

Warmaster Guardians

Ein Leitfaden für kompetitive Spiele *Warmaster Revolution* (Version 2024.2)

Punktgröße

Für eine Partie *Warmaster Revolution* sind die Punktzahlen von 1250 oder 2000 Punkten empfohlen. Eine 1250-Punkte-Schlacht dauert dabei ungefähr 2,5 Stunden, wobei ein 2000-Punkte-Spiel etwa 3 Stunden dauert.

Armeelisten

Es können alle Armeen aus dem aktuellen Dokument *Warmaster Armies* (2.23.1) gespielt werden.

Regiments of Renown

Regiments of Renown dürfen nach den in *Warmaster Armies* angegebenen Regeln verwendet werden.

Spieluhr

Damit die Spiele nicht ein zu großes zeitliches Ausmaß annehmen und beiden Spielern ein etwa gleich großes Spielerlebnis zugesichert wird, ist es ratsam, ein Spiel mit einer Schachuhr durchzuführen. Falls beide Spieler auf diese Weise spielen wollen, wird die folgende Methodik vorgeschlagen:

- beiden Spielern steht ein Zeitlimit von 45 Minuten zur Verfügung
- die Schachuhr wird zu Beginn jeder Nahkampfphase gestoppt
- beide Spieler sind dazu angehalten, darauf zu achten, dass die Schachuhr jeweils gestoppt und wieder gestartet wird
- die Schachuhr wird das erste Mal eingeschaltet, wenn der Startspieler damit beginnt, die erste Hälfte seiner Armee platziert

Optionale Regeln (Regelbuch)

Alle optionalen Regeln aus dem Regelbuch werden verwendet. Beachte, in diesem Dokument finden sich weitere optionale Regeln, denen beide Spieler zustimmen müssen.

Gelände

Als Richtwert für den Aufbau von Gelände sollten 12 Geländestücke auf dem Spielfeld platziert werden. Die Spieler können dabei entweder einen bereits vorgefertigten Spieltisch verwenden, den Spieltisch gemeinsam gestalten oder das Spielfeld nach der alternierenden Methodik aufbauen (siehe unten).

Um im weiteren Spielverlauf Diskussionen zu vermeiden, sollten die Spieler vor dem Spiel klarstellen, zu welchem Geländetyp jedes Geländestück gehört.

Alternierender Aufbau

Bevor das Szenario aufgebaut wird, bauen die Spieler abwechselnd das Gelände auf. Jedes platzierte Geländestück muss 10 cm vom Spielfeldrand und 12 cm von anderen Geländestücken entfernt aufgestellt werden.

Beide Spieler würfeln zunächst einen W6:

- Der Spieler mit dem höheren beginnt damit, ein beliebiges Geländestück auf dem Spielfeld zu platzieren
- anschließend platziert sein Mitspieler zwei unterschiedliche Geländestücke
- danach stellt der erste Spieler erneut ein einzelnes Geländestück auf
- dies geht so lange weiter, bis ein Spieler sich entschließt zu passen
- ein Spieler kann erst passen, wenn mindestens 10 Geländestücke platziert worden sind
- sobald ein Spieler gepasst hat, darf sein Mitspieler ein letztes Mal ein einzelnes Geländestück platzieren
- der Spieler, der gepasst hat, ist fortan der Startspieler

Szenarioauswahl

Den Spielern stehen die folgenden Szenarien zur Auswahl. Der Startspieler würfelt einen W6, um zu ermitteln, welches Szenario gespielt wird.

Ergebnis	Szenario
1	Incursion
2	Take and Hold
3	Outflanked
4	King of the Hill
5	Entrenched
6	Linebreak

Spielstart

Nachdem das Gelände vollständig platziert wurde, bauen beide Spieler das Szenario nach der jeweils angegebenen Methode auf.

Sollten die Spieler nicht nach der alternierenden Methode aufgebaut haben, wird nun der Startspieler ermittelt. Dafür würfeln beide Spieler einen W6. Der Gewinner des Wurfes darf sich aussuchen, ob er Startspieler sein möchte oder nicht.

- Der Startspieler wählt zunächst eine Spielfeldseite aus
- dann platziert er seine gesamte Armee
- im Anschluss stellt sein Gegner seine gesamte Armee auf
- der Startspieler beginnt den ersten Spielzug

Eroberungspunkte

Spieler erhalten für das Kontrollieren von Objekten und Zonen Eroberungspunkte (EP).

Wie ein Spieler EP erhält, wird nachfolgend und in dem jeweiligen Szenario näher erklärt.

