

Was:

9. Berliner Demonworldmeisterschaft

Wann:

18. und 19. März 2006

Um:

11: 00 Uhr

Wo:

Siemensgelände Nollendammallee 104
13629 Berlin

Anreiseinfos:

Autobahnabfahrt aus dem Süden: Siemensdamm

Autobahnabfahrt aus dem Norden: Jakob-Kaiserplatz

U-Bahn: U7 Bahnhof Rohrdamm

Anmeldung:

Mit dem vollständigen Namen und Aufstellung

bis zum 12. März 2006 unter burko007@yahoo.de

Bitte auch Zuschauer anmelden

Teilnehmerzahl:

Max. 40 Spieler, also schnell anmelden... wer zu erst kommt...

Spiele:

4 (7 Runden oder 3,5 Stunden)

Punktewehrung:

Bewehrt nach:

Schweizer Systeme (Sieg 2 Punkte

Unentschieden 1 Punkt

Verloren 0 Punkte)

Sekundärbewehrung:

Siegpunkte (Punkte der vernichteten gegnerischen Elemente

– eigene Verluste)

Punkte geben

Einheiten / Helden/ Großelemente/ Geräte

Für jeden verlorenen Lebenspunkt Anteilig

(Eine Einheit Schneetrolle für 230 Punkte (10 Elemente mit jeweils 2

Lebenspunkten), verliert 2 Elemente. Die Einheit erleidet somit 4 Schadenspunkte .

Damit gibt sie $(230/20 \times 4)$ 46 Punkte ab)

Gegenstände

Geht ein Gegenstand verloren oder wird er vernichtet bekommt der Gegner die vollen Punkte für den Gegenstand zugeschrieben.

Elemente, die „aufgebraucht“ wurden (die nur zur einmaligen

Verwendung vorgesehen sind) gelten erst als vernichtet wenn das dazugehörige

Element vernichtet wird.

Gegenstände die für eine komplette Einheit vorgesehen sind - wie z. B. die Greifenfedern- gelten erst als vernichtet, wenn die gesamte Einheit von der Spielfläche geflohen ist oder vernichtet wurde

Geflohene Einheiten zählen als Vernichtet. Eine fliehende Einheit, die sich am ende der 7. Runde noch auf der Spielfläche befindet zählt als halber Verlust.

Magisch erschaffene Elemente geben keine Punkte ab.

Turnierregeln:

Armeegröße:

2000 Punkte

Zugelassene Armeen:

Alle Armeebücher der 2 Edition von demonworld.de und dw4all.de

Sonderregeln bei der Aufstellung

Der Heldenanteil darf nicht mehr als 35% der Gesamtpunktzahl ausmachen.

Jedes Modell (Einheit, Geräte, Feldbefestigung etc.) darf max. zweimal in der Armee vertreten sein.

Als Figuren werden ausschließlich die dafür vorgesehenen Figuren on HOBBY PRODUCTS verwendet.

Nur Figuren für die es keine Sonderfiguren gibt, dürfen durch Fremdfiguren dargestellt werden.

Einheiten und Figuren die man nicht besitzt dürfen also nicht aufgestellt werden. Bzw. kann man gerne die anderen Spieler fragen, ob sie einem eine entsprechende Figur leihen.

Selageth, Khaibar Jason Klingor, Gandagor, Sandagor, Wahngrok sind durch ihre Originalfiguren darzustellen.

Allgemeine Sonderregeln

ALLE Fernkampfangriffe (auch magische) auf Sonderelemente (Anführer, Standarte und Musiker) unterliegen der Abweichung.

Fernkampf aus oder in die Luft beachten die Höhendifferenz.

Flieger dürfen fliegend zu Beginn der Schlacht aufgestellt werden und Geschütze sind geladen.

Durch Geschütze getroffene Sonderelemente unterliegen NICHT der Abweichungsregel.

Sämtliche Besatzungen/Helden etc. von Grobelementen dürfen bei jedem Befehl schießen.

Es sind keine Flankenmärsche erlaubt.

Für Charaktermodelle auf einem Gefährt oder großem Reittier gelten die gleichen Regeln wie für die Standardbesatzung. Sie können also beispielsweise, wenn sie auf einem Drachen reiten, nicht von Harpyien besungen werden, erhalten jedoch auch keinen Rücken- bzw. Flankenbonus.

