

Grundregeln:

- Zugelassen sind alle aktuellen Armeebücher sowie Chaoszwerge (Legion of Azgorh)
- Es gelten die jeweiligen aktuellen offiziellen FAQs und Errata. Wenn sich beide Mitspieler nicht einig werden entscheidet im Zweifelsfall der Schiedsrichter
- Die Standardarmeegröße beträgt 2.500 Punkte

Allgemeine Beschränkungen:

- Maximal 3 mal die gleiche Auswahl, wenn zumindest eine davon unter 70 Punkte kostet
- maximal 3 Einheiten desselben Typs leichter Kavallerie(z.B. 3x Grenzreiter, 3x schwarze Reiter, etc. pro Armee)
- Maximal 40 Modelle oder 400 Punkte pro Einheit (alles inklusive), ausgenommen Charaktermodelle. Das Limit darf auch durch Dämonenlehren und Vampirlehre nicht überschritten werden

Magiebeschränkungen:

- Maximal 12 zum Wirken oder Bannen von Zaubersprüchen eingesetzte Energiewürfel pro Runde
- Es dürfen maximal 2 mehr Energiewürfel eingesetzt werden, als die Winde der Magie ergeben haben
- Befinden sich Magier mit den Lehren Tod/Schatten/Vampire/Hashut in der Liste, darf maximal 1 Energiewürfel mehr eingesetzt werden, als die Winde der Magie ergeben haben
- Insgesamt maximal 7 Sprüche einer Lehre bzw. aus Todes- und Schattenlehre gemeinsam (gilt auch für gebundene Sprüche)
- Maximal 5 eingesetzte Energiewürfel pro Spruch (Gilt auch für Dunkelelfen und magische Pilze)
- Maximal 4 eingesetzte Energiewürfel pro Spruch zum Wirken von Sprüchen aus den Lehren Tod/Schatten/Vampire/Hashut bzw. wenn sich das Buch von Hoeth in der Armee befindet

Bannbeschränkungen:

- Maximal 2 mehr eingesetzte Bannwürfel als die Winde der Magie ergeben haben (Zwerge und Dämonen dürfen 3 Bannwürfel mehr einsetzen)

Beschussbeschränkungen:

- Maximal 60 Modelle, die in der Beschussphase Schaden verursachen können (ausgenommen Orks & Goblins, Gnobblars)

Verbotene Gegenstände/Fähigkeiten/Einheiten:

- besondere Charaktermodelle und Champions
- Faltbare Festung
- Stein der Unvermeidlichkeit
- Krone der Herrschaft
- Kette von Khaeleth (DE)
- Rote Wut bei einem Kommandanten (Va)
- Kombination Rune der Bruderschaft mit der Meisterrune der Herausforderung (Zw)
- Daemon Flask of Ashak (CZ)
- Chalice of Blood and Darkness (CZ)
- Höllenherz (Og)

Regelanpassungen:

- "Achtung Sir" ist gegen alle Zaubersprüche erlaubt, die eine ganze Einheit auslöschen oder Schadenssprüche, die jedes einzelne Modell einer Einheit treffen (die grundsätzlichen Regeln für "Achtung Sir" müssen erfüllt sein)

- Alle Armeestandardenträger haben Zugriff auf alle nichtmagischen Ausrüstungsoptionen ihres normalen Armeelisteneintrags (Der Waldelfen-AST bekommt gratis einen Langbogen)

Völkerbeschränkungen:

Bretonen (Br):

- Maximal 2 Auswahlen aus: Trebuchet, 100 Punkte extra (max. 1)
- Silberspiegel oder Bannrolle

Dämonen (Dä):

- Maximal 4 Auswahlen aus: Schädelkanone des Khorne (max. 1), mehr als 3 Schleimbestien (mehr als 5 zählen doppelt, insgesamt max. 7 Modelle), mehr als 3 Seuchendrohnen (mehr als 5 zählen doppelt), großer Dämon des Nurgle und des Tzeentch, jede fliegende oder schwebende Einheit nach der dritten (ausgenommen Streitwagen), mehr wie 3 Auswahlen mit Mal des Nurgle (jede/s weitere Einheit, Charaktermodell kostet eine Auswahl)

Dunkel elfen (DE):

- Maximal 3 Auswahlen aus: jeder Blutkessel, Kriegshydra (max. 1), Opferdolch, jede fliegende Einheit (inkl. Charaktermodelle) nach der dritten, jeder Assassine mit Todessplitter oder Blutfeuer, Todesmagie, Schattenmagie
- Maximal 30 Modelle aus: Repetierarmbrustschützen, Schatten

Echsenmenschen (EM):