- Die Spieler können diese Punkte sowohl im eigenen als auch im gegnerischen Spielzug erhalten
- EP können immer ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers erhalten werden

Objekte

- Ein Objekt-Marker (OM) hat einen Durchmesser von 3 cm
- Einheiten und Charaktere können ohne Abzüge durch einen OM bewegt werden und ihre Bewegung sogar auf einem OM beenden
- eine Einheit kontrolliert einen OM, wenn sich mindestens ein *Stand* in direktem Kontakt mit dem OM befindet und keine gegnerische Einheit innerhalb von 5 cm um den OM ist
- fliegende Einheiten können einen OM nicht kontrollieren, aber den Gegner daran hindern, den OM zu kontrollieren
- unpassierbares (impassable) Gelände muss mindestens 10 cm von jedem OM entfernt sein und wird dementsprechend beim Aufbau des Szenarios von den Spielern auf kürzesten Weg vom OM wegbewegt

Zonen

- Zonen sind runde Flächen, die einen Durchmesser von 19-20 cm haben
- ein Spieler kontrolliert eine Zone, wenn die Anzahl seiner *Stand*s innerhalb der Zone größer ist, als die seines Gegners
- bei einem Gleichstand kontrolliert kein Spieler die Zone

Spielende

Ein Spieler kann auf die folgenden Weisen das Spiel beenden:

- 10 EP erreichen
- den gegnerischen General ausschalten
- den Breakpoint der gegnerische Armee erreichen
- das Spiel wurde über die Länge der vorgegebenen Spielzüge gespielt
- *die Schachuhr des Gegners läuft ab (optional)*

Siegpunkte

Nachdem eine Partie endet, errechnen beide Spieler die verursachten Siegpunkte (SP). Dafür addieren die Spieler die Punktzahl aller vollständig ausgeschalteten gegnerischen Einheiten und Charaktermodelle. Einheiten, die mindestens die Hälfte ihrer Basen verloren haben, geben die Hälfte ihrer Punktkosten als SP (auf die nächste 5er-Stelle gerundet).

- Ein Spieler erhält für jeden gemachten EP einen Bonus von **+25 je 1000 Punkte** Spielgröße auf seine SP
- zusätzlich erhält ein Spieler einen Bonus von **+50 pro 1000 Punkte** Spielgröße auf die SP für jede für ihn eingetroffene Siegbedingung

Sollten die SP weniger als 50 Punkte auseinander liegen, endet das Spiel mit einem Unentschieden.

In allen anderen Fällen gewinnt der Spieler mit der höheren Gesamtzahl an Vernichtungspunkten.

Sollte die Schachuhr eines Spielers ablaufen, während sein Gegner noch mehr als 5 Minuten zur Verfügung hat, endet das Spiel unabhängig von Vernichtungspunkten mit einem Sieg für den Spieler, der noch eine Restzeit zur Verfügung hat.

Sonderregeln

Der größere Einfluss des Szenarios und die Methodik zum Bestimmen des Siegers machen es nötig, dass die folgenden Sonderregeln ins Spiel integriert werden müssen.

Slayer

Ignoriere die Sonderregeln zu *Victory Points*. Slayer gewähren wie alle anderen Einheiten im Spiel *Victory Points*.

Beschworene Einheiten

Eine beschworene Einheit wird niemals zu der Anzahl an *Stand*s für das Kontrollieren von Zonen mitgerechnet.

Szenariosonderregeln (optional)

Jedes Szenario verfügt über eine Anzahl an Szenariosonderregeln, die vor jedem Spiel neu bestimmt werden. Der Startspieler wirft dafür, **nachdem** er sich eine Spielfeldseite ausgesucht hat, einen W6 und konsultiert die Tabelle des jeweiligen Szenarios für die zu verwendende Sonderregel.

Sudden Death

Sobald ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt 3 EP mehr hat als sein Gegner, endet das Spiel automatisch mit einem Sieg für den Spieler mit mehr EP (ganz so, als hätte er 10 EP erreicht).

Lang lebe der König

Szenarien mit dieser Sonderregel enden nicht sofort, wenn der General einer Armee ausgeschaltet wird. Stattdessen erhält ein Spieler, der einen General ausschaltet, zusätzlich einen EP. Daraufhin muss der Spieler, dessen General ausgeschaltet wurde, ein anderes Charaktermodell in seiner Armee als neuen General auswählen. Dieses Modell zählt fortan als General mit allen Vor- und Nachteilen (aber ohne die spezifischen Sonderregeln des ehemaligen Generals). Sollte kein Charaktermodell mehr vorhanden sein, so endet das Spiel wie gewöhnlich mit dem Tod des Generals.

