

Beschränkungen und Hausregeln für Warhammer

Fantasy im Würfelpech e.V. für das Blocksystem

Kurzfassung der Beschränkungen

- Kenne deine Armee, wisse, was sie wie auf dem Spielfeld macht oder könnte. Regeln lesen hilft.
- Wenn du deine Armee zusammenstellst, Sorge für ein abwechslungsreiches, spannendes Spiel für beide Seiten.
Sei kein Arsch, wenn du deine Liste schreibst ("SKA-Beschränkung"). Lass deinem Mitspieler eine Chance.
- Sinn der Beschränkungen
Die hier aufgeführten Einschränkungen in der Armeerauswahl sind dazu gedacht, die Teilnehmer zum Stellungsspiel und Regellesen anzuhalten – also aktives Spielen gegenüber Würfelerwerfen zu bevorzugen. Sie sollen Ungleichheiten und besonders spielstarke, auch dominante, aber mit wenig Spielaufwand verbundene Kombinationen ausgleichen. Das Ziel der hier aufgeführten Beschränkungen ist es, den größten Unfug auszuschließen. „Unfug“ sind all jene Elemente, die man nur unter sehr großen Mühen und mit erheblich höherem Punkteinsatz kontern kann, als das Element selbst kostet. Dazu gehört aber auch, ein Spiel nicht dadurch zu gewinnen, ob 6W6 günstig fallen oder nicht („Kniffeln“). Das Ziel ist nicht, Armeen einen Nachteil zu verschaffen, sondern allen anderen vergleichbare Chancen einzuräumen – also den **Spiele**spaß zu fördern.

Allgemeinene Beschränkungen

- Maximale Einheitengröße
 - o Einheiten können nicht mehr als 40 Modelle groß sein
 - o Dies gilt für den Zeitpunkt der Erstellung der Liste. Die Anzahl der Modelle kann sich während des Spiels erhöhen (z.B. durch das Anschließen von Charaktermodellen).
 - o Charaktermodelle sind von dieser Beschränkung ausgenommen.
- Magie
 - o Maximal 5 Energiewürfel dürfen für das Zaubern eines Spruchs benutzt werden. Für die Todes- und Schattenlehre verringert sich dieses Limit auf 4 Energiewürfel.
 - o Pro Magiephase sind maximal 12 Energiewürfel nutzbar.
- Charaktermodelle

Eine Armee darf bis 25% ihrer Punkte für Helden und bis 25% ihrer Punkte für Kommandanten ausgeben. Effektiv wird das Warhammer-Fantasy-FAQ 1.8 anstelle von Version 1.9 benutzt.
- Kriegsmaschinen
 - o Maximal 4 Kriegsmaschinen und Schablonenwaffen.
 - o Kriegsmaschinen, die eine Schablone verwenden, zählen als einzelne Auswahl in diesem Sinn. Alle Schablonen zählen hierfür (magische Gegenstände, Atemwaffen, Fähigkeiten und dergleichen).
 - o Speerschleudern (jeden Typs) zählen als halbe Kriegsmaschine (aufgerundet).
 - o Zaubersprüche sind von dieser Beschränkung ausgenommen.
- Beschuss
 - o Eine Armee darf max. 55 Modelle mit Schusswaffen mit einer Reichweite von 12" oder mehr enthalten. Kriegsmaschinen, Charaktermodelle und Streitwagen zählen nicht gegen dieses Limit.
- Armeestandartenträger

Jeder Armeestandartenträger kann sämtliche mundane Ausrüstung erhalten, welche er laut Armeeliste des jeweiligen Armeebuchs bekommen könnte, wenn er nicht die Armeestandarte tragen würde. Sprich sie dürfen Dinge wie Schilde und Zweihandwaffen erhalten, aber nicht eine magische Standarte tragen und magische Ausrüstung. Dies negiert nicht, dass wenn ein AST eine magische Standarte hat, keine andere magische Ausrüstung mitgenommen werden darf.
- Magische Gegenstände
 - o Fozzriks Faltbare Festung darf nicht verwendet werden.

Völkerspezifische Beschränkungen

Bretonia (6. Edition)

- Es bestehen keine zusätzlichen Beschränkungen.