- Für die Beschussbeschränkungen zählen Skinkkohorten-Einheiten als 5 Modelle (unabhängig von ihrer Einheitengröße), jeder Stachelsalamander als 3 Modelle, jeder Salamander und jedes ehrwürdige Stegadon mit Riesenblasrohren als 5 Modelle, Skinks und Chamäleonskinks und Teradons zählen jeweils als 1 Modell gegen die Beschussbeschränkungen
- Maximal 2 Salamander
- Maximal 2 Hornnacken wenn sich ein Slann in der Armee befindet
- Maximal 3 Modelle mit der Sonderregel Niederwalzen (Carnosaurier zählen hier nicht)

Gruftkönige (Kh):

- Erhalten 200 Punkte extra
- Einheiten dürfen bis zu 500 Punkte groß sein
- Wenn sich 2 Schädelkatapulte in der Armee befinden, darf nur mehr eine Lade der verdammten Seelen eingesetzt werden und umgekehrt

Hochelfen (HE):

- Maximal 2 Auswahlen aus: Bannrolle, Buch von Hoeth, Banner der Weltendrachen
- Maximal 3 Auswahlen aus: Buch von Hoeth, Banner der Weltendrachen (kostet 2 Auswahlen), Frostphönix (max. 1), 3 Sprüche aus den Lehren Tod/Schatten, jede fliegende Einheit (ausgenommen Streitwagen) nach der dritten
- Für die Beschussbeschränkungen zählen Bogenschützen als 1 Modell, Schattenkrieger als 1,5 Modelle, Schwestern von Avelorn als 2 Modelle, Adlauge Speerschleudern als 3 Modelle, Repetierspeerschleudern als 5 Modelle, Die Seegarde zählt nicht gegen die Beschussbeschränkungen

Imperium (Im):

- Der Zauberspruch Verbannung darf pro Armee nur einmal vorkommen, wenn der Kriegsaltar gewählt wird und sich andere Lichtzauberer in der Armee befinden kann keiner dieser Zauberer den Spruch Verbannung erhalten, verfare mit der weiteren Spruchauswahl einfach so, als ob du den Spruch schon erhalten hättest
- Maximal 3 Auswahlen aus: jede Kanone, Dampfpanzer (max. 1)
- Maximal 4 Auswahlen aus: jede Kanone, Dampfpanzer, mehr als 3 Demigreifen (mehr als 6 Demigreifen zählen doppelt, insg. max. 8), jede Auswahl aus Höllenfeuer Salvenkanone / Meistertechnikus nach der ersten, 4 Sprüche aus den Lehren Tod/Schatten/Licht

Krieger des Chaos (CK):

- Kein Rettungswurf in der Armee kann besser sein, wie 4+. Ein 4+ Rettungswurf darf nicht mit dem dritten Auge des Tzeentch kombiniert werden
- Maximal 2 Auswahlen aus: Fluchstandarte, jede Heldenauswahl auf Dämonischem Reittier, jeder berittene Kriegsherr des Chaos
- Maximal 5 Auswahlen aus: jedes regenerierendes Fleisch (die zweite Auswahl zählt doppelt), jeder berittene erhabene Held/Kriegsherr des Chaos, Todbringer (max. 1), mehr als 3 Schädelbrecher (mehr als 5 zählen als 2 Auswahlen), jeder Streitwagen nach dem vierten, 3 Sprüche aus der Lehre des Todes/Lehre der Schatten, jede der folgenden Auswahlen nach der ersten auf einem Dämonenprinz: Mal des Nurgle, Fliegen, Seelenfresser, mehr als 2 Magiestufen, 1+ Rüstungswurf, mehr als 7 Trolle (Maximal 10)

Ogerkönigreiche (Og):

- Maximal 4 Auswahlen aus: Eisenspeier (max. 1), mehr als 3 Trauerfang Kavallerie Modelle (mehr als 6 zählen doppelt, insgesamt max. 8 Modelle), mehr als 4 Vielfraß-Modelle (mehr als 8 zählen doppelt), jedes Charaktermodell nach dem zweiten (ausgenommen Jäger), Fleischermeister, Tyrann

Orks und Goblins (O&G):

- Es dürfen bis zu 6 Speerschleudern gespielt werden
- Maximal 6 Auswahlen aus: jede Steinschleuder, jedes Kamikazekatapult (das zweite zählt doppelt), mehr als 6 Trolle (mehr als 10 zählen doppelt, insg. max. 16), mehr als 6 Fanatics (Kettensquigs zählen als drei Fanatics, insgesamt max. 9), jeder Kettensquig

Skaven (Sk):

