

1.) Armeen

Alle Armeen benutzen ihr AB bzw. die jeweils neueste offizielle Liste. Test- und Appendix-Listen, welche die Zustimmung des Gegners erfordern, sind nicht zugelassen. Söldner, Kislev, Ulric-Kult und Waldelfen spielen mit den Listen aus den Chroniken III. Chaoszwerge setzen weiterhin die Kriegerischen Horden ein.

Gespielt wird mit 2.000 Punkten pro Armee. Die 2.000 Punkte dürfen dabei keinesfalls überschritten werden!

Der Schiedsrichter erstellt für jeden Spieler mit dem ArmyBuilder eine vollständige Armeeliste und eine zweite Armeeliste „ohne Geheimnisse“. Letztere wird für die Dauer des Spiels dem Gegner übergeben, wobei dieser auch Fragen zu den Einheiten und Sonderregeln stellen darf. Wenn der Schiedsrichter ebenfalls am Turnier teilnimmt, dann legt er seinen Gegnern immer seine vollständige Armeeliste vor. Nach dem Spiel darf die Original-Liste des Gegners eingesehen werden. Wenn dieser dabei bei heftigen „Irrtümern“ (z.B. bezüglich seiner magischen Gegenstände) erlappt wird, werden ihm 1.000 Siegespunkte abgezogen!

Besondere Charaktermodelle und Einheiten, welche ausdrücklich die Zustimmung des Gegners erfordern sind nicht zugelassen. Auf Ausnahmen wird später an entsprechender Stelle eingegangen. Die Modelle können ggfls. anderweitig verwendet werden.

Es dürfen, gemäß den entsprechenden Regeln, alle Söldnereinheiten und Kislev-Alliierte angeheuert werden.

Alle Armeen müssen vollständig und anständig bemalt sein. Die Modelle müssen korrekt ausgestattet sein und man muss ihnen ansehen, was sie darstellen (wysiwyg). Zu diesen Regeln wird bei erstmaliger Teilnahme an einem MFL-Turnier genau ein mal eine Ausnahme gemacht. Modelle von anderen Herstellern, Eigen- und Umbauten sind selbstverständlich zugelassen, solange sie vorgenannte Bedingungen erfüllen.

2.) Magie

Es gelten die überarbeiteten Magielehren (Bestien, Leben und Himmel) aus den Chroniken III.

Zaubersprüche werden nach der Seitenwahl, aber vor dem Aufbauen der Armeen ermittelt.

3.) Tische und Gelände

Platzbedingt spielen wir an kleinen Turniertischen mit einer Größe von 120 / 120 cm. Das Gelände wird vom Schiedsrichter platziert und darf während des Turniers nicht verändert werden. (Waldelfen schieben nach dem Spiel Wälder bitte wieder an die ursprüngliche Stelle zurück.) Die Tische sind absichtlich nicht alle ausgewogen und / oder symmetrisch gestaltet.

Um die Startseite wird gewürfelt, der Sieger darf sich eine der beiden Seiten aussuchen.

Da der Fundus an Geländeteilen im FantasyLand begrenzt ist, wird jeder Spieler gebeten, noch ein paar Stücke mitzubringen. Waldelfen müssen ihre ein bis zwei (beim Einsatz der Eichel) zusätzlichen Wälder (Durchmesser max. sechs Zoll!) auf jeden Fall selber dabei haben!

