

Beschränkungen und Hausregeln für Warhammer

Nettiquette

1. Das oberste Gebot: Alle sollten so spielen, dass euer Gegenüber Spaß hat. Solange wir alle darauf abzielen, sollte alles andere folgen.
2. Wir verstehen uns mehr als organisierte Spieletage, denn knallharte Wettbewerbe. Natürlich sorgt ein gewisser kompetativer Geist für spannende und spaßige Spiele, am Ende des Tages ist es aber eben das: Ein Spiel. Habt also geduldet, nehmt Glück wie Pech mit Würde und einem Lächeln.
3. Kenne deine Armee, was sie kann, darf und muss(!).
4. Schreibe eine Liste, gegen die zu spielen Spaß macht, auch wenn sie stark ist.

Fantasy Allgemeinene Beschränkungen

Maximale Einheitengröße

Einheiten können weder mehr als 50 Modelle noch mehr als 550 Punkte groß sein (inklusive Kommandoeinheit, Aufwertungen, magischen Gegenständen, oder magischer Banner).

Dies gilt für den Zeitpunkt der Erstellung der Liste. Die Anzahl der Modelle/Höhe der Punktkosten kann sich während des Spiels erhöhen (z.B. durch das Anschließen von Charaktermodellen).

Charaktermodelle sind von dieser Beschränkung ausgenommen.

Magie

Maximal fünf Energiewürfel dürfen für das Zaubern eines Spruchs benutzt werden. Für die Todes- und Schattenlehre verringert sich dieses Limit auf vier Energiewürfel.

Pro Magiephase sind maximal zwölf Energiewürfel nutzbar.

Charaktermodelle

Eine Armee darf bis 25% ihrer Punkte für Helden und bis 25% ihrer Punkte für Kommandanten ausgeben.

Kerneinheiten

Eine Armee darf die selbe Kerneinheit maximal fünfmal einsetzen, Eliteeinheiten maximal viermal und Seltene Einheiten maximal dreimal. Armeebuchinterne Einschränkungen gelten trotzdem noch.

Kriegsmaschinen

Maximal fünf Kriegsmaschinen und Schablonenwaffen. Kriegsmaschinen, die eine Schablone verwenden, zählen als einzelne Auswahl in diesem Sinn. Alle Schablonen zählen hierfür (magische Gegenstände, Atemwaffen, Fähigkeiten und dergleichen). Zaubersprüche sind von dieser Beschränkung ausgenommen.

Speerschleudern (jeden Typs) zählen als halbe Kriegsmaschine (aufgerundet).

Beschuss

Eine Armee darf max. 70 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.

Magische Gegenstände

Fozzriks Faltbare Festung darf nicht verwendet werden.

Völkerspezifische Beschränkungen

Bretonia (6. Edition)

Alle bretonnischen Ritter haben die Sonderregel „Vernichtender Angriff“.

Alle Paladine dürfen ein Gelübde für bis zu 25 Punkte kaufen, dass nicht gegen ihr Limit an magischer Ausrüstung zählt. Die Punkte dafür müssen weiterhin gezahlt werden. Für Herzoge liegt das Limit bei 50 Punkten.

Chaoszwerge (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **sechs** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Charaktermodell mit der Lehre des Todes (je **1**)

Hellcannon (**1, 3** wenn die Lehre des Todes in der Armee ist)

K'daii-Destroyer (**2**)

Jede(r) Death Shrieker, Magma Cannon, Dreadquake Mortar oder Iron Demon (**1**)

Jeder zweite Hobgoblin Khan nach den ersten beiden (**1**)

Chalice of Blood and Darkness (darf nur vor dem Wirken benutzt werden, **1**)

Das Imperium (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **sechs** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Erster Dampfpanzer (**1**)

Zweiter Dampfpanzer (**4**)

Krone der Herrschaft, Standarte der Disziplin, Kriegsaltar, Großkanone (je **1**)

Dritte Großkanone (zusätzlich **1**)

Drei oder mehr Zauberer mit der Lehre des Lichts (**1**)

Jede Einheit mit vier oder weniger Demigreifenrittern (**1**)

Jede Einheit mit fünf oder mehr Demigreifenrittern (**2**)

Wenn gegen Dämonen gespielt wird, dürfen maximal sechs Magiestufe für Zauber der Lehre des genutzt werden.

