1.GTT Gilead Team Turnier 20.02.2010 – 21.02.2010

Rekrut, was starrst du in der Gegend rum? –Zeit zu zeigen aus welchem Holz du geschnitzt bist!

Lieber Freund des gepflegten Warhammers,

wir wollen dich recht herzlich zu 5 nervenaufreibenden Spielen zu uns nach Klagenfurt einladen, wo Du und deine Freunde im 3er Team zeigen könnt, aus welchem Holz ihr geschnitzt seid. Neben den anderen großen Turnieren nun auch in Kärnten ein fixes (dh. beständiges) Turnier zu etablieren, welches vor allem jenen sträflich vernachlässigten Bereich des Team-Warhammer in Österreich abdecken soll, ist unser Ziel. Ein Teamturnier zu bestreiten heißt nicht nur mit großen Emotionen zu ringen und taktische Brillanz an den Tag zu legen, sondern auch zu zeigen, dass euer Team mehr als die Summe seiner Teile ist. Gerade den einen oder anderen Warhammerveteran wieder an den Turniertisch zu locken, ist uns ein großes Anliegen. Team heißt nicht „toll ein anderer machts“, sondern soll ein gemeinsames Greifen nach den Sternen sein.

Wir hoffen, dass wir auch Dich bei uns (trotz der verwirrenden vielsprachigen Ortstafeln ;-) begrüßen werden dürfen – ein unvergessliches Event erwartet dich und deine Freunde.

Organisation oder: Wer ist mein Ansprechpartner?

Head of Troubleshooting & Ansprechpartner

Philip „ThE_jOkEr“ Gollmann, Warhammer Fantasy Sektionsleiter von Gilead

Kontakt: 0664 37 30 903; philip.gollmann@gmx.at

Johannes „Lord_of_Woe“ Tschernitz, Warhammer Fantasy Sektionsleiter von Gilead

Kontakt: 0664 97 90 099; johannes.tschernitz@edu.uni-graz.at

Forum: http://www.forum.gilead-verein.at/viewtopic.php?f=36&t=251

Programm oder: Was euch erwartet…

(Änderungen vorbehalten)

Austragungsort:

Kolpinghaus Klagenfurt
Enzenbergstraße 26
9020 Klagenfurt

Bei Interesse kann im Kolpinghaus auch genächtigt werden. Der Preis für ein Doppelzimmer beläuft sich auf rund 25€ pro Person. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit ein Mittagsmenü einzunehmen, welches sich auf 6€ beläuft.

20.2.2010

09:30-10:00: Aufbau, Begrüßung seitens der Organisatoren

10:00-12:30: 1. Spiel (Offene Feldschlacht)

12:30-13:30: Mittagspause

13:30-16:00: 2. Spiel (Erobern)

16:00-16:30: Nachmittagspause

16:30-19:00: 3. Spiel (Assassine)

21.2.2010

10:00-12:30: 4.Spiel (Armeetausch)

12:30-13:30: Mittagspause

13:30-16:00: 5.Spiel (Offene Feldschlacht)

~16:30 Siegerehrung, Danksagung und Verabschiedung

Fakten rund um das GTT die für dich essentiell sind

Anmeldung

Aus platztechnischen Gründen ist das GTT auf 60 Spieler (=20 3er Teams) begrenzt. Gespielt werden 3er Teams mit 5 Spiele a‘ 2000Pkt. pro Spieler nach Schweizer System. Anmeldungen zum GTT müssen über T³ getätigt werden.

http://www.tabletopturniere.de/at/t3_tournament.php?tid=5543

Die Voranmeldung über T³ dient für uns als Richtwert für die Platzbedürfnisse, dh. erwarten wir von euch, dass ihr euch nur bei ernstgemeintem Teilnahmewunsch voranmeldet. Um einen fixen Startplatz zu erhalten, muss sowohl die Turniergebühr des gesamten Teams überwiesen und alle Armeelisten des Teams abgeschickt worden sein. Es gilt „wer zu spät kommt, den bestraft das Leben“ – daher trödelt nicht mit der Einzahlung oder dem Abschicken der Armeelisten, wenn ihr mitspielen wollt.

