

Nettiquette, Armeewertung, Hausregeln&Szenarien

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 geduldt, 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.

Triple Crown - Würfelpoch Variante

Erlaubtes

Erlaubte Armeebücher und -listen: Alle Armeebücher der 8. Edition, Tiermenschen und Skaven der 7. Edition, Bretonen der 6. Edition und die Legion des Azgor.

Einige End Times Einheiten und Charaktermodelle sind erlaubt. Welche das sind steht bei den jeweiligen Armeen dabei.

Einige Sturm der Magie Monster sind erlaubt. Welche das sind steht im Monsterkompendium.

Auf Old World umgebaste Figuren sind erlaubt ohne Einschränkungen.

Verbotenes

Verbotene Armeelisten: Undead Legion, Legions of Chaos, The Host of the Phoenix King, The Host of the Eternity King, The Host of Aestyrion, The Grand Legion of the Everchosen.

Die Armeeformationen aus Thanquol und Archaon sind nicht erlaubt.

Battlescrolls, Scrolls of Binding und Monstrous Arcanum sind nur dann erlaubt, wenn dies bei den Armeeregeln steht.

Die Magischen Artefakte aus dem Monstrous Arcanum und dem Sturm der Magie sind nicht erlaubt.

Armeewertung

Armeen werden um die Armeewertung aufgebaut. Diese startet bei 0 und setzt sich aus allgemeinen und armeespezifischen Punkten zusammen.

Ins Positive darf sie maximal auf bis +10 gehen, ins Negative gibt es kein Limit.

Man kriegt maximal zweimal den Bonus für etwas, den Malus für etwas kann man unbegrenzt oft erhalten.

Allgemeine Regeln gelten nicht für Besondere Charaktermodelle, diese haben potentielle Boni und Mali bereits in ihren Punkten verrechnet.

Highlander bedeutet, dass die jeweilige Armee nur eine Einheit aus einem gegebenen Armeebucheintrag hat.

Diese Wertung wirkt sich auf zwei Arten und Weisen auf das Turnier aus:

1. In der ersten Runde werden Armeen miteinander gepaart, deren Armeewertung möglichst nah beieinander ist.
2. Die Armeewertung wird zu 20% pro gespielten Spiel berechnet. Faktisch heißt das, dass sie bei einem Eintages-Dreispiele-Turnier zu 60% angerechnet wird und bei einem Zweitäges-Fünfspiele-Turnier zu 100%.

Allgemeine Wertungspunkte

Folgende allgemeine magische Gegenstände verändern die Armeewertung:

- 1 für die Krone der Herrschaft.
- 1 für die Standarte der Disziplin.
- +1 für den Arabischen Teppich.
- +2 für den Zauberhut.

Wenn folgende Dinge NICHT in der Armee sind, gibt es einen Bonus:

- +2 wenn die Armee keinen Gegenstand beinhaltet, der automatisch Zaubersprüche bannt. Dies gilt nicht für Dämonen des Chaos.
- +1 wenn die Armee keinen Magier beinhaltet, der eine Stufe von 3 oder mehr hat, aber andere Magier, Gebundene Zauber und Gegenstände, die Zauber hervorrufen können, beinhaltet.
- +3 wenn die Armee keine Möglichkeit beinhaltet, Magie zu wirken (gilt nicht für Zwerge).
- +2 wenn die Armee keinen Armeestandartenträger beinhaltet (gilt nicht für Gruftkönige von Khemri und Vampirfürsten).

Einheiten (nicht Einzelmodelle oder Charaktermodelle), die in folgende Punktekostenbereiche fallen, geben einen Malus von:

- 1 pro Einheit, die zwischen 450 und 599 Punkte kostet.
- 3 pro Einheit, die zwischen 600 und 749 Punkte kostet.
- 5 pro Einheit, die 750 oder mehr Punkte kostet.

Desweiteren erhält man folgende Boni und Mali:

- +1 pro nicht-Magier Charaktermodell auf einem Monster.
- +1 pro Charakter auf einem Streitwagen.
- 1 pro Modell, das 3 oder mehr Zaubersprüche aus der Lehre des Todes oder des Lebens kennt.
- 1 pro Magier der Lehre des Lichts, nach den ersten beiden.
- 1 wenn 2 oder mehr Magier der Stufe 3 oder mehr in der Armee sind.

Bretonen

Bretonen haben standardmäßig eine Armeewertung von +1 statt 0.

Alle bretonischen Rittermodelle haben die Sonderregeln "Vernichtender Angriff". Dies beinhaltet Herzöge, Paladine, Fahrende Ritter, Ritter des Königs, Questritter, Pegasusritter, Gralsritter und den Grünen Ritter.

Der Grüne Ritter gibt die Hälfte seiner Punkte ab, wenn er ausgeschaltet wurde, aber später wieder auftaucht.

Keine Einheit hat eine Maximal- oder Mindestanzahlbeschränkung.

Jeder Herzog und Paladin darf zusätzlich zu seinem üblichen Budget an magischer Ausrüstung eine Tugend für bis zu 100 bzw. 50 Punkte kaufen. Sie kostet immer noch Punkte, belastet aber nicht das magischen Budget und darf nicht anderweitig doppelt in der Armee vorkommen.

-1 wenn sowohl die Magiebannende Spruchrolle als auch der Silberspiegel in der Armee sind

-1 pro Trebuchet nach dem 1

-1 für einen Kommandanten mit Tugend des Heldentums

+3 wenn die Armee Highlander ist

+1 pro Hippogreif

+1 für den General zu Fuß

+1 für jeden Baron/Paladin zu Fuß

+1 pro 30+ Einheit an Landsknechten

+1 für die 1. Einheit aus 20+ Bogenschützen

+1 pro Einheit Knappen

+1 pro 6+ Einheit Questritter

+1 wenn keine Rittereinheit aus mehr als 9 Modellen besteht

+2 für die 1. Gralsreliquie (sie zählt als einzelnes Modell)

+3 wenn nur eine Einheit an entweder Fahrende Ritter, Ritter des Königs oder Gralsritter in der Armee ist (+1 wenn es eine Einheit Pegasusritter ist)

Endzeit:

