

# Ankündigung für die kombinierte Steinfeld-KernölMASTERs LIGA 2025/26

Das Event ist eine Liga für das Warmasterspiel Warmaster Revolution. Ziel dieser Liga ist es, dass die Community rund um das Spiel in Ostösterreich wächst und näher zusammenrückt.

## 1. *Warmaster Revolution Regelwerk*

Es wird nach den neuesten Regeln von Warmaster Revolution gespielt. Diese können unter <https://www.wm-revolution.com/articles/download.html> heruntergeladen werden. Wenn sich die Regeln während der Liga ändern sollten, dann wird auch hier nach der neuen Version gespielt.

Es werden alle optionalen Regeln verwendet!

## 2. *Warmaster Armeen*

Jede Runde wird mit 2000 Punkten gespielt. Wenn beide Parteien sich einig sind, dann können auch die Regiments of Renown verwendet werden. Es dürfen nur die Armeen im Warmaster Regelbuch verwendet werden!

Die Punkteverteilung innerhalb der Armee kann von Spiel zu Spiel variiert werden.

Einmal in der Liga darf man die Armee tauschen. Man muss aber dann bei der anderen Armee bleiben. (Beispiel: Kevin spielt bis zur 4. Runde mit Chaos, aber verliert gegen Jaqueline, Marcel, Justin und Marvin. Er wechselt daher zum Imperium. Er muss aber bis zum Ende der Liga damit spielen)

Das Ziel sollte sein, dass man eine bemalte Armee aufstellen kann. Ist aber nicht Pflicht!

AUSNAHME: Bei der Anmeldung gibt man an, ob man ein Anfänger ist. Diese werden in den ersten Runden mit 1250 Punkten gegeneinander spielen. Ein erfahrener Spieler wird dann mit den Regeln helfen!

### *3. Organisation der Liga*

Die Liga wird im September/Oktober 2025 starten und es sind jeweils 3 Spieletage (=insgesamt 6) in der ZFW Katzelsdorf und in Graz geplant. Ende der Liga wird im späten Frühjahr 2025 sein. Das kommt darauf an wie viele Leute sich anmelden. Es wird einen Abschlussspieletag auf der Burg Kapfenberg geben, da dieser bei der letzten Liga sehr gut angenommen wurde.

Termine für die Spieletage: Diese werden bis Ende August bekannt gegeben. Ziel ist es, dass monatlich ein Spieletag abwechselnd in Katzelsdorf und Graz am Freitag/Samstag stattfindet.

Hier bitten wir um ein bisschen Reisewilligkeit! Jeder sollte seine Spiele zwischen Katzelsdorf und Graz gleich verteilen. Dadurch wird auch angezielt, dass jeder 2-3 Spiele pro Tag spielen kann!

Der Ligaorganisator wird alle Spiele in einem öffentlich zugänglichen Excel tracken. Der genaue Turniermodus wird nach der genauen Teilnehmeranzahl ermittelt. Es werden aber mindestens 5 Spiele gespielt!

Hat jemand seine Ligaspiele abgeschlossen, dann sind natürlich Spiele an den Spieletagen außerhalb der Liga möglich!

### *4. Organisation Spieletage*

Es werden Franz Kogler (Graz) und Armin Fischer (ZFW Katzelsdorf) die Spieletage organisieren. Bitte bildet Fahrgemeinschaften für die Anreise!

Adresse ZFW Katzelsdorf: Hauptstraße 69, 2801 Katzelsdorf

Adresse Masters of Tabletop: Karlauerstraße 44a, 8010 Graz

### *5. Regeln*

Es wird eine neue Zählweise für das Gewinnen einer Warmasterpartie verwendet. Hier wird das Szenarioplay mehr berücksichtigt. Wenn ein Gegner gebreakt wird, dann hat man nicht automatisch gewonnen. Die genauen Regeln findet ihr im Anhang!

Die beiden unten angeführten optionalen Regeln können (aber müssen nicht) verwendet werden. Die Spieler sollen dies vor dem Spiel gemeinsam entscheiden:

- **„Probier's noch einmal“:** Zu Beginn jedes Spiels bekommt jeder Spieler 3 Marker. Diese können jederzeit im Spiel abgeworfen werden, um einen einzigen W6 eines Würfelwurfs zu wiederholen. Ein Würfelwurf kann nur einmal wiederholt werden und pro Spielerzug darf nur ein Marker ausgegeben werden.

