

Nettiquette, Beschränkungen, Hausregeln und Szenarien für Warhammer Fantasy der 8ten Edition

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 Geduld, 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 Allgemeine Beschränkungen

Alle folgenden Zahlen, die **dick** geschrieben sind, sind nach dem Schema Armeegröße **unter 2000 Punkte/2000-2999 Punkte/3000+ Punkte** aufgebaut.

Maximale Einheitengröße

Einheiten können weder mehr als **35/40/50** Modelle noch mehr als **400/450/550** 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.

In der Magiephase werden **2W6/2W6/4W6** Energiewürfel generiert. Davon erhält die Gegenseite **den höchsten Würfel/den höchsten Würfel/die höchsten beiden Würfel** als Bannwürfel. Pro Magiephase sind maximal **zwölf/zwölf/24** 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 **dreimal/viermal/fünfmal** einsetzen, Eliteeinheiten maximal **zweimal/dreimal/viermal** und Seltene Einheiten maximal **einmal/zweimal/dreimal**. Armeebuchinterne Einschränkungen gelten trotzdem noch.

Kriegsmaschinen

Maximal **drei/vier/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. **50/60/70** Modelle mit Schusswaffen mit einer Reichweite von 12" oder mehr enthalten. Kriegsmaschinen, Charaktermodelle und Streitwagen zählen nicht gegen dieses Limit.

Armeestandardenträger

Jeder Armeestandardenträger 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)

Es gib keine Beschränkungen.

Chaoszwerge (8. Edition)

Eine Armee darf maximal vier/fünf/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 vier/fünf/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)

Dämonen des Chaos (8. Edition)

Der Stein der Unvermeidlichkeit darf nicht verwendet werden.

Eine Armee darf maximal **drei/vier/fünf** fliegende Einheiten enthalten.

Eine Armee darf maximal **sechs/acht/zehn** Schleimbestien enthalten.

Eine Armee darf maximal **eine/eine/zwei** Schädelkanone enthalten.

Die Armee hat Zugriff auf erhabene Feuertämonen.

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 **30/35/45** Modelle enthalten, die mit Repetier-Armbrüsten ausgestattet sind.

Das schließt Charaktermodelle mit ein.

Eine Armee darf maximal **15/20/25** Schatten enthalten.

Eine Armee darf maximal vier/fünf/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 **eine/zwei/zwei** Auswahlen aus den folgenden erhalten:

Krone der Herrschaft oder Besänftigender Geist
Harmonische Konvergenz oder Kanalisierungsstab
Standarte der Disziplin
Zweiter Slann-Magierpriester

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 **eins/eins/zwei** Auswahl.
Hornnacken sind eine null bis **zwei/zwei/drei** Auswahl.
Monster, die nicht von Charaktermodellen geritten werden, sind eine null bis **drei/vier/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.

Gruftkönige von Khemri (8. Edition)

Die maximalen Einheitenkosten liegen bei **450/550/600** Punkten.
Morghast Harbingers und Morghast Archai werden Teil der Armeeliste.
Der Hierotitan ist eine null bis **eins/eins/zwei** Auswahl.
Alle Sphingen (außer als Reittiere) sind null bis **zwei/drei/vier** Auswahlen.

Hochelfen (8. Edition)

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

Banner des Weltendrachens (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 **drei/vier/fünf** fliegende Einheiten enthalten.
Streitwagen zählen nicht gegen dieses Limit.
Der Frosterzphönix ist eine null bis **eins/eins/zwei** Auswahl.
Eine Armee darf bis zu **65/75/85** schießende Modelle enthalten.
Repetierspeerschleudern zählen als fünf Modelle

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

Krieger des Chaos (8. Edition)

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

Charaktermodell (außer Dämonenprinz) 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 **drei/vier/fünf** fliegende bzw. schwebende Einheiten enthalten.

Die Armee darf maximal **drei/vier/fünf** Streitwagen enthalten.

