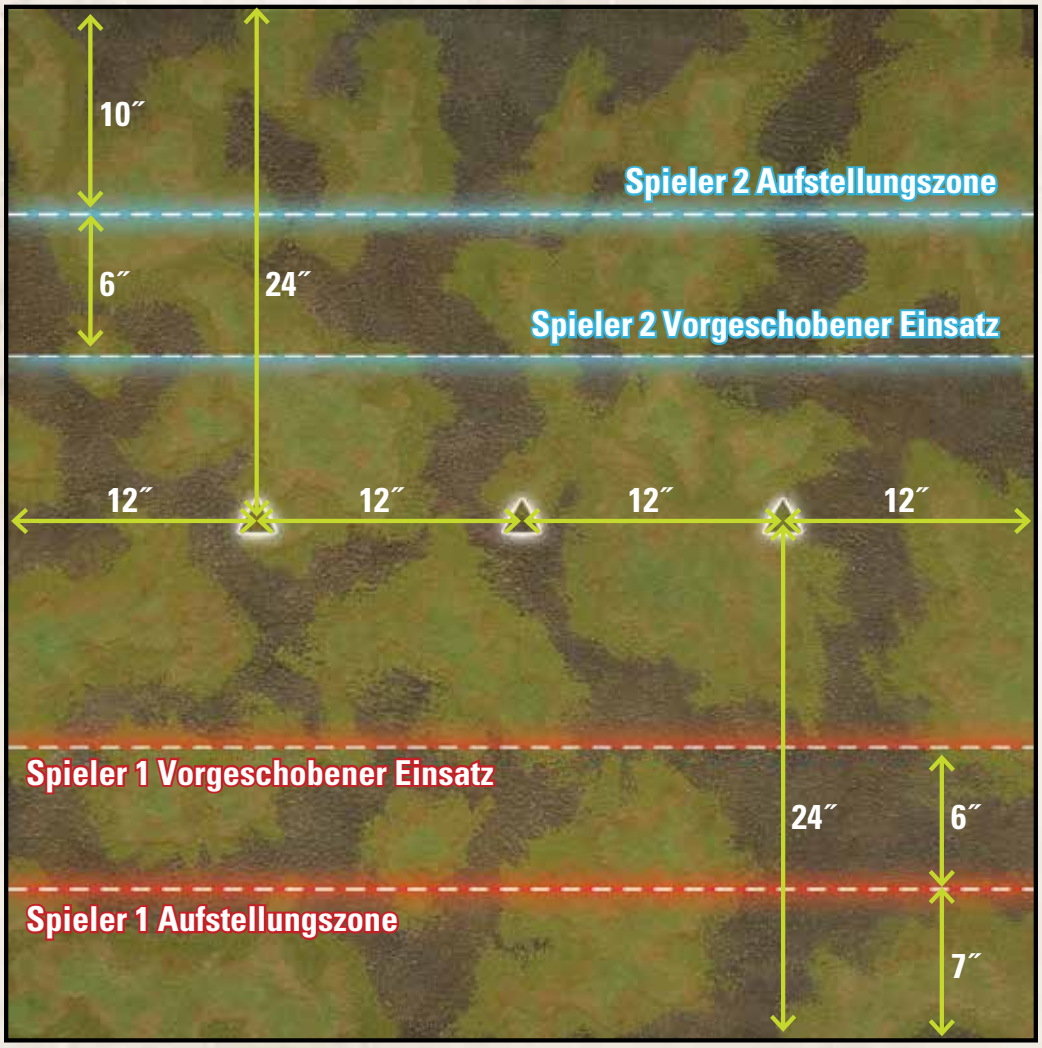
Platziere drei Flaggen so, wie im Diagramm unten zu sehen ist. Beginnend mit dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers, werden am Ende jedes Spielzugs eines Spielers die folgenden Kontrollpunkte (KP) erzielt:

- **Flagge: Kontrollieren = 1 KP, Beherrschen = 1 KP**

SIEGESBEDINGUNGEN

Der erste Spieler, der mindestens 5 Kontrollpunkte erzielt und mehr Kontrollpunkte hat als sein Gegner, gewinnt sofort das Spiel.

Wenn die Zeit abläuft, bevor ein Spieler das Spiel durch Szenariosieg oder Attentat gewonnen hat, wird das Spiel anhand der Regeln des Szenarioreferenzbogens ausgewertet. Beim 3. Tiebreaker werden die Armeepunkte innerhalb von 4 Zoll von Flaggen verdoppelt.



