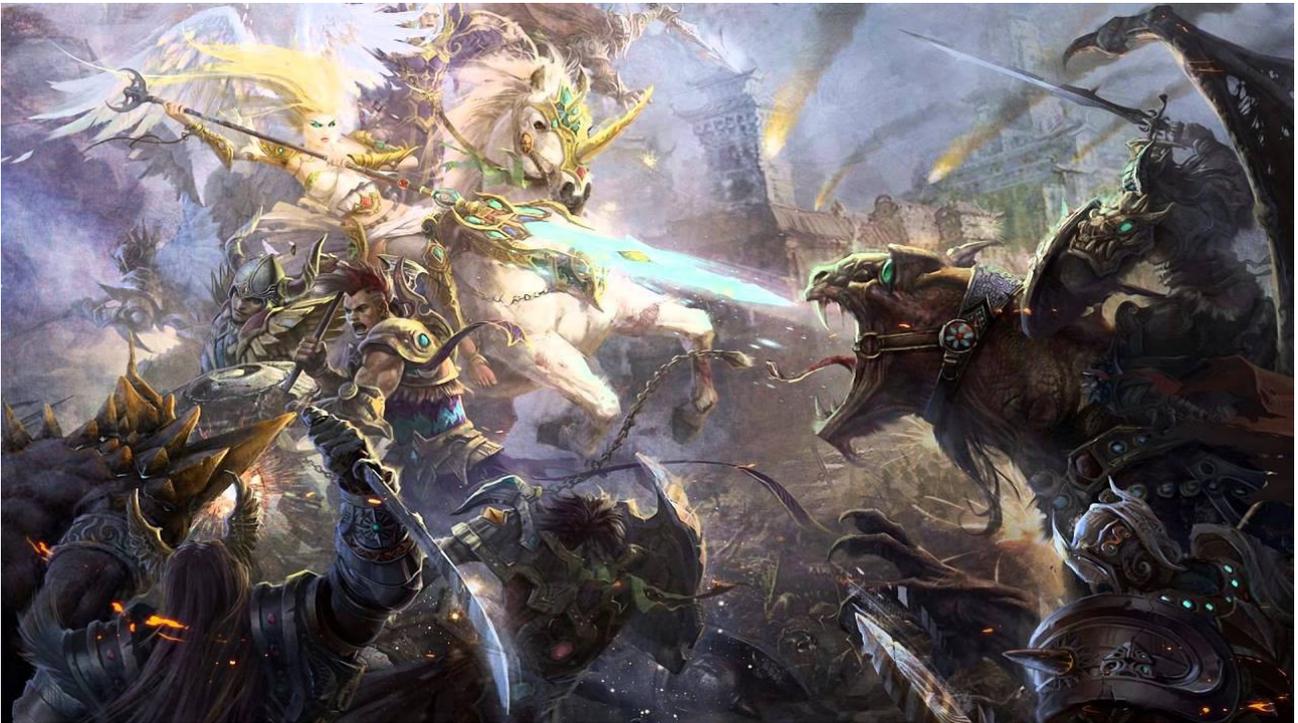


1. Jenaer Fluffbunny Team Turnier “STURM AUF DAS DUNKLE TOR”

Vorläufige Regeln

Beta Version 1.2 (Stand 30.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 1.2 der Turnierregeln. Wiedermal Vielen Dank an alle freiwilligen Helfer und Poster für euer Feedback. Wir haben wieder alles soweit es uns möglich war eingepflegt & angepasst. Bitte habt trotzdem ein waches Auge und gebt uns bescheid, wenn ihr noch etwas finden solltet, das euch auffällt.

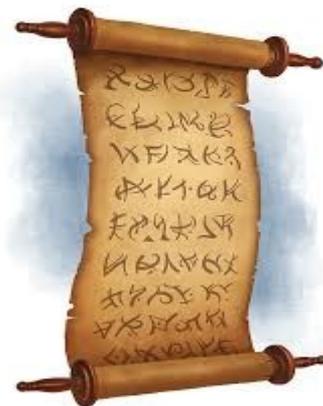
Neben der Anpassung der magischen Gegenstände und besonderen Helden haben wir die Auswahl der Allierten und Söldner upgegraded. Weiterhin gibts nun Infos zu den Armeelisten, zu den Szenarien, zur Paarung ... die endgültige Turnierversion wird dann in einer Woche am 07.10.2017 veröffentlicht.

