

Salzburger Warhammer Sommerfestspiele

2009

5. - 6. September



Warhammer Festspiele 2009

An Jedermann und Jederfrau!

Was wären wir, wenn wir nicht wagen würden, was andere nicht tun?
Blast die Hörner, schlagt die Pauken und zupft die Saiten. In Salzburg wird wieder gespielt.

Eure Jedermänner.

Organisation

Intendant	Harald Baierhofer, Spielecafé Melange Schießstattstraße 9, A – 5020 Salzburg Tel.: 0043-662647748 (Festnetz), 0043-6766202735 (Mobil) Mail: Baierhofer@sbg.at
Hompag:	http://www.scmelange.at/
Forum:	http://forum.scmelange.at/index.php
Festspiele-Team	Harald „Cakesnake“ Baierhofer Raimund „Kromgrog da Git“ Gumpetsberger Rupert „Snitch“ Stöllner Dave „Sorbas“ Lahmer Robert „Xenojäger“ Aumaier Christian „Morgar“ Feitler
Flyer und Internetkom.	Isabelle Baierhofer Christian „Morgar“ Feitler
Administration	Isabelle Baierhofer
Catering	Fam. Baierhofer

Programm

(Änderungen vorbehalten)

05. 09. 09

09:30	Eröffnung der Salzburger Warhammer-Festspiele 2008
10:00 - 12:30	Szenario <i>Offene Feldschlacht</i>
12:30	Mittagspause
13:30 – 16:00	Szenario <i>Sturmangriff</i>
16:20	Gruppenfoto mit Teilnehmer und Crew
16:30 - 19:00	Szenario <i>Das letzte Banner</i>

06. 09. 09

09:00	Einlass,
09:30 – 12:00	Szenario <i>Sturmangriff – jetzt erst recht.</i>
12:00	Mittagspause
13:00 – 15:30	Szenario <i>Offene Feldschlacht</i>
~16:00:	Siegerehrung

Ruf zu den Waffen

Die Einladung

Oder: Wie nehme ich Teil?

Die Anmeldung

Die Teilnehmerzahl ist mit 60 Spielern begrenzt.

Über T³ ist die Voranmeldung zu tätigen.

(Link zur Anmeldung: http://www.tabletopturniere.de/at/t3_tournament.php?tid=4737)

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.

Turnierbeitrag

Der Turnierbeitrag beträgt: € 35,-

und beinhaltet 2 x Mittagessen und 2 x ein Getränk (Sa. und So.).

Der Turnierbetrag ist bis zum 24. 08. 2009 an folgendes Konto zu überweisen:

Volksbank Salzburg Kto.Nr.: 00001223866

BLZ: 45010

Überweisungsgrund: <WHFS09><NAME><Nickname>

Beispiel: WHFS09 Max Mustermann Oberslayer

Kontoinhaber: Harald Baierhofer

Iban: AT 65 4501 0000 01223866

Bic: VBOEATWWSAL

**Bitte gebt euren Namen und die Namen aller Spieler für die ihr die
Überweisung tätigt im Überweisungsgrund an, da sonst der
Turnierbeitrag nicht zugeordnet werden kann!**

Einen bereits gezahlten Turnierbeitrag können wir nicht mehr zurückerstatten!

Armeeliste

Armeelisten sind an Warhammer-festspiele@gmx.net per Email zu schicken oder im Café Melange am Laptop vor Ort einzugeben.

Die Armeeliste muss bis spätestens 24. 08. 2009 bei uns eingelangt sein!
Für verspätete Armeelisten wird pro Tag ein Punkt vom Gesamtergebnis abgezogen.

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

- Sie muss auf **Deutsch** sein. Englische Armeelisten werden angenommen, wenn die Funktion magischer Gegenstände in der Armeeliste erläutert ist.
- 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_Armee_Version

Armeelisten mit einem anderen Format werden zurückgeschickt!

- Es muss genauestens angegeben werden, wie die einzelnen Punktekosten erreicht werden, d.h. 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!**

Regelwerk

- Es gilt das Regelbuch der 7. Edition und alle aktuellen Armeebücher.
- Übersetzungsfehler werden selbstverständlich nach dem englischen Originalwortlaut gespielt.
- Es gelten alle offiziellen englischen Erratas
- Es gelten die Regelklarstellungen des Direwolfs.
(http://www.geocities.com/mi_whplayers/dwfaq.html)
- Im Zweifelsfall hat der Schiedsrichter immer Recht.

