

Peace for War League

zondag 30 april 2017 09:15

"You cannot exchange peace for war" - African proverb
But oh, how we can try!

Algemeen

Gedurende de league heeft elke speler drie of meer Assets. Elke Asset geeft je een ability om één keer te gebruiken tijdens een pot. Als je een pot speelt probeer je een Asset van je tegenstander over te nemen (en hij een bij jou).

Elke Asset is een aantal punten waard. Aan het eind van de League wint de speler die het meeste punten in Assets bij elkaar heeft.

De League starten en spelen

Aan het begin van de league ontvangt elke speler drie (3) Assets. Deze worden random gegenereerd. Je hebt maximaal 6 Assets. Heb je er meer, dan kies je welke Assets je weg doet.

Tijdens de league krijg je match-ups, maar je kan ook vrij tussendoor spelen.

Potten spelen

Aan het begin van elke pot, voordat crews gekozen zijn, kiest elke speler eerst een Asset van de tegenspeler en dan een Asset van zichzelf. Dit moeten andere Assets zijn. Deze Assets spelen mee gedurende de pot en kan door de eigenaar worden gebruikt. Zie de Asset tekst voor meer detail.

De winnaar van de pot ontvangt de Asset die hij van zijn tegenstander gekozen had voorafgaande aan de pot. Bij gelijkspel krijgen beide spelers de Asset van de ander. Een Asset die van eigenaar wisselt gaat in waarde één (1) omlaag, tot een minimum van 1.

Ongeacht het resultaat: de Asset die je van jezelf gekozen hebt gaat vervolgens in waarde twee (2) omhoog.

Rapporteer je resultaten aan mij (Tim) zodat ik de Assets e.d. kan updaten.

De League winnen

De league duurt zo lang als nodig is om vier scheduled potten te spelen. Omdat we allemaal wat flexibiliteit kunnen gebruiken met plannen e.d. wordt er tzt een einddatum aangekondigd, minimaal een week voor de league daadwerkelijk eindigt.

De speler die in totaal de grootste waarde aan Assets heeft wint de league!

Assets

Assets beschrijven de verschillende delen van Malifaux die je onder je controle kan hebben. Ze hebben een effect dat ingezet kan worden bij de potten waarvoor ze ingezet worden. Er zijn 19 verschillende Assets. Als je Assets krijgt toebedeeld zijn deze altijd random gegenereerd van een fate deck. Je kan vervolgens kiezen of je de Asset wilt die bij de waarde hoort die geflipt is (bj, 1-13, rj) of bij de suit (ram, tome, crow, mask). Assets starten met een waarde van 1 en kunnen gedurende de league in waarde toenemen. Aan het eind van elke pot gaat de Asset die jij hebt gekozen aan het begin van het spel met 1 waarde omhoog.

Jouw Assets, en de Assets van andere spelers, vind je op <https://ttsgosadow.github.io/PfWLeague/>

Events

Gedurende de league zijn er League Events van toepassing. Zodra je een pot gaat spelen kijk je online welke Event van toepassing is. Heb je nog geen pot gespeeld onder deze Event? Dan is deze van toepassing op deze pot. Het kan op deze manier zijn dat je toch meerdere keren met het Event speelt; als in ieder geval één van de spelers er nog niet mee gespeeld heeft geldt het Event voor de hele pot.

De Event zelf beschrijft welke extra effecten er van toepassing zijn op je pot.

Voorbeeld: Robin en Gjalt* spelen een pot voor de Peace for War League. Robin kiest Gjalts Workshop van waarde 1 en Gjalt kiest Robins Dojo van waarde 4. Vervolgens kiest Robin zijn Haunted House van waarde 3 en Gjalt kiest zijn Burglars Bar van waarde 2.*

Tijdens deze pot kan Robin de abilities gebruiken van zijn Haunted House en Dojo, Gjalt kan de abilities gebruiken van zijn Burglars Bar en Workshop.

Ze spelen gelijk, en daarom krijgen ze ieder de Asset van de ander die ze gekozen hadden. Robin ontvangt Gjalts Workshop, die in waarde één omlaag gaat. Echter de Workshop is al 1 waard, en kan dus niet lager. Zowel Robins Haunted House als Gjalts Burglars Bar gaan 2 in waarde omhoog naar respectievelijk 5 en 4.

Als Robin de pot wint, ontvangt hij Gjalts Workshop. Als Gjalt de pot wint ontvangt hij Robins Dojo. Bij gelijkspel krijgen ze beiden deze Asset van de ander.

Ongeacht wie er wint of verliest, de Haunted House van Robin en de Burglars Bar van Gjalt gaan 1 in waarde omhoog.

**In het kader van privacy zijn deze namen gefingeerd - er kunnen geen rechten aan ontleent worden*