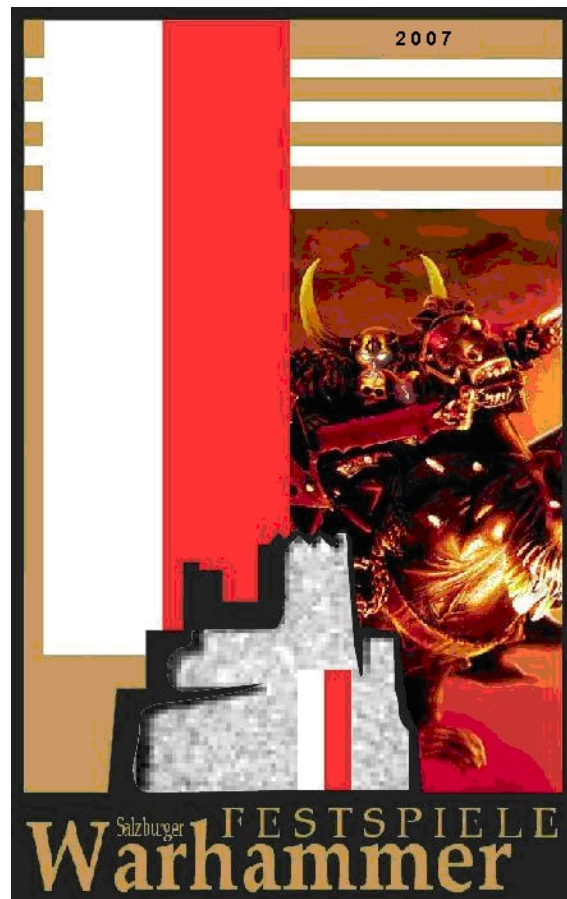


# Salzburger Warhammer-Festspiele

## 2007

1 – 2 September



*Spielecafé Melange*

# Warhammer-Festspiele 2007

**D**ie Salzburger Warhammer Festspiele haben sich in den letzten Jahren schon zu einem Fixpunkt in der Warhammerszene Österreichs und Süddeutschlands gemausert. Wir freuen uns daher euch am 1. und 2. September erneut zu den Salzburger Warhammer Festspielen begrüßen zu dürfen.

Ruft eure Armee zu den Waffen, nehmt Schwert, Axt und Bogen auf, kämpft bis zum letzten Blutstropfen und schmettert eure Gegner dorthin, wo sie hingehören: In den Schlamm des Schlachtfelds!

*Euer Festspiel-Team*

## Organisation

<b>Intendant</b>	Harald Baierhofer, Spielecafé Melange Eberhard-Fugger Str. 6, A – 5020 Salzburg Tel.: 0043-662647748 (Festnetz), 0043-6766202735 (Mobil) Mail: Baierhofer@sbg.at
<b>Homepage:</b>	<a href="http://www.scmelange.at/">http://www.scmelange.at/</a>
<b>Forum:</b>	<a href="http://forum.scmelange.at/index.php">http://forum.scmelange.at/index.php</a>
<b>Festspiele-Team</b>	Harald „Cakesnake“ Baierhofer László „Endyamon“ Vuray Mario „The Voice“ Häupl Gunther „Kiwi“ Liebhart
<b>Layout</b>	Christian „Morgar“ Feitler
<b>Internetkom.</b>	Mario „The Voice“ Häupl
<b>Foto und EDV</b>	Stefan „Administrator“ Marchhart
<b>Bemalwertung</b>	Stefan „Abd el Kadr“ Seeburger-Untner

## Programm

(Änderungen vorbehalten)

### 01. 09. 07

- 09:30 Eröffnung der Salzburger Warhammer-Festspiele 2007
- 10:00 - 12:30 Szenario *Offene Feldschlacht*
- 12:30 Mittagspause
- 13:30 – 16:00 Szenario *die Legende lebt*
- 16:20 Gruppenfoto mit Teilnehmer und Crew
- 16:30 - 19:00 Szenario *Sturmangriff*

### 02. 09. 07

- 09:00 Einlass,
- 09:30 – 12:00 Szenario *Nacht und Nebel*
- 12:00 Mittagspause, Malbewertung für die *Best Painted Army* durch die Spieler
- 13:00 – 15:30 Szenario *Offene Feldschlacht*
- ~16.00: Siegerehrung

# Ruf zu den Waffen

*Die Einladung*

**Oder: Wie nehme ich Teil?**

## Die Anmeldung

Wie gewohnt gibt es auch bei den Festspielen nur eine (platzbedingt) begrenzte Teilnehmerzahl, die bei 70 Spielern liegt.

