

Einkehrmoschen am Inn

24. November 2012



Ein Warhammer-Fantasy Turnier an der Brücke am Inn.

"The Return of Fantasy"

Jungcharhaus Mutters (bei Innsbruck)

Einleitung

„Einkehrmoschen“ steht für einen Tag mit drei Warhammer-Spielen in einer möglicherweise neu aufkeimenden Warhammer-Hochburg Österreichs.

Gespielt werden drei Runden mit Armeen aus maximal 2400 Punkten. Gepaart werden die Spieler nach dem Schweizer System, also treffen ab Runde zwei immer Spieler mit ähnlicher Platzierung aufeinander.

Das Turnier wird um 9:00 beginnen und pro Runde werden den Spielern in etwa zweieinhalb Stunden zur Verfügung stehen. Nach Ablauf dieser Zeit kann die Turnierleitung Spiele auch plötzlich abbrechen.

Das Turnier findet im Rahmen der Einkehrtage von Team Tirol und ein paar Spiele in gemütlicher Atmosphäre stehen im Vordergrund.

Die Armeeliste muss bis spätestens 17. November, 23:59 an Brazork (antonio.windischer@gmx.at) als Email oder PM geschickt oder auch ausgedruckt direkt übergeben werden. Irgendwann wollen die Armeelisten ja auch noch kontrolliert werden.

Spieler, die ihre Listen rechtzeitig abgeben, erhalten einen Bonus von 1 Punkt, der nach dem Turnier dem Spieler gutgeschrieben wird. Ein eventueller Punkteabzug für bis zum Turnier fehlende Armeelisten wird vor Turnierstart noch einmal mit sämtlichen Teilnehmern abgeklärt.

Location

Für dieses Turnier steht uns das Jungscharhaus in Mutters zur Verfügung!

Die meisten von euch mögen die Turnier-Location schon von vergangenen Einkehrtagen kennen, ein paar andere haben noch nie etwas von diesem rätselhaften Ort „Mutters“ gehört. Die Hütte liegt leicht außerhalb von Innsbruck – mit dem Auto sehr gut erreichbar, aber auch für Anreisende per Zug sollte sich eine Lösung finden.

Die uns zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten bieten leicht Platz für 20+ Spieler, das Turnier ist aber vorerst auf 20 Spieler beschränkt. Bei wirklich großem Andrang könnte kurzfristig aber noch erhöht werden, wenn sich dann auch noch die nötigen Helferlein finden.

Anfahrt zum Turnier und Diskussion bzgl. Shuttle findet ihr in unserem Forum: <http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=4314>

Teilnahmegebühr

Startgeld für das Turnier selbst ist KEINES zu zahlen! Das Turnier findet allerdings im Rahmen der Einkehrtage von Team Tirol statt und die Kosten für das Wochenende müssen daher von allen Teilnehmern getragen werden. Wie hoch die Kosten für jeden Einzelnen sein werden, hängt also von der Anzahl der Teilnehmer an den Einkehrtagen ab.

Dieser zu zahlende Betrag wird direkt am Turniertag ermittelt und vor Ort eingesammelt.

Anmeldung

Die Anmeldung findet z.Z. ausschließlich über das Tiroler Forum statt:

<http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=4314>

Kontakt

Für alle möglichen Fragen stehe ich immer gerne zur Verfügung!
In erster Linie könnt ihr mich (natürlich ;-) über das Tiroler Warhammer-Forum erreichen:

<http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=4314>

aber grundsätzlich bin ich auch über Email: antonio.windischer@gmx.at

und Telefon: +43 (0)650 / 27 27 456

bis knapp vor dem Turnier erreichbar.

Zeitplan

09:30 - 12:00 ... Schlachtreihe

Die kennen die meisten von euch eh schon. Der Klassiker zum Einspielen

12:00 - 13:00 ... Mittagspause

Was in dieser Zeit passiert, wird wohl in der nächsten Zeit im Forum diskutiert werden. Alle Mitspieler sind aber dazu angehalten, zusammenzuhelfen und ihren Beitrag zu leisten, damit das Wochenende für alle als ein entspanntes Wochenende in Erinnerung bleibt. Es soll nicht so sein, dass einige wenige arbeiten, während andere sich zurücklehnen und nichts machen.

