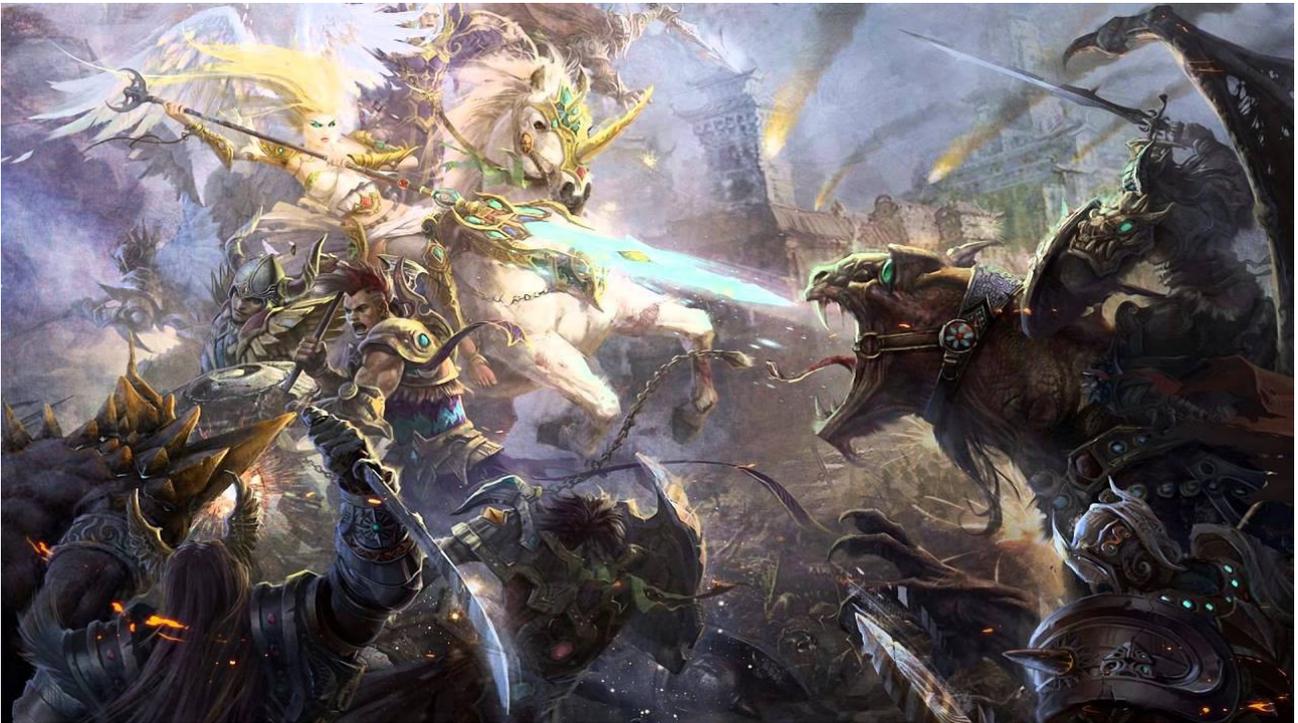


1. Jenaer Fluffbunny Team Turnier “STURM AUF DAS DUNKLE TOR”

Vorläufige Regeln

Beta Version (Stand 12.September 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,

willkommen zur Beta Version der Turnierregeln. Vielen Dank an alle freiwilligen Helfer und Poster für euer Feedback. Wir haben alles soweit es uns möglich war eingepflegt und einige vermeintliche Spitzen angepasst. Bitte habt trotzdem ein waches Auge und gebt uns bescheid, wenn ihr noch etwas finden solltet, das euch auffällt.