Der Blutbestienstreitwagen ist eine null bis **zwei/zwei/drei** Auswahl.

Die Chimäre ist eine null bis **eins/zwei/drei** Auswahl, außer als Reittier.

Die Schlächterbestie ist eine null bis **eins/eins/zwei** Auswahl.

Ogerkönigreiche (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **acht/zehn/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 **55/65/80** 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 vier gleiche Kernaussuchen aufgestellt werden.

Eine Armee darf maximal **vier/fünf/sechs** Streitwagen enthalten.

Die maximale Einheitengröße liegt bei **45/55/65** Modellen bzw. **450/550/650** 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 Einheitengröße liegt bei **60/70/80** Modellen.

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

Zweite Warpblitzkanone (2)

Erste Höllengrubenbrut (1)

Zweite Höllengrubenbrut (2)

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

Todesrad (je 1)

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 **eins/eins/zwei** Auswahl, außer als Reittier.

Die Vampirfähigkeiten Rote Wut und Rasendes Blut dürfen insgesamt maximal **zweimal/zweimal/dreimal** in der Armee vorhanden sein.

Eine Armee darf maximal **zwei/drei/vier** körperlose Einheiten enthalten.

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

Eine Armee darf maximal **drei/vier/fünf** fliegende Einheiten enthalten.

Eine Armee darf zusammen maximal **10/14/18** Charaktermodelle mit dem

Einheitentyp "Kavallerie" und Fluchritter enthalten.

Waldelfen (8. Edition)

Eine Armee darf maximal **vier/fünf/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 **vier/fünf/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 **40/45/50** Modelle enthalten, die mit Armbrüsten oder Musketen ausgestattet sind. Charaktermodelle und Maschinisten zählen nicht gegen dieses Limit.

Hausregeln

Wir spielen mit geheimen Armeelisten. Das heißt alles, was man nicht am Modell darstellen muss, muss man dem Gegner nicht mitteilen. Also magische Ausrüstung, dazu gekauften Fähigkeiten und dergleichen. Außerdem muss man nicht mitteilen, ob man heimliche Modelle wie Assassinen in der Armee hat. Desweiteren muss man diese Dinge erst offenbaren, wenn sie das erste Mal relevant werden.

Hat ein Charaktermodell beispielsweise den Talisman der Ausdauer, muss dies erst mitgeteilt werden, sobald er das erste Mal diesen Rettungswurf nutzt. Bleiben eventuelle Wunden in der Rüstung hängen, muss der Talisman nicht offenbart werden.

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. Sie müssen ihr Ziel trotzdem sehen können.

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 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.

Alle Riesen kosten 50 Punkte weniger.

All gebundenen Zaubersprüche der Bretonen, Tiernmenschen 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.

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

Auf Old World umgebaste Figuren sind erlaubt, ohne Einschränkungen.

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

Hügel und Wälder sind unendlich hoch. Orientiere dich an der Base, wenn das Geländestück eines hat.

Modelle, die auf Hügel stehen, können über andere Hügel hinwegsehen. Hat ein Hügel mehrere Stufen, muss man auf der selben oder einer höheren Stufe als das potentiell zu sehende Ziel sein, um es sehen zu können.

Beschuß, der BF benutzt, erhält +1 auf den Trefferwurf gegen Große Ziele.

Modelle, die keinen eigenen Moralwert haben, aber von Regeln betroffen werden, die einen Moralwert nutzen, nutzen stattdessen entweder den Moralwert ihres Reiters oder der Besatzung. Sollte die Besatzung im Profil keinen Moralwert haben, haben sie den Moralwert ihres Äquivalents. Beispielsweise sind Blutkesselbesatzungen Hexenkriegerinnen und Höllenglockenbesatzungen Rattenoger.

Würfelpech Hausregeln - Volksspezifisch

Bretonen

Bretonen entscheiden sich erst nach dem Wurf darauf wer beginnt, ob sie beten wollen.