Ab dem 14.05 hat jeder die Möglichkeit, über die Homepage des Spielecafé Melange (Link zur Anmeldung: [www.scmelange.at](http://www.scmelange.at) > Veranstaltungen) eine Voranmeldung zu tätigen. Wir bitten darum dass sich die Leute nur bei einer ernstgemeinten Teilnahmeabsicht anmelden.

Die Voranmeldung ist der erste Schritt für eure Teilnahme. Um einen **fixen Startplatz** zu erhalten, ist sowohl die Turniergebühr zu überweisen als auch die Armeeliste einzuschicken. Erst wenn beides bei uns eingelangt ist, habt ihr einen fixen Startplatz. Es gilt das übliche Prinzip: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Trödelt also weder mit dem Geld noch der Armeeliste zu lange herum, wenn ihr einen fixen Platz haben wollt!

## Turnierbeitrag

Auch dieses Mal ist ein Turnierbeitrag von **25,- Euro** zu entrichten. Teilnehmer unter 17 Jahre zahlen nur **20,- Euro** Turnierbeitrag, während das weibliche Geschlecht **keinerlei** Geld zu entrichten hat, um teilnehmen zu können.

**Der Turnierbetrag ist bis zum 13. 8. 2007 an folgendes Konto zu überweisen:**

Volksbank Salzburg Kto.Nr.: 00001223866

Überweisungsgrund: <Festspiele 07><NAME><Nickname>

Beispiel: Festspiele 07 Max Mustermann Oberslayer

Kontoinhaber: Harald Baierhofer

Iban: AT 65 4501 0000 01223866

Bic: VBOEATWWSAL

Sobald ihr einmal den Turnierbeitrag überwiesen haben, verpflichtet ihr euch de facto zur Teilnahme.

**Egal aus welchen Gründen, einen bereits gezahlten Turnierbeitrag können wir nicht mehr zurückerstatten!**

## Armeeliste

Zur erfolgreichen, fixen Anmeldung ist neben dem Turnierbeitrag auf alle Fälle noch die Armeeliste notwendig.

Alle Armeelisten sind entweder direkt im Spielecafé Melange abzugeben oder an [wh-liga@gmx.net](mailto:wh-liga@gmx.net) per Email zu schicken.

**Die Armeeliste muss bis spätestens 13. 8. 2007 bei uns eingelangt sein!**

Es kann **nur einmal eine Armeeliste** eingereicht werden, dh nicht mehrere gleichzeitig oder hintereinander (eine neue bzw verbesserte Armeeliste ist nur nach Korrektur und Aufforderung der Turnierleitung abzuschicken). Sie muss folgenden Kriterien entsprechen:

- Sie muss mit den allgemeinen Regeln und unseren Turniereinschränkungen konform sein
- Sie muss auf **Deutsch** sein.
- Sie muss im Anhang der E-Mail als Word- oder Excel-Datei (oder \*.rtf; \*.pdf) mitgeschickt werden. Der Name der Datei muss in folgendem Format abgefasst sein: *Nachname\_Vorname\_Armeer\_Version* (Beim ersten mal Version 1 Ein Beispiel: *Muster\_Hans\_Imperium\_1*).  
Armee-listen mit Dateinamen in einem anderen Format werden sofort zurückgeschickt!
- Es muss genauestens angegeben werden, wie die einzelnen Punktekosten erreicht werden, dh. es werden alle gewählten Ausrüstungsoptionen usw. mit dem jeweiligen Punktwert angeführt (z.B.: Adelige: 70 Punkte, schwere Rüstung (+4), Schild (+2), Schwert der Macht (+20) = 96 Punkte usw...) **Alle einzelnen Punktekosten sind separat auszuweisen!**

# Die Heerschau

*Die passende Garderobe*

**Oder: Wie stelle ich eine turnierkonforme Armee auf?**

## Beschränkungen

Turnierbeschränkungen haben die Spieler von jeher schon stark polarisiert, und die Meinungen klaffen teilweise beträchtlich auseinander.