Zusätzlich erhält ein Spieler in diesem Szenario immer einen EP, wenn sein General an einem Nah- oder Fernkampf beteiligt war, indem eine oder mehrere gegnerische Einheiten ausgeschaltet wurden.

Ein Spieler kann auf diese Weise maximal 2 EP mit einem General pro Runde erreichen.

Dominieren

Kontrolliert ein Spieler eine Zone, ohne dass sich eine gegnerische Einheit in ihr befindet, erhält er einen zusätzliche EP für diese Zone.

Zufällige Spieldauer

Nachdem 5 Spielzüge abgehandelt worden sind, wirft der Startspieler einen W6. Bei einem Ergebnis von 2+ geht das Spiel eine weitere Runde. Der Startspieler wirft am Ende der sechsten Runde erneut einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4+ wird das Spiel noch eine weitere Runde gespielt. Am Ende der siebten Runde endet das Spiel auf jeden Fall.

Verbranntes Land

Einheiten dürfen das Spielfeld über die Spielfeldseite der gegnerischen Aufstellungszone verlassen, um dort zu *brandschatzen*. Eine Einheit, die zum brandschatzen das Spielfeld verlässt, kann nicht wieder ins Spiel zurückkehren. Die Einheit zählt nicht als ausgeschaltet, gibt allerdings die Hälfte ihrer VP, wenn sie bereits die Hälfte ihrer Stands verloren hat.

Einheiten, die auf diese Weise das Spiel verlassen, gewähren dem kontrollierenden Spieler einen EP.

Beachte, dass Einheiten, die zum brandschatzen das Spielfeld verlassen wollen, einen Befehl benötigen und sich nicht durch einen unfreiwilligen Rückzug, durch Beschuss oder einen verlorenen Nahkampf dazu entschließen können. Ebenso können Einheiten nicht durch ein *evade* das Spielfeld verlassen.

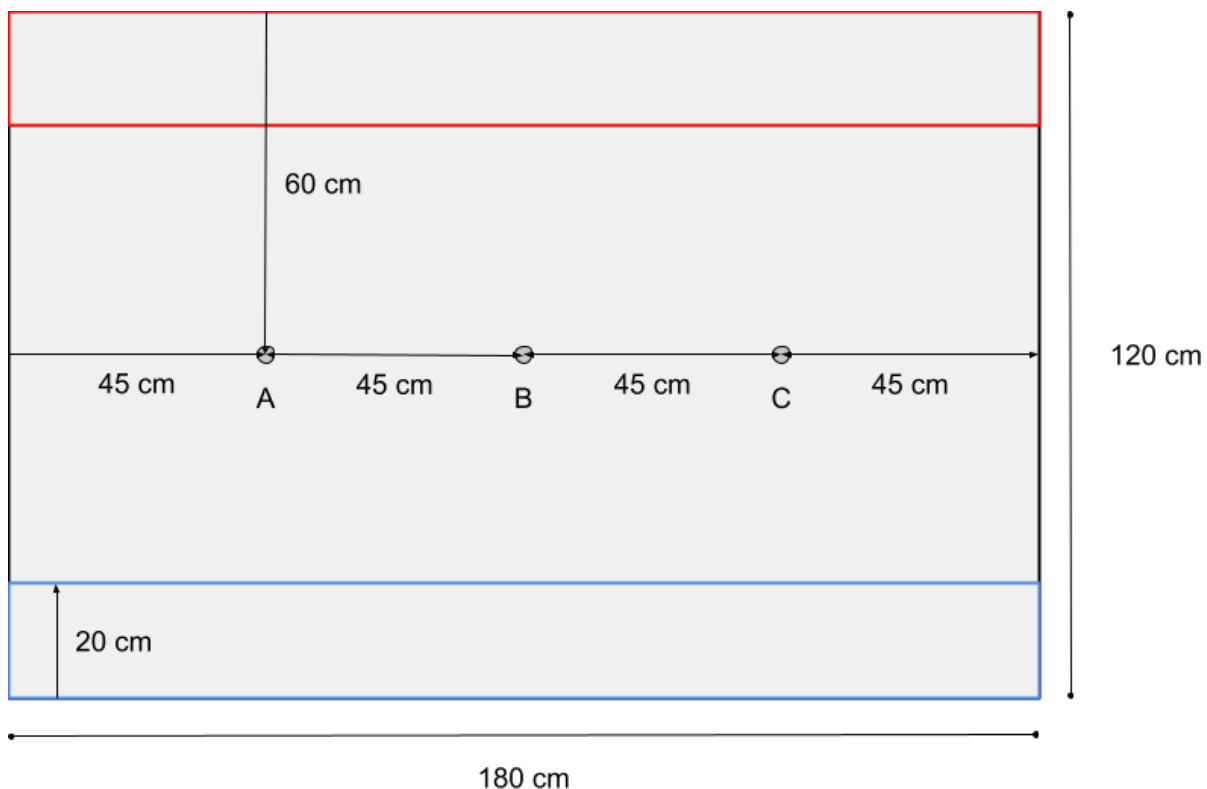
Killbox

Das Ausschalten einer gegnerischen Einheit gibt je einen EP.

