

# DIE SCHLACHT UM DEN EINSAMEN BERG



---

## EINLEITUNG

In Innsbruck wird ein Turnier ausgetragen für alle Spieler des Tabletop-Spiels „Herr der Ringe“/„Hobbit“.

Die Anmeldung zum Turnier erfolgt ausschließlich über T3:

<https://www.tabletopturniere.de/at/turnier/hobbit-die-schlacht-um-den-einsamen-berg>

Das Turnier findet am Samstag, 11. November 2017 statt und dauert den ganzen Tag.

Bitte findet euch zwischen 08:30 und (spätestens) 09:00 Uhr am Turnierort ein.

Wer zu spät erscheint, wird in der ersten Runde des Turniers nicht berücksichtigt!

Ausgetragen wird das Turnier im Games Workshop Laden in Innsbruck,  
Blasius-Hueber-Straße 16.

Weitere Informationen sowie diese, komplette Ausschreibung findet man im Forum von Team Tirol:

<http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=7490>

(Version 1 der Turnier-Ausschreibung)

---

## KONTAKT

Ansprechpersonen:

**Organisation:**

Tim

persönlich direkt im GW Laden

Tel.: 0680 / 558 000 2

**Regelfragen:**

Antônio Windischer

„Brazork“

E-Mail: [antonio.windischer@gmx.at](mailto:antonio.windischer@gmx.at)

Tel.: 0650 / 27 27 456

Ausgetragen wird das Turnier im Games Workshop Laden in Innsbruck:

**Blasius-Hueber-Straße 16  
(Universitäts-Brücke, neben dem Sport Spezial)  
A-6020 Innsbruck**

Achtung: Der Turnier-Ort ist diesmal NICHT in den Räumlichkeiten von Team Tirol!

Es gibt in der Nähe des Turnierortes auch Gratis-Parkmöglichkeiten Samstagvormittags, teilweise muss man aber bis mittags Kurzparkzonen-Gebühren zahlen. Beachtet dazu bitte die Beschilderungen.

Die Turnier-Gebühr beträgt 20 Euro.  
Dafür ist Mittagessen + Getränk beim Griechen inkludiert!

Die Turniergebühr muss vor Turnierstart bei Tim (im GW-Shop) eingezahlt sein, das kann – für die von auswärts Kommenden – auch direkt vor dem Turnier sein.

Ein Rückerstattung der Turniergebühr erfolgt bei Absage des Turnieres.

Bitte beachtet, dass ihr euch auch auf T3 für das Turnier anmelden müsst, damit eure Anmeldung dort als vollständig markiert werden kann. Die Anmeldung zum Turnier erfolgt ausschließlich über T3:  
<https://www.tabletopturniere.de/at/turnier/hobbit-die-schlacht-um-den-einsamen-berg>

Die Verpflegung über den Griechen nebenan ist inkludiert!  
Extra-Portionen und Getränke müssen extra verrechnet werden.  
Wer keine inkludierte Verpflegung haben möchte, kann auch darauf verzichten. Dies ist bitte vor Turnierstart mit dem Veranstalter zu klären – die Turnierteilnahmegebühr sinkt dann entsprechend auf 10 Euro.

Minderjährige benötigen ein Einverständnis der Eltern. Die schriftliche Einverständniserklärung muss vor Beginn des Turniers beim Turnierveranstalter vorliegen.

Jeder Turnierteilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass er für Schäden oder sonstige Unfälle, die er verursacht, selbst verantwortlich ist und auch für den entstandenen Schaden aufkommt. Die Turnierleitung übernimmt keinerlei Haftung für Schäden oder Unfälle! Außerdem übernimmt die Turnierleitung nicht die Verantwortung für eventuelle aufkommende Stornierungsgebühren für Hotels, Anreise oder anderer Kosten, falls aus bestimmten Gründen das Turnier nicht stattfinden kann.  
Jeder Teilnehmer ist für seine Turnierutensilien (Würfel, Maßband, ausgedruckte Armeeliste etc.) selbst verantwortlich.