-1 pro Einheit Royal Unicorn - 50mmx50mm

Hippogryph - 50mmx50mm

Pegasus - 50mmx50mm

+1 für den 1. Riesen - 50mmx75mm

Chaoszwerge/Legion von Azgorh

- 1 für den 1. K'daai Destroyer, -2 für jeden weiteren
- 1 für den Chalice of Blood and Darkness
- 2 wenn zwei Death Shrieker Rockets vorhanden sind
- 2 wenn 2 Magma Cannons enthalten sind
- 1 pro Todbringer
- 1 pro Infernal Castellan nach dem 1.
- 1 wenn die Armee mehr als 4 Kriegsmaschinen beinhaltet (Todbringer und Iron Deamon zählen als Kriegsmaschine)

- +2 wenn die Armee Highlander ist
- +1 für die 1. Einheit Chaos Dwarf Inferno Guard mit Fireglaves
- +1 pro Einheit Chaos Dwarf Infernal Ironsworn
- +1 pro Einheit K'daai Fireborn
- +4 wenn die Armee keine Kriegsmaschinen beinhaltet (Todbringer und Iron Deamon zählen als Kriegsmaschine)
- +1 für die 1. 40+ Einheit Hobgoblins Cutthroats

Endzeit:

- | | | |
|------------------------------|---|------------|
| Great Taurus | - | 50mmx50mm |
| -1 pro Lammasu | - | 50mmx50mm |
| -1 pro Chaosbelagerungsriese | - | 50mmx100mm |
| -1 für den 1. Baletaurus | - | 50mmx100mm |
| +1 für den 1. Riesen | - | 50mmx75mm |

Dämonen des Chaos

Wenn deine Armee nur aus Dämonen eines Gottes besteht erhältst du folgenden Bonus:

+1 für Tzeentch, ignoriere den Malus für mehrere Tzeentchzauberer

+2 für Slaanesh

+2 für Khorne, der Malus für 2 Schädelkanonen wird auf insgesamt **-2** reduziert

-4 für Epidemus.

-1 pro Einheit Bestien des Nurgle, **-1** zusätzlich wenn sie aus 6+ Modellen besteht.

-1 Herold des Nurgle in einer Armee mit Einheit(en) von 20+ Seuchenhütern

-1 pro Einheit Seuchendrohnen nach der 1.

-4 für Kairos Schicksalsweber

-1 pro Tzeentchmagier nach dem 2.

-1 für die 1. Schädelkanone, weitere **-2** für die 2.

+1 wenn die Armee Highlander ist

+1 pro Dämonenprinz

+1 pro Hüter der Geheimnisse

+1 pro Jagdstreitwagen oder Hellflayers of Slaanesh nach dem 1.

+1 pro Erhabenem Jagdstreitwagen

+1 Höllenschinder nach dem 1.

+1 für die 1. 15+ Einheit an Dämonetten

+1 pro Großen Verpester

+1 für Skarbrand

+1 pro Blutthron des Khorne

+1 pro 4+ Einheit Zerschmetterern

+1 für die 1. 15+ Einheit an Zerfleischern

+1 pro Brennendem Streitwagen des Tzeentch

+1 für Ku'Gath Seuchenvater

+1 pro 3+ Einheit Nurgling

Endzeit:

+1 für den 1. Riesen

Dunkelelfen

Schatten dürfen ihre Repetierarmbrüste gratis gegen Repetierhandarmbrüste tauschen.

Geübte Mörder wird geändert zu: Modelle mit dieser Sonderregel dürfen in der 1. Nahkampfphase alle Verwundungswürfe von 1 wiederholen gegen gegnerische Einheiten oder Einzelmodelle, die mindestens eine Modell respektive Lebenspunkt verloren haben. Hat die Einheit/das Einzelmodell mindestens 50% ihrer Modelle respektive Lebenspunkte verloren, dürfen Verwundungswürfe von 1 immer wiederholt werden. Sind mindestens 75% der Modelle oder Lebenspunkte verloren, dürfen alle Verwundungswürfe wiederholt werden. Regel, die diese Regel beeinflusst haben, stufen diese Regel um eins hoch.

-3 für Morathi

-1 pro Charakter auf einem Pferd oder Pegasus, der einen Seedrachenumhang trägt nach dem **1**.

-1 für den Mantel des Zwiellichts

-1 für den Blutkessel (ein Charaktermodell, das ihn reitet, erhält nicht den +1 für das Reiten eines Streitwagens)

-1 pro Repetierspeerschleuder nach der 2.

-1 pro **26+** Einheit an Hexenkriegerinnen

-1 pro 26+ Einheit an Har Ganeth Henkern

-1 pro Einheit Fluchfeuerhexen

-1 wenn die Armee 10 oder mehr Fluchfeuerhexen beinhaltet (zusätzlich zu dem vorherigen Malus)

-1 pro Einheit Dunkeln Reitern nach der **2**.

+1 wenn die Armee Highlander ist

+2 für eine Magierin auf Schwarzem Drachen

+1 pro Bestienmeister

+1 pro Flottenadmiral

+1 pro Mantikorreittier (ausgenommen mit Bestienmeister als Reiter)

+1 pro 20+ Einheit an Speerträgern

+1 pro 20+ Einheit an Schwertkämpfern

+1 für die 1. Einheit Echtenrittern

+1 für den 1. Geißelkufenstreitwagen (außer als Reittier)

+1 pro Medusa

+1 pro Medusaschrein

+1 pro Einheit an Schlächterschwestern

+1 für den 1. Assassinen

+1 für Lokhir Teufelsherz

+1 für Kouran Dunkelhand

+1 für Tullaris Verzweiflungsbringer

Endzeit:

Mantikor - 50mmx100mm

+1 für den 1. Riesen - 50mmx75mm

Echsenmenschen

Bastiladons haben Widerstand 6 und können maximal auf 3+ verwundet werden.

Kroxigore in Skinkkohorten, deren erste Reihe noch vollständig mit Skinks gefüllt sind, werden im Nahkampf mit -1 getroffen.

