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

Austragungsort: Riestedt
Termin: 17.-19. Novemeber 2017
Teams: 16 Teams a 3 Mann
Spiele: 5 Spiele nach Schweizer System
Regeln: 9th Age + Fluffbunny Regel Add-On

Hallo liebe Freunde,

Willkommen zum 1. Jenaer Fluffbunny Teamturnier. Nach langer Arbeit und viel Mühe ist es nun soweit. Vielen Dank an alle, die geholfen haben, dieses Turnier auf die Beine zu stellen. Wie gewohnt wird es bei uns spielerisch anspruchsvoll und spaßig zugehen. Diesmal haben wir noch eine Schippe drauf gelegt und es wird auf unserem Turnier noch mehr Besonderheiten und Sonderregeln geben.
Im Kern spielen wir ein ganz klassisches Team-Turnier nach den normalen 9th Age Regeln. Gepaart ist dies mit vielen Erfahrungen und Events der vergangenen Jahre, wie z.B. den TGH-Kampagnenwochenenden und den Warschauer Basilisken-Turnieren. Hinzu kommt eine nostaligsche Note in Form von Gegenständen und Regeln aus vergangenen Zeiten unseres Hobbys. Auf diese Weise ist etwas entstanden, das man als ein Event ansehen kann, welches Turnier- wie Hobbyspieler zugleich anspricht, um auf komeptetiver Ebene viel Spaß in einem erweiterten Rahmen von 9th Age zu erfahren.

In diesem Sinne - Viel Spaß und wir freuen uns auf euch!
Eure Bunnies

Inhalt

Seite 1 – Cover, Einleitung
Seite 2 – Inhalt
Seite 3 – Infos zum Turnier
Seite 4 – Der bunnymäßige Zeitplan
Seite 5 – Hintergrund
Seite 6 – 9th Age Fluffbunny Regeln Übersicht
Seite 7 – Armeeorganisationsregeln kurz erklärt, Armeelistenformat
Seite 8 – Gesamtwertung, Siegespunktematrix
Seite 9 – Turnierverlauf, Szenarien, Paarungsregeln
Seite 10 – Turnierspezifisches Gelände - Magische Portale
Seite 11 – Turnierspezifisches Gelände - Das Dunkle Tor
Seite 12 – Turnierspezifische Szenarien
Seite 13 – Die Magischen Gegenstände der Alten, Magische Waffen
Seite 14 – Magische Rüstungen, Talismane
Seite 15 – Arkane Artefakte, Verzauberte Gegenstände
Seite 16 – Verzauberte Gegenstände, Magische Standarten
Seite 17 – Sonderpunkte & Alliierte, Söldner Elitekrieger
Seite 18 – Söldner Eliteschützen, Ritter des Tigerordens, Halbling Jäger
Seite 19 – Halbling Ponyreiter, Suppenkatapult, Halbling Streitwagen of Doom
Seite 20 – Wildling Berserker, Wildling-Gigantenspinnenreiter, Wolpertinger
Seite 21 – Zwergen-Gladiatoren & Schürzenjäger, Oger-Schatzjäger, Feenfresser-Riese
Seite 22 – Feenfresser-Riesen Sonderregeln
Seite 23 – Die Auserwählten der Alten
Seite 24 – Ahlibaban - der Zauberlehrling, Buddynator
Seite 25 – Der Bärenelf, Der Grüne Goblin
Seite 26 – Dirty Trickster, Gregor Darkbottle
Seite 27 – Humkgor und Sir Nick
Seite 28 – König Konga Konga, Meister Riddler
Seite 29 – Rata-Tata-Tata-Ta