Turnierbeitrag oder: Was mich der Spaß kostet

Der Turnierbeitrag beläuft sich auf **25€ pro Person** (20€ für Gilead Mitglieder)**, dh. 75€ pro Team.** Wir möchten darum bitten, dass Teams gemeinsam den Turnierbeitrag überweisen, da der Organisation somit einige Arbeit abgenommen wird.

Teilnehmer weiblichen Geschlechts haben **keinen** Beitrag zu entrichten um teilnehmen zu können.

Der Turnierbetrag ist bis Freitag, 12.2.2010 an folgendes Konto zu überweisen:

Volksbank Kärnten Süd
Kontoinhaber: Gilead - Gemeinnütziger Verein für kreative, schauspielerische, strategische und kulturelle Weiterbildung
Kto.Nr.: 324 5800 0000
BLZ: 46900

(**Überweisungsgrund: <GTT><NAME><Nickname>**
Beispiel: GTT Max Mustermann Topspieler

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

Sobald ihr einmal den Turnierbeitrag überwiesen habt, verpflichtet ihr euch zur Teilnahme. Egal aus welchen Gründen, einen bereits gezahlten Turnierbeitrag können wir leider nicht mehr zurückerstatten!

Armeeliste

Zur erfolgreichen, fixen Anmeldung ist neben dem Turnierbeitrag auf alle Fälle noch die Armeeliste notwendig. Die Armeelisten sind an GTT.Gilead@gmx.at per Email zu schicken. Handschriftliche Armeelisten werden nicht angenommen, falls ein Spieler nicht die Möglichkeit des Internetzugangs hat, besteht die Möglichkeit die Liste bei einem der Vereinsabende die Liste der GTT Crew persönlich abzugeben.

Die Armeeliste muss bis spätestens 08. 02. 2010 bei uns eingelangt sein! –Bei verspäteten Armeelisten wird ein Punkt pro Tage vom Gesamtergebnis abgezogen.

Es kann **nur einmal eine Armeeliste** eingereicht werden, d.h. 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 den allgemeinen Regeln und unseren Turniereinschränkungen entsprechen.
- 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:

Team_Nachname_Vorname_Armee_Version (Bei Version 1 z.B.: Marialanzendorfs Auslese_Max_Mustermann_Oger_1).

Armeelisten mit einem anderen Format werden nicht angenommen und gelten als nicht abgeschickt!

Es muss genauestens angegeben werden, wie die einzelnen Punktekosten erreicht werden, d.h. es werden alle gewählten Ausrüstungsoptionen usw. mit dem jeweiligen Punktewert angeführt (z.B.: Hauptmann: 50 Punkte, schwere Rüstung (+4), Schild (+2), Schwert der Macht (+15) = 71 Punkte usw...) **Alle einzelnen Punktekosten sind separat auszuweisen!**

Regelwerk

- Es gilt das **deutsche** Regelbuch der 7. Edition.
- Es gelten die aktuellen **deutschen** Armeebücher.
- Es gelten die offiziellen **Erratas (Deutsch & Englisch)**
- Es gelten die von der Turnierleitung festgesetzten FAQs, die durchaus den oben genannten Regelwerken widersprechen können (werden gesammelt Anfang Februar von der Turnierleitung herausgegeben)
- Schiedsrichterentscheidungen (ob subjektiv richtig oder falsch) sind zu akzeptieren.