Wir haben uns von Anfang an für Beschränkungen bei unseren Turnieren ausgesprochen und diese gegen viele Kritiken verteidigt, welche wir aber auch berücksichtigt haben:

- *Ohne Einschränkungen ist es weitaus einfacher (und verlockender) sehr einseitige Armeen aufzustellen. Spiele gegen solche sind jedoch bestenfalls langweilig, eher jedoch schlichtweg frustrierend und sinnlos.*
- *Keiner will gegen absolute Langweiler-Armeen spielen. Beschränkungen können so etwas natürlich nie ganz ausschließen – aber sie können ungemein helfen, solche Listen auf ein Minimum zu reduzieren.*
- *Beschränkungen sollen verschiedene (teilweise ohnehin schon unausbalancierte) Armeen weder begünstigen noch benachteiligen. Manche Beschränkungssysteme tun leider genau das. Die Beschränkungen sollen einfach anzuwenden sein. Manche System erfordert langwierige Herumrechnerei – das wollten wir vermeiden.*

Spieler, die unsere Turniere bereits besucht haben, wissen welche Beschränkungen sie erwarten werden. Diese haben sich nur marginal geändert - Lest sie euch trotzdem durch!).

Wie zuvor haben wir unsere Turnierbeschränkungen in folgendes Schema eingeteilt:

- *Allgemeine Beschränkungen* (Einschränkungen, die prinzipiell jede Armee betreffen)
- *Magiebeschränkungen* (Um ein Übermaß an Magie zu verhindern)
- *Armeebeschränkungen* (Wo es notwendig erschien)

# Allgemeine Beschränkungen

## *Do's and Don'ts*

- **2150 Punkte** (und keinen Punkt mehr!) Es müssen mindestens 2100 Punkte aufgestellt werden
- Dieselbe Kern-Auswahl darf nicht öfters als 4x belegt werden
- Nicht mehr als 2 gleiche Elite-Auswahlen
- Keine doppelte Selten-Auswahl
- Nicht mehr als 3 Streitwägen
- Höchstens 5 Kriegsmaschinen
- Keine Legendäre Söldnerereinheiten für Nicht-Söldner-Armeen. Normale Söldner sind erlaubt.
- Albion-Modelle nur für Söldner-Armeen (Dunkle Abgesandte und Bewahrer zählen als Kommandanten- statt als Heldenauswahl, zusätzlich zur Selten-Auswahl)
- Keine besonderen Charaktermodelle
- Appendix-Armeelisten sind nicht erlaubt; Sturm des Chaos Listen (ausgenommen Middenheimer und Grimgorks Hartä Hordä), die Stadtgarde und die Südlande sind jedoch ohnehin offizielle Armeelisten und dürfen verwendet werden, die gesegneten Armeen der Echsenmenschen ebenso. Die Lustria-Listen und der Züchter-Klan sind erlaubt, allerdings ohne Besondere Charaktermodelle als Pflichtauswahl. Söldnerriesen (WD #124) dürfen von den entsprechenden Armeen verwendet werden.
- Es gelten die amerikanischen Erratas sowie alle bis zum 15. Mai 2007 offiziellen Erratas auf der GW – Homepage.
- Keine Drachen (Chaos-, Zombie-, Schwarzen-, Wald-, Hochelfen-, Asarnils-), oder große Dämonen!
- Höchstens ein Modell pro Armee mit der Sonderregel „Großes Ziel“!
- Maximal 40 Schusswaffen (Blasrohre, Bögen, Wurfäxte, Pistolen, etc.) in der Armee. Bewaffnung von Charaktermodellen ausgenommen. Diese Beschränkung gilt nicht für Fertigkeiten wie Wurzelwürger oder die Atemattacke!
- Maximal Einheitenstärke 80 für berittene Modelle mit Rüstungswurf von 2+ oder mehr. Diese Beschränkung gilt nicht für Charaktermodelle
- Maximal 40 Plänkler in der Armee.

# Magiebeschränkungen

Jede Armee darf **höchstens** über **10 Energiewürfel** verfügen (inklusive der grundsätzlichen 2 Energiewürfel!)

