

# 15. Warhammer Fantasy Turnier

- Termin:** Sonntag 01.09.2013 9.00 Uhr in den Räumen des Dark Legion Tabletop Club e.V.  
Konrad-Adenauer-Str. 119, 72461 Albstadt - Truchtlengen
- Teilnehmer:** Teilnehmen darf jeder, der eine Warhammer Fantasy Armee mit dazu gehöriger Armeeliste stellen kann.
- Anmeldung:** Bei Fa. Bohnlander in Teilnehmerliste eintragen! (bzw. per E-Mail anmelden)
- Startgebühr:** 5,00 € (sind vor Turnierbeginn zu bezahlen!)
- Punkte:** 2200 Punkte Armee (**maximal!**)
- Abgabetermin Armeeliste: bis spätestens 24.08.2013!** Armeeliste sauber geschrieben: Punktekosten für Ausrüstungsgegenstände **und** Modellaufwertungen **einzel** aufaddieren. Profilwerte **müssen** mit angegeben werden. Armeelisten per E-Mail bitte nur im Excel-Format (Datei.xls) **Armeelisten ohne Beanstandungen bekommen vorneweg 5 Siegespunkte! (keine handschriftliche Zettel!)**
- Spielerausrüstung:** Armee (Figuren), Würfel, Maßband/stab, Schablonen, Armeebuch, (Regelbuch)
- Siegerehrung:** Jeder Teilnehmer bekommt eine Urkunde und einen Gutschein (wie immer ist der höher als die Startgebühr!) Der Turniersieger bekommt den

## Drachenpokal

**Durchführung des Turniers:** Das Turnier wird von der Fa. Bohnlander ausgerichtet.

**Allgemeines zum Turnier:** Das Turnier wird nicht nach GW-Turnierregeln durchgeführt, sondern nach eigenen Regeln.

**Schiedsgericht:** Die Fa. Bohnlander.

**Aufbau des Turniers: Besondere Charaktermodelle erlaubt!**

Es werden 4 Szenarios gespielt, nach den Regeln der **aktuellen Edition** Warhammer Fantasy

1. Runde: Duell der Helden (White Dwarf 172) Sieger des Duells erfüllt das Szenarioziel!
2. Runde: Schatzsuche – Besitzer des Schatzes erfüllt das Szenarioziel!
3. Runde: Die Schlacht um das Zentrum – das Zentrum ist das Szenarioziel!
4. Runde: Offene Feldschlacht – bei mehr als 850 Punkten Unterschied ist das Szenarioziel erreicht

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

**Besonderheit:**

Für die Erfüllung des Szenarioziels gibt es + 10 Punkte auf die Wertung.

**Wertung:**

Differenz	Gewinner	Verlierer
0 – 250	8	8
251 – 500	9	7
501 – 750	10	6
751 – 1000	11	5
1001 – 1350	12	4
1351 – 1700	13	3
1701 - 2000	14	2
2001 - 2200	15	1

**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.

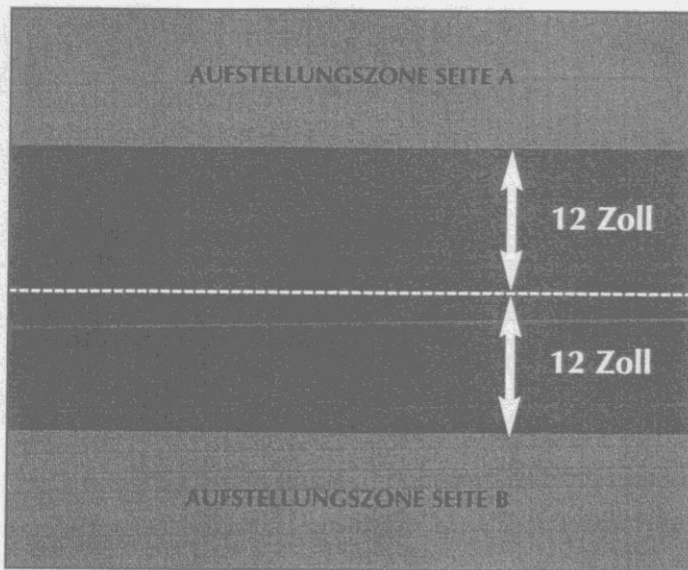
**Siegerehrung:** ca. 18.00 Uhr

**!!!Viel Spaß beim Spielen!!!**

**E-Mail: bohnlander@t-online.de**

## Szenariobeschreibung:

### Duell der Helden: Beschreibung im White Dwarf 172 :



zur Mittellinie halten. Die Spieler stellen wie im Warhammer-Regelbuch erklärend abwechselnd Einheiten auf.