Alle bretonischen Ritter haben die Sonderregeln "Vernichtender Angriff". Dies beinhaltet Herzöge, Paladine, Fahrende Ritter, Ritter des Königs, Quesritter, 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 Minimalanzahlbeschränkung.

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.

Quesritter haben gegen Feinde mit Stärke und/oder Widerstand 5 oder mehr "Heroischen Todesstoß".

Dunkelelfen

Schatten dürfen ihre Repetierarmbrüste gratis gegen Repetierhandarmbrüste tauschen.

High Beastmaster: Ändere "Beastlayer" zu: Zu Beginn der eigenen Runde bis zum Beginn der nächsten eigenen Runde darf ein Beastmaster einem Monster in 6" einen der folgenden Vorteile geben: +2 Bewegung, +W3 Attacken, +3 KG oder Unnachgiebig.

Dies darf er auch auf weitere Monster in 6" anwenden, aber für jedes Monster nach dem ersten, bei dem er es versucht, muss er einen Moralwerttest auf den eigenen Moralwert bestehen. Gelingt dieser nicht, greift ihn das Monster einmal mit allen Profil-Attacken im Nahkampf an, unabhängig davon, ob sie sich berühren oder nicht.

High Beastmaster haben in 6" um ein Monster einen Achtung-Sir-Wurf von 5+, unabhängig vom Einheitentyp.

Black Ark Fleetmasters: Eine Einheit Black Ark Corsairs, Schatten oder Schwarze Reiter mit einem Black Ark Fleetmaster verfolgt und überrennt mit mit einem zusätzlichen W6 und hat Vorhut.

Außerdem hat er die Sonderregeln Kundschafter.

Er darf außerdem ein Dunkelelfenroß für 20 Punkte reiten und eine Lanze für 7 Punkte erhalten. Er darf außerdem eine Repetierarmbrust für 5 Punkte oder bis zu zwei Repetierhandarmbrüste für je 5 Punkte erhalten.

Echsenmenschen

Saurus-Hornacken-Veteranen haben einen Moralwert von 9.

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.

Die Maschine der Götter senkt die Komplexität für alle Zauberer der Echsenmenschen um 1. Dies gilt nicht für gebundene Zaubersprüche.

Gruftkönige von Khemri

Gruftkönigeinheit dürfen in 12" um den General wie normale Einheiten marschieren.
Charaktermodelle dürfen immer unabhängig vom General marschieren.

Das Lehrenattribut der Lehre Nehekharas heilt an Konstrukten nur einen Lebenspunkt pro Zauber.

Nekrotekt: "Stone Shaper" wird geändert zu: Zu Beginn jeder eigenen Bewegungsphase heilt der Nekrotekt entweder W3 Lebenspunkte an einem Konstrukt in 12" oder 1 Lebenspunkt an jedem Konstrukt in 12".

Konstrukte in 6" um einen Nekrotekten dürfen marschieren.

Ein Nekrotekt in 6" um ein Konstrukt erhält einen 5+ Achtung-Sir-Wurf, unabhängig vom Einheitentyp.

Ein Konstrukt kann aus nur maximal einer Quelle pro Zug geheilt werden.

Necrolith-Colossus: Der Bogen wird wie eine Kanone abgefeuert (bei einer Fehlfunktion verliert der Kolob einen Lebenspunkt), funktioniert aber in allen anderen Dingen wie eine Speerschleuder.

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).

Lothorn Sea Helm: Naval Discipline darf auch genutzt werden, nachdem man Stehen&Schießen angesagt hat.

Lothorn Skycutter: Darf marschieren.

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

Imperium

Hexenjäger haben die Sonderregel "Kundschafter".

Jäger haben eine Mindesteinheitengröße von 5+.

Bihandkämpfer haben Stärke 4 und dürfen ihre Zweihandwaffen gratis gegen Schilde tauschen.

