

Armeezusammenstellung

Es müssen zwei Armeelisten zu je maximal 500 Punkte (keine Punkte zuviel, maximal 100 Punkte zu wenig) abgegeben werden. In jeder Liste muss ein anderer Warcaster bzw. Warlock enthalten sein. Jede Liste muss mind. ein Mal gespielt werden.

Ablauf

Es werden drei Runden gespielt, die jeweiligen Szenarios sind weiter unten aufgeführt. Jeder Spieler spielt 6 Runden mit einem Zeitkonto von 45 Minuten, d.h. dass jedem Spieler eine Uhr zur Verfügung gestellt wird, mit der er die Zeit messen kann (zu Beginn wird sie auf 45 Minuten gestellt).

Sobald ein Spieler seinen Zug beginnt (also noch vor dem Fokus verteilen), wird die Uhr gestartet, so dass die Zeit abläuft. Bei Regelfragen wird die Uhr angehalten, ebenso bei Aktionen, die der Gegner in der eigenen Runde durchführt (wie z.B. Shadow Shift).

Alle Spieler sollten ab 10:00 Uhr eintreffen, Turnierstart ist 10:30 Uhr. Jede Runde wird 2h dauern, damit man noch Zeit zum Aufbauen und Abbauen hat.

Nach der ersten Runde (Ende 12:30 Uhr) wird es eine kleine Mittagspause geben, um 13:00 Uhr beginnt dann die zweite Runde. Die dritte Runde beginnt um 15:00 Uhr.

Wertung

Bedingung	Turnierpunkte
Ein Spiel spielen	1
Über die primäre Siegbedingung gewinnen	+4
Über die sekundäre Siegbedingung gewinnen	+3
Keiner kann die Siegbedingungen erfüllen	+2

Jeder Spieler erhält in einer Runde einen (1) Turnierpunkt für das Spiel an sich. In jeder Szenariobeschreibung findet man eine primäre und eine sekundäre Siegbedingung, die bestimmen, wer das Spiel gewinnt. Sollte eine der beiden Bedingungen eingetroffen sein, endet das Spiel sofort.

Kann ein Spieler die primäre Siegbedingung erfüllen, so erhält er für die Runde fünf (5) Turnierpunkte: einen (1) für das Spiel selber und vier (4) zusätzliche für das Erfüllen der primären Siegbedingung. Der Verlierer erhält in dem Fall nur einen (1) Turnierpunkt.

Kann er die sekundäre Siegbedingung erfüllen, so erhält er für die Runde vier (4) Turnierpunkte: einen (1) für das Spiel selber und drei (3) zusätzliche für das Erfüllen der sekundären Siegbedingung. Der Verlierer erhält in dem Fall nur einen (1) Turnierpunkt.

Kann keiner der beiden Spieler eine der Siegbedingungen erfüllen, endet das Spiel nach der sechsten (6.) Runde mit einem Unentschieden. Beide Spieler erhalten in dem Fall drei (3) Turnierpunkte: einen (1) für das Spiel selber und zwei (2) zusätzliche für ein Unentschieden.

In jedem Fall werden die Turnierpunkte und die beim Gegner zerstörten Siegpunkte notiert. Die Differenz der gemachten Siegpunkte (also die, die man bei seinen Gegnern zerstört hat) und der abgegebenen Siegpunkte (also die, die bei einem selber zerstört wurden) wird herangezogen, wenn mehrere Spieler die gleiche Zahl Turnierpunkte erzielt hat. Die größere Differenz bedeutet einen höheren Platz in der Rangliste.

Szenarios

Kreuzung

Beschreibung

Wichtige Routen durchkreuzen das von Krieg geplagte Llael wie ein Gitter. Manche Wege, die für die eine Fraktion unentbehrlich sind, mögen für die andere Fraktion nichts bedeuten, aber ein Konflikt auf deren Kreuzung droht immer.

Sonderregeln

Markiere zwei Routen (als Linie), die durch den Mittelpunkt des Tisches verlaufen, eine von Norden nach Süden, die andere von Osten nach Westen. Vor der Aufstellung bestimmt der erste Spieler, welche der beiden Routen er versuchen wird, einzunehmen. Der zweite Spieler muss dann entsprechend die andere Route kontrollieren.

Ein Spieler kontrolliert seine Route, wenn er ein oder mehrere Modelle innerhalb von 4“ dieser Linie kontrolliert, und der Gegner nicht. Ignoriere dabei zerstörte und deaktivierte Wrackmarker, wilde Warbeasts, fliehende Modelle / Einheiten, Modelle, die in einen Nahkampf verwickelt sind und Kriegermodelle mit einem DISZ Wert kleiner oder gleich 1.

