

1. Jenaer Fluffbunny Team Turnier “STURM AUF DAS DUNKLE TOR”

Vorläufige Regeln
Alpha Version (Stand August 2017)



Austragungsort: Jena
Termin: 18.-19. Novemeber 2017
Teams: 14 Teams a 3 Mann
Spiele: 5 Spiele nach Schweizer System
Regeln: 9th Age + Fluffbunny Regel Add-On

Hallo liebe Freunde,

ihr habt hier gerade die Alpha Version unserer Turnierregeln vor euch = d.h. wir nehmen uns bis Ende September Zeit, um alles ausgiebig zu testen und entsprechend für das Turnier abzustimmen. Ihr seid natürlich auch herzlich eingeladen unsere Regeln zu erproben. Wir freuen uns über jegliches Feedback in den einschlägigen Foren von euch, um dann Ende September die endgültigen Regeln zu präsentieren.

Ja, wie man schon erahnen kann, erwartet euch ein fantastisches Wochenende mit allerhand spaßigen Regeln und Ereignissen, sowohl auf - als auch wie immer neben den Spieltischen. Hier soll es zunächst darum gehen euch mit den Regeln vertraut zu machen und euch auf unser Event einzustimmen.

Viel Spaß !!!

Inhalt

Seite 2	– Inhalt, Hintergrund
Seite 3	– 9 th Age Fluffbunny Regeln, Magische Gegenstände der Alten
Seite 4	– Magische Waffen, Magische Rüstungen
Seite 5	– Talismane, Arkane Artefakte
Seite 6	– Arkane Artefakte, Verzauberte Gegenstände
Seite 7	– Magische Standarten
Seite 8	– Auserwählte der Alten
Seite 9	– Humkgor und Sir Nick, Meister Riddler
Seite 10	– Gregor Darkbottle, Ahlibaban - der Zauberlehrling
Seite 11	– Buddynator, König Kong
Seite 12	– Der Bärenelf, Rata-Tata-Tata-Ta
Seite 13	– Dirty Trickster, Der Grüne Goblin
Seite 14	– Zusammenfassung

Zum Hintergrund

Die Weisen und Seher der Hüter des alten Wissens haben in Visionen aus höheren Sphären beunruhigende Informationen über das Treiben der Dunklen Mächte erhalten und diese mit ihren Schriften und Prophezeihungen abgeglichen. Demnach wird in kurzer Zeit ein Portal in den nördlichen Ebenen von Augea geöffnet werden, welches als “Das Dunkle Tor” Bekanntheit erlangen wird. Dies stellt eine immense Bedrohung für alles Leben auf der Welt dar und ist eine Sache von allerhöchster Dringlichkeit.

Zur Zeit ist das Portal nur ein kleiner Spalt, durch den niedere dämonische Kräfte und Energien in diese Welt eindringen, aber in Kürze wird dieser Spalt weiter geöffnet und ein Tor zu anderen Welten wird sich manifestieren – die Errichtung des Dunklen Tores muss mit allen Mitteln verhindert werden !!!



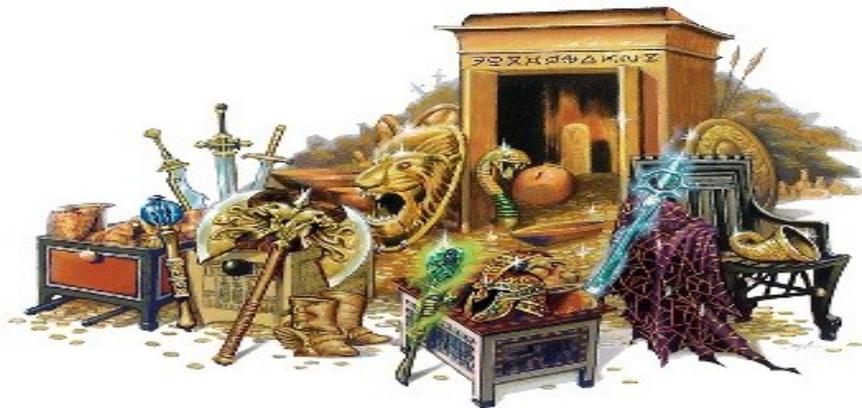
Um die bevorstehende Invasion der barbarischen Stämme der Dunklen Götter und ihrer dämonischen Abgesandten zu verhindern und die Herrschenden in den bewohnten Teilen der Welt auf das kommende Unheil vorzubereiten, wurden Agenten in allen Winkeln der Welt aktiviert und mit geheimen Aufträgen ausgesandt.