**Wichtig:** Nach der Aufstellung wird ein spezieller Zweikampf ausgetragen und dies kann zur Folge haben, dass Einheiten, bevor das Spiel beginnt, ihre Position verändern können. Sieh dir die Sonderregeln an, um Einzelheiten zu erfahren.

#### ERSTER SPIELERZUG

Welche Seite sich zuerst bewegt, hängt vom Ausgang einer besonderen Herausforderung ab, die ausgefochten wird, bevor die Schlacht beginnt. Siehe Sonderregeln unten.

#### SPIELDAUER

Die Schlacht geht über sechs Spielzüge oder bis ein vorher vereinbartes Zeitlimit erreicht ist, je nachdem, was früher eintritt.

#### SIEGESBEDINGUNGEN

~~Der Spieler, der nach Ende der Schlacht am meisten Siegespunkte hat, ist der Gewinner.~~

siehe Ausschreibung

#### SONDERREGELN

~~Die Herausforderung~~ **Vor der Auslosung**  
~~Nachdem beide Seiten aufgestellt haben,~~ muss jeder Spieler im Geheimen einen Kommandanten oder Helden als Champion seiner Seite bestimmen (schreib den Namen des Charaktermodells auf einen Zettel). Jeder Kommandant oder Held darf gewählt werden, einschließlich des Armeegenerals.

Sobald beide Seiten gewählt haben, werden die Kämpfer offenbart. Die beiden Champions und auch ihre Reittiere, falls vorhanden, kämpfen einen Nahkampf gegeneinander, bevor die Schlacht beginnt. Platziert die beiden Modelle in Basekontakt miteinander in der Mitte des Spielfelds.

Diese besondere Herausforderung wird in einer Reihe von Nahkampfrunden ausgefochten. Jede Nahkampfrunde folgt den normalen Regeln für Nahkämpfe, mit folgenden Ausnahmen:

1. Beide Champions zählen in der ersten Nahkampfrunde als Angreifer.
2. Es werden keine Aufriebstests abgelegt, dieser Kampf geht bis zum Tode!
3. Die beiden Kämpfer gehen so ungestüm aufeinander los, dass alle ihre Attacken (nicht die ihrer Reittiere) die Sonderregel *Todesstoß* besitzen.

Beachte, dass die Champions sich nicht bewegen, nicht zaubern und nicht schießen dürfen, während sie miteinander kämpfen. Sie begegnen sich von Angesicht zu Angesicht und kämpfen, bis einer tot am Boden liegt.

Nach jeder Nahkampfrunde darf jeder Spieler W3 Einheiten seiner Armee wählen und sie 2W6 Zoll direkt nach vorne bewegen (wirf für jede Einheit separat), beginnend mit dem Spieler, dessen Champion die aktuelle Nahkampfrunde verloren hat. Dies stellt dar wie Einheiten vorwärts stürmen, um ihren Champion anzufeuern. Diese Bewegung wird normal durch Gelände beeinflusst.

Wenn die Bewegung durch befreundete oder feindliche Einheiten oder durch *unpassierbares Gelände* behindert wird, so hält die Einheit 1 Zoll vor dem Hindernis an. Jede Einheit darf auf diese Art nur ein einziges Mal vorwärts stürmen, deshalb müssen nach den folgenden Nahkampfrunden andere Einheiten gewählt werden. Ein Spieler darf sich entscheiden, eine oder mehrere der kostenlosen Bewegungen nicht durchzuführen, wenn er möchte, dass die Einheit stationär bleibt.

Die Seite, deren Champion schließlich den Gegner erschlägt, erhält den ersten richtigen Spielzug der Schlacht.

Der Sieger bleibt in der Mitte des Spielfelds stehen und darf sich im ersten Spielzug nicht bewegen (er kann allerdings schießen oder zaubern), behält aber die Sonderregel *Todesstoß* für den Rest der Schlacht. Sollte es den Champions gelingen, sich irgendwie gegenseitig zu töten, so wird ausgewürfelt, wer den ersten Spielzug hat.