Zu diesem Maximum zählen magische Gegenstände oder Sonderregeln, die potentielle über mehrere Runden Energiewürfel verleihen (mit der durchschnittlich generierten Anzahl der Energiewürfel) ebenso dazu wie die durch Magiestufen von Zauberern generierten Energiewürfel, also angefangen von der Tafel der Herrschaft, über den Energiehomunkulus bis hin zu Malen des Tzeentch.

**Folgende magische Gegenstände/Auswahlen zählen für diese Zwecke außerdem als 1 Energiewürfel:**

- Alle gebundenen Zaubersprüche die potentiell mehr als eine Anwendung haben mit einer Energiestufe von 4 oder weniger.
- Alle Gegenstände mit denen man potentiell einen Energie- oder Bannwürfel speichern kann.
- Schwert der Unheiligen Macht
- Kelch der Finsternis
- Aldreds Spruchschatulle
- Buch von Hoeth

**Folgende magische Gegenstände/Auswahlen zählen für diese Zwecke außerdem als 2 Energiewürfel:**

- Alle gebundenen Zaubersprüche die potentiell mehr als eine Anwendung haben mit einer Energiestufe von 5 oder mehr.
- Alle Gegenstände mit denen man potentiell mehr als einen Komplexitätswurf wiederholen kann.
- Alle Gegenstände mit denen man potentiell einen oder mehrere Energie- oder Bannwürfel speichern kann.

Für Armeen der Gruftkönige von Khemri wird anders vorgegangen, es gilt ein Maximum von 10 Energiewürfeln (die grundsätzlichen 2 Energiewürfel werden hierfür ignoriert).

**Folgende Auswahlen einer Khemri Armee gelten als folgende Anzahl Energiewürfel:**

- Hohepriester des Todes: 5 Energiewürfel
- Gruftkönig: 3 Energiewürfel
- Priester des Todes: 2 Energiewürfel
- Lade der Verdammten Seelen: 2 Energiewürfel
- Gruftprinz: 1 Energiewürfel
- Stab der Plage: 1 Energiewürfel
- Nefferras Tafel der mächtigen Anrufungen: 1 Energiewürfel
- Enkhils Kanopi: 1 Energiewürfel
- Banner der Ewigen Legion: 1 Energiewürfel

# Armeespezifische Erläuterungen

## **Dunkelelfen**

Bitte das große Errata aus den Chroniken III beachten! Die im Sturm-des-Chaos-Buch vorgestellten magischen Gegenstände dürfen wie dort beschrieben ebenfalls verwendet werden.

## **Skaven**

Es dürfen höchstens 3 Ratlingkanonen in die Armee aufgenommen werden

Jezzails gelten pro angefangene 5 als Kriegsmaschine

Bronzesphäre: Der Dampfpanzer verliert W6 LP.

Ergebnis bei Höllenglocke: Dampfpanzer verlieren W3 LP.

## **Nurglitschs Hof der Pestilenz**

Der Kessel der Tausend Pocken zählt für die Magiebeschränkung als 4 Energiewürfel (ohne Seuchenpapst)

## **Echsenmenschen**

Ein Charaktermodell darf jedes Zeichen der Götter nur einmal erhalten

Slanns der zweiten Generation zählen für die Magiebeschränkung als 6 Energiewürfel.

Huanchis gesegnetes Totem: keine Angriffsreaktion = Angriff annehmen

## **Orks & Goblins**

Es dürfen nicht mehr als 7 Fanatics aufgestellt werden.

1-2 Snotling Kurbelwagen zählen als 1 Streitwagen gegen die Streitwagenlimitation.

## **Seegarde**

Seedrachen sind erlaubt.

## **Chaoszwerge**

Es gelten die Regeln aus Kriegerische Horden.

## **Bretonen**

Für jedes berittene Regiment mit Ritter-, Quest- oder Gralstugend nach dem vierten muss ein Infanterieregiment (Bogenschützen, Landsknechte oder Gralspilger) aufgestellt werden.

## **Söldner**

Es gelten die Regeln aus den Chroniken III

## **Ogerkönigreiche**

Die Regeln für Rhinoxreiter dürfen von Ogern verwendet werden, jedoch nicht von anderen Armeen.

## **Khemri**

Streitwagenschwadronen zählen nicht zum Limit für Streitwägen



# Modelle

Ein Tabletop wie Warhammer Fantasy lebt unter anderem von den verwendeten Modellen, die zur Darstellung der einzelnen Kämpfer dienen.

