

Frosty's Hüttenzauber

3. - 4. Jänner 2015



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	Ruperthorner(at)gmx.at	+43(0)699/10371737
Lukas Fantl „Princess Sparkle“	High Performance Director	Lukas.fantl(at)gmail.com	+43(0)650/4566540
Lukas Neuhauser „Rainbow Dash“	Operation Manager		
René Krallinger „Scaryman“	Executive Assistant		
Christian Feitler „Morgar“	Art Director		

Veranstaltungsort:

Wie immer spielen wir im Studentenheim Paris Lodron:

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
- T3-Beitrag

Menüauswahl:

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

Samstag:

Menü 1: Markus Wulfhart's Jägerbraten (Schweinsbraten mit Knödel und Salat)

Menü 2: Trollgedärm (Spinatknödel mit Salat)

Sonntag:

Menü 1: Henkersmahl von Har Ganeth (Wiener Schnitzel mit Petersilienkartoffeln und Salat)

Menü 2: Gnoblarfutter (Gemüsestrudel mit 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, Wurst, Marmelade, Quango-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/t12919>

Zum Abschließen der Anmeldung müsst ihr bis **24. Dezember 2014** eure Armeeliste an lokomotive.frosties@gmail.com schicken.

Außerdem müsst ihr den Turnierbeitrag von **Eur 30.-** ebenfalls bis **24. Dezember 2014** 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 **2 Turnierpunkte** für eine **rechtzeitig** eingesendete Liste, sowie **2 Turnierpunkte** für das **rechtzeitige** Einzahlen des Startgeldes.

Ablauf:

Freitag, 2. Jänner 2015:

18:00 Hochoffizielle Eröffnungsfeierlichkeiten
18:10 Notariell beglaubigte Auslosung für die erste Runde
18:30 – 23:00 Optionale 1. Runde, falls jemand sein Spiel vorziehen möchte

Samstag, 3. Jänner 2015:

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, 4. Jänner 2015:

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

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 Bemalpfung, jedoch eine Bemalwertung (Maximum 10 Punkte).

Erlaubt sind alle aktuellen Armeebücher und die Legion of Azgorh. Die Legion der Untoten ist verboten. Eure Armeen müssen den folgenden Kriterien entsprechen:

Allgemeine Beschränkungen:

- Maximal 2.500 Punkte.
- Keine besonderen Charaktermodelle und Einheitenchampions.
- Jeweils maximal 25% Kommandanten und Helden.
- Maximal 3-mal die gleiche Auswahl.
- Maximal 80 Modelle, die in der Schussphase Schaden verursachen können und eine Reichweite von mehr als 20 Zoll oder die Sonderregel Plänkler oder Gift haben.
- 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 und von Dämonen überschritten werden).
- Maximal 3 fliegende/schwebende Einheiten (gilt nur für Dämonen des Chaos, Hochelfen, Dunkelelfen, Krieger des Chaos, Vampirfürsten und Zwerge).

Regelanpassungen:

- **Es dürfen maximal 2 Charaktermodelle mit 3 oder mehr Attacken (gemäß unmodifiziertem Armeebuch-Eintrag) einer Einheit angeschlossen sein. Versteckte Modelle können sich nicht enttarnen, wenn diese Regel verletzt werden würde. Attacken von Reittieren werden addiert. Charaktere auf Schwarzem Pegasus, Moloch des Khorne oder dämonischem Reittier, sowie Zwergenkönige auf Schildträgern zählen doppelt.**
- Gegen die Sprüche „Bewohner der Tiefe“, „Finale Transmutation“ und „Grauenhafter 13ter“ ist „Achtung, Sir!“ erlaubt (die grundsätzlichen Regeln für „Achtung, Sir!“ müssen erfüllt sein).
- Einheiten auf oder unter 25% ihrer Sollstärke und zu Spielende fliehende Einheiten geben halbe Siegespunkte ab.
- Reiter und Reittiere geben ihre Siegespunkte getrennt ab (gilt nur für: alle Drachen, alle Phönixe, Skaven, Kriegsaltar, Blutkessel, Flederbestie, Great Taurus und Bale Taurus).