• **„Der König ist tot! – Lang lebe der König!“** – Falls der General getötet wird, würfelt der betroffene Spieler sofort einen unmodifizierten Kommandotest mit einem anderen Charakter. Sollte dieser erfolgreich sein wird das neue Modell der neue General und erweitert seine Kommandoreichweite auf den ganzen Tisch, der Kommandowert ändert sich aber nicht. Sollte er nicht erfolgreich sein kann der nächste Charakter ebenfalls versuchen das Kommando zu übernehmen. Die Reihenfolge der Tests bestimmt der Spieler, allerdings können Zauberer erst testen, wenn alle anderen Charaktere bereits getestet haben. Falls kein Charakter den Test besteht, gilt die Armee des Spielers als gebrochen und zieht sich zurück.

## ***6. Anmeldung und Kommunikation***

Anmeldung ist unter folgendem Link möglich:

[https://studenthtlwrnac-my.sharepoint.com/:f/g/personal/fia\\_htlwrn\\_ac\\_at/EgRyN357ACdLsoWe100flw0BArlHjZPiH3zTt-ONo2MZUg?e=OS3R4r](https://studenthtlwrnac-my.sharepoint.com/:f/g/personal/fia_htlwrn_ac_at/EgRyN357ACdLsoWe100flw0BArlHjZPiH3zTt-ONo2MZUg?e=OS3R4r)

Der Link befindet sich auch in der Beschreibung des ZFW Warmaster Revolution Channel. Unter diesem Link findet ihr Dokumente und Spielehilfen, das Anmeldungsexcel befindet sich im Ordner „Liga\_25-26“.

In diesem WhatsApp Channel wird auch die Hauptkommunikation für die Liga stattfinden. Wenn du noch nicht im ZFW Channel bist, dann kontaktiere mich mit einer Whats App unter 0699/10124467 (Armin Fischer). Hast du kein WhatsApp, dann ruf mich einfach an. Hast du kein Telefon, dann schick mir eine Brieftaube!

## ***7. Kosten***

Da die Liga in 2 verschiedenen Clubs stattfinden gilt folgendes:

ZFW Katzelsdorf: Man muss Mitglied in der Zinnfigurenwelt (=ZFW) Katzelsdorf werden. Dies sind 20 Euro für das ganze Jahr und du bekommst noch einen gratis Museumseintritt dazu. Du kannst auch damit jeden Dienstag und Freitag im Museum spielen und auf alle Geländeteile, Matten und Tische zugreifen!

Masters of Tabletop Graz: 5 Euro pro Spieletag.

## ***8. Abschließende Worte***

Wir würden uns freuen dich bei unserer Liga begrüßen zu dürfen. Wir Warmaster Spieler möchten Tabletopspieler/innen zusammenbringen und gemeinsam eine schöne Zeit verbringen.

Auf den nächsten Seiten findet Ihr noch einige Bilder unserer Spiele (Gustamacher!).



# Durchführung einer Partie

## 1. Szenarioauswahl

Zu Beginn der Turnierrunde wird durch die Turnierleitung ein Szenario ermittelt. Dieses Szenario gilt für jede Partie dieser Runde. Kein Szenario kann zweimal gespielt werden.

Runde	Szenario
1	Stronghold assault
2	Flank Charge
3	Pitched Battle
4	Linebreak
5	No Quarter

## 2. Aufbau und Aufstellung

Zunächst bauen beide Spieler das Szenario nach der angegebenen Methode auf. Im Anschluss wird nach den Scouting-Regeln der Startspieler ermittelt.

### Scouting

- Beide Spieler legen geheim eine Anzahl an Einheiten als **Scouts** fest (siehe Tabelle unten). Im Anschluss würfeln beide Spieler **2W6** und addieren das Ergebnis zu ihren **Scouting-Punkten**.
- Der Spieler mit dem höheren Ergebnis sucht sich eine Spielfeldseite aus und platziert alle Einheiten, die er für das Scouting festgelegt hat.
- Danach stellt der andere Spieler seine gesamte Armee auf.
- Im Anschluss stellt der Gewinner des Scouting-Wurfs den Rest seiner Armee auf.
- Der Verlierer des Scouting-Wurfs hat den ersten Spielzug.

