

## +++ DaConflict XXVII BattlePack V1.0 +++

### WORUM GEHTS

DaConflict ist ein Warhammer 40K Turnier, das auch dieses Jahr wieder auf dem Hamburger Nordcon ([www.nordcon-hamburg.de](http://www.nordcon-hamburg.de)) stattfindet. Gespielt werden 5 Spiele mit verschiedenen Missionen und 1650 Punkten. Dabei liegt der Schwerpunkt nicht nur auf den Spielen, als auch darauf die geilsten und coolsten Armeen aufeinander loszulassen.

### MITZUBRINGEN

- Deine Armee (hier sei noch mal erwähnt, dass ALLE MODELLE BEMALT SEIN MÜSSEN, des weiteren gilt WYSIWYG)
- Drei Botenmodelle, die zu deiner Armee passen. Dies sollten Modelle auf einer kleinen Infanteriebase sein, die als Informationsträger taugen. Solltest du bis zum Turnier keine geeigneten Modelle fertig haben, kannst du auch Modelle aus deinen Standardeinheiten benutzen. Dort zählen sie dann aber als Verluste.
- Mindestens zwei Kopien deiner Armeeliste (eine Kontrolle der Armeeliste vor dem Turnier erfolgt NICHT, sollten sich bei der Kontrolle auf dem Turnier Fehler herausstellen, werden diese angemessen bewertet)
- Alle Quellen, die Regeln über deine Armee enthalten (Codizes, White Dwarfs, das Regelbuch, FAQs etc.)
- Würfel und Maßband
- Alle Schablonen, die du benötigst
- Einen Stift/Kugelschreiber
- Eine Schere

### REGELN

Es gelten die Regeln der 6. Edition. Gespielt wird mit max. 1650 Punkten nach einem Standard Armeeorganisationsplan mit folgenden Einschränkungen:

- Besondere/benannte/einzigartige Charaktermodelle sind nicht zugelassen (der Eldar Avatar ist zugelassen).
- Modelle von Forgeworld sind nur zugelassen, wenn es für sie Regeln in normalen Codices gibt.

Für das Turnier gelten folgende weitere Regeln:

- Es gelten die offiziellen englischen FAQs. In Zweifelsfällen haben die englischen Regeln Vorrang.
- Ravenwing: enthält eine Dark Angels Armee einen Kompaniemeister auf einem Bike (kostet dann 20 pts), dürfen Ravenwing-Angriffsschwadronen sowohl als Standard- als auch Eliteauswahlen gewählt werden. In einer solchen Armee ist dann die Verwendung des „BolterBanners“ verboten.
- Deathwing: enthält eine Dark Angels Armee einen Kompaniemeister in Terminatorrüstung (kostet dann 30 pts), dürfen Deathwing-Terminatortrupps sowohl als Standard- als auch Eliteauswahlen gewählt werden

## ZEITPLAN

Der Zeitplan ist flexibel zu verstehen, wir werden uns natürlich bemühen, das Ganze fix über die Bühne zu bekommen.

TREFFEN (+++ ACHTUNG NEUERUNG +++): da der Nordcon ab Freitags durchgehend geöffnet ist, ist der aktuelle Treffpunkt der Orga-Stand des DaConflict in der Tabletop-Halle (wenn man vor dem Gebäude steht, im linken Flügel unten in der Turnhalle). Die Spieler können somit z.B. selbst entscheiden, ob sie evtl. schon Freitag anreisen. Der Con-Beitrag für das Wochenende ist somit noch extra zu entrichten und nicht im Turnier-Startgeld enthalten.