Magie:

- Verbotene Lehre: Lehre des Untodes.
- Maximal 12 eingesetzte Magiewürfel pro Magiephase.
- Maximal 4 EW pro Zauberspruch.
- Maximal 2 eingesetzte EW/BW mehr als die Winde der Magie ergeben haben.
- Nicht mehr eingesetzte EW als die Winde der Magie ergeben haben, solange Magier mit Sprüchen der Lehren Licht, Schatten und Tod im Spiel sind (Klarstellung: Fluchfeuerhexer sind betroffen; der Hierotitan, der Kriegsaltar und Gegenstände mit gebundenen Zaubersprüchen nicht).
- Maximal 1 eingesetzter EW mehr als die Winde der Magie ergeben haben, solange Magier mit Sprüchen der Lehren Weiß, Schwarz, Vampire und Hashut im Spiel sind.
- Maximaler Bonus auf Zauberwürfe von +5, für Sprüche der Lehre des Todes +3 (überschüssiger Bonus wird ignoriert). Zauberpilze zählen als Bonus auf Zauberwürfe.

Verbotene magische Gegenstände:

- Krone der Herrschaft
- Faltbare Festung
- Energiespruchrolle

Armeespezifisches:

Bretonen:

- Der Armeestandardenträger hat Zugriff auf alle nichtmagischen Ausrüstungsoptionen seines Armeelisteneintrags.

Dämonen des Chaos:

- Schädelkanone 0-1.
- Der große Verpester und der Herrscher des Wandels verlieren für jede Magiestufe nach der 2ten 25 Punkte Budget für ihre dämonischen Geschenke.
- Maximal 3 Schleimbestien pro Einheit, maximal 6 insgesamt.
- Maximal 8 Modelle Schleimbestien und Seuchendrohnen insgesamt.
- Maximal 5 Einheiten mit Mal des Nurgle (ausgenommen Nurglings).

Dunkelelfen:

- Fluchfeuerhexer 0-1 und maximal 10 Modelle.
- Das Beschusslimit sinkt auf 40: Jede Speerschleuder zählt 6, jede Atemwaffe 5.
- Maximal 2 Auswahlen aus: Schwarzer Drache, Charaktermodell ohne Magiestufen auf Schwarzem Pegasus.
- Maximal 1 Auswahlen aus: Blutkessel, Erzzauberin auf Dunkelelfenross, berittener Schreckensfürst mit Zwielightmantel.
- Maximal 25 Modelle leichte Kavallerie: Jeder Schwarze Pegasus zählt als 5 Modelle leichte Kavallerie.

Echsenmenschen:

- Beschusslimit: Jedes Stegadon zählt 5, jeder (Stachel-)Salamander 5. Skink-Kohorten ab einer Größe von 15+ Skinks und 1+ Kroxigoren zählen nicht gegen die Beschussbeschränkung.
- Maximal 5 fliegende Einheiten.

- Maximal 4 Salamander-Jagdrudel: Das erste Rudel pro Einheit zählt doppelt.
- Maximal 3 Stachelsalamander-Jagdrudel.
- Maximal 2 Auswahlen aus: Bannrolle, Kubus der Dunkelheit, Besänftigender Geist, Harmonische Konvergenz (zählt nur in Verbindung mit dem Kanalisierungsstab), Meister der Mysterien.

Grufbkönige:

- Verbotener Gegenstand: Neferra's Tafeln der mächtigen Anrufung.
- Sphingen 0-3, Nekropolenritter 0-2.
- Die Grundkosten aller Einheiten (ohne optionale Ausrüstung) werden um 15% reduziert (aufgerundet pro Modell). Ausgenommen hiervon sind Einheiten mit Magiestufen oder gebundenen Zaubersprüchen.
- Alle Einheiten im Umkreis von 12" zum Armeegeneral dürfen das Marschverbot der Sonderregel „Nehkharanische Untote“ ignorieren.

Hochelfen:

- Frostherz- und Flammensäulen-Phönix jeweils 0-1.
- Beschusslimit: Jede Speerschleuder zählt 10.
- Maximal 2 Auswahlen aus: Sternendrache, Frostherz-Phönix, Banner des Weltendrachen.
- Maximal 2 Auswahlen aus: Erzmagier mit Buch von Hoeth, Banner des Weltendrachen, Bannrolle, Weiße Magie.