Viel Spaß !!!

>>> Alle Änderungen & Besonderheiten im Reader sind farbig grün markiert. <<<

Inhalt

- Seite 1 – Cover, Einleitung Regeln Beta Version 1.2 vom 30.09.2017
- Seite 2 – Inhalt
- Seite 3 – Hintergrund
- Seite 4 – 9th Age Fluffbunny Regeln Übersicht
- Seite 5 – Armeeorganisationsregeln kurz erklärt, Armeelistenformat
- Seite 6 – Szenarien, Paarungsregeln
- Seite 7 – Wertung, Turnierpunkte, Siegespunkte-Matrix
- Seite 8 – Turnierspezifische Szenarien und Sonderregeln
- Seite 9 – Die Magischen Gegenstände der Alten, Magische Waffen
- Seite 10 – Magische Rüstungen, Talismane
- Seite 11 – Arkane Artefakte, Verzauberte Gegenstände
- Seite 12 – Verzauberte Gegenstände, Magische Standarten
- Seite 13 – Sonderpunkte & Alliierte
- Seite 14 – Söldner Krieger, Schützen, Kavallerie
- Seite 15 – Halblinge
- Seite 16 – Wildlinge
- Seite 17 – Zwerge, Oger, Riese
- Seite 18 – Söldner Riesen Sonderregeln
- Seite 19 – Die Auserwählten der Alten
- Seite 20 – Ahlibaban - der Zauberlehrling, Buddynator
- Seite 21 – Der Bärenelf, Der Grüne Goblin
- Seite 22 – Dirty Trickster, Gregor Darkbottle
- Seite 23 – Humkgor und Sir Nick
- Seite 24 – König Konga Konga, Meister Riddler
- Seite 25 – 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 Ausgewählten. 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 Ausgewählten 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
- Herausforderungen für die 1. Spielrunde sind möglich und gern gesehen
- Armeelisten (Format siehe S.8) sind bis zum 05.11.2017 um 23:59:59 Uhr an jenaer-fluffbunnies@web.de als Pdf-Datei einzusenden
- es wird mit offenen Listen gespielt, diese werden vor dem Turnier veröffentlicht
- für die Darstellung aller Modelle gilt WYSIWG, Proxis werden vom Tisch entfernt
- zur Gesamtwertung verwenden wir am 9th Age T-Pack orientierte Regeln
- in den Spielrunden 1-4 verwenden wir reguläre Szenarien aus dem Regelbuch
- in der Spielrunde 5 verwenden wir turniereigene Szenarien und eine Sonderregel
- in den Spielrunden 1-4 gibt es ein Cap bei 45-15, in Runde 5 wird es aufgehoben
- 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, Alliierte, besondere Helden zur Auswahl
- alle zusätzlichen magischen Gegenstände, Alliierten, besonderen Helden sind auf 0-1 pro Team beschränkt
- die zusätzlichen magischen Gegenstände werden normal aus dem Budget für magische Gegenstände der Helden gekauft
- die 300 Sonderpunkte können dafür verwendet werden Alliierte bzw weitere Armeebuch-Einheiten zu kaufen bzw vorhandene Einheiten zu vergrößern
- die besonderen Helden werden nicht normal für Punkte gekauft; stattdessen darf jeder Spieler kostenlos 1 Helden auswählen, der seine Armee begleitet



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 Alliierte oder weitere Einheiten eurer Armeen bzw vergrößert bereits vorhandene Einheiten.
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, alle 3 Listen gemeinsam absenden und der Spaß kann beginnen!

... bitte sendet eure Armeelisten im folgenden Format gesammelt in einer Pdf-Datei bis Mitternacht am 05.11.2017 an jenaer-fluffbunnies@web.de ein ...

Armeelistenformat

Name "Nickname" Nachname - Armee

Punkte - Einheit, General/Ast, Male, Tugenden, etc., X (Anzahl) Zauber, Reittier, Ausrüstung, Magische Ausrüstung, Wizard Master, Vampiric Bloodlines, Gifts of the Dark Gods, etc., Magielehre

Punkte - Anzahl+Einheit, Male etc., Ausrüstung, M, S, C, Magisches Banner

...