Streitkräfte aller Völker werden mobilisiert und ausgerüstet, vergessene Artefakte werden geborgen, unbekannte Helden werden auserwählt und gesegnet, der Marsch in Richtung Augea und der Sturm auf das Dunkle Tor beginnt

Das 9th Age Fluffbunny Regel Add-On

9th Age Fluffbunny Regel Add-On

- gespielt wird in Teams mit je 3 Spielern nach aktuellen 9th Age Regeln
- jedes Volk darf nur 1x im Team vertreten sein
- die Gesamtpunktgröße der Armeen wird auf 4800 festgelegt
- die Beschränkungen der Armeebücher werden jedoch auf 4500 Punkte festgesetzt
- max. 40% Charaktermodelle = max. 1800 Punkte, unsw.
- den Spielern steht es frei die 300 Extra Punkte legal auszugeben
- es gibt eine zusätzliche Auswahl an magischen Gegenständen
- es gibt eine zusätzliche Auswahl an besonderen Helden



Magische Gegenstände der Alten

Die geheimen Orden, auch bekannt als Hüter des alten Wissens, sind seit dem Anbeginn der bekannten Zeit im Hintergrund darum bemüht, den Schutz und die Ordnung der Reiche der Lebenden aufrecht zu erhalten und gegen die Dunklen Mächte einen Ausgleich zu stellen. Sie haben in Anbetracht der Bedrohung der finsternen Zukunft ihre Tempel und Bibliotheken geöffnet, in denen sie das Wissen und die Artefakte der Vorzivilisationen aufbewahren, um die ausgesandten Armeen zum Dunklen Tor zu unterstützen.

Zu den Artefakten zählen zahlreiche Relikte aus längst vergangenen Zeitaltern, die über Jahrhunderte und Jahrtausende an heiligen Orten aufbewahrt wurden und von denen bisher nur wenige jemals ihren Aufbewahrungsort verlassen haben. Nun erblicken sie wieder das Licht der Welt, um ihren auserwählten Trägern auf den Schlachtfeldern zu Ruhm und Ehre zu verhelfen und dem Dunklen Einhalt zu gebieten.

Regeln für Magische Gegenstände der Alten

Jeder Gegenstand darf einmal pro Team ausgewählt werden. Jedes Charaktermodell darf bis zu einem Gegenstand der Alten erhalten. Einheiten haben keinen Zugriff auf Gegenstände der Alten.

Magische Waffen

Schnelle Goldklinge der Alten (100P)

Der Träger erhält +3 Attacken.

Goldenes Runenschwert der Alten (50P)

Der Träger erhält im Nahkampf Initiative 10.

Fluchdolch der Alten (10P)

Charaktermodelle und Monster, welche durch den Fluchdolch erfolgreich verwundet werden, verlieren pro Lebenspunktverlust ebenfalls je eine Attacke bis zu einem Minimum von 1.



Magische Rüstungen

Strahlender Plattenpanzer der Alten (80P)

Plattenrüstung 4+. Erfolgreiche Trefferwürfe im Nahkampf müssen gegen den Träger wiederholt werden. Diese Rüstung kann nicht von Modellen mit der Sonderregel Towering Presence ausgewählt werden.

Schattenrüstung der Alten (70P)

Leichte Rüstung 6+. Der Träger ist geländeerfahren und erleidet niemals Lebenspunktverluste aufgrund von Geländetests. Nahkampfattacken gegen den Träger erhalten einen Abzug von -1 auf ihre Stärke. Diese Rüstung kann nicht von Modellen mit der Sonderregel Towering Presence ausgewählt werden.

Goldene Platinrüstung der Alten (50P)

Schwere Rüstung 5+. Der Träger besitzt die Sonderregel Fireborn und alle Modelle in einer Einheit, in der sich der Träger aufhält, erhalten ein Rettungswurf von 4+ gegen Flammenattacken, solange er Teil der Einheit ist.