Daher wird es im Normalfall auch nicht möglich sein, "in die Mittagspause hineinzuspielen".

13:00 - 15:30 ... "Katerstimmung"

Zuerst stellen sich die Kontrahenten ihre Armeen vor – nach dem Vorstellen, aber noch bevor irgendetwas erwürfelt wird (Zauber oder Seite), darf jeder Spieler eine beliebige Einheit des Gegners komplett aus dem Spiel entfernen! Dafür gilt:

- die zu entfernende Einheit darf kein Charaktermodell (oder ein Ausrüstungsgegenstand/Reittier/Streitwagen eines solchen) sein und
- sie darf maximal 300 Punkte kosten – ohne magischen Krimskrams!

Bsp.: Eine Hammerträger-Einheit aus 20 Hammerträgern mit Schilden und kompletter Kommando-Einheit darf ausgewählt werden, da sie 290 Punkte kostet. Es ist unerheblich, ob die Einheit nun magische Runen trägt oder nicht, auch wenn sie dadurch teurer würde! Die Einheit nimmt nicht am Spiel teil (weil die Jungz vom Vorabend noch ein wenig verkaterert waren), somit gibt es auch keine Punkte dafür für den gegnerischen Spieler. Ansonsten wird das Szenario wie eine Schlachtreihe gespielt.

Die Auswahl der entsprechenden Einheit geschieht gleichzeitig – d.h. beide Kontrahenten schreiben den Namen der Einheit auf ein Blatt Papier und decken dieses gleichzeitig auf.

16:00 - 18:30 ... (optional) Finalrunde - "Teepause!"

Die letzte Runde wird wieder nach dem Szenario Schlachtreihe gespielt, aber nicht mehr alle Spiele müssen gespielt werden:

Der Reihe nach, sortiert nach der aktuellen Rangliste, muss jeder Spieler entscheiden, ob er noch eine weitere, finale Runde spielen möchte - wobei der Führende der Rangliste automatisch spielen muss (sofern sich noch Gegner finden).

Alle weiteren Spiele kommen nur zustande, sofern ausreichend Spieler eine dritte Runde spielen wollen.

Wer auf seine dritte Runde verzichtet, verdient sich so den Respekt seines Volkes und den Ruf eines "Pazifisten" und erhält aus diesem Grund immerhin noch 5 Turnier-Punkte gutgeschrieben.

Ausgespielte Punkte für das dritte Spiel gibt es nur dann, wenn das Spiel zumindest über 5 Runden tatsächlich gespielt wird oder einer der Kontrahenten aufgibt (und somit ein 0:20 akzeptiert).

Turnierpunkte

Nach jedem Spiel tragen die beiden Kontrahenten das Ergebnis auf dem vorbereiteten Zettel dafür ein. Es gilt folgende Siegpunkte-Tabelle:

Siegespunktedifferenz	Art des Sieges	Punkte
0 - 100	U	10:10
101 - 250	U	11:9
251 - 400	KS	12:8
401 - 600	KS	13:7
601 - 800	ÜS	14:6
801 - 1050	ÜS	15:5
1051 - 1300	ÜS	16:4
1301 - 1600	M	17:3
1601 - 1900	M	18:2
1901 - 2250	M	19:1
2251 +	M	20:0

Bemalwertung

- 1 Soft-Punkt ... vollständig bemalte Armee
- 1 Soft-Punkt ... Armee, die klar als zusammengehörig erkennbar ist
- 1 Soft-Punkt ... besonders schönes / innovatives Modell in der Armee

Die Soft-Punkte werden nach der letzten Runde zu den Generalspunkten addiert.

allgemeine Turnierbeschränkungen

Grundregeln:

- Zugelassen sind alle aktuellen Armeebücher, nicht aber Chaoszwerge oder andere Regel-Erweiterungen, die ausschließlich in White Dwarfs veröffentlicht wurden.
- Es gelten die jeweiligen aktuellen offiziellen FAQs und Errata.
- Die Standardarmeegröße beträgt 2.400 Punkte
- Die Armee muss WYSIWYG (light) sein. Keine Bemalpflicht! Die Orga behält sich das Recht vor, Modelle, die ganz klar nicht WYSIWYG sind, ersatzlos aus der Armeeliste zu streichen.