Gesamtpunkte

Beispiel

Herbert **"Der Killer aus dem All"** Schmidhuberhausen – Infernal Dwarves

890 - Overlord, General, Great Bull of Shamut, Infernal Weapon, Ring of Desiccation

826 - Prophet, 3 Spells, Temple Lamassu + one extra Spell, Flintlock Axe, Hardened Shield, Steel Skin, Besheluks Mechanism, Engineer, Occultism

284 - Vizier, BSB, Shield, Banner of the Brazen Bull

330 - 10x Citadel Guard, Flintlock Axe, M, C

130 - 10x Infernal Warriors

800 - 35x Infernal Warriors, Great Weapon, M, C, S, Banner of Nezibkesh

420 - 16x Immortals, Shields, Great Weapon, M, C, S,, Gleaming Icon

130 - 2x5 Hobgoblin Wolf Riders

90 - 1x Hobgoblin Bolt Thrower

600 - 1x Kadim Titan

300 - 1x Wildling auf Wolpertinger

0 - Humkgor und Sir Nick

4800

Gesamtwertung

1. Es werden 5 Spielrunden mit jeweils 60 zu erreichenden Turnierpunkten gespielt
2. In den ersten 4 Spielrunden herrscht ein Cap bei 45 : 15
3. In der 5. Partie wird das Cap aufgehoben
4. Es gibt weitere Turnierpunkte pro Team, die wie folgt verteilt werden:
 - > 4 Turnierpunkte für das rechtzeitige Einsenden der Armeelisten
 - > 4 Turnierpunkte für das Einhalten des Armeelistenformats
 - > 4 Turnierpunkte für jede komplett bemalte Armee
5. Bei Regelverstößen, Fouls oder Zeitspiel sind Orga / Schiedsrichter zu kontaktieren:
 - > je nach Schwere des Vergehens wird die Orga eingreifen
 - > dies reicht von Verwarnung über Strafpunkte bis zur Wertung eines Spiels 0-20

Siegespunkte-Matrix

Zur Ergebnisermittlung der einzelnen Spiele verwenden wir eine angepasste 20ger-Siegespunktmatrix.

Siegespunkte Differenz	Turnierpunkte	
	Sieger	Verlierer
0 - 250 SP	10	10
251 - 500 SP	11	9
501 - 1000 SP	12	8
1001 - 1500 SP	13	7
1501 - 2000 SP	14	6
2001 - 2500 SP	15	5
2501 - 3500 SP	16	4
3501+ SP	17	3
Szenario	3	-3

Szenarien

Spielrunde:	Szenarien:
1. Spielrunde	1. Hold the Ground 2. Breakthrough 3. Capture the Flags
2. Spielrunde	1. Secure Target 2. Hold The Ground 3. Breakthrough
3. Spielrunde	1. Breakthrough 2. Capture the Flags 3. Secure Target
4. Spielrunde	1. Capture the Flags 2. Secure Target 3. Hold the Ground
5. Spielrunde*	1. Push the Lines 2. Cut their Heads 3. Charge the Dark Gate

In den ersten 4. Spielrunden kämpfen sich die Teams zum Dunklen Tor vor und es werden die Szenarien Hold the Ground, Breakthrough, Capture the Flags und Secure Target aus dem Regelbuch mit einem Cap bei 45:15 gespielt. In der 5. Spielrunde haben die Teams das Dunkle Tor erreicht und der Kampf um das Tor beginnt. Hier wird das Cap aufgehoben und es werden die 3 turnierspezifischen Szenarien gespielt. Zusätzlich gilt nun in allen 3 Spielen die Sonderregel "Der Segen der Alten".

Szenarien- und Spieltischwahl ermitteln

1. Vor dem Paaren ermitteln beide Teams die Szenarien- und Spieltischwahl.
2. Dazu werfen beide Teams einen W6.
3. Das Team mit dem höheren Ergebnis darf sich aussuchen welche der beiden Setz-armeen jeweils die Spiele 1 & 2 bestreiten, Spiel 3 ergibt sich daraus von selbst.
4. Das Team mit dem niedrigeren Ergebnis entscheidet, auf welchen Spieltischen jeweils die Spiele 1 & 2 stattfinden, Spiel 3 ergibt sich daraus von selbst.
5. Bei einem Unentschieden werfen beide Teams solange weitere W6 bis ein Ergebnis feststeht.