Meine Armee **oder: Was ich spielen darf**

Leider kommt es durch unausgeglichene Armeebücher unweigerlich zu einer Differenzierung in „schwache“ und „starke“ Armeen. Deshalb werden beim GTT zwei Regulierungssysteme angewandt, die für alle Teams unterhaltsame Spiele gewährleisten sollen:

I. GTT – Gilead Team Turnier

a.) *Army Composition Points* (welche Armeen sind im gleichen Team erlaubt) und

b.) *Army Choice* (Allgemeine und armeespezifische Beschränkungen)

Army Composition Points (kurz ACP)

Da wir alle gerne bunte und vielfältige Armeen auf Turnieren sehen und nicht immer nur der Einheitsbrei gespielt werden soll, haben wir uns auf das ACP-System zur Vielfaltsoptimierung festgelegt.

Jedes Team darf max. 7 Army Composition Points (Abk.: ACP) aufbieten, wobei die einzelnen Armeen wie nachfolgend erklärt, Punkte kosten. Keine Armee darf in einem Team doppelt vorkommen. Gespielt wird mit 2000Pkt (und keinen Punkt mehr ;), Minimum sind 1900Pkt.

Dämonen des Chaos	5 ACP
Vampire & Dunkelelfen	4 ACP
Imperium, Echsen, Skaven, Chaoszwerge (nach Indy GT):	3 ACP
Zwerge, Hochelfen, Waldelfen, Chaos, Bretonen, Khemrie, O&G (mit Lindwurm)	2 ACP
Oger, Bestien des Chaos (werden nach altem Armeebuch gespielt), Söldner (nach Kriegerische Horden), O&G (ohne Lindwurm)	1 ACP

Dadurch sind z.B. möglich:

- Dämonen, Söldner und Bestien des Chaos(=7 ACP)
- Echsen, Skaven, Söldner(=7 ACP)
- Vampire, Waldelfen, Söldner (=7 ACP)

Das ACP – System und die Auswirkungen auf das Paaren

Jenes Team mit dem niedrigeren ACP Wert kann bestimmen, ob es zuerst einen Spieler setzten will, oder das andere Team zu setzten anfangen muss, bei Gleichstand entscheidet ein W6 oder Münzwurf der Captains. Gesetzte Spieler dürfen sich die Platte aussuchen. Danach paart das andere Team einen Spieler gegen den Gesetzten und setzt anschließend einen eigenen Spieler usw. (sollte selbsterklärend sein).

Die Army Choice (Abk. AC)

Das GTT wird mit einer abgeänderten Form der aktuellen Champions Choice gespielt werden. Die Gründe hierfür liegen vor allem in der minimalen Einschränkung der Spieler und Umfang der AC, bei maximierter Armeeniveau Anpassung. Viel wird über die derzeitigen AC's diskutiert, geflamed und gelobt. Wir verfolgen das Ziel den Spielern so viel wie möglich Freiheiten zu lassen (um so "buntere"

Armeen und nicht nur den Einheitsbrei zu ermöglichen), jedoch jene "no-brainer" Kombinationen auszuschließen, die die Spielbalance total brechen.

KOAC (Kärntner Ortstafel Army Choice)

GRUNDREGELN

- Armeegröße sind 2000Pkt

- Erlaubt sind alle aktuellen Armeebücher, Indy GT Chaos Zwerge und Söldner (nach Kriegerische Horden)

- keine Drachen, Große Dämonen

- keine besonderen Charaktermodelle/Einheitenchampions

- max. 1 fliegende Einheit und 1 fliegendes Charaktermodell

- max. 2x dieselbe Kriegsmaschine, insgesamt max. 4 Kriegsmaschinen

- keine doppelten seltenen Kriegsmaschinen

- max. 3x dieselbe Kernauswahl

- max. 4 Streitwägen

- keine Söldner in nicht Söldner Armeen

Magiebeschränkung:

Es dürfen maximal 9 Energiewürfel (EW) pro Magiephase eingesetzt werden (generieren darf man so viele man möchte). Der erste eingesetzte gebundene Zauberspruch zählt als 1 EW der der Zweite als 2 und alle weiteren als 3. Gebundene mit Energiestufe 5 zählen zumindest immer als 2 EW.