Wie auch immer die einzelnen Geländestücke genau aussehen, für das komplette Base gelten folgende Regeln:

Sumpf, Teich, Geröll, Acker, o.ä.: schweres Gelände ohne Unterbrechung der Sichtlinie, ggfls. Boni für Echsen und Moorbestien

Wald: schweres Gelände mit Unterbrechung jeglicher Sichtlinie

Hügel: offenes Gelände, keine Steilhänge, einstufig, Unterbrechung jeglicher Sichtlinie

Gebäude, Säulen, o.ä.: unpassierbares Gelände (auch für Flieger!) mit Unterbrechung jeglicher Sichtlinie

4.) Turnierverlauf

Ein Spieler gilt erst nach Abgabe der vollständigen Armeeliste im Laden oder beim Schiedsrichter (auch Fax oder Email; gerne ArmyBuilder-Roster) als angemeldet! Wir haben Platz für maximal 25 Teilnehmer (incl. Freilos), überzählige Anmeldungen kommen als Nachrücker auf die Reserveliste. Es gilt die Reihenfolge des Eingangs der Armeelisten. Annahmeschluss für die Armeelisten ist der vorletzte Freitag vor dem Turnier um 24:00 Uhr, danach werden keine Anmeldungen und auch keine Änderungen mehr angenommen! Wer doch nicht kommen kann, meldet sich bitte umgehend wieder ab, damit wir den Platz anderweitig vergeben können.

Der Einlass ist um 10:00 Uhr. Wir bitten um pünktliches Erscheinen, damit wir um 10:30 Uhr beginnen können.

Die Spiele dauern 2 ¼ Stunden. **Nach Ablauf der Spielzeit wird nur noch die laufende Phase beendet.**

Wir spielen das reguläre Szenario „Offene Feldschlacht“. Es gilt die vollständige Siegespunktetabelle (siehe Anmerkung in den Ergänzenden Regelklarstellungen weiter unten).

Das Turnier geht über vier Runden, dabei werden Turnierpunkte nach folgendem Schlüssel vergeben:

<u>SP-Differenz:</u>	<u>Sieger:</u>	<u>Verlierer:</u>	
0 - 199	10 TP	10 TP	
200 - 399	11 TP	9 TP	
400 - 599	12 TP	8 TP	
600 - 799	13 TP	7 TP	
800 - 999	14 TP	6 TP	
1000 - 1199	15 TP	5 TP	
1200 - 1399	16 TP	4 TP	<== Diese Wertung gibt es für ein Freilos!
1400 - 1599	17 TP	3 TP	
1600 - 1799	18 TP	2 TP	
1800 - 1999	19 TP	1 TP	
2000 +	20 TP	0 TP	

Bei Gleichstand der Turnierpunkte entscheidet die kumulierte Siegespunktdifferenz über die genaue Platzierung eines Spielers.

Aus den Turnierergebnissen werden Rankingpunkte für unsere Warhammer Fantasy Jahresliga ermittelt.

5.) Ergänzende Regelklarstellungen

Warhammer Chroniken: Absolute Pflichtlektüre! Die Chroniken ersetzen offiziell alle anders lautenden älteren Regeln. Die ehemaligen WD-Artikel wurden teilweise geändert! Bei Differenzen innerhalb des Buch gilt natürlich der Errata-Teil. Weiterhin ist das regelmäßige Lesen des White Dwarfs, das Besuchen der GW-Homepages (speziell Online-FAQ!) und des Forums auf www.mayener-fantasyland.de dringend zu empfehlen, da dort immer wieder Regeländerungen und -erläuterungen veröffentlicht werden.

Völkerspezifische Regeln:

Khemri: Die erweiterten Regeln aus den Chroniken III für den Riesen gelten.

Echsenmenschen: Der Coatl aus den Chroniken III ist als entsprechender Eigenbau zulässig. Die Götterlisten aus dem WD 108 sind offiziell.

Dunkelelfen: Korrekturen aus den Chroniken III beachten und ins Armeebuch einarbeiten! Die Stadtgarde-Armeeliste aus den Chroniken II ist offiziell. Neue Gegenstände aus dem AB „Sturm des Chaos“ beachten.

Die drei Variationen der Kriegshydra aus den Chroniken I sind als eindeutig umgebaute und entsprechend bemalte Modelle zugelassen.

Das Benutzen des „Schattennetzes“ fällt nicht unter das Verbot des Waffenwechsels in einem laufenden Nahkampf.

