

Spiele

Der WFB-Neujahrs-Event umfasst, eine Partie Räuber-Warhammer, eine Schlittenfahrt und ein Warhammerszenario. Alle Spiele müssen mit der gleichen 1500 Punkte Armee bestritten werden.

Eventsieger

Die Spieler erhalten nach jedem Spiel Eventpunkte.

Der Spieler, der am Ende des Events die meisten Eventpunkte gesammelt hat, ist der Sieger.

Räuber-Warhammer

Das Ziel beim Räuber-Warhammer ist es zu verlieren.

Verliert man hoch, so bekommt man viele Eventpunkte, Gewinnt man hoch bekommt man weniger Eventpunkte und bei einem Unentschieden bekommt man keine Eventpunkte. Es lohnt sich also nicht einem Kampf aus dem Wege zu gehen.

Siegpunkte Differenz	Eventpunkte für Verlierer	Eventpunkte für Gewinner
0-399	0	0
400-599	4	2
600-899	6	3
999-1299	8	4
>1300	10	5

Sonderregeln

Die Aufstellung des Geländes und der Armeen und das Bestimmen des Startspielers erfolgen wie im Verein üblich.

Es gibt keine Einschränkung des Sichtwinkels. Alle Einheiten haben Rundumsicht, wie Plänkler, werden aber nach wie vor in Formation aufgestellt und haben Front, Flanken und Rücken.

Alle Einheiten, die einen Angriff ausführen können, müssen dies tun. Dies wird wie der entsprechende Teil der Rasereiregeln, abgehandelt. (Allerdings gilt für Einheiten ohne Raserei, keine der anderen Rasereiregeln, d.h. es gibt keine extra Attacke und die Einheiten sind nicht immun zu Psychologie.)

Wird ein Angriff auf eine Einheit ausserhalb des 90 Grad Sichtwinkels angesagt, so dreht sich die angreifende Einheit auf der Stelle um ihre Mitte, bis sie auf ihr Ziel zeigt und beginnt dann mit der Bewegung. Bei der Drehung ignoriert sie andere Einheiten und Gelände.

Einheiten können nur die Angriffsreaktionen "Stehen" oder "Stehen und Schiessen" wählen. Ist eine Einheit berechtigt "Stehen und Schiessen" zu wählen, so muss sie es tun.

Einheiten, die einen Kampf gewinnen und berechtigt sind zu verfolgen, müssen verfolgen.

Alle Einheiten die über Schusswaffen verfügen und sich nicht im Nahkampf befinden müssen auf den nächsten Feind, den sie sehen können, schiessen. Beim Bestimmen der Sichtlinie ignorieren alle Modelle Modelle der gleichen Einheit und unterliegen keinen Beschränkungen durch Sichtwinkel. D.h. dass für gewöhnlich alle Modelle einer Einheit schiessen können.

Die Magiephase entfällt.

Der Sieger des Spiels wird anhand der Siegpunkte wie üblich ermittelt.

Dabei ist zu beachten, dass es 100 Punkte für die Seite gibt, die mehr Standarten erobert hat und es keine Punkte für Tischviertel gibt.

Warhammer Neujahrsszenario

Hierbei handelt es sich um ein ganz normales Warhammerspiel, bei dem es allerdings nicht nur darum geht möglichst viele Gegner auszuschalten, sondern auch noch Schätze zu sammeln.

Die Eventpunkte, die bei diesem Spiel gewonnen werden können, hängen wie üblich davon ab wie hoch man gewinnt, bzw. verliert.

Siegpunkte Differenz	Eventpunkte für Verlierer	Eventpunkte für Gewinner
0-399	3	3
400-799	2	4
800-1199	1	5
>1200	0	6

Zusätzlich erhält jeder Spieler für jeden geborgenen Schatz 2 Eventpunkte.

Sonderregeln

Die Aufstellung des Geländes und der Armeen und das Bestimmen des Startspielers erfolgen wie im Verein üblich.

Nach dem das Gelände aufgestellt wurde, werden drei Schatzkarten verdeckt platziert.

Die Schatzkarten werden gleichmäßig entlang der Schatzlinie verteilt. Die Schatzlinie erstreckt sich normalerweise entlang der (langen) Mittellinie des Tisches. Bei einem 4 x 6 Fuss grossem Tisch würde sich die Linie 24" von den langen Seiten erstrecken und jeder Schatz wäre vom nächsten Schatz bzw. der Tischkante 18" entfernt.

