

Beschränkungen und Hausregeln für Old World

Kurzfassung der Beschränkungen

1. Das oberste Gebot: Alle sollten so spielen, dass euer Gegenüber Spaß hat. Solange wir alle darauf abzielen, sollte alles andere folgen.
2. Wir verstehen uns mehr als organisierte Spieletage, denn knallharte Wettbewerbe. Natürlich sorgt ein gewisser kompetativer Geist für spannende und spaßige Spiele, am Ende des Tages ist es aber eben das: Ein Spiel. Habt also geduldet, nehmt Glück wie Pech mit Würde und einem Lächeln.
3. Kenne deine Armee, was sie kann, darf und muss(!).
4. Schreibe eine Liste, gegen die zu spielen Spaß macht, auch wenn sie stark ist.
5. Die Beschränkungen dienen hauptsächlich dem Kappen der schlimmsten Spitzen und der Motivation dazu, mehr abwechslungsreiche Listen zu erstellen.

Allgemeine Beschränkungen

Punkteverteilung: Es dürfen maximal 25% der Armeepunkte für ein einzelnes Charaktermodell ausgegeben werden.

Hausregeln

Berittene Charaktermodelle: Charaktermodelle, die auf Modellen mit den Einheitentypen Streitwagen, Monströse Kreatur oder Kampfkolossen reiten erhalten keine extra Lebenspunkte. Sie haben stattdessen den höheren Lebenspunktwert, entweder ihren eigenen oder dem vom Reittier.

Bei Reitbarem ohne eigene Lebenspunktangabe wird davon ausgegangen, dass sie dem "+"-Wert des Profils entspricht.

Anti-Linehammer-Regelung: Um zu verhindern, dass jemand einen Trupp 20x1 breit spielt, um 20 Attacken ins Ziel zu bringen, gilt folgendes:

Es dürfen nur solche Modelle zuschlagen, die ein gegnerisches Modell berühren, plus ein weiteres Modell pro Seite, das keinen Gegner berührt. Über-Eck zu berühren gilt ebenfalls als Berührung. Infanterieeinheiten dürfen mit bis zu zwei zusätzlichen Modellen, die den Gegner nicht berühren, zuschlagen.

Unterstützungsattacken aus der zweiten Reihe werden nach dem selben Schema berechnet.

Wenn Modelle mit der richtigen Old-World-Basegröße gegen ältere Modelle auf den alten Basegrößen kämpfen, erhalten die Old-World Modelle eine weitere Modell pro Seite dazu. Das soll vermeiden, dass die alte Basegröße zu Vorteilen führt.

Vor-Spiel-Ablauf

Szenarienauswahl: Zu jedem Spiel stehen drei Szenarien zur Auswahl. Welche das spezifisch sind würfelt die Orga zu Beginn der Runde für alle Tische aus. Welche davon genau gespielt wird, wird an jedem Tisch separat entschieden.

Nachdem beide Armeen einander vorgestellt worden sind, würfeln beide SpielerInnen einen W6. Wer auch immer höher liegt darf nun eine Entscheidung treffen. Entweder legt die Person selbst zuerst ein Szenario fest, das NICHT gespielt wird und erhält dafür +1 auf den Wurf zur Seitenwahl, beim Platzieren von Kundschaftern und Bewegen der Vorhut. Oder die andere Person darf das tun.

Dann sind noch zwei Szenarien übrig. Davon sucht sich jetzt die andere Person eins aus, das ultimativ gespielt wird.

Sollte das Szenario einen gewissen Plattenaufbau erfordern und die derzeitige Platte gibt das nicht her, wird die Orga gerufen, die das so minimal wie möglich anpasst.

Zaubersprüche generieren: Die Zaubersprüche werden zeitgleich generiert.

Seitenwahl: Als erstes würfeln beide SpielerInnen je einen Würfel. Die Person, die diesen Wurf gewinnt, sucht sich aus, wer die Seite aussucht und damit mit dem Aufstellen beginnt.

Aufstellung: SpielerInnen stellen immer abwechselnd auf.

Erster Spielzug: Nach dem Zauber festgelegt wurden, alle Einheiten aufgestellt sind (inklusive Kundschaftern) und sich die Vorhut bewegt hat, würfeln beide SpielerInnen einen Würfel. Die Seite, die als erstes fertig aufgestellt hat (vor Kundschaftern), erhält +1 auf diesen Wurf. Die Person mit dem höheren Ergebnis sucht sich aus, wer beginnt.

