

# Der Gral des Chaos 2009

---



# Gral des Chaos 2009

*Es war einmal, vor gar nicht langer Zeit...*

*(um genau zu sein, erst vor knapp zwei Jahren...)*

*da kehrte der berühmte General Danielus Blago-Jeviecico glorreich von seiner auferlegten Queste heim ins Imperium. Schwer angeschlagen, aber erfolgreich kehrte er mit dem Rest seiner Armee aus den Tiefen der Chaoswüste zurück, in die er auf Geheiß des Imperators vordrang. Und mit sich führte er die Trophäe, die er erobern sollte. Ein Artefakt uralter und vor allem bösartiger Macht, das es vor den Klauen der dunklen Chaosmächte fernzuhalten hieß:*

## DEN UNHEILIGEN GRAL DES CHAOS

*Tief in der Asservatenkammer des Imperators verborgen versuchten die Weisen und Magier der Menschen, Hochelfen und Zwerge monatelang, ihm seine Geheimnisse zu entlocken oder ihn zu zerstören. Doch Sie blieben erfolglos.*

*Vor nunmehr drei Wochen, als die Tür zur Kammer geöffnet wurde, um die Gelehrten wieder einzulassen, bot sich ihnen jedoch eine böse Überraschung:*

*Der Gral war verschwunden!*

*Fieberhaft wurde in der ganzen Stadt nach den Dieben gesucht, obwohl es keine Einbruchspuren gab.*

*Die Magier suchten auf magischem Wege und fanden den Gral schließlich auch:*

*Er liegt wieder in dem Tempel, aus dem er geborgen wurde.*

*Wie er in nur einer Nacht dort hingelangen konnte, ist bisher unerklärlich.*

*Doch so ist der Gral also wieder zugänglich für alle mit böser Gesinnung. Erneut muss dieses Artefakt geborgen und vor den Schergen des Chaos in Sicherheit gebracht werden.*

*Generäle,*

*der Imperator ruft euch erneut auf, den Gral zu suchen. Die Gefahren der Wüste sind weitgehend bekannt seit der letzten Suche.*

*Ruft Eure Armeen zusammen. Die Heerschau muss noch in diesem Jahr abgeschlossen sein, denn die Suche beginnt am zehnten Tage des kommenden Jahres.*

# Gral des Chaos 2009

## Organisatorisches

- Die Anmeldung erfolgt ausschließlich über T<sup>3</sup> (<http://www.tabletopturniere.de>)
- 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 zurückschicken oder spätestens 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 2009 + Name**

- Das Geld muss bis **spätestens 30.12.2008** auf dem Konto eingegangen sein. Nach dem 30. müsst ihr den Preis an der Abendkasse bezahlen.
- Die **Armeelisten** müssen bis **spätestens 31.12.2008** bei uns eingetroffen sein.
  - Rechtzeitiges einreichen wird mit 5 Pluspunkten auf das Endergebnis belohnt.
  - Erst am Turniertag abgegebene erhalten hingegen 10 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 20.12.2008 (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.
- **Nachrücken** 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** gelöst. 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.

## Regeln

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

# Gral des Chaos 2009

## Armeelisten

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

### **Gespielt werden können folgende Armeen**

- Alle Armeebücher ohne die Appendixlisten
- Eisenhautstamm ist nicht erlaubt, aber die Rhinoxreiter sind für Oger zugelassen
- Gesegnete Armeen der Echsenmenschen
- Kriegerische Horden gelten noch für Chaoszwerge (Orks und Goblins daraus nach aktuellem Armeebuch!)

