

Warhammer Fantasy



**Flyer für die
Jahresturniere des Spielecafé Melange**

Version 1.0

Dieser Flyer gilt für alle Jahresturniere für Warhammer Fantasy im Café Melange für das Jahr 2006.

Beschränkungen

- 1250 Punkte (und keinen Punkt mehr!)
- Nicht mehr als vier gleiche Kern-Auswahlen
- Nicht mehr als zwei gleiche Elite-Auswahlen
- Legendäre Söldnerregimenter sind nur für Söldner erlaubt. Ausnahme: Der Goblinschnitter und Long Drongs Slayerpiraten für den Slayerkult von Karak Kadrin und Rugluds Rüstige Schützen für Grimgorks ´arte Horde. Asarnil der Drachenprinz ist auch für Söldner verboten
- Keine besonderen Charaktermodelle
- Keine Albion-Modelle
- Nicht mehr als ein Modell mit der Sonderregel „Großes Ziel“
- Nicht mehr als 2 Streitwägen (egal ob mit Charaktermodell oder ohne, die Streitwagenbeschränkung gilt nicht für Khemri!)
- Höchstens 3 Kriegsmaschinen, Waffenteams der Skaven gelten als Kriegsmaschine (höchstens 2 Ratlingkanonen!), Jezzails zählen pro ANGEFANGENE 5 Stück als eine Auswahl
- Appendix-Armeelisten sind bis auf folgende Ausnahmen erlaubt: Artilleriezug von Nuln, Garde des Imperators, Nekromanten, Carstein, alle Skaven-Appendixlisten; Vampirbarone einer Appendix-Armee dürfen der General sein, wenn kein Nekromant aufgestellt wird
- Für die Lehren Himmel, Leben und Bestien gelten die Errata aus WD #73 bzw. aus den Chroniken III
- Die Regeln für Goblinstämme dürfen verwendet werden, falls die Modelle entsprechend umgebaut wurden
- Gesegnete Armeen der Echsenmenschen, Gnoblars, Das Gesegnete Heer des Tehenhauin, Nurglitschs Hof der Pestilenz, der Züchterklan und die Zombiepiraten (ARRR!) dürfen eingesetzt werden, jedoch ohne die Besonderen Charaktermodelle als Pflichtauswahl. Zombiepiraten müssen von einem Kapitän (ARRR!) angeführt werden. All diese Armeen müssen jedoch entsprechend umgebaut sein z.B. sind normale Zombies keine Zombiepiraten (ARRR!), eine Chaosbrut ist keine Rattenbrut usw... Diese zusätzlichen Armeen (bis auf die gesegneten Armeen der Echsenmenschen) sind für erfahrenere Spieler gedacht, die Spaß am umbauen haben. Wer diese Mühe nicht auf sich nehmen will, hat es sich nicht verdient sie zu spielen!

Magiebeschränkungen

Für die Lehren des Himmels, des Lebens und der Bestien gelten die Regeln aus dem White Dwarf #73 (bzw. den Chroniken III)

Jede Armee darf höchstens über 7 Energiewürfel verfügen (inklusive der grundsätzlichen 2 Energiewürfel!)

Zu diesem Maximum zählen magische Gegenstände oder Sonderregeln, die jede Runde Energiewürfel verleihen ebenso dazu wie die durch Magiestufen von Zauberern generierten Energiewürfel, also angefangen von der Tafel der Herrschaft, über den Energiehomunkulus, bis hin zu Malen des Tzeentch.

Folgende magische Gegenstände/Auswahlen zählen für diese Zwecke außerdem als 1 Energiewürfel:

- Alle gebundenen Zaubersprüche die mehr als eine Anwendung haben (Sigmar- oder Ulricspriester zählen auch dazu!)
- Der Zauberstab der Macht
- Buzgobs Knorrige Krücke
- Schwert der Unheiligen Macht
- Schwarzer Periapt
- Zauberbanner (zählt als 2 Energiewürfel)
- Diadem der Macht (zählt als 2 Energiewürfel)
- Kelch der Finsternis
- Hostien der Herrin des Sees (zählt als 2 Energiewürfel)
- Bernsteinzahn
- Eisdolch

Für Armeen der Gruftkönige von Khemri wird anders vorgegangen, es gilt ein Maximum von 6 Energiewürfeln (die grundsätzlichen 2 Energiewürfel werden hierfür ignoriert).

Folgende Auswahlen einer Khemri Armee gelten als folgende Anzahl Energiewürfel:

- | | |
|---|-----------------|
| • Priester des Todes: | 2 Energiewürfel |
| • Lade der Verdammten Seelen: | 2 Energiewürfel |
| • Gruftprinzen: | 1 Energiewürfel |
| • Stab der Plage: | 1 Energiewürfel |
| • Nefferras Tafel der mächtigen Anrufungen: | 1 Energiewürfel |
| • Enkhils Kanopi: | 1 Energiewürfel |
| • Banner der Ewigen Legion: | 1 Energiewürfel |

Szenarios

Offene Feldschlacht: Sofern nichts anderes verkündet wird, werden auf jedem Turnier 4 Offene Feldschlachten gespielt (Warhammer-Regelbuch Seite 199f)

Siegespunkte: Da es sich nur um 1250-Punkte-Spiele handelt, werden alle Siegespunkte für Standarten und Spielfeldviertel halbiert. Das Ausschalten des Generals und die Eroberung einer Armeestandarte zählt jedoch nach- wie vor als 100 Siegespunkte extra. Zusätzliche Siegespunkte einzelner Armeen durch magische Gegenstände oder Sonderregeln zählen nur die Hälfte (dies betrifft den Gobelin der Heldentaten der Bretonen, die Kommandostruktur-ausschalten-Regeln der Klan Eshin-Liste und die Häuten-Regel von Mengils Häuter)

Das Spielfeld

Generell wird auf Tischen von 1,20 x 1,20.

