

PFAD DER VERWÜSTUNG

GRUNDREGELN

- von Will Hungerford / Übersetzung Manuel "Maniac" Wagner

Pfad der Verwüstung ist die 2015er Liga von Privateer Press, bestehend aus vier Saisonteilen, die sich über 4 Wochen erstrecken. Das Ligaformat ist ideal für Gruppen von 8 oder mehr Spielern, die sich regelmäßig in einem Hobbyladen oder einem Spielclub treffen, wo sie zu einem beliebigen Zeitpunkt spielen können. Jede Liga benötigt einen Eventleiter (EL), der für das Festhalten der Ergebnisse der Spieler zuständig ist.

Die „Pfad der Verwüstung“-Liga ist ein lockeres Format, in dem Spieler Schlachten nach einzigartigen Regeln und Szenarien gegeneinander austragen. Die Liga bietet sowohl neuen als auch erfahrenen Spielern und auch Hobbyisten wochenlange Unterhaltung, während sie spielen, Miniaturen bemalen und mit den einzigartigen Karten und Besonderheiten des Pfads der Vernichtung interagieren.

Pfad der Verwüstung ist ein einjähriges Abenteuer, das die vom Krieg zerrissenen Länder West-Immores beleuchtet. Die Eisernen Königreiche zerbrechen in eskalierenden Kriegen, Streit und Unglück. Drachen terrorisieren den Himmel in seit Jahrhunderten ungesehener Zahl, Gedankenversklaver erheben sich aus unterirdischen Reichen, um unschuldige Bürger zu entführen, und Maschinenkultisten errichten merkwürdige Türme an Orten, an denen vorher noch Dörfer gediehen. Man lebt in gefährlichen Zeiten.

In jeder Saison reisen die Spieler zu zerstörten Gebieten und kämpfen um die Kontrolle der wenigen verbliebenen Rohstoffe. Jedes absolvierte Spiel trägt zum globalen Fortschritt aller Spieler bei, um „Spoiler“ zu entsperren und Siege für ihre gewählte Fraktion zu beanspruchen. Die epische Erzählung wird sich in neuen Geschichten, die jede Saison begleiten, interaktiven Karten und natürlich den Tabletop Schlachten an sich entfalten.

Alle teilnehmenden Spieler erhalten einen speziellen Preis schon allein dafür, dass sie sich anmelden und Spaß haben. Jeder Saisonteilnahmepreis ist ein einzigartig gestalteter Pin, der die Charaktere in der Ligafiktion darstellt.

Alle Spiele werden am Austragungsort der Liga gespielt. Spieler verdienen sich Erfahrungspunkte (EP) für ihren ge-

wählten Helden durch das Austragen von Spielen, dem Bemalen von Modellen und das Abschließen bestimmter Herausforderungen, so genannter Meilensteine. Jeder Spieler verwaltet die EP seines Helden und Fortschritte auf dem Punkteblatt, das den Saisonregeln obliegt.

Es sind zwei Onlineresourcen für Ligaspieler verfügbar: die Schadensverfolgung und die Beute des Krieges. Die Schadensverfolgung ist die Ligakarte für Pfad der Verwüstung und zeigt die zerstörten Gebiete, um welche die Spieler für ihre Fraktion kämpfen. Die einzigartigen Spieleffekte jeder Region werden in jedem Saisonregelwerk beschrieben.

Die Beute des Krieges sind einzigartige „Spoiler“, die jeder Spieler aufzudecken versuchen wird. Zu jeder Saison wird eine neue Webseite die Beute des Krieges zeigen, welche zu Beginn einer Saison komplett gesperrt ist. Wenn ELs weltweit ihre Spielberichte aus den Austragungsorten melden, werden die Siege der Spieler gegen weltweite Anforderungen gezählt, um jede einzelne Beute freizuschalten.

Ligaspiele können in verschiedenen Punktgrößen gespielt werden, und zwar sowohl im Einer-gegen-Eins- als auch im Mehrspieler-Format. Zusätzliche Regeln für maßgeschneiderte Modelle, bekannt als Helden, geben den Spielern einigen ihrer alten Favoriten neue Optionen.

