

Der
Gral des
Chaos



2007

Gral des Chaos 2007

Der Sturm ist vorbei. Verheerung, Tod und...Chaos brachte er über das Imperium. Doch es hat überlebt. Die Allianz hat ihn besiegt. Doch besiegt, heißt nicht vernichtet. „Der Herr der letzten Tage“, wie er genannt wurde, ist seit seiner Niederlage vor Middenheim verschollen. Seine Leiche wurde nie gefunden und es gab Gerüchte, er sei von seinen „Göttern“ bestraft worden.

Dies ist nun zwei Jahre her.

Die Aufbauarbeiten gehen voran und das Reich erholt sich allmählich von seinen reichlichen und tiefen Wunden.

Vor vier Monaten tauchte das Gerücht auf, man hätte ihn gesehen.

Tief in der Chaoswüste, tiefer, wie es bisher nur wenige gewagt haben sollen. Und von einem uralten Tempel des Chaos ist die Rede gewesen, der eine mächtige Reliquie bewahren soll. Gerüchte... wer soll diese denn auch bestätigen können, wenn nicht die verderbten Barbarenstämme des Nordens selber. Angst wollen sie uns machen, um ihre eigene Schwäche zu verbergen, mehr nicht.

Doch drei Wochen darauf sagten auch unsere Sterndeuter und Wahrsager aus, eine gewaltige, verderbte Macht würde in der ewigen Wüste des Chaos aufgetaucht sein und warte nun auf seine Entfaltung.

Vor zwei Monaten kamen Botschafter der hohen Elfen Ulthuans und der Zwerge. Auch Ihre Weisen bestätigten die neuen Gerüchte und die Befürchtungen wurden durch unsere Magi nun ebenfalls bestätigt.

Ein Kelch soll sich nach den Forschungen der Historiker und Magi dort befinden.

Unendliche Macht und ewiges Leben soll er dem spenden, der daraus sein eigenes Blut trinkt und das in dieses Blut getauchte frische Herz einer Jungfrau adligen Blutes verzehrt.

Ein unheiliger Gral...

Der Gral des Chaos!

Sollten die Gerüchte wahr sein, und es dieses Artefakt geben, so darf es niemals in die Hände der Barbaren oder eines anderen Feindes der Allianz gelangen. Schon gar nicht dem „Herrn der letzten Tage“, sollte er wirklich noch leben und auf der Suche nach ihm sein.

Er darf keinen zweiten Sturm entfachen. Noch einen würde das Reich in seinem geschwächten Zustand nicht überleben.

Heute ist es soweit!

Der Imperator hat ein Heer aufstellen lassen, das sich auf die Suche nach diesem Tempel und dem Gral macht. Einige unserer Magister und Historiker folgen dem Befehl des mächtigen Heeres und seines Generals. Und mir wurde die Ehre zu Teil, als Hofschreiber den General zu begleiten, um möglichst viel für die Chroniken und Gelehrten am Hofe zu berichten.

Auch die Elfen Ulthuans schicken ein Erkundungsheer, ebenso das kleine Volk aus ihren mächtigen Bergfestungen.

Wer auch immer es findet, vernichtet das Artefakt oder entzieht es auf immer und ewig dem Griff des Chaos. Es muss in der tiefsten Asservatenkammer verborgen werden, auf dass es niemanden gelinge, es jemals wieder zu entfernen.

Middenheim, 2524

Tore Branders, 5. Hofschreiber seiner Majestät, Kaiser Karl Franz

Gral des Chaos 2007

Organisatorisches:

- **Die Anmeldung erfolgt ausschließlich über T³**
(http://www.tabletopturniere.de/t3_tournament.php?tid=1159)
- Die Anmeldung ist erst endgültig, wenn das Startgeld auf dem angegebenen Konto eingegangen ist und die Armeeliste eingereicht wurde. Davor geltet ihr bereits als vorgemerkt, habt aber noch keinen Startplatz sicher.
- Teilnehmer **unter 18 Jahren** müssen die im Anhang befindliche **Einverständniserklärung** der Eltern ausgefüllt zum Turniertag mitbringen (siehe letzte Seite). Ohne diese Erklärung ist eine Teilnahme nicht möglich.
- Das Startgeld von € 10 (**Abendkasse: € 15**) überweist ihr bitte auf folgendes Konto:

Kontodaten:

Inhaber: Sascha Lange

Konto-Nr.: 016 29 66

BLZ: 270 700 24

Text: Gral des Chaos 2007 + Name

- Das Geld muss bis **spätestens 31.12.2006** auf dem Konto eingegangen sein. Nach dem 31. müsst ihr den Preis an der Abendkasse bezahlen.
- Die **Armeelisten** müssen bis **spätestens 20.12.2006** bei uns eingetroffen sein. Rechtzeitiges einreichen wird mit 5 Pluspunkten auf das Endergebnis belohnt. Erst am Turniertag abgegebene erhalten hingegen 5 Punkte Abzug vom Endergebnis.
- Die Armeelisten müssen klar verständlich an folgende Emailadresse geschickt werden:
Manfred.Austinat@gmx.de
- Die Orga behält es sich vor, Listen mit der Bitte um gewisse Änderungen zurückzusenden (Dies bezieht sich primär auf klar regelwidrige Fehler in der Liste).
- Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit, sich bis zum 10.12.2006 (Anmeldeschluss) ohne Angabe von Gründen wieder abzumelden. Dazu schickt uns bitte eine Mail und ihr bekommt das Startgeld -sofern schon bezahlt- erstattet. Wer sich später abmeldet, bekommt die Hälfte zurück. Es ist auch möglich, den Startplatz an eine andere Person zu übertragen (informiert uns bitte auch hier per Mail). Nach Turnierbeginn ist keine Rückerstattung mehr möglich.
- **Nachrücker** ist bis kurz vor Turnierbeginn möglich. Eventuelle Nachrücker müssen selbstverständlich keine Abendkasse bezahlen und bekommen eigene Fristen für die Abgabe der Armeeliste.
- Die Paarungen werden nach dem **Schweizer System** gelost. Das Turnier wird über das **GöPP** verwaltet.
- Sollte eine ungerade Teilnehmerzahl zu Stande kommen oder während des Turniers entstehen, wird ein Ersatzspieler außer Konkurrenz einspringen.

