

32. Warhammer Fantasy Turnier des Mayener FantasyLand am 19.12.2004 Sonderregeln des Weihnachtsturniers 2004

1.) Geschenke

Der Weihnachtsmann, oder an wen Eure Truppen auch immer glauben, beschenkt diejenigen, die sich in der Schlacht (noch) nicht mit Ruhm bekleckert haben, auf dass es in der Zukunft ein wenig besser laufen möge.

Nachdem ein Spiel beendet und der Ergebniszettel abgegeben wurde, darf der Verlierer (also schlechter als Unentschieden) in die Wundertüte greifen und sich ein Geschenk daraus ziehen.

Die Geschenke dürfen in allen verbleibenden Spielen eingesetzt werden. Sollte also ein Spieler tatsächlich die ersten drei Spiele in Folge verlieren, dann geht er mit drei Geschenken ins vierte und letzte Spiel.

Bei den Geschenken handelt es sich um kleinere magische Gegenstände, welche normalerweise bis ca. 30 Punkte wert wären. Auf dem Turnier haben die Geschenke jedoch einen Punktwert von Null, so dass sie weder den Wert von Modellen bzw. Einheiten erhöhen, noch mit dem Limit für magische Ausrüstung von Charakteren in Konflikt kommen.

Es gibt drei Arten von Geschenken:

Magische Waffen: Dürfen von jedem Charakter oder Champion getragen werden, welcher noch keinen Gegenstand aus der gleichnamigen Rubrik magischer Gegenstände besitzt. Die magischen Waffen folgen allen entsprechenden Regeln (siehe auch allgemeine Turnierregeln)!

Magische Standarten: Dürfen einem Armeestandartenträger gegeben werden, solange dieser noch kein magisches Banner trägt und zwar auch dann, wenn er bereits andere magische Ausrüstung erhalten hat.

Dürfen einem Regimentsstandartenträger gegeben werden, solange dieser noch kein magisches Banner trägt und zwar auch dann, wenn diese Einheit normalerweise gar keine magischen Standarten haben darf.

Verzauberte Artefakte: Diese extra erfundene Rubrik (somit kein Konflikt mit ähnlichen Gegenstände bzw. diesbezüglichen Sonderregeln) umfasst Gimicks wie z.B. Talismane, Verzauberte Gegenstände und Arkane Artefakte, welche jedem Charaktermodell oder Champion gegeben werden dürfen.

Die Geschenke müssen nicht benutzt werden, aber wenn sie eingesetzt werden, dann wird vor dem Spiel (geheim aber verbindlich) notiert, wer was erhalten hat.

Dämonen dürfen die Geschenke ebenfalls erhalten, wobei diese dann aber trotzdem magische Gegenstände (mit allen Konsequenzen) sind. In diesem Zusammenhang verhindern die drei waffenähnlichen Dämonengeschenke die Zuteilung einer magischen Waffe und die Ikone die Zuteilung einer magischen Standarte.

2.) Szenarien

Die nachfolgend beschriebenen sechs Szenarien basieren auf der Offenen Feldschlacht. Insofern gelten alle diesbezüglichen Regeln, solange sie nicht ausdrücklich abgeändert werden.

Vor jedem der vier Turnierspiele ermittelt die Turnierleitung zufällig eines der sechs Szenarios, welches dann anschließend gespielt wird. Selbstverständlich wird kein Szenario zweimal gespielt.

Szenario A: "Bringt mir seinen Kopf!"

Der verhasste gegnerische General soll samt seines Führungsstabes zur Strecke gebracht werden.

Sonderregeln:

Die Siegespunkte für verwundete oder ausgeschaltete Charaktere (samt Reituntersatz) werden verdoppelt.

Legendäre Söldner-Chars sind ebenfalls betroffen, sobald sie mindestens einen Charakter-Slot belegen.

Die 100 Bonuspunkte für einen ausgeschalteten General und die je 100 Bonuspunkte für durch den Klan Eshin ausgeschaltete Charaktermodelle werden normal vergeben, jedoch nicht verdoppelt.

Es gibt keine Siegespunkte für erbeutete Standarten und besetzte Spielfeldviertel.

Szenario B: "Sichert das Gelände!"

Es gilt, strategisch wichtige Positionen einzunehmen und zu verteidigen.

