

# WARCRY RUMBLE: KNARRWALD-CHAMPION

Groß und schrecklich sind jene, die aufsteigen, um die Krone des Knarrwald-Champions zu tragen: mächtige Kriegsherren, gnadenlose Anführerinnen und strahlende Helden. Auch wenn sie wenige sind, ist ihre Kraft unbestreitbar. Besiegst du alle Herausforderer und steigst zum neuen Knarrwald-Champion auf, um über jenen Wald zu herrschen?

Warcry Rumble ist ein Event des Ausgewogenen Spiels, das du in deinem Laden oder Spieleclub ausrichten kannst. Dieses Event verwendet einzigartige Schlachtpläne vom Warhammer-Studio, die in unter einer Stunde gespielt werden können. Der folgende Plan eignet sich für ein Turnier an einem Abend, kann aber leicht an beliebige Zeiten angepasst werden.

## GRUNDLEGENDE INFORMATIONEN

Die Regeln in dieser Sektion funktionieren ebenso gut als Teil einer Kampagne (Seite 98) und die Spieler und Spielerinnen sollten sie verwenden, wenn sie diesen Spielstil bevorzugen.

**Tickets:** Wähle eine Methode, Tickets zu verteilen, die zu deinem Laden oder Club passt, und lege den Spielern und Spielerinnen nahe, ihr Ticket bei der Ankunft der Eventorganisation vorzeigen zu können.

**System:** Warcry, Ausgewogenes Spiel

**Kriegerschar:** Eine 1000-Punkte-Warcry-Kriegerschar, bemalt und mit gestalteten Bases (Kampfbereit oder besser) und der passende Kriegerscharbogen für das Turnier. Alle Warcry-Kriegerscharen sind unter Verwendung ihrer aktuellsten Regeln einsetzbar.

**Schlachtpläne:** Schlachtpläne werden aus den sechs Knarrwald-Champion-Slachtplänen für das Ausgewogene Spiel ausgewählt. Die am jeweiligen Tag verwendeten Schlachtpläne werden zufällig am gleichen Tag ermittelt, zusätzlich zur Nebenaufgabe für jene Schlacht. Kein Schlachtplan und keine Nebenaufgabe wird am selben Tag mehr als einmal verwendet.

**Anzahl der Spiele:** Drei

**Publikationen:** Warcry-Grundbuch, Warcry-Kompendium, alle aktuellen F&A und Regelupdates. Warcry-Publikationen, die mindestens eine Woche vor dem Event erschienen sind, dürfen ebenfalls verwendet werden.

### ZEITPLANVORSCHLAG

17:30 - 17:55 - Anmeldung

17:55 - 18:00 - Begrüßung

18:00 - 19:00 - Spiel 1

19:00 - 19:20 - Pause

19:20 - 20:20 - Spiel 2

20:20 - 20:45 - Pause, Wahl der Schönsten Kriegerschar

20:45 - 21:45 - Spiel 3

21:45 - 22:00 - Preisverleihung



## WERKZEUGE DES KRIEGES

Die Teilnehmenden brauchen:

- 1 x Warcry-Kriegerschar von nicht mehr als 1000 Punkten (bemalt und mit gestalteten Bases, Kampfbeit- oder besserer Standard) und entsprechender Kriegerscharbogen
- Aktuelle Kämpferkarten oder Kämpferprofile
- Aktuelle Fähigkeiten- und Reaktionskarten oder Kompendium-Regeln für die eigene Kriegerschar
- 1 x Maßband oder Messstab
- Genügend Warcry-Marker, Missionsmarker und Würfel für das Spiel
- Zugang zu den Grundregeln von Warcry

Beachte: Gelände und Spielpläne sind vorhanden!

## DEINE SPIELE

Du spielst drei Spiele, jedes dauert bis zu einer Stunde. Die Paarung für das erste Spiel wird zufällig bestimmt, danach spielst du gegen jemanden mit einer deiner ähnlichen Turnierpunktzahl. Wenn ein Spiel beendet ist, fülle eine Wertungskarte aus und gib sie dem Eventpersonal.