Gral des Chaos 2007

Regeln:

- Gespielt wird nach der „7. Edition“ für **Warhammer Fantasy** (© Games Workshop)
- Gültig sind die zu Turnierbeginn aktuellsten **deutschen Regeln**.
- **Bei Problemsituationen obliegt die Entscheidungsbefugnis den Schiris!**

Armeelisten:

- Gespielt wird mit **2000** Punkten
- Es gelten folgende Regeln zur Armeebeschränkung:

GRUNDREGELN

- Keine Drachen oder große Dämonen, keine Todbringer oder Dampfpanzer
- Keine Söldner in Nicht-Söldner-Armeen, keine Alliierten, keine bes. Charaktermodelle
- Keine Kerneinheit mehr als dreimal
- Keine Eliteauswahl mehr als doppelt
- Keine doppelte Seltene Auswahl
- Keine Magielehre darf mehr als zweimal ausgewählt werden
- Max. 8 einsetzbare Energiewürfel
- Max. 8 einsetzbare Bannwürfel
- Max. 3 Streitwagen oder Einheiten von leichten Streitwagen
- Max. 4 Kriegsmaschinen
- Max. 3 fliegende Einheiten
- Max. 2 Entsetzensmodelle (davon max. eines mit B 7+ und ES 3+)
- Max. 5 Kavallerieeinheiten (davon max. drei mit Rüstungswurf 4+ oder besser)
- Max. 3 Monstereinheiten
- Max. 5 Plänklereinheiten der ES 3+

ANMERKUNGEN

- "Einsetzbare" Energie-/Bannwürfel beinhaltet Würfeln und Speichern, Generieren unbeschränkt; jede magiebannende Spruchrolle (und Äquivalente) zählt als ein Würfel in jeder Bannphase
- Gebundene Zaubersprüche zählen bei Einsatz als Energiewürfel (Energienstufe bis 4: einer, 5+: zwei; Khemri: einer pro Würfel)
- Fliegende Einheiten: Inklusive Schwebern
- Kavallerieeinheiten: Inklusive fliegender Kavallerie, dämonischer Kavallerie und allen Charakteren auf Monstern (wenn Charakter oder Monster Profilstärke 5+: gegen Limit Rüstungswurf 4+)
- Monstereinheiten: Mehrere Modelle auf 40x40 mm Bases der ES 3 (außer Schwärme), körperlose Modelle und Einzelmodelle der ES 5+ (Charaktere nur, wenn auf Reittier)
- Infanterieeinheiten die nicht plänkeln und für Nah- oder Fernkampf ausgerüstet werden können zählen als unterschiedliche Einheiten

VÖLKERREGELN

- Bretonen: Keine Rüstungswurf-Beschränkung bei Kavallerie; max. 4 Charaktere (keine Pflicht-Armeestandarte), ES der Rittereinheiten darf max. doppelt so hoch sein wie ES der Modelle mit Bauernpflicht

- Dämonische Legion: Eine "Wahre Kerneinheit" muss ES 15+ haben
 - Hochelfen: Prinz auf Greif zählt als Kavallerieeinheit, aber nicht als Rüstungswurf 4+
 - Imperium: Armbrust- und Musketenschützen zählen als dieselbe Einheit
 - Khemri: Nur Priester zählen als Verwender einer Magielehre
 - Ogerkönigreiche: Keine Beschränkung der Anzahl der Monstereinheiten
 - Orks und Goblins: Max. 6 Fanatics
 - Skaven: Jezzails zählen als Kriegsmaschinen (Verhältnis 4:1, aufgerundet); max. 3 Ratlingkanonen
 - Tiermenschen: Jede Auswahl aus dem anderen Buch max. einmal; Falls von Minotaurenlord angeführt keine Beschränkung der Monstereinheiten
 - Vampire und Sylvania: ES von Fluchrittereinheiten darf max. so hoch sein wie addierte ES von Skeletten, Zombies und Verfluchten
 - Waldelfen: Baumältester zählt als Baummensch
 - Zwerge: Armbrust- und Musketenschützen zählen als dieselbe Einheit; Runenamboss: Max. ein Versuch Uralter Macht pro Rune
- Gespielt werden können folgende Armeen:
 - Alle Armeebücher ohne die Appendixlisten
 - Sturm des Chaos bis auf Seewache und Slayer
 - Eisenhautstamm ist nicht erlaubt, aber die Rhinoxreiter sind für Oger zugelassen
 - Gesegnete Armeen der Echsenmenschen
 - Kriegerische Horden gelten noch für Chaoszwerge

Spielausstattung:

- **Die Plattengröße beträgt 1,80m x 1,20m**
- Das Gelände wird von der Orga aufgestellt und darf nicht verschoben werden (Durch Magie bewegtes Gelände wird nach dem Spiel bitte wieder zurück gestellt).
 - In der Chaoswüste gibt es kaum noch Wälder. Pro Tisch ist max. 1 Wald erlaubt (Waldelfen dürfen keinen zusätzlichen Wald benutzen!, wenn dort bereits 1 Wald steht)
 - Wald ist schwieriges Gelände
 - Waldelfen bringen ihren zusätzlichen Wald selber mit.
 - Hügel behindern Sicht, geben aber keinen Abzug auf Bewegung
 - Ausser Hügeln ist alles andere Gelände unpassierbar
- „**What you see is what you get**“ sollte grob eingehalten werden. Der Gegenspieler sollte nach kurzer Erläuterung erkennen können, um welche Einheit mit welcher Ausrüstung es sich handelt
- **Proxis sind komplett verboten** (leere ungestaltete Bases, nicht umgebaute Modelle anderer Armeen/Einheiten,...). Die Schiris werden dieses sofort als Verluste entfernen lassen.