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.

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

Krieger des Chaos

Verstoßene dürfen Plänkler sein. Lege dies bei der Armeelisterstellung fest.

Dragenoger, Shaggoth und Kolek tragen Schwere Rüstung.

Chaosschreine dürfen marschieren.

Ogerkönigreiche

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

Eisenfäuste dürfen entweder als Schild oder zweite Handwaffe benutzt werden.

Jäger haben die Sonderregel "Kundschafter" und übertragen diese auf eine Einheit Säbelzahnkatzen, indem sie sich dieser explizit vor dem Spiel anschließen.

Orks&Goblins

Schwarzorks dürfen ihre ausgewählte Waffe jede Nahkampfphase wechseln (wird nach Aufpralltreffern, aber vor Herausforderungen festgelegt). Magische Waffen negieren diesen Vorteil nicht. Zusätzlich haben sie auch Zugriff auf Hellebarden, Morgensterne und Flegel.

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

Skaven

Das Sturmbanner wirkt nur bis zum Beginn der nächsten Skavenrunde.

Kriegsherren haben die Regel "Brüder überall". Mit dieser geben sie ihren durch "Stärke durch Menge" modifizierten Moralwert weiter.

Seuchenpriester haben Regeneration.

Das Seuchenmenetekel gibt der ihn schiebenden Einheit Regeneration 5+. Der Schrein selbst verfügt über einen Regenerationswurf abhängig der Anzahl der Seuchenmönche. Für je 7 Seuchenmönche hat er einen um eins besseren Regenerationwurf, angefangen bei 6+, bis maximal 3+.

Die Billowing Death Attacke darf als Atemattacke im Nahkampf durchgeführt werden, zusätzlich zu den anderen Attacken.

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.

Skavenmagie wird wie folgt erweitert:

Lehre des Ruins:

Das Auswürfel der Zaubersprüche funktioniert wie für alle anderen Lehren der 8ten Edition.

Lehrenattribut: Wann auch immer ein Zauber aus dieser Lehre erfolgreich gewirkt wurde, erhält eine befreundete Einheit in 12" um den Zauberer +1 auf ihre Bewegung bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Skavenspielers. Dies ist kumulativ.

Skitterleap: *Segen.* Die Komplexität darf auf 9+ erhöht werden. In diesem Fall beträgt die Reichweite 24".

Warp Lightning: *Magisches Geschöß.* Die Komplexität darf auf 12+ erhöht werden. In diesem Fall verursacht sie 2W6 Treffer der Stärke 5, aber jede 1 beim Ermitteln der Trefferzahl verursacht einen Treffer der Stärke 5 beim Zauberer, gegen den keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.

Howling Warpgale: *Fluch.* Die Komplexität darf auf 12+ erhöht werden. In diesem Fall verursachen die Winde zusätzlich ein Malus von -1 auf die Bewegung feindlicher Einheiten.

Death Frenzy: *Segen.* Die Komplexität darf auf 16+ erhöht werden. In diesem Fall betrifft es alle befreundeten Einheiten in 12" Umkreis.

Scorch: *Direktschaden.* Die Komplexität darf auf 18+ erhöht werden. In diesem Fall wird die große Schablone genutzt.

Cracks Call: *Direktschaden.* Die Komplexität darf auf 20+ erhöht werden. In diesem Fall werden 8W6 geworfen.

Lehre der Seuche:

Das Auswürfel der Zaubersprüche funktioniert wie für alle anderen Lehren der 8ten Edition.

Lehrenattribut: Wenn ein Zauber erfolgreich gewirkt wird erhält eine feindliche Einheit in 12" Umkreis -1 auf ihre Bewegung und Initiative bis zu einem Minimum von 1, bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Skavenspielers. Dies ist kumulativ.