## ERGEBNISSE

Nach jedem Spiel müssen die Spieler und Spielerinnen das Ergebnis des Spiels melden, entweder als Sieg, Niederlage oder Unentschieden. Diese Ergebnisse bestimmen, wie viele Turnierpunkte die Teilnehmenden im Verlauf des Turniers erhalten, was wiederum ihren Rang am Ende des Turniers bestimmt. Außerdem müssen sie ihre Siegespunkte und Tötungspunkte als sekundäre Wertungen zur Einordnung von Spielern und Spielerinnen mit identischer Turnierpunktzahl melden.

Sieg = 5 Turnierpunkte

Unentschieden = 3 Turnierpunkte

Niederlage = 1 Turnierpunkt

Um Gleichstände aufzulösen, werden erst die in den Spielen erzielten Siegespunkte herangezogen. Bitte die Spieler und Spielerinnen daher, ihre Gesamtsiegespunkte zusammen mit ihrem Spielergebnis zu melden.

Sollte dies nicht reichen, werden die Tötungspunkte herangezogen. Am Ende jedes Spiels sollen die Spieler und Spielerinnen den Gesamtpunktwert feindlicher Kämpfer, die ausgeschaltet wurden, melden. Diese Summe ist ihre Tötungspunktsomme.

## SCHÖNSTE KRIEGERSCHAR

Während der Pause zwischen Spiel 2 und Spiel 3 haben alle Spieler und Spielerinnen Gelegenheit, ihre Kriegerschar auszustellen. Alle Teilnehmenden des Events könnten dann für die Kriegerschar abstimmen, die sie am besten finden, ob für die Bemalung, Umbauten oder etwas anderes, für das sie gelobt werden sollte. Der Spieler oder die Spielerin, deren Kriegerschar die meisten Stimmen sammelt, erhält den Preis für die Schönste Kriegerschar. Ein etwaiges Unentschieden wird durch die Stimmen der Event-Organisation aufgelöst.

## LIEBLINGSSPIEL

Auf ihrer letzten Wertungskarte sollten die Spieler und Spielerinnen die Spielernummer ihres Gegners aus ihrem Lieblingsspiel an jenem Abend angeben. Der Spieler oder die Spielerin mit den meisten Lieblingsspielstimmen erhält den Preis „Liebling der Reiche“, der für viele das höchste Lob darstellt. Unentschieden werden wie folgt aufgelöst: Turnierpunkte, Siegespunkte, Tötungspunkte.

## PREISE

Verleihe am Ende des Abends die folgenden Preise:

**Knarrwald-Champion:** Erhält der Spieler oder die Spielerin, die gemäß des Wertungssystems auf dem ersten Platz steht

**Schönste Kriegerschar:** Erhält der Spieler oder die Spielerin, deren Kriegerschar zur Schönsten Kriegerschar gewählt wurde

**Wächter der Ordnung:** Erhält die höchstplatzierte Kriegerschar der Ordnung

**Agent des Chaos:** Erhält die höchstplatzierte Kriegerschar des Chaos

**Todesbote:** Erhält die höchstplatzierte Kriegerschar des Todes

**Sendbote der Zerstörung:** Erhält die höchstplatzierte Kriegerschar der Zerstörung

**Liebling der Reiche:** Erhält der Spieler oder die Spielerin mit den meisten Stimmen für das Lieblingsspiel

**Sucher von Talaxis:** Erhält die höchstplatzierte Warcry-Grundkriegerschar ohne Verbündete, Monster oder Knechte. Die Warcry-Grundkriegerscharen am 30.08.2022 sind: Faulsumpf-Credo, Hörner des Hashut, Legionäre des Chaos, Khainitische Schattenjäger, Corvus-Kabale, Splitterschlangen, Die Zerteilten, Eisengolem, Ungezähmte Bestien, Enigmatiker, Sprösslinge der Flamme, Tyrannen der Spitze, Finsterschwur-Zerreißer, Tarantulos-Brut.