---

## ABLAUF

- |   |       |     |       |   |                                      |
|---|-------|-----|-------|---|--------------------------------------|
| ⤴ | 08:30 | bis | 09:00 | – | Einlass und Aufbau                   |
| ⤴ | 09:00 | bis | 09:15 | – | Begrüßung und Auslosung              |
| ⤴ | 09:15 | bis | 11:00 | – | Szenario 1: „Eliminiert die Helden!“ |
| ⤴ | 11:15 | bis | 13:00 | – | Szenario 2: „Zufällige Begegnung“    |
| ⤴ | 13:00 | bis | 14:00 | – | Mittagspause                         |
| ⤴ | 14:00 | bis | 15:45 | – | Szenario 3: „Hinterhalt“             |
| ⤴ | 16:00 | bis | 17:45 | – | Szenario 4: „Tötet sie alle!“        |
| ⤴ | 18:00 | bis | 18:30 | – | Siegerehrung, Zusammenkunft          |

Der Zeitplan ist einzuhalten. Die Organisatoren können und werden einzelne Spiele auch abrupt abbrechen, wenn die Zeit abgelaufen ist. Zeitspiel ist zu unterlassen.

Gespielt wird nach dem aktuellen Regelbuch "Der Hobbit".

- ⤴ **Eine Armee besteht aus maximal 555 Punkten.**
- ⤴ **Jede Armee darf aus maximal 50 Modellen bestehen.**
- ⤴ Die Spieler dürfen sich entscheiden, mit nur einer Armee zu kommen oder mit je einer der guten und einer der bösen Seite.
- ⤴ Für Spieler mit zwei Armeen gibt es Extra-Punkte (siehe unten).

Die Armeeliste(n) sind in schriftlicher Form (deutsch oder englisch) abzugeben

**bis spätestens 06. November 2017, 23:59**  
[antonio.windischer@gmx.at](mailto:antonio.windischer@gmx.at)

(Es gibt für die rechtzeitige Abgabe korrekter Armeelisten Extrapunkte, siehe unten)

Es sind alle Profile aus den folgenden Erweiterungsbüchern und Quellenbüchern zugelassen.

- ⤴ Die freien Völker
- ⤴ Die Königreiche der Menschen
- ⤴ Mordor
- ⤴ Die gefallenen Reiche
- ⤴ Moria und Angmar
- ⤴ Eine unerwartete Reise
- ⤴ The Hobbit – There And Back Again

Modelle, für die laut „The Hobbit – There And Back Again“ neuere Regeln gelten, dürfen nur nach den neuen Regeln gespielt werden, aber auch in den entsprechenden Fraktionen der alten Bücher gespielt werden.

Es gelten alle FAQ von Games Workshop sowie das HTL-FAQ.

Weiters muss jede Armee mindestens einem der folgenden 2 Kriterien entsprechen:

### 1.) HTL-BÜNDNISLISTE

Die Armeeliste entspricht vollständig den Regeln der HTL-Bündnisliste v3.0

### 2.) EINE FRAKTION OHNE ALLIIERTE

Alle Modelle kommen aus einer einzigen Fraktion. Es gibt keine Alliierten-Kontingente.

z.B. alle Modelle aus „Isengart“ (Gefallene Reiche) oder alle Modelle aus „Azogs Jäger“ (Hobbit HaVoME).

### ARMEE-ZUSAMMENSTELLUNG

Das bedeutet im Umkehrschluss: Eine Armeeliste muss nicht den Regeln der Bündnisliste entsprechen, wenn man sich für 2.) entscheidet.

Die Organisatoren behalten sich das Recht vor, einzelne Modelle vom Turnier auszuschließen, wenn diese nicht mit den abgegebenen Turnier-Listen übereinstimmen.

Das „Proxen“ von Modellen ist nur dann erlaubt, wenn eindeutig erkennbar ist, um welches Modell es sich handelt und auch keine Verwechslungsgefahr herrscht. Heldenmodelle, die Helden mit anderen Profil (Thranduil König des Düsterwaldes als Thranduil König des Waldlandreiches) darstellen sollen, werden nicht als Proxies angesehen und sind somit auf jeden Fall erlaubt.

Für bemalte Armeen, die außerdem eindeutig und komplett in WYSIWYG dargestellt werden, gibt es Extra-Punkte. Anmerkung: Umbauten verhindern keine WYSIWYG-Punkte, sofern diese begründet werden können.