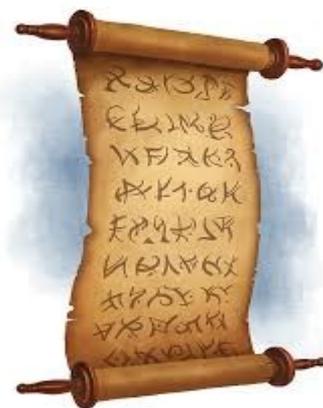
Neben den magischen Gegenständen und besonderen Helden haben wir für euch noch eine Auswahl an Söldnern zusammengestellt, die euch auf dem Turnier zur Verfügung stehen wird. Hierbei handelt es sich hauptsächlich um spaßige Einheiten, die besonders an die fluff-orientierten Spieler gerichtet sind und den Spielspaß fördern sollen.

Viel Spaß !!!

>>> Alle Änderungen zur ersten Version sind farbig grün markiert. <<<

Inhalt

- Seite 1 – Cover, Einleitung Regeln Beta Version
- Seite 2 – Inhalt, Hintergrund
- Seite 3 – Hintergrund
- Seite 4 – 9th Age Fluffbunny Regeln Übersicht
- Seite 5 – Armeearbeitsregeln kurz erklärt
- Seite 6 – Die Magischen Gegenstände der Alten, Magische Waffen
- Seite 7 – Magische Rüstungen, Talismane
- Seite 8 – Arkane Artefakte, Verzauberte Gegenstände
- Seite 9 – Verzauberte Gegenstände, Magische Standarten
- Seite 10 – Sonderpunkte & Söldnerheiten, Krieger, Speerträger
- Seite 11 – Söldner Schützen, Kavallerie
- Seite 12 – Söldner Halblinge, Zwerge, Oger, Riese
- Seite 13 – Söldner Riesen Sonderregeln
- Seite 14 – Die Auserwählten der Alten
- Seite 15 – Ahlibaban - der Zauberlehrling, Buddynator
- Seite 16 – Der Bärenelf, Der Grüne Goblin
- Seite 17 – Dirty Trickster, Gregor Darkbottle
- Seite 18 – Humkgor und Sir Nick, König Konga Konga
- Seite 19 – Meister Riddler, Gregor Darkbottle
- Seite 20 – Rata-Tata-Tata-Ta



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, Söldner werden angeorben, vergessene Artefakte werden geborgen, unbekannte Helden werden auserwählt und gesegnet, der Marsch in Richtung Augea und der Sturm auf das Dunkle Tor beginnt ...

... die geheimen Orden der 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.

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

9th Age Fluffbunny Regeln Übersicht

- gespielt wird nach aktuellen 9th Age Regeln mit Schweizer System
- zur Gesamtwertung wird das Wertungs- und Paarungssystem des 9th Age Tournament Packs verwendet
- zur Ergebnisermittlung verwenden wir die 20ger-Siegespunktmatrix aus dem Regelbuch
- es treten 14 Teams mit 3 Spielern pro Team in 5 Spielen gegeneinander an
- jedes Volk darf nur 1x im Team vertreten sein
- die Gesamtgröße der Armeen beträgt je 4800 Punkte, bestehend aus 4500 Punkten + 300 Sonderpunkten + 1 kostenlose besondere Heldenauswahl
- die armeespezifischen Beschränkungen bleiben auf 4500 Punkte bestehen
- es stehen zusätzliche magische Gegenstände, Söldnereinheiten, besondere Helden zur Auswahl
- alle zusätzlichen magischen Gegenstände, Söldnereinheiten, besondere Helden sind auf 0-1 pro Team beschränkt
- die zusätzlichen Gegenstände werden normal aus dem Budget für magische Gegenstände der Helden gekauft
- die 300 Sonderpunkte können dafür verwendet werden Söldnereinheiten und/oder weitere Auswahlen aus den jeweiligen Armeebüchern zu kaufen
- die besonderen Helden werden nicht normal für Punkte gekauft; stattdessen darf jeder Spieler kostenlos 1 Helden auswählen, der seine Armee begleitet



Gesamtwertung

Für die Gesamtwertung wird das Wertungs- und Paarungssystem des 9th Age Tournament Packs verwendet.