Infos zum Turnier

Anfahrt, Übernachtung und Verpflegung

Das Turnier findet in der Location vom Bode Bashen in Riestedt statt. Einen riesigen Dank an Paul an dieser Stelle, der uns dies ermöglicht hat. Die Anreise und erste Herausforderungen sind bereits am Freitag Abend möglich. Zur Übernachtung haben wir eine Turnhalle zur Verfügung, in der kostenfrei genächtigt werden kann. Wer es etwas komfortabler mag, findet auf den einschlägigen Seiten im Internet auch Ferienwohnungen und Hotels in der näheren Umgebung.
Für das leibliche Wohl ist auch gesorgt. Neben einem günstigen Frühstück und Mittagessen erhaltet ihr am Turnierort kostenfrei eine saftige Auswahl an Getränken und Snacks verschiedenster Art. Dazu zählen selbstverständlich auch Bier und Pfeffi. Außerdem gibt es auch einen Bestellservice für Pizza und andere kulinarische Fast Food Leckereien. Ansonsten empfiehlt es sich natürlich wie immer etwas eigene und auserwählte Turnierverpflegung für das Wochenende mitzubringen, da die Einkaufsmöglichkeiten in der näheren Umgebung relativ überschaubar sind.

Turnier-Adresse

Freie Grundschule Riestedt
Schulstraße 53
04317 Sangerhausen
Deutschland

Telefonnummer für Notfälle und Ähnliches

0049-17680471160

Preise und besonderen Ehrungen

Neben Ruhm und Ehre wird es auf unserem Turnier an Preisen eine bunte Auswahl geben. Die Plätze 1-3 erhalten jeweils Siegerpokale. Weiterhin wird es Pokale für die schönste Armee und den schönsten selbstgebauten Auserwählten geben. Dazu kommen diverse Sonderpokale wie z.B. unser bekannter Suffbunny Ehrenpokal.

Der bunnymäßige Zeitplan

Freitag

Anreise/Aufbau/Anmeldung	ab 18:00 Uhr
1. Spielrunde bereits möglich	ab 19:00 Uhr - Open End (Herausforderungen)
Abendgestaltung	ab 20:00 Uhr

Sonnabend

Anmeldung	bis 9:00 Uhr
Begrüßung	9:15 Uhr
1. Spielrunde	9:30 - 13:00 Uhr
Mittagspause	13:00 - 13:45 Uhr
2. Spielrunde	13:45 - 17:15 Uhr
Raucherpause	17:15 - 17:30 Uhr
3. Spielrunde	17:30 - Open End
Abendgestaltung	ab 21:00 Uhr

Sonntag

4. Spielrunde	9:00 - 12:30 Uhr
Mittagspause	12:30 - 13:15 Uhr
5. Spielrunde	13:15 - 16:45 Uhr
Siegerehrung	17:00 Uhr
Abreise/Abbau	17:15 Uhr

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 Prophezeiungen 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 angeworben, 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 finsteren 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, welche 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 Streitkäfte der Welt beim Sturm auf das Dunkle Tor zu unterstützen. Diese Helden sind die Auswerählten. 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 Auserwählten 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.7) sind als PdF-Datei bis Mitternacht am 05.11.2017 an jenaer-fluffbunnies@web.de 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
- es werden zwei turniereigene spielbeeinflussende Geländestücke verwendet
- 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 mit einer 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 Allierte 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!

… die Armeelisten sendet ihr bitte gesammelt im folgenden Format und mit Teamnamen versehen in einer PdF-Datei bis Mitternacht am 05.11.2017 an die Emailadresse jenaer-fluffbunnies@web.de …

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"** Schmidthuberhausen – Infernal Dwarves

890 - Overlord, General, Great Bull of Shamut, Infernal Weapon, Ring of Desication
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 insgesamt 20 weitere Turnierpunkte in Form von Softpoints 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 20er-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

Turnierverlauf

In den ersten 4 Spielen kämpfen sich die Teams zum Dunklen Tor vor und es werden die Szenarien "Haltet die Stellung", "Durchbruch", "Flagge erobern" und "Ziel sichern" aus dem Regelbuch mit einem Cap bei 45:15 gespielt. Im 5. Spiel 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 im 5. Spiel in allen 3 Spielen die Sonderregel "Der Segen der Alten".
Zusätzlich zum regulären Gelände befindet sich in den Spielen 1-4 auf einem der Spieltische im Zentrum jeweils ein magisches Portal. In Spiel 5 ist der Spieltisch mit dem Portal automatisch Szenario 3. "Stürmt das Dunkle Tor". Die Regeln für die turniereigenen Szenarien, Magischen Portale und das Dunkle Tor sind in den Rubriken "Turnierspezifische Szenarien" und "Turnierspezifisches Gelände" zu finden.