Chaoszwerge (8. Edition)

- Eine Armee darf max. 5 Auswahlen aus den folgenden erhalten:
 - o Charaktermodell mit der Lehre des Todes (jeweils 1 Auswahl)
 - o Hellcannon (1 Auswahl, 3 Auswahlen mit der Lehre des Todes)
 - o K'daii-Destroyer (2 Auswahlen)
 - o Jede(r) Death Shrieker, Magma Cannon, Dreadquake Mortar oder Iron Demon (1 Auswahl)
 - o Jeder 2. Hobgoblin Khan nach den ersten beiden (1 Auswahl)
 - o Chalice of Blood and Darkness, darf nur vor dem Wirken eines Zauberspruchs benutzt werden (1 Auswahl)

Das Imperium (8. Edition)

- Eine Armee darf max. 5 Auswahlen aus den folgenden erhalten:
 - o Erster Dampfpanzer (1 Auswahl)
 - o Zweiter Dampfpanzer (4 Auswahlen)
 - o Krone der Herrschaft, Standarte der Disziplin, Kriegsaltar, Großkanone (jeweils 1 Auswahl)
 - o Dritte Großkanone (1 zusätzliche Auswahl)
 - o 3 oder mehr Zauberer mit der Lehre des Lichts (1 Auswahl)
 - o Jede Einheit mit 4 oder weniger Demigreifenrittern (1 Auswahl)
 - o Jede Einheit mit 5 oder mehr Demigreifenrittern (2 Auswahlen)
- Wenn Das Imperium gegen Dämonen des Chaos spielt, dürfen max. 6 Magiestufen verwendet werden, um Zauber aus der Lehre des Lichts zu wirken.

Dämonen des Chaos (8. Edition)

- Der Stein der Unvermeidlichkeit darf nicht verwendet werden.
- Eine Armee darf max. 4 fliegende Einheiten enthalten.
- Eine Armee darf max. 8 Schleimbestien enthalten.
- Eine Armee darf max. 1 Schädelkanone enthalten.
- Die Armee hat Zugriff auf erhabene Feurdämonen.
- Dämonen, die Zaubersprüche der Lehre des Metalls verwenden, haben Zugriff auf Zaubersprüche der Lehre des Feuers.
- Vergisst ein Dämonenspieler seine Magiephase, wird trotzdem auf der Sturm-des-Chaos-Tabelle gewürfelt. Handelt die Effekte wie beschrieben ab. Der Dämonenspieler darf dennoch keine Zauber wirken, Zauber bannen oder kanalisieren.

Dunkelelfen (8. Edition)

- Eine Armee darf maximal 35 Modelle enthalten, die mit Repetier-Armbrüsten ausgestattet sind. Das schließt Charaktermodelle mit ein.
- Eine Armee darf maximal 20 Schatten enthalten.
- Eine Armee darf max. 5 Auswahlen aus den folgenden enthalten:
 - o Charaktermodelle mit der Lehre des Todes (2 Auswahlen)
 - o Pro angefangene 5 Fluchfeuerhexer (1 Auswahl)
 - o Jede Einheit Schwarze Reiter nach den ersten beiden (1 Auswahl)
 - o 1-4 Repetierspeerschleudern (1 Auswahl)
 - o Standarte der Disziplin (1 Auswahl)
 - o Krone der Herrschaft (1 Auswahl)

Echsenmenschen (8. Edition)

- Eine Armee darf max. 2 Auswahlen aus den folgenden erhalten:
 - o Krone der Herrschaft oder Besänftigender Geist
 - o Harmonische Konvergenz oder Kanalisierungsstab
 - o Standarte der Disziplin
 - o zweiter Slann-Magierpriester
- Ein Slann-Magierpriester darf max. 1 Auswahl aus den folgenden erhalten:
 - o Lehre des Todes (zählt nicht, wenn der Slann ‚Weitscheifende Überlegungen‘ benutzt)
 - o Magiebannende Spruchrolle
 - o Harmonische Konvergenz
 - o Kubus der Dunkelheit
- Stachel-Salamander und Feuer-Salamander sind jeweils eine 0-1 Auswahl.
- Hornnacken sind eine 0-2 Auswahl.
- Monster, die nicht von Charaktermodellen geritten werden, sind eine 0-4 Auswahl.
- Skinks zählen als 1,5 Modelle bezüglich des Schützenlimits. Max. 20 Skinks unter 2000 Punkten.
- Chamäleonskinks zählen als 1,5 Modelle bezüglich des Schützenlimits. Max. 10 Chamäleonskinks unter 2000 Punkten.
- Skinkkohorten mit Kroxigoren aus mehr als 20 Modellen zählen nicht gegen das Schützenlimit.