Jede(r) gekaufte(r) Gegenstand/Fähigkeit der/die es ermöglicht, alle Sprüche einer Lehre zu kennen, gilt als ein EW für das gesamte Spiel. Jeder Energiewürfel der für eine Aktion verwendet wird gilt als eingesetzt.

Für Khemri zählen die geworfen Würfel bzw. Gebundenen.

Es dürfen maximal 11 Bannwürfel verwendet werden, wobei die erste in der Armee enthaltene magiebannende Spruchrolle (oder Äquivalent) als 1, die zweite als 2 usw. permanente Bannwürfel zählen.

Armeespezifische Einschränkungen

Bretonen:	2x Pegasusritter erlaubt 2x Trebuchet erlaubt
Bestien des Chaos:	- Herden formieren sich mindestens 5 breit - Mag. Gegenstände aus dem Horden des Chaos Buch sind verfügbar (abgesehen von den gewöhnlichen mag. Gegenständen)
Dämonen:	- keine Ikonen, kein Sirenengesang - max. 1 Khornehelden auf Moloch oder Streitwagen, max. 1 Nurgleheld - max. 4 Modelle aus der Seltenen Sektion (Schleimbestien zählen doppelt) - Jede Eliteeinheit nur 1x, jede Einheit max. 6 Modelle - max. 2 Streitwagen
Dunkelelfen:	- Keine Kette von Kaeleth, kein Ring des Hotek - Blutkessel oder Hydra (je 0-1) - max. 1x Schwarze Garde - Ein Assassine ist eine Heldenauswahl - 3 Repetierspeerschleudern erlaubt - max. 30 Repetierarmbrüste (Schatten zählen doppelt, Repetierspeerschleudern, Drachenzahnschleuder und Assassine je als 3)
Echsenmenschen:	- max. 1 Stegadon - Kein Fluchschädel bzw. Besänftigender Geist, wenn Tempelwache in der Armee - Slaan darf max. 2 Disziplinen erhalten - max. 3 Einheiten Skinks oder Skinkplänkler
Hochelfen:	- kein Buch von Hoeth - 2 Adler zählen als 1 fliegende Einheit - 3 Repetierspeerschleudern erlaubt - Sonnendrache erlaubt
Imperium:	- Altar oder Dampfpanzer (0-1) - max. Einheitenstärke 40 aus Armbrust-, Musketen-, Bogenschützen (zählen 0,5), Schützenreitern , Pistoliere (1) und Kriegsmaschinen
Khemri:	- Max. 1 Schädelkatapult -Streiwageneinheiten zählen als 1 Streitwagen im Sinne der Streitwagenbeschränkung
Krieger des Chaos:	- Höllenmarionette wirkt nur auf eigene Magier - max. 1x Kriegsschrein - Höllentor: Stärke 11 und 12 wird zu Stärke 10 -Zaubersprüche können maximal einen Bonus von +1 bekommen -Dämonenprinz zählt nicht gegen die Fliegerbeschränkung
Ogerkönigreiche:	- max. 5 Vielfraße pro Einheit - Rhinoxkavallerie und Fleischermeister darf eingesetzt werden, Fleischermeister auch ohne Tyrannen - Große Namen zählen nicht gegen das Punktelimit an Magischen Gegenständen
Orks und Goblins:	- 2 Speerschleudern zählen als 1 Kriegsmaschine - max. 9 Fanatics
Skaven:	- max. zwei große Ziele in der Armee -Rattendämon zählt nicht gegen die große Ziel Beschränkung -max. 4 schießende Waffenteams, max. 12 Jezzails - wenn Höllengrubenbrut, dann kein AST -Höllengrubenbrut zählt als 2 große Ziele -Sturmbanner kann nur einmal aktiviert werden und ist Armeestandartenträger only. Darüber hinaus verringert es die Anzahl der einsetzbaren großen Ziele auf