### SAMSTAG

09:00 Uhr bis 09:30 Uhr - Ankunft & Anmeldung

09.30 Uhr bis 10.00 Uhr - Begrüßung & Zusammenstellung der Paarungen für Spiel #1

10:00 Uhr bis 12:45 Uhr - SPIEL #1

12:45 Uhr bis 13:15 Uhr - Pause

13.15 Uhr bis 16.00 Uhr - SPIEL #2

16.00 Uhr bis 17.30 Uhr - Paint-Wertung CON-Pause

17.30 Uhr bis 20.15 Uhr - SPIEL #3

### SONNTAG

bis 10.00 Uhr - Ankunft

10.00 Uhr bis 10.30 Uhr - Horrorquiz

10.30 Uhr bis 13.15 Uhr - SPIEL #4

13.15 Uhr bis 13.45 Uhr - Mittagspause (inkl. CON-Choice 13:20 – 13:40 Uhr)

13.45 Uhr bis 16.30 Uhr - SPIEL #5

16.30 Uhr bis 17.30 Uhr - Endauswertung & Siegerehrung

## BEWERTUNG-KATEGORIEN

### General (max. 100 Punkte)

Jeder Spieler macht fünf Spiele nach Schweizer System. Je nach Spielergebnis werden Punkte vergeben (Missionen s.u.). Diese Punkte gehen direkt in die Endwertung ein.

Zeitstrafen: Spielern, die 3 Spiele des Turniers nicht vor Ablauf des Zeitlimits beendet haben, werden 5 Turnierpunkte abgezogen. Das vierte nicht fertige Spiel kostet 10, das fünfte kostet 15 Turnierpunkte.

### Bestechung (max. 2 Punkte)

Jeder Spieler kann als Bestechung einen Beitrag zum Buffet mitbringen, welches dann alle Spieler (und auch die Orga) nutzen können. Um 2 Punkte zu erhalten, muss man sich schon etwas mehr Mühe geben.

### Bemalung (max. 45 Punkte)

Paint-Wertung: die Bemalwertung erfolgt wieder am Samstag durch die Turnierleitung (Kriterien s.u.).

CON-Choice: am Sonntag werden die besten Armeen noch einmal zusammen aufgebaut. Aus diesen Armeen wählen dann die Spieler und Besucher des Cons ihren persönlichen Favoriten. Der Name des Favoriten wird auf einem Zettel notiert und bei der Turnierleitung abgegeben, die daraus den Sieger dieser Kategorie ermittelt.

### Quiz (max. 18 Punkte)

Natürlich gibt es mal wieder das beliebte Horror-Quiz: 9 Multiple-Choice Fragen, die vielleicht sogar etwas mit 40K zu tun haben ☺

### Fairplay (max. 30 Punkte)

Jeder Spieler erhält automatisch 30 Fairplaypunkte für das gesamte Turnier, wenn er keine Gelben oder Roten Karten erhalten hat. Zwei Gelbe Karten entsprechen einer Rote Karte. Die Vergabe von Karten erfolgt durch den Gegner. Sie wird der Turnierleitung mündlich mitgeteilt und gerechtfertigt.

2 oder weniger Gelbe Karten: => 30 pts Fairplay

3 Gelbe Karten => 15 pts Fairplay

4 oder mehr Gelbe Karten => 0 pts Fairplay

### Overall (max. 195 Punkte)

Aus den Ergebnissen der voran gegangenen Kategorien wird der Overall-Sieger des Turniers ermittelt. Er ist dann für ein Jahr der König, der Meister, der Mann oder auch einfach nur der Held !!!

### Teamwertung

Für die gemeldeten Mannschaften, Teams, Clans oder wie immer sie sich auch nennen mögen, wird ein Gesamtwert berechnet, um das beste Team des Turniers zu küren. Ein Team muss aus mindestens 3 Spielern bestehen. Eine Aufspaltung eines Clans in mehrere Subteams ist nicht erlaubt.