Gral des **C**haos 2007

Zeitplan:

SAMSTAG, 06.01.2007

Einlass : ab 09:00 Uhr

1. SPIEL : 10:00 - 12:45 Uhr

Mittagspause : 12:45 - 13:45 Uhr

2. SPIEL : 13:45 - 15:30 Uhr

Kaffeepause : 15:30 - 16:00 Uhr

3. SPIEL : 16:00 - 19:00 Uhr

Ab 20: Uhr Abendgestaltung und „Storyteller-Contest“.

SONNTAG 07.01.2007

Einlass : 09:00 Uhr

4. SPIEL : 09:45 -12:30 Uhr

Mittagspause : 12:30 - 13:30 Uhr (Wahl der Best Painted Army)

5. SPIEL : 13:30 – 16:00 Uhr

Abräumen der Platten und Geländeteile

Siegerehrung ca. 17 Uhr (nicht bevor alle Platten und Geländeteile abgeräumt wurden)

Gral des Chaos 2007

SIEGPUNKTE :

Differenz	Punkte
0-200	10-10
201-400	11-09
401-600	12-08
601-800	13-07
801-1000	14-06
1001-1200	15-05
1201-1400	16-04
1401-1600	17-03
1601-1800	18-02
1801-2000	19-01
2000+	20-0

einmalige Boni pro Spiel:

- gegnerischer General ausgeschaltet: +100 P
- Armeestandarte erobert: +100 P
- die meisten Standarten erobert: +100 P
- die meisten Tischfeldviertel gehalten: +100 P

Die o.g. Siegespunkte haben in der Tabelle vor der Punktdifferenz des Spielergebnisses Gültigkeit.

Bemalwertung:

Komplett bemalte Armeen (d.h. die Miniaturen sind mit mind. 3 unterschiedliche Farben bemalt und haben gestaltete oder zumindest bemalte Bases -schwarz grundiert ist nicht bemalt!-) erhalten **10 Punkte**, die in die Endwertung mit einfließen.

Ist auch nur eine Miniatur nicht oder nur zum Teil bemalt, so gibt es 0 Bemalpunkte.

Daraus ergibt sich folgende maximal erreichbare Punktzahl für das Turnier:

100 Siegpunkte
10 Bemalpunkte
5 Punkte für rechtzeitig eingereichte Armeeliste
115 Punkte gesamt

Gral des Chaos 2007

1. Spiel Tzeentch's Chaoswinde

In der Chaoswüste werden die Winde und Stürme durch Tzeentch's Einfluss besonders stark verwirbelt. Tzeentch manipuliert durch seine Macht diesen Teil der Wüste so sehr, das die Winde hier besonders stark mit Chaosmagie vermischt wirken.

Alle Flieger sagen vor Ihrer Bewegung an, wo sie landen sollen (restliche Bewegungsphase, bei einem Angriff ist es wohl klar...). Von dem Zielpunkt wird mit dem Abweichungswürfel W6 Zoll in die angegebene Richtung abgewichen (wie bei einer Schätzwaffe).

Sollte die Einheit dadurch in einer anderen feindlichen Einheit landen, so gilt dies als Angriff, der wie bei einer Überrennbewegung als Reaktion nur angenommen werden kann.

Sollte ein angesagter Angriff somit fehlschlagen, lacht sich Tzeentch ins Fäustchen (und der Gegner wohl auch).

Landen die Flieger in unpassierbarem Gelände oder im Wald, so erhält die Einheit W6 Treffer der Stärke 6 und muss sich im folgenden Zug erst zu Fuß aus dem Gelände bewegen (komplette Bewegung). Rüstungs- / Rettungswürfe sind erlaubt.

Jeder Beschuss (auch magische Geschosse!) weicht ebenfalls W6 Zoll in die vom Abweichungswürfel angegebene Richtung ab. Ist unter dem Endpunkt (nach der Abweichung) ein Modell einer Einheit (egal welchen Spielers), so erhält diese Einheit die Treffer. Dies kann also auch durchaus im schlimmsten Fall eine eigene Einheit oder sogar die Schützen selbst treffen. Um zu ermitteln, von welchem Punkt einer Zieleinheit abgewichen wird, wird immer das Zentrum der Einheit als Ausgangspunkt genommen.

Kriegsmaschinen mit Schätzwaffen / Schablonen werden zunächst ganz normal behandelt: man ermittelt also seine „natürliche“ Abweichung. Von dem „natürlich abgewichenem“

Aufschlagpunkt (Schablonenzentrum) wird dann die chaotische Abweichung ermittelt.

Kriegsmaschinen weichen also 2x ab!

Tzeentch ist für seine Intrigen bekannt... Eine „natürliche“ Fehlfunktion bleibt eine Fehlfunktion und weicht davon auch nicht ab ;o)

Chaoszwerge: Auch die Feuerzone der Donnerbüchsen weicht durchs Tzeentch's Magie ab!

Nimmt die Mitte der Feuerzonenfront als den Punkt, von dem W6 Zoll abgewichen wird. Also einfacher gesagt: von dem Modell, das in der Mitte der Donnerbüchsen-einheitenfront steht ist 12 Zoll weiter vorne ja die Mitte der Feuerzonenfront. Von dort aus wird die chaotische Abweichung ermittelt. An dem neuen Punkt ist dann auch die Mitte der neuen Feuerzonenfront. Das heisst natürlich auch weiterhin, dass alles, was sich 12 Zoll dahinter befindet (die Feuerzone), getroffen wird. Dumm gelaufen also für den Chaoszwergenspieler, wenn die Abweichung in seine eigene Richtung zurückgeht ;o)

Zusammenfassung

- *Flieger weichen W6 Zoll ab (W6 Stärke 6 Treffer bei Landung in Wald / unpassierbarem Gelände)*
- *Beschuss weicht W6 Zoll ab (Einheit unter Endpunkt erleidet den verursachten Schaden)*
 - *Kriegsmaschinen weichen somit 2x ab.*
 - *Als Ausgangspunkt für die Abweichung gilt das Zentrum / die Mitte einer Einheit*

Gral des Chaos 2007

2. Khorne's Magiebann

Khorne liebt die Nahkämpfe in Schlachten und hasst Magie. Dies ist jedem Kämpfer in der Warhammerwelt bekannt. In den ewigen Chaoswüsten ist seine Macht umso größer und hier gebietet er über den Einsatz von Magie oder nicht.