Talismane

Gleißendes Schutzamulett der Alten (150P)

Der Träger erhält einen Rettungswurf von 4+. Das Amulett wirft gerettete Verwundungen im Nahkampf auf den Gegner zurück. Dieser erhält eine 1 Verwundung ohne Rüstungswürfe, Regeneration und Rettungswürfen kommen normal zur Anwendung. Wirf für jeden zurückgeworfenen Lebenspunktverlust 1W6, bei einer 1 hat sich das Amulett erschöpft.

Heiliger Lebensodem der Alten (70P)

Wirf zu Beginn deines Spielzuges 1W6, bei 4+ erhält das Modell einen bereits verlorenen Lebenspunkt zurück. Modelle mit der Sonderregel Towering Presence erhalten aufgrund ihrer Größe bei 5+ einen bereits verlorenen Lebenspunkt zurück.

Jadamulett der Alten (30P)

Der Träger erhält einen Rettungswurf von 2+ gegen den ersten Lebenspunktverlust.



Arkane Artefakte

Zauberstab der Alten (100P)

Der Träger darf am Ende jeder Magiephase einen Energie- oder Bannwürfel speichern. Wirf zu Beginn einer jeden folgenden Magiephase 1W6, bei 2+ darfst du den gespeicherten Würfeln benutzen, bei einer 1 hat sich die Energie im Stab verflüchtigt und der Würfel geht verloren.

Dunkle Schriftrolle der Alten (100P)

Nur eine Anwendung. Anstatt einen Zauberspruch zu bannen, kann sich der Träger entscheiden diese Rolle einzusetzen. Der Spruch wird normal abgehandelt. Anschließend wirfst du für jeden eingesetzten Energiewürfel 1W6. Für jedes Ergebnis von 5+ erhält das Modell, welches den Zauberspruch ausgesprochen hat, 1 Verwundung ohne Rüstungswürfe.

Listige Schriftrolle der Alten (100P)

Nur eine Anwendung. Anstatt einen Zauberspruch zu bannen, kann sich der Träger entscheiden die Rolle einzusetzen. Der Spruch wird normal abgehandelt. Anschließend muss der Zauberrnde einen Magietest bestehen und wirft dazu 1W6. Wizard Master bestehen den Test bei 3+, Wizard Apprentices und Modelle, die gebundene Zauber wirken, bestehen den Test bei 5+.

Wird der Test nicht bestanden, verwandelt sich das Modell in ein Bunny. Für die Dauer der Verwandlung verliert es die Fähigkeit zu channeln und Zauber zu wirken, alle magischen - und weltlichen Ausrüstungsgegenstände verlieren solange ihre Wirkung, alle Profilwerte bis auf die Lebenspunkte werden auf 1 reduziert und das Modell riecht streng nach Pfeffi und Bier. Zu Beginn jeder eigenen folgenden Magiephase kann das Bunny versuchen sich auf 4+ zurück zu verwandeln.



Verzauberte Gegenstände

Spruchschatulle der Alten (80P)

Gebundener Zauberspruch: Energiestufe variabel. Am Ende seiner Bewegungsphase kann der Träger versuchen einem feindlichen Zauberer innerhalb von 12" einen zufällig ermittelten Zauberspruch auf 4+ zu stehlen. Der Gegner verliert den Zauberspruch. Auf diese Weise kann der Träger mehrere Zauber in der Schatulle sammeln. Er kann beliebig viele in beliebigen eigenen Magiephasen wirken, wobei die Zauber als gebundene Zaubersprüche gelten und die niedrigste Komplexitätsstufe besitzen. Nachdem die Wirkung eines Spruches endet oder dieser gebannt wird, wird er aus dem Spiel entfernt.

Siegelring der Alten (50P)

Nur eine Anwendung. Gebundener Zauberspruch: Energiestufe variabel. Nachdem alle Zauberer ihre Sprüche zu Spielbeginn ermittelt haben, darf der Träger des Siegelringes einen Zauberspruch aus einer der folgenden Magielehren zufällig auswählen: Alchemy, Cosmology, Divination, Druidism, Evocation, Pyromancy, Shamanism, Thaumaturgy. Er darf keinen Zauberspruch auswählen, der bereits in seiner Armee vergeben ist. Die Energiestufe des Rings entspricht dem jeweils niedrigsten Komplexitätswert des Zauberspruches.