Siegespunktmatrix

Zur Ergebnisermittlung der einzelnen Spiele verwenden wir die 20ger-Siegespunktmatrix aus dem Regelbuch.

Paarungsregeln

1. Beide Captains bestimmen eine Armee aus ihrem Team und legen eine Armeekarte verdeckt auf den Tisch.
2. Sobald beide Teams eine Armee bestimmt und die passende Karte verdeckt auf den Tisch gelegt haben, werden die Karten aufgedeckt.
3. Beide Captains bestimmen nun gegen welche der zwei anderen Armeen des gegnerischen Teams die aufgedeckte Armee spielen soll.
4. Daraus ergeben sich die ersten beiden Paarungen, die dritte Paarung ergibt sich aus den nicht gelegten und nicht ausgewählten Armeen.

Armeeorganisationsregeln kurz erklärt ...

1. Ihr schreibt drei Armeelisten für die Armeegröße von 4500 Punkten.
2. Dabei habt ihr Zugriff auf die zusätzlichen magischen Gegenstände.
3. Ihr kauft für die 300 Sonderpunkte Söldner oder weitere Einheiten eurer Armeen.
4. Dabei haltet ihr die armeespezifischen Beschränkungen auf 4500 Punkte ein.
5. Ihr fügt euren Armeen kostenlos je einen besonderen Helden hinzu.
6. Dann bedenkt ihr, dass die zusätzlichen Gegenstände, besonderen Helden, Söldnereinheiten alle auf 0-1 pro Team beschränkt sind.
7. Also checkt ihr nochmal, dass auch alle 0-1 pro Team Beschränkungen eingehalten sind.
8. Und fertig, der Spaß kann beginnen!



... auf den folgenden Seiten findet ihr nun folgende Informationen und Regeln:

Zusätzliche magische Gegenstände – “Die Magischen Gegenstände der Alten”
Sonderpunkte & Söldnereinheiten
Besondere Charaktermodelle – “Die Auserwählten der Alten”

Die Magischen Gegenstände der Alten

Die zusätzlichen magischen Gegenstände für das Turnier werden als “Magische Gegenstände der Alten” bezeichnet. Nur Charaktermodelle haben Zugriff auf diese magischen Gegenstände und dürfen jeweils einen auswählen. Einheiten dürfen diese nicht auswählen. Die Gegenstände sind Ergänzungen zu den Gegenständen, die den Spielern in den Armeebüchern und im Regelbuch zur Verfügung gestellt werden. Sie werden ganz normal aus dem Budget für magische Gegenstände der Charaktermodelle gekauft.

Regeln für die magischen Gegenstände der Alten

1. Nur Charaktermodelle dürfen magische Gegenstände der Alten auswählen.
2. Jedes Charaktermodell darf 1 magischen Gegenstand der Alten auswählen.
3. Jeder Gegenstand darf nur 1x pro Team ausgewählt werden.
4. Ein Charaktermodell kauft einen magischen Gegenstand der Alten aus seinem Budget für magische Gegenstände.



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 permanent 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 einer Einheit, in der sich der Träger aufhält, erhalten einen 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. Der Verursacher erhält eine 1 Verwundung ohne Rüstungswürfe, Regeneration und Rettungswürfen kommen normal zur Anwendung. Wirf für jeden zurückgeworfenen Lebenspunktverlust 1W6, bei einem Ergebnis von 1-2 hat sich der Rückwurf des Amuletts erschöpft und es wird zu einem normalen 4+ Rettungswurf.

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)

Nur eine Anwendung. Der Träger erhält einen Rettungswurf von 2+ gegen den ersten Lebenspunktverlust. Dies ist ein einmaliger Rettungswurf und kommt regulär nach evtl. Rüstungswürfen zur Anwendung.