Szenarien

Incursion

Aufbau: Platziere drei OM wie abgebildet. Zumindest ein OM muss sich im offenen Gelände befinden (verschiebe dafür von einem zufälligen OM ein Geländestück auf dem kürzesten Weg).



Sonderregeln: 1-2: Lang lebe der König, 3-4: Verbranntes Land, 5-6: Zufällige Spieldauer.

Eroberungspunkte: Ein Spieler erhält jeweils 1 EP für jeden kontrollierten OM.

Der Startspieler wirft zu Beginn des zweiten Spielzugs einen W6. Ergebnis:

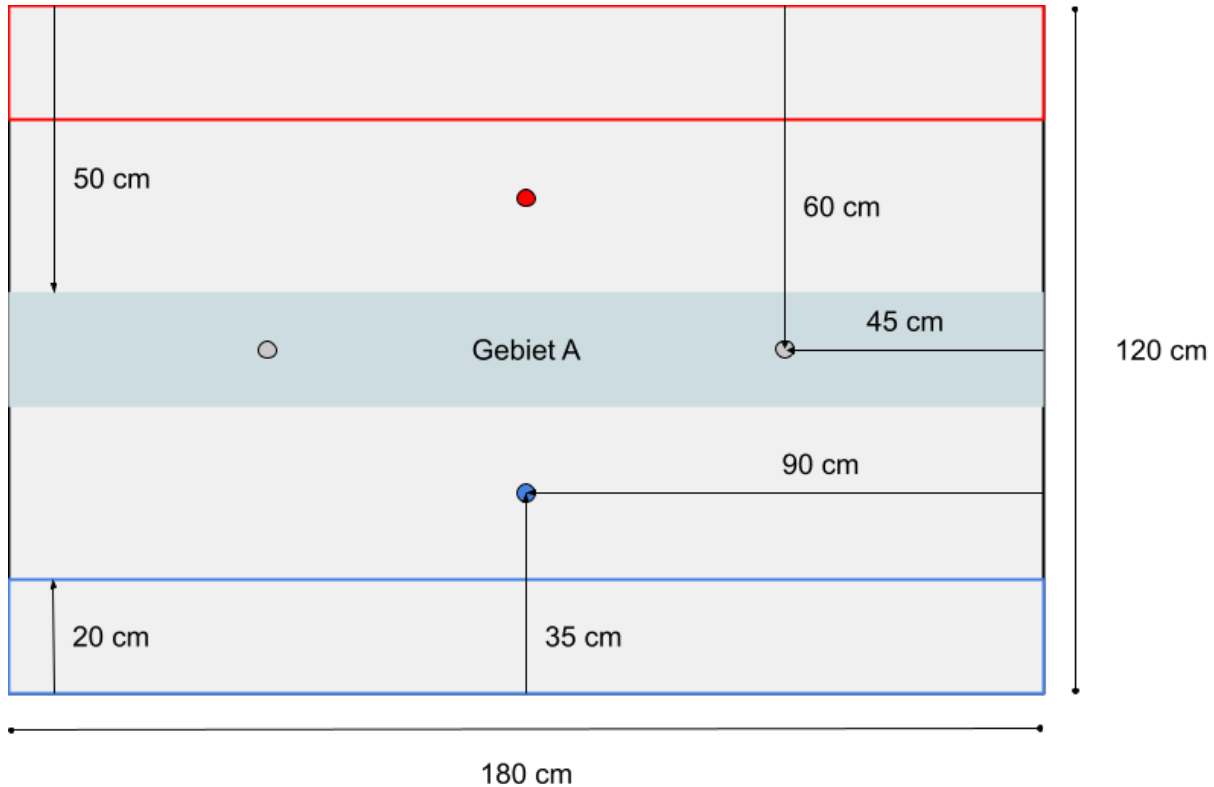
- 1-2 OM A gewährt 2 EP
- 3-4 OM B gewährt 2 EP
- 5-6 OM C gewährt 2 EP

Bestimmt fortan in jedem Spielzug neu, welcher OM für diesen Spielzug 2 EP gewährt.