VERANTWORTUNGEN DER SPIELER

Ligateilnehmer müssen alle ihre Modelle, Einheitenkarten, Würfel, Maßbänder, Marker und Schablonen für das Spiel selbst mitbringen. Der EL muss alle gedruckten Medien zum Festhalten von Schäden erlauben. Spieler sollten vor Beginn des Events alle Regelfragen abstimmen, die bei ihrer Armeentstehen könnten.

Spieler dürfen die „War Room“-App während der Ligaspiele benutzen. Wenn ein Spieler diese während des Events benutzt, dann darf er: Schäden auf den War Room-Karten anstelle von physischen Karten markieren, auf Modell- und Spielregeln des War Room anstelle von physischen Statuskarten oder Regelwerken zurückgreifen und den ELs oder generischen Spielern Regeln für Themenarmeen im War

Room anstelle von physikalischen Regelbüchern vorzeigen. Spieler müssen trotz allem immer noch die Schäden, Werte und so weiter ihrem Gegner zeigen, ob der Gegner nun War Room besitzt oder nicht. Wenn die War Room-App eines Spielers während des Spiels ausfällt und nicht zeitnah wieder funktionstüchtig gemacht werden kann, gibt der Spieler das Spiel ab.

Jeder Spieler kämpft während einer Ligasaison für eine spezifische Fraktion. Auf einer Onlinekarte werden die Siege einer jeden Fraktion von Spielern weltweit aufgezeichnet.

FAIRNESS UND REGELDISKUSSIONEN

Das Ziel der Ligaspiele ist es, jedem eine großartige Zeit beim Spielen in einem zwanglosen Umfeld zu ermöglichen. Spieler sollten höflich und geduldig mit ihrem Gegner und dem EL umgehen. Wir nehmen an, dass alle Spieler gute Sportsleute sind, die Fairplay verstehen, aber wenn es zu einem Disput kommt, dann soll der EL zu Hilfe und Lösung befragt werden.

BEMALUNG, UMBAUTEN, PROXIES UND UMBAUTEN

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 zusammengebaut und mit den passenden Basisgrößen versehen sein, für die sie entworfen wurden. Nicht-Privateer-Press-Modelle, nicht zusammengebaute 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

Das Spielen mit einer einzigartig individualisierten und bemalten Streitmacht ist eine der lohnendsten Aspekte des Hobbys. Genauso wie die Aufdeckung von Informationen und Fairness, wird von Spielern erwartet, dass sie anspruchslos bei der Darstellung ihrer Modelle sind. Die folgenden Regeln finden Anwendung wenn konvertierte Modelle im organisierten Spiel benutzt werden. Diese Regeln sind nicht dazu gedacht, die Umbauoptionen von Spielern zu beschränken, sondern um Kreativität in einem Umfeld zu erlauben, bei dem es ansonsten zu Verwirrungen während des Spiels führen kann. Jeder EL kann nach seinem Ermessen Ausnahmen zu diesen Regeln erlauben und angemessene Umbauten zulassen.

ZUSAMMENSETZUNG VON MODELLEN

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 müssen 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.

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. Zum Beispiel muss eine Waffe mit der Regel Kettenwaffe 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.

UPGRADE KITS

Modelle und Einheiten mit verfügbaren Upgrade Kits sind eine Ausnahme von den normalen Regeln für Umbauten in dreierlei Hinsicht. Erstens, da Upgrades einen komplett einzigartigen Satz an Profilwerten und Fähigkeiten darstellen, müssen diese Teile deutlich sichtbar an Modellen oder Einheiten entsprechend der Aufwertungskarte dargestellt sein. Zum Beispiel ist ein Höllenjack mit einer Klaue und einer Harpune nicht Malice. Das Modell muss den korrekten Kopf, die korrekte Harpunenklinge und alle drei Geistteile der Maliceaufwertung besitzen, um als Malice durchzugehen.

Zweitens, wenn ein Modell oder eine Einheit umgebaut wurde, kann sie nur als dieses Modell oder Einheit aufgestellt werden. Zum Beispiel ist ein Warwolf mit Teilen der Gheto-rix-Aufwertung keine akzeptable Aufwertung zur Verwendung mit der Wertekarte des Warwolf-Pirschers.