Pestilent Breath: *Direktschaden.* Befindet sich das Charaktermodell im Nahkampf, nutzt es den Effekt dieses Zaubers erst in der Nahkampfphase wie jede andere Atemattacke (verursacht aber nur W6 Treffer). Die Komplexität darf auf 9+ erhöht werden. In diesem Fall hat die Schablone Stärke 3 und verursacht im Nahkampf 2W6 Treffer der Stärke 3 im Nahkampf.

Bless with Filth: *Segen.* Die Komplexität darf auf 14+ erhöht werden. In diesem Fall betrifft sie jede befreundete Einheit in 12" um den Zauberer.

Wither: *Fluch.* Die Komplexität darf auf 11+ erhöht werden. In diesem Fall beträgt die Reichweite 24".

Vermintide: *Direktschaden.* Die Komplexität darf auf 13+ erhöht werden. In diesem Fall wird die große Schablone gelegt.

Cloud of Corruption: *Direktschaden.* Die Komplexität darf auf 15+ erhöht werden. In diesem Fall werden befreundete Einheiten nur auf 5+ bzw. im Fall von Seuchenklanmodellen 6+ betroffen.

Plague: *Direktschaden.* Die Komplexität darf auf 20+ erhöht werden. In diesem Fall wird +1 auf den Wurf zum Überspringen der Seuche addiert.

Tiermensen

Ghorgors, Zygors und Grindlerlake kosten 200 Punkte. Der Grindlerlake darf auf einem 50mmx100mm Base stehen.

Centigore sind Leichte Kavallerie.

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

Die Lehre der Wildnis erhält wird wie folgt geändert:

Das Auswürfel der Zaubersprüche funktioniert wie für alle anderen Lehren der 8ten Edition.

Lehrenattribut: *Ruf der Wildnis*

Wann auch immer ein Zauberspruch aus der Lehre der Wildnis erfolgreich gewirkt wird, erhalten alle Tiermensen in 12" Umkreis +1 auf ihre Urwurttest bis zum Beginn der nächsten eigenen Magiephase. Dies ist kumulativ.

Bestial Surge: *Segen*. Die Komplexität darf auf 12+ erhöht werden. In diesem Fall ist die Reichweite des Zaubers 12".

Viletide: *Magisches Geschöß*. Die Komplexität darf auf 12+ erhöht werden. In diesem Fall werden die Treffer mit einem Rüstungswurfmodifikator von -3 durchgeführt (dies betrifft keinen Rüstungswurf, der aus *Schuppenhaut* entsteht).

Devolve: *Direktschaden*. Die Komplexität darf auf 18+ erhöht werden. In diesem Fall müssen die betroffenen Einheiten nur ihren eigenen Moralwert nehmen, der durch keinen magischen Effekt, Sonderregel oder dergleichen erhöht werden darf. Außerdem dürfen sie den Test nicht wiederholen, egal aus welcher Quelle diese Wiederholung kommen würde.

Bray-Scream: *Segen*. Befindet sich das Charaktermodell im Nahkampf, nutzt es den Effekt dieses Zaubers erst in der Nahkampfphase wie jede andere Atemattacke. Die Komplexität darf auf 14+ erhöht werden. In diesem Fall hat muss jede Einheit, die von der Atemattacke getroffen wird, einen Paniktest mit -1 durchführen, unabhängig von den Verlusten. Ist die Einheit im Nahkampf, erhält sie stattdessen nur -1 auf eventuelle Aufriebstests, die sie durchführen muss.

Traitor-Kin: *Fluch*. Die Komplexität darf auf 14+ erhöht werden. Einheiten, die von diesem Zauber betroffen wurden, dürfen sich nächste Runde nur mit der Bewegung ihres Reiters fortbewegen, da diese ihre Reittiere führen, statt sie zu reiten. Ist im Profil kein Bewegungswert angegeben, geht vom Bewegungswert der Kerninfanterie aus.