Imperium: Der Dampfpanzer aus den Chroniken III darf eingesetzt werden, jedoch nur als ordentlich bemaltes und zu 100% der gewählten Ausstattung entsprechendes Modell auf einem 80 / 120 mm Base.

Orks und Goblins: Wenn eine Einheit Nachtgoblins fliehen muss, so brechen umgehend, also noch vor der Fluchtbewegung, alle im Regiment enthaltenen Fanatics in zufälliger Richtung aus. (Hausregel)

Die experimentellen Goblins aus den Chroniken II dürfen, als entsprechend bemalte Umbauten, eingesetzt werden.

Skaven: Rattendämon und Todesrad dürfen als ordentlich bemalte Originalmodelle eingesetzt werden. Bitte dem Gegner neben der Liste zwei, auch einen Ausdruck der Regeln aushändigen. (siehe GW-UK-Hompage)

Vampire: Die „Krone der Verdammten“ kostet 35 Punkte (Übersetzungsfehler) und ein von Carstein mit „Wolfsgestalt“ darf sich einer Einheit Todeswölfe anschließen (GW FAQ).

Waldelfen: Die WE-Sonderregeln für eine Offene Feldschlacht gelten komplett.

Normale Söldner: Söldnerseinheiten sind für andere Armeen, unter Berücksichtigung der Völkerbeschränkungen, zugelassen, wenn die Armeeliste Söldner als Seltene Auswahl auflistet. Söldner-Charaktermodelle und die Leibwache des Zahlmeisters kommen selbstverständlich nur in reinen Söldner-Armeen vor. Es gelten die Regeln der Chroniken III.

Legendäre Söldner: Grundsätzlich gilt auch für das Anheuern dieser Einheiten das oben Gesagte. Allerdings dürfen einige Armeen bestimmte Legendäre Söldner beinhalten, auch wenn sie auf andere Söldner keinen Zugriff haben (z.B. SdC-Slayerliste). Es gelten die Regeln der Chroniken III und jüngerer White Dwarfs.

Die Legendären Albion-Modelle dürfen jedoch von jeder Armee angeheuert werden. Regeln siehe Chroniken II.

Alle Söldner-Modelle mit Eigennamen (außer Riesen und Drache) sind Charaktermodelle. Die meisten davon sind „Gebundene Charaktermodelle“, d.h. sie dürfen ihre Regimenter nicht verlassen und es gibt keine separaten Siegespunkte für sie. Wenn ein Standartenträger mit Eigennamen (Oerl, Ibn, Ned, Skaff, Made) ausgeschaltet wird, dann ist die Standarte verloren und kann von keinem anderen Modell der Einheit aufgenommen werden. Diese Standarten folgen bzgl. des Erbeutens den Regeln einer Armeestandarte.

Zur Zeit sind folgende Legendäre Söldner-Charaktermodelle unabhängig: Hengus, Asarnil, Bronzino, Johann und Wilhelm, der Dunkle Abgesandte und der Bewahrer. Wenn es ihnen nicht ausdrücklich verboten ist, dürfen sie sich, gemäß den allgemeinen Regeln, befreundeten Einheiten anschließen. Natürlich dürfen auch diese unabhängigen Söldner-Charaktere niemals der General einer Armee sein.

Charaktermodelle der Hauptarmee dürfen sich niemals Söldnerseinheiten anschließen! (GW-FAQ)

Kislev-Alliierte: Dürfen gemäß den Regeln in den Chroniken III eingesetzt werden, aber selbstverständlich nur mit den korrekten Modellen!

Allgemeine Regeln:

Angreifer positionieren: Da ein Ecke schneidender Angreifer allgemein als „unschöner Spielstil“ geächtet wird, legen wir fest: Der Angreifer muss versuchen, so viele Modelle wie möglich beider Seiten in Kontakt zu bekommen.