Wir haben uns zwar nicht für eine Bemalfpflicht entschieden (vor allem mit der Begründung, auch unerfahreneren oder maltechnisch nicht sehr motivierten Spielern einen Einstieg in die Turnierlandschaft zu gewähren). Damit die Modelle aber die Armeen auf schöne Weise repräsentieren, haben alle Armeen folgenden Kriterien zu entsprechen:

Es gilt die Regel WYSIWYG!!!! (What you see is what you get) Das heißt:

- Kommandoeinheiten (Musiker, Champion, Standartenträger) müssen erkennbar sein bzw. dürfen nicht vorhanden sein, wenn sie nicht in der Armeeliste aufscheinen.
- Die Ausrüstung der Einheiten muss erkennbar (ein Einheit Speerträger hat Speere und keine Hellebarden oder sonstiges!) sein. Falls die regeltechnische Ausrüstung des Champions vom Rest der Einheit abweicht (z.B. Champion der imperialen Musketenschützen und Pistoliere), muss diese ebenfalls erkennbar sein.
- Alle Modelle müssen komplett zusammengebaut sein (keine herrenlosen Pferde armlose Figuren etc.)
- Alle Modelle müssen auf passenden Bases stehen.(Siehe WD #102 S.33 f, oder GW Homepage)  
Im Allgemeinen gilt, dass die Blickrichtung der Modelle klar erkennbar sein muss!  
Anmerkung: Schwarze Kutschen der Vampire sind auf regulären Streitwagenbases nahezu unmöglich unterzubringen, und können daher auf 150x50mm-Bases stehen.  
Mit dem neuen Riesen-Bausatz ist eine neue Base-Größe für Riesen eingeführt worden. Alle Riesen (auch alte) müssen auf dem neuen Base stehen (50 x 75 mm)!
- Es müssen die „richtigen“ Modelle verwendet werden. Es ist definitiv verboten, normale Gobbos als Nachtgobbos aufzustellen, ebenso wie Chaosbarbaren keine Chaoskrieger sind, Armbrustschützen keine Musketenschützen usw. Es ist natürlich gestattet, Konvertierungen zu benützen, sofern klar ersichtlich ist, um was es sich handelt. Im Zweifelsfall bitte vorher mit der Turnierleitung absprechen.

Sollte jemand es versäumen, diese Regeln zu beachten, werden entsprechende Figuren **ersatzlos** entfernt und/oder mit Punkteabzug bestraft!

# Inspektion des Schlachtfelds

*Der Saal, das Programm und die Dekoration*

**Oder: Unter welchen Bedingungen muss ich kämpfen?**

## Die Szenarios

Wie gehabt und üblich, habt ihr die undankbare Aufgabe, euren Gegner in fünf Spielen durch unterschiedliche Szenarien zu verprügeln. Die Szenarien werden in folgender Reihenfolge gespielt:

1. Runde - **Offene Feldschlacht**
2. Runde - **Die Legende lebt**
3. Runde - **Sturmangriff**
4. Runde – **Nacht und Nebel**
5. Runde – **Offene Feldschlacht**

### Offene Feldschlacht

Die *Offene Feldschlacht* folgt den entsprechenden Regeln aus dem Warhammer-Regelbuch (Seite 2/3)

### Die Legende lebt

Legendärer Ort lt. Regelbuch (Seite 100/101).

Würfelt zu Beginn des Spiels um welchen legendären Ort es sich handelt!

1. Historisches Wahrzeichen
2. Arkaner Monolith
3. Tempel der Helden
4. Antiker Schrein
5. Gespenstische Ruinen
6. Siegesmonument

### Sturmangriff

Im allgemeinen gelten die Regeln für eine *Offene Feldschlacht* aus dem Warhammer-Regelbuch (Seite 2/3).

Die Spielfeldviertel in denen sich die eigene Aufstellungszone befindet sind allerdings nur 50 Siegespunkte wert. Für die Spielfeldviertel mit der gegnerischen Aufstellungszone erhält man je 200 Siegespunkte wenn man sie nach der Schlacht erobert hat.

## Nacht und Nebel

Im allgemeinen gelten die Regeln für eine *Offene Feldschlacht* aus dem Warhammer-Regelbuch (Seite 2/3).