Dämonen des Chaos (8. Edition)

Der Stein der Unvermeidlichkeit darf nicht verwendet werden.

Eine Armee darf maximal fünf fliegende Einheiten enthalten.

Eine Armee darf maximal zehn Schleimbestien enthalten.

Eine Armee darf maximal zwei 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.

Vergessen die Dämonen ihre Magiephase und merken es erst deutlich später, dürfen die Gegner entscheiden, ob der Wurf auf der Sturm des Chaos Tabelle nachgeholt wird. Der Rest der Magiephase verfällt aber auch dann.

Dunkelelfen (8. Edition)

Eine Armee darf maximal 45 Modelle enthalten, die mit Repetier-Armbrüsten ausgestattet sind. Das schließt Charaktermodelle mit ein.

Eine Armee darf maximal 25 Schatten enthalten.

Eine Armee darf maximal **sechs** Auswahlen aus den folgenden enthalten:

Charaktermodelle mit der Lehre des Todes (**2**)

Pro angefangene fünf Fluchfeuerhexer (**1**)

Jede Einheit Schwarze Reiter nach den ersten beiden (**1**)

Eine bis vier Repetierspeerschleudern (**1**)

Standarte der Disziplin (**1**)

Krone der Herrschaft (**1**)

Echsenmenschen (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **zwei** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Krone der Herrschaft oder Besänftigender Geist
Harmonische Konvergenz oder Kanalisierungsstab
Standarte der Disziplin

Ein Slann-Magierpriester darf maximal **eine** Auswahl aus den folgenden erhalten:

Lehre des Todes (nur, wenn der Slann nicht „Weitschweifende Überlegungen“ benutzt)
Magiebannende Spruchrolle
Harmonische Konvergenz
Kubus der Dunkelheit

Stachel-Salamander und Feuer-Salamander sind jeweils eine null bis zwei Auswahl.

Hornnacken sind eine null bis drei Auswahl.

Monster, die nicht von Charaktermodellen geritten werden, sind eine null bis fünf Auswahl.

Skinks zählen als 1,5 Modelle bezüglich des Schützenlimits.

Chamäleonskinks zählen als 1,5 Modelle bezüglich des Schützenlimits.

Skinkkohorten mit Kroxigoren aus mehr als 20 Modellen zählen nicht gegen das Schützenlimit.

Wenn gegen Dämonen gespielt wird, dürfen maximal sechs Magiestufe für Zauber der Lehre des genutzt werden.

Gruftkönige von Khemri (8. Edition)

Gruftkönige können in Generalsreichweite marschieren, mit den normalen Einschränkungen.

Die Armee beginnt erst zu zerfallen, wenn der letzte Magier der Lehre von Nehekharä tot ist.

Die maximale Einheitengröße liegt bei 650 Punkten.

Morghast Harbingers und Morghast Archai werden Teil der Armeeliste.

Der Hierotitan ist eine null bis zwei Auswahl.

Alle Sphingen (außer als Reittiere) sind null bis vier Auswahlen.

Wenn gegen Dämonen gespielt wird, dürfen maximal sechs Magiestufe für Zauber der Lehre des genutzt werden. Der Grundzauber darf nicht gewählt werden, wenn man einen oder mehr Hierotitanen dabei hat.