# SCHLACHTPLÄNE

Jede Schlacht wird zufällig aus einem der folgenden Schlachtpläne ermittelt! Plane entsprechend ...

## PLÜNDERN UND BRANDSCHATZEN

### AUFSTELLUNGSPLAN



### SIEGESBEDINGUNG

*Ein Haufen nützlicher Vorräte wurde von seinen Besitzern zurückgelassen und wartet nur auf dich. Moralische Vorbehalte zählen nicht, denn im Knarrwald muss jede Ressource genutzt werden.*

Vor der Schlacht werden 3 Missionsziele wie auf dem Aufstellungsplan dargestellt auf dem Schlachtfeldboden platziert. Ein Kämpfer innerhalb von 1" um ein Missionsziel kann es als Aktion plündern. Tut er dies, trägt jener Kämpfer nun Schätze und kann keine Aktion einsetzen, um jene Schätze fallen zu lassen. Wenn ein Kämpfer, der keine Schätze tragen kann, ein Missionsziel plündert, lässt jener Kämpfer jene Schätze sofort als zusätzliche Aktion fallen. Nachdem eine zweite Plündern-Aktion innerhalb von 1" um jenes Missionsziel ausgeführt wurde, entferne jenes Missionsziel vom Schlachtfeld. Die Schlacht endet nach 4 Schlachtrunden. Am Ende der Schlacht erhält jeder Spieler 2 Siegespunkte für jeden befreundeten Kämpfer, der Schätze trägt. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

## KRIEGSBEUTE

### AUFSTELLUNGSPLAN



### SIEGESBEDINGUNG

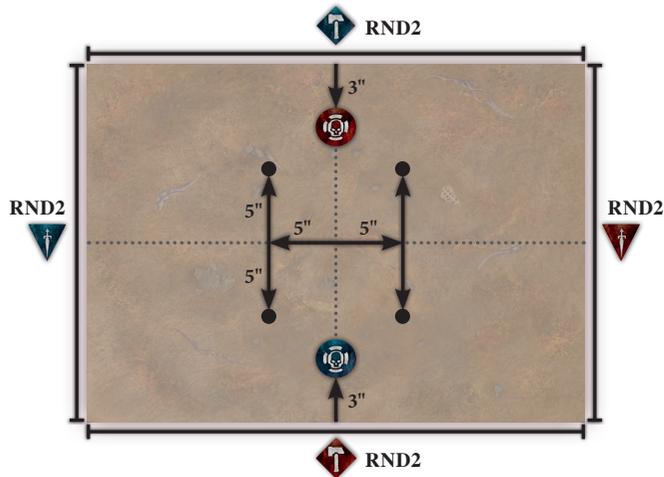
*Mysteriöse Knotenpunkte voller abbaubarer Mineralien oder magischer Ressourcen sind sehr wertvoll. Nimm vorsichtig, was du kannst, aber wenn du einen Knotenpunkt zerstören musst, um zu holen, was du brauchst, dann ist das eben so!*

Vor der Schlacht werden 4 Missionsziele wie auf dem Aufstellungsplan dargestellt auf dem Schlachtfeldboden platziert. Am Ende jeder Schlachtrunde erhalten die Spieler 1 Siegespunkt für jedes von ihnen kontrollierte Missionsziel. Wenn ein Spieler ein Missionsziel kontrolliert, kann ein befreundeter Kämpfer innerhalb von 3" um jenes Missionsziel jenes Missionsziel als Aktion zerstören. Wenn er dies tut, erhält jener Spieler 2 Siegespunkte und entfernt jenes Missionsziel vom Schlachtfeld.