- ⤴ Gollum (o Punkte-Version aus dem Mordor-Quellenbuch) ist nicht gestattet.
- ⤴ Tom Bombadil und Goldbeere sowie Smeagol (Freie Völker) und Gollum aus dem Hobbitregelbuch (Goblinstadt-Armeeliste) dürfen verwendet werden.  
Für Gollum gilt die HTL-FAQ: Die Kontrolle, wenn er den Ring trägt kann unter Umständen durch den Gegenspieler erfolgen.

- ⤴ Sauron darf auch den einen Ring tragen - beachte auch hier das neueste GW-FAQ zum 2+ Wurf.
- ⤴ Isildur darf den einen Ring nur dann verwenden, wenn in derselben Armee weder Elendil noch Gil-galad auf dem Spielfeld und am Leben sind.

## SPIELE

---

Jeder Spieler sollte alle für ihn notwendigen Utensilien selbst mitbringen (Regelwerke, Würfel, Maßband, Szenario-Marker, Zettel, Stift, etc.)

Die Paarungen der einzelnen Spiele erfolgt immer nach „Schweizer System“, wobei keine Soft-Points in die Erstellung der Zwischen-Ranglisten einfließen.

Extra-Punkte wie z.B. durch Bemalung etc. werden erst nach Szenario 4 addiert.

Nachdem die Paarungen feststehen, stellen sich die beiden Kontrahenten ihre beiden Armeen vor.

- ⤴ Spieler, die nur eine Armee zum Turnier gemeldet haben, spielen jedes Szenario mit dieser Armee.
- ⤴ Spieler, die eine gute und eine böse Armee gemeldet haben, wählen nach Bekanntgabe ihres Mitspielers pro Runde ihre Armee wie folgt aus:
  - 1.) Hat der Mitspieler nur eine gute Armee, spielt der Spieler mit der bösen Armeen oder umgekehrt.
  - 2.) Haben beide Spieler je eine gute und eine böse Armee, dann wird durch einen Würfelwurf entschieden: Der Spieler mit dem höheren Ergebnis kann sich aussuchen, ob er Gut oder Böse spielen will. Der Gegner spielt mit der entgegengesetzten Armee.

Die Platten (48 x 48 Zoll) werden von der Turnierleitung gestaltet und dürfen von den Spielern unter Absprache mit der Tunierleitung verändert werden.

Die zu bespielende Platte wird den Spielern von der Turnierleitung vor dem Spiel zugewiesen. Es wird seitens der Turnierleitung darauf geachtet, dass die Platten ausgeglichen gestaltet sind und die Spieler möglichst auf verschiedenen Platten zum Einsatz kommen.

In keinem Szenario ist es Modellen erlaubt, Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände von getöteten Modellen aufzuheben. Standarten dürfen wie im Regelbuch beschrieben weitergegeben werden.

Die Passagierregel findet im Turnier keine Anwendung.

### SIEGPUNKTMATRIX

In einem Spiel ist es beiden Spielern möglich, bis zu 12 Szenario-Punkte zu holen.

Nachdem die Szenario-Punkte ermittelt wurden, werden über eine Siegpunkt-Matrix die Siegpunkte für die beiden Spieler ermittelt. Dabei gilt, dass insgesamt 20 Punkte verteilt werden. Je nach Ergebnis erhalten die beiden Spiele mehr oder weniger Punkte.

### KOMPLETTE AUSLÖSCHUNG

Grundsätzlich gilt, dass bei kompletter Auslöschung des Gegners der am Spielfeld verbliebene Spieler auf jeden Fall zum Sieger des Spieles erklärt wird, unabhängig von den berechneten Szenario-Punkten. Für den Fall, dass der Spieler aufgrund der eigentlichen Szenario-Punkte-Berechnung nicht mehr Szenario-Punkte erreicht als der Gegner, gilt nicht das Ergebnis der Siegpunkt-Matrix, sondern ein 11:9 zugunsten des Siegers. Die Szenario-Punkte bleiben unverändert.

### AUFSTELLUNG AN DER SPIELFELDKANTE

In den Szenarien gibt es manchmal die Vorgabe, dass ein Kriegertrupp „an der Spielfeldkante“ aufgestellt wird. Immer wenn das der Fall ist, gilt: Alle Modelle der Kriegertrupps müssen in Base-zu-Base-Kontakt an der Spielfeldkante platziert werden. Die Regel, dass jedes Modell innerhalb von 6“ um den Anführer aufzustellen ist, entfällt in diesen Fällen.