Die Heerschau

Die passende Garderobe

Oder: Wie stelle ich eine turnierkonforme Armee auf?

Turnierbeschränkungen haben die Spieler von jeher schon stark polarisiert, und die Meinungen klaffen teilweise beträchtlich auseinander. Deshalb haben wir uns diesmal entschieden einen neuen Weg auszuprobieren.

Jede Armee muss einige Grundbeschränkungen befolgen.

Manche Armeen unterliegen Armeespezifische Beschränkungsanpassungen.

Jede Armee wird in eine von fünf Kategorien eingeteilt. Mehr dazu später.

Grundbeschränkungen

- **2150 Punkte** (und keinen Punkt mehr!), mindestens 2100 Punkte.
- Keine Charaktermodelle, Champions, Monster oder sonstiges mit vergebenen Namen.
- Erlaubt sind folgende Listen:
Echsenmenschen, Dunkelelfen, Hochelfen, Waldelfen, Krieger des Chaos, Dämonen des Chaos, Bestien des Chaos, Chaoszwerge (nach kriegerischen Horden.), Oger, Orks und Goblins, Imperium, Bretonen, Skaven, Söldner, Zwerge, Khemri, Vampire

Appendixarmeen oder Armeen aus Kampagnenbüchern sind **nicht** erlaubt.

Armeespezifische Beschränkungsanpassungen

Chaoszwerge	Es gelten die Regeln aus den Kriegerischen Horden.
Oger	Ein Fleischermeister darf auch ohne Tyrann aufgestellt werden. Oger dürfen Rhinoxreiter verwenden.
Söldner	Söldner dürfen legendäre Söldnerregimenter anheuern und somit auch Modelle mit vergebenen Namen spielen.

Kategorien

Jede Armeeliste wird in eine von 5 Kategorien eingeteilt. Die Kategorien teilen sich wie folgt auf:

Kategorie I:

ausmaximierte Armeen.

Kategorie II:

überdurchschnittliche Armeen.

Kategorie III:

durchschnittliche Armeen – so wie sie z.B. auch auf anderen Turnieren mit engeren Beschränkungen gespielt werden.

Kategorie IV:

unterdurchschnittliche Armeen.

Kategorie V:

Nicht schlagkräftige oder schwache Armeen.

Die Erste *Offene Feldschlacht* wird je nach Möglichkeit „kategorieintern“ gespielt. Folgende Paarungen werden nach „Schweizer System“ ermittelt.

Die erreichten Turnierpunkte werden durch das Aufeinandertreffen von unterschiedlichen Kategorien wie folgt beeinflusst:

	Gegner					
	Kategorie	I	II	III	IV	V
Spieler	I	+/- 0	-3	-6	-9	-12
	II	+3	+/- 0	-3	-6	-9
	III	+6	+3	+/- 0	-3	-6
	IV	+9	+6	+3	+/- 0	-3
	V	+12	+9	+6	+3	+/- 0

Beispiele:

Ein Kategorie II Spieler spielt gegen einen Gegner mit Kategorie IV. Das Spiel endet 16:4 für den Spieler mit der Kategorie II. Das Ergebnis wird auf $(16-6) : (4+6) = 10:10$ modifiziert und endet somit unentschieden.

Ein Kategorie I Spieler spielt gegen einen Spieler der Kategorie V und gewinnt 20:0. Das Ergebnis wird auf 12:8 zugunsten des Kategorie V Spielers reduziert. Der Kategorie V Spieler gewinnt.

Modelle

Damit die Modelle auch repräsentativ auf dem Spielfeld zur Geltung kommen, sollte jedes Modell bemalt sein. Wir geben keine Richtlinien vor wie schön oder gut oder genau es bemalt sein soll.

Es besteht keine Bemalspflicht.

Weiters 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.). Weiters müssen alle Modelle auf passenden Bases stehen.. Die Blickrichtung der Modelle muss klar erkennbar sein!
- 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 gestattet, Konvertierungen oder Modelle von Fremdherstellern zu benutzen, sofern klar ersichtlich ist, um was es sich handelt. Im Zweifelsfall bitte vorher mit der Turnierleitung absprechen.

Sollte jemand diese Regeln nicht beachten und dies vom Gegner beanstandet werden, sind die Modelle auf Anweisung des Schiedsrichters ersatzlos aus dem Spiel zu nehmen!

Inspektion des Schlachtfelds

Der Saal, das Programm und die Dekoration

Oder: Unter welchen Bedingungen muss ich kämpfen?