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. Der Träger muss am Ende einer Magiephase ankündigen, falls er einen Würfel speichert, ansonsten geht ein evtl. gespeicherter Würfel 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 Zaubernde 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 Modell innerhalb von 12" einen zufällig ermittelten Zauberspruch oder gebundenen Zauberspruch auf 4+ zu stehlen. Der Gegner verliert den Zauberspruch. Auf diese Weise kann der Träger mehrere Zauber in der Schatulle sammeln. Er kann dann beliebig viele in beliebigen eigenen Magiephasen wirken, wobei die Zauber dann 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 ermitteln: Alchemy, Cosmology, Divination, Druidism, Evocation, Pyromancy, Shamanism, Thaumaturgy. Er darf auf diese Weise keinen Zauberspruch ermitteln, 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

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 nicht im Nahkampf befindliche feindliche Modell in 18" trifft, welches sich nicht im Nahkampf befindet.

Stürmisches Wolkenbanner der Alten (50P)

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

Sonderpunkte & Söldnereinheiten

Dem Spieler stehen neben den 4500 Punkten für die Armee 300 Sonderpunkte zur Verfügung. Diese kann er dafür verwenden, um Söldner anzuwerben und/oder weitere Einheiten aus seinem Armeebuch zu kaufen. Hierbei gilt, dass Söldner nicht in die armeebuchspezifischen Beschränkungen fallen und eine eigene Kategorie bilden. Ihnen darf sich kein Charaktermodell anschließen, da sie während des Kampfes unter ihres gleichen bleiben. Jede Söldnereinheit ist eine 0-1 Auswahl pro Team. Sollte der Spieler die Sonderpunkte für weitere Auswahlen aus dem Armeebuch nutzen, ist darauf zu achten die jeweiligen Beschränkungen im Armeebuch auf 4500 Punkte einzuhalten.

Regeln für Sonderpunkte & Söldnereinheiten

1. Jedem Spieler stehen 300 Sonderpunkte zur Verfügung.
2. Die Sonderpunkte können benutzt werden, um Söldnereinheiten anzuwerben.
3. Jede Söldnereinheit darf 1x pro Team ausgewählt werden.
4. Charaktermodelle dürfen sich Söldnereinheiten nicht anschließen.
5. Die Sonderpunkte können auch benutzt werden, um weitere Einheiten aus dem Armeebuch zu kaufen.
5. Die Armeebuchbeschränkungen auf 4500 Punkte sind einzuhalten.

Söldner Krieger (300 Punkte)

Einheitengröße: 25

Einheitentyp: Infantry 20x20

Profil: B4 KG3 BF3 S3 W3 LP1 I3 A1 MW7 RW4+

Ausrüstung: Schild, Schwere Rüstung, Champion, Sandard Bearer, Musican

Sonderregeln: -

Söldner Speerträger (300 Punkte)

Einheitengröße: 25

Einheitentyp: Infantry 20x20

Profil: B4 KG3 BF3 S3 W3 LP1 I3 A1 MW7 RW4+

Ausrüstung: Speer, Schild, Schwere Rüstung, Champion, Sandard Bearer, Musican

Sonderregeln: -

Söldner Schützen (200 Punkte)

Einheitengröße: 10

Einheitentyp: Infantry 20x20

Profil: B4 KG3 BF3 S3 W3 LP1 I3 A1 MW7 RW4+

Ausrüstung: Armbrust, Schild, Schwere Rüstung, Champion, Sandard Bearer, Musican

Sonderregeln: -

Leichte Söldner Kavallerie (200 Punkte)

Einheitengröße: 5

Einheitentyp: Cavalry 25x50

Profil Reiter: B4 KG3 BF3 S3 W3 LP1 I3 A1 MW7 RW5+

Profil Pferd: B8 KG3 BF0 S3 W3 LP1 I3 A1 MW5

Ausrüstung: Light Lance, Bogen, Leichte Rüstung, Pferd, Champion, Sandard Bearer, Musican