### SPIELVORBEREITUNGEN

Vor jedem Spiel sollten die Spieler folgende Schritte abhandeln:

1. Gelände definieren
2. Vorbereitungen
  - a. Aufstellungsart feststellen
  - b. Begabung des Kriegsherrn bestimmen
  - c. Seiten auswählen (W6)
  - d. Befestigungen aufstellen
  - e. Missionsziele platzieren (wenn nötig)
  - f. Psikräfte bestimmen
  - g. Nachtkampf bestimmen
3. Armee aufstellen, Reserven definieren (Spieler A+B)
4. Infiltratoren aufstellen
5. Initiative stehlen

## DACONFLICT XXVII MISSION 1

"Tora! Tora! Tora!"

### --- RÜCKZUG ---

Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

### --- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

### --- AUFSTELLUNG ---

Feindberührung (S.119).

### --- SONDERREGELN ---

#### Reserven, Nachtkampf

**Tenno-Einheit:** dies ist die **teuerste** HQ-Einheit eines Spielers. Erfüllen mehrere Einheiten diese Bedingung, wird vor dem Spiel zufällig ermittelt, welche Einheit die Tenno-Einheit darstellt. Diese Einheit darf nicht in Reserve gehalten werden.

**Shogun-Einheit:** dies ist die **teuerste** Nicht-HQ-Einheit eines Spielers. Erfüllen mehrere Einheiten diese Bedingung, wird vor dem Spiel zufällig ermittelt, welche Einheit die Shogun-Einheit darstellt. Diese Einheit darf nicht in Reserve gehalten werden.

**Kamikaze-Einheit:** beide Spieler wählen vor der Aufstellung offen eine Infanterie-Einheit aus Elite oder Standard als Kamikaze-Einheit aus.

Diese Einheit profitiert automatisch von den Sonderregeln Furchtlos und Erzfeind (S.75). Diese Einheit darf nicht mit Shogun bzw. der Tenno-Einheit identisch sein.

### --- AUFTRÄGE ---

**Tenno:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er die gegnerische Tenno-Einheit ausschaltet. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

**Shogun:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er die gegnerische Shogun-Einheit ausschaltet. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

**Kamikaze:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn seine Kamikaze-Einheit am Ende des Spiels ausgeschaltet ist. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

### --- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt, gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner: 20 - 0  
2 Aufträge mehr als der Gegner: 19 - 1  
1 Auftrag mehr als der Gegner : 18 - 2  
0 Aufträge mehr als der Gegner: 10 - 10

„**Ausgelöscht**“: löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.

## DACONFLICT XXVII MISSION 2

### “Everything Counts“

#### --- RÜCKZUG ---

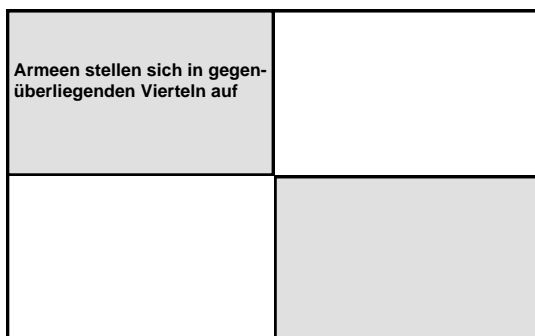
Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

#### --- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

#### --- AUFSTELLUNG ---

Speerspitze (S. 93 – 5te Edition). Aufgestellt wird in gegenüber liegenden Vierteln jeweils 12“ vom Spielfeld-Mittelpunkt entfernt.



#### --- SONDERREGELN ---

Reserven, Nachtkampf

#### --- AUFTRÄGE ---

**Feldkontrolle:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Viertel kontrolliert (der Bereich 12“ um die Spielfeldmitte gehört **nicht** zum Viertel).

Um ein Viertel zu kontrollieren, muss sich eine punktende Einheit vollständig in dem Viertel befinden. Gleichzeitig darf sich keine gegnerische punktende Einheit in dem Viertel befinden. Einheiten können immer nur ein Viertel kontrollieren bzw. umkämpfen. Befindet sich eine punktende Einheit in mehreren Vierteln, wird zufällig ermittelt, welches Viertel kontrolliert bzw. umkämpft wird.