Imperium:

- „Der Goldene Greif“ zählt für die Bestimmung der Zaubersprüche als Magier, der den Spruch erwürfelt hat.
- Maximal 3 Auswahlen aus: Dampfpanzer (zählt 2), Großkanone, Höllenfeuer-Salvenkanone (zählt 0,5), Technikus (zählt 0,5).
- Maximal 1 Auswahl aus: Mehr als 5 Demigreifen (max. 8), Orkanium.

Krieger des Chaos:

- Schädelbrecher, Dämonenprinz, Regenerierendes Fleisch jeweils 0-1.
- Das Mal des Tzeentch kann Rettungswürfe auf nicht mehr als 4+ verbessern.
- Eine fliegende Kommandantenauswahl zählt als 2 fliegende Einheiten.
- Maximal 12 Trolle.
- Maximal 3 Streitwagen (ausgenommen Kriegsschrein des Chaos).
- Für den Dämonenprinz maximal 2 Auswahl aus: Dämon des Nurgle, Fliegen, mehr als 2 Magiestufen, Seelenfresser, Geschuppte Haut.
- Maximal 1 Auswahl aus: Todesmagie, Tzeentchmagie, Todbringer.

Oger Königreiche:

- Verbotener Gegenstand: Höllenherz.
- Eisenspeier 0-1.
- Maximal 12 Bleispucker.
- Maximal 1 Auswahl aus: Mehr als 5 Trauerfänge (max. 8), mehr als 4 Vielfraße, Drachenhautbanner.

Orks und Goblins:

- Kamikaze-Katapult 0-1.

- Maximal 12 Trolle.
- Maximal 8 Fanatics: Jeder Kettensquig zählt 3.

Skaven:

- Maximal 12 Gossenläufer mit Giftschleudern.
- Maximal 7 Auswahlen aus: Grauer Prophet, Höllenglocke, Höllengrubenbrut (zählt 2, die zweite zählt 4), Todesrad, Warpblitzkanone (die zweite zählt 3), Verdammnisrakete, Bronzesphäre, Sturmbanner, jeder Assassine.

The Legion of Azgorh:

- Verbotene Gegenstände: Chalice of Blood and Darkness, Daemon Flask of Ashak.
- Todbringer und Iron Daemon jeweils 0-1.
- Maximal 3 Auswahlen aus: Kriegsmaschine, Todbringer, Iron Daemon.
- Maximal 4 Auswahl aus: Todesmagie, Bale Taurus, Iron Daemon, S5-Schablonenwaffe (zählt 2), jeder Deathshrieker nach dem Ersten, K'daai Destroyer (zählt 2).

Tiermenschen:

- Bestigors 0-1.
- Die Grundkosten aller Einheiten (ohne optionale Ausrüstung) werden um 25% reduziert (aufgerundet pro Modell). Ausgenommen hiervon sind Einheiten mit Magiestufen.

Vampirfürsten:

- Rote Wut 0-1 und nicht auf einem Ghulkönig oder in Kombination mit „Rasendes Blut“.
- Alle körperlosen Auswahlen jeweils 0-1.
- Maximal 16 Modelle Monströse Infanterie, davon maximal 14 gleiche.
- Maximal 3 Schreie: Flederbestie zählt 2.

Waldelfen:

- Verbotener Gegenstand: Moonstone of the Hidden Ways.
- Waywatcher 0-1.
- Beschusslimit: Hexenfluchpfeile zählen 1,5, Jagende Pfeile und Waywatcher 2 und Waystalker 4.
- Maximal 15 Wild Riders.
- Maximal 25 Modelle leichte Kavallerie: Die erste Einheit Glade Riders zählt nicht gegen dieses Limit.
- Maximal 2 Auswahlen aus: Die erste Einheit Sisters of the Thorn, Spellweaver, Weiße Magie.

Zwerge:

- Verbotene Runen: Rune der Unbeirrbarkeit, Meisterrune von Groth Einauge.
- Orgelkanone 0-1
- Gyrokopter und Kanone jeweils 0-2.
- Das Beschusslimit sinkt auf 40: Orgelkanone zählt 10, Gyrokopter zählt 5, Speerschleuder 3, Eisendrachen 1,5.
- Maximal 3 Kriegsmaschinen: Amboss und Speerschleuder zählen nicht.
- Maximal 3 Auswahlen aus: Jede Banrrune, Meisterrune der Valaya.

