

Ort und Zeit

Die diesjährige Berliner Meisterschaft findet am 19./20. November 2005 statt. Austragungsort sind diesmal die Vereinsräume des Kulturkreis e.V. von Siemens. Diese befinden sich auf dem Siemensgelände Nollendammallee 104 in 13629 Berlin. Die Anreise kann per Auto bequem über die Stadtautobahn Abfahrt Siemensdamm (von Süden) oder Jakob-Kaiserplatz (von Nordosten) erfolgen. Per U-Bahnlinie 7 ist der Bahnhof Rohrdamm direkt vor der Tür. Ihr steht dann direkt vor dem Hauptgebäude begeben euch dann zur linken Flanke, wo sich ein Wärterhäuschen befindet. Hier liegt dann die Gästeliste aus, wo ihr Euch Abhaken last. Der Weg ist dann mit Hinweisschildern durch das Gebäude ausgewiesen.

Beginn ist jeweils um 11 Uhr. Es ist erst einmal anvisiert um 19 Uhr die 2 Schlachten pro Tag beendet zu haben.

Eventuelle Gäste haben sich bitte, wegen der Gästeliste, auch anzumelden.

Die Anmeldung

Meldet euch bitte bis Donnerstag den 17. November verbindlich unter Firehawk@dw4all.de an. Hierzu gehört die Einsendung der Armeeliste, welche korrekt sein sollte.

Die namentliche Meldung ist von höchster Wichtigkeit, da ihr sonst nicht auf der Gästeliste steht und somit das Betriebsgelände von Siemens nicht betreten könnt. Die Armeen

Es sind alle 6 Armeen von HP sowie die 2 inoffiziellen Armeen (Dunkelelfen, Thain) auf DW4ALL der 2nd Edition zugelassen. Weiterhin gelten die Änderungen im Errata (Stand Nov 2002).

Turnierregeln

Die Armee darf 2000 Punkte nicht überschreiten.

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

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

Es sind nur Originaleinheiten und Charaktermodelle zugelassen. Einzige Ausnahme bilden Charaktermodelle, welche noch keine Miniature besitzen. Also eine Einheit leichte Speerträger, die mal eben Speerträger symbolisieren sollen, ist schon nicht mehr gestattet. Selageth, Khaibar Jason Klingor, Gandagor, Sandagor, Wahngrok sind durch ihre Originalfiguren darzustellen. Wer hier Probleme bekommen sollte, kann sich gerne an mich wenden Firehawk@dw4all.de.

Auch wenn es unwahrscheinlich ist, daß die Zahl überschritten wird, sei gesagt, daß das Turnier auf 40 Teilnehmer beschränkt ist.

Grundlegendes

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.

Hinweis: Auch durch Geschütze getroffene Sonderelemente unterliegen der Abweichungsregel. (war auf FeenCon anders geregelt).

Sämtliche Besatzungen/Helden etc. von Großelementen 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 Großelements.

Da beim Nachrücken noch Klärungsbedarf angemeldet wurde, hier die Regelung für das Turnier:

Bei einem Unentschieden im Nahkampf, bzw. einem Nahkampf ohne Verluste, kommt die Regelung auf Seite 80 des Regelwerkes zur Anwendung. Hierüber wird sowohl die Reihenfolge für das Ausführen des Verlusttestes ermittelt, als auch die Reihenfolge für das Nachrücken, falls die Verlustteste entfallen.

Dunath

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 Elf 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.

Isthak

Torgogs können pro Gegner nur ein SP 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.

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.

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.

Die Bewertung

Für jeden Sieg gibt es 2 Wertungspunkte, für ein Unentschieden 1 und für eine Niederlage keinen Wertungspunkt. Wer die meisten Wertungspunkte gewinnt, hat gewonnen. Da es nicht ausbleiben wird, daß Wertungspunktegleichstand auftritt, werden noch Siegpunkte vergeben. Dies sind die beim Gegner vernichteten Punkte + eventueller Szenariopunkte - der eigenen Verluste - vom Gegner besetzte Szenariopunkte (also die Punktedifferenz). Wer also die meisten Punkte mit den meisten Siegpunkten hat, wird Sieger des Turniers.

Die Siegpunkte berechnen sich Elementweise und bei Einzelmodellen auch Trefferpunktweise. Ein Element der adligen Langbogenschützen ist also 21 Punkte wert. Hat z.B. der Wyvern der Orks in der Schlacht 2 Schadenspunkte kassiert, so werden dem Gegner hier 65 Punkte gut geschrieben. Weiterhin zählen bei Einheiten, die Elemente mit mehreren Trefferpunkten haben auch jeder verursachte Schadenspunkt. So würde z.B. bei der Einheit junge Baumherren davon ausgegangen werden, daß sich die Insgesamt 15 Trefferpunkte auf die 280 Punkte verteilen. Somit ist jeder Trefferpunkt 18,67 Punkte wert.