**Exzellente Führung:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels ein Modell aus einer HQ-Einheit innerhalb von 3“ um die Spielfeldmitte gebracht hat. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

**Vernichtung(S.127):** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Killpoints erreicht hat.

#### --- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner: 20 - 0  
2 Aufträge mehr als der Gegner: 19 - 1  
1 Auftrag mehr als der Gegner : 18 - 2  
0 Aufträge mehr als der Gegner: 10 - 10

„**Ausgelöscht**“: löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.

## DACONFLICT XXVII MISSION 3 "A Question of Time"

### --- RÜCKZUG ---

Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

### --- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

### --- AUFSTELLUNG ---

Aufmarsch (S.119)



### --- SONDERREGELN ---

#### Nachtkampf, Reserven

**Die Boten:** hat der Spieler keine geeigneten Botenmodelle zum Turnier mitgebracht, muss er drei Modelle benennen, die seine Boten darstellen. Diese Modelle müssen aus drei verschiedenen Standard-Einheiten stammen. Die Boten werden aus ihren Einheiten entfernt. Boten stellen für den Rest des Spiels unabhängige Charaktere dar. Alle Boten haben folgendes Profil, unabhängig von welcher Rasse sie stammen:

WS BS S T W I A Ld Sv  
4 4 4 4 2 4 2 9 4+ Rettungswurf

Boten zählen als unabhängige Charaktermodelle und ignorieren schwieriges Gelände. Zusätzlich bestehen sie automatisch jeden Moralwerttest, auch in Situationen, in denen sie ihn automatisch nicht bestehen würden (deshalb sind sie schließlich die Boten geworden). Boten dürfen nicht in Reserve gestellt werden.

**Bodenständig:** die Zunft der Boten folgt strengen Regeln. Es ist ihnen untersagt, Transportfahrzeuge zu nutzen, sich beamen zu lassen oder irgendwie sonst ihre Bewegung zu beschleunigen.

Die Boten müssen versuchen, das Spielfeld über irgendeine Tischkante außer der eigenen (dorthin ging der vierte Bote) zu verlassen. Jeder Bote muss jedoch in

eine andere Richtung gehen, sodass jeder den Tisch über eine andere Tischkante verlassen muss.

Verlassen über die Seitenkanten:  
Die Boten dürfen die Seitenkanten über die 12 Zoll verlassen, die an der gegnerischen Aufstellungszone liegen.

**3 Marker:** ein Marker wird in der Spielfeldmitte platziert. Nach der Wahl der Aufstellungszonen platziert der startende Spieler einen Marker in der gegnerischen Aufstellungszone (mind. 6" von allen Tischkanten und 18" vom Zentralmarker entfernt). Der Gegner macht danach das gleiche.

### --- AUFTRÄGE ---

**Boten:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Boten erfolgreich über die Tischkanten gebracht hat

**3 Marker:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Marker kontrolliert. Um einen Marker zu kontrollieren, muss sich eine punktende Einheit innerhalb von 3" um den Mittelpunkt des Markers befinden. Gleichzeitig darf sich keine gegnerische Einheit innerhalb von 3" um den Mittelpunkt des Markers befinden. Einheiten können immer nur einen Marker kontrollieren bzw. umkämpfen. Befindet sich eine Einheit innerhalb 3" von mehreren Markern, wird zufällig ermittelt, welcher Marker kontrolliert bzw. umkämpft wird.

**Vernichtung(S.127):** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Killpoints erreicht hat. Boten geben keine Killpoints.

### --- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner	: 20 - 0
2 Aufträge mehr als der Gegner	: 19 - 1
1 Auftrag mehr als der Gegner	: 18 - 2
0 Aufträge mehr als der Gegner	: 10 - 10

**„Ausgelöscht“:** löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.

## DACONFLICT XXVII MISSION 4

### “To Have and to Hold“

#### --- RÜCKZUG ---

Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

#### --- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

#### --- AUFSTELLUNG ---

Feindberührung (S.119).