Würfle zu Beginn des eigenen Spielzuges 2W6. Die Sichtweite in diesem Spielzug beträgt aufgrund der dämmerigen und nebeligen Zustände die erwürfelte Augenzahl multipliziert mit 3.

Bedenke dass keine Einheit angegriffen oder beschossen werden kann wenn sie sich außerhalb der Sichtweite befindet.

Jeder Spieler würfelt für seinen eigenen Spielzug.

Dieser Wurf wird vor allen anderen Würfeln die zu Beginn des Spielzuges ausgeführt werden durchgeführt (z.B.: Kriegslust oder Stänkerei)

Bei Clan Eshin gelten die Armeespezifischen Regeln für Nachtkampf vorrängig zu den Regeln des Szenarios.

## Spielfeld und Gelände

Es wird auf durchnummerierten Tischen von 1,20m x 1.80m (48 x 72 Zoll) gespielt.

Das Gelände wird von uns gestellt und auf den Spieltischen platziert. Es darf nicht verrückt werden (außer durch den Spruch Baumsänger der Waldelfen – nachher an seinen Ausgangsort stellen!). Die Aufstellung der Geländestücke ist beim Spieltisch verzeichnet und erfolgt ausgewogen.

**!!!NEU!!!**

### HÄUSERKAMPF laut Regelbuch

<b>ACKER</b>	- keine Sichtbehinderung - schwieriges Gelände	- keine Deckung - nicht magieverwendbar	
<b>WALD</b>	- Sichtbehinderung - schwieriges Gelände	- leichte Deckung - magieverwendbar	(Herrin des Waldes, Baumsänger)
<b>GEBÄUDE</b>	- Sichtbehinderung - wie im Regelbuch	- Deckung - nicht magieverwendbar	
	Anmerkung: da nicht alle Gebäude gleich groß sind, ist auf der Skizze verzeichnet wie viele Modelle (Einheitenstärke) in ein Gebäude passen.		
<b>HÜGEL</b>	- Sichtbehinderung - offenes Gelände	- keine Deckung - magieverwendbar	(Meister der Steine)
<b>HECKE</b>	- keine Sichtbehinderung - Hindernis	- leichte Deckung - nicht magieverwendbar	
<b>SUMPF</b>	- keine Sichtbehinderung - schwieriges Gelände	- keine Deckung - magieverwendbar	(Herrin der Sümpfe)
<b>FELS</b>	- Sichtbehinderung - unpassierbar	- keine Deckung - magieverwendbar	(Meister der Steine)
<b>TEICH</b>	- keine Sichtbehinderung - unpassierbar	- keine Deckung - magieverwendbar	(Herrin der Sümpfe)

Sichtlinien, Deckung, etc werden von der (viereckigen) **Base des Geländes** gerechnet.

**Sichtbehinderung:** Durch Wald(ecken) kann nicht hindurch gesehen, sondern nur 2“ in den Wald hinein gesehen werden. Von einem Hügel aus kann man nur über Truppen, nicht jedoch über andere Geländestücke mit Sichtbehinderung, wie Hügel, Wälder und Gebäude, sehen. Gleich wie ein sichtbehinderndes Geländestück aussieht, es hat nur eine Höhenstufe. Große Ziele können hinter sichtbehindernden Geländestücken nicht gesehen werden bzw nicht darüber hinwegsehen.

**Unpassierbares Gelände** darf unter keinerlei Umständen betreten werden. Flieger können darin/darauf nicht landen! Es ist nicht möglich, bei der Aufstellung zu Spielbeginn Einheiten darin/darauf zu positionieren. Nur körperlose Wesen oder Modelle mit ähnlichen Fähigkeiten können trotzdem hindurchgehen (aber nicht ihre Bewegung darin beenden) bzw -schwimmen.

Der zusätzliche Wald der **Waldelfen** kann nur in Szenario 1 und 5 aufgestellt werden. Waldelfenspieler müssen ihren zusätzlichen Wald selbst mitbringen.

# In den Kampf !

*Die Overtüre*

**Oder: Wie läuft das Turnier ab?**

## Der Turnierablauf

### 1. Registrierung

**Gleich nach dem Eintreffen sollen sich die Spieler zur Registrierung bei der Turnierleitung einfinden.**

Achtet bitte auf die richtige Schreibweise eures Vor-, Nach- und Nicknamens und teilt uns Fehler sofort mit. Dies ist sehr wichtig für die Registrierung des Turnierergebnisses auf T<sup>3</sup> für das NTR (*National Tournament Ranking*).