Siegbedingung: Es geht immer nach Siegpunkten und selbst wenn eine Seite komplett ausgelöscht wird, wird es nicht ein automatisches 20:0. Die noch übrige Seite darf die übrigen Spielzüge nutzen, um eventuell Einheiten zu sammeln, Spielfeldviertel zu erobern, Szenarien zu gewinnen und dergleichen.

Sondersiegpunkte: Es gibt 100 Punkte, wenn der feindliche General am Ende ausgeschaltet ist; 100 Punkte für das Erobern und Halten der gegnerischen Armeestandarte; 25 Punkte für jede eroberte und gehaltene reguläre Standarte und 25 Punkte für jedes gehaltene Spielfeldviertel.

Szenarien

Wertende Einheiten

Wertende Einheiten sind solche, ein Banner und eine Mindestmodellanzahl von 10 Infanterie, 5 Kavallerie, 3 Monströse Kreaturen oder 3 Streitwagen haben.

Verlieren sie das Banner, verlieren sie ihren Status.

Ein Armeestandartenträger dient als Standartenträger für eine Einheit, in der er am Anfang des Spiels war und die diesen Anforderungen ansonsten entspricht.

Geheime Modelle wie Assassinen beeinflussen nicht die Startgröße der Einheiten.

Szenario 1 - Standardbegegnung

Aufstellung: 12" von der Mittellinie

Missionsziel: Am Ende jeder Spielrunde wird geschaut, wer die meisten wertenden Einheiten in 6" um den Mittelpunkt hat. Dieser Spieler erhält einen Marker. Wer die meisten Marker am Ende des Spiels hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt niemand.

Szenario 2 - Verweigerte Flanke

Aufstellung: 12" von der Mittellinie, 18" von der jeweils linken Kante.

Missionsziel: Wer die meisten wertenden Einheiten am Ende des Spiel in der gegnerischen Aufstellungszone hat, gewinnt.

Szenario 3 - Erobern und Halten

Aufstellung: 8" von der Mittellinie und 20" von jedem Gegner

Missionsziel: Nach der Seitenauswahl legen beide Seiten ein betretbares Geländestück in ihrer Spielfeldhälfte fest, dass mindestens 9" von der eigenen Spielfeldkante entfernt ist.

Wenn der Gegner dieses mit einer wertenden Einheit erobert und am Ende des Spiels hält, während sie nicht das des Gegners halten, verlieren sie das Szenario. Geländestücke, die eine Seite mitbringt (wie Waldelfen) zählen nicht.

Szenario 4 - Suchen und Zerstören

Aufstellung: Bei der Szenarioauswahl legt der auswählende Spieler auch fest, ob er der Angreifer oder Verteidiger ist. Der Angreifer darf auf beiden Flanken in einem Bereich von 18" bis zu 15" von der eigenen Spielfeldkante aufstellen und in den mittleren 36" 9". Der Verteidiger spiegelt diese Aufstellung.

Missionsziel: Nach der Zauberauswahl offenbaren sich beide Spieler alle ihre wertenden Einheiten. Danach suchen sich beide drei wertenden Einheiten des Gegners aus. Wer die meisten wertenden Einheiten des Gegners am Ende zerstört hat, gewinnt das Szenario. Hat eine Seite weniger als 3 wertende Einheiten, darf sich ihr Gegner beliebige weitere Einheiten aussuchen, bis er sich 3 ausgesucht hat.

Szenario 5 - Schatzsuche

Aufstellung: Wer sich die Aufstellungszone aussucht, wählt eine Ecke. Der Gegner bekommt die gegenüberliegende Ecke. Dann wird eine Linie zwischen den beiden übrigen Ecken gezogen. Von dieser müssen beide Spieler 9" in beide Richtungen entfernt aufstellen.

Missionsziel: Beide Spieler, beginnend mit dem, der sich die Aufstellungszone

ausgesucht hat, platzieren einen Marker mindestens 9" von ihrer Aufstellungszone und 24" vom anderen Marker entfernt. Wer am Ende des Spiels mehr Marker hält, gewinnt das Szenario.

Szenario 6 - Durchbruch

Aufstellung: Es wird über die kurze Kante gespielt mit 12" von der Mittellinie entfernt.