Ein Schatz kann nur durch eine Einheit mit ES von 5 oder mehr geborgen werden.

Ein Schatz kann nicht von, Einzelmodellen, Charakteren, Monstern, Plänklern, leichter Kavallerie oder Fliegern geborgen werden.

Bevor die Schätze platziert werden, wird die Schatzlinie möglicherweise verschoben. Beide Spieler ermitteln den höchsten Bewegungswert der eigenen Einheiten, die Schätze bergen können. Die Spieler vergleichen ihre Werte und die Linie wird um soviel Zoll in Richtung des Spielers mit dem niedrigeren Wert verschoben, wie die Differenz angibt.

Bsp. Ein Zwergen Spieler (Schnellste normale Bewegung 3) spielt gegen Goblins mit Wolfsreitern mit Rüstung 4+

(Schnellste Bewegung 9). Die Linie wird also um 6 Zoll in Richtung Zwergen Spieler verschoben.

Berührt eine Einheit am Anfang der eigenen Bewegungsphase eine Schatzkarte zumindest teilweise und befindet sich keine "bergungsberechtigte" feindliche Einheit innerhalb von 3" der Karte und darf sich die Einheit frei bewegen (d.h. sie flieht nicht, ist nicht im Nahkampf oder von einem Zauber belegt der sie in eine Richtung nötigt etc.), so kann sie den Schatz bergen, indem sie auf Ihre Bewegung verzichtet.

Sobald ein Schatz geborgen wird, wird die Karte umgedreht und die aufgedruckten Anweisungen befolgt.

Am Ende des Spiels erhält der Spieler für jeden Schatz, den eine seiner Einheiten geborgen hat, 2 Eventpunkte. Es genügt den Schatz geborgen zu haben. Die Einheit muss weder überleben noch kann man einen Schatz stehlen oder verlieren.

Am Ende des Spiels wird der Sieger anhand der Siegpunkte wie üblich ermittelt.

Zusätzlich gilt, dass es 100 Punkte für die Seite gibt, die mehr Standarten erobert hat und es keine Punkte für Tischviertel gibt.

Zu den Eventpunkten für das Spielergebnis werden die Eventpunkte für geborgenen Schätze hinzugezählt.

Schlittenrennen

Jeder Spieler bestimmt ein Charakter-Modell, das am Schlittenrennen teilnimmt. Das Modell darf nicht beritten sein oder in einem Streitwagen fahren. Sollte ein Spieler kein geeignetes Modell in seiner Armee haben, so nimmt er nicht am Rennen teil, erhält 0 Eventpunkte und muss die anderen Spieler während des Rennens bewirten.

Die Eventpunkte werden an Hand des Zieleinlaufes vergeben.

Erreicht das Ziel	Eventpunkte
als "Erster"	10
als "Zweiter"	8
als "Dritter"	7
in der gleichen Runde	6
eine Runde später	5
zwei Runden später	4
noch später	2
gar nicht	0

Terminologie

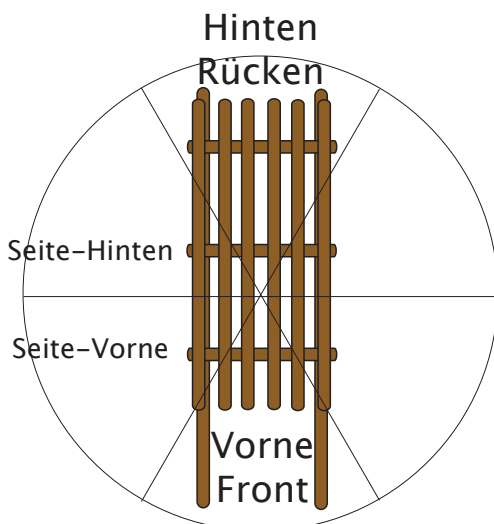
Der Fahrer

Jeder Spieler wählt eins seiner Charaktermodell zu Fuss, als Fahrer, aus. Verfügt er über keins, nimmt er nicht am Schlittenrennen teil.

Jeder Spieler benötigt zusätzlich zu seinem Charakter noch einen Schlitten, einen Marker, Würfel und Maßband.