Bei der Registrierung erhält jeder Teilnehmer folgendes:

- **Namensschild** zum Anstecken mit Vorname, Nachname und Nickname
- **Turniermappe** für die Spiele, die folgendes enthält:
  - Ergebnisformular zum Eintragen der Turnierpunkte
  - „Turnierversion“ des Flyers mit den notwendigen Angaben zum Programmablauf, Szenarios, Siegespunkteschlüssel ua
  - eure „offizielle“ Armeeliste, die regeltechnisch Vorrang vor selbst mitgebrachten hat (sofort aufzeigen, falls sich ein Fehler eingeschlichen hat!)

### 2. Spiele

Die Paarungen werden auf eine Leinwand projiziert und/oder ausgehängt. Daraus sind der Gegner und die Spieltischnummer ersichtlich. Nach der ersten Runde werden die Teilnehmer

nach ihrer Platzierung, der momentan Erstplatzierte gegen den Zweitplatzierten usw zugelost. Die Platzierung richtet sich nach den erkämpften Turnierpunkten bzw bei Gleichstand nach der Summe der Siegespunkt-Differenzen aus bereits absolvierten Spielen.

Nach der Freigabe durch den Schiedsrichter steht für jedes Spiel ein Zeitraum von **150 Minuten (2½ Stunden)** zur Verfügung.

### **3. Eintragen und Registrieren der Ergebnisse**

Nach jedem Spiel tragen die beiden Kontrahenten das Ergebnis ihres Spieles auf dem Ergebnisformular in ihrer Turniermappe ein:

- Name des Gegners
- Eigene Siegespunkte
- Siegespunkte des Gegners

Danach müssen **beide Spieler gleichzeitig** mit ihren Mappen zur Turnierleitung gehen. Von der Turnierleitung werden die Differenz der Siegespunkte und die Turnierpunkte (sh Turniertabelle unten) eingetragen und mit den Spielern kontrolliert.

Sobald alle Ergebnisse eingelangt sind, wird das Zwischenergebnis ca. 10 Minuten lang projiziert und/oder ausgehängt. Das ist letzte Kontrolle, ob ihr ein richtiges Ergebnis abgegeben habt. Bemerkt ihr einen Fehler, dann macht die Turnierleitung darauf aufmerksam. **Achtung:** Ein falsches Ergebnis können wir danach leider nicht mehr ändern!

<b>TURNIERPUNKTE</b>		
Siegespunktedifferenz	Art des Sieges	Punkte
0 – 149	U	10:10
150 – 299	U	11:9
300 – 449	KS	12:8
450 – 599	KS	13:7
600 – 749	ÜS	14:6
750 – 899	ÜS	15:5
900 – 1199	ÜS	16:4
1200 – 1499	M	17:3
1500 – 1799	M	18:2
1800 – 2099	M	19:1
2100+	M	20:0

## Malwertung

Im Laufe des ersten Turniertages kommt der Bemalrichter zu jedem Spieler, um dessen Armee zu bewerten. Bemalpunkte bekommen prinzipiell nur **bemalte** (keine prepainted) Armeen (inklusive aller nicht zu Beginn aufgestellter Modelle wie zB beschworene Skelette oder Zombies, Chaosbruten, Rosa Horrors, Ghoule, Todeswölfe, Fledermäuse usw). Folgende Bemalpunkte können erreicht werden:

### Figuren:

Grundbemalung (Körper, Gewand, Ausrüstung)	2 Pkt		
saubere und genaue Bemalung	+1 Pkt		
1 Bemaltechnik	+1 Pkt		
Aufwändige Bemaltechnik(en)	+1 Pkt	max	5 Pkte

### Bases

flächendeckende Basegestaltung	1 Pkt		
aufwändige Basegestaltung	+1 Pkt	max	2 Pkte

### Umbau(ten)

1 Pkt

### bestes/schönstes Modell

1 Pkt

### Wow!-Effekt (innovative und stimmige Armee)

1 Pkt

Auch eine durchschnittlich bemalte Armee kann somit auf 5 Punkte kommen. Insgesamt können max 10 Punkte erreicht werden.