Role	Scouting Points	Troop Types
Flyers	3	flying unit or any flying character or character on flying mount: Rangers; Gutter Runners; Gorgers; Waywatchers
Scouts	2	any unit of cavalry with 6+ Armour; Ethereal Hosts; Centigors; Warhounds; Huntsmen; Beastherd/Herdkin deployed as ambushers; Skirmishers; non-flying General
Patrols	1	any unit of cavalry with zero or 5+ Armour; Rat Swarms; Skinks; non-flying command & character.

### 3. Eroberungspunkte

- Spieler erhalten für das Kontrollieren von **Missionsmarkern** sogenannte **Eroberungspunkte (EP)**.
- EP werden **am Ende eines Spielzugs** vergeben.
- Die Spieler können diese Punkte **sowohl im eigenen als auch im gegnerischen Spielzug** erhalten.
- EP werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben.
- Wie viele EP ein Spieler erhält, wird **vom jeweiligen Szenario vorgegeben**.
- Zusätzlich erhält jeder Spieler **+3 EP** für...
  - ...das Ausschalten des gegnerischen **Generals** (nur der originale General zählt hier)
  - ...den **Breakpoint** der gegnerischen Armee erreichen

#### Missionsmarker

- Ein **Missionsmarker (MM)** hat einen Durchmesser von 3 cm. Einheiten und Charaktere können ohne Abzüge durch einen MM bewegt werden und ihre Bewegung sogar auf einem MM beenden.
- Eine Einheit kontrolliert einen MM, wenn sich **mindestens ein Stand in 5 cm Umkreis** um den MM befindet. Diese darf nicht **confused** sein.
- Sollten sich **Gegner in 5cm Umfeld** um den Marker befinden gilt dieser als **umkämpft** und generiert keine Punkte. **Charaktere** und **Einheiten** die **confused** sind werden hier **nicht berücksichtigt**.
- **Fliegende Einheiten** können einen MM nicht kontrollieren, aber den Gegner durchaus daran hindern, den MM zu kontrollieren.

## 4. Spielende und Ergebnis

- Ein Spieler kann auf die folgenden Weisen das Spiel **beenden**:
  - **20 EP** erreichen
  - **Die Gegnerische Armee zum Rückzug zwingen (Break):**
    - den gegnerischen **General** ausschalten, sofern kein anderer Charakter gemäß „Der König ist tot – Lang lebe der König!“ zum neuen General wird.
    - den **Breakpoint** der gegnerischen Armee erreichen
- Nach Erfüllung einer dieser Bedingungen **endet das Spiel sofort**. Im Falle eines **Breaks** wird **nochmals sofort gepunktet**.

### Vernichtungspunkte

- Nachdem eine Partie endet, ermitteln beide Spieler ihre erreichten **Vernichtungspunkte (VP)**.
- Dafür addieren die Spieler die **Punktzahl aller ausgeschalteten gegnerischen Einheiten und Charaktermodelle**.
- Einheiten, die durch Verluste **auf eine Base reduziert** wurden, zählen die **Hälfte ihrer Punktkosten als VP**.
- Pro **vollen 50 VP** bekommt der Spieler einen **EP**

### Ergebnis

- Vergleiche die **kombinierten Eroberungspunkte (durch Szenario und VP generierte)** beider Spieler miteinander und konsultiere die **Siegtabelle und wende die Ergebnisse pro Spieler an**:
- 