Sonderregeln: Fast Cavalry

Schwere Söldner Kavallerie (250 Punkte)

Einheitengröße: 5

Einheitentyp: Cavalry 25x50

Profil Reiter: B4 KG3 BF3 S3 W3 LP1 I3 A1 MW7 RW2+

Profil Pferd: B8 KG3 BF0 S3 W3 LP1 I3 A1 MW5

Ausrüstung: Lanze, Schild, Schwere Rüstung, Kriespferd, Harnisch, Champion, Sandard Bearer, Musican

Sonderregeln: -



Halbling Söldner (150 Punkte)

Einheitengröße: 10

Einheitentyp: Infantry 20x20

Profil: B4 KG2 BF4 S2 W2 LP1 I4 A1 MW6 RW6+

Ausrüstung: Bogen, Leichte Rüstung, Champion, Sandard Bearer, Musican

Sonderregeln: Scout, Skirmishers, Insignificant

Söldner Zwerge (300 Punkte)

Einheitengröße: 20

Einheitentyp: Infantry 20x20

Profil: B3 KG4 BF3 S3 W4 LP1 I2 A1 MW9 RW4+

Ausrüstung: Schild, Schwere Rüstung, Champion, Sandard Bearer, Musican

Sonderregeln: Sturdy, Relentless, Shield Wall

Söldner Oger (300 Punkte)

Einheitengröße: 5

Einheitentyp: Monstrous Infantry 40x40

Profil: B6 KG3 BF3 S4 W4 LP3 I2 A3 MW7 RW5+

Ausrüstung: Paired Weapons, Schwere Rüstung, Champion, Sandard Bearer, Musican

Sonderregeln: Sons of the Avalanche

Söldner Riese (300 Punkte)

Einheitengröße: 1

Einheitentyp: Monster 50x75

Profil: B6 KG3 BF0 S6 W5 LP6 I3 A* MW8 RW5+

Ausrüstung: Schwere Rüstung

Sonderregeln: Stupidity, Stubborn, Ich will mein Gold!, Riesenattacken

Söldner Riesen Sonderregeln

Ich will mein Gold!:

Ein Söldner Riese teilt ungern seine Beute und das Gold. Deshalb darf eine Armee mit einem Söldnerriesen insgesamt max. 2 Modelle des Einheitentyps Monster beinhalten.

Riesenattacken:

When a Slave Giant attacks in Close Combat, instead of attacking normally, choose an enemy unit in base contact with the Giant to attack and roll on the chart below. The Slave Giant's attack depends on the Troop Type of the target enemy unit.

Against Infantry, War Beast, Swarm, War Machine and Cavalry targets:

1: Bellow / 2: Jump / 3: Grab /4-6: Swing

Against Monstrous Beast/Infantry/Cavalry, Chariot, Monster and Ridden Monster targets:

1: Bellow / 2-3: Thump / 4-6: Smash

Bellow: Neither the Giant nor the chosen unit can make any further Close Combat attacks this phase. Attacks already resolved (including attacks resolved simultaneously with this attack) are not affected. The Giant's side automatically wins the combat by 2. If two (or more) opposing models with Giant Attacks "Bellow", the combat is a draw.

Jump: The chosen unit suffers D6 hits using the Slave Giant's Strength. The Giant must take a Dangerous Terrain (1) Test.

Grab: Select a single model in the chosen unit and in base contact with the Giant. This model must take a Strength Test and a Weapon Skill Test. For each failed test, the model suffers a hit with the Giant's Strength and Multiple Wounds (D3).

Swing: The Giant makes 2D6 normal Close Combat attacks against the chosen unit.

Thump: Select a single model in the chosen unit and in base contact with the Giant. This model must take an Initiative Test. If the test is failed, the model suffers 2D6 wounds with Armour Piercing (6).