Der Schlitten

Jeder Schlitten hat 6 Zonen. Die Zonen richten sich nach der momentanen Fahrtrichtung des Schlittens.



Schlitten haben einen Widerstand von 6 und 3 Wunden.

Verliert ein Schlitten seine letzte Wunde, so wird er aus dem Spiel genommen.

Die Marker

Jeder Spieler hat einen Marker. Die Marker werden verwendet um die Zugreihenfolge festzulegen.

Dazu werden die Marker in einen Becher gegeben und einer nach dem anderen verdeckt gezogen.

Geschwindigkeit

Jeder Schlitten hat eine momentane Geschwindigkeit. Diese wird durch einen Counter, der neben dem Schlitten liegt, angezeigt. Ändert sich die Geschwindigkeit, so wird der Counter entsprechend ausgetauscht.

Ändert sich die Geschwindigkeit, während ein Spieler seinen Schlitten zieht, so wirkt sich dies sofort aus und die Bewegung endet früher oder später als geplant.

Ein Schlitten mit einer Geschwindigkeit von 0 steht und muss angeschoben werden.

Ein Schlitten mit negativer Geschwindigkeit fährt rückwärts.

Für alle Tabellen wird der Betrag der Geschwindigkeit verwendet.

Der aktive Spieler oder Schlitten

Der Spieler bzw. Schlitten der gerade "dran" ist.

Regeln

Sieger

Es gewinnt der Fahrer dem es gelingt in der geringsten Anzahl von Runden die Ziellinie zu passieren. Passieren mehrere Fahrer in der gleichen Runde die Ziellinie, so gewinnt der dessen Schlitten am weitesten hinter die Ziellinie gelangt.

Startaufstellung

Alle Spieler legen Ihre Marker in den Becher und stellen Ihre Schlitten in der Reihenfolgen in der die Marker gezogen werden an der Startlinie auf.

Jeder Schlitten beginnt mit einer Geschwindigkeit von 0. Die entsprechenden Counter werden neben die Schlitten gelegt.

Züge

Das Spiel besteht aus mehreren Zügen. Am Anfang eines Zuges wirft jeder Spieler die Anzahl Würfel, die dem Widerstandswert des Fahrers entspricht. (Ein Elf mit Widerstand 3 darf 3 Würfel werfen, ein Oger Held, 5)

Dies sind die Bewegungswürfel, die die Zugweiten in den nächsten drei Runden bestimmen.

Die Spieler legen die Würfel deutlich sichtbar vor sich auf den Tisch.

Danach folgen drei Runden in denen die Schlitten bewegt werden. Nach den drei Runden beginnt der nächste Zug.

Runde

Zu Beginn einer jeden Runde werden alle Marker in den Becher gelegt.

Dann wird ein Marker verdeckt gezogen. Der Spieler dessen Marker gezogen wurde, führt seine Bewegung für diese Runde aus.

Danach wird der nächste Marker gezogen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wurden alle Marker gezogen beginnt die nächste Runde.

Nach drei Runden endet dieser Zug und der nächste Zug beginnt mit dem Auswürfeln der Bewegungswürfel.

Eine Runde besteht aus mehreren Phasen, die in der festgelegten Reihenfolge abgehandelt werden.

1. *Beim Anschieben Schlitten ausrichten.*
2. *Geschwindigkeit bestimmen.*
3. *Schlitten bewegen.*
4. *Schlitten drehen.*

Beim Anschieben Schlitten ausrichten.

Ist die Geschwindigkeit des Schlittens 0, so muss er angeschoben werden.

Beim Anschieben hat der Fahrer die absolute Kontrolle in welche Richtung der Schlitten fahren soll.

Deshalb darf ein Schlitten mit einer Geschwindigkeit von 0 am Anfang seiner Runde in eine beliebige Richtung gedreht werden.

Schlitten mit einer Geschwindigkeit über oder unter 0 dürfen nur am Ende Ihrer Runde drehen. Siehe unten.

Geschwindigkeit bestimmen.

Die aktuelle Geschwindigkeit wird neu bestimmt indem der Mittelwert aus der aktuellen Geschwindigkeit und einem der Bewegungswürfel gebildet wird.

Das Ergebnis wird auf oder abgerundet, so wie es der aktive Spieler wünscht.

Jeder Bewegungswürfel kann nur einmal verwendet werden und wird danach zur Seite gelegt.