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 am Turnier gewählt werden. Es muss daher jede Mission genau einmal im Turnierverlauf ausgewählt werden. Schafft es ein Spieler seine Geheimmission zu erfüllen, bekommt er zusätzliche 250 Siegespunkte.

Die geheimen Missionen:

Mission 1 Keine Gefangenen: Du musst mehr Kernpunkte als dein Mitspieler vernichten um diese Mission zu erfüllen. Hierfür zählen die abgegebenen Siegespunkte (vollständig oder halbe Punkte auf oder unter 25% Sollstärke bzw. fliehend). Extrapunkte für aufgerieben Standarten einer Kerneinheit zählen nicht.

Mission 2 Hexenjagd: Vernichte mehr Punkte für Einheiten und Charaktermodelle mit Magiestufen als dein Mitspieler.

Auch hierfür zählen die abgegebenen Siegespunkte (vollständig oder halbe Punkte). Runenmeister und Runenschmiede zählen für diese Mission als Magier. Ein vernichteter Magier, dessen Reittier das Spiel überlebt, zählt unabhängig von seinem Reittier immer mit seinen eigenen Punkten für diese Mission. Sollte ein Magier im Laufe des Spiels seine Magiestufen verlieren, zählt er trotzdem für das Missionsziel. Extrapunkte (z.B. Generalsbonus, Unerwarteter Triumph oder eine aufgerieben Standarte) zählen nicht.

Mission 3 Eroberung: Diese Mission gilt als erfüllt, wenn am Ende des Spiels mehr eigene Standartenträger vollständig (nur der Standartenträger zählt, nicht die ganze Einheit) in der gegnerischen Aufstellungszone stehen, als Standartenträger deines Gegners in deiner eigenen Aufstellungszone stehen. Auch der Armeestandartenträger zählt als Standartenträger.

Mission 4 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. Ausgenommen hiervon sind Zusatzwälder der Waldelfen.

Ein Geländestück wird gehalten, wenn eine eigene Einheit, die aus mindestens 5 Modellen besteht, mit der Mehrheit ihrer Modelle in/auf dem Geländestück platziert ist und keine gegnerische Einheit, die aus mindestens 5 Modellen besteht, das Geländestück berührt.

Mission 5 Angeber: Beende das Spiel ohne eine Bannrolle verwendet zu haben.

Als Bannrolle zählen auch Bannrunen, der Silberspiegel und der Kubus der Dunkelheit.

Gegen Mitspieler, die weniger als 3 Magiestufen in der Armeeliste haben, zählt diese Mission automatisch als gescheitert, auch wenn man keine Bannrolle verwendet hat.

FAQs:

Am Turnier wird das ETC FAQ 2014 verwendet. Zu finden ist es in unserem Dropbox-Ordner.

Basegrößen:

Es gilt die ETC-Basegrößen-Tabelle. Zu finden ist sie ebenfalls im Dropbox-Ordner.

Sichtlinien:

Es gilt das ETC SLOS (Simple Line of Sight) System.

Sichtlinien blockierend: Hügel, Gebäude und unpassierbares Gelände.

Sichtlinien nicht blockierend: Alle anderen Geländestücke.

Eine Einheit erhält **harte Deckung** wenn:

- Die Hälfte des Footprints einer Einheit wird von einer oder mehreren anderen Einheiten oder Sichtlinien blockierendem Gelände abgedeckt.
- Die Mehrheit der Modelle des ersten Glieds einer Einheit verteidigt ein Hindernis, wie im Regelbuch bzw. im ETC FAQ beschrieben. Wenn die Einheit in die Flanke oder in den Rücken beschossen wird zählt die jeweilige Reihe bzw. das letzte Glied als erstes Glied.
- Die Mehrheit des Footprints einer Einheit befindet sich in einer Ruine.

Eine Einheit erhält **leichte Deckung** wenn:

- Die Mehrheit des Footprints einer Einheit befindet sich in oder hinter einem Wald.

Modelle die von einem Hügel schießen bekommen keinen Abzug für harte Deckung durch andere Einheiten, solange sich diese nicht ebenfalls am Hügel befinden.