Drittens, im Falle einer Einheitenenerweiterung oder Waffenaufwertungserweiterung, müssen die Modelle, die die Aufwertungskarten benutzen, diesen Regeln folgen. Zum Beispiel muss ein Offizier und Standartenträger der Schwarzen Drachen stets die Aufwertungskarte der schwarzen Drachen verwenden und ein Eisenfangpikeniere-Offizier und Standartenträger muss immer die immer die Eisenfangpikeniere Offizier und Standartenträger Wertekarte benutzen, aber eine Einheit Eisenfangpikeniere ohne die Einheitenaufwertung wird nach ihren Wertekarten benutzt, ob sie Schilde der schwarzen Drachen haben oder nicht (bzw. jeden anderen annehmbaren Umbau).

BASENGESTALTUNG

Miniaturen müssen auf den zu ihnen passenden WARMACHINE- und HORDES-Basen stehen, aber Spieler können

diesen Szeneriedetails 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 hinaushängen können, muss ein genügend großer Anteil des Randes sichtbar bleiben, damit präzise Messungen nicht erschwert oder unmöglich gemacht werden.

HELDEN

Jede Saison haben Spieler die Möglichkeit, Fraktionsmodelle als ihre persönliche Helden einzusetzen. Das Saisonregeldokument führt die verfügbaren Helden jeder Fraktion auf.

AUSWAHL EINES HELDEN

Ein Spieler wählt zu Beginn der Liga seinen Helden und kann immer nur einen Helden gleichzeitig haben. Ein Spieler kann einen Helden nur aus der Fraktion wählen, die er spielt. Zu jedem Zeitpunkt während der Liga kann ein Spieler seinen Helden in Ruhestand schicken und einen neuen in einer anderen Fraktion wählen. Wenn ein Spieler einen Helden in den Ruhestand schickt, verliert er alle EP, die er mit dem Helden verdient hat.

Wenn ein Spieler ein Modell als seinen Helden wählt, dann wird dieses Modell FM: C. Der Spieler kann keine andere Version dieses Modells in seiner Armee haben. Ein Spieler muss sein Heldenmodell in jedem WARMACHINE- oder HORDES-Spiel einsetzen, außer der Held erholt sich von Verletzungen (siehe unten).

Ein Spieler kann sich entscheiden, zu Beginn der Liga keinen Helden zu wählen, wenn er lieber mit der Standardversion des Modells seiner Fraktion spielen möchte. Wenn der Spieler sich dazu entscheidet, seinen Helden später in der Liga zu wählen, dann verliert er alle EP, die er vor der Wahl des Helden verdient hat.

Heldenmodelle sind in allen Ligaspielen während der Saison erlaubt, sind aber nicht in den anderen drei Saisons außerhalb des Pfades der Verwüstung erlaubt. Heldenmodelle sind ebenso geeignet für Boni, die durch Elitekader-Fähigkeiten, Führungsfähigkeiten, Boni durch Themenarmee und so weiter, wie nicht Helden Versionen dieser Modelle.

HELDENAUFWERTUNGEN

Spieler erhalten EP für gespielte Spiele, abgeschlossene Meilensteine und andere Erfolge. Jedes Mal, wenn ein Spieler ein WARMACHINE- oder HORDES-Spiel abschließt, an dem sein Heldenmodell teilgenommen hat, kann er EP ausgeben, um EINE Aufwertung für seinen Helden zu kaufen. Eine Heldenaufwertung verbessert permanent die Werte und/oder Fähigkeiten des Helden für den Rest der Saison.

Die Saisonregeln enthalten eine Liste der verfügbaren Heldenaufwertungen für diese Saison. Diese Aufwertungen wurden für jeden Helden in drei Reihen aufgeteilt und jede Reihe hat unterschiedliche EP-Kosten. Ein Spieler kann jede Aufwertung der ersten Reihe für seinen Helden kaufen, solange er genügend EP besitzt. Ein Spieler kann eine Aufwertung der zweiten Reihe kaufen, wenn er mindestens eine Aufwertung der ersten Reihe gekauft hat und kann eine Aufwertung der dritten Reihe kaufen, wenn er mindestens eine der zweiten Reihe gekauft hat. Aufwertungen gelten für alle Spiele bis zum Ende der Saison oder bis zum Ruhestand des Helden.