## SZENARIEN

---

Die Szenarien sind durch die Turnier-Veranstalter vorgegeben und werden im folgenden beschrieben:

## SZENARIO 1: „ELIMINIERT DIE HELDEN!“

### Aufstellung:

Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, teilt das Spielfeld orthogonal in zwei Hälften und wählt selbst eine der beiden Hälften, in die er den ersten Kriegertrupp positioniert. Abwechselnd werden alle Kriegertruppen aufgestellt. Zwischen den eigenen und den gegnerischen Modellen muss zum Zeitpunkt der Aufstellung immer mehr als 6" Abstand eingehalten werden.

Beim Aufstellen wird außerdem für jeden Kriegertrupp gewürfelt, ob dieser in der zentralen Hälfte der eigenen Hälfte (bei 1-3) oder in der entfernten Hälfte der eigenen Hälfte (4-6) aufgestellt werden muss.

Die „entfernte“ Hälfte ist also der 12" breite Streifen von der eigenen Spielfeldkante weg gemessen, während die „zentrale Hälfte“ der andere Streifen der eigenen Spielfeldseite ist.

### Spieldauer:

Das Spiel endet automatisch, sobald am Ende einer Runde eine der beiden Seiten gebrochen ist.

### Szenario-Punkte:

- ⤴ **3 Punkte**, wenn man mehr gegnerische Helden ausgeschaltet als eigene Helden verloren hat
- 5 Punkte** stattdessen, wenn man mindestens doppelt so viele gegnerische Helden ausgeschaltet hat, wobei man mindestens zwei Helden ausgeschaltet haben muss
- 7 Punkte** stattdessen, wenn man mindestens dreimal so viele gegnerische Helden ausgeschaltet hat, wobei man mindestens drei Helden ausgeschaltet haben muss
- ⤴ **1 Punkt**, wenn man mindestens 1 gegnerischen Standartenträger ausgeschaltet hat
- ⤴ **1 Punkt**, wenn man mindestens 1 gegnerisches Modell mit Kriegshorn ausgeschaltet hat
- ⤴ **1 Punkt**, wenn man den Gegner gebrochen hat
- 3 Punkte** stattdessen, wenn man dabei nicht gebrochen wurde

## SZENARIO 2: „ZUFÄLLIGE BEGEGNUNG“

### Aufstellung:

Es wird keine Einheit zu Beginn aufgestellt. Stattdessen wird, wenn man am Zug ist, nachdem sich alle Modelle auf dem Feld bewegt haben, für jeden Kriegertrupp, der noch nicht am Feld ist, gewürfelt, ob und wo dieser das Spielfeld betritt (Es können Heldentums-Punkte ausgegeben werden, um dieses Ergebnis zu modifizieren):

- ⤴ 1-3: Der Kriegertrupp betritt das Spielfeld noch nicht. In der nächsten Runde wird erneut auf dieser Tabelle gewürfelt.
- ⤴ 4: Der Gegner bestimmt eine Spielfeldkante. Der Kriegertrupp wird an dieser Kante (Base an Base) aufgestellt und darf sich dann bewegen, nicht aber angreifen.
- ⤴ 5: Man selbst sucht sich eine Spielfeldkante aus. Der Kriegertrupp wird an dieser Kante (Base an Base) aufgestellt und darf sich dann bewegen, nicht aber angreifen.
- ⤴ 6: Der Kriegertrupp darf irgendwo am Spielfeld platziert werden, dabei muss jedes Modell über 6" von jedem feindlichen Modell entfernt sein. Die Modelle dürfen sich bewegen und auch angreifen.

### Spieldauer:

Sobald zu Rundenbeginn eine Seite auf 25% oder weniger der anfänglichen Modellzahl gesunken ist, wird zu Rundenbeginn gewürfelt, ob das Spiel eine weitere Runde andauert oder endet:

Bei 1-3 endet das Spiel, bei 4-6 folgt eine weitere Runde. In der nächsten Runde wird erneut gewürfelt.