Trank der Alten (50P)

Nur eine Anwendung. Darf zu Beginn einer jeden Runde und einer jeden Phase benutzt werden. Der Träger erhält bis zum Ende des Spielerzuges Widerstand +3.

Magische Standarten (nur für Armeestandartenträger)

Ehrwürdige Schildstandarte der Alten (100P)

Der Träger dieses Banners und ihm angeschlossene Einheiten erhalten +1 auf ihren Rüstungswurf bis zu einem maximalen Rüstungswurf von 2+. Sollten sich Modelle mit einem besseren Rüstungswurf in der Einheit befinden, wird dieser zu 2+, solange sie Teil der Einheit sind.

Blitzendes Himmelsbanner der Alten (80P)

Du darfst das Banner einmal in jeder eigenen Magiephase einsetzen. Gebundener Zauberspruch. Energiestufe 4 - Hex, Direct, Damage - W6 Blitze der Stärke 4, ohne Rüstungswürfe, die nacheinander abgehandelt werden, von denen jeder das nächste feindliche Modell in 24" trifft.

Stürmisches Wolkenbanner der Alten (50P)

Eine Einheit mit diesem Banner ist immun gegen Angst und Terror durch fliegende Einheiten und verursacht bei jenen Angst. Weiterhin erhält der Träger des Banners +W3 auf das Kampfergebnis gegen fliegende Einheiten.



Die Auserwählten der Alten

Die Ausgesandten der Hüter des alten Wissens haben die gerissensten Helden aus der gesamten Welt zusammen gerufen, um die versammelten Streitkräfte der Welt beim Sturm auf das Dunkle Tor zu unterstützen. Bei den Auserwählten handelt es sich um besondere Charaktermodelle, welche die Armeen mit ihnen eigenen Fähigkeiten stärken werden, sei es durch ausgeklügelte Kommandoaktionen, pure Kampfkraft, magische Beeinflussung, taktische List, strategische Lenkung oder Veränderung der Naturgesetze. In jedem Falle stehen die Auserwählten ihren Generälen zur Seite und werden ihre Ziele bis zum bitteren Ende verfolgen, um das Dunkle Tor zu versiegeln.



Regeln für die Auserwählten der Alten

1. Jeder Spieler kann einen Auserwählten wählen, welcher seine Armee für die Dauer des Turniers begleitet.
2. Der Auserwählte ist fest an den Spieler gebunden und muss somit in der Armeeliste vermerkt sein.
3. Entscheidet sich ein Spieler einen Auserwählten einzusetzen, muss er das passende bemalte Modell mitführen.
4. Auserwählte sind 200 Siegpunkte wert, kosten für die Belange des Armeelistschreibens 0 Punkte.
5. Auserwählte werden als Charaktermodelle behandelt und zusammen mit diesen aufgestellt.
6. Auserwählte können sich weder Einheiten anschließen, noch kann sich jemand ihnen anschließen.
7. Auserwählte haben keine Regeln der Modelle, welche sie imitieren, lediglich jene Regeln, welche in ihrer Beschreibung aufgeführt werden.
8. Auserwählte dürfen ganz normal das Ziel von Zaubersprüchen sein.
9. Ein Auserwählter darf nicht General der Armee sein.
10. Jeder Auserwählte darf jeweils einmal pro Team in die Schlacht geführt werden.

Humkgor und Sir Nick

Beast Chieftain & Equitain Castellan, Infantry, 25x25, 20x20

Humkgor: B5 KG5 BF4 S4 W5 LP3 I4 A3 MW8 RW4+

Ambush, Throwing Weapons, Great Axe, Primal Instinct

Sir Nick: B4 KG4 BF4 S4 W4 LP3 I3 A2 MW7 RW4+

Ambush, Throwing Weapons, Halberd

Schicksalhafte Vereinigung: Beide haben sich auf dem Schlachtfeld gefunden und wurden von höheren Mächten auserwählt. Sie kämpfen als eine auserwählte Einheit aus zwei Helden und können sich nie trennen. Sollte einer von beiden sterben, darf der andere alle misslungenen Treffer- und Rüstungswürfe wiederholen.

