

Nettiquette, Beschränkungen&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 Geduld, 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.
6. Wir behalten uns vor Listen abzulehnen bzw. um Änderungen zu bitten.

Würdigungen: Wir haben uns teilweise bei den Regeln von [Dragon's Grudge](#) und dem [The Legacy Renegade Legacy Pack](#) inspirieren lassen bzw. diese übernommen. Einige der Regeln beruhen auf lange stehenden Würfelpech Regeln, die wiederum ursprünglich vom Comp und 9th Age Szenarien abstammen.

Allgemeine Beschränkungen

Punkteverteilung: Einzelne Charaktermodelle dürfen nicht mehr als 25% der Gesamtpunkte kosten.

Magiestufen: Es dürfen pro vollen 500 Punkte Turniergröße maximal 2 Magiestufen in der Armee sein. **Gebundene Zaubersprüche zählen nicht dazu.**

Magielehren: Keine Grundbuchlehre darf doppelt ausgewählt sein. Gebundene Zaubersprüche sind hiervon ausgenommen.

Gerittene Monster: Es darf maximal ein Charaktermodelle mit Reittier geben, die zusammen 6 oder mehr Lebenspunkte haben.

Flieger: Einheiten mit der Sonderregeln "Fliegen" dürfen maximal 25% der Armeegröße ausmachen.

Armeespezifische Regeln

Bretonia: Der Grüne Ritter und das Falkenhorn des Fredemund dürfen nur in einer Kreuzzugsarmee genommen werden.

Gruftkönige von Khemri: Das Amulett der Schlange darf nur in einer Großen Armee genommen werden.

Grünhäute: Das Spinnenzahnbanner darf nur in einer Trollhorde genommen werden.

Krieger des Chaos: Die Infernale Puppe darf nur in einer Herolde der Finsternis Armee genommen werden.

Vampirfürsten: Einheiten dürfen in der Befehlsreichweite vom General normal marschieren.

Ansonsten gelten die Änderungen des "[The Renegade Legacy Packs 1.0](#)".

Hausregeln

Anti-Linehammer-Regelung: Es dürfen maximal 12 Modelle pro Reihe zuschlagen. Dies gilt nicht, wenn die Einheit gegen mehrere Feindeinheiten in der selben Seite kämpft. Die Breite einer Einheit ist unbegrenzt.

Alliierte: Alliierte sind explizit erlaubt.

Plattengröße: Wir spielen auf 48"x72" Platten.

Halbe Punkte: Einheiten und Einzelmodelle geben die Hälfte ihrer Punkte ab, wenn sie am Ende des Spiels auf oder unter ihre Startgröße bzw. Startlebenspunkte reduziert sind.

Wiederauferstehende Einheiten: Einheiten und Einzelmodelle, die ausgeschaltet worden sind und nach ihrem Ausschalten wieder auftauchen können, geben ihre Punkte am Ende des Spiels ab.

Kongas: Einheiten in geschlossener oder offener Formation (aber nicht Plänkler) mit mindestens fünf Modellen mit einer Basebreite von bis zu 30mm/drei Modellen mit einer Basebreite von über 30mm, dürfen nicht schmaler als drei Modelle aufgestellt werden pro Reihe.

Regenerations- und Rettungswürfe: Jeder Regenerationswurf wird durch Flammenattacken negiert. Jeder Rettungswurf wird durch magische Attacken um 1 reduziert.

Howdah: Nahkampfattacken gegen ein Modell mit dieser Regel werden gegen das KG ausgeführt, das der das Modell kontrollierende Spieler vorher festlegt.

Gezogen: Die Regel wird um folgendes erweitert: “Wenn ein Modell mit dieser Regel zeitgleich als Reittier eines Charaktermodells ausgewählt worden ist, darf es in eine Einheit Infanterie platziert werden. Dabei muss es möglichst mittig platziert sein. Wenn es außerdem die Sonderregel “Großes Ziel” hat, darf es nach normalen Sichtregeln anvisiert werden. Wenn es von einer Fernkampfattacke getroffen wird, trifft diese auf 1-4 das Modell und auf 5-6 die Einheit, der es sich angeschlossen hat. Charaktere auf dem Modell dürfen nicht “Achtung-Sir!” nutzen. Wenn das Modell außerdem ein “Schwerer Streitwagen” ist, hat es in einer Einheit die Sonderregeln “Schwerfällig” nicht mehr. Es darf sich maximal ein Modell mit dieser Regel einer Einheit auf einmal anschließen.

Sieg- und Turnierpunkte

Siegpunkte: Siegpunkte werden normal berechnet, unter Berücksichtigung der o.g. halben Punkte und der weiter u.g. Sondersiegpunkte.

Turnierpunkte: Es gibt insgesamt 16 Turnierpunkte durch Siegpunkte. Dabei machen je volle 10% Siegpunktdifferenz, berechnet nach der Spielgröße, einen Turnierpunkt Unterschied aus. Z.B. wären eine Differenz von 100 Punkten ein 8:8, eines von 600 aber ein 11:5

Szenariopunkte: Für das Gewinnen eines Szenarios gibt es 4 Turnierpunkte. **Bei einem Unentschieden gibt es 2 für beide Parteien.** Bei einem Verlieren des Szenarios gibt es keine Turnierpunkte.

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. Das Szenario zu gewinnen bringt 4 Siegpunkte ein, ein Unentschieden jeder Seite je 2 Siegpunkte.

Sondersiegpunkte: Es gibt 100 Punkte, wenn der feindliche General am Ende ausgeschaltet ist; 100 Punkte für das Erobern und Halten der gegnerischen Armeestandarte; 50 Punkte für das Ausschalten der Armeestandarte, wenn sie nicht gehalten wird; 50 Punkte für jede eroberte und gehaltene reguläre Standarte und 50 Punkte für jedes gehaltene Spielfeldviertel. Die Standarten bretonischer Bauern geben keine Siegpunkte ab.

Szenarien

Wertende Einheiten

Wertende Einheiten sind solche, die ein Banner und am Anfang des Spiels eine Mindestmodellanzahl von 15 Infanterie, 8 Kernkavallerie, 4 Monströse Kreaturen oder 4 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 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 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 - Hisst die Banner!

Aufstellung: Meeting Engagement

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 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 - 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 8 - Schlacht der Champions

Aufstellung: Flank Attack

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels die meisten Champions (nicht Charaktermodelle), aber mindestens 3 hat, gewinnt. Jeder Champion, der eine Herausforderung gewinnt und überlebt, zählt als zwei Champions.

Szenario 9 - 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.