### Szenario-Punkte:

- ⤴ **1 Punkt**, wenn am Ende mehr eigene Helden das Spiel überlebt haben als gegnerische Helden
- 3 Punkte** stattdessen, wenn mindestens doppelt so viele eigene Helden das Spiel überlebt haben
- 5 Punkte** stattdessen, wenn mindestens dreimal so viele eigene Helden das Spiel überlebt haben wie gegnerische Helden
- ⤴ **2 Punkte**, wenn man den gegnerischen Anführer ausgeschaltet hat
- ⤴ **2 Punkte**, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde
- ⤴ **3 Punkte**, wenn man am Ende des Spieles mehr Standarten auf dem Spielfeld hat als der Gegner

## SZENARIO 3: „HINTERHALT“

Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, entscheidet, ob er Angreifer oder Verteidiger sein möchte.

In der Spielfeldmitte wird ein Marker platziert.

### Aufstellung:

Der Verteidiger muss genau einen Kriegertrupp auswählen und diesen im Zentrum aufstellen, dort wird ein Kreis mit 6" Radius (12" Durchmesser) definiert, alle Modelle des Kriegertrupps müssen zumindest teilweise innerhalb dieses Kreises aufgestellt werden.

Danach stellt der Angreifer seine komplette Armee auf, wobei alle Modelle über 12" zu jedem feindlichen Modell entfernt sein müssen.

Anschließend stellt der Verteidiger seine restliche Armee auf. Dabei müssen alle noch aufzustellenden Modelle an beliebigen Kanten des Spielfeldes aufgestellt werden.

Verschiedene Kriegertrupps können an verschiedenen Kanten positioniert werden.

Der Verteidiger erhält im ersten Spielzug die Initiative.

Der Verteidiger darf aber in seinem ersten Spielzug keinen Angriff durchführen.

### Spieldauer:

Sobald ein Anführer ausgeschaltet oder eine Seite gebrochen wurde, wird zu Rundenbeginn gewürfelt, ob das Spiel eine weitere Runde andauert oder endet. Bei einer 1 endet das Spiel, bei 2-6 folgt eine weitere Runde.

Haben beide Seiten ihren Anführer verloren oder sind beide Seiten gebrochen oder ist eine Seite gebrochen, während die andere Seite ihren Anführer verloren hat, endet das Spiel bei 1-3 und bei 4-6 folgt eine weitere Runde.

Sind gar 3 Kriterien erfüllt (beide Anführer tot und eine Seite gebrochen, oder beide Seiten gebrochen und ein Anführer tot), dann endet das Spiel automatisch.

Es wird jedenfalls zu Beginn der Runde (also gleich nachdem ermittelt wird, ob eine Seite gebrochen ist!) überprüft ob das Spiel endet.

### Sonderregeln:

Alle Krieger des vom Verteidiger zu Beginn in der Mitte aufgestellten Kriegertrupps sind Leibwächter und beschützen den Anführer ihres Kriegertrupps.

### Szenario-Punkte:

- ♣ **3 Punkte**, wenn man mehr Modelle als der Gegner in 3 Zoll um den Marker hat.
- ♣ **5 Punkte** stattdessen, wenn man mehr als doppelt so viele Modelle – und gleichzeitig mindestens 2 Modelle – in 3 Zoll um den Marker hat.
- ♣ **7 Punkte** stattdessen, wenn man mehr als dreimal so viele Modelle – und gleichzeitig mindestens 3 Modelle – in 3 Zoll um den Marker hat.
- ♣ Der Verteidiger erhält **3 Punkte**, wenn der Held des zuerst aufgestellten Kriegertrupps am Ende des Spiels noch am Leben ist.
- ♣ **5 Punkte** stattdessen, wenn dieser keinen Lebenspunkt verloren hat.
- ♣ Der Angreifer erhält **3 Punkte**, wenn er den Gegner gebrochen hat.
- ♣ **5 Punkte** stattdessen, wenn man selbst nicht gebrochen wurde.