- Maximal 7 Auswahlen aus: jeder Grauer Prophet, Höllenglocke, Höllengrubenbrut (zählt als 2 Auswahlen, max. 1), Bronzesphäre, Warpblickkanone (max. 1), Sturmbanner, das 1. Todesrad, mehr als 5 Gosseläufer (mehr als 9 zählen doppelt, insg. max. 12), jeder Assassine nach dem ersten, jede Sklaveneinheit nach der dritten, Verdammnisrakete

Tiermenschen (TM):

- Erhalten 200 Punkte extra
- Einheiten dürfen bis zu 50 Modelle oder 500 Punkte groß sein
- Maximaler Stufenbonus auf Zauber aus den Lehren Schatten und Tod +4

Vampirfürsten (Va):

- Maximal 2 mal die gleiche Auswahl, wenn zumindest eine davon unter 100 Punkte kostet
- Max. 2 Auswahlen aus: jedes Rasendes Blut, jeder Unendlicher Hass
- Maximal 4 Auswahlen aus: mehr als 7 Modelle Monströse Infanterie (mehr als 13 Modelle zählen doppelt, insgesamt max. 16 Modelle bzw. 8 Vargheists), jede körperlose Auswahl (insg. max. 3 Auswahlen und 10 Sensenreiter), Flederbestie (max. 1, zählt als 2 Auswahlen), jeder Mortisschrein, 3 Sprüche aus der Lehre des Todes/Schatten, Klinge der Todesqualen, jede fliegende Einheit (inkl. Charaktermodelle) nach der dritten
- Maximal 2 Schreie pro Armee(Banshee, Flederbestie, Klinge der Todesqualen, etc.)

Waldelfen (WE):

- Erhalten 200 Punkte extra
- Zaubersänger haben Zugriff auf die Lehre des Lebens und die Lehre der Bestien
- Jeder Baummensch zählt als 3 Modelle gegen die Beschussbeschränkungen, Charaktermodelle ohne magische Bögen oder magische Pfeile zählen nicht in die Beschussbeschränkungen(magische Pfeile sind zb. arkane Dolchpfeile oder der Pfeilhagel des Verderbens)

Zwerge (Zw):

- Maximal 5 Auswahlen aus: jede Kanone, jede Grollschleuder, Runenamboss (zählt als 2 Auswahlen), Orgelkanone, jede Auswahl aus Durchlagsrune/ Schmiederune/ Genauigkeitsrune nach der zweiten
- Max. 4 Kriegsmaschinen (ausgenommen Flammenkanone und Speerschleuder)
- Max. 1 Auswahl aus: Meisterrune der Balance, Magievernichtende Rune
- Maximal eine Bannrune pro Armee (magievernichtende Rune zählt als Bannrune)
- Befindet sich die Meisterrune der Balance oder die Magievernichtende Rune in der Armee, dürfen maximal 2 Bannwürfel kanalisiert werden

Chaoszwerge – The Legion of Azgorh (Cz):

- Maximal 1 Auswahl aus: K'daai Destroyer, S5 Schablonenkriegsmaschine (inkl. Todbringer)
- Maximal 4 Auswahlen aus: Bale Taurus, K'daai Destroyer (zählt als 2), Iron Daemon (max. 1), jede Schablonenkriegsmaschine (inkl. Todbringer, insgesamt max. 3), Todeslehre, Lehre von Hashut, jeder Taurukheld nach dem Ersten

Für die Modelle besteht WhatYouSeeIsWhatYouGet-light:

- Die Modelle müssen eindeutig als das erkennbar sein, als was sie verwendet werden. (Gnoblar sind keine Ghoule, Riesen sind keine Zombies etc.)
- Umbauten und Alternativmodelle sind erlaubt, sofern die gespielte Einheit eindeutig erkennbar ist
- Zumindest die Hälfte der Modelle jeder Einheit muss in korrekter Ausrüstung repräsentiert sein (ausgenommen Charaktermodelle). "Es gibt keine entsprechenden GW-Modelle" zählt nicht als Ausrede
- Füllmodelle sind erlaubt, sofern diese ins Einheitenbild passen und diese nicht mehr als 25% der Einheit darstellen
- Die Turnierleitung behält sich vor, Einheiten am Turnier nicht zuzulassen, sofern diese nicht dem WYSIWYG-light entsprechen

True Line Of Sight:

Es gelten die Regeln True Line of Sight (S.10 Grundregelbuch) Gebäude, unpassierbares Gelände und Hügel blockieren die Sichtlinie. Diese Regel darf nicht durch Umbauten ausgenutzt werden (kein eingebuddelter Dampfpfanzter oder Goblins auf einer Mauer). Im Zweifelsfall wird das Ziel gesehen und steht hinter harter Deckung