Ein Spieler kann somit maximal 4 EP durch OM in einer Runde erhalten.

Take and Hold

Aufbau: Platziere vier OM wie abgebildet.



Sonderregeln: 1-2: Keine, 3-4: Zufällige Spieldauer, 5-6: Verbranntes Land.

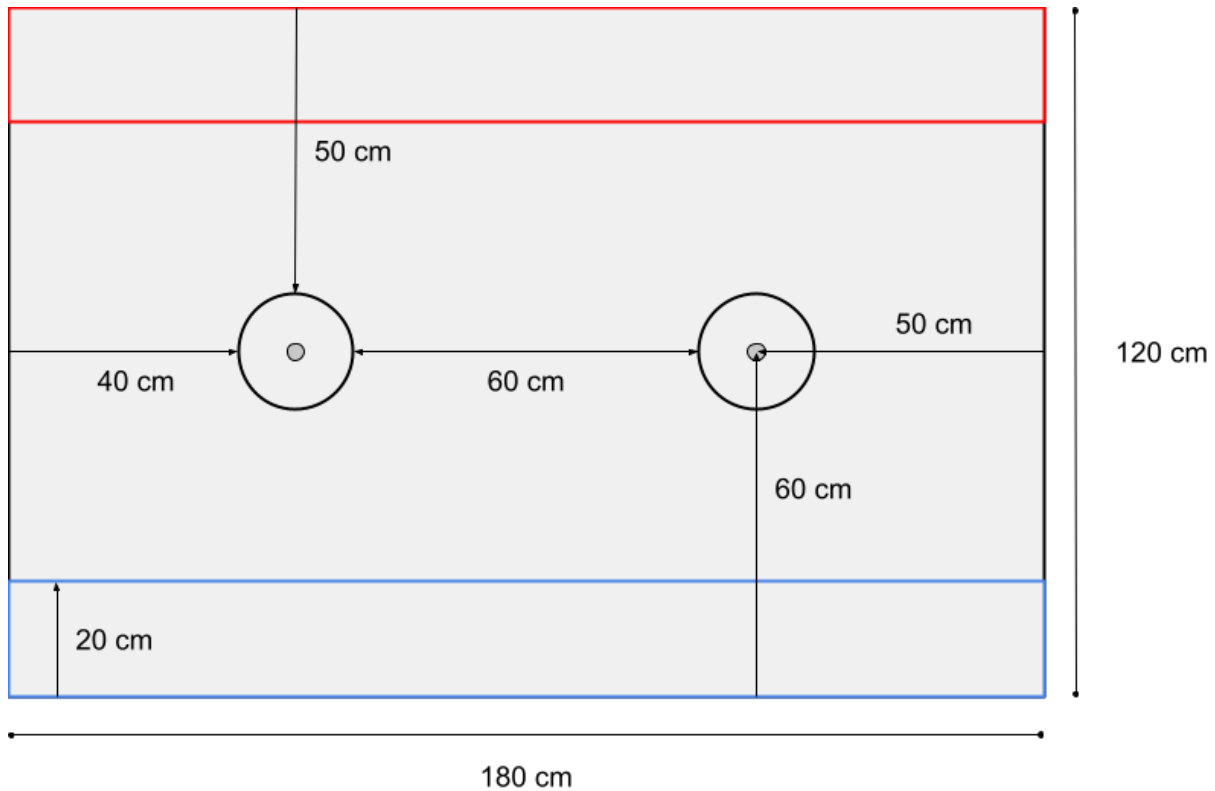
Eroberungspunkte: Ein Spieler erhält wie folgend EP:

- 2 EP für das Kontrollieren des OM auf der Spielfeldseite des Gegners
- je 1 EP für das Kontrollieren eines OM in Gebiet A

Der OM auf der eigenen Spielfeldseite gibt einem Spieler keine EP. Ein Spieler kann somit bis zu 4 EP pro Runde erhalten.

Outflanked

Aufbau: Es werden zwei Zonen und zwei OM wie abgebildet aufgestellt.



Sonderregeln: 1-2: Keine, 3-4: Dominieren, 5-6: Lang lebe der König.