Wenn Echsenmenschen gegen Dämonen des Chaos spielen, dürfen max. 6 Magiestufen verwendet werden, um Zauber aus der Lehre des Lichts zu wirken.

Gruftkönige von Khemri (8. Edition)

- Die Armee beginnt erst zu zerfallen, wenn der letzte Magier mit der Lehre von Nehekhara der Armee ausgeschaltet wird.
- Die maximale Einheitengröße liegt bei 550 Punkten.
- Morghast Harbingers und Morghast Archai werden Teil der Armeeliste.
- Der Hierotitan ist eine 0-1 Auswahl.
- Alle Sphingen (alle Auswahlen) sind 0-3 Auswahlen.
- Wenn Gruftkönige von Khemri gegen Dämonen des Chaos spielen, dürfen max. 6 Magiestufen verwendet werden, um Zauber aus der Lehre des Lichts zu wirken. Der Grundzauber dieser Lehre darf nicht mehrfach gewählt werden, wenn der Hierotitan Teil der Armee ist.

Hochelfen (8. Edition)

- Eine Armee darf max. 2 Auswahlen aus den folgenden erhalten:
 - o Banner des Weltendrachs (1 Auswahl)
 - o Frostherzphönix (1 Auswahl)
 - o 3 oder mehr berittene Charaktermodelle (1 Auswahl)
 - o Charaktermodelle mit der Lehre des Todes mit Ausnahme des Lehrmeisters von Hoeth (1 Auswahl)
 - o 1-4 Repetierspeerschleudern (1 Auswahl)
- Eine Armee darf max. 4 fliegende Einheiten enthalten. Streitwagen zählen nicht gegen dieses Limit.
- Der Frostherzphönix ist eine 0-1 Auswahl.
- Eine Armee darf bis zu 70 schießende Modelle enthalten. Repetier-Speerschleudern zählen jeweils als 5 schießende Modelle.
- Wenn Hochelfen gegen Dämonen des Chaos spielen, dürfen max. 6 Magiestufen verwendet werden, um Zauber aus der Lehre des Lichts zu wirken.
- Wenn Hochelfen gegen Dämonen des Chaos spielen, verleiht das Banner des Weltendrachs nur einen 4+ Rettungswurf gegen jede Form von magischen Attacken.

Krieger des Chaos (8. Edition)

- Eine Armee darf max. 5 Auswahlen aus den folgenden enthalten:
 - o Charaktermodell mit der Lehre des Todes (1 Auswahl, 2 wenn es ein Dämonenprinz ist)
 - o Dämonenprinz (1 Auswahl)
 - o Dämonenprinz mit einem Rüstungswurf von 2+ oder besser (1 Auswahl)
 - o Dämonenprinz mit dem Mal des Nurgle (1 Auswahl)
 - o Erhabener Held auf Dämonischem Reittier (1 Auswahl)
 - o Modell mit 3+ Rettungswurf und dem Dritten Auge des Tzeentch (1 Auswahl)
 - o Erster Todbringer (1 Auswahl)
 - o Zweiter Todbringer (2 Auswahlen)
 - o Jede Chimäre (jeweils 1 Auswahl)
 - o Jede Einheit Schädelbrecher des Khorne nach der ersten (1 Auswahl)
 - o Jeder Chaosstreitwagen nach dem ersten (1 Auswahl)
- Die Armee darf max. 4 fliegende bzw. schwebende Einheiten enthalten.
- Die Armee darf max. 4 Streitwagen enthalten. Der Blutbestienstreitwagen ist eine 0-2 Auswahl.
- Die Chimäre ist eine 0-2 Auswahl.
- Die Schlächterbestie ist eine 0-1 Auswahl.