Allgemeine Beschränkungen:

- Maximal 3 mal die gleiche Auswahl, wenn zumindest eine davon unter 51 Punkte kostet.
- Maximal 40 Modelle oder 400 Punkte pro Einheit, ausgenommen Charaktermodelle.
- Keine Seltene Auswahl doppelt, die in der Schussphase eine Attacke abhandeln kann (ausgenommen Bretonen, Orks und Goblins, Gruftkönige, Tiernmenschen, Waldelfen).

Magiebeschränkungen:

- Maximal 12 eingesetzte Energiewürfel pro Runde.
- Es dürfen maximal 2 mehr Energiewürfel eingesetzt werden, als die Winde der Magie ergeben haben.
- Befinden sich Magier mit den Lehren Tod/Schatten/Vampire oder ein Loremaster in der Liste, dürfen nicht mehr Energiewürfel eingesetzt werden, als die Winde der Magie ergeben haben (ausgenommen Tiernmenschen und Gruftkönige)
- Insgesamt maximal 7 Sprüche aus Todes- und Schattenlehre (ausgenommen Tiernmenschen und Gruftkönige).
- Maximal 4 eingesetzte Energiewürfel pro Spruch (dieses Limit gilt auch für Dunkelelfen).

Bannbeschränkungen:

- Maximal 3 mehr eingesetzte Bannwürfel als die Winde der Magie ergeben haben (Zwerge dürfen 4 Bannwürfel mehr einsetzen)
- Jede/r/s automatischer Bann-Rune/Dämonengeschenk/Gegenstand und jeder Gegenstand, der Energiewürfel stiehlt sowie die Meisterrune von Valaya zählt als eingesetzter Bannwürfel für das gesamte Spiel. Besänftigender Geist zählt als 2 Bannwürfel für das gesamte Spiel

Beschussbeschränkungen:

- Maximal 70 Modelle, die in der Beschussphase Schaden über Distanzen von 20" verursachen können und/oder deren Beschuss über die Sonderregel Gift verfügt. Jede Kriegsmaschine zählt als 1/10 ihrer Punktekosten (aufgerundet).

Verbotene Gegenstände/Fähigkeiten/Einheiten:

- besondere Charaktermodelle und Champions
- Faltbare Festung
- Krone der Herrschaft (ausgenommen Tiernmenschen, Bretonen, Waldelfen)
- Sirenengesang (Dämonen)
- Bewahrende Hände der Alten (Echsenmenschen)
- Fluchschädel beim Slann (Echsenmenschen)
- Buch von Hoeth (Hochelfen)
- Höllenmarionette (Krieger des Chaos)

Regelanpassungen:

- "Achtung Sir" ist gegen alle Zaubersprüche erlaubt, die eine ganze Einheit auslöschen oder Schadenssprüche, die jedes einzelne Modell einer Einheit treffen (die grundsätzlichen Regeln für "Achtung Sir" müssen erfüllt sein)

- Alle Armeestandardenträger haben Zugriff auf alle nichtmagischen Ausrüstungsoptionen ihres normalen Armeelisteneintrags (Der Waldelfen-AST bekommt gratis einen Langbogen)
- Das Lebenslehren-Attribut, das Vampirlehrenattribut sowie der Zauber Nachwachsen dürfen nicht dafür verwendet werden, um Monster oder Streitwagen zu heilen.
- Stärke 11 und 12 beim Höllentor werden als Stärke 10 behandelt.
- Charaktere und deren Reittiere geben Ihre Punkte getrennt ab.

völkerspezifische Turnierbeschränkungen

Bretonen (Br):

- **Einheitenlimit 500 Punkte pro Einheit**

Chaoskrieger (CK):

- Das 12er Ergebnis der Auge der Götter der Tabelle kann nur über eine erwürfelte 12 erreicht werden
- maximaler Komplexitätsbonus +6

Dämonen (Dä):

- Jedes Dämonengeschenk max. 1 mal
- Der Armeestandardenträger darf entweder Dämonengeschenke oder eine Ikone erhalten, nicht beides
- Maximal zwei Auswahlen aus (Großer Dämon, Klinge des Elends, unvergängliche Wut, Standarte des ruhmreichen Chaos, jede Einheit Dämonetten/Seuchenheuter/Horrors mit mehr als 23 Modellen, jede Einheit Zerfleischer mit mehr als 23 Modellen (zählt doppelt), mehr als 5 Slaaneshbestien)
- Ein Blutdämon mit unvergänglicher Wut darf zusätzlich maximal 50 Punkte an dämonischen Geschenken erhalten