Spielpaarungen ermitteln

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.

Aufstellung ermitteln

- Die Aufstellung wird nach dem Paaren nacheinander von Tisch 1-3 ausgewürfelt
- Es werden gespielt: Frontline Clash/Refused Flank/Encircle/Counterthrust

5. Spielrunde – Turnierspezifische Szenarien und Sonderregeln

*die Szenarien stehen hier noch auf englisch, werden in der Endversion auf deutsch sein

1. Spiel - Push the Lines

After determining Deployment Zones place a marker at the centre of the Board. Then both players place one marker on the Battlefield, starting with the player that picked Deployment Zone. Each player must place the marker more than 12" away from their Deployment Zone and 12"-18" away from any other marker. To control a marker the Player must have more scoring units within 6" than the enemy. The Player with most markers under control at the end of the game wins the scenario.

2. Spiel - Cut their Heads

The enemy heroes must be slain and the command structure must be disrupted. After moving Vanguard, before determining who has the first Player Turn, both players take turns in openly choosing three of their own heroes. If any player fields less than three heroes, the number of missing heroes counts towards total slain heroes by the enemy. The player slaying most nominated enemy heroes wins the scenario.

3. Spiel - Charge the Dark Gate:

The Dark Gate has to be closed. It is an area of 3" around the centre of the Battlefield. For gaming purposes The Dark Gate is treated as Dangerous Terrain. All units moving through it always test for Dangerous Terrain, regardless of any special rules as Strider and even if no regular Dangerous Terrain Test is required. In addition the Board is split into 4 quarters which are to be controlled. These quarters and the gate make up a total of 5 objectives to be claimed.

To control The Dark Gate the Player must have more scoring units within 6" of its centre than the enemy. To control a quarter the Player must also have more scoring units within it than the enemy. The Player with most objectives under control at the end of the game wins the scenario.



Sonderregel 5. Spielrunde - "Der Segen der Alten"

Die Alten meinen es gut mit uns und segnen alle Armeen! Jeder Spieler erhält einen Wiederholungswurf für das finale Spiel. Er darf nach dem Anfangswurf einen beliebigen W6 während des Spiels 1x wiederholen. Dies kann einen beliebigen Würfelwurf beeinflussen, wie z.B. einen Würfel beim Moralwerttest oder beim Bannen eines Zauberspruchs, einen Rüstungswurf, etc.

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 Zaubende 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 & Alliierte

Dem Spieler stehen neben den 4500 Punkten für die Armee 300 Sonderpunkte zur Verfügung. Diese kann er dafür verwenden, um Alliierte anzuwerben und/oder weitere Einheiten aus seinem Armeebuch zu kaufen bzw bereits vorhandene Einheiten zu vergrößern. Hierbei gilt, dass Alliierte 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 Einheit Alliierte 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 & Alliierte

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



Söldner Krieger (300 Punkte)

Einheitengröße: 25

Einheitentyp: Infantry 20x20

Profil: B4 KG4 BF3 S3 W3 LP1 I3 A1 MW7 RW4+

Ausrüstung: Speer, Schild, Schwere Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Weaponmaster, Scoring

Söldner Schützen (250 Punkte)

Einheitengröße: 10

Einheitentyp: Infantry 20x20

Profil: B4 KG3 BF4 S3 W3 LP1 I3 A1 MW7 RW4+

Ausrüstung: Armbrust, Schild, Schwere Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Scoring

Söldner Kavallerie (300 Punkte)

Einheitengröße: 5

Einheitentyp: Cavalry 25x50

Profil Reiter: B4 KG4 BF3 S3 W3 LP1 I3 A2 MW7 RW2+

Profil Pferd: B8[7] KG3 BF0 S3 W3 LP1 I3 A1 MW5

Ausrüstung: Lanze, Schild, Schwere Rüstung, Kriespferd, Harnisch, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Scoring

Halbling Jäger (150 Punkte)