Und welcher WAHRE KÄMPFER braucht auch schon magische Unterstützung?? Khorne sieht alles auf dem Schlachtfeld und ein Kampf ohne magisches Zeugs ist noch viel blutiger und somit Khornegefälliger!

Zu Beginn jeder Magiephase wirft der Spieler alle Energiewürfel, die ihm zur Verfügung stehen. Jeder Würfel mit einem Wurf Ergebnis von „1“ wird an den Gegner ausgehändigt, der ihn in dieser Magiephase als Bannwürfel verwenden darf. Dieser Austausch geschieht, bevor irgendwelche anderen Auswirkungen eintreten (z.B. die Meisterrune der Balance). Fahrt danach wie gewohnt mit der Magiephase fort.

In diesem Szenario ist die Beschränkung auf 8 Bannwürfel aufgehoben.

Alle Zauber sind um 2 Punkte schwerer zu wirken wie angegeben

Außerdem wird für jeden magischen Gegenstand beim Einsatz vorher gewürfelt, ob er auf die 1 seine magische Wirkung verliert (also ausbrennt). Magische Gegenstände, die nur einmal anwendbar sind oder normalerweise auf die 1 ausbrennen (gewisse Ringe oder Bücher z.B.) brennen auf die 1-2 aus.

Jeder Test wird bei der Aktivierung ausgeführt, also bevor die Wirkung eintreffen könnte. Gelingt der Test, kann sich die Magie entfalten und kommt zum tragen.

Misslingt der Test, bleibt die Wirkung aus und der magische Gegenstand kann für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden.

Dieser Test muss jedes Mal ausgeführt werden, wenn ein magischer Gegenstand eingesetzt wird (auch bei magischen Waffen (also in jeder vorhandenen Nahkampfrunde)). Das gilt auch für alle magischen Standarten oder Runen der Zwerge. Magiebannende Rollen sind davon als einziges nicht betroffen!

Auswirkungen durch Male der Götter (Chaos, Echsenmenschen,...), Clanzugehörigkeiten (Vampire, Skaven,...), Dämonengeschenke oder andere Änderungen, die nicht durch Magie hervorgerufen werden, können selbstverständlich auch nicht ausbrennen. Sie sind bereits „von Natur aus“ vorhanden.

Zusammenfassung

- *Jeder Energiewürfel wird in jeder Runde bei 1 dem Gegenspieler als zusätzlicher Bannwürfel gegeben (Bannwürfelbeschränkung ist in diesem Szenario aufgehoben)*
- *Komplexität aller Zauber ist um 2 Punkte erhöht*
- *Jeder magische Gegenstand brennt auf 1 aus („normal ausbrennende“ auf 1-2). Jeder Test erfolgt vor dem Eintreten der eventuellen Wirkung*
- *Ausgebrannte mag. Gegenstände sind das restliche Spiel nicht mehr einsetzbar*

Gral des Chaos 2007

3. Slaaneshmorgana's (verlockende Trugbilder)

In einer Wüste kann man durch die große Hitze schon mal einer Fatahmorgana unterliegen. Und in der Schlacht steigt die Hitze noch schneller zu Kopf und gaukelt Sachen vor, die tatsächlich gar nicht da sind (oder ganz woanders).

Wenn in der Chaoswüste in einer Schlacht die Hitze und das Schlachtfieber zu Kopf steigt, dann schlägt Slaanesh's Stunde. Nichts schmerzt einen General mehr, wie wenn er mit ansehen muss, wie seine Truppen in die falsche Richtung rennen und somit seine ganze Strategie über den Haufen werfen oder sogar dadurch alles gefährden und vernichtet werden.

Denn nicht nur am physischen Schmerz, auch am psychologischen labt sich der Chaosgott.

Jede Einheit, die sich mehr wie 10 Zoll bewegt, unterliegt auf Grund der hohen Anstrengung Slaanesh's Trugbildern. Dies gilt auch für Einheiten, die Immun gegen Psychologie sind.

Eine Einheit, die sich z.B. in der „restliche Bewegung“ Phase wie beschrieben bewegt hat, unterliegt in der nächsten Runde des Spielers den verlockenden Trugbildern. Das Trugbild erscheint im Blickfeld der Einheit 3W6 Zoll in der vom Abweichungswürfel angegebenen Richtung. Die Einheit glaubt, an diesem Punkt ihr Ziel zu sehen und versucht es, in der folgenden Runde als Pflichtbewegung schnellstmöglich zu erreichen. Am Ende dieser Pflichtbewegungsphase erkennt die Einheit dann ihren Fehler und kann sich im nächsten Zug wieder normal bewegen. Sollte das Trugbild mit der Bewegung erreicht werden, endet die Bewegung an diesem Punkt und die Einheit blickt sich für den Rest des Zuges verwirrt um (restliche Bewegungspunkte verfallen).

Sagt eine Einheit einen Angriff an und muss sich mehr wie 10 Zoll bewegen, unterliegt sie sofort den Trugbildern. Die Trugbilder erscheinen 1 W6 Zoll in der vom Abweichungswürfel angegebenen Richtung vor der feindlichen Einheit (bzw. der Einheitenseite, die das Ziel war). Die Bewegung endet an diesem Punkt und die Einheit blickt sich für den Rest des Zuges verwirrt um und erkennt zu ihrem Schrecken den Fehler (restliche Bewegungspunkte verfallen).

Verfolgungs- / Überrennbewegungen mit mehr wie 10 Zoll führen nicht (!) zu Trugbildern.