Taktischer Tipp: Nur der aktive Spieler kann punkten, wenn mehrere Spieler das gleiche Zielegebiet oder die gleiche Flagge beherrschen.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

SZENARIO 7: ÜBERLISTEN

SONDERREGELN

Todeszone: NEIN

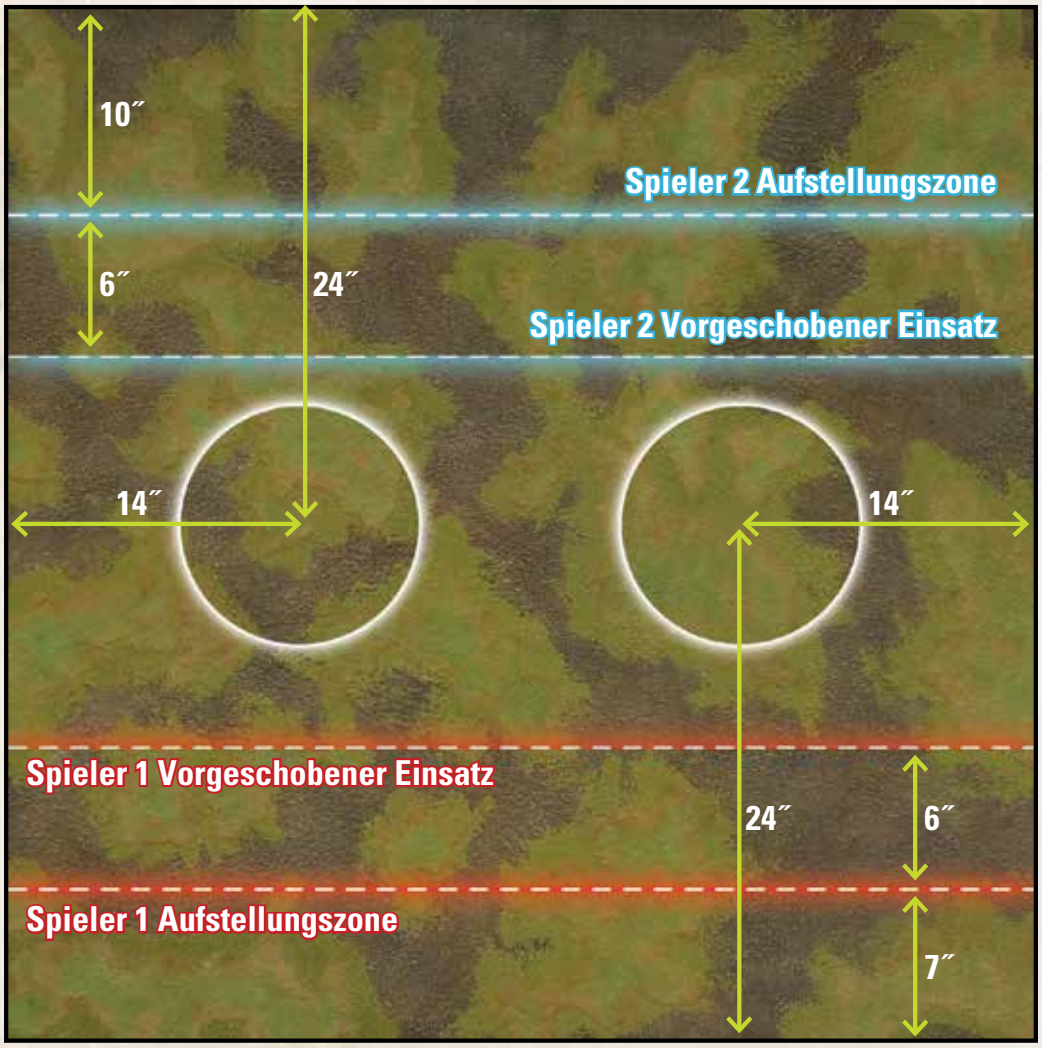
Markiere zwei Zielgebiete (Kreise mit 12 Zoll Durchmesser) so, wie im Diagramm unten zu sehen ist. Beginnend mit dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers, werden am Ende jedes Spielzugs eines Spielers die folgenden Kontrollpunkte (KP) erzielt:

- **Zielgebiet: Kontrollieren = 1 KP, Beherrschen = 2 KP**

SIEGESBEDINGUNGEN

Der erste Spieler, der mindestens 5 Kontrollpunkte erzielt und mehr Kontrollpunkte hat als sein Gegner, gewinnt sofort das Spiel.

Wenn die Zeit abläuft, bevor ein Spieler das Spiel durch Szenariosieg oder Attentat gewonnen hat, wird das Spiel anhand der Regeln des Szenarioreferenzbogens ausgewertet. Beim 3. Tiebreaker werden die Armeepunkte innerhalb der Zielgebiete verdoppelt.