Spielrunde:	Szenarien:	Cap
1. Spielrunde	1. Haltet die Stellung 2. Durchbruch 3. Flagge erobrern	45:15
2. Spielrunde	1. Ziel sichern 2. Haltet die Stellung 3. Durchbruch	45:15
3. Spielrunde	1. Durchbruch 2. Flagge erobern 3. Ziel sichern	45:15
4. Spielrunde	1. Flagge erobern 2. Ziel sichern 3. Haltet die Stellung	45:15
5. Spielrunde	1. Vorstoß 2. Köpft die Anführer 3. Stürmt das Dunkle Tor	–

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 Setzarmeen jeweils die Spiele 1 & 2 bestreiten, Spiel 3 ergibt sich daraus von selbst.
4. Das Team mit dem niedriegeren 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: Schlagabtausch/Verweigerte Flanke/Zangenangriff/Gegenstoß

Turnierspezifisches Gelände

Magische Portale

Die Öffnung des Dunklen Tores ruft Verschiebungen und Risse in Zeit und Raum hervor. Dadurch entstehen an vielen Orten magische Portale, durch welche verschiedenste Energien und Schwingungen nach Augea gelangen. Auf dem Weg zum Dunklen Tor werden die Spieler auf diese Portale treffen. Sie müssen versuchen diese wieder zu schließen.

Pro Spielrunde befindet sich jeweils ein magisches Portal im Zentrum eines der 3 Spieltische pro Teampaarung. Das Portal ist an den Spieltisch gebunden und darf nicht verschoben werden. Es lässt sich am einfachsten als zusätzliches Mini-Szenario erklären. Spieltechnisch ist es ein besonderes Geländestück mit einer Größe von 5". Einheiten zählen als auf einem magischen Portal stehend, sobald sie es zumindest teilweise berühren. Es gelten folgende Sonderregeln:

1. **Art des Portals:** Portal der Finsternis/Magieverstärkung/Heilung
2. **Schließe das Portal:** 500 zusätzliche Siegespunkte

Art des Portals

Um zu ermitteln welcher Art ein magisches Portal ist, wird nach der Spieltischwahl und vor dem Paaren 1W6 geworfen und folgendes Ergebnis angewendet: 1-2 Portal der Finsternis, 3-4 Portal der Magieverstärkung, 5-6 Portal der Heilung.

1-2 Portal der Finsternis

Dies ist ein dunkles Portal. Es hat negative Auswirkungen und wird versuchen alle Einheiten, welche sich auf dem Protal befinden, einzusaugen. Es gilt als gefährliches Gelände (2) für alle Einheiten und es gelten die Regeln für Ungeordneten Kampf: Ein Glied mit Modellen, das sich zumindest teilweise auf einem Portal der Finsternis befindet, zählt niemals als volles Glied; wenn sich mehr als die Hälfte der Grundfläche einer Einheit auf einem Portal der Finsternis befindet, zählt sie, als habe sie 0 volle Glieder.

3-4 Portal der Magieverstärkung

Dieses Portal verstärkt den Fluss der magischen Energien. Es gilt als gefährliches Gelände (1) für alle Einheiten. Befindet sich eine befreundete Einheit ganz oder teilweise auf dem Portal der Magieverstärkung, erhält diese leichte Deckung und der sie kontrollierende Spieler +1 auf alle Kanalisierungs-, Zauber- und Bannwürfe.