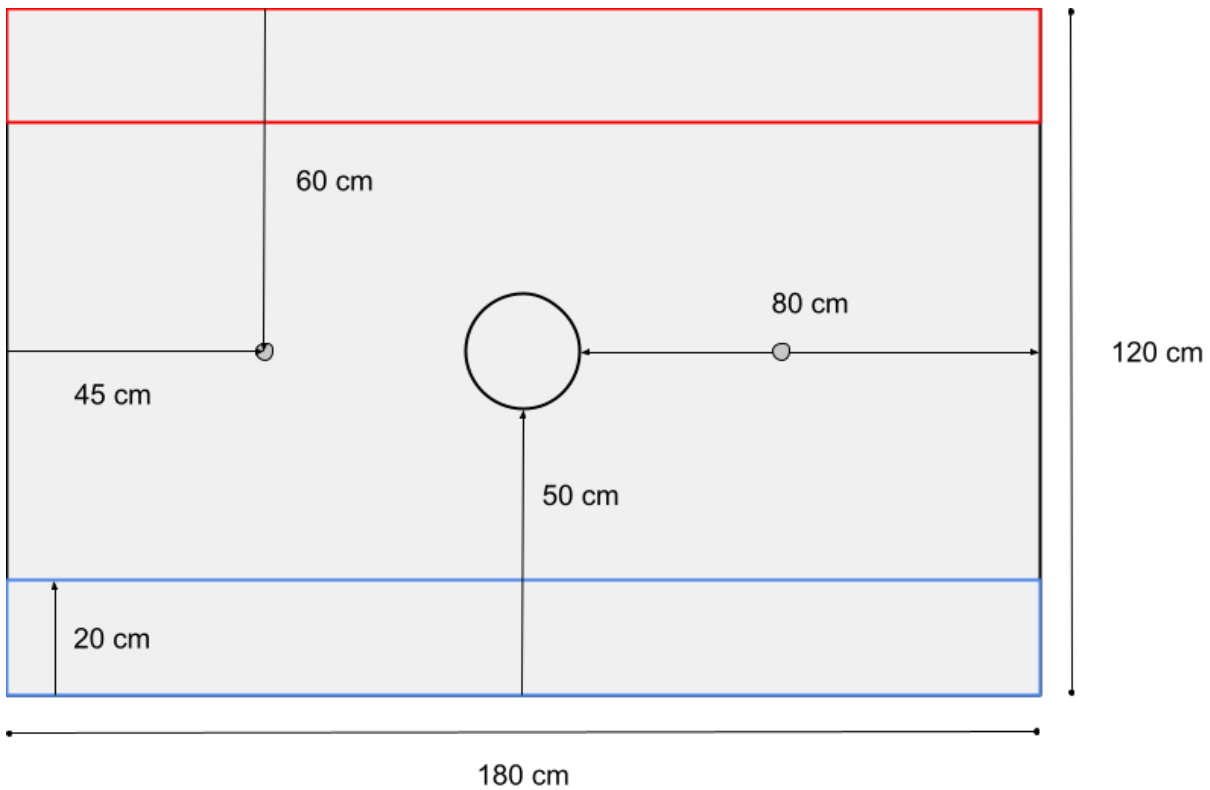
Eroberungspunkte: Ein Spieler erhält wie folgend EP:

- je 1 EP für das Kontrollieren einer Zone
- je 1 EP für das Kontrollieren eines OM

Ein Spieler kann somit bis zu 4 EP pro Runde erhalten.

King of the Hill

Aufbau: Platziere zwei OM und eine Zone wie abgebildet. Innerhalb von 5 cm um den Mittelpunkt darf kein Gelände platziert werden. Verschiebe das Gelände - wenn nötig - auf dem kürzesten Weg.



Sonderregeln: 1-2: Lang lebe der König, 3-4: Sudden Death, 5-6: Dominieren.