Die Szenarios

Wie noch nie zuvor, habt ihr die undankbare Aufgabe, euren Gegner in fünf Spielen durch ein einziges Szenarien zu verprügeln. Die Szenarien werden in folgender Reihenfolge gespielt:

1. Runde - **Offene Feldschlacht**

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

2. Runde - **Sturmangriff**

wie Offene Feldschlacht. Eigene Spielfeldviertel zählen nur 50 Siegespunkte, feindliche 150 Siegespunkte. Der Spieler mit den meisten erbeuteten Standarten bekommt einmalig 100 Siegespunkte und nicht 100 Siegespunkte für jede Standarte.

3. Runde - **Das letzte Banner**

wie Offene Feldschlacht. Der Spieler mit den meisten erbeuteten Standarten bekommt einmalig 100 Siegespunkte und nicht 100 Siegespunkte für jede Standarte.

4. Runde - **Sturmangriff - jetzt erst recht.**

wie Offene Feldschlacht. Eigene Spielfeldviertel zählen 0 Siegespunkte, feindliche 200 Siegespunkte. Der Spieler mit den meisten erbeuteten Standarten bekommt einmalig 100 Siegespunkte und nicht 100 Siegespunkte für jede Standarte.

5. Runde - **Offene Feldschlacht**

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

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). Die Aufstellung der Geländestücke ist beim Spieltisch verzeichnet und ist vor Spielbeginn zu kontrollieren.

HÄUSERKAMPF:

- Die max. Einheitenstärke/Stockwerke sind auf dem Plan des Spieltisches vermerkt.
- Ein Haus kann in der Runde, in der es betreten wird, nicht wieder verlassen werden (auch nicht durch Bewegungszauber, magische Gegenstände etc.)
- Eine Einheit, die ein Gebäude verlässt, muss dies in derselben Formation tun mit der sie es betreten hat; mit der maximalen Anzahl Modelle des letzten Gliedes in Berührung mit der Häuserkante.
- Es kann sich nur eine Einheit in einem Haus aufhalten. Charaktermodelle, die ein Haus betreten, indem sich bereits eine Einheit befindet, schließen sich der Einheit an. Können sie sich nicht anschließen, können sie das Haus nicht betreten.
- Bei automatischen Treffern, wie z.B. Wurzelwürger, Ratlings etc., wird zuerst die Anzahl der Treffer (und etwaige Fehlfunktionen) ermittelt. Von den erwürfelten Treffern gelangen W6 auf die Einheit im Gebäude.
- Bei Sturmangriffen auf Gebäude wird die angreifende Einheit an der Gebäudekante ausgerichtet.
- Gebäude dürfen nur von Infanterie betreten werden. Dazu zählen keine Waffenteams, Schwärme, Monster oder Slanns.
- Es darf Infanterie in Gebäude hineinbeschworen werden oder sich in ihnen ausgraben.

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

Sichtlinien, Deckung, Gebäude, etc. werden von dem **Base des Geländestückes** 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.

Waldelfenspieler müssen ihren zusätzlichen Wald selbst mitbringen und dürfen diesen in jedem Spiel verwenden es sei denn es sind bereits zwei Wälder am Spielfeld vorhanden.

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 sowie eurer Herkunft und teilt uns Fehler sofort mit. Dies ist sehr wichtig für die Registrierung des Turnierergebnisses auf T³ für das NTR (*National Tournament Ranking*).

Bei der Registrierung erhält jeder Teilnehmer eine Turniermappe für die Spiele, die folgendes enthält:

- Einteilung in die jeweilige Kategorie 1 bis 5.
- Ergebnisformular zum Eintragen der Turnierpunkte
- „Turnierversion“ des Flyers mit den notwendigen Angaben zum Programmablauf, Szenarios, Siegespunkteschlüssel etc.
- eure „offizielle“ Armeeliste, die regeltechnisch Vorrang vor selbst mitgebrachten hat (falls sich ein Fehler eingeschlichen hat sofort aufzeigen!)

2. Spiele

Die Paarungen werden 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
- Kategorie der Armee des Gegners

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

Sobald alle Ergebnisse eingelangt sind, wird das Zwischenergebnis ausgehängt. Das ist die letzte Kontrolle, ob ihr ein richtiges Ergebnis abgegeben habt. Bemerkt ihr einen Fehler, macht die Turnierleitung darauf aufmerksam.

Achtung: Ein falsches Ergebnis können wir nach dem Auslosen der nächsten Runde leider nicht mehr ändern!