Mantle of Ghorok: *Segens*. Die Komplexität darf auf 18+ erhöht werden. In diesem Fall werden insgesamt 3W6 geworfen und der Wirkende darf sich aussuchen, welcher der Würfel für welche Profilwerterhöhung gilt.

Savage Dominion: *Segens*. Die Komplexität darf auf 20+ erhöht werden. So gewirkt hindert die beschworene Kreatur den Schamanen nicht mehr daran, andere Zauber zu wirken, außer Savage Dominion, die weiterhin nicht gewirkt werden darf.

Vampirfürsten

Ghule, denen sich ein Ghulkönige angeschlossen hat, haben Bewegung von 6.

Ghulkönige, die sich Gruftschrecken angeschlossen haben, können nicht separat anvisivert werden (außer mit solchen Attacken, die das explizit können) und zählen als Monströse Infaterie für die "Achtung-Sir!" Regel.

Leichenkarren dürfen wie andere Untote in Generalsreichweite marschieren. Wenn sie von einem Nekromanten gefahren werden, dürfen sie immer marschieren. Ein Nekromant auf einem Leichenkarren erhält dessen Regeneration.

Schwarze Kutschen erhalten bei 4 auf der Tabelle zusätzlich die Fähigkeit zu marschieren.

Abyssal Terrors sind Monströse Fliegende Bestien und damit mit Reiter Monströse Fliegende Kavallerie.

Waldelfen

Die Waldgeistregel wird erweitert um die Passage: Der Rettungswurf wird auf 5+ erhöht gegen nicht-magische Attacken.

Waldelfenmodelle, die keine magischen Pfeile nutzen, erhalten die Sonderregel "Kriegerbögen". Diese Bögen haben auf kurze Reichweite Stärke 4.

Die Ewige Wache erhält die Sonderregel "Kampfkunst der Ewigkeit". Diese Sonderregel erlaubt ihnen zu Beginn jedes Nahkampfes zu entscheiden, zum gleichen Zeitpunkt zu dem Waffen ausgesucht werden, ob sie offensiv oder defensiv kämpfen möchten.

Kämpfen sie offensiv, nutzen sie Speere und die erste Reihe erhält +1A.

Kämpfen sie defensiv haben sie einen 4+ Rüstungswurf.
Beide Kampfkünste dürfen mit einem Schild kombiniert werden.

Falkenreiter dürfen nicht verfolgt werden, wenn sie aus einem Nahkampf fliehen.

Dryaden sind Plänkler, verlieren ihren Hass und erhalten Stärke 4.

Erynnien dürfen auch die Lehre der Schatten nutzen und haben die Sonderregel Hass.

Gegen Baumschrate werden keine Boni, Attacken oder Sonderregeln ausgelöst, die nur im Angriff funktionieren. Das betrifft Aufpralltreffer, Waffen wie Lanzen und Sonderregeln wie Vernichtender Angriff u.a.

Zwerge

Der Runenamboß wird wie folgt überarbeitet:

Der Amboß zaubert nicht mehr. Stattdessen darf jede Runde vom Runenmeister jede der drei Runen geschlagen werden. Bevor man eine Rune anschlägt, legt man fest, ob man sie auf 2+, 3+ oder 4+ anschlägt. Die Rune betrifft ein, zwei oder drei Ziele respektive. Gelingt der Wurf, wird die Rune erfolgreich gewirkt. Schlägt er fehl, wird die Rune nicht gewirkt.

Die drei Runen sind:

Die Rune von Heim und Herd: Die Rune wird vor Sammeltests angeschlagen. Eine befreundete Einheit in 24" wird Immun gegen Psychologie und sammelt sich, sollte sie fliehen.

Die Runde von Zorn und Ruin: Die Rune wird irgendwann in der Schußphase geschlagen. Eine feindliche Einheit in 30" erhält 2W6 Treffer der Stärke 4.