Die Bewegungswürfel eines Elfen zeigen eine 2, eine 4 und eine 5.
Die aktuelle Geschwindigkeit seines Schlittens ist 2.
Um schneller zu werden, wählt er die 5.
Die neue Geschwindigkeit des Schlittens ist $(2 + 5) / 2 = 3.5$.
Da der Schlitten schneller werden soll rundet der Spieler auf 4 auf.

Die Geschwindigkeit wird zusätzlich durch die relative Fahrtrichtung des Schlittens zum Hang modifiziert.

Die Hanglinie ist die kürzeste Linie vom höchsten zum niedrigsten Punkt des Spieltisches. Zur Vereinfachung ist dies jede Parallele zur langen Tischseite.

Fahrtrichtung relativ zum Hang	Modifizier
0 bis 29 Grad	+1
30 bis 59 Grad	0
60 bis 89 Grad	-1
90 bis 119 Grad	-2
120 bis 149 Grad	-3
150 Grad oder mehr	-4

Hatte der Schlitten bisher eine Geschwindigkeit über 0 und ergibt sich durch die Modifikation ein negatives Ergebnis, so sinkt die Geschwindigkeit auf 0.

War die Geschwindigkeit schon kleiner oder gleich 0 und ergibt sich ein negatives Ergebnis, so gilt das negative Ergebnis und der Schlitten fährt rückwärts.

Hatte der Schlitten bisher eine Geschwindigkeit unter 0 und ergibt sich nun ein positives Ergebnis, so sinkt die Geschwindigkeit auf 0.

Sobald die neue Geschwindigkeit ermittelt ist, wird der entsprechende Counter neben den Schlitten gelegt.

Schlitten bewegen

Die Bewegung erfolgt immer in gerader Linie in die Richtung in die der Schlitten zeigt.

Fährt der Schlitten rückwärts so bewegt er sich geradlinig in die entgegengesetzte Richtung.

Der Schlitten muss sich für jeden Geschwindigkeitspunkt um 1 Zoll bewegen.

Die Bewegung wird durch Hindernisse beeinflusst.

Wird ein Schlitten "Zollweise" bewegt, so sind die Tests bzw. Effekte auch anzuwenden, wenn nur ein Teil des Zolls das entsprechende Gelände aufweist.

Bei allen Tests ist eine gewürfelte 6 immer bestanden und eine gewürfelte 1 immer misslungen.

Es gibt folgenden Hindernisarten.

1. Hügel
2. Wald, Hecken
3. Eis
4. Steine, Mauern
5. Andere Schlitten

Hügel.

Ein Hügel besteht aus Hängen und dem Plateau.

Die Bewegung auf dem Plateau wird wie eine normale Bewegung behandelt.

Ein Hang ist entweder steil oder flach.

Ein flacher Hang hat einen Winkel von weniger als 45 Grad.

Ein steiler Hang hat einen Winkel von 45 - 60 Grad.

Hänge über 60 Grad gelten als Mauer.

Fährt ein Schlitten einen flachen Hang hinauf, so wird er Zollweise den Hang hinaufbewegt und seine Geschwindigkeit nach jeweils 2 Zoll um eins herabgesetzt. Dies führt dazu, dass die Bewegung verfrüht endet.

Fährt ein Schlitten einen flachen Hang hinab, so wird er Zollweise den Hang hinab bewegt und seine Geschwindigkeit nach jeweils 2 Zoll um eins erhöht.

Fährt ein Schlitten einen steilen Hang hinauf, so wird er Zollweise den Hang hinaufbewegt und seine Geschwindigkeit nach jedem Zoll sofort um eins herabgesetzt.

Fährt ein Schlitten einen steilen Hang hinab, so wird er Zollweise den Hang hinab bewegt und seine Geschwindigkeit nach jedem Zoll sofort um eins erhöht.

Wald, Hecken

Dies sind bewachsene Streckenabschnitte, in denen die Fahrer an Ästen oder ähnlichem hängen bleiben können.

Der Schlitten wird Zollweise bewegt.

Nach jedem Zoll macht der Fahrer einen Test auf 3+.

Gelingt der Test, so fährt der Schlitten weiter und macht nach einem Zoll ggf den nächsten Test.

Misslingt der Test, so bleibt der Fahrer an einem tief hängenden Ast hängen und wird vom Schlitten gezerrt.