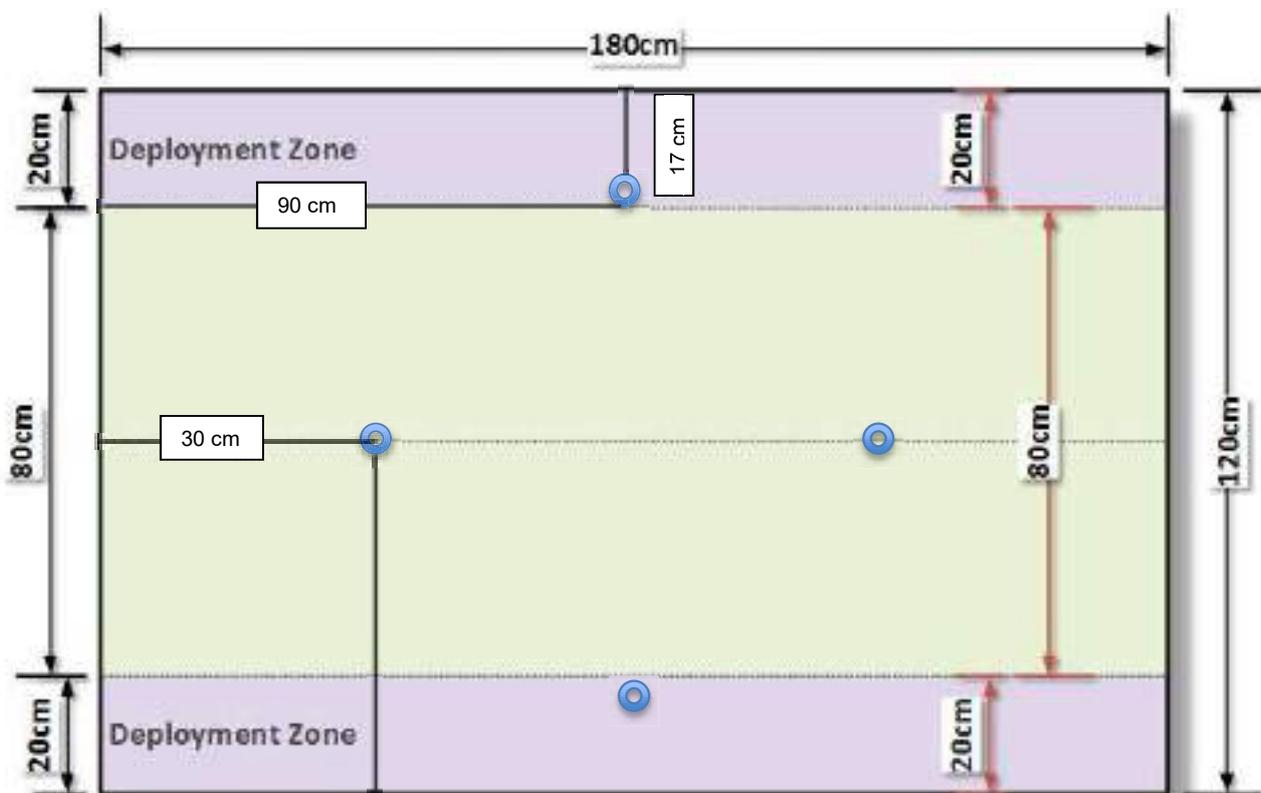
Differenz EP	Ergebnis
6+	Sieg: Der Sieger erhält 4 Turnierpunkte, Der Verlierer bekommt 0 Turnierpunkte
4-6	Knapper Sieg: Der Sieger bekommt 3 Turnierpunkte. Der unterlegene Spieler erhält 1 Turnierpunkt
0-3	Unentschieden: Beide erhalten 2 Punkte

# Szenarien

## 1. Stronghold Assault

### Aufbau:

- Platziere vier MM wie abgebildet. Zumindest zwei MM müssen sich im offenen Gelände befinden (Geländestücke auf dem kürzesten Weg vom MM verschieben).
- Unpassierbares Gelände muss mindestens 10 cm von jedem MM entfernt sein und wird dementsprechend auf kürzesten Weg vom MM weg verschoben.