VERLETZUNGEN

Sogar der erfahrenste und mächtigste Held kann Verletzungen in der Schlacht erleiden. Am Ende jedes Spiels, in dem das Heldenmodell eines Spielers zerstört oder aus dem Spiel entfernt wurde, würfelt sein Gegner auf der Verletzungstabelle für Helden (S. 6). Verletzungseffekte sind kumulativ und ein Held kann dieselbe Verletzung mehrmals erhalten. Alle Effekte, die von der Verletzungstabelle für Helden herrühren, gelten für die gesamte Saison, bis sie durch den Besuch im Apothekarium oder durch den Kauf bestimmter Aufwertungen entfernt werden.

Ein Spieler kann seinen Helden heilen, indem er ihn nach einem WARMACHINE- oder HORDES-Spiel in das Apothekarium schickt. Der Besuch im Apothekarium entfernt sofort alle Verletzungen von dem Heldenmodell und das Modell kann nicht im nächsten Spiel des Spielers benutzt werden. Ein Spieler sollte sich auf seinem Punkteblatt Notizen machen, wenn er das nächste Spiel aussetzen muss, weil er das Apothekarium besucht hat.

PUNKTEBLATT DES HELDEN

Zu Beginn der Liga erhält jeder Spieler ein Punkteblatt. Nach dem Eintragen seines Namens, der Fraktion und des Helden benutzen Spieler ihr Punkteblatt, um ihre Gesamt-EP, gekaufte Aufwertungen, erreichte Meilensteine und Verletzungen nachzuhalten.

Die Tabelle für Heldenerfahrungspunkte auf Seite 5 nennt Anzahl an EP, die Spieler für das Erreichen verschiedener Erfolge erhalten. Diese Erfolge und Punktkosten bleiben dieselbe für alle vier Saisons, wohingegen Meilensteine und ihre EP-Werte in jeder Saison unterschiedlich sind.

Wie auf der Tabelle für Heldenerfahrungspunkte angezeigt, ist die Limitierung der EP, die ein Spieler für das Erreichen eines Erfolgs innerhalb einer bestimmten Zeitspanne erreichen kann (z.B. die ersten fünf WARMACHINE- oder HORDES-Spiele pro Woche) begrenzt. Ein Spieler kann weiter an Ligaspielen innerhalb des angegebenen Zeitrahmens teilnehmen, wird aber keine zusätzlichen EP für diese Spiele verdienen.

Für EP, die durch das Bemalen von Miniaturen erzielt werden, müssen die Spieler dem EL ihre unbemalten Modelle zu Beginn der Saison zeigen, die sie während der Liga bemalen möchten. Spieler können ihre Modelle entweder an Liga-Abenden oder auch in ihrer restlichen Zeit bemalen, aber sie müssen die bemalten Modelle dem EL vorzeigen um die EP zu verdienen.

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.

MEILENSTEINE

Meilensteine sind seasonspezifische Herausforderungen, die Spieler im Verlauf der Liga abschließen können. Absolvierte Meilensteine werden auf dem Punkteblatt des Spielers festgehalten. Wenn ein Spieler einen Meilenstein absolviert, verdient er EP, wie in den Saisonregeln beschrieben. Ein Spieler kann für einen Meilenstein nur einmal pro Saison EP erhalten.

SCHADENSÜBERSICHT

Die Schadensübersicht ist die Ligakarte für *Pfad der Verwüstung* und ist ein wichtiger Bestandteil des Ligasystems. Diese Onlinekarte wird aktualisiert, um den Fortschritt jeder Fraktion im Laufe der Liga darzustellen. Links zur Ligakarte und zusätzliche Details können auf www.privateerpress.com gefunden werden.

Vor jeder Partie WARMACHINE, HORDES oder High Command sollten die Spieler entscheiden, um welche Kartenregion sie kämpfen. Der Spieler mit dem niedrigsten EP-Wert wählt die Region. Werft im Falle eines Gleichstandes einen W6, um zu entscheiden, wer die Wahl trifft. Spezielle Spieleffekte für jede Region werden im Dokument der Saisonregeln beschrieben.

Zusätzlich zum Erzielen von EP nach jedem Spiel sollten Spieler den EL darüber informieren, wenn sie ein Spiel gewinnen und um welche Region sie kämpfen. EL melden diese Information dann über die Onlinekarte.