Troglodons haben "Groß&Unsichtbar". Mit dieser Regel zählen sie als verdeckt, solange mindestens die Hälfte ihres Bases hinter einer befreundeten Echsenmenscheneinheit ist. Das Orakel darf für je 35 Punkte zu einem Magier der Stufe 2 aufgewertet werden mit Zugriff auf die Lehre des Himmels oder der Bestien. Die Schussattacke darf bei einer erfolgreichen Angriffsbewegung abgefeuert werden.

Carnosauruse haben die Sonderregel "Angeleitet". Mit dieser benutzen sie das KG ihres Reiters.

-1 wenn der Slann sowohl Harmonische Konvergenz als auch den Kanalisierungsstab hat

-1 pro Saurushornackern auf Kampfexse nach dem 1.

-1 wenn sowohl der Kubus der Dunkelheit als auch die Magiebannende Spruchrolle in der Armee sind

-1 pro Einheit Skinkplänkler nach der 3.

-1 pro Einheit Chamäleonskins nach der 1.

-1 pro Einheit Skinkkohorte, die weniger als 100 Punkte kostet, nach der 2.

-2 für Tetto'eko

+3 wenn die Armee Highlander ist

+1 wenn ein Saurushornackern der AST ist

+1 pro Slaanmagierpriester mit Höhen Bewusstseinszustand

+1 für die 1. Skinkkohorte mit wenigstens 2 Kroxigoren

+1 für die 1. Einheit Raptordaktylen

+1 pro Bastiladon mit Lade des Sotek

+1 pro 4+ Einheit Kroxigore

+1 pro Einheit Jungelschwärme

+1 pro regulärem Stegadon

+1 für das 1. Stegadon (nicht das Ehrwürdige Stegadon)

+2 pro Troglodon

+1 pro 2+ Einheit Stachelsalamander

+1 für Lord Kroak

+1 für Chakax

+1 für Gor-Rok

+1 für Tiktaq'to

+1 für Oxyotl

+2 für Tenehauin, wenn er der General ist und keine Sauruseinheiten oder Charaktere in der Armee sind, entfallen die Mali für Skinks

Endzeit:

-1 pro Dread Saurian, weitere **-1** für je Tepok's Crystaline Eye, Golden Shroud of Tlaxcotl,

Quetzal's Flawless Hearstone - 100mmx150mm

+1 für den 1. Riesen - 50mmx75mm

Gruftkönige von Khemri

Gruftkönige fangen mit einem +2 an, statt mit 0.

Gruftkönigeinheit dürfen in 12" um den General wie normale Einheiten marschieren.
Das Lehrenattribut der Lehre Nehekharas heilt an Konstrukten nur einen Lebenspunkt pro Zauber.

Gruftkönige ignorieren den generischen Kompalus für 2 oder mehr Stufe 3+ Zauberer.

- 1 pro Hierotitan
- 1 für je 10 angefangene Skelettbogenschützen nach dem 50
- 1 pro Einheit Nekropolisritter nach der 1.
- 1 pro Lade der Verdammten Seelen
- 1 pro Schädelkatapult nach dem 1.
- 1 für Ramhotep der Visionär, wenn die Armee nur ein Konstrukt beinhaltet
- 1 für Kalida
- 1 für Arkhan

- +3 wenn die Armee Highlander ist
- +2 für den 1. Gruftkönig
- +1 für den Gruftherold
- +1 für die 1. 20+ Einheit Skelettkrieger
- +1 für die 1. Einheit Skelettreiter
- +1 pro Einheit Gruftschwärme
- +1 pro Einheit Ushabti
- +1 pro Einheit Grabjäger
- +1 pro Nekrosphinx
- +1 pro 20+ Einheit Gruftwache
- +1 pro Nekrofex Koloss
- +1 für Settra
- +1 für Apophas
- +1 für Nakaph

Endzeit:

- 4 pro Khemric Titan - 100mmx150mm
- +1 für den 1. Riesen - 50mmx75mm

Hochelfen

Martial Prowess wird geändert zu: Solange mehr als die Hälfte der Startmodelle der Einheit leben, erhalten sie +1 auf Trefferwürfe (Nah- und Fernkampf). Solange ein Einzelmodell mehr als die Hälfte seiner Startlebenspunkte hat (mindestens jedoch 2), erhält es +1 auf Trefferwürfe (Nah- und Fernkampf).

Schattenkrieger dürfen für 2 Punkte pro Modell entweder zusätzliche Handwaffen oder Zweihandwaffen erhalten. Ihre Langbögen dürfen gratis gegen Kurzbögen ausgetauscht werden.

- 1 für das Banner des Weltendrachen an einem AST, -3 an einer Einheit
- 1 für den 1. Frostherzphönix, -2 für jeden weiteren (gilt nicht, wenn sie Reittiere sind, dafür gibt es dann aber auch nicht den Bonus für das Reiten eines Monsters)
- 1 für Caradryan, wenn er auf Ashtari reitet
- 1 pro Charakter auf einem Pferd mit einer Drachenrüstung nach dem 2.
- 1 für das Buch von Hoeth
- 1 pro Einheit Ellyrianischer Grenzreiter nach der 3.
- 1 pro Adlerklauenspeerschleuder nach der 2.
- 1 pro 26+ Einheit an Weißen Löwen
- 1 pro 11+ Einheit an Drachenprinzen
- 3 für Teclis
- 3 für Alarielle

- +1 wenn die Armee Highlander ist
- +2 für Hochmagier auf Drachen
- +2 pro Drachenmagier
- +1 pro 20+ Einheit Speerträger
- +1 pro Löwenstreitwagen (außer als Reittier)
- +1 pro Einheit 10+ Schattenkrieger
- +1 Himmelseglerstreitwagen (außer als Reittier)
- +1 für den 1. Flammenphönix
- +1 pro 3+ Einheit an Adlern
- +1 für Tyrion
- +1 für Korhil

Endzeit:

- Greif - 50mmx50mm
- +1 für den 1. Riesen - 50mmx75mm

Imperium

Schwarzpulverwaffen, die keine Kriegsmaschinen sind, schießen das erste Mal im Spiel mit extra W6" (würfele nach der Zielansage). Dies beeinflusst auch Kurze Reichweite.

Mörser haben S3 außerhalb des Lochs.