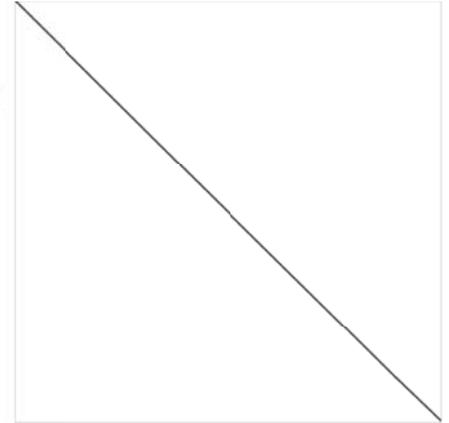
## SZENARIO 4: „TÖTET SIE ALLE!“

### Aufstellung:

Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, teilt das Spielfeld diagonal in zwei Hälften und wählt selbst eine der beiden Hälften, in die er den ersten Kriegertrupp positioniert. Abwechselnd werden alle Kriegertrupps positioniert.

Zwischen den Modellen eines Kriegertrupps und allen anderen bereits am Tische Modellen (Freund und Feind!) muss zum Zeitpunkt der Aufstellung immer ein Mindest-Abstand eingehalten werden, der für jeden Kriegertrupp separat mit 4W6 gewürfelt wird: Das Ergebnis des Würfelwurfs (4 bis 24") ist der Mindest-Abstand in Zoll.

Kann man einen Kriegertrupp aufgrund der notwendigen Distanz nicht mehr aufstellen, dann positioniert man alle Modelle des Kriegertrupps in Base-zu-Base-Kontakt an einer Spielfeldkante der eigenen Hälfte.



### Spieldauer:

Sobald eine Seite auf 25% oder weniger ihrer ursprünglichen Modellzahl gesunken ist, wird zu Rundenbeginn gewürfelt, ob das Spiel eine weitere Runde andauert oder endet. Bei 1-3 endet das Spiel, bei 4-6 folgt eine weitere Runde.

### Szenario-Punkte:

- ♣ 3 Punkte, wenn man mehr Modelle des Gegners ausgeschaltet wie eigene Modelle verloren hat
- 5 Punkte stattdessen, wenn man mehr als doppelt so viele Modelle des Gegners ausgeschaltet hat
- 7 Punkte stattdessen, wenn man mehr als dreimal so viele Modelle des Gegners ausgeschaltet hat
- ♣ 1 Punkt, wenn man mehr gegnerische Helden ausgeschaltet als eigene verloren hat
- 3 Punkte stattdessen, wenn man mehr als doppelt so viele gegnerische Helden ausgeschaltet hat – wobei das mindestens zwei Helden gewesen sein müssen
- ♣ 2 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde

## SIEGPUNKTMATRIX

|    | 0 | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 0  | 8 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 19 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| 1  | 7 | 8  | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 19 | 20 | 20 |
| 2  | 6 | 8  | 9  | 11 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 18 | 19 | 20 |
| 3  | 5 | 7  | 9  | 9  | 11 | 12 | 14 | 15 | 16 | 17 | 17 | 18 | 19 |
| 4  | 4 | 6  | 7  | 9  | 9  | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 5  | 3 | 5  | 6  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 6  | 2 | 4  | 5  | 6  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 7  | 1 | 3  | 4  | 5  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 8  | 1 | 2  | 3  | 4  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 9  | 0 | 1  | 2  | 3  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 10 | 0 | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
| 11 | 0 | 0  | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 |
| 12 | 0 | 0  | 0  | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |

Es gibt ein paar Gelände-Stücke, die sind auf mehreren Tischen vorhanden. Bei diesem Turnier werden diese Gelände-Stücke wie folgt bespielt:

### WALD

Wald ist erkennbar an einer Base, auf dem Bäume oder ähnliches platziert sind. Auch in der Wüste kann ein „Wald“ stehen – das sind dann z.B. Kakteen auf einer Base. Regeltechnisch behandeln wir das gleich.

Modelle, die im Wald stehen, können ohne „im Weg“-Test aus dem Wald heraus schießen, wenn die Linie aus dem Wald nicht über 2 Zoll benötigt.

Alle Modelle im Wald gelten als verdeckt (egal, wie tief sie im Wald stehen).

Wenn man von außerhalb des Waldes auf Modelle schießen möchte, die im Wald stehen, muss man für den Wald einen „im Weg“-Test auf 4+ durchführen.

Schießt man auf ein Modell innerhalb des Waldes und befindet sich im selben Wald, dann ist der „im Weg“-Test nur notwendig, wenn man sich weiter weg als 2 Zoll befindet.

### FELD

Schwieriges Gelände für Kavallerie.