#### ANMERKUNGEN DES DESIGNERS

Obwohl die grundsätzliche Idee dieses Szenarios fürchterlich einfach ist – zwei mächtige Champions, die sich bis zum Tod duellieren – erfordert es doch sorgfältiges Nachdenken und Planen. Wenn du nicht vorsichtig bist, kannst du stark im Nachteil sein, noch bevor das Spiel überhaupt begonnen hat.

Zunächst musst du sehr sorgfältig überleben, wenn du als Champion in den Kampf schickst. Du bist vielleicht versucht, dein mächtigstes Charaktermodell vorzuschicken, um relativ sicher zu gewinnen. Denk aber daran, dass beide Champions für die Dauer des Szenarios die Sonderregel *Todesstoß* erhalten und dass dein Champion im ersten Spielzug oder sogar noch länger auf sich allein gestellt ist. Dadurch ist es riskant, den Armeegeneral oder das mächtigste Charaktermodell zum Champion der Armee zu erklären. Andererseits hast du durch das Gewinnen des Nahkampfs auch den ersten Spielzug, eine Tatsache, die in diesem Szenario besonders wichtig ist.

„Generäle und Champions führen ihre Armeen häufig von vorne.“

Der Grund, weshalb es so wichtig ist, den ersten Spielzug zu haben, ist, dass die zufälligen Bonusbewegungen dazu führen können, dass Einheiten schon zu Beginn des ersten Spielzugs in einer Position sind, aus der heraus sie angreifen können. Deshalb musst du auch sorgfältig planen, welche Einheiten du nach vorne bewegst, wenn sich die Gelegenheit bietet. Das musst du eigentlich auch schon beim Aufstellen der Armee berücksichtigen, indem du deine Einheiten so aufstellst, dass sie entweder in günstigen Angriffspositionen sind oder aber so stehen, dass sie vor durch Bonusbewegungen vorstürmenden Feindeinheiten sicher sind.

Du musst also einen Helden wählen, der so stark wie möglich ist, dessen Tod dich aber nicht das Spiel kosten kann. Dieses Dilemma macht das Szenario so interessant und aufregend. Viel Glück!

**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, anderenfalls (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!

**Schlacht ums Zentrum: Keiner weiß wem der geheimnisvolle Schrein gewidmet ist.**

Nach jeder Runde wird bestimmt wer mehr Modelle im Zentrum hat (ob im Nahkampf oder nicht spielt keine Rolle!) Wer mehr Modelle im Zentrum hat, wirft einen W6.

**Bei 1 oder 6: Sigmar, Kriegergott des Imperiums**

Darf ein **Regiment** seiner Wahl um 1 W6 Modelle wieder auffüllen! (nicht über Sollstärke! Keine angeschlossenen Modelle wie z.B. Zauberer, aber Champions, sie verbrauchen 2 Punkte)

**Bei 2: Slaanesh, Prinz des Chaos**

Die besetzende Einheit erhält die Sonderregel *Blödheit* und *Immun gegen Psychologie*.

**Bei 3: Die gehörnte Ratte**

Alle Modelle der besetzenden Einheit erhalten sofort +1 Bewegung und +1 Initiative.

**Bei 4: Tzeentch, Wandler der Wege**

Alle Modelle der besetzenden Einheit erhalten sofort einen Rettungswurf von 4+. Für jeden Rettungswurf, den die Einheit verpatzt, erleidet sie jedoch eine zusätzliche Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist.

**Bei 5: Väterchen Nurgle**

Jedes Modell der besetzenden Einheit muß sofort einen Widerstandstest ablegen. Alle Modelle, die ihren Test verpatzen, werden als Verlust entfernt. Alle Modelle, die ihren Test bestehen, erhalten augenblicklich +1 auf Widerstand.

**Das Besetzen des Zentrums ist das Szenarioziel (+10 Punkte).** Für das Besetzen des Zentrums zählen nur Modelle (ob im Nahkampf oder nicht!) von Kerneinheiten.

**Offene Feldschlacht:** ist hoffentlich allen bekannt!?

**Kein Sturm der Magie (gebundene Monster) erlaubt!**