Höllensalvenraketenlafetten feuern wie folgt: Zuerst sagt man an, ob man 1-3 Raketen abfeuert. Dann schießt man wie eine Steinschleuder, einmal pro Rakete.

Das Imperium darf alle Modelle aus dem Tamurkhan nutzen.

Der Bonus für Charaktere auf Streitwagen zählt nicht für den Altar des Sigmar.

-1 wenn keine Kerninfanterie in der Armee ist

-2 wenn die Armee 2 Großkanonen hat

-2 wenn die Armee 2 Höllenfeuersalvenkanonen hat

-1 pro Demigreifeneinheit nach der 1.

-1 pro Marienburglandschlachtschiff

-1 für den 1. Dampfpanzer, -2 für den 2.

-1 wenn deine Armee sowohl einen Dampfpanzer/Marienburglandschlachtschiff und einen Lebensmagier beinhaltet (zusätzlich zu den normalen Mali dafür)

-1 wenn du 4 oder mehr Kriegsmaschinen hast (Dampfpanzer/Marienburglandschlachtschiffe zählen als Kriegsmaschine)

-1 wenn 50+ Lebenspunkte mit 1+ Rüstung in der Armee sind

-1 für Theodor Bruckner

-1 für Magisterix Elspeth von Draken

-3 für Balthasar Gelt, Inkarnation des Metalls

+1 wenn die Armee Highlander ist (Abteilungen zählen als separate Einheit, du darfst also z.B. ein Hauptregiment Hellebardiere und eine Abteilung Hellebardiere haben, aber nicht zwei Abteilungen Hellebardiere).

+2 für Zauberer auf Greif

+1 pro Zauberer auf Luminarium

+1 pro Zauberer auf Hurricarnum

+1 für Markus Wulfhart

+1 für Marius Leitdorf

+1 für jedes Mechanischer Pferd

+1 pro Hexenjäger

+1 für die 1. 20+ Einheit Freischärler

+1 für die 1. 20+ Einheit Speerträger

+1 pro 20+ Einheit Bihandkämpfer

+1 pro Einheit Schützenreiter

+1 pro Pistoliere

+1 pro Einheit Flagellanten

+1 pro Mörser

+1 pro Höllenfeuerraketenlafette

Endzeit:

Pegasus - 40mmx40mm

Greif - 50mmx150mm

+1 für den 1. Riesen - 50mmx75mm

Krieger des Chaos

Verstoßene sind Plänkler.

Dragenoger, Shaggoth und Kolek tragen Schwere Rüstung.

Chaosschreine dürfen marschieren.

Wenn die Armee nur aus Modellen mit dem Mal eines Gottes besteht (Modelle ohne Mal negieren diesen Bonus nicht), erhält sie folgenden Bonus:

+1 für Slaanesh, **+1** für Tzeentch, **+2** für Khorne.

-1 pro Charakter mit 3+ Rettungswurf, wird auf **-2** erhöht, wenn der Charakter ebenfalls das Dritte Auge des Tzeentch und/oder einen 2+ Rüstungswurf oder besser hat (spezielle Charaktermodelle sind ausgenommen).

-1 pro Dämonischem Reittier

-1 pro Flugscheibe des Tzeentch

-1 pro Kernstreitwagen nach dem 2.

-1 wenn 2 Chimären in der Armee sind, **-3** wenn es 3 sind, zusätzlich **-1**, wenn mindestens eine Regeneration hat.

-1 für jede Einheit Schädelbrecher nach der 1.

-1 pro Todbringer

-1 für Throgg den Trollkönig

-1 pro Einheit Chaostrolle im Kern

-1 für Galrauch den Chaosdrachen

-1 pro Dämonenprinz, zusätzlich **-1** wenn er Fliegen kann, zusätzlich **-1**, wenn er 2+ Rüstung oder besser hat.

+1 wenn die Armee Highlander ist

+1 für die 1. 20+ Einheit Barbaren

+1 pro Einheit Drachenoger

+1 für die 1. Einheit von **10+** Verstoßene

+1 pro Kriegsschrein (außer Kriegsschrein des Tzeentch)

+1 pro **10+** Einheit Auserkorene.

+1 für den 1. Riesen

+1 pro Shaggoth

+2 pro Schlächterbestie

+2 pro Mutalith Wandelbestie

+1 pro Einheit Höllenjäger

+1 für Kholek Sonnenfresser.

+1 für Valkia die Blutige.

Endzeit:

-1 pro Spined Chaos Beast

- 50mmx50mm

-2 pro Chaos Warmammoth

- 100mmx150mm

Skin Wolves, **-1** mit Mal des Chaos

- 40mmx40mm

-1 pro Chaos Siege Giant

- 50mmx10mm

-1 pro Cockatrice

- 50mmx50mm

Ogerkönigreiche

Ogertyrannen haben eine Generalsreichweite von 18" und eine Stärke von 6.

- 1 für das Höllenherz
- 1 für den Runenschlund
- 1 für das Drachenhautbanner
- 1 pro Einheit Trauerfangkavallerie nach der 1.
- 2 wenn die Armee 2 Eisenspeier beinhaltet
- 1 pro Einheit Säbelzahniger nach der 1.

- +2 wenn die Armee Highlander ist
- +2 wenn keine Einheit monströser Infanterie größer als 6 ist
- +1 pro Großen Namen
- +1 für den 1. Jäger
- +1 für die 1. 20+ Einheit Gnoblar
- +1 pro 5+ Einheit Säbelzahniger
- +1 pro Einheit Yeti
- +1 pro Gnoblarschrottschleuder
- +1 für den 1. Riesen
- +1 pro Donnerhorn
- +1 wenn die Armee keine Eisenspeier beinhaltet
- +1 für Skrag den Schlächter
- +1 für Golgfag Männerfresser
- +2 für Bragg der Ausweider
- +2 für Greasus Goldzahn

Endzeit:

-1 pro Bonegrinder Giant - 50mmx100mm

Orks&Goblins

Schwarzorks dürfen ihre ausgewählte Waffe jede Nahkampfphase wechseln (wird nach Aufpralltreffern, aber vor Herausforderungen festgelegt).

Orks benutzen Orkbögen. Diese haben 18" Reichweite und Stärke 4.