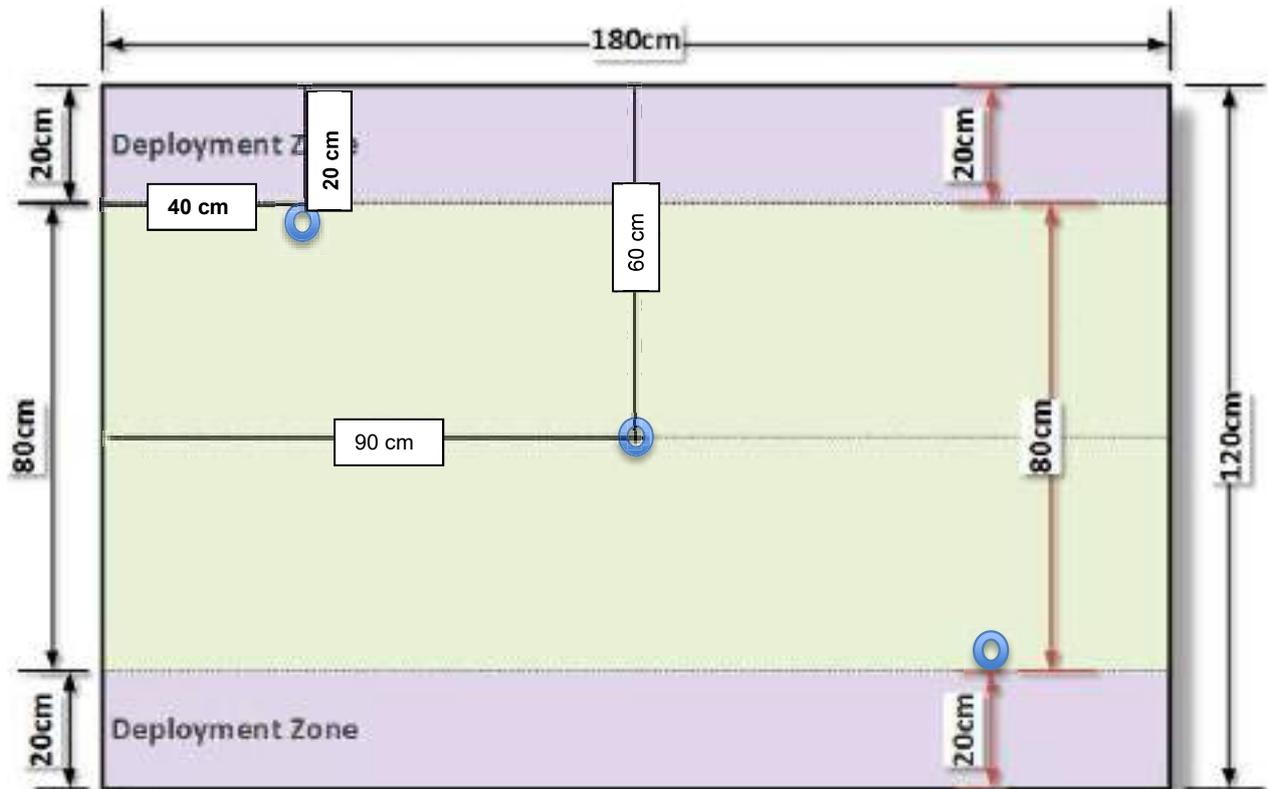
### Sonderregeln:

- Ein Spieler erhält **2 EP** für das Kontrollieren jedes MM **auf der Mittellinie des Tisches**.
- Ein Spieler erhält **5 EP** für das Kontrollieren des MM **in der gegnerischen Aufstellungszone**.
- Ein Spieler erhält **3 EP** wenn er am **Ende des Spiels** den MM in **seiner eigenen Aufstellungszone** hält.
- EP werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben.

## 2. Flank Charge

### Aufbau:

- MM können nicht im unpassierbarem Gelände aufgestellt werden.
- Platziere drei MM wie abgebildet. Zumindest ein MM muss sich im offenen Gelände befinden (Geländestücke auf dem kürzesten Weg vom MM verschieben).