Flieger können im Feld landen.

Fliegende Kavallerie erhalten aber auch keine Boni im Angriff.

Alle Modelle im oder hinter einem Feld, die maximal doppelt so hoch wie das Feld sind, gelten als verdeckt.

Für Beschuss auf verdeckte Modelle im oder hinter dem Feld: 3+ „im Weg“-Test ab 2 Zoll Schusslinie

### FELS (UNPASSIERBAR)

Unpassierbare Felsen können nicht betreten werden.

Auf Modelle, die hinter einem Felsen gesehen werden können, kann geschossen werden.

Für Beschuss auf verdeckte Modelle hinter einem unpassierbaren Felsen: 4+ „im Weg“-Test

### RUINE (FELSIG)

Schwieriges Gelände für alles.

Flieger dürfen in Ruinen landen.

### HAUS

Wo sich Modelle auf das Haus bewegen und platziert werden können, ist dies gestattet.

Beschuss ist von Fall zu Fall selbst zu entscheiden.

### FLUSS

Flüsse zählen grundsätzlich als tiefes Gewässer, es sind in jedem Fall Schwimmtests erforderlich laut Regelbuch.

4+ Im-Weg-Tests, wenn man auf Modelle schießt und treffen möchte, die sich gerade im Fluss befinden.

Die Orga wird die Modelle stichprobenartig während des Turnieres begutachten und notfalls entfernen.

## PROXIES UND MODELLE, DIE NICHT DAS DARSTELLEN, WAS MAN SPIELT

Wer berittene Modelle spielen möchte, muss auch tatsächlich berittene Modelle aufstellen!

Standarten – auch auf Chars – müssen ebenfalls (zumindest zu Spielbeginn) tatsächlich dargestellt werden.

Modelle tragen im Spiel immer die Waffen, die man auf dem Modell sieht! Ausnahme: Charaktermodelle

## CHARAKTERMODELLE

Man darf (ausnahmsweise) Charaktermodelle auch mit anderen Waffen spielen, wenn das Modell die Waffe nicht trägt. Es zählt in dem Fall, was in der abgegebenen Armeeliste steht.

Zum Beispiel kann man ein normales berittenes Modell von Faramir auch als „Faramir mit Lanze“ spielen.

## SONDERPUNKT: 100% WYSIWYG

Der Sonderpunkt für hundertprozentiges „What You See Is What You Get“ wird separat für jede Armee vergeben. Dafür ist notwendig, dass jedes einzelne Modell zu 100% dem entspricht, was in der Armeeliste steht. Für diesen Extra-Punkt müssen auch die Bewaffnungen und Schilde aller Charaktermodelle passen!

Dabei entscheidet die Orga, ob dieser Punkt vergeben wird.

## PUNKTE

---

Somit ergibt sich insgesamt der folgende Punkteschlüssel:

|                                                                        |                                         |
|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| ♣ Szenario 1-4:                                                        | je 0 bis 20 Punkte<br>= 0 bis 80 Punkte |
| ♣ rechtzeitiges Abgeben der Armeeliste/n (Deadline: Mo., 6. November): | 0 oder 5 Punkte                         |
| ♣ zwei Armeen vorhanden (gut und böse):                                | 0 oder 5 Punkte                         |
| ♣ vollständig bemalt (je Armee):                                       | 0 bis 4 Punkte                          |
| ♣ 100% WYSIWYG (je Armee):                                             | 0 oder 1 Punkt                          |

Gesamt können also bis zu 100 Punkte geholt werden.

Im Fall eines Punktegleichstandes zwischen nur 2 Spielern zählt das direkte Duell! Ist dieses unentschieden ausgegangen, hat nicht stattgefunden oder es sind mehr als 2 Spieler punktgleich, gewinnt zuerst der Spieler, der die meisten Spielpunkte (also in der Generalswertung) erreicht hat, danach wird die Differenz der Szenario-Punkte der Spieler miteinander verglichen. Ist auch diese bei mindestens 2 Spielern gleich hoch, dann zählen die eigenen, erzielten Szenario-Punkte.

Die Sonderpunkte (alle Punkte, die man nicht während des Turnieres erspielt) fließen getrennt in die Wertung ein und beeinflussen nicht die Paarungen, sondern erst das Endergebnis.