

VII. Kampf um die Brücke über den Inn

Innsbrucker Warhammer Turnier



18. Tag im Feber, Anno Domini 2006

Vorwort / Ablauf

Beim „Kampf um die Brücke“ handelt es sich um ein eintägiges Turnier mit 3 Spielrunden. Gespielt wird mit **2000 Punkte** Armeen und nach dem Schweizer Prinzip (ab Runde zwei treffen immer Leute mit ähnlicher Platzierung aufeinander). Für jede Runde sind 2,5 Stunden vorgesehen, in dieser Zeit muss jeder eigentlich ein 2000 Punkte Spiel durchbringen können; ansonsten wird von der Organisation abgebrochen.

Das Startgeld beträgt **€10** für jeden Teilnehmer, dies wird bei den Tirolern schon im Vorfeld eingesammelt, alle Spieler von außerhalb zahlen es dann bei Antritt am Turnier. Die Armeeliste muss bis **10. Februar** an Necromancor (pati_oettl@gmx.at) geschickt werden, ansonsten wird eine Säumnisgebühr von €5 fällig.

10.00 – 12.30: Runde 1 – „Erstes Scharmützel im Unterlande“

Szenario: Offene Feldschlacht

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 199/200.

12.30 – 13.30: Mittagspause – „Verweilen im Tal der Zyll“

13.30 – 16.00: Runde 2 – „Hinterhalt am Fuße des Bergs Is“

Szenario: Unerwartete Begegnung

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 203/204

16.30 – 19.00: Runde 3 – „Entscheidung bei den Brücken des Ynn“

Szenario: Kopfgagd

Es gelten die üblichen Regeln für eine Offene Feldschlacht laut Regelbuch S. 199/200, mit folgenden Ausnahmen:

- Es gibt keine Punkte für Spielfeldviertel
- Stattdessen gibt es zusätzliche Punkte für feindliche Charaktermodelle, die entweder im Nahkampf getötet oder im Nahkampf besiegt und dann auf der Flucht eingeholt werden (bzw. die aufgrund des Kampfergebnisses vernichtet werden, z.B. bei Untoten oder Dämonen).
Für den General bekommt man 100 Bonuspunkte, für jedes andere Charaktermodell 50 Bonuspunkte.

Anschließend: Siegerehrung – „Lobgesang auf die besten Streiter Tyrols“

Bekanntgabe der Ergebnisse und Ehrung der besten 10 Teilnehmer. Verleihung der „Freiheit des Adlers“ an den besten Tiroler Spieler.

Armeelimitationen / Regeln

Prinzipiell gilt, dass man eine legale 2000 Punkte (und keinen Punkt mehr!) starke Armee nach dem entsprechen Armeebuch aufstellen muss. Die Armee muss nicht bemalt, aber komplett zusammengebaut sein. Zusätzlich zu allen normalen Limitationen gelten folgende Einschränkungen:

- Keine Besonderen Charaktermodelle
- Keine Drachen oder Große Dämonen
- Keine Söldner, außer in reinen Söldnerarmeen.
Die einzige Ausnahme für diese Regel sind Rhinoxreiter für Ogerarmeen
- Nicht mehr als 4 gleiche Kernauswahlen
- Nicht mehr als 3 gleiche Eliteauswahlen
- Maximal 4 Ratlingkanonen für Skaven

Weiters ist die Magie beschränkt: Keine Armee darf über mehr als **10 Energiewürfel** und **6 Bannwürfel** verfügen. Weiters darf keine Armee mehr als **3 Magiebannende Spruchrollen** (bzw. sämtliche Gegenstände mit gleichem Effekt) besitzen. Für diese Beschränkung zählen sowohl die Grundwürfel, die jede Armee bekommt, sowie alle von Magiern generierten Energie/Bannwürfel. Weiters zählen alle von irgendwelchen Einheiten aufgrund von Sonderregeln generierten Würfeln, z.B. Mal des Tzeentch oder Khorne.

Zusätzlich zählen in Bezug auf diese Beschränkung sämtliche folgenden Gegenstände als 1 Energiewürfel:

- Jeder gebundene Zauberspruch, der (zumindest potentiell) mehr als einmal benutzt werden kann.
- Jedes Item, das JEDE Runde einen oder mehrere Energiewürfel generiert (z. B. Magiekomunkulus, Sternenlichtmantel, Zauberbanner,...)
- Buzgobs Knorrige Krücke (Orks & Goblins)
- Schwarzer Periapt (Vampire)
- Buch von Hoeth (Hochelfen)
- Stab des Wandels (Chaos)
- Diadem der Macht (Echsenmenschen)

Für Khemri gelten folgende Regeln: Die zwei Grundenergiewürfel zählen nicht, dafür zählen folgende Einheiten in Bezug auf diese Limitation:

Hohepriester.....	5 EW	Gruftkönig.....	3 EW
Priester.....	2 EW	Gruftprinz.....	1 EW
Lade.....	2 EW	Neferras Tafeln.....	1 EW

Stab der Plage & Enkhils Kanopi je 1 EW, da gebundene Zauber

Sigmarpriester und Ulricspriester zählen als 1 EW.