Die Schlacht endet nach 4 Schlachtrunden. Wenn die Schlacht endet, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten die Schlacht. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden. Wenn die Schlacht endet, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten die Schlacht. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

## EROBERN UND KONTROLLIEREN

### AUFSTELLUNGSPLAN



### SIEGESBEDINGUNG

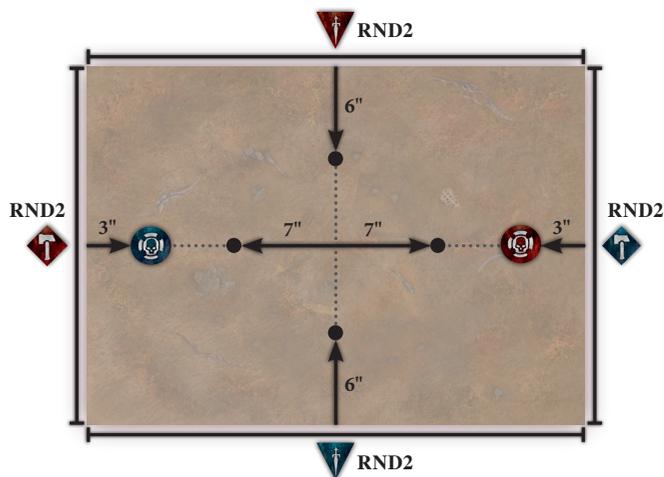
*Dieses Land ist reif zur Eroberung. Nimm alles und lasse nichts für weinerliche Schwächlinge zurück, die nicht die Kraft haben, das zu schützen, was sie beanspruchen.*

Am Ende jeder Schlachtrunde erhalten die Spieler 1 Siegespunkt für jedes von ihnen kontrollierte Missionsziel. Wenn ein Spieler alle vier im Aufstellungsplan dargestellten Missionsziele kontrolliert, erhält er stattdessen 10 Siegespunkte.

Die Schlacht endet nach 4 Schlachtrunden. Wenn die Schlacht endet, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten die Schlacht. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

## MACHTKAMPF

### AUFSTELLUNGSPLAN



### SIEGESBEDINGUNG

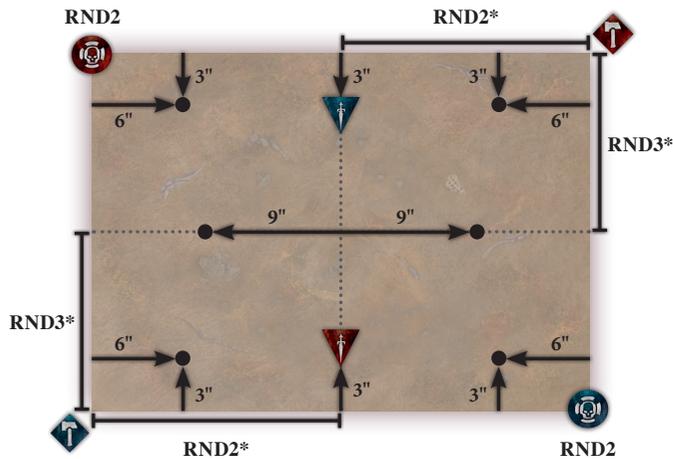
*Orte der Macht existieren seit der Morgendämmerung der Reiche der Sterblichen. Hier haben sich mehrere manifestiert und du musst sie suchen, um ihre Macht für dich zu beanspruchen.*

Vor der Schlacht werden 4 Missionsziele wie auf dem Aufstellungsplan dargestellt auf dem Schlachtfeldboden platziert. Am Ende jeder Schlachtrunde erhalten die Spieler eine der Ziffer der aktuellen Schlachtrunde entsprechende Zahl Siegespunkte für jedes auf dem Aufstellungsplan dargestellte Missionsziel, das sie kontrollieren.

Die Schlacht endet nach 4 Schlachtrunden. Wenn die Schlacht endet, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten die Schlacht. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

## VORHERRSCHAFT

### AUFSTELLUNGSPLAN



### SIEGESBEDINGUNG

Einander feindlich gesinnte Kriegsherren wollen das Schlachtfeld kontrollieren.