	1. -- 13. Spruch darf nicht durch einen Patzer des Gegners gesprochen werden -max. 2 Einheiten Seuchenschleuderer, in Summe maximal 20
Vampire:	- kein Drakenhofbanner, kein Helm der absoluten Kontrolle - jede Seltene und Eliteeinheit max. 1x, max. 4 Gespenster (inkl. Banshee) - Jeder Spruch darf von jedem Zauberer nur einmal gesprochen werden (ausgenommen: Anrufung von Nehek) -Zaubersprüche können maximal einen Bonus von +1 bekommen -Maximal 4 Auswahlen mit der Sonderregel „Vampir“ oder „körperlos“ (ausgenommen Blutritter) -- max. 30 Verfluchte, max. 14 Fluchritter, max. 30 dieser Modelle kombiniert
Waldelfen:	- max. 1 Baummensch/-ältester - 2 Adler zählen als 1 fliegende Einheit -Ast darf, wenn in Inf., Viertel besetzen / Missionsziele erobern
Zwerge:	- Amboss zählt nicht als Heldenauswahl - Orgelkanone zählt als 6 Schützen - max. Einheitenstärke 40 aus Armbrust-, Musketenschützen und Kriegsmaschinen -Goblinschnitter darf eingesetzt werden
Chaoszwerge:	Demonengines zählen als Kriegsmaschinen und folgen ebenjenen Regeln (dh. werden zugleich mit anderen KMs aufgestellt, zählen gegen das KM – Limit, usw.) -max. ES 40 an Modellen die in der Schussphase Schaden verursachen können -Kolossus Daemon Tower zählt als ES 15, Inferno Golems mit Eruption Gun oder Conflagration Cannon mit ES 3 gegen die Beschussbeschränkung, Kriegsmaschinen als 3. -entweder Tremor oder Todbringer
Söldner:	-Söldner dürfen Legendäre Söldnerregimenter (mit der Ausnahme von Asarnil) und Oger-Söldner verwenden. -Mengils Häuter zählen als ES 2 pro Modell für das Beschusslimit und dürfen ES12 nicht übersteigen -max. 5 Vielfraße pro Einheit -Söldner dürfen gewöhnliche Magische Gegenstände doppelt wählen - max. Einheitenstärke 40 aus Armbrustschützen, Vielfrasse und Mengils Skalpjäger (zählt als ES2 / Modell und werden mit magischen Giftattacken gespielt)

Armeestandartenträger

Modelle mit Armeestandarte aus den älteren Armeebüchern dürfen alle ihre normalen Optionen auf mudane Ausrüstung wahrnehmen, als hätten sie keine Armeestandarte, analog zu den ASTs der neueren Armeebücher.

Modelle

Ein Tabletop wie Warhammer Fantasy lebt unter anderem von den verwendeten Modellen, die zur Darstellung der einzelnen Kämpfer dienen. Damit die Modelle auch repräsentativ auf dem Spielfeld zur Geltung kommen, soll jedes Modell bemalt sein. Wir geben keine Richtlinien vor wie schön oder

gut oder genau es bemalt sein soll, aber lieblos, kaum oder lediglich grundiert ist wird es die Organisation und eure Mitspieler nicht erfreuen.

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

- mindestens die Hälfte eines Regimentes muß mit den entsprechenden Waffen bzw. Schilden ausgerüstet sein. Die Rüstungen sollten auch ungefähr passen (halbnackte Modelle die laut Armeeliste schwere Rüstungen tragen und umgekehrt passt nicht!).
- Kommandomodelle müssen durch entsprechende Modelle repräsentiert werden, bzw. dürfen Standartenträger und Musiker nicht vorhanden sein, wenn sie nicht auch in der Armeeliste aufgeführt sind
- Zumindest die Rüstung, das Reittier und die Hauptwaffe (wie Lanzen oder Hellebarden) von Charaktermodellen sollte WYSIWYG weitestgehend entsprechen, kleinere Abweichungen können allerdings geduldet werden, solange der Gegner durch die Erscheinung des Modells nicht in die Irre geführt wird (Einen gepanzerten Ritter mit Lanze durch ein Magiermodell darzustellen geht z.B. schon mal gar nicht!)
- Selbstverständlich müssen alle verwendeten Modelle KOMPLETT zusammengebaut sein. Schäden die durch den Transport oder das Spielen/herumtragen entstanden sind, werden toleriert, sofern die Modelle bei Gelegenheit wieder in Stand gesetzt werden, soweit möglich.
- Die Modelle MÜSSEN auf den richtigen Bases stehen, die Blickrichtung der Modelle muß klar erkennbar sein.
- Es müssen die RICHTIGEN Modelle verwendet werden. Armbrustschützen sind keine Musketenschützen, Goblins keine Nachtgoblins (und schon gar keine Skavensklaven^^), Chaoskrieger keine Chaosbarbaren usw. !