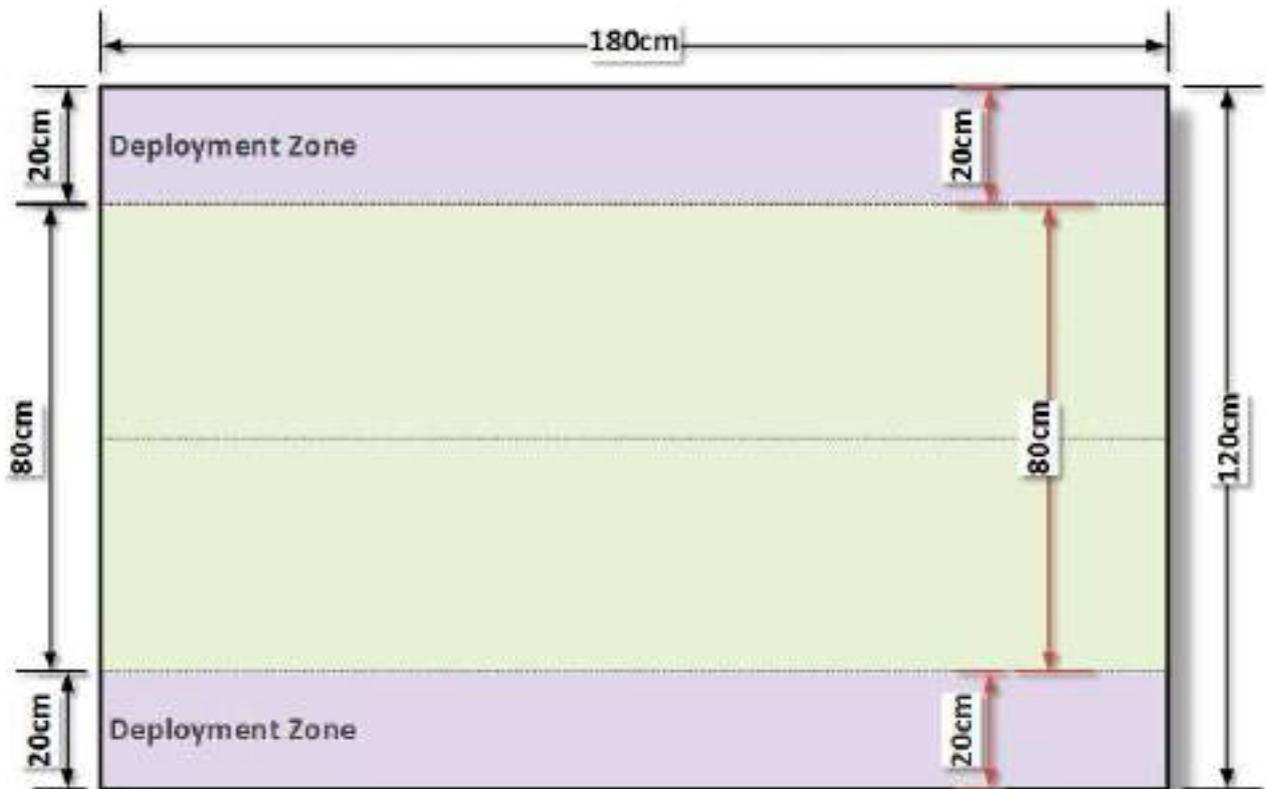
### Sonderregeln:

- Ein Spieler erhält **2 EP** für das Kontrollieren des **MM an der eigenen Aufstellungszone**
- Ein Spieler erhält **3 EP** für das Kontrollieren des **MM auf der Spielfeldseite des Gegners**
- Ein Spieler erhält **5 EP** für das Kontrollieren jedes MM **auf der Mittellinie des Tisches**.
- EP werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben.