Einheitsgröße: 10

Einheitentyp: Infantry 20x20

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

Ausrüstung: Bogen, Leichte Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Scout, Skirmishers, Insignificant

Halbling Ponyreiter (150 Punkte)

Einheitsgröße: 5

Einheitentyp: Cavalry 25x50

Profil Halbling: B4 KG2 BF4 S2 W2 LP1 I4 A1 MW6 RW5+

Profil Pony: B6 KG2 BF0 S3 W3 LP1 I3 A1 MW4

Ausrüstung: Bogen, Leichte Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Mount's Protection 6+, Fast Cavalry

Halbling Streitwagen of Doom (300 Punkte)

Einheitsgröße: 3

Einheitentyp: Chariot 50x100

Profil Streitwagen: B- KG- BF- S4 W4 LP3 I- A- MW- RW5+

Profil Halbling [2]: B4 KG2 BF4 S2 W2 LP1 I4 A1 MW6 RW5+

Profil Pony [1]: B6 KG2 BF0 S3 W3 LP1 I3 A1 MW4

Ausrüstung: Hellebarden, Leichte Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Mount's Protection 6+, Light Troops



Wildling Berserker (300 Punkte)

Einheitsgröße: 20

Einheitentyp: Infantry 20x20

Profil: B3 KG4 BF3 S4 W3 LP1 I3 A1 MW8 RW6+

Ausrüstung: Paired Weapons, Leichte Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Frenzy, Scoring

Wildling-Gigantenspinnenreiter (300 Punkte)

Einheitsgröße: 3

Einheitentyp: Monstrous Cavalry 50x50

Profil Reiter: B4 KG4 BF3 S4 W3 LP1 I3 A1 MW8 RW4+

Gigantenspinne: B7 KG3 BF0 S4 W4 LP3 I4 A3 MW7

Ausrüstung: Paired Weapons, Leichte Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln Wildling: Frenzy, Scoring

Sonderregeln Gigantenspinne: Mount's Protection 5+, Strider, Poison

Wildling auf Wolpertinger (300 Punkte)

Einheitsgröße: 1

Einheitentyp: Monstrous Cavalry 50x75

Profil Wildling: B4 KG4 BF3 S4 W3 LP1 I3 A1 MW8 RW4+

Profil Wolpertinger: B7 KG4 BF0 S4 W4 LP4 I4 A3 MW7

Ausrüstung: Paired Weapons, Leichte Rüstung

Sonderregeln Wildling: Frenzy

Sonderregeln Wolpertinger: Mount's Protection 5+, Channeling, Fly (7), Wardsave 5+

Des Hasen Glück: Einheiten innerhalb von 6 Zoll und der Wolpertinger selbst erhalten einen Bonus von +1 für alle Moralwerttests bis zu einem Maximum von MW 10.

Pfeffig-Hasiges Wesen: Zu Spielbeginn erhält der Spieler von der Orga auf Wunsch 2 Shots Pfeffi, um mit seinem Gegner auf eine spannende Schlacht anzustossen.

Zwergen-Söldner (300 Punkte)

Einheitsgröße: 20

Einheitentyp: Infantry 20x20

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

Ausrüstung: Schild, Schwere Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Sturdy, Relentless, Shield Wall, Scoring

Zwergen-Schürzenjäger (300 Punkte)

Einheitsgröße: 10

Einheitentyp: Infantry 20x20

Profil: B3 KG5 BF3 S4 W4 LP1 I2 A1 MW9 RW5+

Ausrüstung: Great Weapons, Pistols, Schwere Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Sturdy, Relentless, Weaponmaster, Scoring

Ogersöldner (300 Punkte)

Einheitsgröße: 5

Einheitentyp: Monstrous Infantry 40x40

Profil: B6 KG3 BF3 S4 W4 LP3 I2 A3 MW8 RW5+

Ausrüstung: Paired Weapons, Schwere Rüstung, Champion, Standard Bearer, Musician

Sonderregeln: Sons of the Avalanche, Scoring

Söldner-Riese (300 Punkte)

Einheitsgröße: 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 Söldner Riesen insgesamt max. 2 Modelle des Einheitentyps Monster beinhalten.

Riesenattacken:

When a 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 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 (2).

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, 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 einzusetzen.

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 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 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 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+.