

Die heiligen drei Frosties

5. – 6. Jänner 2013



„Die heiligen drei Frosties“ ist ein Warhammer Fantasy Turnier. Die maximale Armeegröße beträgt 2500 Punkte. Das Turnier ist zweitägig und es werden 5 Runden gespielt.

Organisationsteam:

Das Turnier wird vom Team „Lokomotive Frosties“ veranstaltet. Folgende Organisatoren sind für das Turnier verantwortlich.

Name	Funktion	Email	Telefonnummer
Rupert Horner „General Sepp“	Chief Executive	Ruprthorner(at)gmx.at	+43(0)699/10371737
Lukas Fantl „Katukickek“	Customer Relationship Manager	Lukas.fantl(at)gmail.com	+43(0)650/4566540
Roland Bittner „der mit dem Würfel tanzt“	Operation Manager		
Sebastian Fantl „Nathilion“	High Performance Manager		
René Krallinger „Scaryman“	Executive Assistant		
Christian Feitler „Morgar“	Art Director		

Veranstaltungsort:

Als Spielort haben wir das Studentenheim Paris Lodron gewählt.

Studentenheim Paris Lodron

Adresse: Schallmoser Hauptstraße 36, 5020 Salzburg

Googlemaps: <http://tinyurl.com/4qbtawg>

Der hauseigene Parkplatz ist räumlich limitiert. Daher müssen wir euch ersuchen, in der blauen Zone rund um den Veranstaltungsort zu parken. Diese ist am Wochenende und an Feiertagen kostenlos. Alternativ kommen die Obuslinien 2 (Station Robinigstraße) vom Bahnhof oder die Obuslinie 4 (Station Grillparzerstraße) vom Stadtzentrum in Frage.

Sollte es für euch schwierig sein, den Veranstaltungsort zu erreichen, kann mit den Organisatoren ein individueller Abhol-Service vereinbart werden.

Startgeld:

Das Startgeld beträgt **Eur 30.-**. Darin ist folgendes enthalten:

- Turnierbeitrag
- Turniermappe
- 2 warme Mittagsmenüs
- Kuchen
- Spende an T3

Menüauswahl:

Bei der Listenabgabe bitte das gewünschte Menü mit angeben. Sollte keine Angabe gemacht werden, wird automatisch das Menü 1 vorbereitet.

Samstag:

Menü 1: Geslayerter Demigreif (Putengeschnetzeltes mit Nudeln und Salat)

Menü 2: Pirazzos verlorene Lasagne (Gemüselasagne mit Salat)

Sonntag:

Menü 1: Skrag's Großer Schlund-Kessel (Hausgemachtes Gulasch mit Knödel und Salat)

Menü 2: Essenz der Feen-Pferde (Gemüselaibchen mit Joghurt-Rahm-Sauce und Salat)

Frühstücksangebot:

Für den kleinen Aufpreis von **Eur 3.- pro Tag** versorgt euch unser Chef de Partie auch gerne mit einem nahrhaften Kriegerfrühstück bestehend aus: 1 Kaffee/Tee, 2 Stück Gebäck/Brot, Butter, Marmelade, Eierspeise.

Wenn ihr gerne ein Frühstück hättet, bitte bis 2 Tage vor Turnierbeginn Bescheid sagen, damit wir einkaufen können.

Anmeldung:

Zum Anmelden müsst ihr euch bei T3 registrieren. Folgender Link führt euch direkt zu unserem Turnier: <http://www.tabletopturniere.de/at/t9703>

Zum Abschließen der Anmeldung müsst ihr bis **30. Dezember 2012** eure Armeeliste an lokomotive.frosties@gmail.com schicken.

Außerdem müsst ihr den Turnierbeitrag von **Eur 30.-** ebenfalls bis **30. Dezember 2012** auf folgendes Konto überweisen:

Kontoinhaber: Lukas Fantl

Bank: Bank Austria

Bankleitzahl: 12000

Kontonummer: 52080515584

IBAN: AT70 1200 0520 8051 5584

BIC: BKAUATWW

Als kleiner Motivationsanreiz erhält jeder Spieler, der **rechtzeitig** die Liste eingesendet und das Startgeld eingezahlt hat, einen **Turnierpunkt**.