### 3. No Quarter

#### Aufbau:

- Keine Besonderheiten. Das Spielfeld wird zusätzlich in 4 Viertel unterteilt



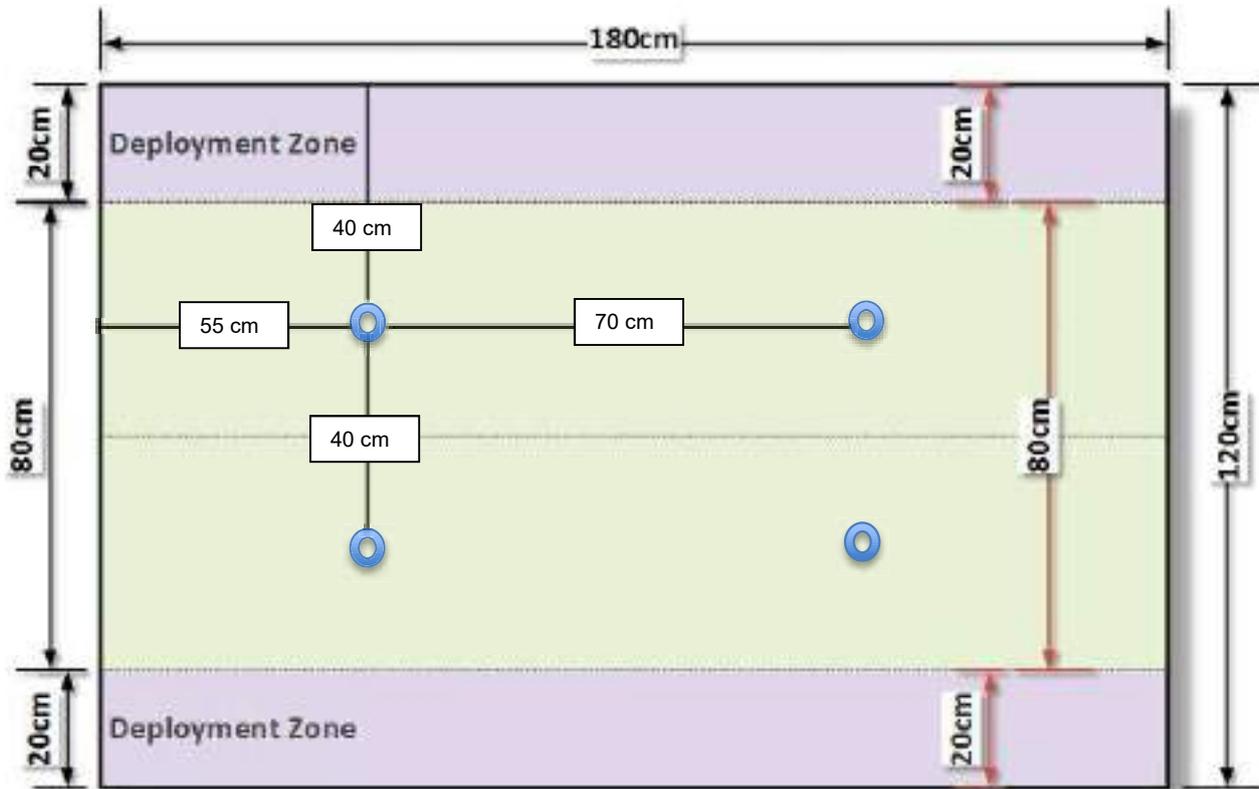
#### Sonderregeln:

- Ein Spieler erhält **2 EP** für das Kontrollieren eines Spielfeldviertels.
- Ein Spielfeldviertel wird von dem Spieler kontrolliert, der den höchsten **Breakvalue** in diesem Viertel hat, Einheiten, die **keinen Break** generieren werden, dabei **nicht** berücksichtigt. Einheiten, die die  **Hälfte ihrer Bases** verloren haben, zählen als  **halber Break**
- Einheiten zählen nur für das Viertel, in dem sich die  **Mehrheit der Bases** der Einheit befinden.
- **Charaktere** zählen ebenfalls  **nicht**.
- EP werden frühestens  **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben.

## 4. Linebreak

### Aufbau:

- Platziere vier MM wie abgebildet.
- Unpassierbares Gelände muss mindestens 10 cm von jedem MM entfernt sein und wird ggf. auf kürzesten Weg verschoben.