Hochelfen (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **drei** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Banner des Weltendrachsens (1)

Frosterzphönix (1)

Drei oder mehr berittene Charaktermodelle (1)

Charaktermodelle mit der Lehre des Todes mit Ausnahme des Lehrmeisters von Hoeth (1)

Eine bis vier Repetierspeerschleudern (1)

Eine Armee darf maximal fünf fliegende Einheiten enthalten.

Streitwagen zählen nicht gegen dieses Limit.

Der Frosterzphönix ist eine null bis zwei Auswahl.

Eine Armee darf bis zu 85 schießende Modelle enthalten.

Repetierspeerschleudern zählen als fünf Modelle

Wenn gegen Dämonen gespielt wird, dürfen maximal sechs Magiestufe für Zauber der Lehre des genutzt werden.

Wenn Hochelfen gegen Dämonen des Chaos spielen, verleiht das Banner des Weltendrachsens nur einen 4+ Rettungswurf gegen jede Form von magischen Attacken.

Krieger des Chaos (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **sechs** Auswahlen aus den folgenden enthalten:

Charaktermodell mit der Lehre des Todes (1)

Dämonenprinz (1)

mit einem Rüstungswurf von 2+ oder besser (+1)

mit dem Mal des Nurgle (+1)

mit Lehre des Todes (+2)

Erhabener Held auf Dämonischem Reittier (1)

Modell mit 3+ Rettungswurf und dem Dritten Auge des Tzeentch (1)

Erster Todbringer (1)

Zweiter Todbringer (2)

Jede Chimäre (1)

Jede Einheit Schädelbrecher des Khorne nach der ersten (1)

Jeder Chaosstreitwagen nach dem ersten (1)

Die Armee darf maximal fünf fliegende bzw. schwebende Einheiten enthalten.

Die Armee darf maximal fünf Streitwagen enthalten.

Der Blutbestienstreitwagen ist eine null bis drei Auswahl.

Die Chimäre ist eine null bis drei Auswahl.

Die Schlächterbestie ist eine null bis zwei Auswahl.

Ogerkönigreiche (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **zwölf** Auswahlen aus den folgenden enthalten:

Erster Eisenspeier (1)

Zweiter Eisenspeier (6)

Das Höllenherz (2)

Der Runenschlund, Magiebannende Spruchrolle, Krone der Herrschaft, Standarte der Disziplin (je 1)

Säbelzahnrudel mit einem Modell (je 1)

Fleischermeister (je 1)

Jede Einheit mit der Sonderregel Zielsicher und/oder Unnachgiebig (1)

Jede Einheit Gnoblars nach der zweiten (1)

Je angefangene vier Trauerfankavallerie-Modelle (1)

Jedes Charaktermodell nach dem dritten (1)

Orks & Goblins (8. Edition)

Die maximale Einheitengröße liegt bei 80 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.

Schwarzorks dürfen jede Nahkampfphase die Waffe wechseln, die sie nutzen.

Tiermenschen (7. Edition)

Es dürfen bis zu fünf gleiche Kernauswahlen aufgestellt werden.

Eine Armee darf maximal sechs Streitwagen enthalten.

Die maximale Einheitengröße liegt bei 60 Modellen bzw. 650 Punkten.

Blightkings of Nurgle werden Teil der Armeeliste.

Tiermenschen dürfen wie im Glottkin Buch beschrieben Male des Chaos erwerben. Charaktermodelle der Tiermenschen nutzen die Tabelle „Auge der Götter“ aus dem Armeebuch der Krieger des Chaos.

Skaven (7. Edition)

Die maximale Einheitsgröße liegt bei 80 Modellen.

Schüsse von Warpblitzkanonen bleiben in Gelände wie Kanonen stecken und können unter der Linie maximal ein Modell pro Reihe treffen. Die Schablone trifft wie gewohnt.