In diesem Fall erhält der Fahrer einen Treffer mit der Stärke, die der Geschwindigkeit entspricht und die Geschwindigkeit fällt auf 0.

Der Würfelwurf wird wie folgt modifiziert:

Geschwindigkeit	Modifizier
2 bis 3	-1
4 bis 5	-2
6 oder mehr	-3

Geländeart	Modifizier
Wald	0
Dichter Wald	-1
Hecke	-2

Eis.

Endet eine Bewegung auf Eis, so darf der Schlitten am Ende der Bewegung nicht gedreht werden.

Befindet sich ein Schlitten am Anfang der Runde auf Eis, so darf nur ein Würfel gespielt werden, wenn der Schlitten eine Geschwindigkeit von 0 hat.

Hat der Schlitten eine andere Geschwindigkeit, so wird kein Würfel gespielt und der Schlitten bewegt sich mit der gleichen Geschwindigkeit weiter.

Steine, Mauern

Der Schlitten kollidiert mit dem Hindernis.

Fahrer und Schlitten erhalten je einen Treffer mit der Stärke die der aktuellen Geschwindigkeit entspricht.

Die Geschwindigkeit sinkt sofort auf 0.

Andere Schlitten.

Wie eine Kollision zwischen Schlitten abgehandelt wird, hängt davon ab in welcher Zone ein Schlitten gerammt wird.

Jeder Schlitten hat einen Kollisionswert der dem Maximum aus Widerstand des Fahrers und der Geschwindigkeit des Schlittens entspricht.

Hinten

Ist der gerammte Schlitten schneller oder gleich schnell wie der rammende, so wird er in seiner Fahrtrichtung weiterbewegt, bis der rammende Schlitten seine Bewegung beendet hat oder die beiden Schlitten nicht länger in Kontakt sind.

Ist der gerammte Schlitten langsamer, so erhalten alle beteiligten Schlitten und Fahrer je einen Treffer mit der Stärke, die dem Unterschied der Kollisionswerte der Schlitten entspricht.

Danach wird die Geschwindigkeit beider Schlitten auf den Mittelwert beider Geschwindigkeiten (aufgerundet) gesetzt und so verfahren als hätten beide Schlitten von Anfang an die gleiche Geschwindigkeit gehabt.

Seite-Hinten

Ist der gerammte Schlitten schneller oder gleich schnell wie der rammende, so dreht sich der rammende, in der Weise dass, beide Schlitten nebeneinander liegen. Dann wird seine Geschwindigkeit um 1 verringert und er kann seine Bewegung ggf. fortsetzen.

Ist der gerammte Schlitten langsamer, so erhalten alle beteiligten Schlitten und Fahrer je einen Treffer mit der Stärke, die dem niedrigeren Kollisionswert entspricht.

Danach wird die Geschwindigkeit beider Schlitten auf den Mittelwert beider Geschwindigkeiten (abgerundet) gesetzt und die Schlitten werden ggf. wie oben beschrieben weiterbewegt.

Seite-Vorne

Alle beteiligten Schlitten und Fahrer erhalten je einen Treffer mit der Stärke, die dem höheren der beiden Kollisionswerte entspricht.

Dann dreht sich der rammende Schlitten, in der Weise dass, beide Schlitten nebeneinander liegen und die Geschwindigkeit jedes Schlittens sinkt um die Hälfte des Kollisionswertes (abgerundet) des anderen Schlittens.

Die Fahrtrichtung eines Schlittens kann sich dadurch nicht ändern. Stattdessen sinkt die Geschwindigkeit auf 0.

Vorne

Alle beteiligten Schlitten und Fahrer erhalten je einen Treffer mit der Stärke, die der Summe beider Kollisionswerte entspricht.

Dann wird die Geschwindigkeit jedes Schlittens um den Kollisionswert des anderen Schlittens verringert.

Ergibt sich dadurch eine Änderung der Fahrtrichtung, so erfolgt diese nur mit einem Viertel (abgerundet) des Wertes.

Sollte der rammende Schlitten sich noch bewegen können, so führt er die Bewegung aus und schiebt dabei den anderen Schlitten vor sich her.