+3 wenn die Armee keine Orks beinhaltet

+5 wenn die Armee keine Goblins beinhaltet

Kriegsmaschinen zählen als Gobloneinheiten, mit Orktreibern als Orkeinheiten.

Arachnarokspinnen, Snotlinge, Snotlingwagen und Squigeeinheiten zählen als Gobloneinheiten.

-1 wenn du mehr als 6 Fanatics hast

-1 wenn du den Schrumpfkopf hast, **-2** wenn eine 30+ Einheit Wildorkmoschas vorhanden ist

-2 wenn 2+ Kamikazekatapulte in der Armee sind

-1 wenn 2 Steinschleudern in der Armee sind

-2 wenn 2+ Nachtgoblin-Squighoppaz in der Armee sind

-1 pro Kettensquig

+2 wenn die Armee Highlander ist

+3 wenn die Armee keine Kriegsmaschinen beinhaltet (dies beinhaltet Night Goblins Squig Gobba)

+1 für die 1. 20+ Einheit Orkbogenschützen

+1 für die 1. 20+ Einheit Orkkrieger

+1 für die 1. 10+ Waldgoblinspinnenreitereinheit

+1 für die 1. 20+ Einheit Goblins

+1 für die 1. 20+ Einheit Schwarzorks

+1 pro 3+ Einheit Steintrolle

+1 für 1. 3+ Einheit an Flußtrollen

+1 pro Snotlingeeinheit

+1 pro Orkwildschweinereiter

+1 pro Wildorkwildschweinereiter

+1 pro Arachnarokspinne, **+2** wenn sie den Spinnenschrein hat

+1 für den 1. Riesen

+1 für den 1. Charakter auf einem Riesenhöhlensquig

+1 für Azhag der Vernichter

+1 für Grom der Fettsack

+1 für Gitilla da Jäga

+1 für Snagla Madenspucka

Endzeit:

-1 pro Night Goblin Squig Gobba (darf als Seltene Auswahl genommen werden)

Giant River Troll Hag - 50mmx50mm

Colossal Squig - 100mmx150mm

-2 pro Rock Pile - 100mmx150mm

-3 pro Rogue Idol - 100mmx150mm

-5 pro Great Rogue - 100mmx150mm

Skaven

Den Bonus für Charaktere auf Streitwagen gibt es nicht für die Glocke.

Das Sturmbanner funktioniert nur eine Runde.

Rattendämonen dürfen sich Einheiten anschließen. Sie dürfen innerhalb von Einheiten anvisiert werden. Sie haben einen "Achtung-Sir" Wurf von 3+, unabhängig vom Einheitentyp. Außerhalb von Einheiten sind sie instabil. Sie übertragen ihre Immunität gegen Psychologie auf die Einheit, der sie sich angeschlossen haben. Sie kosten 400 Punkte. Sie stehen auf einem 40mm Base.

-1 wenn zwei der folgenden Gegenstände in der Armee sind , -2 wenn es drei sind, -3 wenn alle vorhanden sind: Bronzesphäre, Energierolle, Sturmbanner, Verdammnisrakete.

-1 für die erste unerschütterliche Einheit, -2 für jede weitere (gilt nicht für Rattenschwärme).

-1 für jeden Warplocktechniker nach dem 3.

-1 pro Einheit Riesenratten mit weniger als 10 Modellen nach der 2.

-1 pro Rattenschwarm mit weniger als 3 Modellen nach dem 1.

-1 pro Einheit Skavensklaven nach der 1.

-1 pro Gossenläufer Einheit nach der 2.

-2 wenn 2 Höllenräder in der Armee sind

-2 wenn 2 Warpblitzkanonen in der Armee sind

-1 pro Höllengrubenbrut

+2 wenn die Armee Highlander ist

+1 für die 1. 20+ Einheit Schattenläufer

+1 für die 1. 20+ Einheit Riesenratten

+1 pro Einheit Rattenoger

+1 pro 5+ Einheit Jezzails

+1 pro Einheit Seuchenschleudern

+1 pro Einheit Giftwindglobadiere

+1 pro Einheit Große Pockenratte

+2 pro Rattendämon (nur für den aus dem AB Skaven)

+1 für Thanquol der Graue Prophet (nur für den aus dem AB Skaven)

+1 für Ikit Krallenhand

+1 für Throt der Mutant

+1 für Tretch Feigschwanz

+1 für Skrolk der Seuchenherrscher

Endzeit:

Brood Horror, -1 mit der Pestilent Breath Aufwertung (darf auch als Reittier für einen Kriegsherren genutzt werden)

- 50mmx100mm

Wolfrats (Elite Auswahl, es dürfen maximal 2 genommen werden)

- 25mmx50mm

+1 für den 1. Riesen

Tiermenschen

Ghorgors, Zygor und Grindlerlake kosten 200 Punkte.

Centigore sind Leichte Kavallerie.

Tiermenschen dürfen Male des Chaos erhalten, wie es im Buch "End Times: Archaon" beschrieben wird, sie zahlen allerdings keine Punkte für diese.

Tiermenschen dürfen die Hinterhaltregel der 6ten Edition. Dies muss auf der Armeeliste vermerkt und vor dem Turnierbeginn festgelegt sein.

Chaoshunde zählen gegen die Kernpunkte.

-1 für jeden Magier nach dem 2., wenn der Herdenstein in der Armee enthalten ist

-1 pro Tuskgorstreitwagen nach dem 3. (inklusive Reitwagen)

-1 für Schlangenzunge

-1 pro Todesbullen auf Arabischem Teppich, -2 wenn er einen 3+ Rettungswurf hat

+3 wenn die Armee Highlander ist

+1 pro 20+ Einheit Ungor

+1 pro 5+ Minotauren

+1 pro Einheit Centigore

+1 für den 1. Riesen

+1 pro Grindlerlake

+1 pro Zygor

+1 pro Ghorgor

+1 für Khazrak Einauge

+2 für Gorthor, Herr der Bestien

+2 für Mondklaue, Sohn des Morrslieb

+2 für Ungro Vierhorn

+1 für Ghorros Kriegshuf

Endzeit:

-1 für Basilisk - 100mmx150mm

-1 für Preyton - 50mmx50mm

-1 für Cockatrice - 50mmx50mm

Vampirfürsten

Ghule, denen sich ein Ghulkönige angeschlossen hat, haben Bewegung von 6. Ghulkönige, die sich Gruftschrecken angeschlossen haben, können nicht separat anvisiert werden (außer mit solchen Attacken, die das explizit können) und zählen als Monströse Infanterie für die "Achtung-Sir!" Regel.