Humkgors Totem & Heiliges Tischgebet: Humkgor kann 1x pro Magiephase versuchen das Totally Glitched Horn Totem auf sich und Sir Nick zu wirken. Es gilt als gebundener Zauberspruch der Energiestufe 3 und verleiht der Einheit +1BF sowie Armour Piercing 1. Sir Nick kennt das heilige Tischgebet und hat einen 5+ Rettungswurf.



Meister Riddler

Mensch beritten auf Streitwagen, mit Alphazugesel Romeo, Streitwagen, 50x100

B6 KG4 BF4 S5 W5 LP4 I4 A3 MW8 RW4+

Aufpralltreffer W6

Heilige Figurenruhe: Er führt eine Truhe bei sich, in welcher sich alle Figuren befinden, die es je gegeben hat. Kann der Spieler Meister Riddler beweisen, dass er regelsicher ist, darf er darauf zugreifen. Wähle zu Anfang des Spiels eine Kerninfanterieeinheit und vergrößere sie um zwei Modelle. Diese zählen nicht zu den Punktkosten dazu und können die Einheit nicht über ihre maximale Größe hinaus vergrößern. Dies gilt jedoch nicht für dämonische Einheiten, denn diese könnte der Riddler selbst noch beschwören.

Segnung der Alten: Alles hat seinen Preis! Der Riddler hat für jede Figur ein Haar gegeben und hat nun keines mehr. Dafür wurde er von den Alten gesegnet. Seine Haupterscheinung strahlt so stark, dass sie alles und jeden blendet. Trefferwürfe gegen den Riddler im Nahkampf und Beschuss werden um -1 modifiziert.

Gregor Darkbottle

Dread Elf, Kavallerie, 20x20

B7 KG6 BF6 S6 W3 LP3 I7 A3 MW9 RW4+

Killer Instinct, Lightning Reflexes, Repeater Crossbow

Kampfrausch: Darkbottle startet schon berauscht in die Schlacht. Er ist zwar zu Fuß unterwegs, denkt aber, dass er auf einer besonderen Kampfechse reitet, die alles kann. Er unterliegt deshalb den Regeln für leichte Kavallerie.

Noch ein letzter Schluck: Bei jeder Verwundung wird er versuchen mit einem letzten Schluck seinen Flaschengeist zu beschwören. Wirf bei jedem LP-Verlust einen W6, bei 3+ erhält er wieder volle Lebenspunkte, +1W, Raserei, Körperlos! Diese Fähigkeit kann nur 1x pro Schlacht erfolgreich angewendet werden, denn es ist ja der letzte Schluck.



Ahlibaban - der Zauberlehrling

Highborn Elf Mage, Infanterie, 20x20

B5 KG4 BF4 S3 W3 LP3 I5 A1 MW9

Lightning Reflexes, Flaming Attacks

Meister aller Klassen: Ahlibaban ist gefürchteter Meister unter den 40 Mitgliedern seines Fanclubs. Er kann jedes beliebige Modell einer Einheit in Kontakt herausfordern, auch aus hinteren Gliedern. Seine Herausforderungen können nicht abgelehnt werden.

Fokus der Alten: Wähle zu Beginn der Schlacht einen Zauberer aus. Dieser wird nicht von möglichen Kontrollverlusten (Overwhelming Power) betroffen. Der Effekt hält solange an, wie der Zauberlehrling am Leben ist. Am Ende der Schlacht muss der Zauberlehrling seinem Wirken jedoch Tribut zollen und verliert W3 LP. Also Obacht, denn dadurch kann auch Panik ausgelöst werden!

Buddynator

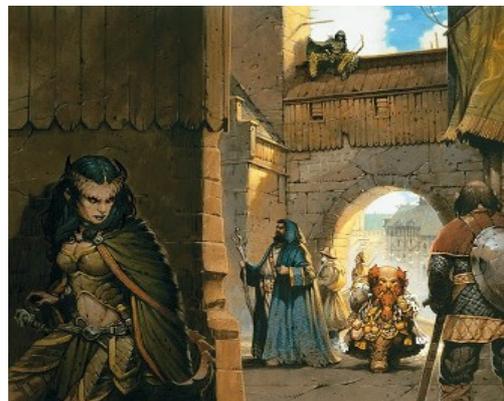
Mammoth Hunter, Monströse Infanterie, 50x50

B7 KG5 BF5 S5 W5 LP4 I4 A4 MW9 RW5+

Son's of the Avalanche, Swiftstride, Regeneration 6+

Großwildjagdbüchse: Mit dem Spruch "Deine Mudda is vorn Eisenspeier gespannt und zieht" entwickelte er eine handliche Variante der bekannten Thunder Cannon, um auch ohne Reittier große Beute zu jagen. Sie hat folgendes Profil: Schußwaffe, Reichweite 12", Stärke 6, schnell schußbereit, Multiple Schüsse (3).