Alternativmodelle und Umbauten sind generell schon erwünscht, allerdings gilt es darauf zu achten, dass sie dem zu repräsentierenden Modell entsprechend nahe kommen. Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob eure Modelle diesen Kriterien entsprechen (vor allem in Bezug auf Ausrüstung, Base, Alternativmodelle und Umbauten), klärt dies bitte mit der Orga im Vorhinein ab. Wenn ihr das nicht tut, riskiert ihr das eure unpassenden Modelle ersatzlos gestrichen werden und/oder ihr Strafpunkte erhält.

Das Feld der Ehre **oder: Wie sehen Platten, Szenarios & co aus?**

Die Szenarios

Wie üblich, habt ihr die ehrenvolle Aufgabe, eure Opfer, in fünf Spielen durch unterschiedliche Szenarien zu prügeln. Die Szenarien werden in folgender Reihenfolge gespielt:

1. Runde **- Offene Feldschlacht (max. 50 Punkte pro Team erreichbar - gedeckelt)**

2. Runde – **Erobern (max. 50 Punkte pro Team erreichbar - gedeckelt)**

3. Runde – **Assassine (max. 50 Punkte pro Team erreichbar - gedeckelt)**

4. Runde – **Armeetausch (max. 60 Punkte pro Team erreichbar - ungedeckelt)**

5. Runde - **Offene Feldschlacht (max. 60 Punkte pro Team erreichbar – ungedeckelt)**

Assassine:

Gespielt wird eine Offene Feldschlacht mit den Sonderregeln, dass es keine Viertel gibt und gegnerische Charaktermodelle ihre doppelten Punkte abgeben (dh. wenn der Held X, der 100Pkt kostet vollständig ausgelöscht wird, gibt er 200 Punkte ab; bei halben Lebenspunkten 100Pkt). Waldelfen erhalten nicht ihren Zusatzwald. Boni werden nicht verdoppelt (AST, General ect.).

Armeetausch:

Nach dem letzten Spiel an Tag 1 werden die Paarungen für Tag 2 ausgehängt. Die Spieler händigen dem gegnerischen Teamcaptain ihre Armeebücher, Listen und ev. vorhandene FAQ's / Erratas aus. Die Captains sind dafür verantwortlich, dass mit den geborgten Materialien sorgsam umgegangen wird. Sollte es zu ernsthaften Beschädigungen kommen, haftet das Team solidarisch. Ich appelliere hier an den gesunden Menschenverstand und bin mir sicher, dass wenn es die Deutschen bei den Isarauen schaffen, wir dieses Szenario auch gut hinbekommen werden. Auf Fragen des anderen Teams ist, sofern es zeitlich möglich ist, einzugehen.

Gespieltes Szenario ist eine offene Feldschlacht. Waldelfen erhalten ihren Zusatzwald.

Offene Feldschlacht

Die *Offene Feldschlacht* folgt den entsprechenden Regeln aus dem Warhammer-Regelbuch (Seite 2f.). Waldelfen dürfen ihren zusätzlichen Wald in diesem Szenario aufstellen.