## **GRUNDREGELN**

- Keine Drachen, Todbringer oder große Dämonen
- Keine Söldner in Nicht-Söldner-Armeen, keine Alliierten, keine bes. Charaktermodelle
- Keine Kerneinheit mehr als dreimal (Ausnahme: Nicht plänkelnde Infanterie ohne Schusswaffen; fliegende Plänkler max. doppelt)
- Keine Eliteauswahl mehr als doppelt
- Keine doppelte Seltene Auswahl
- Max. 8 eingesetzte Energiewürfel pro Magiephase
- Max. 3 Streitwagen (inkl. Charakteren)
- Max. 4 Kriegsmaschinen
- Max. 3 fliegende Einheiten (inkl. Charakteren)
- Max. 5 Kavallerieeinheiten mit Rüstungswurf 6+ oder besser (davon max. 3 mit Rüstungswurf 4+ oder besser)
- Spielfeldviertel besetzen  
Zusätzlich zu allen üblichen Regeln zum Halten und Verweigern eines Spielfeldviertels gilt: nur Infanterieeinheiten mit Standarte, die lt. Armeebucheintrag einen Gliederbonus erhalten könnten, können Spielfeldviertel besetzen oder verweigern.  
D.h. Kavallerieeinheiten, Monster oder Plänkler können niemals, unter keinen Umständen, ein Spielfeldviertel besetzen oder eine gegnerische Einheit davon abhalten, ein Spielfeldviertel zu besetzen.  
Für Ogerkönigreiche gelten Oger als Infanterie und können somit bei Erfüllung der Bedingungen auch Tischfeldviertel halten/verweigern

## **ANMERKUNGEN**

- "Eingesetzte" Energiewürfel bedeutet deren Würfeln in einer Magiephase, Generieren kann man unbeschränkt; zum Wirken energiewürfelgenerierender Zauber geworfene Würfel zählen nicht gegen das Limit
- Gebundene Zaubersprüche: Bei Einsatz zählt der erste pro Runde als ein eingesetzter Energiewürfel, jeder weitere als zwei
- Kavallerieeinheiten: Inkl. fliegender Kavallerie sowie allen auf Monstern reitenden Charakteren (wenn Einheitenstärke 5+: gegen Limit Rüstungswurf 4+)

# Gral des Chaos 2009

## VÖLKERREGELN

- **Bretonen:** Kein Kavallerie-Limit; max. 5 Einheiten mit Rüstungswurf 2+; max. 2 fliegende Einheiten (inkl. Charakteren); mind. 300 Punkte Bauereinheiten
- **Dämonen des Chaos:** Keine Standarte des Ruhmreichen Chaos; kein Sirenengesang; max. 2 Auswahlen: Tzeentchherold, Khorneherold auf Moloch oder Streitwagen, Bluthunde, Feurdämonen (bei 5+ = 2 Auswahlen); jeder Bannwürfel nach dem ersten, der durch Horrors erzeugt wird; Einsatz eines Dämonenprinzen erhöht das Limit um 1
- **Dunkelelfen:** Max. 32 Repetierarmbrüste (außer Streitwagen); max. 1x Todessplitter; Maximal 3 Auswahlen aus: Kette von Khaeeth (bei Hochgeborenem = 2), Ring des Hotek, Zauberhomunkulus (2), Opferdolch, Kombi Blutkessel/Hydra, Kombi Blutkessel/Standarte von Hag  
GraefEchsenmenschen: Max. 6 der folgenden Elemente in der Armee: Slann, Amulett des Jaguarkriegers, keine Sauruskrieger oder Tempelwache (= 1 Element), Sauruskavallerie mit Huanchibanner, Kroxigore, Teradons, Salamander, Stegadon
- **Hochelfen:** Seltene Auswahlen max. doppelt; max. ein Sonnendrache erlaubt
- **Imperium:** Panzer oder Kriegsaltar in der Armee; große Ziele zählen je als insgesamt 1 Kriegsmaschine und 1 Kavallerieeinheit (Limit Rüstungswurf 4+); addierte Einheitenstärke aller Modelle mit (Bündel-)Musketen/Armbrüsten max. 35
- **Khemri:** Max. 8 eingesetzte EW (einer pro Würfel, Gruftprinzen zählen nicht, gebundene Zauber mit Energiestufe je 1, Urne 2); max. 3 Streitwageneinheiten (inkl. Gruftkönig auf Streitwagen)
- **Ogerkönigreiche:** Rhinoxreiter ist erlaubt
- **Orks und Goblins:** Max. 6 Fanatics, 2 Snotling-Kurbelwagen zählen als 1 Streitwagen
- **Skaven:** Jezzails zählen gegen das Kriegsmaschinenlimit (Verhältnis 4:1, aufgerundet); max. 3 Ratlingkanonen
- **Tiermenschen:** Max. 4 Gorherden
- **Vampirfürsten:** Kein Drakenhofbanner; Vampircharaktere: Vanhels ist kein Nekromantiezauber und Magiestufe = Anzahl der Zaubersprüche pro Magiephase; max. 3 Auswahlen: Helm der absoluten Kontrolle (2), Buch des Arkhan, Varghulf, Gespenster (ab ES 5+ = 2), Fluchritter (gesamt je volle 7 Modelle = 1)
- **Waldelfen:** Kein zusätzlicher Wald; Stab der Bergulme zählt als Bannrolle; max. 6 der folgenden Elemente in der Armee: Armeestandarte, Waldelfenkrieger (die 3. Einheit), Dryaden, Wilde Jäger, Kampftänzer, Baumältester/Baummensch (max. 1, zählt als 2 Elemente)
- **Zwerge:** Addierte Einheitenstärke aller Musketen-/Armbrustschützen max. 35