#### --- SONDERREGELN ---

##### Nachtkampf, Reserven

**Attentat:** vor der Wahl der Aufstellungszonen markiert jeder Spieler eine gegnerische Einheit als Ziel eines Attentats. Diese Einheit darf kein angeschlossenes Transportfahrzeug sein. Wenn sich diese Einheit irgendwann aufteilen kann (z.B. Kampftruppe), gelten alle Teile als markiert.

**5 Marker:** 5 Marker werden nach der Wahl der Aufstellungszone wie folgt platziert:

- Ein Marker wird in der Spielfeldmitte platziert.
- 2 Marker werden in der neutralen Zone exakt 12“ von den Spielfeldkanten entfernt platziert.
- Der startende Spieler platziert einen Marker in der eigenen Aufstellungszone mind. 6“ von allen Spielfeldkanten und mind. 12“ von anderen Markern entfernt. Danach macht der Gegner das gleiche.

#### --- AUFTRÄGE ---

**Vernichtung (S.127):** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Killpoints erreicht hat.

**5 Marker:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Marker kontrolliert.

Um einen Marker zu kontrollieren, muss sich eine punktende Einheit innerhalb von 3“ um den Mittelpunkt des Markers befinden. Gleichzeitig darf sich keine gegnerische Einheit innerhalb von 3“ um den Mittelpunkt des Markers befinden. Einheiten können immer nur einen Marker kontrollieren bzw. umkämpfen. Befindet sich eine Einheit innerhalb 3“ von mehreren Markern, wird zufällig ermittelt, welcher Marker kontrolliert bzw. umkämpft wird.

**Attentat:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er die markierte(n) gegnerische(n) Einheit(en) ausschaltet. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

#### --- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner: 20 - 0  
2 Aufträge mehr als der Gegner: 19 - 1  
1 Auftrag mehr als der Gegner : 18 - 2  
0 Aufträge mehr als der Gegner: 10 - 10

„**Ausgelöscht**“: löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.

## DACONFLICT XXVII MISSION 5

### “Rush“

#### --- RÜCKZUG ---

Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

#### --- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

#### --- AUFSTELLUNG ---

Aufmarsch (S.119)



#### --- SONDERREGELN ---

**Nachtkampf, Reserven**

**3 + 3 Marker:** die Spieler platzieren abwechselnd jeweils 3 Marker.

- Der erste Marker muss in der eigenen Spiefeldhälfte platziert werden.
- Die restlichen 2 Marker müssen in der gegnerischen Spiefeldhälfte platziert werden.
- Alle Marker müssen mind. 6“ von allen Spielfeldkanten und mind. 12“ von anderen Markern entfernt platziert werden.

#### --- AUFTRÄGE ---

**Vernichtung(S.127):** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Killpoints erreicht hat.

**Verteidige die Flagge:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Marker in der eigenen Spielfeldhälfte kontrolliert.

**Erobern und Halten:** ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Marker in der gegnerischen Spielfeldhälfte kontrolliert.

Um einen Marker zu kontrollieren, muss sich eine punktende Einheit innerhalb von 3“ um den Mittelpunkt des Markers befinden. Gleichzeitig darf sich keine gegnerische Einheit innerhalb von 3“ um den Mittelpunkt des Markers befinden. Einheiten können immer nur einen Marker kontrollieren bzw. umkämpfen. Befindet sich eine Einheit innerhalb 3“ von mehreren Markern, wird zufällig ermittelt, welcher Marker kontrolliert bzw. umkämpft wird.

#### --- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner: 20 - 0  
2 Aufträge mehr als der Gegner: 19 - 1  
1 Auftrüg mehr als der Gegner : 18 - 2  
0 Aufträge mehr als der Gegner: 10 - 10

„**Ausgelöscht**“: löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.