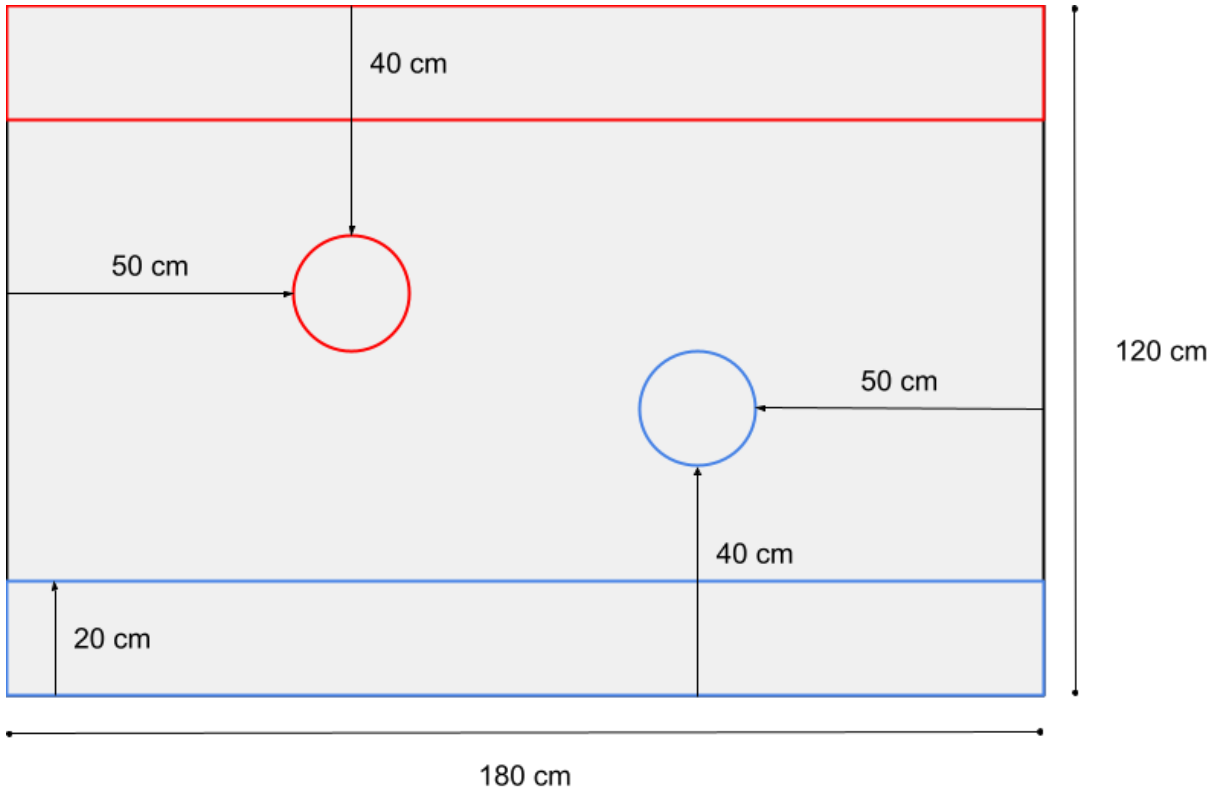
Eroberungspunkte: Ein Spieler erhält wie folgend EP:

- 1 EP für das Kontrollieren der Zone
- 2 EP, wenn er die Zone und gleichzeitig einen der beiden OM kontrolliert
- 3 EP, während er die Zone und gleichzeitig beide OM kontrolliert.

Das Kontrollieren der OM gibt keine (weiteren) EP. Ein Spieler kann somit bis zu 3 EP durch das Kontrollieren der Zone und der OM in einer Runde erhalten.

Entrenched

Aufbau: Platziere zwei Zonen wie abgebildet.



Sonderregeln: 1-2: Lang lebe der König, 3-4: Dominieren, 5-6: Verbranntes Land .