Von Torgogs verschlungene Elemente mit mehreren TP's gelten bei Spielende nicht als vernichtet, sondern werden wie oben geschildert Trefferpunktweise abgerechnet.

Magisch erschaffene Elemente bringen keine Siegpunkte ein, da sie auch nicht gekostet haben, sondern Bestandteil der Punkte des Magiers sind, der sie beschworen hat.

Da die Spielzeit pro Schlacht begrenzt ist, muß nach Ablauf der Zeit die Schlacht abgebrochen werden, egal in welcher Runde die Schlacht gerade ist. Da dies sich auch nachteilig auf eine Partei auswirken kann, gilt folgende Regelung.

Versucht eine Partei bewußt auf Zeit zu spielen, um damit zu verhindern, daß die Einheiten in den Nahkampf gelangen, welcher für diese Partei negativ verlaufen würde, oder sonstwie dadurch schlachtentscheidende Vorteile erlangen würde, muß mit Wertungspunktabzug rechnen. Hierfür ist allerdings erforderlich, daß sich der betroffene Spieler dieses Vorgehen beim Schiedsrichter meldet. Sollte die betreffende Partei nach der Ermahnung dieses nicht Einstellen, werden ihm zwei Wertungspunkte am Schlachtende abgezogen.

Spielen beide Parteien gleichermaßen so langsam, daß das Zeitlimit vor Beendigung der letzten Runde erreicht wird, drohen keine Strafen im genannten Sinne.

Turnierablauf

Beginn der ersten Schlacht ist auf 11:30 des jeweiligen Tages angesetzt. Für jede Schlacht sind entweder 7 Runden oder 3,5 Stunden angesetzt. Leider kam es immer wieder vor, daß eine Schlacht vor Vollendung der 7. Runde aus zeitlichen Gründen abgebrochen werden mußte. Nun kann man die Spieler nur schwer zwingen, zügig zu spielen, insbesondere haben hier unerfahrende Spieler auch unbewußt einen höheren Zeitbedarf, als erfahrende Spieler. Sollte es dennoch zu dem unschönen Fall kommen, daß Spieler auf Zeit spielen wollen, um somit den Ausgang der Schlacht bewußt zu beeinflussen, so möge sich der betroffene Spieler noch während der laufenden Schlacht an den Schiri wenden, der in solchen Fällen dann nach einer Verwarnung, 1 Wertungspunkt Abzug zu Lasten der Zeitverzögerers aussprechen wird.

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 möglichst verlassen werden und zählen im Zweifelsfall als Verluste, sollten sie bis zum Ende der Schlacht nicht verlassen worden sein. 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.

Für die erste Runde werden die Begegnungen zufällig ermittelt. In den

weiteren Runden kämpfen dann stets der höher Plazierte gegen seinen Verfolger, also Erster gegen Zweiter, Dritter gegen Vierte usw.

Szenarioziele:

Jedes Viertel des Schlachtfeldes, also eine Schlachtfeldkarte, bringt 50 Siegpunkte, wenn sich am Ende der 7. Runde ein eigenes Element vollständig in diesem befindet und sich gleichzeitig kein gegnerisches Element vollständig in ihm steht. Die vollen 200 Siegpunkte sind also fast nur dann möglich, wenn der Gegner vollständig von der Platte gefegt wurde. Elemente, die auf den Kartengrenzen stehen, besetzen keine der berührten Karten, da sie nicht vollständig in einer stehen. Auch Großelemente müssen mit ihrer gesamten Base vollständig auf einer Karte stehen, um diese zu besetzen. Beschworene Elemente jeder Art können keine Schlachtfelder besetzen. Sie zählen also nicht zur Ermittlung der Siegpunkte. (Entfernt vor Feststellung der Siegpunkte diese Elemente).

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.

Preise

Turniersieger

Die ersten Drei werden natürlich wieder einen Pokal erhalten. Laßt euch überraschen , was diesmal das Thema der Pokale ist.

Natürlich wird auch der Ersttagschampion gekürt.

Bemalwettbewerb

Weiterhin wird die bestbemalte Armee mit einen Sonderpokal gekürt. Hierbei sind allerdings Armeen ausgenommen, die schon in identischer Form diesen Preis gewonnen haben. Die Armee muß sich in mehreren Punkten von der schon mal gekürten Armee unterscheiden. Es sollten also min. zwei neue Einheiten, Geräte, oder Großelemente enthalten sein, die vorher nicht dabei waren. Das Austauschen von Charaktermodellen genügt hier nicht.

Die Jury

Das seit ihr. Jeder Teilnehmer ist stimmberechtigt und die Gewinner werden in geheimer Wahl ermittelt.

Das Abendprogramm

Wer schon am Freitag anreist, kann sich in geselliger Runde zum Auftaktumtrunk einfinden. Am Sonnabend findet dann wieder das „große Fressen“ statt. Richtet euch also auf einen langen Abend ein, wenn ihr hier dabei sein wollt.