Zusätzliche Bewegung, die in der Magiephase zum Einsatz kommt, führt ebenfalls zu den Trugbildern, sofern sich mehr wie 10 Zoll bewegt wird.

Dieses Szenario geht über max. 8 Runden oder 3 Std..

Zusammenfassung

- *Jede Einheit mit Bewegung weiter wie 10 Zoll muss in der folgenden eigenen Runde eine Pflichtbewegung zum Trugbild durchführen (3W6 Zoll im Blickfeld der Einheit mit Abweichungswürfel entfernt). Bitte Marker setzen (Würfel, etc)*
- *Jede Einheit mit einer Angriffsbewegung weiter wie 10 Zoll unterliegt sofort den Trugbildern (1W6 Zoll vor der angegriffenen feindlichen Einheitenseite mit Abweichungswürfel entfernt)*
- *8 Runden oder bis Zeitende*
- *Zusätzliche Bewegung, die in der Magiephase zum Einsatz kommt, führt ebenfalls zu den Trugbildern, sofern sich mehr wie 10 Zoll bewegt wird.*

Gral des Chaos 2007

4. Nurgle's Pestodem

Man hat Chaotischen Winden getrotzt und sich Khornes brutalem Gemetzel gestellt, ohne sich auf seine sonst so treuen magischen Waffen verlassen zu können. Man hat sich Trugbildern stellen müssen und den Schrecken der Chaoswüste zu spüren bekommen. Das Tor zum Tempel ist schon nah. Doch Land drumherum ist mit Nurgle's Pesthauch versetzt, um den Eingang zu schützen und unerreichbar zu machen.

Die Queste ist fast erfüllt. Das Ziel ist nahe, doch die Truppen sind erschöpft. Ein leichtes Opfer für Nurgles Pesthauch, der überall in der Luft liegt.

In jeder Runde jedes Spielers erhält jeder Spieler bei einer zufällig ermittelten Einheit W6 Treffer der Stärke 2 (Charaktermodelle erhalten W3 Stärke 2 Treffer). Gegen diese Treffer ist kein Rüstungswurf erlaubt (Rüstung schützt nun mal nicht vor Krankheiten ;)).

Allerdings sind Rettungswürfe und Regeneration erlaubt.

Diese Verluste zählen normal und bringen dem Gegner Punkte.

In diesem Szenario werden die tatsächlichen Punktwerte, die am Ende stehen, gezählt. Einheiten, die Verluste erlitten haben aber noch über der halben Einheitenstärke liegen, bringen also auch die erlittenen Punkteverluste.

Charaktermodelle und Monster mit mehreren Lebenspunkten bringen anteilige Punkte in Prozenten (normal auf ganze Prozent gerundet). Ein Modell mit 2 LP, das 1 LP verloren hat, bringt 50% seiner Punktkosten. Ein Modell mit 6 LP, das 5 LP verloren hat bringt also 83% seiner Punktkosten.

Zusammenfassung

- *Jeden Spielzug jeder Runde erhalten beide Spieler in einer zufällig ermittelten Einheit W6 Treffer der Stärke 2 (Charaktermodelle erhalten W3 Treffer der Stärke 2), gegen die nur eventuelle Rettungswürfe und Regeneration erlaubt sind.*
- *Es werden nur die tatsächlich erlittenen Punkteverluste am Ende gezählt. Modelle mit mehreren Lebenspunkten bringen prozentual verlorene Punktkosten.*

Gral des Chaos 2007

5. Das Tor zum Tempel im Äther

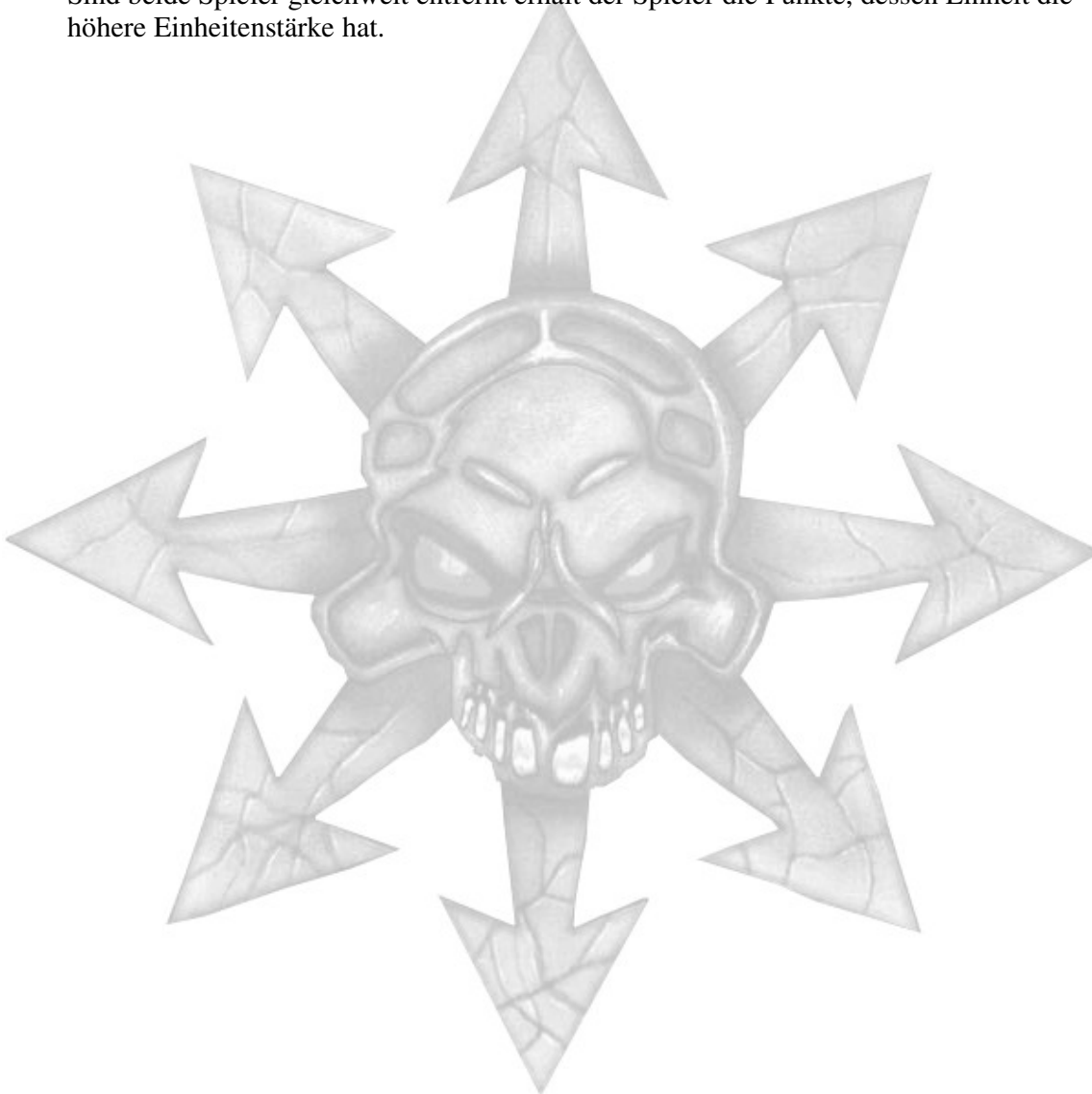
Das Tor ist erreicht. Nun gilt es, durch das magische Portal zu treten. Nachdem man allen Chaosgöttern gezeigt hat, dass man würdig ist, den Tempel zu betreten, gilt es nur noch, den letzten Feind auszuschalten um dem Tempel seinen Schatz, den unheiligen Gral des Chaos zu entreißen.