Leichenkarren dürfen sich Infanterieeinheiten anschließen wie Skavenglocken/Seuchenschreine. Sie dürfen marschieren, solange die Einheit mindestens 10 Modelle hat.

Vampirfürsten dürfen folgende Endzeitmodelle nutzen: Vlad - Mortarch der Schatten, Krell - Mortarch der Verzweiflung, Morghast Archa und Morghast Harbinger.

- 1 pro Vampir mit Roter Wut
- 1 pro Schnelles Blut
- 1 pro körperloser Einheit nach der 1.
- 1 pro Einheit Todeswölfe nach der 3.
- 1 pro 8+ Einheit Gruftschrecken.
- 1 pro Charakter auf einem Nachtmahr oder Höllenroß nach dem 2.
- 1 für die 2. Einheit Sensenreiter, -2 für die 3.
- 1 pro Einheit Geisterschar nach der 1.
- 1 für den 1. Flederbestie, -2 für jeden weiteren (zählt nicht für Reittiere).
- 1 wenn die Armee mehr als 2 schreiende Einheiten/Modelle beinhaltet.
- 2 für Graf Mannfred.

- +1 wenn die Armee Highlander ist
- +2 pro Zombiedrachen
- +2 pro Schrecken der Unterwelt
- +1 pro Hexenthron
- +1 für die 1. Einheit Fledermausschwärme
- +1 für den 1. Leichenkarren
- +1 pro 20+ Einheit Verfluchte
- +1 pro 5+ Einheit Vargheister
- +2 pro Schwarze Kutsche
- +1 pro Einheit Blutdrachen
- +1 für Vlad von Carstein
- +1 für Isabella von Carstein
- +1 für Krell, +2 wenn Heinrich auch dabei ist

Endzeit:

- Mourngul - 50mmx50mm
- 1 pro Necrofex Colossus Corpse Giant, weitere -1 mit der Vampire Blood Aufwertung
 - 50mmx10mm
- 3 pro Necrofex Colossus Nightmare Colossus, weitere -1 mit der Vampire Blood Aufwertung
 - 100mmx150mm
- +1 für den 1. Riesen - 50mmx75mm

Waldelfen

-1 für pro angefangene 10 Modelle mit Jagenden Pfeilen und/oder Hexenfluchpfeilen nach den 40.

-1 pro Zauberer mit Lehre des Schattens

-1 pro Charakter auf Elfenroß nach dem 2.

-1 pro Schwestern der Dornen Einheit

-1 pro Einheit Wilder Reiter nach der 1.

-1 pro Einheit Waldläufer nach der 1.

-1 pro Deepwoodscouts nach der 1.

+3 wenn die Armee Highlander ist

+1 pro Einhorn als Reittier

+1 pro Hirsch als Reittier

+1 für die 1. 20+ Einheit Ewige Wache

+1 für die 1. 15+ Einheit Dryaden

+1 pro Einheit Falkenreiter

+2 pro 20+ Einheit Wildwood Rangers

+1 pro Einheit aus **8+** Kampftänzer

+1 pro Baumältesten

+1 pro 3+ Einheit Großer Adler

+1 für den 1. Schattentänzer

+1 für die 1. Erinnye

+1 für Araloth

+1 für Drycha

+2 für Orion

+1 für die Zwiellichtsschwestern auf Gwindalor

+3 wenn die Armee keine Elfen beinhaltet (Orion zählt nicht als Elf)

Endzeit:

-1 pro Einheit Royal Unicorn - 50mmx50mm

Great Stag - 50mmx50mm

+1 für den 1. Riesen - 50mmx75mm

Zwerge

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.

Die Zwergenhassarmeeregel wird geändert zu: "Zu Beginn hasst kein Zwerg irgendeinen Gegner. Sobald eine Einheit ein Modell verliert, dürfen sie ab dann für den Rest des Spiels im Nahkampf alle Trefferwürfe von 1 wiederholen in der ersten Nahkampfrunde. Verliert die Einheit insgesamt 25% ihrer Modelle erhalten sie die Sonderregel "Hass". Verlieren sie mehr als 50% erhalten sie die Sonderregel "Ewiger Hass". Zwerge, die die Sonderregel "Ewigen Hass" haben, müssen Verfolgen und Überrennen, wenn möglich.

Charaktermodelle, die sich in 6" zu einer Einheit befinden, kopieren deren Status. Sind mehrere in Reichweite, nehmen sie den stärksten Hass. Haben sie sich einer Einheit angeschlossen, übernehmen sie deren Hassstatus.

- 1 für 2+ Kanonen, wird zu -2 wenn irgendeine Rune vorhanden ist
- 1 für 2+ Orgelkanonen, wird zu -2 wenn irgendeine Rune vorhanden ist
- 1 für 2+ Steinschleudern, wird zu -2 wenn irgendeine Rune vorhanden ist
- 1 wenn die Armee 4 oder mehr Kriegsmaschinen beinhaltet (der Amboß zählt nicht dazu)
- 1 pro Rune des Zauberbrechens nach der 2.
- 1 pro Gyrokopter nach dem 2.
- 1 für Grimm Burlocksson
- 1 für die Rune der Sturheit
- 1 pro Rune von Groth Einauge, wenn sie in einer Einheit an Hammerträgern ist

- +2 wenn die Armee Highlander ist
- +1 pro Einheit Slayer, die mehr als 100 Punkte kostet, dies gilt nicht, wenn mehr als einer von fünf Slayern ein Riesenslayer ist
- +1 wenn die Armee nicht die Meisterrune der Valaya beinhaltet
- +1 pro Einheit Bergwerker
- +1 für die 1. 20+ Einheit Zwergenkrieger
- +1 pro Runenlord, +2 wenn er am Amboß sitzt
- +1 pro Zwergenfürst
- +1 pro Dämonenslayer
- +1 pro Drachenslayer
- +1 für Ungrim Eisenfaust
- +1 für Belegar Eisenhammer
- +2 für Thorek Eisenbraue
- +3 wenn die Armee keine Möglichkeit beinhaltet, einen Zauber automatisch zu bannen. Dies ersetzt den Allgemeinen Armeewertungsbonus
- +4 wenn die Armee keine Kriegsmaschinen beinhaltet (der Amboß zählt nicht dazu)

Endzeit:

+1 für den 1. Riesen - 50mmx75mm

Würfelpech 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 Unterstützungsfuer 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 Infanteriemodelle 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 Zaubwurf 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.