HIGH COMMAND

Zusätzlich zu WARMACHINE und HORDES können Spieler EP durch das Spielen von High Command verdienen. Das Dokument zu den Saisonregeln beinhaltet spezielle Regeln für High-Command-Spiele in jeder Region der Schadensübersicht.

IRON-KINGDOMS-ROLLENSPIEL

Spieler können auch EP im *Pfad der Verwüstung* verdienen, indem sie die Rollenspielbegegnung, welche in jedem Dokument der Saisonregeln enthalten ist, spielen. Diese Begegnungen sind so gestaltet, dass man sie entweder mit *Iron Kingdoms - Das Rollenspiel zu Warmachine* oder *Iron Kingdoms: Entfesselt* spielen kann.

Die RPG-Begegnungen stellen einen einzigartigen Weg für Spieler dar, um mit den Begegnungen während der Liga zu interagieren und in der Gesamtgeschichtslinie der Liga mitzuwirken. Spieler können neue Charaktere erschaffen, um die Saisonbegegnungen zu spielen, oder sie können die

Begegnungen in ihre laufende Kampagne einbauen. Jede Begegnung beinhaltet sowohl eine empfohlene Anzahl an Spielern als auch Tipps, um die Schwierigkeit für Spieler mit mächtigeren Charakteren anzupassen.

BELOHNUNGEN

Alle Spieler, die an der *Pfad der Verwüstung*-Liga teilgenommen haben, erhalten einen Teilnahme-Pin.

SZENARIEN

Für jede Saison sind zwei Arten von Szenarien verfügbar: Kernszenarien oder seasonspezifische Szenarien. Kernszenarien können den Steamroller-Regeln 2015 entnommen werden. Sie können für jedes *Pfad der Verwüstung*-Ligaspiel genutzt werden, es sei denn die Kartenregion verwendet ein bestimmtes Szenario. Seasonspezifische Szenarien sind an das Gelände und die Ereignisse einer Saison angepasst und werden mit dem Dokument der Saisonregeln veröffentlicht.

Spieler können zufällig ein Szenario vor jedem Spiel bestimmen, indem sie mit 2W6 auf der folgenden Szenariotabelle würfeln, oder sie können sich schlicht auf ein zu spielendes Szenario einigen. Beachte, dass die Schadensübersicht manchmal vorschreibt, welches Szenario für eine spezifische Region benutzt wird.

| 2W6-Ergebnis | Szenario |
|--------------|------------------------|
| 2 | Feuerunterstützung |
| 3 | Eindringen |
| 4 | Zerstörung |
| 5 | Beengte Verhältnisse |
| 6 | Saisonszenario 1 |
| 7 | Saisonszenario 2 |
| 8 | Saisonszenario 3 |
| 9 | Überlisten |
| 10 | Feindlicher Einfall |
| 11 | Process of Elimination |
| 12 | Aufklärung |

Wenn eines der Steamroller-Kernszenarien gespielt wird, das Missionsziele verwendet, sollte jeder Spieler vor Spielbeginn ein Steamroller-Missionsziel wählen. Ein Spieler kann vor jedem Kernszenario ein anderes Missionsziel wählen.



Inhalte und Spielregeln ©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 und alle Charakternamen, Fraktionen und Entsprechendes sind Eigentum von Privateer Press, Inc. Hiermit wird die Erlaubnis erteilt, dieses Dokument zu fotokopieren und elektronische Kopien zu speichern. Solche Vervielfältigungen dürfen ausschließlich für private und nichtkommerzielle Zwecke genutzt werden und alle Copyright-, Trademark- oder andere Urheberrechte inklusive der dazugehörigen Zeichen müssen beibehalten werden. Privateer Press behält sich das Recht vor, diese Erlaubnis zu widerrufen oder den Inhalt dieses Dokuments jederzeit und aus jedem beliebigen Grund zu verändern. Deutsche Version © 2015, Ulisses Spiele GmbH.