Die Rune von Schwur und Stahl: Die Rune wird zu Beginn der Nahkampfphase geschlagen, bevor irgendwelche Nahkämpfe durchgeführt werden. Der Rüstungswurf des Ziels innerhalb von 18" wird um 1 erhöht oder gesenkt.

Groll der Ahnen: "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 25% oder mehr ihrer Modelle erhalten sie die Sonderregel "Hass". Verlieren sie 50% oder mehr 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, unabhängig davon, ob andere Einheiten mit einem stärkeren Hass in ihrer Nähe sind.

Magielehren

Magielehren erhalten folgende Anpassungen:

Lehre des Feuers

Lehrenattribut: Ändere das Lehrenattribut zu: "Für jeden erfolgreich gewirkten Zauber der Lehre des Feuers erhält jeder andere Versuch einen Zauber der Lehre des Feuer zu wirken +1 auf den Komplexitätswurf. Dies gilt auch für gebundene Zauber aus der Lehre des Feuers. Dies hält bis zum Ende dieser Magiephase."

Flammendes Schwert des Rhuin: Die Variante mit erhöhter Komplexität von nun 14+ erhöht nicht die Reichweite, sondern macht stattdessen, dass alle befreundeten Einheiten in 12" Umkreis davon betroffen werden.

Lehre der Bestien

Lehrenattribut: Zauber der Lehre der Bestien erhalten +1 auf ihren Komplexitätswurf, wenn sie die im Regelwerk genannten Ziele haben.

Lehre des Metalls

Lehrenattribut: Das bisherige Lehrenattribut wird den Schadenszaubern zugeteilt. Das neue Lehrenattribut ist stattdessen: Wann auch immer ein Zauber aus der Lehre des Metalls gelingt, erhält eine befreundete Einheit in 12" Umkreis +1 auf ihre Rüstungswurf, auf ihren Paradowurf oder die Sonderregel rüstungsbrechend (Nah- oder Fernkampf, lege es sofort fest). Diese Boni sind nicht kumulativ.

Lehre des Lichts

Lehrenattribut: Wenn ein Zauber aus dieser Lehre erfolgreich gewirkt wird, suche eine Einheit in 18" Umkreis aus. Wenn es eine befreundete Einheit ist, erhält sie entweder Immun gegen Panik oder Immun gegen Angst (nach Wahl des Wirkenden). Bei einer feindlichen Einheit verliert sie die Regel "Angst" (wenn sie Entsetzen verursacht, wird es auf Angst reduziert) oder sie muss einen Paniktest durchführen, sobald sie auch nur ein Modell verliert. Dieser Effekt hält bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Wirkenden.

Lehre des Himmels

Lehrenattribut: Wann auch immer ein Zauber aus dieser Lehre erfolgreich gewirkt wird, erhält eine Einheit in 18" um den Wirkenden +1 oder -1 auf den Bewegungswert (der Wirkende entscheidet) bis zum Beginn der nächsten eigenen Magiephase.

Lehre des Todes

Lehrenattribut: Wann auch immer ein Zauber aus dieser Lehre erfolgreich gewirkt wird, darf der Wirkende versuchen einen Energiewürfel zu kanalisieren.

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.

1. Nachdem beide Armeen einander vorgestellt worden sind, würfeln beide SpielerInnen einen W6. Wer höher liegt darf entscheiden. 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.
2. Dann sind noch zwei Szenarien übrig. Davon sucht sich jetzt die andere Person eins aus, das ultimativ 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.

Manche Szenarien erfordern gewisses Gelände. Sollte die Platte kein dementsprechendes bieten ist die Orga zu holen, die das bestehende Gelände minimal verschiebt, um das Szenario zu ermöglichen.

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.