Dunkelelfen (DE):

- Das Schützenlimit sinkt auf 35 Modelle
- Maximal 10 Schatten pro Einheit
- Maximal 2 Auswahlen aus: Drache, Blutkessel, Kriegshydra, Lehre des Todes/Schatten, Kette von Khaeleth (Kette zählt als zwei Auswahlen)

Echsenmenschen (EM):

- Maximal 30 plänkelnde Skinks
- Maximal 2 Slannfähigkeiten
- Maximal 5 Auswahlen aus (Slann, Held/Kommandant auf Kampfchse 0-2, jedes Stegadon nach dem ersten, jedes Feuersalamandermodell)

Grufköönige (Kh):

- Ein beliebiger Magier und nicht zwangsläufig der Hierophant muss aus der Lehre von Nehekara ziehen
- Einheitenlimit 50 Modelle oder 500 Punkte pro Einheit

Hochelfen (HE):

- bis zu 3 Repetierspeerschleudern erlaubt
- Eliteregimenter dürfen bis zu 450 Punkte aufgestellt werden

Imperium (Im):

- Maximal 4 Kriegsmaschinen inkl. Dampfpanzer
- Maximal 3 aus
 - jede Kanone
 - Dampfpanzer (0-1)
 - jedes Demigreifen-Modell ab dem sechsten

Ogerkönigreiche (Og):

- Maximal 10 Bleispucker
- Vielfraße mit Pistolenpaar 0-1
- Höllenherz oder Bannrolle

Orks und Goblins (O&G):

- 2 Speerschleudern zählen als 1 Auswahl
- Maximal 9 Fanatics (Kettensquigs zählen als jeweils 3)
- Nachtgoblin-Pilze zählen gegen kein Energie-Würfel-Limit.

Skaven (Sk):

- Maximal 12 Gossenläufer mit vergifteten Schleudern
- Maximal 4 Schablonenwaffen
- Maximal 5 Auswahlen aus:
 - Grauer Prophet
 - Höllengrubenbrut (0-1), zählt als zwei Auswahlen
 - Bronzesphäre
 - Sturmbanner
 - Warpblitzkanone
 - Verdammnisrakete
 - Todesrad

Tiermenschen (TM):

- Einheitenlimit 50 Modelle oder 500 Punkte pro Einheit

Vampirfürsten (Va)

- Ein Vampir mit der Sonderregel Rote Wut darf niemals Trefferwürfe wiederholen
- Das Modelllimit von 40 darf auch von der Vampirlehre nicht überschritten werden
- Maximal 4 Auswahlen aus:
 - jede Einheit Fluchritter
 - jeder berittener Vampir/Vampirfürst
 - alle angefangenen 4 Modelle Monströse Infanterie nach dem vierten (insgesamt max. 8 Vargheists)
 - rote Wut bei einem Kommandanten
 - jede gewählte körperlose Einheit ab der zweiten (jede Einheit maximal doppelt und insgesamt max. 10 Sensenreiter)
 - Flederbestie (0-1)

- Mortisschrein (0-1)
- jede fliegende Einheit (inkl. Charaktermodelle) nach der dritten
- jede Zombiereinheit nach der dritten

Waldelfen (WE):

- Einheitenlimit 50 Modelle oder 500 Punkte pro Einheit
- Jeder Baummensch und jedes Modell mit dem Pfeilhagel des Verderbens zählen im Sinne der AC als **10** schießende Modelle.

Zwerge (Zw):

- Maximal 1 Durchschlagsrunen pro Kriegsmaschine
- Die Rune der Bruderschaft darf nicht mit der Meisterrunen der Herausforderung kombiniert werden
- **Maximal 4 Kriegsmaschinen (Speerschleudern zählen hier nicht, Runenamboss zählt als 2 Kriegsmaschinen). Es bleibt die allgemeine 1/10-Beschränkung aufrecht. Der Runenmeister beim Runenamboss zählt dabei dazu.**
- **Maximal 7 Auswahlen aus: jede Kanone, jede Grollschleuder, Runenamboss (zählt als 3 Auswahlen), Orgelkanone, jede Einheit Bergwerker, Meisterrunen der Herausforderung**