5-6 Portal der Heilung

Ein Portal der Heilung stärkt und schützt jede Einheit, welche auf ihm steht. Jede Einheit auf einem Portal der Heilung erhält die Sonderregel "Schwieriges Ziel", solange sie sich auf dem Portal befindet. Zusätzlich erhält die Einheit am Ende jeder eigenen Bewegungsphase, in der sie sich auf dem Portal befindet, wie folgt bereits verlorene Lebenspunkte zurück: Standard 3LP, Groß 2LP, Charaktermodelle, Einzelmodelle und Gigantisch 1LP.

Schließe das Portal

Ein Spieler, welcher zum Ende der Schlacht ein magisches Portal kontrolliert, kann dieses schließen. Er erhält zusätzlich 500 Siegespunkte zum Spielergebnis. Um ein magisches Portal zu kontrollieren, muss ein Spieler mehr punktende Einheiten auf dem Portal haben als der Gegner.

Das Dunkle Tor

Das Dunkle Tor verbindet die Welt mit anderen Dimensionen und Sphären. Es kommt in der finalen Schlacht "Stürmt das Dunkle Tor" in Spielrunde 5 zur Anwendung. Hier ersetzt das Dunkle Tor jeweils die magischen Portale aus den Spielen 1-4. Es bestimmt den Spieltisch sowie das Szenario für das 3. Spiel der Paarungen.

Das Dunkle Tor zählt als besonderes Geländestück. Es ist ein besonderes magisches Portal und hat eine Größe von 5". Einheiten zählen als auf dem Dunklen Tor stehend, sobald sie es zumindest teilweise berühren. Es gelten folgende Sonderregeln:

1. **Dunkle Symmetrie:** Trefferwürfe, Flüssiges Gelände, W6 Treffer, Profilwertsenkung
2. **Schließe das Portal:** 500 zusätzliche Siegespunkte

Dunkle Symmetrie

1. Alle Trefferwürfe gegen Einheiten auf dem Dunklen Tor werden um -1 modifiziert.
2. Das Dunkle Tor ist gefährliches Gelände (1) für alle Einheiten und es gelten die Regeln für "Ungeordneten Kampf": Ein Glied mit Modellen, das sich zumindest teilweise auf dem Dunklten Tor befindet, zählt niemals als volles Glied; wenn sich mehr als die Hälfte der Grundfläche einer Einheit auf dem Dunklen Tor befindet, zählt sie, als habe sie 0 volle Glieder.
3. Zum Ende jeder eigenen Bewegungsphase erleidet jede befreundete Einheit auf dem Dunklen Tor 1W6 Treffer der Stärke 1, Rüstungsbrechend (6).
4. Zum Ende jeder eigenen Bewegungsphase wirft der Spieler für jede befreundete Einheit auf dem Dunklen Tor einen W6. Jede betroffene Einheit verliert zufällig und permanent einen Punkt: 1B/2KG/3BF/4I/5A/6MW bis zu einem Minimum von 1.

Turnierspezifische Szenarien für das 5. Spiel

Nachdem sich die Spieler heldenhaft durch die ersten 4 Runden des Turniers und zum Dunklen Tor vorgekämpft haben, findet in der 5. Spielrunde der finale Showdown statt. Nun ist die Zeit gekommen das Dunkle Tor zu schließen. Statt der Regelbuchszenarien werden folgende 3 Szenarien gespielt: "Vorstoß", "Köpft die Anführer" und "Stürmt das Dunkle Tor".

1. Spiel - Vorstoß

Nach dem Ermitteln der Seitenwahl wird ein Marker in der Mitte des Spielfeldes platziert. Danach platzieren beide Spieler je einen weiteren Marker, angefangen mit dem Spieler, welcher zuerst eine Seite gewählt hat. Jeder Spieler platziert seinen Marker mindestens 12" von der eigenen Aufstellungszone entfernt und innerhalb von 12"-18" vom zentralen Marker. Um einen Marker zu kontrollieren, muss ein Spieler mehr punktende Einheiten innerhalb von 6" um diesen haben als der Gegner. Der Spieler mit den meisten kontrollierten Markern zum Ende des Spiels gewinnt das Szenario.