Fleisch aus Stahl: Als einer der stärksten Vertreter seiner Art kann ihm kaum jemand etwas anhaben. Mit seiner schieren Muskelmasse fängt er einfach alles ab. Der Buddynator ist immun gegen Aufpralltreffer.



König Kong

Dwarf Thain, Infanterie, 20x20

B3 KG6 BF4 S4 W5 LP3 I3 A3 MW9 RW2+

Relentless, Sturdy, Shield Wall, Pistol, Shield

Alter Taktikfuchs: König Kong liebt es seine Gegner auf einen offenen Kampf einzuladen, um sie dann in einem epischen Unentschieden untergehen zu sehen. Er verleiht zu Schlachtbeginn einen Bonus von +1 auf den Anfangswurf und begrenzt die maximale Differenz beidseitig auf +4 bis -4, solange ein Armeebuch dies nicht anders vorschreibt.

Die Superkonga: König Kong wendet gern einen alten taktischen Kniff an und lässt sich in der Flanke oder im Rücken angreifen. Bei Angriffen in die Flanke oder den Rücken formiert er stets die "1-Zwerg-Superkonga", durch die er unnachgiebig wird. Selbstverständlich ist er in der Lage den Schildwall in alle Richtungen einzusetzen.

Der Bärenelf

Sylvan Elf War Dancer, Infantry, 20x20

B5 KG6 BF6 S5 W4 LP3 I7 A4 MW9

Forest Walker, Lightning Reflexes, Immune to Psychology, Armour Piercing, Scout, Wardsave 5+

Rambostyle: Der Bärenelf geht nie unvorbereitet aus dem Haus. Wird es mal ernst, dann zieht er sein Hemd aus und lässt seine Muskeln spielen. Außerdem hat er neben seinem Rambo-Messer auch seinen Rambo-Bogen mit Explosivpfeilen mit folgendem Profil dabei: Reichweite 18", Stärke 4, Multiple Schüsse (2), Multiple Treffer (W3).

Tödlicher Wut-Fluch-Tanz: Während des Kampfes verfällt der Bärenelf in einen Tanz des Todes, in dem er alles mit elfischen Lauten befeuert und jeden Fail mit "Be Hin Der T!" verflucht. Er darf jeden misslungenen Trefferwurf im Nahkampf und jeden misslungenen Rettungswurf wiederholen.



Rata-Tata-Tata-Ta

Feral Orc on War Boar, Cavalry, 25x50

B7 KG5 BF3 S4 W5 LP3 I4 A4 MW8 RW4+

Unruly, Born to Fight, Frenzy, Wardsave 5+

Ich mach aus euch Ratatoui!: Er kennt weder Furcht noch Gnade und macht sich nichts aus sogenannten A-Armeen, denn diese vernascht er einfach mal zum Frühstück. Gegen folgende Armeen erhält er die Sonderregel Todesstoß - Daemon Legions, Dread Elves, Vampire Covenant.

Halsband des Zocka: Dieses uralte Artefakt erlaubt ihm sich einzelne Monster gefügig zu machen. Monster und monströse Bestien in Basekontakt treffen ihn niemals besser als auf 5+.

Dirty Trickster

Vampire Courtier on Great Bat, Cavalry, 40x40

B1 KG3 BF3 S3 W3 LP3 I4 A2 MW8 RW6+

Daemonic Instability, Otherworldly, Fly(8), Wardsave 5+

Powergamer: Er hat das Regelbuch gelesen, verstanden und umgesetzt. Zu Anfang einer Nahkampfphase negiert er auf 4+ eine Sonderregel aus dem Regelbuch! (siehe**), bei einer Einheit, welche er berührt. Die Einheit darf diese Sonderregel bis zu Beginn der nächsten Nahkampfphase nicht benutzen.