Dieses Szenario ist eine offen Feldschlacht.

In der Mitte des Tisches ist das Portal zum Tempel. Dieses Geländestück darf nicht bewegt werden und gilt für das Spiel als unpassierbar.

Sonderregeln:

- Es gibt keine Bonuspunkte für Tischfeldviertel.
- Der Spieler, der dem Portal am Ende des Spiels mit einer Einheit (mind. Einheitenstärke 5) am nächsten ist, erhält 300 Bonuspunkte.
- Sind beide Spieler gleichweit entfernt erhält der Spieler die Punkte, dessen Einheit die höhere Einheitenstärke hat.



Gral des Chaos 2007

Benimmregeln:

Vor dem Turnier

1. Wenn ihr euch für ein Turnier anmeldet lest euch zu allererst genau die Turnierbedingungen, Hausregeln und Beschränkungen durch. Jeder dieser Punkte ist exakt einzuhalten und alle Forderungen des Veranstalters sind strikt zu befolgen. Seht zu, dass ihr eure Armeeliste falls gefordert möglichst frühzeitig abgebt. Das gleiche gilt für das Bezahlen der Startgebühr, wartet damit nicht bis zur letzten Minute. Falls ihr an dem Turnier wider Erwarten nicht teilnehmen könnt informiert den Veranstalter rechtzeitig über euer Nichtkommen. Sollte der Eintritt bar bezahlt werden nehmt passendes Geld mit, damit der Organisator keine Schwierigkeit beim Wechselgeld bekommt.

2. Informiert euch über die "Listenkultur" des Turniers und passt euch daran an. Sollte hart gespielt werden könnt ihr auch so eine Liste erstellen. Weist der Veranstalter aber darauf hin, dass "nette" oder "faire" Listen gespielt werden sollen, dann nehmt das auch ernst. Ihr werdet euch keine Freunde machen wenn ihr versucht diese Bitte zu umgehen oder zu dehnen. Ein Argument wie "Bei uns ist das aber nett!" ist keine Rechtfertigung dafür den anderen den Spaß zu verderben.

3. Wenn ihr eure Armeeliste fertig habt kontrolliert sie doppelt und dreifach ob sie dem Turnier angemessen, vollständig und legal ist.
Typische Formate von Armeelisten sind Word- oder Excel Dokumente oder ein Ausdruck aus dem Armybuilder. Überprüft in jedem fall die Richtigkeit eurer Liste, um euch und der Organisation Ärger zu ersparen.

4. Bevor ihr losfahrt, kontrolliert noch einmal ob ihr alles eingepackt habt:
 - Sind alle Miniaturen mit, die ich brauche (z.B. auch "abgeworfene Reiter")
 - Hab ich meine Armeeliste in leserlicher und übersichtlicher Form dabei. Es ist sehr nützlich die Liste so oft auszudrucken wie Schlachten gespielt werden, da man häufig während des Spieles in seiner Liste rumschreibt, um z.B. benutzte einmalige Gegenstände oder Lebenspunkte abzustreichen
 - Sind alle Bücher (Armeebuch, Regelbuch, Ergänzungsbände) da
 - Ist alles Spielmaterial vorhanden das ich brauche? Das bezieht sich auf das Tablett/Display für die Figuren, Würfel, Schablonen, Regimentsbases, Zollstab/Maßband, Marker usw..
 - Wichtig und immer wieder vergessen, Kugelschreiber und Taschenrechner sollten unbedingt mit ins Gepäck wandern
 - Superkleber sollte ebenfalls immer dabei sein, um kleine Reparaturen vor Ort durchzuführen.

Gral des Chaos 2007

Auf dem Turnier

5. Nach der Ankunft bei der Turnierleitung einchecken.
6. Sollte man darum gebeten werden beim Aufbauen mitzuhelfen ist dem selbstverständlich nachzukommen. Die Organisatoren freuen sich über jede helfende Hand.
7. Alles was einem nicht selbst gehört, die Räumlichkeiten, die Spieltische, das Gelände etc. ist mit größter Vorsicht und absolut pfleglich zu behandeln.
8. Auf so einem Turnier gibt es viele wunderschöne Miniaturen zu bewundern, aber es gibt die feste Regel: "Geschaut wird mit den Augen!!!" Angefasst wird erst wenn der Besitzer es einem erlaubt und dann sollte man sie auch wie ein rohes Ei behandeln. Außerdem sollte man sich auf einem Turnier außerordentlich vorsichtig bewegen, so komisch sich das auch anhört. Und lehnt euch nicht auf die Spieltische, sonst kann es passieren, dass der Spieltisch umkippt.
9. Sobald man weiß gegen wen und an welchem Tisch man spielt hat man sich unverzüglich dorthin zu begeben. Dazu ist es sehr hilfreich, wenn man das mitgebrachte Tablett/Display für den Transport der gesamten Armee benutzt. Dies spart Zeit und vermindert die Gefahr von Unfällen.