2. Spiel - Köpft die Anführer

Die gegnerischen Helden müssen erschlagen und die Befehlsstruktur muss zerstört werden. Nach den Vorhutbewegungen und bevor ermittelt wird welcher Spieler den ersten Spielzug erhält, benennen beide Spieler offen 3 ihrer eigenen Helden. Zur Heldenauswahl zählen auch die turnierspezifischen Helden. Der Spieler, welcher die meisten nominierten gegnerischen Helden erschlägt, gewinnt das Szenario.
Besitzt ein Spieler weniger als 3 Helden, zählt die Differenz an fehlenden Helden bereits zur Anzahl eigener erschlagener Helden dieses Szenarios hinzu. Weiterhin wird unter den turniereigenen auserwählten Helden der Grüne Goblin hier besonders behandelt, da dieser die Sonderregel "Ich komme wieder!" besitzt. Er gilt für die Belange des Szenarios als ausgeschaltet, sobald er das erste Mal stirbt.

3. Spiel - Stürmt das Dunkle Tor

Das Dunkle Tor muss geschlossen werden !!! In diesem Szenario wird das Spielfeld in 4 gleichgroße Viertel unterteilt und im Zentrum befindet sich das Dunkle Tor mit einer Größe von insgesamt 5". Die Spieler kämpfen um die Kontrolle der Spielfeldviertel und um das Dunkle Tor, also insgesamt um 5 Ziele. Um ein Ziel zu kontrollieren, muss ein Spieler mehr punktende Einheiten innerhalb eines Viertels bzw auf dem Dunklen Tor haben als der Gegner. Der Spieler mit den meisten kontrollierten Zielen zum Ende des Spiels gewinnt das Szenario.

Sonderregel für das 5. Spiel: Der Segen der Alten

Diese Sonderregel kommt im 5. Spiel zur Anwendung. 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, einen Bannwürfel, 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 "Riesige Statur" 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 "Riesige Statur" ausgewählt werden.

Goldene Platinrüstung der Alten (50P)
Schwere Rüstung 5+. Der Träger besitzt die Sonderregel "Feuergeboren" 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 Rettungswürfe 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 Begin deines Spielzuges 1W6, bei 4+ erhält das Modell einen bereits verlorenen Lebenspunkt zurück. Modelle mit der Sonderregel "Riesige Statur" erhalten aufgrund ihrer Größe bei 5+ einen bereits verlorenen Lebenspunkt zurück.

Jadeamulett 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 Magiehase 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. Meisterzauberer bestehen den Test bei 3+, Zauberernovizen 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 kanalisieren 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 Bewegunsphase 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: Alchemie, Kosmology, Weissagung, Druidenkult, Beschwörung, Pyromantie, Schamanismus, Thaumaturgie. 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 - Unterstützung, Direkt, Schaden - 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 Entsetzen 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 Elitekrieger (300 Punkte)

Einheitengröße: 20

Einheitentyp: Infanterie 20x20

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

Ausrüstung: Speer, Schild, Schwere Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Waffenmeister, Unnachgiebig, Punktend

Söldner Eliteschützen (200 Punkte)

Einheitengröße: 10

Einheitentyp: Infanterie 20x20

Profil: B4 KG4 BF4 S3 W3 LP1 I3 A1 MW8 RW4+

Ausrüstung: Armbrust, Schild, Schwere Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Punktend

Ritter des Tigerordens (300 Punkte)

Einheitengröße: 5

Einheitentyp: Kavallerie 25x50

Profil Reiter: B4 KG4 BF3 S4 W3 LP1 I4 A1 MW8 RW2+

Profil Kaisertiger: B8 KG4 BF0 S5 W4 LP1 I4 A2 MW5

Ausrüstung: Lanze, Schild, Plattenrüstung, Kaisertiger, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Schutz des Reittieres 6+, Punktend

Halbling Jäger (150 Punkte)

Einheitengröße: 10

Einheitentyp: Infanterie 20x20

Profil: B4 KG2 BF4 S2 W2 LP1 I4 A1 MW8 RW6+

Ausrüstung: Bogen, Leichte Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Kundschafter, Plänkler, Bedeutungslos