## 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).
- Wald und ist schwieriges Gelände, Sümpfe sind sehr schwieriges Gelände
- Hügel behindern Sicht, geben aber keinen Abzug auf Bewegung
- Ausser Hügeln, Sümpfen und Wäldern 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 Chaos 2009

## Zeitplan:

### SAMSTAG, 10.01.2009

Einlass:	10:00 Uhr
Begrüßung und Ansprache:	10:50 Uhr
<b>1. SPIEL:</b>	<b>11:00 – 13:45 Uhr</b>
Mittagspause:	13:45 – 14:45 Uhr
<b>2. SPIEL:</b>	<b>14:45 – 17:30 Uhr</b>
Kaffepause:	17:30 – 18:00 Uhr
<b>3. Spiel:</b>	<b>18:00 – 21:00 Uhr</b>

### SONNTAG, 11.01.2009

Einlass:	09:00 Uhr
<b>4. SPIEL:</b>	<b>09:30 – 12:15 Uhr</b>
Mittagspause:	12:15 – 13:00 Uhr (Wahl der Best Painted)
<b>5. SPIEL:</b>	<b>13:00 – 15:30 Uhr</b>
Abräumen der Platten und Geländeteile	
<b>Siegerehrung:</b>	ca. 16:00 Uhr

# Gräl des Chaos 2009

## 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
2001+	20-00

## 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 Punktedifferenz des Spielergebnisses Gültigkeit.

## Bemalwertung:

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

Enthält die Armee teilweise oder unbemalte Figuren, gibt es **0** Bemalpunkte.

Daraus ergibt sich für das Turnier folgende max. erreichbare Punktzahl :

**100** Siegpunkte

**10** Bemalpunkte

**5** Punkte für rechtzeitig eingereichte Armeeliste

**115** Turnierpunkte **gesamt**

# Gral des Chaos 2009

## 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 sind.*

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.

Sollte die Einheit vom Spielfeld abweichen, so kommt sie im darauffolgenden Zug wieder von der Stelle, wo sie „rausgewichen“ wurde, und wird behandelt, als hätte sie eine Einheit von der Platte verfolgt.

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 einer Einheit als Ausgangspunkt genommen.

Kriegsmaschinen mit Schätzwaffen / Schablonen werden zunächst ganz normal behandelt: man ermittelt also seine „natürliche“ Abweichung. Von dem „natürlich abgewichenen“ Aufschlagpunkt (Schablonenzentrum) wird dann die chaotische Abweichung ermittelt.

Kriegsmaschinen weichen also 2x ab!

Tzeentch ist für seine Intrigen bekannt... eine „natürliche“ Fehlfunktion bleibt auch eine Fehlfunktion und weicht auch davon nicht ab ☺

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

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

### Zusammenfassung

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

# Gral des Chaos 2009

## 2. Spiel **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 in so einigen Teilen 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 uns 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 eintreffen (z.B. die Meisterrune der Balance).

Fahrt danach wie gewohnt mit der Magiephase fort.

Alle Zauber sind um 2 Punkte schwerer zu wirken wie angegeben.

Für Khemri gilt, das die Anrufungen Nehekaras um 2 Punkte leichter zu bannen sind (eine gewürfelte 1 beim Bannen gilt trotzdem als misslungen, auch wenn sie gereicht hätte).