Ein Oger (W5) auf einem Schlitten mit Geschwindigkeit 6, rammt einen stehenden Schlitten mit einem Elfen (W3). Beide Schlitten und Fahrer erhalten einen Treffer der Stärke 6+3 = 9. Die Geschwindigkeit des Ogerschlittens sinkt um 3 auf 3. Die Geschwindigkeit des Elfenschlittens sinkt um 6 auf -6. Aber da dies eine Fahrtrichtung auslöst wird der Wert geviertelt und die Geschwindigkeit beträgt somit -1.

Schlitten drehen.

Hat ein Schlitten seine Bewegung beendet und ist seine Geschwindigkeit größer 0 (nicht stehend und nicht rückwärts fahrend), so darf der Fahrer versuchen den Schlitten zu drehen.

Um den Schlitten erfolgreich zu drehen muss der Fahrer einen Initiativ Test bestehen.

Der Test wird wie folgt modifiziert:

Geschwindigkeit	Modifizier
3 bis 4	-1
5 bis 6	-2
7 oder mehr	-3

Drehwinkel	Modifizier
30 bis 59 Grad	-1
60 bis 89 Grad	-2
90 bis 119 Grad	-3
120 Grad oder mehr	-4

Gelingt der Test, so wird der Schlitten entsprechend weit gedreht.

Misslingt der Test, so wird ein weiterer D6 geworfen und das Ergebnis auf der folgenden Tabelle das Ergebnis abgelesen.

Test misslingt um	Ergebnis
1-2	Der Schlitten verkantet und die Geschwindigkeit sinkt um 2
3	Der Schlitten dreht sich nur halb soweit
4	Der Schlitten dreht sich um die Hälfte weiter
5	Der Schlitten dreht gar nicht
6	Der Schlitten kippt um und die Geschwindigkeit sinkt auf 0.

Angriffe

Ein Spieler kann sich jederzeit dazu entschliessen den Schlitten zollweise zu bewegen.

Nachdem er sich ein Zoll bewegt hat und diese Bewegung eine ganz normale Bewegung war (d.h. keine Kollision, besonderes Gelände und kein Anschieben), und er noch unverbrauchte Geschwindigkeitspunkte hat, so kann er einen Angriff ausführen.

Ein Angriff ist gegen einen anderen Schlitten oder Fahrer innerhalb von 1" möglich. Die Entfernung wird von der Mitte einer Seitenkante des angreifenden Schlittens zu einem beliebigen Punkt des angegriffenen Schlittens gemessen.

Um den Angriff auszuführen muss sich der Fahrer aufsetzen, was Geschwindigkeit kostet. Deshalb sinkt die Geschwindigkeit des Angreifers sobald der Angriff abgewickelt wurde um 1.

Im ersten Spielzug (in allen drei Runden) sind keine Angriffe erlaubt.

Angriffe gegen Schlitten erfolgen in Form von Tritten, gegen Fahrer in Form von Schlägen.

Tritte

Ein Tritt trifft auf eine 3+. Der Wurf wird wie folgt modifiziert.

Geschwindigkeitsunterschied	Modifizier
2 bis 3	-1
4 bis 5	-2
6 oder mehr	-3

Trifft der Tritt, so erhält der Schlitten einen Treffer mit der Stärke des Fahrers.

Je nachdem wo sich die Mitte des angreifenden Schlittens relativ zum angegriffenen Schlitten befindet hat ein Treffer weitere Auswirkungen.

In der Zone des Ziels	Effekt
Hintere Zone	Ziel wird um 2 schneller
Seite-Hinten	Ziel wird um 1 schneller und das Heck dreht sich 15 Grad vom Angreifer weg
Seite-Vorne	Ziel wird um 1 langsamer und der Bug dreht sich 15 Grad vom Angreifer weg
Vorne	Ziel wird um 2 langsamer

Schläge

Ein Schlag ist immer gegen den Fahrer gerichtet. Der Trefferwurf wird wie bei Warhammer üblich ermittelt.

Der Wurf wird wie folgt modifiziert.

Geschwindigkeitsunterschied	Modifizier
2 bis 3	-1
4 bis 5	-2
6 oder mehr	-3

Trifft der Schlag, so erhält der Fahrer einen Treffer mit der Stärke des angreifenden Fahrers.

Ende der Runde.

Die Runde dieses Spielers endet und der nächste Spieler wird gezogen.

Ende des Zuges.

Nach drei Runden endet ein Zug und der nächste beginnt.