

16. Warhammer-Fantasy Turnier, 28. 09. 2014 Drachepokal - Informationen und **Regeln**

Armeegröße: 1900 Punkte

Beschränkungen des Turniers: Keine besonderen Charaktermodelle!

Dieselbe Eliteeinheit nicht mehr als zweimal, dieselbe seltene nicht mehr als einmal!

Es werden 3 Szenarios gespielt, nach den Regeln der aktuellen Edition Warhammer Fantasy

1. Runde: Schatzsuche – Besitzer des Schatzes erhält +8 Punkte auf die Siegpunktetabelle
2. Runde: Töte den Verräter! – Nominiere ein eigenes Charaktermodell, das sich der gegnerischen Armee anschließt. Wird es ausgeschaltet, erhältst du das Dreifache der Punkte des Modells als Bonus!
3. Runde: Offene Feldschlacht

Es werden nur maximal 2,5 Stunden für jedes Szenario gespielt, dann ist die Zeit abgelaufen und es wird der Sieger ermittelt!

Turnierverlauf:

Für das 1. Szenario werden die Gegner ausgelost. Gleichzeitig wird das Spielgelände zugelost.

Ab dem 2. Szenario spielt der bis dahin 1. Platzierte gegen den 2., der 3. gegen den 4. usw.

Siegerehrung: ca. 18.00 Uhr

!!!Viel Spaß beim Spielen!!!

E-Mail: war-hammer@gmx.net

Szenariobeschreibung:

Schatzsuche: Jeder Spieler hat in der Mitte seiner Aufstellungszone (am Spielfeldrand) eine "Schatzkammer". In diese Schatzkammer muss der Schatz gebracht werden. Jedes Modell darf den Schatz aufnehmen, darf sich dann nur bewegen, nicht marschieren, wird zum "Plänkler", bleibt beim Schatz und bekommt in der Schatzkammer einen 5+ Rettungswurf und hat harte Deckung (Gebäudekampf). Zum Aufdecken des Markers (ob Schatz oder nicht) endet die Bewegung dort. (nicht am, sondern auf dem Marker!)

Schatz:

Modelle zu Fuß:

Wurde der Marker mit einer normalen Bewegung erreicht, läuft er sofort los, andernfalls (z.B. es wurde marschiert) erst im nächsten Spielzug

Berittene Modelle:

Bewegt sich erst im nächsten Spielzug, reitet zum Schatz und dann mit dem Rest seiner

Bewegung
zur Schatzkammer.

Unberittene Flieger:

Für unberittene Flieger (z.B. Harpien) ist der Schatz zu schwer!

Schatz übergeben: nicht möglich! Läuft oder reitet ein Modell mit Schatz auf ein "eigenes" Regiment auf, läuft oder reitet er weiter mit dem Schatz durch das Regiment. (es wird ihm Platz gemacht!) Der Schatzträger kann nicht angreifen, zaubern oder schießen während er sich zur Schatzkammer bewegt!

Töte den Verräter!: Ein Charaktermodell der eigenen Seite ist zum Gegner übergelaufen. Dein Gegenspieler darf eines deiner Charaktermodelle einsetzen, (deine Wahl), als wäre es sein eigenes. Armeespezifische Sonderregeln gelten nur, wenn diese in der gespielten Armee normalerweise auch anwendbar wären (Also z.B. keine Wiederbelebung von bretonischen Landsknechten durch Lehrenattribut der Nekromantie). Wenn es dir gelingt, diesen Verräter auszuschalten, dann erhältst du das Dreifache der Gesamtpunkte des Modells (z.B. Held mit Ausrüstung = 150 Punkte, Punktezahl: 450 Punkte).

Offene Feldschlacht: ist hoffentlich allen bekannt!

Hinweis: Für den Inhalt dieser Seite ist nicht T³, sondern der Turnierorganisator verantwortlich