Zufällige Angriffe: Diese Regeln (RB, Seite 267) entfallen! Wenn der Angreifer das angesagt Ziel irgendwie erreichen kann, dann werden die beteiligten Einheiten und / oder weitere Gegner bei Bedarf etwas verschoben, um „zufällige“ Kontakte zu verhindern.

Kolonne: Diese (unvollständigen) Regeln sind für exotische Situationen gedacht, die auf unseren Turnieren nicht auftreten können. Deshalb sind Kolonnen bei uns nicht zugelassen.

Handwaffe und Schild: Wenn Waffe und / oder Schild magisch sind, dann gibt es keinen zusätzlichen Bonus auf den RW. Achtung bei den Verfluchten: Die serienmäßigen „Fluchklingen“-Handwaffen plus normale Schilde gewähren den Bonus!

Magische Waffen: Wenn ein Charaktermodell eine magische Nahkampfwaffe erhält, dann darf es keine weiteren nicht-magischen NK-Waffen (z.B. Zweihänder, Speer, ...) bekommen. Außerdem muss eine vorhandene magische Nahkampfwaffe auch zwingend eingesetzt werden, der Held darf also nicht wahlweise mit Handwaffe und Schild kämpfen. Für den Notfall (Verlust der magischen NK-Waffe; gilt auch für Großmeister) besitzt jedes Charaktermodell immer eine Handwaffe. Ausnahmen sind Bretonen mit magischer NK-Waffe und normaler Lanze und Dunkelelfen mit dem „Schattennetz“.

Albion-Geschenke: Siehe Chroniken II

Giftattacken: Immun gegen Gift sind zur Zeit Streitwagen (mitfahrende Charaktermodelle nicht), Dampfpanzer und Kriegsmaschinen (die Besatzung nicht). Eine automatische Verwundung, bei einem Trefferwurf von 6, gibt es aber nur dann, wenn ausdrücklich „Giftattacke“ dabei steht. Wenn beim Beschuss eine 7+ zum Treffen benötigt wird, können keine automatischen Verwundungen erzielt werden. Eine erfolgreiche Giftattacke kann nicht mit einem Todesstoß kombiniert werden, da der dafür notwendige Verwundungswurf entfällt.

Schlangenaugen: Wenn eine Einheit einen Test auf den Moralwert ablegen muss, welcher durch Modifikatoren eigentlich gar nicht zu schaffen ist, dann wird dieser Test beim Wurf einer Doppel-Eins trotzdem bestanden. Alle Sonderregeln (z.B. kaltblütig, Mal des ungeteilten Chaos) sind hier bedeutungslos, jeder hat die gleiche 1/36 Chance, einen außerordentlichen Heldenmut zu beweisen.

Testweise wirkt diese Hausregel auch bei eigentlich automatischer Flucht durch Angst und Unterzahl!

Siegespunkte: Anteilige Siegespunkte gibt es für jedes verwundete Einzelmodell, nicht nur für Charaktere (Fehler im dt. RB). Wir spielen jedoch mit der deutschen Formulierung „auf“ halbe LP (statt „unter“). Gleichfalls gelten die deutschen Regeln für Spielfeldviertel blockierende Gegner (also ebenfalls ES 5+ und nicht fliehend).

Gültigkeit der Regeln: Es gilt immer der jeweils neueste Stand der offiziellen Regeln, der Turnierregeln und dieser zusätzlichen Erläuterungen. Bitte informiert Euch immer mal wieder über eventuelle Änderungen! Ungefähr drei Wochen vor einem Turnier werden alle Regeln „eingefroren“, um Chancengleichheit für alle Teilnehmer zu gewährleisten.

Ansprechpartner: Fragen, Kritik und Anregungen bitte ins Forum www.Mayener-FantasyLand.de oder an:

Holger „Nekrodamus“ Hofmann

Privat: 0 26 05 / 95 27 50

Büro: 0 26 54 / 93 93 - 18, Fax: - 32

Email: RuleFanatic@Nekrodamus.de