Smash: Select a single model in the chosen unit and in base contact with the Giant. This model suffers 1 wound with Armour Piercing (6). If no part of this model has yet attacked this phase, it cannot attack in this Round of Combat. If the model has already attacked, it cannot make attacks in the following Round of Combat.

- Notes-

Giant Attacks are treated as normal Close Combat attacks and are therefore affected by all rules normally affecting Close Combat attacks. After rolling on this chart, the Giant may still Stomp as normal.

Die Auserwählten der Alten

Die besonderen Helden des Turniers werden als "Auserwählte der Alten" bezeichnet. Jeder Spieler darf seiner Armee kostenlos einen Auserwählten hinzufügen, er gilt als 0-1 Auswahl pro Team. Weiterhin zählt er als zusätzliches besonderes Charaktermodell, wird aber außerhalb jeder Kategorie von Einheiten der jeweiligen Armeebuchbeschränkungen behandelt.

Wichtig !!!

Auserwählte haben keine Regeln der Modelle, welche sie imitieren, lediglich jene Regeln, welche in ihrer Beschreibung aufgeführt werden. D.h. Auserwählte unterliegen niemals den Sonderregeln des Modells, welches sie darstellen. Sollte z.B. in der Modellbeschreibung Elf, Ork oder Oger stehen, dient dies lediglich dazu zu beschreiben wie das Modell dargestellt wird. Auserwählte unterliegen nur den Sonderregeln, die in ihrer Beschreibung aufgeführt werden.



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 nur 1x pro Team ausgewählt werden.

Ahlibaban - der Zauberlehrling

Dargestellt als: Highborn Elf Mage

Einheitentyp: Infanterie, 20x20

Profil: B5 KG4 BF4 S3 W3 LP3 I5 A2 MW9

Sonderregeln/Ausrüstung: Lightning Reflexes, Flaming Attacks

Meister aller Klassen: Ahlibaban kann im Nahkampf jedes beliebige Modell einer Einheit in Kontakt herausfordern, auch aus hinteren Gliedern. Dies ist eine Ausnahme zu den üblichen Regeln, da er auch andere Modelle als Charaktermodelle herausfordern kann. Seine Herausforderungen können nicht abgelehnt werden.

Fokus der Alten: Wähle zu Beginn der Schlacht einen Zauberer aus. Dieser wird nicht von den Auswirkungen möglicher Kontrollverluste (Overwhelming Power) betroffen, solange Ahlibaban am Leben ist. Ignoriere die Auswirkungen und behandle den Zauber so als wäre er normal gesprochen worden. Statt auf der Kontrollverlust-Tabelle zu würfeln, erleidet Ahlibaban W3 Treffer der Stärke X (X = Anzahl der eingesetzten Energiewürfel).

Buddynator

Dargestellt als: Mammoth Hunter

Einheitentyp: Monströse Infanterie, 50x50

Profil: B7 KG5 BF5 S5 W5 LP4 I4 A4 MW9 RW5+

Sonderregeln/Ausrüstung: 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 (2).

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.

Der Bärenelf

Dargestellt als: Sylvan Elf War Dancer

Einheitentyp: Infantry, 20x20

Profil: B5 KG6 BF6 S5 W4 LP3 I7 A4 MW9

Sonderregeln/Ausrüstung: Forest Walker, Lightning Reflexes, Scout, Immune to Psychology, 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.

Der Grüne Goblin

Dargestellt als: Common Goblin Chief on Wolf

Einheitentyp: Cavalry, 25x50

Profil: B9 KG2 BF2 S4 W4 LP3 I3 A3 MW7 RW4+

Sonderregeln/Ausrüstung: 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 erscheint ab dem folgenden eigenen Spielzug von der naheliegendsten Spielfeldkante auf 3+ wieder, so als würde er der Sonderregel Ambush folgen. In dem Spielzug, in dem er wieder erscheint, darf er sich jedoch nicht bewegen. Er zählt nur als Verlust, wenn er sich am Ende der Schlacht nicht auf dem Spielfeld befindet.