Ogerkönigreiche (8. Edition)

- Eine Armee darf max. 10 Auswahlen aus den folgenden enthalten:
 - o Erster Eisenspeier (1 Auswahl)
 - o Zweiter Eisenspeier (6 Auswahlen)
 - o Das Höllenherz (2 Auswahlen)
 - o Der Runenschlund, Magiebannende Spruchrolle, Krone der Herrschaft, Standarte der Disziplin (jeweils 1 Auswahl)
 - o 1+ Säbelzahnrudel (1 Auswahl)
 - o 1+ Fleischermeister (1 Auswahl)
 - o Jede Einheit mit der Sonderregel Zielsicher und/oder Unnachgiebig (1 Auswahl)
 - o Jede Einheit Gnoblars nach der zweiten (1 Auswahl)
 - o Je angefangene 4 Trauerfankavallerie-Modelle (1 Auswahl)
 - o Jedes Charaktermodell nach dem dritten (1 Auswahl)

Orks & Goblins (8. Edition)

- Die maximale Einheitengröße liegt bei 60 Modellen.
- Reitet ein Goblin-Meisterschamane auf einer Arachnarok-Spinne mit Spinnennetzschrein, darf max. ein weiterer Goblin-Schamane und max. ein weiterer Ork-Schamane in der Armee enthalten sein. Ein Waaagh-Boss (jeden Typs) mit Zauberhut zählt für diesen Zweck als Schamane. Es darf nur ein weiterer Zauberer neben dem Reiter von dem Spinnennetzschrein profitieren.
- Schamanenpilze gelten als Energiewürfel.
- Das Kamikazekatapult ist unter 2000 Punkten eine 0-1 Auswahl.

Tiermenschen (7. Edition)

- Es dürfen bis zu 4 gleiche Kernauswahlen aufgestellt werden.
- Eine Armee darf max. 5 Streitwagen enthalten.
- Die maximale Einheitengröße liegt bei 50 Modellen bzw. 550 Punkten.
- Blightkings of Nurgle werden Teil der Armeeliste.
- Die gesamte Armee mit Ausnahme von Chaoshunden, Harpien, Gnargor-Herden und allen Seltenen Einheiten hat Zugriff auf Male des Chaos. Charaktermodelle unterliegen der Sonderregel Auge der Götter (Armeebuch: Krieger des Chaos, Seite 24-25.) Zauberer mit einem Mal des Chaos haben noch immer Zugriff auf die Lehre der Bestien, des Todes, der Schatten und der Wildnis, nicht auf die Lehren des Nurgle, Tzeentch oder Slaanesh

Mal der Khorne

(Raserei) für +10 Punkte pro Charaktermodell (auch Schamanen), Streitwagen, Monster oder Bestie und +2 Punkte für alle anderen Modelle

Mal der Nurgle

(-1 auf Trefferwürfe im Nahkampf) für +10 Punkte pro Charaktermodell, Streitwagen, Monster oder Bestie und +2 Punkte für alle anderen Modelle

Mal der Tzeentch

(+1 auf Rettungswürfe, Modelle, die keinen Rettungswurf haben, erhalten einen 6+ Rettungswurf) für +10 Punkte pro Charaktermodell, Streitwagen, Monster oder Bestie und +2 Punkte für alle anderen Modelle

Mal der Slaanesh

(Träger bestehen jeden Angst-, Entsetzens- und Paniktest automatisch) für +5 Punkte pro Charaktermodell, Streitwagen, Monster oder Bestie und +1 Punkte für alle anderen Modelle

Skaven (7. Edition)

- Die maximale Einheitengröße liegt bei 60 Modellen.
- Eine Armee darf max. 5 Auswahlen aus den folgenden enthalten
 - o Erste Warpblitzkanone (1 Auswahl)
 - o Zweite Warpblitzkanone (2 Auswahlen)
 - o Erste Höllengrubenbrut (1 Auswahl)
 - o Zweite Höllengrubenbrut (2 Auswahlen)
 - o Warlock-Techniker ohne Magiestufe nach dem ersten (jeweils 1 Auswahl)
 - o Todesrad (jeweils 1 Auswahl)
 - o Sturmbanner (jeweils 1 Auswahl, 2 Auswahlen wenn 2 Höllengrubenbruten in der Armee enthalten sind)
 - o Je Einheit Skavensklaven nach den ersten drei (1 Auswahl)
 - o Je angefangene 40 Skavensklaven nach den ersten 120 Skavensklaven (1 Auswahl)

Vampirfürsten (8. Edition)

- Die Flederbestie ist eine 0-1 Auswahl.
- Die Vampirfähigkeiten Rote Wut/Rasendes Blut sowie die Kombination aus beiden sind insgesamt 0-2 Auswahlen.
- Eine Armee darf max. 3 körperlose Einheiten enthalten. Charaktermodelle zählen gegen dieses Limit.
- Eine Armee darf max. 4 schreiende Einheiten enthalten. Der Schrei der Flederbestie zählt als 2 Schreie.
- Eine Armee darf max. 4 fliegende Einheiten enthalten.
- Eine Armee darf zusammen max. 15 berittene Charaktermodelle und Fluchritter enthalten.