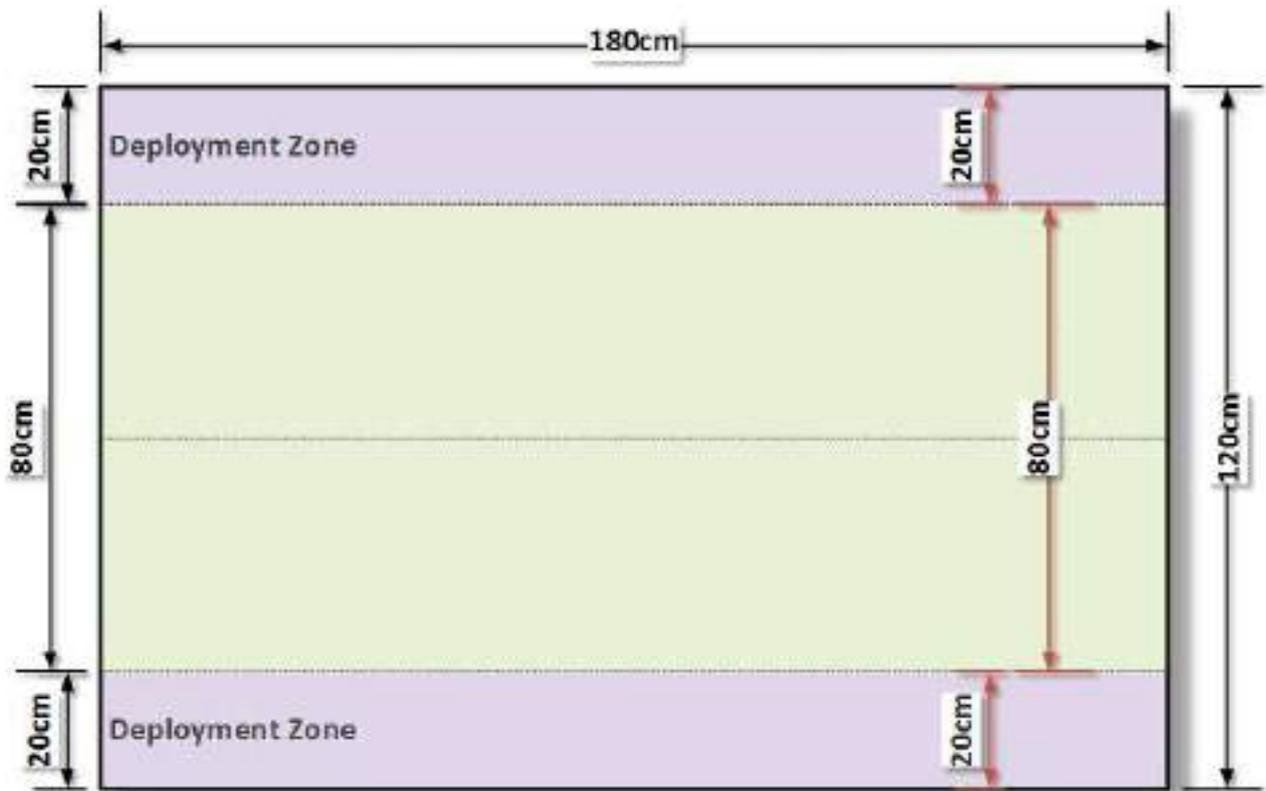
### Sonderregeln:

- Ein Spieler erhält **2 EP** für das Kontrollieren eines **MM** auf der eigenen Spielfeldhälfte.
- Ein Spieler erhält **4 EP** für das Kontrollieren eines **OM** auf der gegnerischen Spielfeldhälfte.
- EP werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben.

## 5. Pitched Battle

### Aufbau:

- Keine Besonderheiten.



### Sonderregeln:

- Ein Spieler erhält **3 EP** pro vollständig vernichtete Einheit des Gegners, Einheiten die noch restliche Bases im Spiel habe werden nicht berücksichtigt.

# Gelände-Cheat-Sheet

Typ	Defended	CMD	LOS	Betreten	Bemerkungen
Hügel	Inf / Art	-	Nein	Alle	<b>Defended:</b> Nur falls höher gelegen als Angreifer
Dörfer	Inf / Art	-1	2cm	Alle	Alle Einheitentypen können verfolgt werden.
Mauern (Low Linear Obstacles)	Inf / Art	-	Ja	Keine SAM*	<b>Defended:</b> Nur über Mauern hinweg
Flüsse	Inf	-	Ja	Keine SAM*	<b>Defended:</b> Nur Nahkampf, nur entlang Flussufer, nur gegen Gegner im Fluss
Felder (Loose Terrain)	-	-	Ja	Keine SAM	Kein Angriffsbonus
Wald	Inf	-1	2cm	Inf	
Schotter (Broken Ground)	Inf	-1	Ja	Alle	
Seen	-	-	Ja	Keiner	Unpassierbares Gelände
Große Gebäude	-	-	Nein	Keiner	Unpassierbares Gelände
Straßen	-	+1	Ja	Alle	+1 auf den nachfolgenden CV wenn die vorausgehende Bewegung komplett auf der Straße erfolgt

\*SAM: Streitwagen, Artillerie, Maschinen