Erobern

Allgemein gelten die Regeln für eine *Offene Feldschlacht* aus dem Warhammer-Regelbuch (Seite 2f.), Waldelfen erhalten jedoch keinen zusätzlichen Wald. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein Marker. Der Spieler der sich am Ende des Spiels mit einer Infanterieeinheit mit Standarte (Armeestandarte zählt nicht) und Einheitenstärke von mindestens 5 in 3'' Umkreis um den Marker befindet, während der Gegner diese Bedingungnicht erfüllen kann, erhält 400 Siegespunkte. Spielfeldviertel geben in diesem Szenario keine zusätzlichen Siegespunkte.

Siegespunkte

Es gelten die normalen Siegespunkte wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben (S. 102). Einzig bei den Regimentsstandarten und Spielfeldvierteln wird anders vorgegangen: Jeder Spieler addiert die Anzahl der eroberten **Standarten** zusammen. **Wer mehr sammeln konnte, erhält 200 Siegespunkte** extra (bei Gleichstand bekommt keiner diesen Bonus).

Standarten von Regimentern mit der Sonderregel *„Des Bauern Pflicht“* werden ignoriert, von Modellen mit dem *Gobelin der Heldentaten* eroberte Standarten zählen doppelt.

Spielfeldviertel können nur von Infanterieeinheiten mit Einheitenstärke 5+ und Standarte erobert werden, Armeestandarte zählt nicht.

I. GTT – Gilead Team Turnier

Spielfeld und Gelände

Es werden Tische bespielt, die den normalen Maßen für Warhammer Partien dieser Punktegröße entsprechen. Das Gelände ist an jedem Spieltisch vorgegeben und darf nicht verrückt werden (Mit Ausnahme vom Zauberspruch „Baumsänger“). Die folgenden Geländestücke können auftauchen und unterliegen den angefügten Regeln:

Acker

Zählt für Modelle die nicht Infanterie sind als schwieriges Gelände. Infanterie auf 20mm bzw. 25mm Bases erhält den Bonus „leichte Deckung“.

Wald

Zählt als schwieriges Gelände. Wälder blockieren Sichtlinie auf jeder Höhe und zählen als weiche Deckung. Wälder können von den Sprüchen *Meister des Waldes* und *Baumsänger* verwendet werden.

Hügel

Zählen als erhöhte Position und blockieren die Sichtlinie auf jeder Höhe. Hügel können von dem Spruch *Meister der Steine* verwendet werden.

Gebäude

Zählen als unpassierbar und blockieren die Sichtlinie auf jeder Höhe. Gebäude können nicht betreten werden, die Regeln für Häuserkampf werden nicht verwendet. Gebäude zählen als harte Deckung.

Hecke

Zählen als Hindernisse und weiche Deckung.

Sumpf/Teich

Zählen als schwieriges Gelände, auch für Modelle die normalerweise als Plänkler zählen oder Gelände aus anderen Gründen ignorieren. Modelle mit den Sonderregeln Fliegend, Körperlos oder Amphibisch behandeln diese Geländestücke jedoch nach- wie vor als offenes Gelände. Sümpfe/Teiche können von dem Spruch *Herrin der Sümpfe* verwendet werden.

Felsen

Zählen als unpassierbar und blockieren die Sichtlinie auf jeder Höhe. Felsen zählen als harte Deckung und können von dem Spruch *Meister der Steine* verwendet werden.

Abgrenzung

Sichtlinien, Deckung, Bewegungseinschränkungen usw. 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).

Weiche/Harte Deckung

Modelle die von Deckung profitieren wollen, müssen sich entweder in dem entsprechenden Geländestück oder nicht mehr als 1 Zoll dahinter stehen (aus der Perspektive der Schützen)

Jetzt geht’s los **oder: Was ich am Turnier mache**

1. Registrierung bei der Orga

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*).