Als einzige Besonderheit können solche Charaktermodelle auch direkt angegriffen werden. Die Boni für die Panzerung des Elements sind hierfür dem Regelwerk zu entnehmen. Bei Angriffen, die nur die Größe beachten oder die Panzerung um die Größe reduzieren, zählt hierbei einzig die Größe des Grobelements.

Sonderregeln der Dunkelelfen

Die Dar'Kalon können nur einmal pro andere Grundeinheit aufgestellt werden. Wer also zweimal Dar'Kalon aufstellen möchte, muss dann auch zweimal eine andere Grundeinheit aufstellen.

Sollten die Kundschafter aufgestellt werden, so kann er deren Sonderregeln wie folgt nutzen. Entweder darf der Dunkelelfenspieler verlangen, dass der Gegner zuerst aufstellt, oder er kann vor dem Aufstellen die Karten des ausgelosten Schlachtfeldes neu anordnen, aber keine Neuen verwenden.

Der Schattenmantel darf nicht von Magiern getragen werden.

Schattenklingen können sich nicht in einer Einheit Golemkrieger verstecken.

Der Strahl der Vernichtung hat eine Kampfkraft von 10, eine Reichweite von 15 Feldern und kostet in dieser Grundversion 4MP. Dieser kann um maximal Kampfkraft 4 gesteigert werden, wobei +1KK +1 MP kostet. Sonstige Regeln wie gehabt.

Sonderregeln der Isthak

Torgogs können pro Gegner nur ein SP pro Runde verursachen. Es können mehrere Angriffe auf ein Ziel angesagt werden, doch verfallen alle restlichen Angriffe, sowie der erste erfolgreiche Angriff gelungen ist. Für das Gelingen der Eiskristalle muss nicht mehr gewürfelt werden. Sie zählen aber weiterhin zu den prozentualen Anteilen, von denen sie mitgeführt werden.

Sonderregeln der Orks

Von Harpyien besungene Elemente haben für die Dauer des besungen Seins eine Initiative von 0.

Die Wyvern zählen regeltechnisch (siehe Errata Kapitel Flieger) als Drachen.

Die Troigar haben B16/A12/P8

Sonderregeln der Elfen

Sollte ein Elf Pegasusreiter aufstellen, so kann er deren Sonderregeln wie folgt nutzen. Entweder darf der Elf verlangen, dass der Gegner zuerst aufstellt, oder er kann vor dem Aufstellen die Karten des ausgelosten Schlachtfeldes neu anordnen, aber keine Neuen verwenden.

Kompendium

Der gezackte Reiser kostet 40 Punkte.

Der Zauberdämonling kann nur mit Zaubern des eigenen Volkes versehen werden.

Siegbedingungen:

Die Partei, welche am Ende der 7. Runde mehr als (oder gleich) 200 Punkte als dessen Gegner vernichtet hat (inklusive der Szenarioziele) ist der Gewinner der Schlacht. Andernfalls ist es ein Unentschieden.

Speis und Trank

Da ihr das Betriebsgelände nur schlecht zwischendurch verlassen könnt und es in hinreichender Entfernung eh keine Imbissbuden gibt, solltet ihr euch Speis und Trank im ausreichenden Maße mitbringen. Eventuell gibt es auch vor Ort diverse Getränke sowie Kartoffelsalat etc. zu sehr moderaten Preisen zu kaufen. Aktuelles dazu dann im Forum.

Die Schlachtfelder

Zum Zwecke der Aufstellung dürfen die halben Felder in der Aufstellungszone benutzt werden. Diese müssen bis zum ende der Schlacht verlassen sein, da die Elemente sonst als geflohen gelten. .

Während des Schlachtverlaufes dürfen keine halben Felder betreten werden.

Elemente, die durch Fluchtbewegung halbe Felder in der eigenen Aufstellungszone betreten, zählen als vom Schlachtfeld geflohen und werden entfernt.

Szenarioziele:

Sind die beiden mittleren Straßenfelder, die jeweils 50 Punkte bringen.

Die Figur, die diese besetzt muss am ende der 7. Runde auf dem Feld stehen. Hier dürfen auch Fledermäuse gelandet werden. Tote Großelemente und Geräte die nicht von der Spielfläche entfernt werden, blockieren lediglich das Feld, geben aber für keine der beiden Seiten Punkte.

Preise

Der Turniersieger, sowie der 2. und 3. Platzierte erhalten einen Pokal.

Es wird auch wieder einen Heikogedächtnis.... ähhhm Platz für den Ersttagschampion geben.