## DaConflict Bemalung Wertung (max. 45 Punkte) für Spieler: \_\_\_\_\_

### Bemalung (bis zu 31 Punkten)

#### EIN zutreffenden Kästchen ankreuzen

	Die Armee ist vollständig bemalt, aber nur mit einem 3-Farben-Standard.	10 Punkte
	Die Armee ist vollständig bemalt und geht über einen 3-Farben-Standard hinaus.	15 Punkte

#### ALLE zutreffenden Kästchen ankreuzen

	Einheitliche Bemalung: keine Mischung von Stilen oder Detailstufen. Dies betrifft NICHT unterschiedliche Farbschemata (Eldar Aspektkrieger, unterschiedliche Chaosgötter, etc.)	1 Punkt
	Saubere Grundfarben: die Grundfarben sind sauber aufgetragen.	1 Punkt
	Details: Details wie Augen, Edelsteine, etc. sind bemalt	1 Punkt
	Saubere Details: die Details sind gut bemalt (sauber, Akzente)	2 Punkte
	Handgemalte Details: Details (die sauber ausgeführt wurden) wurden zugefügt, z.B. Bannerkunstwerke, Blutflecken, Dreck, etc.	2 Punkte
	Künstlerisch: Banner, Markierungen und Details sind in höchstem Standard handbemalt.	2 Punkte
	Erkennbare Akzente/Schattierungen: Trockenbürsten, Tuschen, etc. vorhanden	1 Punkt
	Saubere Akzente: Linien sind akkurat, Trockenbürsten ist angemessen, Tuschen sind nicht schlampig aufgetragen	2 Punkte
	Schichten von Akzenten: mehr als eine Schicht von Akzenten vorhanden (kann z.B. Shading, Blending enthalten).	2 Punkte
	Gesamteindruck: Alles passt zusammen und lässt einen großartigen Gesamteindruck entstehen.	2 Punkte

#### Bases (bis zu 4 Punkte) – ALLE zutreffenden Kästchen ankreuzen

	Die Bases sind mit Materialien (Sand, Steine, Fliesen, etc.) versehen oder sind mit Details bemalt.	1 Punkt
	Akzente: die Bases haben Akzente (Schattierungen/Trockenbürsten, etc.).	1 Punkt
	Spezielle Details: es gibt Extra-Details (Helme, Schädel, Geröll, etc.) auf einem Großteil der Bases	2 Punkte

#### Umbauten (bis zu 6 Punkte) – EIN zutreffendes Kästchen ankreuzen

	Minimal: die Armee hat einige kleine Umbauten (Tausch von Köpfen oder Waffen, Winkel von Armen, etc.)	2 Punkte
	Gering: ganze Einheiten haben Multikit -Umbauten wie Tausch von Köpfen oder Waffen aus verschiedenen Boxen.	4 Punkte
	Bedeutend: die Armee enthält einige schwierige Umbauten wobei z.B. Greenstuff, Plastikkarton, Bohren oder Sägen verwendet wurde. Alternativ hat die gesamte Armee gut gemachte Multikit-Umbauten.	6 Punkte

#### Anderes (bis zu 4 Punkte) – ALLE zutreffenden Kästchen ankreuzen

	Display Base: die Armee wird auf einem Display Base präsentiert	1 Punkt
	Special: da ist etwas ganz besonderes in der Armee, z.B. die Bemalung eines Modells, ein Umbau, die Gestaltung des Bases etc.	1 Punkt
	Armeeliste: die Armeeliste ist besonders gestaltet, also mehr als nur ein einfacher Ausdruck	1 Punkt
	Hintergrund: es gibt einen Hintergrund (z.B. Geschichte, etc.) zur Armee	1 Punkt

#### Truppmarkierungen (bis zu 5 Punkte) – EIN zutreffendes Kästchen ankreuzen

	Truppmarkierungen sind vorhanden und bei Bedarf erklärbar.	2 Punkte
	Truppmarkierungen sind vorhanden und für den Gegner (auch im Spiel) leicht erkennbar (evt. nach vorheriger Erläuterung).	5 Punkte