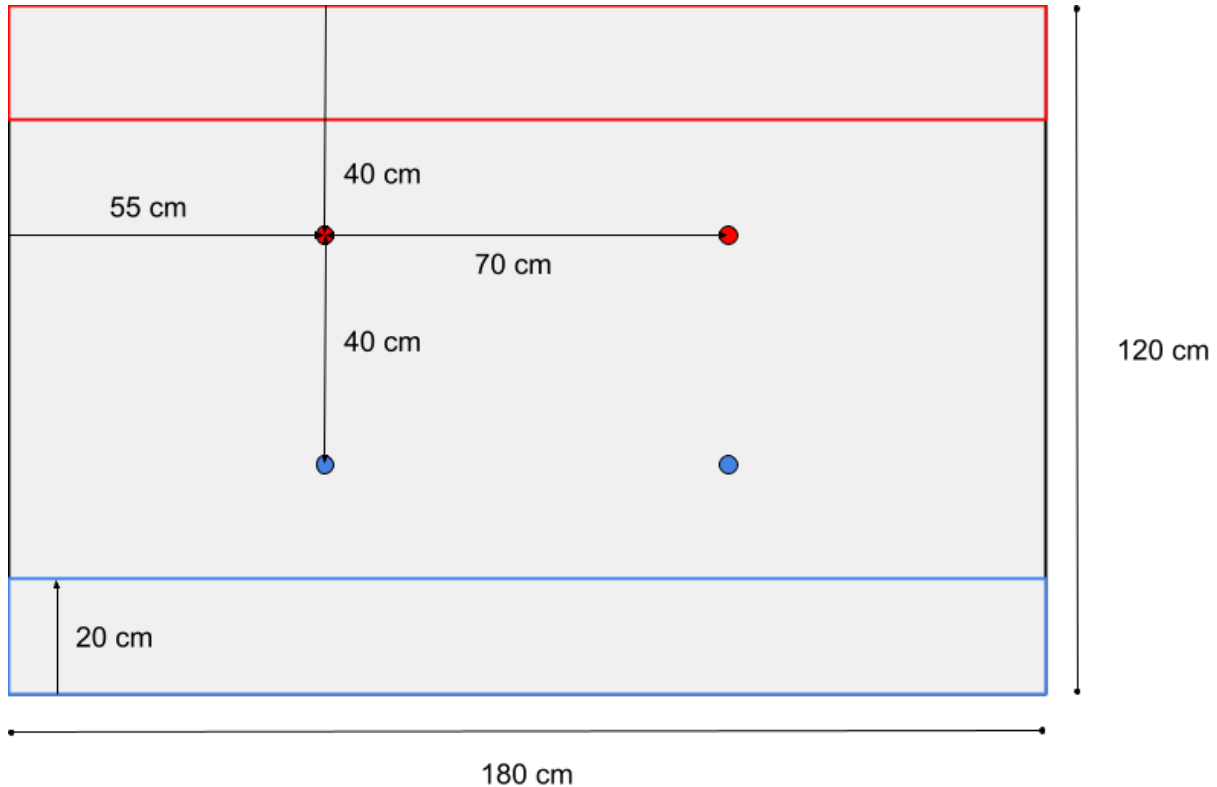
Eroberungspunkte: Ein Spieler erhält wie folgend EP:

- 1 EP, wenn er die Zone innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte kontrolliert
- 2 EP, wenn er die Zone in der gegnerischen Spielhälfte kontrolliert

Ein Spieler kann somit 3 EP durch das Kontrollieren von Zonen in einer Runde erhalten.

Linebreak

Aufbau: Platziere vier OM wie abgebildet.



Sonderregeln: 1-2: Keine, 3-4: Zufällige Spieldauer, 5-6: Killbox.

Eroberungspunkte: Ein Spieler erhält wie folgend EP:

- 1 EP, wenn er **beide** OM auf der eigenen Seite kontrolliert
- 2 EP, wenn er einen oder beide OM auf der gegnerischen Spielfeldseite kontrolliert

Ein Spieler kann somit bis zu 3 EP durch OM in einer Runde erhalten.

Optionale Regeln (Guardians)

Die folgenden Regeln können die Spieler verwenden, wenn beide Spieler diesen zustimmen oder die Turnierorganisation dies vorschreibt.

Aussterbendes Volk

Hochelfen haben einen um 1 gesenkten *Breakpoint*. Eine Armee, die üblicherweise einen *Breakpoint* von 6 hätte, hat dadurch einen *Breakpoint* von 5.

Arrogant

Dunkelelfen dürfen die folgenden magischen Gegenstände nicht erwerben: *Helm of Dominion*, *Orb of Majesty* und *Sceptre of Sovereignty*.

Zerstörerisch

Alle nicht fliegenden Monstereinheiten gelten für die Bewegung im Gelände als Infanterie. Das heißt, Monster dürfen Wälder und Schotter betreten, gelten allerdings niemals als *defended*.

Zusätzlich erhalten alle nicht fliegenden Monstereinheiten, unabhängig von der Anzahl ihrer *stands*, immer zwei zusätzliche Attacken in jedem Nahkampf.

Appendix

Gelände-Cheat-Sheet

Typ	Defended	CMD	LOS	Betreten	Bemerkung
Hügel	Inf / Art	-	Nein	Alle	Defended: Nur falls höher gelegen als Angreifer
Dörfer	Inf / Art	-1	2 cm	Alle	Alle Einheitentypen können verfolgt werden.
Mauern (Low Linear Obstacles)	Inf / Art	-	Ja	Keine SAM*	Defended: Nur über Mauern hinweg
Flüsse	Inf	-	Ja	Keine SAM*	Defended: Nur Nahkampf, nur gegen Gegner im Fluss
Felder (Loose Terrain)	-	-	Ja	Keine SAM*	Kein Angriffsbonus
Wald	Inf	-1	2 cm	Inf	-
Schotter (Broken Ground)	Inf	-1	Ja	Inf	-
Seen	-	-	Ja	Keiner	Unpassierbares Gelände
Gebäude	-	-	Nein	Keiner	Unpassierbares Gelände

*SAM: Streitwagen, Artillerie, Maschinen