Der Zwergenamboss ist in diesem Szenario ebenfalls beeinflusst und um einen Punkt schwieriger zu schlagen (Erfolg ist also erst auf 3+/5+ bei uralter Macht)!

Außerdem wird für jeden magischen Gegenstand beim Einsatz vorher gewürfelt, ob er auf die 1 seine magische Wirkung permanent verliert (also ausbrennt). Magische Gegenstände, die nur einmal anwendbar sind oder normalerweise auf die 1 ausbrennen (z.B. gewisse Ringe oder Bücher)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 Spiels 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)). Dies 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 und andere Änderungen, die nicht durch Magie hervorgerufen werden, können selbstverständlich auch nicht ausbrennen. Sie sind bereits „von Natur aus“ vorhanden.

Der Zwergenamboss ist in diesem Szenario ebenfalls beeinflusst und um einen Punkt schwieriger zu schlagen (Erfolg ist also erst auf 3+/5+ bei uralter Macht)!

### Zusammenfassung

- *Jeder Energiewürfel wird in jeder Runde bei 1 dem Gegner als zusätzlicher Bannwürfel gegeben*
- *Komplexität aller Zauber ist um 2 Punkte erhöht*
- *Anrufungen Nehekaras (Khemri) sind um 2 Punkte leichter zu bannen.*
- *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.*
- *Zwergenamboss ist 1 Punkt schwerer zu schlagen*

# Gral des Chaos 2009

## 3. Spiel Slaanesh's Pain & Pleasure

*In der Wüste ist es bekanntermaßen sehr heiss. Wer sich hier überanstrengt, kann sehr schnell die Auswirkungen spüren: Man ist müde und schlapp, kann sich kaum noch auf den Beinen halten und sich zu konzentrieren fällt schwer.*

*Ein geschickter General weis, was er wann seiner Armee zutrauen kann und welche Einheiten er lieber schonen sollte. Wehe dem, der unbedacht voranstürmen lässt. Er wird sehr schnell sehen, wessen Seite gepeinigt ist und welche Seite Freude empfindet. Doch beide Seiten preisen Slaanesh, denn er labt sich an Ihren Qualen und Freuden.*

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

Eine Einheit, die sich in der „restliche Bewegung“ Phase wie beschrieben bewegt hat, ist daraufhin (in dieser und der folgenden Runde) so geschwächt, dass sie nur noch mit halber Grundbewegung vorankommt und Ihre Stärke ebenfalls halbiert wird (beides abgerundet!). Danach hat sie sich wieder so weit erholt, dass sie normal agieren kann. Sagt eine Einheit einen Angriff an, und muss sich mehr wie 10 Zoll bewegen, hat sie sich ebenfalls überanstrengt. Sie trifft den Gegner in der ersten Nahkampfrunde um 1 Punkt schwerer (-1 auf Trefferwurf) und halbiert für den kompletten Nahkampf (in dem sie ja nicht ausruhen kann) ihr KG und ihre Initiative.

Nach dem Kampf kann die Einheit wieder mit normalen Werten agieren.

Verfolgungs- / Überrennbewegungen mit mehr wie 10 Zoll führen ebenso zu oben genannten Folgen wie zusätzliche Bewegung, die in der Magiephase zum Einsatz kommt:

Zusätzliche Bewegung in der Magiephase wird auf die gesamte Bewegung der Einheit in der Runde addiert und kann somit zu den oben genannten Einschränkungen führen

Bsp.:

Eine Einheit Skelette bewegt sich 8 Zoll auf den Gegner zu und in der Magiephase durch Magie noch einmal (Buch des Arkhan als Bsp.)... macht 8 Zoll Grundbewegung + 8 Zoll durch Magie (das Buch) = mehr wie 10 Zoll in der Runde bewegt!

Echsenritter bewegen sich nur 9 Zoll und dann durch ein magisches Banner (Blutstandarte, Huanchis Totem) noch einmal...