Sonderregeln:

Wer die Mehrheit an Modellen (nicht ES!) in / auf einem Geländeteil stehen hat, erhält 100 Siegespunkte.

Wenn sich gar kein Gegner in diesem Geländestück aufhält, bekommt der Besetzer 200 Siegespunkte

Es gelten nur nicht-fliehende Modelle, welche sich vollständig (Base) in dem Geländeteil befinden.

Die Siegespunkte für besetzte Spielfeldviertel (incl. WE-Sonderregeln) werden davon unabhängig und wie üblich vergeben. Die gleichen Einheiten können somit sowohl für Viertel, als auch für Geländeteile berücksichtigt werden (unterschiedliche Bewertung nicht vergessen).

Siegespunkte für erbeutete Standarten, ausgeschaltete Generäle und durch den Klan Eshin ausgeschaltete Charaktermodelle werden nicht vergeben.

Szenario C: "Die Winde der Magie wehen schwach"

Irgendwie fällt es Euren Magiern heute schwerer als sonst, ihre Sprüche zu wirken. Woran das wohl liegt?

Sonderregeln:

Es gibt keine Totale Energie und keinen Bannpatzer. (ohne wenn und aber)

Auf jeden Bannversuch wird ein Bonus von +1 gewährt, welcher zu anderen Boni kumulativ ist.

Szenario D: "Bei Nacht und Nebel"

Clever wie Ihr nun mal glaubt zu sein, greift Ihr Euren Gegner in der Dunkelheit an.

Zu Beginn einer Runde wirft der Startspieler einen Artilleriewürfel. Zeigt der Würfel eine Zahl, so wird diese mit drei multipliziert und das Ergebnis gibt die Reichweite in Zoll an, wie weit die Truppen in seinem und dem Spielzug des Gegners sehen können.

Bei einer Fehlfunktion ist während dieser Runde keine Wolke vor dem Mond und das Schlachtfeld ist ausreichend hell erleuchtet, um eine normale Schlachtführung zu ermöglichen. Die nachfolgend gemachten Anmerkungen treffen solange offensichtlich nicht zu.

Alle Aktionen, welche eine Sichtlinie erfordern (Schießen, Angriffe, etc.) können selbstverständlich nicht durchgeführt werden, wenn das Ziel ausser Sicht ist.

Angriffe und Angriffsreaktionen werden normal erklärt. Bevor jedoch eine Aktion durchgeführt wird, wird die Sichtreichweite überprüft. Ein durch fehlende Sichtreichweite verpatzter Angriff folgt allen üblichen Regeln. (Stehen und Schießen darf auch ohne Sicht durchgeführt werden, die Schützen halten ihre Waffen einfach in Richtung des Lärms.)

Schüsse werden wie üblich angesagt und gehen bei fehlender Sicht automatisch daneben (war wohl doch nur ein Schatten). Falls die Waffe ein Fehlfunktionsrisiko hat, muss trotzdem entsprechend geprüft werden.

Zaubersprüche, welche eine Sichtlinie erfordern, werden ebenfalls ganz normal abgewickelt. Falls der Spruch gelingt, es sich aber herausstellt, dass die Sichtreichweite gar nicht ausreicht, dann hat der Spruch natürlich keine Wirkung. Eingesetzte Energiewürfel, Bannwürfel und magische Gegenstände verfallen trotzdem!

Es ist schon dunkel, somit haben die entsprechenden Regeln des Klan Eshin keine weitere Bedeutung.

Szenario E: "Vorgeschobene Beobachter"

Euer geniales strategisches Können hat dazu geführt, dass eine Eurer Einheiten besonders günstig steht.

Sonderregeln:

Eine Einheit Eurer Armee mit einem Wert von maximal 150 Punkten erhält die Sonderregel "Kundschafter".

Es darf eine beliebige Eurer Einheiten sein, jedoch keine Kriegsmaschine und kein Charaktermodell.

Szenario F: "Angriffswellen"

Ihr habt Verstärkung angefordert, welche nun Eure Reserven bildet.

Sonderregeln:

Jede ausgeschaltete Kriegereinheit kehrt im nächsten Spielzug über die eigene Tischkante zurück und zwar exakt so, wie eine Einheit, die vom Tisch verfolgt hat.

Diese Regel gilt nur für Infanterie mit einer Einheitenstärke von eins pro Modell. Sie gilt jedoch nicht für die eintreffenden Reserven, beschworene Truppen und Legendäre Söldner.