TURNIERPUNKTE		
Siegespunktedifferenz	Art des Sieges	Punkte
0 – 75	U	10:10
76 – 225	U	11:9
226 – 375	KS	12:8
376 - 525	KS	13:7
526 – 675	KS	14:6
676 – 825	ÜS	15:5
826 – 975	ÜS	16:4
976 - 1125	ÜS	17:3
1126 - 1300	M	18:2
1301 – 1500	M	19:1
1500+	M	20:0

Malwertung

Im Laufe des ersten Turniertages kommt der Bemalrichter zu jedem Spieler, um dessen Armee zu bewerten. Bemalpunkte bekommen prinzipiell nur **komplett 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 der Armee	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.

Fairness

Es wird keine Fairnesswertung durchgeführt. Wir erwarten von unseren Festspielern einfach, dass sie sich vornehm und wie wahre Gentlemen sowohl auf und abseits des Schlachtfeldes benehmen.

Geht gut und höflich mit eurem Gegner um. Spielt schnell, exakt und übersichtlich. Lasst eurem Gegner Zeit euren komplexen Gedankengängen zu folgen und leistet ihm Hilfestellung bei Fragen bezüglich Sonderregeln, Sichtlinien oder Ähnliches.

Hat ein Spieler das Gefühl – es reicht das Gefühl, es benötigt keiner Bestätigung – hintergangen, schlecht behandelt oder sonstwie betrogen worden zu sein (z.B. Verzögern und auf Zeit zu spielen) so ist SOFORT der Schiedsrichter zu holen. Der Sachverhalt wird geklärt der Spieler vermerkt. Sollte gegen diesen Spieler erneut Beschwerden bei der Turnierleitung eintreffen so wird der Spieler von der Turnierleitung mit Punkteabzug vorgegangen.

Siegerehrung & Preise

Nach dem Ende der fünften Runde werden die Turnierpunkte aller Spiele zusammen addiert. Bei einem Gleichstand ist die Gesamtdifferenz der Siegespunkte für die Platzierung ausschlaggebend. Insgesamt kann ein Teilnehmer höchstens 100 Punkte erreichen.

Preise werden für die Plätze 1-3 in der Gesamtwertung vergeben.

Weiters werden die Armeen, unabhängig von der Kategorie, in folgende Gruppen eingeteilt und dem Gruppenbesten ein Preis übergeben.

Gruppe „Elfen“

- Waldelfen
- Hochelfen
- Dunklelfen

Gruppe: „Tremendous Three“

- Imperium
- Dämonen
- Vampire

Gruppe: „Südländer und Grünhäute“

- Khemri
- Echsenmenschen
- Orks und Goblins

Gruppe: „Fell und Stahl“

- Skaven
- Krieger des Chaos
- Zwerge
- Bretonen

Gruppe: „Monster, Wahnsinnige und andere käufliche Extremitäten“

- Oger
- Söldner
- Bestien des Chaos
- Chaoszwerge

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!

Beachte: Das Vergessen der Phase „Angriffe ansagen“ 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 nicht angreifen. Natürlich ist es sehr faires Verhalten, ihn dieses Versäumnis nachholen zu lassen, wenn auch nicht Pflicht.

Erklärungen

Spieler sollen keine unmöglichen Dinge erklären nur um andere Dinge zu erreichen. Ein Beispiel hierfür sind das „überschätzen“ mit Kanonen oder das erklären unmöglicher Angriffe um eigene Einheiten aus dem Weg zu räumen.

Der „Bergwerker-Trick“

Eine Einheit Bergwerker betritt in einer Linie das Schlachtfeld. Formiert sich neu und greift die Mitte des Spielfeldes an. Dieser Trick ist verboten.

Das Umformieren einer Einheit mit zuvorgegangener 90° Drehung ist durchwegs erlaubt.

Congalinen

Congalinen sind verboten!

Drawn into Combat

Kein „Drawn into Combat“ (Einheiten werden nicht in den Nahkampf gezogen wenn ein Gegner in 1" eine Einheit attackiert)

Sliding

Kein „Sliding“ (Einheiten werden nicht seitlich verschoben um maximale Modelle in Kontakt zu bekommen.)

Bewegungen

Jedes Modell darf sich in der „restlichen Bewegungen“ - Phase niemals weiter als das doppelte seiner Bewegung von seinem Startpunkt aus bewegen.

Wiederholungswürfe

Wiederholungswürfe dürfen nur für die eigene Armee und wo angegeben nur für das spezielle Modell verwendet werden.

Sichtlinien

...dürfen nur an eigenen Modellen gemessen werden.