Eine Armee darf maximal **sechs** Auswahlen aus den folgenden enthalten:

Erste Warpblitzkanone (**1**)

Zweite Warpblitzkanone (**2**)

Erste Höllengrubenbrut (**1**)

Zweite Höllengrubenbrut (**2**)

Warlock-Techniker ohne Magiestufe nach dem ersten (je **1**)

Todesrad (je **1**)

Sturmbanner (**1**; **2**, wenn zwei oder mehr Höllengrubenbruten in der Armee enthalten sind)

Je Einheit Skavensklaven nach den ersten drei (**1**)

Je angefangene 40 Skavensklaven nach den ersten 120 Skavensklaven (**1**)

Vampirfürsten (8. Edition)

Die Flederbestie ist eine null bis zwei Auswahl.

Die Vampirfähigkeiten Rote Wut und Rasendes Blut dürfen maximal dreimal in der Armee vorhanden sein. Die Kombination aus beidem zählt, als hätte man sie dreimal in der Armee. Eine Armee darf maximal vier körperlose Einheiten enthalten.

Eine Armee darf maximal fünf schreiende Einheiten enthalten. Der Schrei der Flederbestie zählt als zwei Schreie.

Eine Armee darf maximal fünf fliegende Einheiten enthalten.

Eine Armee darf zusammen maximal 18 berittene Charaktermodelle und Fluchritter enthalten.

Waldelfen (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **sechs** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Charaktermodell mit der Lehre des Todes (**1**)

Jeder Pfadschleicher nach dem ersten (**1**)

Jede Einheit Wilde Jäger des Kurnous nach der ersten (**1**)

Je angefangene zehn Waldläufer (**1**)

Je angefangene 15 Modelle mit Jagenden Pfeilen/Hexenfluchpfeilen nach den ersten 15 Modellen mit Jagenden Pfeilen/Hexenfluchpfeilen (je **1**)

Mondstein der verborgenen Pfade (**1**)

Zwerge (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **sechs** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Steinschleuder, Kanone, Orgelkanone, Flammenkanone (je **1**)

Je angefangene zwei Gyrokopter oder Gyrobomber oder Kombination daraus nach den ersten beiden oder der Kombination daraus (**1**)

Der Gyrokopter zählt nicht gegen das Limit für Kriegsmaschinen oder Schablonenwaffen.

Eine Armee darf maximal 55 Modelle enthalten, die mit Armbrüsten oder Musketen ausgestattet sind. Charaktermodelle und Maschinisten zählen nicht gegen dieses Limit.

Der Amboß wirkt seine drei "Zauber" nicht wie normale Zauberregeln, sondern wie in der 7ten Edition. D.h. man schlägt entweder auf 2+ oder auf 4+ den Amboß an. Auf 2+ wirkt der "Zauber" auf eine Einheit, auf 4+ wirkt er auf W3.

Gelingt dieser Wurf nicht, muss auf der Patzertabelle aus der 7ten Edition gewürfelt werden. Alle drei "Zauber" dürfen pro Runde versucht gewirkt zu werden und können nicht gebannt werden. Sie können nicht gewirkt werden, wenn sich der Amboß im Nahkampf befindet.

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 in der Runde, in der sie von Einheiten in der Front angegriffen werden, außer wenn diese Einheiten sind Infanterie oder Schwärme sind.

Einzelne Charaktere vom Einheitentyp Infanterie 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.

Einheiten mit der Sonderregel „Überfall“ müssen diese nicht nutzen, sie können stattdessen normal aufgestellt werden.

Einheiten und Modelle mit mehreren Waffen dürfen sich aussuchen, welche sie benutzen. Dies gilt auch, wenn sie magische Waffen und mundane Waffen tragen. Entscheide zu Beginn eines Nahkampfes, welche sie für den Rest des Nahkampfes nutzen. Ausgenommen davon sind nur Waffen, die nur im ersten Zug beim Angriff wirken (also Lanzen und Äquivalente). Diese dürfen in Runde eins genutzt werden, ehe in späteren Runden eine andere Waffe genutzt wird.