Am Sonntag findet die **Best Painted Army - Wertung** statt. Dazu hat der Bemalrichter am Vortag die schönsten Armeen ausgewählt, die dann präsentiert werden. Jeder Spieler hat die Möglichkeit mit Stimmzettel, die seiner Meinung nach am schönsten bemalte/umgebaute Armee zu küren. Das Ergebnis wird bei der Siegerehrung bekannt gegeben.

## Fairnesspunkte

Während die Turnierleitung die Ergebnisse in eure Mappen einträgt, nehmen sich die Spieler zwei Zettel vom Fairnesswertungstisch und tragen den Namen des Gegners und die Fairnesswertung des selbigen ein. Den Zettel mit der Fairnesswertung werft ihr in eine bereitgestellte Box.

Die Fairnesspunkte dienen nur dazu, das Verhalten eures Gegners nicht jedoch seine Armee(liste), den Ausgang des Spiels oder das Würfelglück zu bewerten. Beurteilt wird also ausschließlich, ob euer Gegner z.B. öfters über die Regeln stritt, komisch würfelte oder zweifelhafte Bewegungsdistanzen maß bzw. allgemein versuchte, krumme Dinge abzuziehen.

## Siegerehrung

Nach dem Ende der fünften Runde werden die Turnierpunkte aller Spiele zusammen addiert. Hinzu kommen noch die Fairness- und die Bemalpunkte. Alle erreichten Punkte sind gleichwertig. Bei einem Gleichstand ist die Gesamtdifferenz der Siegespunkte für die Platzierung ausschlaggebend.

Das Turnierergebnis setzt sich somit folgendermaßen zusammen:

Generalspunkte:	0-100 Punkte
Bemalpunkte:	0-10 Punkte
Fairnesspunkte:	0-10 Punkte

Insgesamt kann ein Teilnehmer höchstens 120 Punkte erreichen.

Bei der Siegerehrung werden wir folgende Errungenschaften ehren:

- Plätze 1-5 und Best General
- Bester Jungspieler (unter 17)
- Best Painted Army

# Appendix

*Da Capo*

**Oder: Was gibt es noch zu sagen?**

## Regelklarstellungen

### **Es gibt kein Vergessen von ganzen Spielzugphasen!**

Ganz recht, es gibt kein Vergessen von Bewegungs-, Magie-, Schuss- und Nahkampfphase in Salzburg! Wenn der Gegner (auch zum eigenen Vorteil) auf eine dieser Phase vergisst hat der Spieler DIE PFLICHT, ihn darauf hinzuweisen. Sollte dies nicht geschehen, muss die Phase nachgeholt werden! Bei Unklarheiten darüber ist die Turnierleitung dazu zu holen!

Beachte: Das Vergessen der Phase „Angreifer deklarieren“ ist jedoch die eigene Schuld des Spielers. Wenn er also vergisst, seine Angreifer zu deklarieren und schon die restlichen Bewegungen durchführt, muss nichts nachgeholt werden und er kann halt nicht angreifen. Natürlich ist es sehr faires Verhalten, ihn dieses Versäumnis nachholen zu lassen, wenn auch nicht Pflicht.

### **Skaventrank, Hexenbräu, Gesegnetes Buch:**

Skaventrank und Hexenbräu wirken noch immer auf die Einheit, auch wenn der Träger ausgeschaltet wurde. Sobald aber jedoch ein Träger des Gesegneten Buches ausgeschaltet wurde, verliert es seine Wirkung. (Diese Regelung ist nicht als Willkür gegenüber Hochelfen gedacht!).

### **Handwaffe/Schild-Bonus:**

Allgemein gilt, dass der Handwaffe/Schild-Bonus auch gegen Aufpralltreffer von Streitwägen zählt.

Verfluchte zu Fuß und Grabwächter erhalten normal ihren Handwaffe/Schild-Bonus obwohl ihre Waffen als magisch gelten.

### **Positionierung im Nahkampf:**

Es muss bei einem Angriff die maximale Anzahl der eigenen und der gegnerischen Modelle in Kontakt gebracht werden!

### **Streitwagenschwadronen:**

Ein Modell mit Stärke 7 kann nur maximal so viele Streitwägen pro Nahkampfphase ausschalten, wie es mit seinem Base berührt.