Turnierpunkte: Die Turnierpunkte richten sich nach der Siegpunktdifferenz. Je 10% Armeegröße sind ein Turnierpunkt Unterschied. Bei 2500 Punkten also je 250 Punkte. Beide Seiten starten das Spiel mit je 8 Turnierpunkten. Maximal kann man durch Siegpunkte also 16 Turnierpunkte erbeuten. Selbst wenn eine Seite komplett ausgelöscht wird, ist es nicht ein automatisches 16:0. 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; 50 Punkte für das Ausschalten des Armeestandartenträgers, weitere 50, wenn man die Armeestandarte erobert und gehalten hat; 50 Punkte für jede eroberte und gehaltene reguläre Standarte und 50 Punkte für jedes gehaltene Spielfeldviertel. Spielfeldviertel hält man, indem man Modelle im Wert von 5 Punkten Einheitenstärke oder mehr als der Gegner im jeweiligen Viertel hat. Modelle in mehreren Viertel sind in dem befindlich, in dem sie mehrheitlich stehen. Im Zweifelsfall wird ein Würfel geworfen.

Szenariopunkte: Wer das Szenario gewinnt erhält 4 Turnierpunkte. Geht es unentschieden aus, erhalten beide Seiten je 2 Turnierpunkte. Wer das Szenario verliert, erhält 0 Turnierpunkte.

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 Armeestandartenträger dient als Standartenträger 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.

Szenarien

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 - Verweigerte 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 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: Es wird die Aufstellungszone aus "Unerwartetes Aufeinandertreffen" aus dem Grundregelwerk genutzt. Die Aufstellungsregel dieses Szenarios wird leicht anders gespielt. Ihr würfelt vor dem Spiel eine Menge an W6 gleich eurer aufzustellenden Einheiten (minus derer, die per Überfall oder als Kundschafter kommen). Für jede 1 wird eine dieser Einheiten nicht aufgestellt, sondern darf in Runde 1 in der Phase "Restliche Bewegung" das Schlachtfeld über die eigene lange Kante betreten.

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

Szenario 12 - Der Botschafter

Aufstellung: Für Ruhm und Ehre

Missionsziel: Beide Spieler erhalten ein Infanteriemodell, den Botschafter. Dieser hat das folgendes Profil. Manche haben mehrere zur Auswahl. Dies wird beim Auswürfeln der Zauber festgelegt.

Volk	B	KG	S	W	LP	I	A	MW	Rüstung	Rettung
Chaosbarbar	4	4	3	4	3	3	2	7	5+	5+
Dämon	4	4	4	4	3	4	1	7	-	4+
Elf	5	4	3	3	3	5	1	8	4+	5+
Goblin	4	3	3	3	3	4	1	6	5+	4+
Gor	5	4	3	4	3	3	2	7	-	5+
Gruftkönig	4	4	3	4	4	2	2	8	6+	5+
Mensch	4	3	3	3	3	3	1	7	3+	5+
Oger	6	3	4	4	5	2	3	7	6+	5+
Ork	4	4	3	4	3	2	2	7	5+	5+
Sauruskrieger	4	3	4	4	3	1	3	7	4+	5+
Skaven	6	3	3	3	3	4	1	5	5+	5+
Skink	6	2	3	2	3	4	1	6	5+	5+
Ungor	5	2	3	3	3	4	1	6	-	3+
Vampir	6	5	4	4	3	5	3	7	4+	6+
Zwerg	3	4	3	4	3	2	1	9	3+	5+

Tötet man den gegnerischen Botschafter und der eigene überlebt, gewinnt man das Szenario.

Schafft man es den eigenen Botschafter über die Kante des Gegners laufen zu lassen (dies stellt eine Ausnahme zur Regel dar, dass Modelle das Spielfeld nicht freiwillig verlassen dürfen), ohne dass der gegnerische es auch schafft, gewinnt man das Szenario. Hierbei zählen Verfolgungs- und Überrennbewegungen.

Ein über die gegnerische Kante fliehender Botschafter zählt weder als ausgeschaltet, noch als das Szenario erfüllend.

Änderungen seit dem Septemberturnier

Regeln der Ewigen Wache wurden versimpelt.