Das Spiel

10. Das Wichtigste zuerst: Die Person die euch nun am Spieltisch gegenübersteht ist euer Mitspieler, kein Gegner, kein Feind sondern eine Person die das gleiche Hobby hat wie ihr. Also behandelt ihn auch so, seid höflich, zuvorkommend und fair. Gebt ihm die Hand, stellt euch freundlich vor und schon ist der Grundstein für ein schönes Spiel gelegt.
11. Als erstes wird nun die Seite ausgesucht und das Gelände aufgestellt, wie das gemacht wird ist entweder auf dem Turnier festgeschrieben oder ihr einigt euch mit euren Mitspieler auf eine Vorgehensweise.
12. Eine wichtiger Punkt ist, vor dem Aufstellen der Miniaturen alle evt. Unklarheiten vor dem Spielanfang abzuklären. In vielen Gegenden gibt es zum Beispiel Hausregeln die in das normale Spiel übergegangen sind, fragt euren Gegner nach solchen Dingen.
Beispiele wären:
 - wann und ob der Beschuss komplett am Anfang angesagt werden muss
 - welche Auswirkung hat Gelände auf Sicht und Bewegung und Zauber
 - wird von den Regimentsbasen oder von den Figurenbases gemessen
 - Doppel 1 steht immerIhr müsst nicht darauf eingehen was der Gegner vorschlägt, im Zweifelsfall haltet euch immer an die Grundregel. Solltet ihr euch aber auf etwas geeinigt haben dann haltet euch auch das ganze Spiel dran auch wenn es euch in einer Situation Nachteile bringen sollte.
13. Ein weiterer Punkt ist die Ansage der Truppen und ihrer Ausrüstung. Dies wird entweder während oder nach dem Aufstellen gemacht. Hierbei müsst ihr dem Gegner alles über eure Regimenter mitteilen bis auf magische Gegenstände und ähnliches. Wichtig ist das ihr dabei ehrlich seid, verschweigt nichts sondern teilt eurem Gegenüber alles mit was

Gral des Chaos 2007

er wissen will. Sollte er sich nicht mit eurer Armee auskennen und fragen zu verschiedenen Truppentypen haben dann klärt ihn wahrheitsgemäß über Profilwerte, Sonderregeln etc. auf. Das ist kein Geheimnis und nicht jeder kann alle Armeen kennen. Für euch gilt selbstverständlich das selbe, habt ihr Fragen zu einer Armee dann stellt sie lieber vorher.

14. Kommen wir nun zu einigen grundlegenden Regeln während des Spieles. Die meisten davon sind selbstverständlich nicht offiziell aber sie gehören einfach zum guten Ton auf einem Turnierspiel.

- Lasst euren Mitspieler immer sehen was ihr gerade macht, und sagt es klar und deutlich an. Ein genuscheltes: "Die da auf die da." führt am Ende wohl nur zu Missverständnissen.
- Schätzen ist ein wichtiger Teil des Spieles, sei es nun im Angriff oder beim Beschuss. Seltsame Formen dies zu umgehen wie das Rumschieben von Armeelisten oder das Schätzen per Zollstab/ Maßband in der Hand sind zwar nicht verboten aber doch nicht gerade gerne gesehen. Geschätzt wird also mit den Augen ohne irgendwelche Hilfsmittel.
- Wie bei Punkt 9.) gilt auch im Spiel, die Figuren eures Mitspielers sind für euch tabu, ihr werdet sie weder verschieben oder sonst wie berühren! Erst wenn euer Gegenüber es euch erlaubt oder euch bittet seine Figuren für ihn zu bewegen oder wegzuräumen dürft ihr es.
- Seid immer ehrlich im Spiel. Allgemein kann man sagen das alles was eure Truppen betrifft in eure Zuständigkeit fällt.
- Sollte es eine Meinungsverschiedenheit geben, was ja immer vorkommen kann, ist derjenige der die Situation herbeigeführt hat in der Beweispflicht. Sollte er es nicht anhand einer eindeutigen Regel belegen (oder euer Gegner kann es nicht widerlegen) können ruft einen Schiedsrichter. Dessen Entscheidung ist ohne fragen zu akzeptieren egal wie sie für euch ausfällt.
- Überlegt nicht bei jedem Zug Stunden, die Zeit auf einem Turnier ist meist sehr knapp, versucht also zügig zu spielen damit ihr auch gut durchkommt
- Wenn es absehbar ist, dass eine schwierige Situation (häufig ein Angriff) entsteht, lasst eure Figuren wo sie sind und erklärt eurem Mitspieler was ihr machen wollt. Ist die Einheit erstmal bewegt, kann man schlecht den Ausgangsort bestimmen, um eventuell die Legalität der Bewegung nachzuvollziehen.

15. Tabletop ist ein Würfelspiel und deshalb fällt dem Würfeln auch eine große Bedeutung zu. Auch hier sind einige Dinge zu beachten um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten.

- Habt ihr genug und alle passenden Würfel dabei?
- Bunte Würfel sind schön und gut aber achtet darauf das man sollte das Ergebnis auch gleich erkennen können. Durchsichtige Würfel mit weißen Punkten sind mehr als ungeeignet fürs Tabletop. Also nehmt nur solche wo ich Augen sich auch gut von der Würfelfarbe abheben.
- Würfelt immer so das euer Gegner das Ergebnis direkt sehen kann. Sagt außerdem immer vorher an für was ihr da gerade würfelt.
- Kippe oder vom Tisch gefallene Würfel werden immer wiederholt, egal was oben liegt, also kein: " Komm mal unter den Tisch, ich hab ne 6 gewürfelt". Solltet ihr aus irgend einem Grund mal zu viele Würfel werfen (z.B. weil noch welche im Würfelbecher waren) ist dieser Wurf unabhängig vom Ergebnis ebenfalls komplett zu wiederholen.
- Passt auf, dass eure Würfel nicht mit denen des Mitspielers durcheinander kommen wenn ihr die selben benutzt.