Dirty Trickster

Dargestellt als: Vampire Courtier on Great Bat

Einheitentyp: Cavalry, 40x40

Profil: B1 KG3 BF3 S3 W3 LP3 I4 A2 MW8 RW6+

Sonderregeln/Ausrüstung: Daemonic Instability, Otherworldly, Fly(8)

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 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

Gregor Darkbottle

Dargestellt als: Dread Elf

Einheitentyp: Kavallerie, 20x20

Profil: B7 KG6 BF6 S6 W3 LP3 I7 A3 MW9 RW4+

Sonderregeln/Ausrüstung: Killer Instinct, Lightning Reflexes, Strider, 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 Fast Cavalry.

Noch ein letzter Schluck: Nur eine Anwendung, denn es ist ja der letzte Schluck. Verliert Darkbottle alle Lebenspunkte und würde er ausgeschaltet werden, wirfst du einen W6. Bei 3+ erhält er wieder volle Lebenspunkte, +1W,

Raserei, Körperlos! Beim letzten Schluck werden mögliche überzählige Wunden ignoriert und im Nahkampf wird die Fähigkeit am Ende der jeweiligen Initiative-Phase angewendet.

Humkgor und Sir Nick

Dargestellt als: Beast Chieftain (Humkgor)

Einheitentyp: Infantry, 25x25

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

Sonderregeln/Ausrüstung: Ambush, Primal Instinct, Weaponmaster, Throwing Weapons, Great Axe

Dargestellt als: Equitanian Castellan (Sir Nick)

Einheitentyp: Infantry, 20x20

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

Sonderregeln/Ausrüstung: Ambush, Wardsave 5+, 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 dadurch einen 5+ Rettungswurf. Beachte, dass dies kein normales equitanisches Gebet ist und darum auch keine weiteren Auswirkungen hat.

König Konga Konga

Dargestellt als: Dwarf Thain

Einheitentyp: Infanterie, 20x20

Profil: B3 KG6 BF4 S4 W5 LP3 I3 A3 MW9 RW2+

Sonderregeln/Ausrüstung: Relentless, Sturdy, Shield Wall, Handgun, Shield

Alter Taktikfuchs: König Konga Konga 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 Konga Konga wendet gern einen alten taktischen Kniff an. Er lässt sich in der Flanke oder im Rücken angreifen und formiert dann die "1-Zwerg-Superkonga". Ist er in der Flanke oder im Rücken in Basekontakt mit einer gegnerischen Einheit, ist er unnachgiebig. Selbstverständlich ist er auch in der Lage den Schildwall in alle Richtungen einsetzen.



Meister Riddler

Dargestellt als: Mensch beritten auf Streitwagen, mit Alphazugesel Romeo

Einheitentyp: Streitwagen, 50x100

Profil: B6 KG4 BF4 S5 W5 LP4 I4 A3 MW8 RW4+

Sonderregeln/Ausrüstung: Aufpralltreffer W6

Heilige Figurentruhe: 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 eigene Kerninfanterieeinheit, mit Modellen die 1 Lebenspunkt besitzen, aus und vergrößere diese um zwei Modelle. Diese zählen nicht zu den Punktkosten der Armee dazu und können die Einheit nicht über ihre maximale Größe hinaus vergrößern. Diese Regel 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.

Rata-Tata-Tata-Ta

Dargestellt als: Feral Orc on War Boar

Einheitentyp: Cavalry, 25x50

Profil: B7 KG5 BF3 S4 W5 LP3 I4 A4 MW8 RW4+

Sonderregeln/Ausrüstung: Unruly, Born to Fight, Frenzy, Wardsave 5+

Ich mach aus euch Ratatou!: 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+.