Zu Beginn

Die Zugreihenfolge wird durch einen Standardwurf entschieden. Jeder Spieler besitzt zwei 10“ x 10“ große Aufstellungszonen, die an jeweils gegenüberliegenden Ecken des Tisches positioniert sind. Ein Spieler stellt in der nordwestlichen und südöstlichen Ecke auf. Der andere in der nordöstlichen und südwestlichen Ecke. Der erste Spieler wählt seine Aufstellungszonen, nachdem er sich für eine Route entschieden hat.

Siegbedingungen

Primäre Siegbedingung: Ein Spieler erfüllt die primäre Siegbedingung, wenn er seine Route am Ende seines Zuges kontrolliert, beginnend ab der dritten Runde.

Sekundäre Siegbedingung: Ein Spieler erfüllt die sekundäre Siegbedingung, wenn er den letzten Warlock / Warcaster des Gegners zerstört oder vom Spielfeld entfernt.

Tagesanbruch

Beschreibung

Wenige Kommandanten meistern die Kunst, die Dunkelheit zu ihrem Vorteil auszunutzen. Aber wenn richtig ausgeführt, können die ersten Sonnenstrahlen ausreichen, um dem Gegner eine fatale Niederlage zu zufügen.

Sonderregeln

Zu Beginn des ersten Zuges haben alle Modelle eine auf 5“ limitierte Sichtlinie (SL). Zu Beginn jedes darauf folgenden Zuges erhöht sich die SL um 1“. Zu Beginn der fünften Runde gelten wieder die normalen Regeln für Sichtlinien.

Runde 1

Zug 1 SL = 5“

Zug 2 SL = 6“

Runde 2

Zug 1 SL = 7“

Zug 2 SL = 8“

Runde 3

Zug 1 SL = 9“

Zug 2 SL = 10“

Runde 4

Zug 1 SL = 11"

Zug 2 SL = 12"

Runde 5

Normale Sichtlinien.

Zu Beginn

Die Aufstellungszonen und Zugreihenfolge werden mit einem Standardwurf entschieden. Es werden die normalen Aufstellungszonen genutzt.

Siegbedingungen

Primäre Siegbedingung: Ein Spieler erfüllt die primäre Siegbedingung, wenn er den letzten Warlock / Warcaster des Gegners vor Beginn der fünften Runde zerstört oder vom Spielfeld entfernt.

Sekundäre Siegbedingung: Ein Spieler erfüllt die sekundäre Siegbedingung, wenn er den letzten Warlock / Warcaster des Gegners zerstört oder vom Spielfeld entfernt.

Unter Beschuss

Beschreibung

Ein einzelner, gut ausgebildeter Schütze kann einen gegnerischen Vormarsch binden. Ein solcher Vormarsch kann komplett gestoppt werden, wenn ein Scharfschütze in einem sicheren Versteck sitzt und über eine Streitmacht verfügt, die ihn unterstützt.

Sonderregeln

Jeder Spieler platziert zentriert auf der vorderen Linie der Aufstellungszone einen Turm. Der Turm ist 4" hoch und hat einen 2" Durchmesser. Er besteht aus Holz und beherbergt einen Schützen. Der Turm hat eine PNZ von 14 und kann 15 Punkte Schaden aushalten, bevor er zerstört wird (es gelten alle normalen Regeln für Bauwerke). Den Turm zu zerstören ist die einzige Möglichkeit, den Schützen darin zu beeinträchtigen oder zu zerstören. Am Ende der Kontrollphase kann ein Spieler seinen Schützen aktivieren und zwei Angriffe (FKA 8, RW 14, KFT 12). Messe die Reichweite von jedem Schuss von der Basis des Turms aus. Jeder Schütze kann auch einmal pro Runde auf ein gegnerisches Modell feuern, das seine normale Bewegung innerhalb von 14" des Turms beendet.

Zu Beginn

Die Aufstellungszonen und Zugreihenfolge werden mit einem Standardwurf entschieden. Es werden die normalen Aufstellungszonen genutzt.

Siegbedingungen

Primäre Siegbedingung: Ein Spieler erfüllt die primäre Siegbedingung, wenn er den gegnerischen Turm mit dem Schützen zerstört hat.

Sekundäre Siegbedingung: Ein Spieler erfüllt die sekundäre Siegbedingung, wenn er den letzten Warlock / Warcaster des Gegners zerstört oder vom Spielfeld entfernt.