HELDENERFAHRUNGSPUNKTE

Alle Ergebnisse können mehrfach oder wie vermerkt erreicht werden.

| WARMACHINE- & HORDES-SPIELE Spiele die fünf ersten Spiele pro Woche | EP |
|--|-----------|
| EINS GEGEN EINS | |
| Spielt ein 15-Punkte-Spiel (1 Warcaster/Warlock) | 1 |
| Spielt ein 25-Punkte-Spiel (1 Warcaster/warlock) | 1 |
| Spielt ein 35-Punkte-Spiel (1 Warcaster/warlock) | 2 |
| Spielt ein 50-Punkte-Spiel (1 Warcaster/Warlock) | 2 |
| Spielt ein 75-Punkte-Spiel (1 Warcaster/Warlock) | 3 |
| Spielt ein 100-Punkte-Spiel (2 Warcaster/Warlock) | 3 |
| ENTFESSELT | |
| Spielt ein Entfesselt-Spiel mit 150 Punkten (3 Warcaster/Warlocks) | 5 |
| Spielt ein Entfesselt-Spiel mit 200 Punkten (4 Warcaster/Warlocks) | 6 |
| MEHRSPIELER | |
| Spielt ein Frei-für-Alle/Team-Spiel mit 15 Punkten (1 Warcaster/Warlock pro Spieler) | 1 |
| Spielt ein Frei-für-Alle/Team-Spiel mit 25 Punkten (1 Warcaster/Warlock pro Spieler) | 1 |
| Spielt ein Frei-für-Alle/Team-Spiel mit 35 Punkten (1 Warcaster/Warlock pro Spieler) | 2 |
| Spielt ein Frei-für-Alle/Team-Spiel mit 50 Punkten (1 Warcaster/Warlock pro Spieler) | 2 |
| Spielt ein Frei-für-Alle/Team-Spiel mit 75 Punkten (1 Warcaster/Warlock pro Spieler) | 3 |
| Spielt ein Frei-für-Alle/Team-Spiel mit 100 Punkten (2 Warcaster/Warlocks pro Spieler) | 3 |
| SPIELMODIFIKATOREN | |
| Spiele gegen einen neuen Gegner in dieser Saison | 1 |
| Spiele gegen eine neue Fraktion in dieser Saison | 1 |
| Spiele in einer neuen Punktgröße in dieser Saison | 1 |
| Spiele mit einem neuen Warcaster oder Warlock in dieser Saison | 1 |
| WARMACHINE & HORDES – HOBBY Maximal 40 EP pro Saison | |
| Bemale ein unabhängiges Modell auf kleiner Basis | 1 |
| Bemale ein unabhängiges Modell auf mittlerer Basis | 2 |
| Bemale ein unabhängiges Modell auf großer Basis | 3 |
| Bemale ein unabhängiges Modell auf riesiger Basis | 4 |
| Bemale eine Einheit aus 2-4 Modellen (kleine/mittlere/große Basis) | 2/3/4 |
| Bemale eine Einheit aus 5-9 Modellen (kleine/mittlere/große Basis) | 3/4/5 |
| Bemale eine Einheit aus 10+ Modellen (kleines/mittleres/großes Modell) | 4/5/6 |
| HIGH COMMAND Die fünf ersten Spiele pro Woche | |
| Spiel ein Spiel Einer gegen Einen | 1 |
| Spielt ein Mehrspielerspiel Jeder gegen Jeden | 2 |
| SPIELMODIFIKATOREN | |
| Sieg | +1 |
| Spiele gegen einen neuen Gegner in dieser Saison | +1 |
| IRON KINGDOMS-RPG (DAS ROLLENSPIEL ZU WARMACHINE & ENTFESSELT) Eine Spielrunde pro Saison | |
| Spiele die Rollenspielbegegnung der Saison | 3 |
| Meistere die Rollenspielbegegnung der Saison | 3 |
| MEILENSTEINE | |
| Lies das Dokument der Saisonregeln | - |



*Unabhängige Modelle sind Warcaster, Warlocks, Warjacks, Warbeasts, Kriegsmaschinen und Solos

Inhalte und Spielregeln ©2001–2015 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. Privateer Press®, Iron Kingdoms®, WARMACHINE®, Convergence of Cyrriss®, 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 und alle Charakternamen, Fraktionen und Entsprechendes sind Eigentum von Privateer Press, Inc. Hiermit wird die Erlaubnis erteilt, dieses Dokument zu fotokopieren und elektronische Kopien zu speichern. Solche Vervielfältigungen dürfen ausschließlich für private und nichtkommerzielle Zwecke genutzt werden und alle Copyright-, Trademark- oder andere Urheberverweise inklusive der dazugehörigen Zeichen müssen beibehalten werden. Privateer Press behält sich das Recht vor, diese Erlaubnis zu widerrufen oder den Inhalt dieses Dokuments jederzeit und aus jedem beliebigen Grund zu verändern. Deutsche Version © 2015, Ulisses Spiele GmbH.