Halbling Ponyreiter (150 Punkte)

Einheitengröße: 5

Einheitentyp: Kavallerie 25x50

Profil Halbling: B4 KG2 BF4 S2 W2 LP1 I4 A1 MW8 RW5+

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

Ausrüstung: Kurzbogen, Waffenpaar, Leichte Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Schutz des Reittieres 6+, Leichte Kavallerie, Bedeutungslos

Halbling Suppenkatapult (150 Punkte)

Einheitengröße: 1

Einheitentyp: Kriegsmaschine 75er Rundbase

Profil Suppenkatapult: B- KG- BF- S- W4 LP4 I- A- MW- RW6+

Profil Halbling Köche [3]: B4 KG2 BF4 S2 W2 LP1 I4 A1 MW8 RW6+

Ausrüstung: Waffenpaar, Leichte Rüstung

Sonderregeln: Katapult (3), Artilleriewaffe mit Reichweite 12-36", Stärke 3 (5), Rüstungsbrechend; das Suppenkatapult darf nur ausgewählt werden, wenn eine weitere Einheit Halblinge in der Armee enthalten ist; Bedeutungslos

Halbling Streitwagen of Doom (300 Punkte)

Einheitengröße: 3

Einheitentyp: Streitwagen 50x100

Profil Streitwagen: B- KG- BF- S5 W4 LP4 I- A- MW- RW5+

Profil Halbling [2]: B4 KG2 BF4 S2 W2 LP1 I4 A1 MW8 RW5+

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

Ausrüstung: Hellebarden, Leichte Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Schutz des Reittieres 6+, Leichte Truppen, Bedeutungslos

Wildling Berserker (300 Punkte)

Einheitengröße: 20

Einheitentyp: Infanterie 20x20

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

Ausrüstung: Waffenpaar, Leichte Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Raserei, Punktend

Wildling-Gigantenspinnenreiter (300 Punkte)

Einheitengröße: 3

Einheitentyp: Monströse Kavallerie 50x50

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

Gigantenspinne: B7 KG3 BF0 S4 W5 LP3 I4 A3 MW7

Ausrüstung: Waffenpaar, Leichte Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln Wildling: Raserei, Punktend

Sonderregeln Gigantenspinne: Schutz des Reittieres 5+, Geländeerfahren (Wald), Giftattacken

Wildling auf Wolpertinger (300 Punkte)

Einheitengröße: 1

Einheitentyp: Monströse Kavallerie 50x75

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

Profil Wolpertinger: B7 KG4 BF0 S5 W5 LP4 I4 A3 MW7

Ausrüstung: Waffenpaar, Leichte Rüstung

Sonderregeln Wildling: Raserei

Sonderregeln Wolpertinger: Schutz des Reittieres 5+, Kanalisieren, Fliegen (7), Geländeerfahren (Wald), Rettungswurf 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-Gladiatoren (300 Punkte)

Einheitengröße: 15

Einheitentyp: Infanterie 20x20

Profil: B3 KG5 BF3 S4 W4 LP1 I2 A1 MW9 RW4+

Ausrüstung: Schild, Schwere Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Unerbittlich, Robust, Schildwall, Todesstoß, Punktend

Zwergen-Schürzenjäger (300 Punkte)

Einheitengröße: 10

Einheitentyp: Infanterie 20x20

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

Ausrüstung: Zweihandwaffe, Pistole, Schwere Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Unerbittlich, Robust, Plänkler, Waffenmeister, Punktend

Oger-Schatzjäger (300 Punkte)

Einheitengröße: 6

Einheitentyp: Monströse Infanterie 40x40

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

Ausrüstung: Waffenpaar, Schwere Rüstung, Champion, Standartenträger, Musiker

Sonderregeln: Fleischlawine, Punktend

Feenfresser-Riese (300 Punkte)

Einheitengröße: 1

Einheitentyp: Monster 50x75

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

Ausrüstung: -

Sonderregeln: Blödheit, Unnachgiebig, Angeborene Abwehr 5+, Regeneration 5+, Ich zähle bis Drei!, Riesenattacken

Feenfresser-Riesen Sonderregeln

Ich zähle bis Drei!:

Ein Feenfresser-Riese kann bis drei zählen und er wird sich nur Armeen anschließen, die er auch zählen kann. Deshalb darf eine Armee mit einem Feenfresser-Riesen insgesamt max. 3 Modelle des Einheitentyps Monster beinhalten.