Die Einheit kommt mit der Ausrüstung und den Kommandomodellen gemäß Armeeliste zurück, jedoch alle anderen Extras (mag. Ausrüstung, Abteilungen, Waffenteams, Fanatics, Charaktermodelle, etc.) hat die "neue" Einheit nicht dabei.

Ausgeschaltete Abteilungen kehren als Hauptregimenter (alle Abteilungsregeln entfallen) zurück - wenn sie die Bedingungen für die entsprechende Mindestgröße erfüllen!

Wenn eine relevante Einheit zu Beginn des eigenen Zuges auf der Flucht und / oder unter halber Sollstärke ist, darf der Spieler sie vom Tisch entfernen (sie gilt dann natürlich als ausgeschaltet) und sie gemäß obiger Regel im gleichen Zug wieder ins Spiel bringen.

Selbstverständlich wird jede ausgeschaltete Original-Einheit dem Gegner in voller Höhe der Punkte gutgeschrieben und die neuen Einheiten geben ebenfalls normal Siegespunkte. Beachtet dabei, dass die neuen Einheiten weniger Punkte wert sein könnten (fehlende Extras).

Liste der Geschenke:

Magische Waffe 01: Der Träger erhöht seine Stärke im Nahkampf um 1.

Magische Waffe 02: Der Träger erhält 1 zusätzliche Attacke.

Magische Waffe 03: Die Initiative des Trägers erhöht sich im Nahkampf um 2.

Magische Waffe 04: Die Waffe reduziert den gegnerischen Rüstungswurf um 2. Dies gilt zusätzlich zu Abzügen für die Stärke des Trägers.

Magische Waffe 05: Die Waffe verleiht dem Träger die Fertigkeit Todesstoß.

Magische Waffe 06: Der Träger dieser Waffe schlägt immer zuerst zu. Verfügt der Gegner über die gleiche Fertigkeit, dann wird in Reihenfolge der Initiative zugeschlagen. Ist auch diese gleich, wird die Reihenfolge ausgewürfelt.

Magische Waffe 07: Einmal im Spiel darf der Träger seine normalen Attacken aufgeben und eine besondere Attacke gegen einen einzigen Gegner in direktem Kontakt durchführen. Das Ziel erleidet W6 automatische Treffer der Stärke W6. Ansonsten gilt diese Waffe einfach als magische Handwaffe.

Magische Waffe 08: Die Waffe verleiht dem Träger die Sonderregel Giftattacken.

Magische Waffe 09: Das Kampfgeschick des Trägers erhöht sich um 2.

Magische Waffe 10: Eine Attacke des Trägers trifft in jeder Nahkampfphase automatisch, für die restlichen wird normal gewürfelt.

Magische Waffe 11: Bei einer 6 für den Verwundungswurf verliert das Opfer 2 Lebenspunkte (Schutzwürfe gesondert durchführen).

Magische Waffe 12: Gegen Verwundungswürfe von 5 oder 6 stehen dem Opfer keine Rüstungswürfe zu.

Magische Waffe 13: Der Träger dieser Waffe unterliegt den Regeln für Hass und zwar auch dann, wenn er ansonsten immun gegen Psychologie ist.

Magische Waffe 14: Der Träger dieser Waffe kämpft mit einer Stärke von W6. Ermittle die Stärke zu Beginn einer jeden Nahkampfphase. Sie ersetzt im Nahkampf die Profilstärke des Modells und gilt für alle seine Attacken in einer Phase.

Magische Waffe 15: Der Träger dieser Waffe verfügt über W3 + 1 Attacken. Ermittle die Anzahl zu Beginn jeden Nahkampfphase.

Magische Waffe 16: Wurfmesser mit Reichweite 6" und Mehrfache Schüsse (2).

Magisches Banner 01: Die Standarte erhöht das Kampfergebnis des Trägers um 1.

Magisches Banner 02: Der Träger und die Einheit in der er sich befindet sind immun gegen Panik.

Magisches Banner 03: Der Träger und die Einheit in der er sich befindet sind immun gegen Angst.

Magisches Banner 04: Die Standarte verleiht Magieresistenz (1).

Magisches Banner 05: Der allererste feindliche Spruch auf den Träger oder die Einheit in der er sich befindet wird automatisch gebannt.