VERLETZUNGSTABELLE FÜR HELDEN

Alle Verletzungen sind kumulativ, bis sie geheilt wurden.

| 2W6 ERGEBNIS | EFFEKT |
|-----------------|--|
| 2 | Zerschmettert - Der Körper des Helden ist gebrochen. Dieses Modell wirft bei Angriffs- und Schadenswürfen einen Würfel weniger. Ein Modell, das dieses Ergebnis zweimal erleidet, ohne geheilt zu werden, ist tot und muss ausgewechselt werden. |
| 3 | Kniescheibe zertrümmert - Der Held hat schreckliche körperliche Verletzungen erlitten. Die Grund-GSW des Modells ist um 2 reduziert (bis zu einem Minimum von 0) |
| 4 | Schrappnell - Der Held hat schwerwiegende körperliche Verletzungen erlitten. Die Grund-PNZ des Modells ist permanent um 2 reduziert (bis zu einem Minimum von 0) |
| 5 | Armbruch - Der Held hat signifikante körperliche Verletzungen erlitten. Die Grund-STK des Modells ist permanent um 2 reduziert (bis zu einem Minimum von 0). |
| 6 | Infiziert - Der Held hat leichte körperliche Verletzungen erlitten. Dieses Modell erleidet permanent -1 auf alle Schadenswürfe. |
| 7 | Fleischwunde - Der Held hat eine unbedeutende Verletzung erlitten. Es gibt keinen weiteren Effekt. |
| 8 | Kriegstrauma - Der Held hat ein leichtes mentales Trauma erlitten. Das Modell erleidet -1 auf alle Angriffswürfe. |
| 9 | Halluzinationen - Der Held hat ein signifikantes mentales Trauma erlitten. Der Grund-FKA des Modells ist permanent um 2 reduziert (bis zu einem Minimum von 0) |
| 10 | Panikattacken - Der Held hat ein schwerwiegendes mentales Trauma erlitten. Der Grund-NKA des Modells ist permanent um 2 reduziert (bis zu einem Minimum von 0) |
| 11 | Amnesie - Das Modell hat ein schreckliches mentales Trauma erlitten. Die Grund-ABW des Modells ist permanent um 2 reduziert (bis zu einem Minimum von 0) |
| 12 | Hirnschaden - Der Geist des Helden ist gebrochen. Dieses Modell kann keine Spezialangriffe oder Spezialaktionen durchführen. Zusätzlich kann dieses Modell nicht rennen, Sturmangriffe oder Rammen-Angriffe durchführen. Ein Modell, das dieses Ergebnis zweimal erleidet, ohne geheilt zu werden, ist tot und muss ausgewechselt werden. |



HELDENBOGEN

| | | |
|--------------------|-------------|--|
| SPIELERNAME: _____ | | |
| FRAKTION: _____ | HELD: _____ | |

| | | |
|---------------------|-----------------------|--------------------|
| VERDIENTE EP: _____ | AUSGEGEBENE EP: _____ | AKTUELLE EP: _____ |
|---------------------|-----------------------|--------------------|

| AUFWERTUNG | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| AUFWERTUNG: _____ | AUFWERTUNG: _____ | AUFWERTUNG: _____ |
| AUFWERTUNG: _____ | AUFWERTUNG: _____ | AUFWERTUNG: _____ |
| AUFWERTUNG: _____ | AUFWERTUNG: _____ | AUFWERTUNG: _____ |

| MEILENSTEINE | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> MEILENSTEIN: _____ | <input type="checkbox"/> MEILENSTEIN: _____ | <input type="checkbox"/> MEILENSTEIN: _____ |
| <input type="checkbox"/> MEILENSTEIN: _____ | <input type="checkbox"/> MEILENSTEIN: _____ | <input type="checkbox"/> MEILENSTEIN: _____ |

| VERLETZUNGEN | | | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| VERLETZUNG: _____ | VERLETZUNG: _____ | VERLETZUNG: _____ | VERLETZUNG: _____ | VERLETZUNG: _____ |