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. Wir bitten die Captains der Teams die Paarungen schnell zu erledigen um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten (wir wollen Spiele über 6 Runden ;-)

3. Eintragen und Registrieren der Ergebnisse

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

- Name des Gegners

I. GTT – Gilead Team Turnier

- Eigene Siegespunkte
- Siegespunkte des Gegners

Danach müssen **beide Spieler gleichzeitig** mit ihrem Ergebnisblatt zur Turnierleitung gehen.

Von der Turnierleitung werden die Differenz der Siegespunkte und die Turnierpunkte (siehe Turnierpunktetabelle unten) eingetragen und mit den Spielern kontrolliert.

Achtung: Ein falsches Ergebnis können wir nach dem Auslosen der nächsten Runde leider nicht mehr ändern! Gebt eure Ergebnisse also erst ab, wenn ihr sicher seid alles richtig gerechnet zu haben – die Zeit dafür habt ihr allemal.

Für die Ermittlung der Turnierpunkte wird ausschließlich folgende Tabelle (und nicht jene aus dem Warhammer-Regelbuch) verwendet:

TURNIERPUNKTE

Punktedifferenz			Art des Sieges	Punkte	
0	Bis	199	Unentschieden	10	10
200	Bis	399	Unentschieden	11	9
400	Bis	599	Knapper Sieg	12	8
600	Bis	799	Knapper Sieg	13	7
800	Bis	999	Überlegener Sieg	14	6
1000	bis	1199	Überlegener Sieg	15	5
1200	Bis	1399	Überlegener Sieg	16	4
1400	Bis	1599	Massaker	17	3
1600	Bis	1799	Massaker	18	2
1800	Bis	1999	Massaker	19	1
2000	Bis	2000+	Massaker	20	0

Malwertung

Prinzipiell herrscht keine Bemalpflicht, jedoch gibt es eine Bemalwertung. Selbstverständlich müssen trotzdem alle Modelle vollständig zusammengebaut sein und wie oben bereits erwähnt auf den richtigen Bases stehen. Bei Umbauten muss dem Gegner erkennbar sein, um welche Einheit es sich handelt, selbiges gilt auch für Einheiten, die noch keine Modelle von GW erhalten haben. Es gilt folgender Punkteschlüssel:

Vollständig bemalt

- unter TT Standard: 4Pkt
- TT Standard: 6Pkt
- deutlich* über TT Standard: 8Pkt (*dh.: Showcasearmeen udgl.)

Zusätzlich:

- max. 3 Meisterklasse Punkte für hervorragende Umbauten, extrem gut bemalte Einzelmodelle (die dh. sich auch stark vom Armeeniveau abheben können), sehr vielfältige Umbauten, Freehands, extrem gute Basegestaltung. Nicht bemalte Armeen können maximal 2 Meisterklasse Punkte für sehr aufwendige Umbauten udgl. erhalten.

Die Wertungen der drei Armeen werden einfach aufaddiert und der Generalswertung hinzugerechnet (dh. max. 33Pkt durch die Softscore bei max. 270Pkt Generalswertung, entspricht: ~12% der Gesamtwertung).

Das System ist sehr einfach und fair. Gerade weil man bei der Bemalwertung oftmals ins Strudeln kommt, haben wir uns dh. für ebenjenes entschieden, da es unserer Meinung nach die bestmögliche Objektivität bei geringstem Aufwand sicherstellt.

Fairnesspunkte

Es wird von den Teilnehmern des GTT erwartet, sich entsprechend dem normalen Hausverstand zu verhalten. Sollten Regeldiskussionen auftauchen, bitten wir euch SOFORT (!) den Schiedsrichter zu rufen um das Problem sauber aus der Welt zu schaffen. Auch wenn gegen euch entschieden werden sollte und ihr euch sicher seid, dass ihr im Recht seid, akzeptiert die Regelauslegung des Schiedsrichters. Diese Regelung soll einen möglichst reibungslosen Ablauf gewährleisten, was auch in eurem Interesse sein dürfte.

Siegerehrung

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 Team höchstens 270 Punkte in der Generalswertung und 33 Punkte in der Bemalwertung erreichen.