Ablauf:

Samstag, 5. Jänner 2013:

09:00	Anmeldung vor Ort, Frühstückskaffee
09:30 – 12:15	1. Runde
12:15 – 13:00	Mittagspause
13:00 – 15:45	2. Runde
16:15 – 19:00	3. Runde

Sonntag, 6. Jänner 2013:

09:00	Rückmeldung vor Ort, Frühstückskaffee
09:30 – 12:15	4. Runde
12:15 – 13:00	Mittagspause
13:00 – 15:45	5. Runde
16:15	Siegerehrung

Die Zeitdisziplin bei den Spielen ist uns wichtig. Die verbleibende Spielzeit wird regelmäßig durchgesagt. Es ist absolut in Ordnung seinen Gegner freundlich aufzufordern, ein bisschen zügiger zu spielen, wenn die Zeit knapp wird.

Heerschau:

Es gilt WYSIWYG (what you see is what you get). Das heißt, die Einheiten müssen tatsächlich mit den Waffen ausgerüstet sein, die in der Armeeliste angegeben sind. Davon ausgenommen sind Charaktermodelle. Alternativmodelle und Um-/Eigenbauten sind natürlich erlaubt.

Es gibt keine Bemalspflicht, jedoch eine Bemalwertung (Maximum 10 Punkte). Details zur Bemalwertung werden noch bekannt gegeben.

Erlaubt sind alle aktuellen Armeebücher und die Legion of Azgorh. Eure Armeen müssen den folgenden Kriterien entsprechen:

Allgemeine Beschränkungen:

- maximal 2500 Punkte
- keine besonderen Charaktermodelle und Einheitenchampions
- maximal 3 mal die gleiche Auswahl
- maximal 8 Modelle Monströse Kavallerie
- maximal 3 fliegende Einheiten (gilt nur für Dämonen, Dunkeelfen und Vampirfürsten)
- maximal 50 Modelle, die in der Schussphase Schaden verursachen können, mit einer Reichweite von mehr als 20 Zoll oder der Sonderregel Plänkler oder Gift (exkl. Kriegsmaschinen)
- alle Armeestandartenträger haben Zugriff auf alle nichtmagischen Ausrüstungsoptionen ihres normalen Armeelisteneintrags (der Waldelfen-AST verliert seinen Langbogen nicht)
- Einheiten dürfen maximal 400 Punkte (inkl. Kommando, magische Gegenstände, Male, etc.) kosten (Charaktermodelle ausgenommen)
- maximal 40 Modelle pro Einheit (kann auch nicht durch die Lehre der Vampire überschritten werden)

Magie:

- maximal 12 eingesetzte Magiewürfel pro Magiephase
- maximal 2 eingesetzte EW/BW mehr als die Winde der Magie ergeben haben
- maximal 5 EW pro Zauberspruch und maximal 4 EW für die Lehren Schatten und Tod
- entweder Schatten- oder Todesmagie in der Armee
- jeder Zauberspruch (mit Ausnahme der Signatursprüche und Wechselsprüche bei alten Lehren) darf nur einmal in der Armee vorhanden sein (sollte ein schon vorhandener Spruch erwürfelt werden, muss ein anderer, noch nicht vorhandener Spruch gewählt werden); ausgenommen von dieser Regel sind gebundene Zaubersprüche
- maximaler Bonus auf Zaubersprüche von +6
- „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

- maximal 2 Möglichkeit, einen Zauber automatisch zu bannen; Möglichkeiten, die einen Spruch zerstören oder die Magiephase beenden können, zählen doppelt

Verbotene magische Gegenstände:

- Krone der Herrschaft (Ausnahmen: Bretonen, Tiermenschen und Waldelfen)
- Faltbare Festung
- Energiespruchrolle

Armeespezifisches:

Bretonen:

- maximal 2 Auswahlen aus: Trebuchet, Krone der Herrschaft

Dämonen des Chaos:

- Verbotene Geschenke und Ikonen: Sirenengesang, Seelenverschlinger, Unvergängliche Wut, Standarte des Ruhmreichen Chaos, Große Ikone der Verzweiflung
- der Armeestandardenträger darf entweder Dämonengeschenke oder eine Ikone erhalten
- ein Herold des Tzeentch mit Meister der Zauberei ist kein Meister der Lehre, sondern würfelt seine Zaubersprüche gemäß Regelbuch wie ein Zauberer der Stufe 2 aus
- maximal 1 Auswahl aus: Blutdämon, Großer Verpester, Seelenzermalmer
- maximale Einheitengröße von 320 Punkten für Zerfleischer, Seuchenhüter und Slaaneshbestien
- Slaaneshbestien, Spruchbrecher, Seuchenschwall und Energievortex 0-1

Dunklelfen:

- Verbotener Gegenstand: Kette von Khaeleth
- maximal 1 Auswahl aus: Kriegshydra, Blutkessel, Opferdolch, Hydrabanner
- maximal 30 Modelle mit Repetierarmbrüsten (Repetierarmbrüste bei Schatten zählen 1,5fach; Assassinen zählen als 3; Streitwagen sind ausgenommen)

Echsenmenschen:

- Verbotene Gegenstände: Bewahrende Hände der Alten, Fluchschädel beim Slann
- maximal 1 Auswahl aus: Hohe Konzentration, Meister der Mysterien, Besänftigender Geist
- Kohorten-Skins zählen unabhängig von ihrer Einheitengröße als 10 gegen das Beschuss-Limit
- Slann-Magierpriester 0-1
- Feuersalamander 0-1 und maximal 2 Modelle

Gruftkönige von Khemri:

- das Schützenlimit beträgt 60 Schützen (Streitwagen und Kavallerie sind ausgenommen)
- das Punktelimit für Einheiten beträgt 450 Punkte
- der Hierophant muss nicht die höchste Magiestufe der Armee haben

Hochelfen:

- Verbotener Gegenstand: Buch von Hoeth
- maximal 800 Punkte Weiße Löwen

Imperium:

- „Der Goldene Greif“ zählt gegen die Magiebeschränkung, wonach jeder Spruch nur einmal vorhanden sein darf
- maximal 3 Auswahlen aus: Kanone, HFSK, Dampfpanzer (max. 1)

Krieger des Chaos:

- Verbotener Gegenstand: Höllenmarionette
- entweder Schatten-, Todes- oder Nurglemagie in der Armee
- Höllentor mit Stärke 11 und 12 zählt als Stärke 10
- Charaktermodelle auf Moloch oder Dämonischem Reittier zählen als 3 Modelle Monströse Kavallerie
- das Ergebnis „Göttliche Erhabenheit“ auf der Auge der Götter-Tabelle wird ignoriert und der Spieler kann ein anderes Ergebnis der Tabelle frei auswählen
- das Mal des Tzeentch kann einen Rettungswurf aus dem Regelbuch nie weiter als auf 4+ verbessern
- Todbringer 0-1

Oger Königreiche:

- Verbotener Gegenstand: Höllenherz
- insgesamt maximal 800 Punkte für Trauerfänge und Vielfraße; jedes Charaktermodell nach dem 3ten reduziert dieses Limit um 200 Punkte
- Bleispucker und Eisenspeier 0-1

Orks und Goblins:

- maximal 12 Trolle
- Kamikaze-Katapult 0-1

Skaven:

- maximal 12 Gossenläufer mit Giftschleudern
- maximal 5 Auswahlen aus: Grauer Prophet, Höllengrubenbrut (zählt 2, max. 1), Todesrad, Warpblitzkanone (max. 1), Verdammnisrakete, Bronzesphäre, Sturmbanner, jeder Assassine nach dem ersten

The Legion of Azgorh:

- Verbotene Gegenstände: Chalice of Blood and Darkness, Daemon Flask of Ashak
- maximal 3 Kriegsmaschinen
- maximal 2 Auswahl aus: Sorcerer-Prophet, Todesmagie, Hashutmagie, Iron Daemon (max. 1), S5-Kriegsmaschine (zählt 2), K'daai Destroyer (zählt 2)
- maximal 12 Modelle Monströse Bestien

Tierrmenschen:

- maximal 4 mal die gleiche Kernauswahl
- maximale Einheitengröße 450 Punkte
- Riese, Grindlerlak, Zygor: 175 Punkte; Ghorgor: 200 Punkte