Vor der Schlacht werden 6 Missionsziele wie auf dem Aufstellungsplan dargestellt auf dem Schlachtfeldboden platziert. Am Ende jeder Schlachtrunde erhalten die Spieler 2 Siegespunkte für jede der folgenden Angaben, die sie erfüllen:

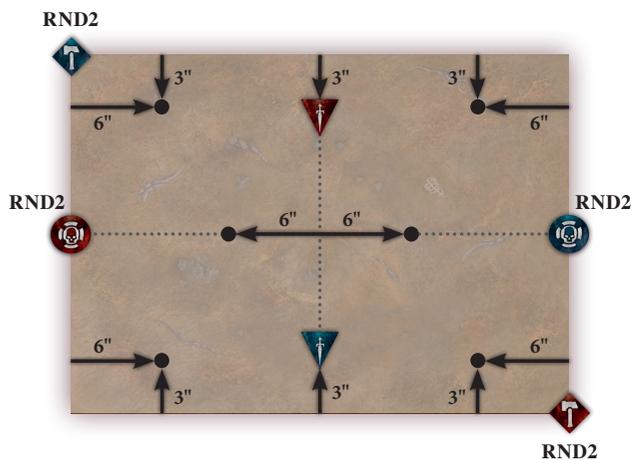
- Du kontrollierst 2 oder mehr Missionsziele.
- Du kontrollierst 3 oder mehr Missionsziele.
- Du kontrollierst mehr Missionsziele als dein Gegner.

Die Schlacht endet nach 4 Schlachtrunden. Wenn die Schlacht endet, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten die Schlacht. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

\* Vor der Initiativephase von Schlachtrunde 2 oder 3 kannst du entscheiden, dass deine Hammer-Kampfgruppe in der Reservephase jener Schlachtrunde ankommt.

## GEZEITEN DER SCHLACHT

### AUFSTELLUNGSPLAN



### SIEGESBEDINGUNG

Während sich das Reich Ghur windet und in tektonischen Bewegungen ächzt, kann sich der Verlauf einer Schlacht schnell ändern.

Vor der Schlacht werden 6 Missionsziele wie auf dem Aufstellungsplan dargestellt auf dem Schlachtfeldboden platziert. Nach jeder Initiativephase wählt der Spieler, der nicht die Initiative hat, 1 Missionsziel als primäres Missionsziel der Schlachtrunde. Jedes andere Missionsziel ist ein sekundäres Missionsziel.

Am Ende jeder Schlachtrunde erhalten die Spieler 1 Siegespunkt für jedes sekundäre Missionsziel, das sie kontrollieren, und 2 Siegespunkte, wenn sie das primäre Missionsziel kontrollieren.

Die Schlacht endet nach 4 Schlachtrunden. Wenn die Schlacht endet, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten die Schlacht. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

## NEBENAUFGABEN

Nachdem ermittelt wurde, welcher Schlachtplan für das ausgewogene Spiel verwendet wird, wirft die Turnierorganisation einen Würfel, um aus der folgenden Liste eine Nebenaufgabe für jene Schlacht zu ermitteln. Durch Nebenaufgaben können Siegespunkte zusätzlich zur Siegesbedingung des Schlachtplans erhalten werden; sie helfen dabei, den Sieger der Schlacht zu ermitteln.

### 1 - DIE KONKURRENZ BEZWINGEN

*Nur die Stärksten gedeihen im Knarrwald.*

Am Ende jeder Schlachtrunde zählt jeder Spieler den Lebenspunktwert der Kämpfer seiner Kriegerschar zusammen, die sich innerhalb von 3" um das Zentrum des Schlachtfelds befinden. Der Spieler mit der höchsten Summe erhält 3 Siegespunkte.

### 2 - STÖRAKTION

*Unter bestimmten Umständen kann das Versagen des Gegners als Erfolg deiner Truppen angesehen werden.*

Am Ende jeder Schlachtrunde erhältst du 3 Siegespunkte, wenn deine Kriegerschar ein Missionsziel kontrolliert, dass dein Gegner zu Beginn der Schlachtrunde kontrolliert hat, oder wenn einer oder mehr feindliche Kämpfer einen oder mehrere Schatzmarker während jener Schlachtrunde fallen gelassen hat.