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

### Zusammenfassung

- *Jede Einheit mit Bewegung weiter wie 10 Zoll halbiert in der folgenden Runde ihre Bewegung und ihre Stärke*
  - *B halbiert*
  - *S halbiert*
- *Jede Einheit mit einer Angriffsbewegung weiter wie 10 Zoll unterliegt folgenden Einschränkungen:*
  - *1. Nahkampfrunde -1 auf Trefferwürfe*
  - *KG halbiert bis die Einheit nicht mehr im Nahkampf gebunden ist*
  - *Initiative halbiert bis die Einheit nicht mehr im Nahkampf gebunden ist*
- *Zusätzliche Bewegung in der Magiephase wird auf die gesamte Bewegung der Einheit in der Runde addiert und kann somit zu den oben genannten Einschränkungen führen*

# Gral des Chaos 2009

## 4. Spiel Nurgle's Pestodem

*Man hat chaotischen Winden getrotzt und sich Khorne's brutalem Gemetzel gestellt, ohne sich auf seine sonst so treuen magischen Utensilien verlassen zu können. Man hat sich unter höchsten Anstrengungen der quälenden Wüstensonne (oder doch Slaanesh?) gestellt.*

*Das Tor zum Tempel ist schon nah.*

*Doch das 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 Nurgle's Pesthauch, der überall in der Luft liegt.

In jeder Runde jedes Spielers erhält jeder Spieler bei einer zufällig ermittelten Einheit W6 Treffer der Stärke (Einheitenwiderstand -1). Charaktermodelle zählen jeweils als eigene Einheit (auch wenn sie angeschlossen sind!) und erhalten W3 Treffer der Stärke (Charakterwiderstand -1).

Bsp.: Eine Einheit Elfen mit W 3 erhält W6 Treffer der Stärke 2

Eine Einheit Zwergenkrieger mit W 4 erhält W6 Treffer der Stärke 3.

Ein Riese mit W 5 erhält W6 Treffer der Stärke 4.

Ein Baummensch mit W6 erhält W6 Treffer der Stärke 5.

Mit anderen Worten ist jede gewürfelte 5+ ein Lebenspunktverlust.

Bei Kriegsmaschinen wird automatisch die Besatzung getroffen.

Gegen diese Treffer ist kein Rüstungswurf erlaubt (Rüstung schützt nun mal nicht vor Krankheiten ;oP )

Rettungswürfe und Regeneration sind allerdings 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 LP bringen anteilige Punkte in Prozent. Z.B. bringt ein Modell mit 3 LP, das 1 LP verloren hat, 33% seiner Punkte (immer auf volle Punkte aufgerundet).

### Zusammenfassung

- *Jeden Spielzug jeder Runde erhalten beide Spieler in einer zufällig ermittelten Einheit W6 Treffer, die auf 5+ je einen LP-Verlust verursachen (keine Rüstungswürfe erlaubt, Rettungswürfe und Regeneration sind erlaubt)*
- *Es werden die tatsächlich ermittelten Punkteverluste am Ende gezählt. Modelle mit mehreren Lebenspunkten bringen prozentual verlorene Punktkosten.*

# Gral des Chaos 2009

## 5. Spiel 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, das man würdig ist, den Tempel zu betreten, gilt es nur noch, den letzten Feind auszuschalten. Dann kann man dem Tempel seinen Schatz, den unheiligen Gral des Chaos endlich entreißen.*

Dieses Szenario ist eine offene Feldschlacht. In der Mitte des Tisches ist das Portal zum Tempel. Diese Geländestück darf nicht bewegt werden, gilt als unpassierbar und (sofern nicht in einem Berg) als nicht (!) Sichtbehindernd.

### Sonderregeln:

- *Es gibt keine Bonuspunkte für Tischfeldviertel*
- *Der Spieler, der dem Portal am Ende des Spiels mit einer Infanterieeinheit, die sonst ein Spielfeldviertel halten oder verweigern könnte, am nächsten ist, erhält 300 Bonuspunkte*
- *Sind beide Spieler gleichweit entfernt, erhält der Spieler die Punkte, dessen Infanterie-Einheit die höhere Einheitenstärke hat.*

# Gral des Chaos 2009

-----  
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 2009“  
am 10. und 11. Januar 2009 im *Jugendzentrum „Zur Neustadtmühle“ in Braunschweig*  
teilnehmen darf.

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

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

\_\_\_\_\_-\_\_\_\_\_  
Vorwahl Rufnummer

oder

\_\_\_\_\_-\_\_\_\_\_  
Vorwahl Rufnummer

-----  
-----  
Unterschrift der/des Erziehungsberechtigten