Vampirfürsten:

- Verbotene Fähigkeit: Rote Wut
- maximale Einheitengrößen: 7 Gruftschrecken, 5 Vargheists, 12 Fluchritter
- maximal 1 Auswahl aus: Meisternekromant, Flederbestie
- maximal 2 Auswahlen aus: Gruftschrecken, Vargheists, Fluchritter
- maximal 2 Schreie; Flederbestie zählt als 2
- alle körperlosen Auswahlen 0-1

Waldelfen:

- Armeegröße 2.600 Punkte
- maximal 4 mal die gleiche Kernauswahl
- Zaubersänger dürfen dieselben Magielehren wählen, die Zauberwebern erlaubt sind

Zwerge:

- maximal 4 Kriegsmaschinen

- maximal 2 Runen pro Kriegsmaschine
- die Rune der Bruderschaft zählt als Meisterrune
- Hammerträger, Bergwerker und Orgelkanone 0-1

Sichtlinien:

Grundsätzlich gilt TLOS laut Regelbuch.

Häuser und Hügel gelten allerdings ergänzend als sichtblockierend, so als wären sie unendlich hoch. Auf den Spieltischen werden Geländekarten aufliegen, die die Geländestücke und ihre Sonderregeln erklären.

Szenarios:

Bei allen Spielen wird folgende Siegespunkte-Matrix verwendet:

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

Zusätzlich zu den normalen Regeln für eine Schlachtreihe hat jeder Spieler die Möglichkeit, eine selbstgewählte Geheimmission im Verlauf des Spiels zu erfüllen. Es stehen 5 verschiedene Missionen zur Auswahl und vor jedem Spiel (noch vor der Seitenwahl) muss eine Mission ausgewählt werden, die der Spieler im Laufe der Partie erfüllen möchte. Die Mission ist geheim und muss dem Mitspieler nicht verraten werden. Zur leichten Bestimmung werden wir Missionskarten bereitstellen. Jede Mission kann nur einmal gewählt werden. Es muss daher jede Mission einmal im Turnierverlauf ausgewählt werden. Schafft es ein Spieler seine Geheimmission zu erfüllen, bekommt er zusätzliche 350 Siegespunkte.

Die geheimen Missionen:

Mission 1 Kopfgeld: Töte den General deines Gegenübers. Diese Mission gilt als erfüllt, wenn der General des Mitspielers am Ende der Schlacht vernichtet ist. Dies gilt auch für Generäle, die das Spiel in der Tasche eines lebenden Riesen beenden oder sich nach der Schlacht mit ihrer Grimmklinge selbst umlegen.

Mission 2 Ruhm und Ehre: Du musst mehr elitäre und seltene Punkte als dein Mitspieler vernichten um diese Mission zu erfüllen. Es gelten nur die Punkte von Einheiten, die vollständig vernichtet wurden.

Mission 3 Keine Gefangenen: Du musst mehr Kernpunkte als dein Mitspieler vernichten um diese Mission zu erfüllen. Auch hier zählen nur vollständig vernichtete Einheiten.

Mission 4 Durchbruch: Diese Mission gilt als erfüllt, wenn Einheiten im Wert von 500 Punkten das Spiel in der gegnerischen Aufstellungszone beenden. Die Punkte beziehen sich auf den Wert laut Armeeliste, egal ob die Einheit schon Modelle verloren hat. Die Einheiten müssen sich vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befinden. Einheiten mit Bewegung 9 oder mehr oder der Sonderregel „Fliegen“, sowie Einheiten, die das Spiel nicht in Runde 1 in der eigenen Aufstellungszone begonnen haben, zählen hierfür nicht.

Mission 5 Strategische Punkte: Bei dieser Mission musst du am Ende der Schlacht mehr strategische Punkte besetzt halten als dein Mitspieler. Als strategische Punkte gelten alle Hügel und Wälder am Spielfeld. Ein Geländestück wird gehalten, wenn eine eigene Einheit mit der Mehrheit ihrer Modelle in/auf dem Geländestück platziert ist und keine gegnerische Einheit das Geländestück berührt.

Die Lokomotive Frosties freuen sich auf euer Kommen und schöne Warhammer-Spiele!