### 3 - DIEBESGUT

*Nur wenige Dinge im Leben sind besser als ein Haufen Schätze, die nur eingesammelt werden wollen.*

Nach der ersten Initiativephase platzieren die Spieler abwechselnd, beginnend mit dem Spieler, der nicht die Initiative hat, Schatzmarker, bis 3 Schatzmarker platziert wurden. Jeder Schatzmarker muss auf dem Schlachtfeldboden platziert werden, innerhalb von 3" um die Schlacht-

feldmitte und mehr als 2" von allen anderen Schatzmarkern entfernt.

Wenn die Schlacht endet, erhält jeder Spieler 2 Siegespunkte für jeden befreundeten Kämpfer, der Schätze trägt (zusätzlich zu eventuellen Siegespunkten aus dem Schlachtplan).

### 4 - JÄGER UND BEUTE

*Ein Fluch hängt über diesem Schlachtfeld, durch den manche Krieger wild und nervös werden, während sich gleichzeitig ihre Feinde gnadenlos auf die betroffenen Kämpfer konzentrieren.*

Nach jeder Initiativephase wählt jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler, der die Initiative hat, 1 feindlichen Kämpfer. Am Ende jener Schlachtrunde erhält der Spieler, der jenen Kämpfer gewählt hat, 2 Siegespunkte, wenn jener feindliche Kämpfer ausgeschaltet wird, sich innerhalb von 3" um ein Missionsziel befindet oder Schätze trägt.

### 5 - DAS LAND EROBERN

*Ghur zu zähmen ist praktisch unmöglich, aber im Namen der Götter ist es deine Pflicht, es zu versuchen!*

Am Ende jeder Schlachtrunde erhältst du 1 Siegespunkt für jedes Schlachtfeldviertel, in dem sich 1 oder mehr befreundete Kämpfer vollständig befinden.

### 6 - EIN FRÜHES GRAB

*Der Feind wird von einem grausigen Helden befehligt. Handle schnell und töte ihn!*

Am Ende jeder Schlachtrunde erhältst du x Siegespunkte, wenn in jener Schlachtrunde ein feindlicher Anführer ausgeschaltet wurde. Ziehe die Schlachtrundenzahl von 6 ab, um x zu ermitteln.



Welkfürst



Ausgestoßener des Sumpfvolkes mit Gallwaldwaffe und Schild



Alpha-Ruinator mit Kriegszweizack



Vernichter mit Feuerwerfer

**WARCRY RUMBLE: KNARRWALD-CHAMPION-ERGEBNISKARTE**

Spielernummer: ..... Spielernummer: .....

**Dein Ergebnis (kreuze entsprechend an)**

**Dein Ergebnis (kreuze entsprechend an)**

S  U  N

S  U  N

Siegespunktsumme: ..... Siegespunktsumme: .....

Tötungspunktsumme: ..... Tötungspunktsumme: .....

Unterschrift: ..... Unterschrift: .....

**WARCRY RUMBLE: KNARRWALD-CHAMPION-ERGEBNISKARTE**

Spielernummer: ..... Spielernummer: .....

**Dein Ergebnis (kreuze entsprechend an)**

**Dein Ergebnis (kreuze entsprechend an)**

S  U  N

S  U  N

Siegespunktsumme: ..... Siegespunktsumme: .....

Tötungspunktsumme: ..... Tötungspunktsumme: .....

Unterschrift: ..... Unterschrift: .....

**WARCRY RUMBLE: KNARRWALD-CHAMPION-ERGEBNISKARTE**

Spielernummer: ..... Spielernummer: .....

**Dein Ergebnis (kreuze entsprechend an)**

**Dein Ergebnis (kreuze entsprechend an)**

S  U  N

S  U  N

Siegespunktsumme: ..... Siegespunktsumme: .....

Tötungspunktsumme: ..... Tötungspunktsumme: .....

Unterschrift: ..... Unterschrift: .....