Riesenattacken:

Wenn ein Riese im Nahkampf attackiert, muss er, anstatt normal zu attackieren, eine gegnerische Einheit in Basekontakt auswählen und auf der folgenden Tabelle seine Attacke auswürfeln. Die Art der Attacken werden durch die Truppengattung des Ziels bestimmt.

Gegen Infanterie, Kriegsbestien, Schwärme, Kriegsmaschinen und Kavallerie:

1: Brüllen / 2: Springen / 3: Schnappen / 4-6: Schwingen

Gegen Monströse Bestien/Infanterie/Kavallerie, Streitwagen, Monster und Gerittene Monster:

1: Brüllen / 2-3: Klopfen / 4-6: Kaputtschlagen

Brüllen: Weder der Riese noch die Zieleinheit können in dieser Phase Nahkampfattacken durchführen. Bereits durchgeführte Attacken (inkl. mit dieser Attacke gleichzeitig stattfindende Attacken) sind davon nicht betroffen. Die Seite des Riesen gewinnt den Nahkampf automatisch um 2. Falls zwei oder mehr Riesen auf unterschiedlichen Seiten Brüllen, endet der Nahkampf unentschieden.

Springen: Die Zieleinheit erleidet W6 Treffer mit der Stärke des Riesen. Der Riese muss einen Test für Gefährliches Gelände (1) ablegen.

Schnappen: Wähle ein einzelnes Modell der Zieleinheit, das sich in Basekontakt mit dem Riesen befindet. Dieses Modell muss einen Stärke- und einen Kampfgeschicktest ablegen. Für jeden verpatzten Test erleidet das Modell einen Treffer mit der Stärke des Riesen und Multiple Lebenspunktverluste (W3).

Schwingen: Der Riese führt 2W6 normale Nahkampfattacken gegen die Zieleinheit durch.

Klopfen: Wähle ein einzelnes Modell der Zieleinheit, das sich in Basekontakt mit dem Riesen befindet. Dieses Modell muss einen Initiativetest ablegen. Falls der Test misslingt, erleidet das Modell 2W6 Verwundungen mit Rüstungsbrechend (6).

Kaputtschlagen: Wähle ein einzelnes Modell der Zieleinheit, das sich in Basekontakt mit dem Riesen befindet. Dieses Modell erleidet 1 Lebenspunktverlust mit Rüstungsbrechend (6). Wenn noch kein Teil dieses Modells in dieser Runde attackiert hat, kann es in dieser Runde nicht attackieren. Hat das Modell bereits attackiert, so kann es in der nächsten Nahkampfphase nicht attackieren.

-Anmerkung-

Die Attacken des Riesen zählen als normale Nahkampfattacken und werden durch alle Regeln betroffen, die üblicherweise Nahkampfattacken betreffen. Nachdem für den Riesen auf dieser Tabelle gewürfelt wurde, darf er noch nach den normalen Regeln Niedertrampeln.

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 Siegespunkte wert, kosten für die Belange des Armeelistenschreibens 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: Hochgeborener Elfenmagier

Einheitentyp: Infanterie, 20x20

Profil: B5 KG4 BF4 S3 W3 LP3 I5 A3 MW9

Ausrüstung/Sonderregeln: Blitzartige Reflexe, Flammenattacken

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 und Überwältigender Macht 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: Mammutjäger

Einheitentyp: Monströse Infanterie, 50x50

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

Ausrüstung/Sonderregeln: Fleischlawine, Schnelle Bewegung, Regeneration 6+

Großwildjagdbüchse: Mit dem Spruch "Deine Mudda is vorn Eisenspeier gespannt und zieht" entwicklte er eine handliche Variante der bekannten Donnerkanone, 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: Waldelf Klingentänzer