Magisches Banner 06: Der Träger und die Einheit in der er sich befindet ignorieren Bewegungsabzüge für Schweres Gelände. Beachte, dass Marschieren in solchem Gelände immer noch nicht möglich ist.

Magisches Banner 07: Der Träger und die Einheit in der er sich befindet dürfen verpatzte Psychologietests wiederholen.

Magisches Banner 08: Der Träger und die Einheit in der er sich befindet erhalten einen 6+ Rettungswurf gegen jegliche Verwundung.

Magisches Banner 09: Der Rüstungswurf des Trägers und aller Modelle einer Einheit in der er sich befindet verbessert sich um 1, bzw. beträgt 6+, falls die Modelle noch gar keinen Rüstungswurf hatten.

Magisches Banner 10: Wenn der Träger oder die Einheit in der er sich befindet einen Angriff durchführt, erhöht sich die Angriffsreichweite um W3". Würfle erst nach der Ansage der Angriffsreaktion.

Magisches Banner 11: Die Standarte enthält einen gebundenen Geschosszauber mit einer Reichweite von 18", welcher W3 Treffer der Stärke 4 verursacht. Die Komplexität beträgt 3.

Magisches Banner 12: Die Standarte enthält einen gebundenen Zauberspruch, welcher den Träger und die Einheit in der er sich befindet in Raserei versetzt, auch wenn sie ansonsten immun gegen Psychologie wären. Andere Charaktermodelle in der Einheit sind davon nicht betroffen. Komplexität 3.

Magisches Banner 13: Alle Nahkampfattacken des Trägers und der Modelle einer Einheit, in der er sich befindet, gelten als magisch.

Magisches Banner 14: Der Träger verursacht beim Angriff W6 Aufpralltreffer der Stärke 3.

Verzaubertes Artefakt 01: Dieser Gegenstand funktioniert genau wie eine Magiebannende Spruchrolle.

Verzaubertes Artefakt 02: Dieser Gegenstand funktioniert genau wie eine Magiebannende Spruchrolle. Zusätzlich wird der gebannte Spruch (nicht gebunden!) bei einem Würfelwurf von 6 aus dem Gedächtnis des Zauberers getilgt und kann in diesem Spiel nicht mehr ausgesprochen werden.

Verzaubertes Artefakt 03: Verleiht dem Träger Magieresistenz (1).

Verzaubertes Artefakt 04: Solange sich der Träger auf dem Tisch befindet und nicht flieht, generiert er einen zusätzlichen Bannwürfel.

Verzaubertes Artefakt 05: Der Träger erhält die Fertigkeit Regeneration, welche jedoch nur auf die 5+ funktioniert.

Verzaubertes Artefakt 06: Der Träger erhält einen Rettungswurf von 5+.

Verzaubertes Artefakt 07: Der Träger erhält einen Rettungswurf von 3+ gegen den allerersten Lebenspunktverlust im Spiel

Verzaubertes Artefakt 08: Der Träger verfügt über einen Rettungswurf 6+ und zusätzlich über Regeneration, jedoch nur auf die 6+.

Verzaubertes Artefakt 09: Alle Attacken und Schüsse des Trägers sind magisch.

Verzaubertes Artefakt 10: Alle nicht-magischen Attacken und Schüsse des Trägers gelten als Giftattacken.

Verzaubertes Artefakt 11: Der Träger unterliegt den Regeln für Hass, auch wenn er ansonsten immun gegen Psychologie ist.

Verzaubertes Artefakt 12: Solange sich der Träger auf dem Tisch befindet und nicht flieht, generiert er einen zusätzlichen Energiewürfel, welchen ein beliebiger Magier der Armee benutzen darf.

Verzaubertes Artefakt 13: Der Träger erhält eine zusätzliche Attacke mit Stärke 4, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist.

Verzaubertes Artefakt 14: Wirf vor Beginn des Spiels einen Würfel: Bei einer 1 oder 2 verliert der Träger einen Lebenspunkt. Wenn der Träger das überlebt, erhöht sich seine Profilstärke (in allen Belangen) um 1.

Verzaubertes Artefakt 15: Verleiht dem Träger Magieresistenz (W3 - 1). Ermittle den Wert vor Beginn des Spiels.

Verzaubertes Artefakt 16: Die Initiative des Trägers erhöht sich um 2.

Verzaubertes Artefakt 17: Der Moralwert des Trägers erhöht sich um 1.