16. Ein sehr umstrittener Punkt auf Turnieren ist das Thema "durchgehen lassen". Wann lass ich meinen Gegner etwas machen was er eigentlich ich erstmal darf. Grundsätzlich

Gral des Chaos 2007

kann man sagen, dass es kein Recht darauf gibt irgendetwas das man Vergessen hat doch noch machen zu dürfen. Es ist ganz alleine eure Entscheidung bzw. die eures Mitspielers was ihr noch erlaubt, dafür gibt es kein Patentrezept. Solltet ihr eurem Gegner etwas erlaubt haben aber er euch das selbe verweigert dann nehmt es einfach hin, besteht nicht darauf nur weil ihr so kulant gewesen seid, so sind nun mal die Regeln.

17. Bis auf eine schöne Schlacht gibt es noch zwei andere Wege eine Schlacht zu beenden und zwar Aufgabe oder Verweigerung. Die Aufgabe ist genau das was man sich darunter vorstellt, man bricht das Spiel ab und schenkt dem Gegner den Sieg. Das ist zwar möglich aber es nimmt dem Mitspieler wahrscheinlich die Freude am Spiel. Selbst wenn ihr vernichtend geschlagen seit, holt noch raus was geht, mehr als verlieren könnt ihr nicht. Seht es einfach als das letzte Gefecht und versucht noch zu holen was ihr kriegen könnt. Ein 19-1 ist immer noch besser als ein 20-0 und kann einen noch auf der Rangliste höher befördern. Fangt auch nicht an lustlos die Würfel zu werfen und über euer Pech zu Maulen, es ist nur ein Spiel, nehmt euren Mitspieler nicht die Freude am selbigen. Das Verweigern ist noch eine andere Liga, meist wird es gemacht wenn man das Gefühl hat der gegnerischen Armee unterlegen zu sein. Also spielt man auf ein Unentschieden und verschanzt bzw. versteckt sich irgendwo. Das wird von einige Leuten als gerechtfertigt angesehen da man ja auf einem Turnier das beste Ergebnis rausholen muss aber dem Geist des Spieles entspricht es in keinster Weise. Euer Mitspieler ist evt. von weit her gekommen und ihr nehmt ihm effektiv ein Spiel weg. Ist das fair, ist das nett, zeugt das von Sportsgeist, ganz sicher nicht. Sollte jemand bei euch so vorgehen seht euch im Recht ihn darauf auch hinzuweisen.

Nach dem Spiel

18. Es hat sich eingebürgert, sich auch nach dem Ende der Schlacht nochmals die Hände zu reichen.

19. Seid ein guter Gewinner, aber was noch wichtiger ist auch ein guter Verlierer. Wenn ihr verloren habt dann gönnt eurem Mitspieler einfach den Sieg und gratuliert ihm dazu. Solltet ihr aber gewinnen, hackt nicht drauf rum sollte euer Mitspieler nicht so wirklich Lust haben sich mit euch über euren Sieg zu unterhalten dann lasst ihn auch in Ruhe.

20. Beim Ausrechnen der Siegespunkte seid ehrlich, sollte euch etwas bei eurem Mitspieler zu wenig vorkommen weist ihn freundlich darauf hin, jeder kann sich mal vertun, ist mir auch schon passiert.

21. Sollte es so etwas wie Fairnesspunkte geben nehmt diese auch ernst. Gebt nicht einfach volle Punkte nur weil ihr nett sein wollt. Überlegt euch aber auch ob euer Gegenspieler wirklich unfair war, nur weil er euch massakriert hat? War er vielleicht einfach der bessere Spieler und hat absolut verdient gewonnen?

22. Hinterlasst den Tisch sauber und ordentlich, ein leerer Kaffeebecher wird kein Geländestück, egal wie lange ihr ihn stehen lasst. Benutzt das Tablett/Display, um schnell mit eurer kompletten Armee an den nächsten Spieltisch zu gelangen.

Gral des Chaos 2007

Nach dem Turnier

23. Wenn das Turnier dann beendet ist, helft den Organisatoren wo es nötig ist, also beim Einsammeln der Geländestücke und Abbau der Spielplatten.

24. Jeder will irgendwann nach Hause, aber es zeugt von entsprechendem Respekt, wenn ihr bis zur Preisverleihung und dem offiziellen Turnierende mit eurer Abreise wartet.

25. Ein paar Tage nach dem Turnier hat man den Kopf wieder klar und es ist gut für die Turnierorga, wenn ihr euch Gedanken über das Turnier gemacht habt und gut gemeinte Kritik an die Orga weitergebt.

Gral des Chaos 2007

Datum

Ort

Einverständniserklärung der Eltern

Name und Anschrift der/des Erziehungsberechtigten

Name, Vorname

Straße

Postleitzahl

Hiermit erlaube/n ich/wir, dass mein/e Sohn/Tochter, geboren am _____

am Warhammer Fantasy Battles Tabletopturnier „Gral des Chaos 2007“

am 06. und 07. Januar 2007 im Jugendzentrum „Zur Neustadtmühle“ in Braunschweig
teilnimmt.

Ich/Wir haben ihn/sie darauf hingewiesen, dass ihm/ihr untersagt ist, auf der
Veranstaltung Alkohol zu trinken.

In Notfällen bin/sind ich/wir unter folgender Telefonnummer zu erreichen:

_____-_____
Vorwahl Rufnummer

Oder

_____-_____
Vorwahl Rufnummer

Unterschrift der/des Erziehungsberechtigten