Waldelfen (6. Edition)

- Es dürfen bis zu 4 gleiche Kernauswahlen aufgestellt werden.
- Nur Waldelfenkrieger, Waldelfenkundschafter und Waldläufer zählen gegen das Beschusslimit von 55 Modellen.
- Waldgeister besitzen einen 5+ Rettungswurf - auch gegen magische Attacken.

Wood Elves (8. Edition)

- Eine Armee darf max. 5 Auswahlen aus den folgenden erhalten:
 - o Charaktermodell mit der Lehre des Todes (1 Auswahl)
 - o Jeder Waystalker nach dem ersten (1 Auswahl)
 - o Jede Einheit Wilde Jäger des Kurnous nach der ersten (1 Auswahl)
 - o Je angefangene 10 Waldläufer (1 Auswahl)
 - o Je angefangene 15 Modelle mit Jagenden Pfeilen/Hexenfluchpfeilen nach den ersten 15 Modellen mit Jagenden Pfeilen/Hexenfluchpfeilen (jeweils 1 Auswahl)
 - o Mondstein der verborgenen Pfade (1 Auswahl)

Zwerge (8. Edition)

- Eine Armee darf max. 5 Auswahlen aus den folgenden erhalten:
 - o Steinschleuder, Kanone, Orgelkanone, Flammenkanone (jeweils 1 Auswahl)
 - o Je angefangene zwei Gyrokoetter oder Gyrobomber oder Kombination daraus nach den ersten beiden oder der Kombination daraus (1 Auswahl)
- Der Gyrokoetter zählt nicht gegen das Limit für Kriegsmaschinen oder Schablonenwaffen.
- Eine Armee darf maximal 45 Modelle enthalten, die mit Armbrüsten oder Musketen ausgestattet sind. Charaktermodelle und Maschinisten zählen nicht gegen dieses Limit.

Hausregeln

Spielfeldviertel zu kontrollieren gibt am Ende der Schlacht 25 Punkte. Eine Einheit kann nur ein Viertel auf einmal kontrollieren, es braucht mindestens Einheitenstärke 5, um das zu tun und mindestens 5 Punkte Einheitenstärke mehr als gegnerische Einheiten im selben Viertel. Fliehende Einheiten halten niemals Viertel.

Fliehende Einheiten zählen am Ende der Schlacht als ausgeschaltet.

Einheiten und Modelle, die die Hälfte ihrer Modelle bzw. Lebenspunkte oder mehr verloren haben, geben die Hälfte ihrer Punkte ab.

Alle Bögen können durch eigene Einheiten schießen, ohne den Abzug für Harte Deckung zu erhalten.

Stehen&Schießen findet auf kurze Reichweite statt. Abteilungen des Imperiums, die Unterstützungsfeuer geben, tun dies nur dann auf kurze Reichweite, wenn Angreifer während ihrer Angriffsbewegung durch die kurze Reichweite laufen.

Einheiten mit Speeren erhalten +1 Stärke, wenn sie von Einheiten mit "Schneller Bewegung" in der Front angegriffen werden, von Monstern, Monströer Kavallerie oder Monströser Infanterie.

Einzelne Charaktere zu Fuß zählen als Plänkler.

Magieresistenz gibt keinen Rettungswurf, sondern einen Bonus auf das Bannen gegen Zaubersprüche, die gegen die Einheit gesprochen wird. Zielt ein Zauber nicht spezifisch auf eine Einheit mit Magieresistenz, zählt der Bonus auf den Bannwurf nur für die Einheit und sie wird gegebenenfalls nicht betroffen.

Beispiel: Ein Umkreiszauber betrifft drei Einheiten. Eine davon hat Magieresistenz 2. Der Zauberwurf beträgt 20, während der Bannwurf nur 18 ist. Die Einheit mit Magieresistenz 2 wird nicht betroffen, da ihr Ergebnis 20 erreicht. Die anderen beiden Einheiten werden weiterhin betroffen.