Einheiten, die sich mit der Mehrheit ihrer Modelle auf einem Hügel befinden bekommen keine harte Deckung wenn sie durch andere Einheiten abgedeckt werden, die nicht sich nicht am Hügel befinden. Einheiten mit der Mehrheit der Modelle auf einem Hügel, bekommen keine harte Deckung für eine teilweise Abdeckung durch den selben Hügel auf dem sie stehen.

Große Ziele bekommen keine Deckung durch Hindernisse, Ruinen und abdeckende Einheiten, außer diese abdeckende Einheit ist ebenfalls ein großes Ziel. Große Ziele bekommen keinen Abzug beim Schießen durch abdeckende Einheiten außer die abdeckende Einheit ist ebenfalls ein Großes Ziel.

Herausforderungen:

Es besteht die Möglichkeit für die erste Runde des Turniers eine Herausforderung auszusprechen. Spieler, die eine Herausforderung ablehnen, können ihrerseits keine eigene Herausforderung aussprechen, es sei denn sie spielen Skaven.

Herausforderungen können gerne auch schon Freitagabend vor Ort ausgetragen werden.

Spieltische:

Am Turnier werden die Geländeregeln des ETC verwendet. Folgende Geländestücke werden auf den Tischen zu finden sein. Die verwendeten Geländekarten findet ihr im Dropbox-Ordner.

Hügel: Gemäß Regelbuch (gewöhnlicher Hügel).

Sichtlinien: Hügel blockieren Sichtlinien als wären sie unendlich hoch.

Wälder: Gemäß Regelbuch (gewöhnlicher Wald).

Sichtlinien: Wälder geben leicht Deckung und gelten als unendlich hoch. Das bedeutet, dass man immer Abzug fürs Durchschießen bekommt, auch von einem Hügel aus.

Seen: Gemäß einem normalen **Fluss** laut Regelbuch (ohne magische Zusatzregeln).

Sichtlinien: Seen blockieren keine Sichtlinien.

Hindernisse: Gemäß Regelbuch, der Einfachheit halber alle als normale **Mauer**. Eine Einheit gilt nur dann als „hinter der Mauer“, wenn das Hindernis verteidigt wird (das heißt, die Mauer wird berührt und die Einheit ist entlang der Mauer ausgerichtet)

Sichtlinien: Hindernisse blockieren keine Sichtlinien.

Ruinen: Gemäß Regelbuch als normaler **Sumpf** (ohne spezielle Zusatzregeln). Ruinen sind allerdings keine Wasser-Geländestücke.

Sichtlinien: Ruinen blockieren Sichtlinien nicht, gewähren allerdings harte Deckung für alle Einheiten, deren Mehrzahl der Modelle sich **im** Geländestück (nicht dahinter) befindet.

Gebäude und Felsen: Unpassierbar.

Sichtlinien: Gebäude blockieren Sichtlinien als wären sie unendlich hoch.

Zusammenfassung:

Sichtlinien blockieren: Hügel, Gebäude, Felsen.

Sichtlinien beeinträchtigen: Wälder.

Auch Einheiten hinter einem Wald bekommen Deckung.

Sichtlinien nicht beeinträchtigen: Seen, Hindernisse, Ruinen.

Deckung bekommt man nur wenn man in der Ruine ist oder das Hindernis verteidigt. Dahinter bekommt man keine Deckung.

Bemalwertung:

Armeen müssen **vollständig** bemalt sein, um Bemalpunkte zu bekommen. Ist dies nicht der Fall bekommt der Spieler automatisch 0 Punkte.

Für die Bemalwertung wird folgende Tabelle als Grundlage verwendet.

Grundbemalung: Grundfarben	3 Punkte
Grundbemalung: Schattierungen od. Highlights (Washes, Dips sind ausreichend)	2 Punkte
Einheitliche Armeegestaltung	1 Punkt
Einheitliche Basegestaltung	1 Punkt
Aufwendige Bemaltechniken (Beispiele: NMM, OSL, Abschattieren, Verwitterung, hoher Detailgrad z.B. armeeweit Augen und Zähne)	1 Punkt
Eyecatcher: Ein herausragendes Modell in der Armee oder mehrere anspruchsvolle Freehands in der Armee.	1 Punkt
WOW-Effekt: Imposanter Gesamteindruck der Armee	1 Punkt

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