Über den Dingen stehend: Er hat die weltlichen Sphären manipuliert und aufgrund seines hohen Wissens beinahe verlassen. Aus diesem Grund hat er als Vampir eine dämonenhafte Gestalt angenommen. Er wird durch seine Überlegenheit niemals marschieren und weil er es kann, darf er als einziger Dämon die Angriffsreaktion Flucht wählen!

** armour piercing, distracting, divine attacks, ethereal, fear, flaming attacks, flammable, fly, frenzy, hatred, immune to psychology, innate defence, lethal strike, lightning reflexes, magical attacks, magic resistance, poisoned attacks, regeneration, steadfast, stomp, stubborn, stupidity, terror, unbreakable



Der Grüne Goblin

Common Goblin Chief on Wolf, Cavalry, 25x50

B9 KG2 BF2 S4 W4 LP2 I3 A3 MW7 RW4+

Immune to Psychology, Insignificant, Fast Cavalry, Shortbow

Achtung! Achtung! Der Grüne Goblin hat die Runenklinge!: Jeder weiß es und jeder fürchtet ihn, denn der Grüne Goblin trägt die Runenklinge, muhahaha !!! Attacken mit der Runenklinge verwunden automatisch und haben Armour Piercing (3).

Ich komme wieder!: Wird der Grüne Goblin ausgeschaltet, kehrt er immer wieder zurück. Er wird jede Runde von der naheliegendsten Spielfeldkante auf 3+ wieder erscheinen, so als würde er der Sonderregel Ambush folgen und zählt nur als Verlust, wenn er am Ende der Schlacht nicht auf dem Spielfeld ist.

Zusammenfassung

9th Age Fluffbunny Regel Add-On

- gespielt wird in Teams mit je 3 Spielern nach aktuellen 9th Age Regeln
- jedes Volk darf nur 1x im Team vertreten sein
- die Gesamtpunktgröße der Armeen wird auf 4800 festgelegt
- die Beschränkungen der Armeebücher werden jedoch auf 4500 Punkte festgesetzt
- max. 40% Charaktermodelle = max. 1800 Punkte, unsw.
- den Spielern steht es frei die 300 Extra Punkte legal auszugeben
- es gibt eine zusätzliche Auswahl an magischen Gegenständen
- es gibt eine zusätzliche Auswahl an besonderen Helden

Regeln für Magische Gegenstände der Alten

Jeder Gegenstand darf einmal pro Team ausgewählt werden. Jedes Charaktermodell darf bis zu einen Gegenstand der Alten erhalten. Einheiten haben keinen Zugriff auf Gegenstände der Alten.

Regeln für die Auserwählten der Alten

1. Jeder Spieler kann einen Auserwählten wählen, welcher seine Armee für die Dauer des Turniers begleitet.
2. Der Auserwählte ist fest an den Spieler gebunden und muss somit in der Armeeliste vermerkt sein.
3. Entscheidet sich ein Spieler einen Auserwählten einzusetzen, muss er das passende bemalte Modell mitführen.
4. Auserwählte sind 200 Siegpunkte wert, kosten für die Belange des Armeeliste-schreibens 0 Punkte.
5. Auserwählte werden als Charaktermodelle behandelt und zusammen mit diesen aufgestellt.
6. Auserwählte können sich weder Einheiten anschließen, noch kann sich jemand ihnen anschließen.
7. Auserwählte haben keine Regeln der Modelle, welche sie imitieren, lediglich jene Regeln, welche in ihrer Beschreibung aufgeführt werden.
8. Auserwählte dürfen ganz normal das Ziel von Zaubersprüchen sein.
9. Ein Auserwählter darf nicht General der Armee sein.
10. Jeder Auserwählte darf jeweils einmal pro Team in die Schlacht geführt werden.

Dies ist der aktuelle Stand unserer Vorbereitung. Jetzt wird bis Ende September an den Feinheiten gefeilt. In diesem Sinne wünschen wir euch viel Spaß beim Testen und Basteln. Wir bedanken uns schonmal bei allen, die uns bis hierhin unterstützt haben, um das Turnier auf den Weg zu bringen.

>>> Euer Bunny-Team <<<