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

All gebundenen Zaubersprüche der Bretonen, Tiernischen und Skaven kriegen ihre Energiestufe um 2 gesenkt auf ein Minimum von 3.

Alle gebundenen Zaubersprüche funktionieren wie folgt: Man wirft beliebig viele Energiewürfel und addiert die Energiestufe des Gebundenen Zaubers. Wenn man mindestens die doppelte Energiestufe erreicht, gelingt der Zauber. Das ist der Zauberwert. Bei einer insgesamt geworfenen 1 oder 2 gelingt der Zauber nie.

Alle Riesen kosten 50 Punkte weniger.

Standartenträger jeder Art werden nicht als Verluste entfernt, wenn sie fliehen. Stattdessen verlieren sie lediglich dauerhaft die Standarte und alle damit einhergehende Regeln.

Vor-Spiel-Ablauf

Szenarienauswahl: Zu jedem Spiel stehen drei Szenarien zur Auswahl. Welche das spezifisch sind würfelt die Orga zu Beginn der Runde für alle Tische aus. Welche davon genau gespielt wird, wird an jedem Tisch separat entschieden.

Nachdem beide Armeen einander vorgestellt worden sind, würfeln beide SpielerInnen einen W6. Wer auch immer höher liegt darf nun eine Entscheidung treffen. Entweder legt die Person selbst zuerst ein Szenario fest, das NICHT gespielt wird und erhält dafür +1 auf den Wurf zur Seitenwahl, beim Platzieren von Kundschaftern und Bewegen der Vorhut. Oder die andere Person darf das tun.

Dann sind noch zwei Szenarien übrig. Davon sucht sich jetzt die andere Person eins aus, das ultimatativ gespielt wird.

Sollte das Szenario einen gewissen Plattenaufbau erfordern und die derzeitige Platte gibt das nicht her, wird die Orga gerufen, die das so minimal wie möglich anpasst.

Zaubersprüche generieren: Die Zaubersprüche werden zeitgleich generiert.

Seitenwahl: Als erstes würfeln beide SpielerInnen je einen Würfel. Die Person, die diesen Wurf gewinnt, sucht sich aus, wer die Seite aussucht und damit mit dem Aufstellen beginnt.

Aufstellung: SpielerInnen stellen immer abwechselnd auf.

Erster Spielzug: Nach dem Zauber festgelegt wurden, alle Einheiten aufgestellt sind (inklusive Kundschaftern) und sich die Vorhut bewegt hat, würfeln beide SpielerInnen einen Würfel. Die Seite, die als erstes fertig aufgestellt hat (vor Kundschaftern), erhält +1 auf diesen Wurf. Die Person mit dem höheren Ergebnis sucht sich aus, wer beginnt.

Siegbedingung: Es geht immer nach Siegpunkten und selbst wenn eine Seite komplett ausgelöscht wird, wird es nicht ein automatisches 20:0. Die noch übrige Seite darf die übrigen Spielzüge nutzen, um eventuell Einheiten zu sammeln, Spielfeldviertel zu erobern, Szenarien zu gewinnen und dergleichen.

Sondersiegpunkte: Es gibt 100 Punkte, wenn der feindliche General am Ende ausgeschaltet ist; 100 Punkte für das Erobern und Halten der gegnerischen Armeestandarte; 25 Punkte für jede eroberte und gehaltene reguläre Standarte und 25 Punkte für jedes gehaltene Spielfeldviertel.

Szenarien

Wertende Einheiten

Wertende Einheiten sind solche, die am Anfang des Spiel ein Banner haben und aus mindestens 10 Infanterie, 10 leichte Kavallerie (max. eine pro Armee, muss am Anfang des Spiels festgelegt werden, Waldelfen dürfen zwei haben), 5 Kavallerie, 3 Monströse Infanterie 3 Monströse Kavallerie oder 3 Streitwagen Modellen bestehen.

Verlieren sie das Banner, verlieren sie ihren Status.

Ein Armeestandardenträger dient als Standardenträger für eine Einheit, in der er am Anfang des Spiels war und die diesen Anforderungen ansonsten entspricht.

Geheime Modelle wie Assassinen beeinflussen nicht die Startgröße der Einheiten.

Szenario 1 - Standardbegegnung

Aufstellung: 12" von der Mittellinie

Missionsziel: Am Ende jeder Spielrunde wird geschaut, wer die meisten wertenden Einheiten in 6" um den Mittelpunkt hat. Dieser Spieler erhält einen Marker. Wer die meisten Marker am Ende des Spiels hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt niemand.

Szenario 2 - Verweigte Flanke

Aufstellung: 12" von der Mittellinie, 18" von der jeweils linken Kante.

Missionsziel: Wer die meisten wertenden Einheiten am Ende des Spiel in der gegnerischen Aufstellungszone hat, gewinnt.

Szenario 3 - Erobern und Halten

Aufstellung: 8" von der Mittellinie und 20" von jedem Gegner

Missionsziel: Nach der Seitenauswahl legen beide Seiten ein betretbares Geländestück in ihrer Spielfeldhälfte fest, dass mindestens 9" von der eigenen Spielfeldkante entfernt ist.

Wenn der Gegner dieses mit einer wertenden Einheit erobert und am Ende des Spiels hält, während sie nicht das des Gegners halten, verlieren sie das Szenario. Geländestücke, die eine Seite mitbringt (wie Waldelfen) zählen nicht.