Missionsziel: Wertende Einheiten dürfen das Spielfeld freiwillig über die Kante des Gegners verlassen. Sie zählen nicht als ausgeschaltet, kommen aber nicht zurück ins Spiel. Wer am Ende die meisten Einheiten über die Kante gebracht hat, gewinnt. Eine Einheit muss mit ihrer Bewegung dabei vollständig über die Kante kommen. Reicht ihr Bewegung nicht, muss sie davor stehen bleiben und erst, wenn sie eine vollständige Bewegung durchführen kann das Spielfeld verlassen.

Szenario 7 - Kampf um den Turm

Aufstellung: Bei der Szenarioauswahl legt der auswählende Spieler auch fest, ob er der Angreifer oder Verteidiger ist. Der Angreifer zieht von der Mitte der kurzen Kanten je eine Linie bis 6" von der Mitte ihrer Kante. Das ist ihre Aufstellungszone. Der Verteidiger invertiert diese Aufstellungszone. An der Spitze der Aufstellungszone des Verteidigers steht, vollständig in der Aufstellungszone, ein Gebäude.

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels das Gebäude hält, gewinnt das Szenario.

Szenario 8 - Mächtige Truppen

Aufstellung: Auf beiden Flanken darf bis zu 24" von der kurzen Seite aufgestellt werden, kein Mindestabstand zueinander.

Missionsziel: Wer am Ende die teuerste Einheit hat, gewinnt. Charaktermodelle und spätere Vergößerung zählen nicht dazu.

Szenario 9 - Das Ritual

Aufstellung: Bei der Seitenwahl wird sich keine Seite ausgesucht, sondern je ein Viereck, die gegenüberliegen. Dieses ist 24"x36" groß. Kein Mindestabstand.

Missionsziel: In der Mitte des Schlachtfeldes muss ein Ritual durchgeführt werden, indem dort ein Zauberer (oder im Falle von Zwergen ein Runenschmied/-meister, bei reinen Khornedämonen ein Herold oder Blutdämon) steht, der nicht im Nahkampf befindlich ist. Dort muss er ein Ritual durchführen, indem er einen Zauber gegen 15 schafft. Dieser kann nicht mit Totaler Energie gesprochen werden, wohl aber einen Kontrollverlust erleiden. Er kann gebannt werden.

Wer das als erstes schafft gewinnt. Dies kann nicht in Runde 1 passieren.

Szenario 10 - Schlacht der Champions

Aufstellung: Angriff bei Dämmerung

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels die meisten Champions (nicht Charaktermodelle), aber mindestens 4 hat, gewinnt. Jeder Champion, der eine Herausforderung gewinnt und überlebt, zählt als zwei Champions.

Szenario 11 - Hisst die Banner!

Aufstellung: Marschbegegnung

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels die meisten Standarten auf dem Feld hat,

mindestens aber 3, gewinnt. Eroberte Gegnerstandarten, die am Ende gehalten werden, zählen als eine weitere Standarte. Armeestandarten zu erobern gelten als zwei.

Szenario 12 - Der Botschafter

Aufstellung: Blut und Ruhm

Missionsziel: Beide Spieler erhalten ein Infanteriemodell, den Botschafter. Dieser hat das folgende Profil:

B	KG	S	W	LP	I	A	MW	Rst	Ret
*	3	3	*	3	*	1	*	4+	5+

*Bei Elfen 5, 3, 5, 8

*Bei (Chaos-)Menschen 4, 3, 3, 7

*Bei Grünhäuten 4, 3, 3, 6 (Goblin) oder 4, 4, 2, 7 (Ork)

*Bei Ogern 6, 4, 2, 7

*Bei Echsen 4, 4, 1, 8 (Saurus) oder 6, 2, 2, 4, 5 (Skink)

*Bei Skaven 5, 3, 4, 5

*Bei Zwergen 3, 4, 2, 9

*Bei Tiermenschen 5, 3, 3, 6 (Ungor) oder 5, 4, 3, 7

*Bei Gruftkönigen 4, 4, 3, 8

*Bei Vampiren 6, 4, 6, 7

*Bei Dämonen wird eine Gottheit ausgewählt und die Werte entsprechen der Kerninfanterie

Er darf in der zweiten Reihe einer Infanterieeinheit stehen. Bei Dämonen und Untoten kann er sich diesen Einheiten jeweils anschließen.

Wer entweder seinen Botschafter über die Gegnerkante kriegt, ohne dass dieser es auch schafft, oder den Gegnerbotschafter tötet, ohne den eigenen zu verlieren, gewinnt das Szenario.