Einheitentyp: Infanterie, 20x20

Profil: B5 KG6 BF6 S5 W4 LP3 I7 A4 MW9

Ausrüstung/Sonderregeln: Wanderer des Waldes, Blitzartige Reflexe, Kundschafter, Immun gegen Psychologie, Rettungswurf 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: Goblinhäuptling auf Wolf

Einheitentyp: Kavallerie, 25x50

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

Ausrüstung/Sonderregeln: Kurzbogen, Immun gegen Psychologie, Bedeutungslos, Leichte Kavallerie

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 Rüstungsbrechend (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 Hinterhalt 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: Vampirgraf auf Riesenfledermaus

Einheitentyp: Kavallerie, 40x40

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

Ausrüstung/Sonderregeln: Dämonische Instabilität, Übernatürlich, Fliegen(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!

** Ablenkend, Angeborene Abwehr, Angst, Blitzartige Reflexe, Blödheit, Brennbar, Entsetzen, Flammenattacken, Fliegen, Giftattacken, Hass, Heilige Attacken, Immun gegen Psychologie, Körperlos, Magieresistenz, Magische Attacken, Niedertrampeln, Raserei, Regeneration, Rüstungsbrechend, Standhaft, Todesstoß, Unerschütterlich, Unnachgiebig

Gregor Darkbottle

Dargestellt als: Düsterelf

Einheitentyp: Kavallerie, 20x20

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

Ausrüstung/Sonderregeln: Repetierhandarmbrust, Killerinstinkt, Blitzartige Reflexe, Geländeerfahren (Taverne), Leichte Kavallerie

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: 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: Bestienhäuptling (Humkgor)

Einheitentyp: Infanterie, 25x25

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

Ausrüstung/Sonderregeln: Riesenaxt des Todes (+3S, Zweihandwaffe), Wurfwaffen, Hinterhalt, Urinstinkte, Waffenmeister

Dargestellt als: Equitanischer Kastellan (Sir Nick)

Einheitentyp: Infanterie, 20x20

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

Ausrüstung/Sonderregeln: Hellebarde, Wurfwaffen, Hinterhalt, Rettungswurf 5+

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 Total Gestörte Horn Totem auf sich und Sir Nick zu wirken. Es gilt als gebundener Zauberspruch der Kategorie Unterstützung mit einer Energiestufe von 3 und verleiht der Einheit +1BF sowie Rüstungsbrechend 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: Zwergischer Thain

Einheitentyp: Infanterie, 20x20

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

Ausrüstung/Sonderregeln: Muskete, Schild, Robust, Unerbittlich, Schildwall

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 dem Spieler 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 in der Lage den Schildwall in alle Richtungen einzusetzen und dieser gilt auch gegen Spezialattacken.

Meister Riddler

Dargestellt als: Mensch beritten auf Streitwagen, mit Alphazugesel Romeo

Einheitentyp: Streitwagen, 50x100

Profil: B7 KG4 BF4 S5 W5 LP4 I4 A3 MW8 RW4+

Ausrüstung/Sonderregeln: Aufpralltreffer W6+1

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: Wildork auf Wildschwein

Einheitentyp: Kavallerie, 25x50

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

Ausrüstung/Sonderregeln: Renitent, Geborener Kämpfer, Raserei, Rettungswurf 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": Dämonische Legionen, Düsterelfen, Bund der Vampire.

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

Rechtshinweis: Dies ist ein Dokument zur privaten Nutzung und zum nicht-kommerziellen Gebrauch im Rahmens des geschlossenen Hobby-Bereichs der globalen Tabletop-Community. Copyrightverletzungen sind nicht beabsichtigt und von daher nicht vorhanden. Für irgendwelche Forderungen in jedweder Richtung wird keine Haftung übernommen. Stattdessen gibt es Pfeffi und Bier für alle Interessierten.