Slann der zweiten Generation kosten zusätzliche +2 EW.

Jede Einheit, die über gebundene Zauber verfügt (z.B. Horrors) zählt ebenfalls als 1 EW.

Regeln:

Prinzipiell haben alle offiziell veröffentlichten Regeln volle Gültigkeit (Beachte vor allem die deutschen Errata von Mai 2005). Zusätzlich gelten die auf der GW Homepage veröffentlichten Online-FAQs.

Innsbrucker Hausregeln:

Die alte Frage mit Fliegern und überrennen/verfolgen...

Flieger verfolgen wie ganz normale Truppen - also einfach 3W6 und dann Marsch, durch Gelände ohne Abzüge (ja, sogar Wald), vor eigenen Truppen stehenbleiben, in den ersten Gegner krachen.

An Ort und Stelle vernichtet:

Verfolger, die höher Würfeln als ihr Gegner werden einfach direkt nach vorne (bzw. durch die Position des Gegners) bewegt, und der Gegner wird an Ort und Stelle ausradiert, bevor er wekommt.

Wenn er entkommt, gelten die Regeln für Flucht laut RB und dem "Flucht" Artikel, und der Verfolger bewegt sich einfach direkt auf den Feind zu.

Bei einem multiplen Nahkampf (Angriffe in Rücken, Flanke): alle siegreichen Einheiten bewegen sich direkt in die vorher festgestellte Fluchtrichtung der gebrochenen Einheit.

Angriffe von mehreren Angst verursachenden Gegnern

Bei multiplen Angriffen von Angstverursachern testet man für jede Einheit einzeln. Gegen jene Einheiten, gegen die der Angsttest verpatzt wurde, trifft man auf die 6, gegen die anderen Angreifer normal.

Kongalinen:

Das Aufstellen/Umformieren/Beschwören von Einheiten in einer langen Linie (also nur ein Modell breit) ist untersagt.

Clipping:

Es müssen immer maximal Modelle in Kontakt gebracht werden, und zwar sowohl bei Angreifer als auch Verteidiger.

Angriff auf mehrere Ziele:

Kommen bei einem Angriff zwei Regimenter des Verteidigers gleichzeitig in den Nahkampf darf der Angreifer drüber entscheiden, ob er dies will oder nicht. Ein Regiment des Verteidigers muss dann nach hinten geschoben werden. Diese Entscheidung ist vor der Entscheidung der Angriffsreaktion durchzuführen.

Gelände

Jeder Spieler muss zwei Geländestücke unterschiedlichen Typs (also nicht 2 Wälder oder 2 Hügel, etc.) selbst mitbringen, eines mit bis zu 12 Zoll Durchmesser, eines mit bis zu 6 Zoll Durchmesser. Das Gelände wird von der Organisation eingesammelt und dann auf den Tischen aufgestellt. Das Gelände bleibt fix auf den Tischen, nicht bei den Spielern. Wenn Waldelfen einen Wald verschoben haben, nach dem Spiel bitte wieder in die ungefähre Ausgangsposition zurückschieben. Intakte Gebäude dürfen nie betreten werden.

Waldelfen bekommen zusätzlich natürlich ihren Gratiswald, wie immer (selbst mitzubringen).

Alle Spieler sind dazu angehalten, vor jedem Spiel mit ihrem Gegner das Gelände zu besprechen und sich auf dessen Auswirkungen auf das Spiel zu einigen.

Turnierpunkte / Ergebnis

Für jedes Spiel bekommen beide Spieler eine Anzahl von Punkten, je nach Ergebnis. Punkte für Bemalung oder Fairness gibt es nicht, Quiz auch nicht. Die Spieler müssen nach jedem Spiel selbstständig ihre Siegespunkte ausrechnen und der Organisation mitteilen.

Die Turnierpunkte ergeben sich aus der Differenz der Siegespunkte:

Differenz	Ergebnis
0 – 149	Unentschieden 10:10
150 – 299	Unentschieden 11:9
300 – 449	Knapper Sieg 12:8
450 – 599	Knapper Sieg 13:7
600 – 749	Überlegener Sieg 14:6
750 – 899	Überlegener Sieg 15:5
900 – 1199	Überlegener Sieg 16:4
1200 – 1499	Massaker 17:3
1500 – 1799	Massaker 18:2
1800 – 2099	Massaker 19:1
2100+	Massaker 20:0

Bei Fragen/Unklarheiten einfach in unserem Forum
(www.tabletop-tirol.net) posten!