Das Gelände wird von uns gestellt, es darf auf keinem Fall verrückt werden (außer durch den Spruch Baumsänger der Waldelfen – nachher ist es nach Möglichkeit an seinem ungefähren Ausgangsort zu stellen). Waldelfenspieler müssen ihren zusätzlichen Wald selbst mitbringen.

Im folgenden werden jedoch einige grundsätzliche regeltechnischen Werte mitgegeben:

- Gebäude dürfen unter keinerlei Umständen betreten werden und zählen effektiv als unpassierbar, **auch für Modelle mit der Sonderregel Fliegend!** (es ist demzufolge auch nicht möglich, bei der Aufstellung Einheiten darin zu positionieren). Gebäude geben Sichtschutz.
- Hindernisse (Hecken) zählen als weiche Deckung, wenn man direkt hinter ihnen steht. In diesem Fall erhält man auch den Bonus für ein verteidigtes Hindernis. **Hecken blockieren keinerlei Sichtlinien!**
- Von einem Hügel aus kann man nur über Truppen, nicht jedoch über andere Geländestücke die Sichtschutz geben, wie Hügel, Wälder und Gebäude sehen. Hügel haben immer nur EINE Höhenstufe.
- Der Zauber „Herrin des Sumpfes“ wirkt auf die vorhandenen Sümpfe (nicht auf jeden Spieltisch vorhanden).
- Der Zauber „Meister des Waldes“ wirkt auf alle Wälder und Hecken, „Baumsänger“ auf alle Wälder.
- Der Zauber „Meister der Steine“ wirkt auf alle Hügel.

Turnierwertung

Wie bei unseren 1250-Punkte-Turnieren üblich zählt das Turnierergebnis für die Qualifikation für das Finalturnier im Dezember (die ersten 3 qualifizieren sich).

Zusätzlich erringen die Plätze 1-6 Punkte für die Gesamtwertung der Jahresliga.

Der Turniersieger wird nach folgendem Schema ermittelt:

Generalspunkte: 0-80
Bemalpunkte: 0-5

Tabelle für Generalspunkte:

<u>Differenz:</u>	<u>Ergebnis:</u>	<u>Turnierpunkte:</u>
0-149	Unentschieden	10 zu 10
150-299	Knapper Sieg	12 zu 8
300-449	Überlegener Sieg 1	14 zu 6
450-599	Überlegener Sieg 2	15 zu 5
600-749	Massaker 1	17 zu 3
750-899	Massaker 2	18 zu 2
900-1199	Massaker 3	19 zu 1
1200+	Massaker 4	20 zu 0

Die Bemalwertung setzt sich folgendermaßen zusammen:

Armee ist mindestens zur Hälfte bemalt: 1 Punkt
Armee ist komplett bemalt: 2 Punkte
Bases wurden gestaltet: 1 Punkt
Nennenswerte Umbauten vorhanden: 1 Punkt
Modelle wurden schön bemalt: 1 Punkt
Armee wurde nicht selber bemalt: KEINE PUNKTE

WYSIWYG* wurde sträflich ignoriert: -1 Punkt
Ein oder mehrere Modelle stehen auf falschen Bases +: -1 Punkt
Modelle sind nicht komplett: # -1 Punkt

*) Modelle haben die falsche Bewaffnung (z.B. für Fluchritter wurden Rossharnische gekauft, sitzen aber auf ungepanzerten Nachtmahren usw.), Kommando ist nicht vorhanden aber gekauft/ Kommandomodelle sind vorhanden, die gar nicht gekauft wurden. Normale Goblins wurden als Nachtgoblins verwendet usw. WYSIWYG gilt nicht für magische Gegenstände von Charaktermodellen (diese dürfen aber dargestellt werden).

+) Wie im White Dwarf #102, S. 33-34 angegeben. Schwarze Kutschen müssen auf einem 50x150mm Base stehen.

#) Reiterlose Pferde, Streitwagen mit fehlender Besatzung usw.

Anmeldung und Turnierbeitrag

Anmelden kann sich jeder über das Café Melange oder über das Forum der Spielgemeinschaft Café Melange. Es sind höchstens 22 Plätze vorhanden. Als fix angemeldet zählt nur, wer den TURNIERBEITRAG von **8 Euro** eingezahlt und seine (korrekte) Armeeliste abgegeben hat!

Link zum Forum: <http://www.forummitblackjackundnutten.rising-darkness.com>

Armeelisten

Die Armeelisten sind entweder per E-Mail an die Adresse wh-liga@gmx.net zu senden oder im Café Melange abzugeben.

Bitte schickt eure Armeelisten rechtzeitig (also mindestens eine Woche vor Turnierbeginn) die kontrollierende Person hat keinen Bock, eure Armeelisten direkt am Turnier zu kontrollieren! Im Turnieraushang (Café oder Forum) wird eine Frist veröffentlicht. Wer erst danach seine Liste einreicht, hat mit einer **Strafgebühr von 5,- Euro** zu rechnen!

In der Armeeliste ist genau aufzuschlüsseln, welche Einheit warum wie viele Punkte kostet!
Z.B:

Adeliger: 70 P.

Zweihandwaffe: +4 P.

Schwere Rüstung: +4 P.

= 78 Punkte