Szenario 4 - Suchen und Zerstören

Aufstellung: Bei der Szenarioauswahl legt der auswählende Spieler auch fest, ob er der Angreifer oder Verteidiger ist. Der Angreifer darf auf beiden Flanken in einem Bereich von 18" bis zu 15" von der eigenen Spielfeldkante aufstellen und in den mittleren 36" 9". Der Verteidiger spiegelt diese Aufstellung.

Missionsziel: Nach der Zauberauswahl offenbaren sich beide Spieler alle ihre wertenden Einheiten. Danach suchen sich beide drei wertenden Einheiten des Gegners aus. Wer die meisten wertenden Einheiten des Gegners am Ende zerstört hat, gewinnt das Szenario. Hat eine Seite weniger als 3 wertende Einheiten, darf sich ihr Gegner beliebige weitere Einheiten aussuchen, bis er sich 3 ausgesucht hat.

Szenario 5 - Schatzsuche

Aufstellung: Wer sich die Aufstellungszone aussucht, wählt eine Ecke. Der Gegner bekommt die gegenüberliegende Ecke. Dann wird eine Linie zwischen den beiden übrigen Ecken gezogen. Von dieser müssen beide Spieler 9" in beide Richtungen entfernt aufstellen.

Missionsziel: Beide Spieler, beginnend mit dem, der sich die Aufstellungszone ausgesucht hat, platzieren einen Marker mindestens 9" von ihrer Aufstellungszone und 24" vom anderen Marker entfernt. Wer am Ende des Spiels mehr Marker hält, gewinnt das Szenario.

Szenario 6 - Durchbruch

Aufstellung: Es wird über die kurze Kante gespielt mit 12" von der Mittellinie entfernt.

Missionsziel: Wertende Einheiten dürfen das Spielfeld freiwillig über die Kante des Gegners

verlassen. Sie zählen nicht als ausgeschaltet, kommen aber nicht zurück ins Spiel. Wer am Ende die meisten Einheiten über die Kante gebracht hat, gewinnt. Eine Einheit muss mit ihrer Bewegung dabei vollständig über die Kante kommen. Reicht ihr Bewegung nicht, muss sie davor stehen bleiben und erst, wenn sie eine vollständige Bewegung durchführen kann das Spielfeld verlassen.

Szenario 7 - Kampf um den Turm

Aufstellung: Bei der Szenarioauswahl legt der auswählende Spieler auch fest, ob er der Angreifer oder Verteidiger ist. Der Angreifer zieht von der Mitte der kurzen Kanten je eine Linie bis 6" von der Mitte ihrer Kante. Das ist ihre Aufstellungszone. Der Verteidiger invertiert diese Aufstellungszone. An der Spitze der Aufstellungszone des Verteidigers steht, vollständig in der Aufstellungszone, ein Gebäude.

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels das Gebäude hält, gewinnt das Szenario.

Szenario 8 - Mächtige Truppen

Aufstellung: Auf beiden Flanken darf bis zu 24" von der kurzen Seite aufgestellt werden, kein Mindestabstand zueinander.

Missionsziel: Wer am Ende die teuerste Einheit hat, gewinnt. Charaktermodelle und spätere Vergrößerung zählen nicht dazu.

Szenario 9 - Das Ritual

Aufstellung: Bei der Seitenwahl wird sich keine Seite ausgesucht, sondern je ein Viereck, die gegenüberliegen. Dieser ist 24"x36" groß. Kein Mindestabstand.

Missionsziel: In der Mitte des Schlachtfeldes muss ein Ritual durchgeführt werden, indem dort ein Zauberer (oder im Falle von Zwergen ein Runenschmied/-meister, bei reinen Khornedämonen ein Herold oder Blutdämon) steht, der nicht im Nahkampf befindlich ist. Dort muss er ein Ritual durchführen, indem er einen Zauber gegen 15 schafft. Dieser kann nicht mit Totaler Energie gesprochen werden, wohl aber einen Kontrollverlust erleiden. Er kann gebannt werden. Wer das als erstes schafft gewinnt. Dies kann nicht in Runde 1 passieren.

Szenario 10 - Schlacht der Champions

Aufstellung: Angriff bei Dämmerung

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels die meisten Champions (nicht Charaktermodelle), aber mindestens 4 hat, gewinnt. Jeder Champion, der eine Herausforderung gewinnt und überlebt, zählt als zwei Champions.

Szenario 11 - Hisst die Banner!

Aufstellung: Marschbegegnung

Missionsziel: Wer am Ende des Spiels die meisten Standarten auf dem Feld hat, mindestens aber 3, gewinnt. Eroberte Gegnerstandarten, die am Ende gehalten werden, zählen als eine weitere Standarte. Armeestandarten zu erobern gelten als zwei.

Szenario 12 - Der Botschafter

Aufstellung: Blut und Ruhm

Missionsziel: Beide Spieler erhalten ein Infanteriemodell, den Botschafter. Dieser hat das folgende Profil:

B KG S W LP I A MW Rst Ret

* 3 3 * 3 * 1 * 4+ 5+

*Bei Elfen 5, 3, 5, 8

*Bei (Chaos-)Menschen 4, 3, 3, 7

*Bei Grünhäuten 4, 3, 3, 6 (Goblin) oder 4, 4, 2, 7 (Ork)

*Bei Ogern 6, 4, 2, 7

*Bei Echsen 4, 4, 1, 8 (Saurus) oder 6, 2, 2, 4, 5 (Skink)

*Bei Skaven 5, 3, 4, 5

*Bei Zwergen 3, 4, 2, 9

*Bei Tiermenschen 5, 3, 3, 6 (Ungor) oder 5, 4, 3, 7 (Gor)

*Bei Gruftkönigen 4, 4, 3, 8

*Bei Vampiren 6, 4, 6, 7

*Bei Dämonen wird eine Gottheit ausgewählt und die Werte entsprechen der Kerninfanterie
Er darf in der zweiten Reihe einer Infanterieeinheit stehen.

Wer entweder seinen Botschafter über die Gegnerkante kriegt, ohne dass dieser es auch tut,
oder den Gegnerbotschafter tötet, ohne den eigenen zu verlieren, gewinnt das Szenario.