Taktischer Tipp: Nur der aktive Spieler kann punkten, wenn mehrere Spieler das gleiche Zielegebiet oder die gleiche Flagge beherrschen.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele

SZENARIO 8: AUFKLÄRUNG

SONDERREGELN

Todeszone: NEIN

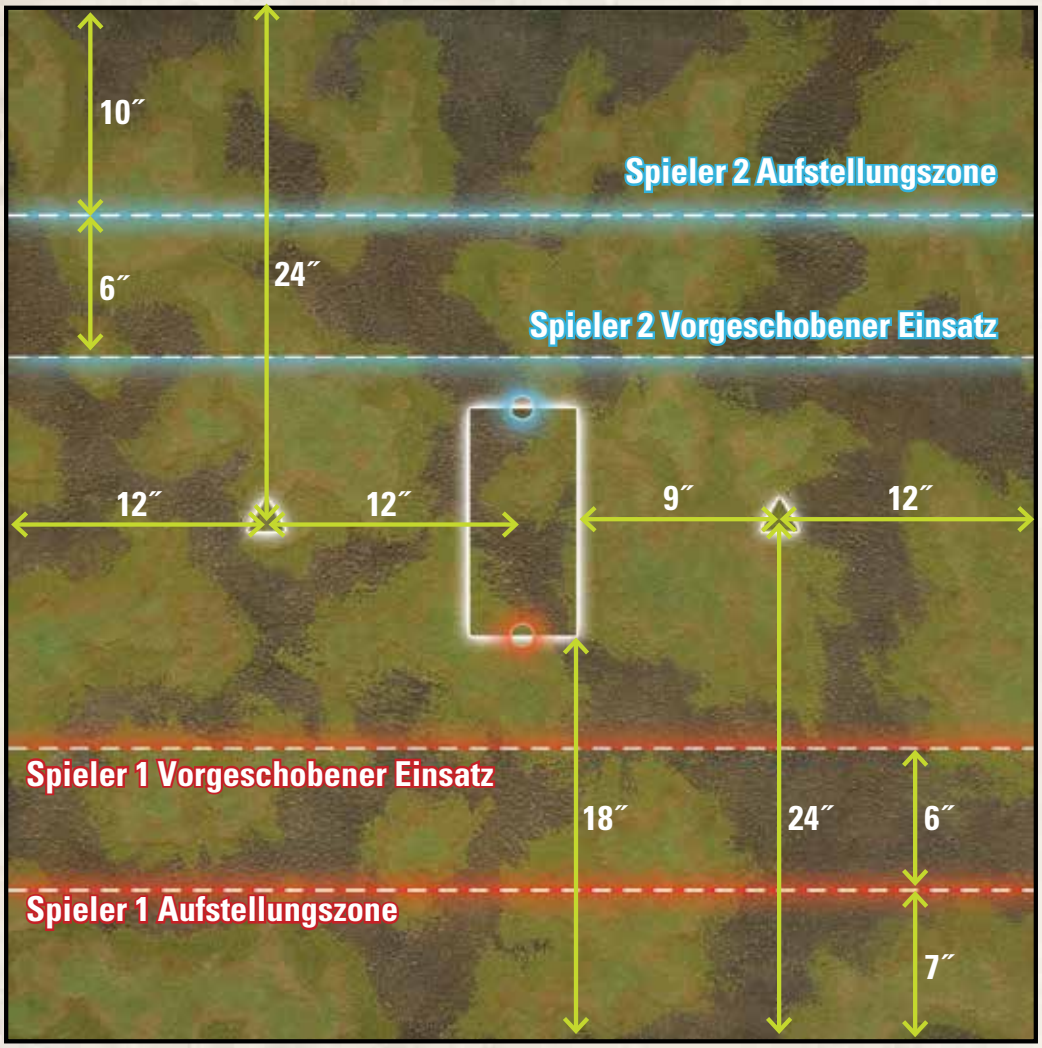
Markiere ein Zielgebiet (Rechteck von 12 Zoll x 6 Zoll Größe) und platziere zwei Flaggen und zwei Missionsziele so, wie im Diagramm unten zu sehen ist. Das Missionsziel auf der Seite des Tisches von Spieler 1 ist ein verbündetes Fraktionsmodell für Spieler 1 und umgekehrt. Beginnend mit dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers, werden am Ende jedes Spielzugs eines Spielers die folgenden Kontrollpunkte (KP) erzielt:

- **Zielgebiet: Kontrollieren = 1 KP, Beherrschen = 2 KP**
- **Flagge: Beherrschen = 1 KP**
- **Feindliches Missionsziel: Zerstören/Aus dem Spiel entfernen = 1 KP (einmal pro Missionsziel)**

SIEGESBEDINGUNGEN

Der erste Spieler, der mindestens 5 Kontrollpunkte erzielt und mehr Kontrollpunkte hat als sein Gegner, gewinnt sofort das Spiel.

Wenn die Zeit abläuft, bevor ein Spieler das Spiel durch Szenariosieg oder Attentat gewonnen hat, wird das Spiel anhand der Regeln des Szenarioreferenzbogens ausgewertet. Beim 3. Tiebreaker werden die Armeepunkte innerhalb des Zielgebiets und innerhalb von 4 Zoll von Flaggen verdoppelt.



Taktischer Tipp: Nur der aktive Spieler kann punkten, wenn mehrere Spieler das gleiche Zielegebiet oder die gleiche Flagge beherrschen.

Contents and Game Rules ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms, WARMACHINE®, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, warcaster, warjack®, HORDES, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, Trollbloods, Trollblood, warbeast, Steamroller, Masters, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for personal, non-commercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele