

Algemeine und völkerspezifische Punkte sind kumulativ, es sei denn im völkerspezifischen Teil ist eine Ausnahme definiert.  
 maximal möglicher Punkte in der 2.250 Armee => 40  
 maximal möglicher Punkte in der 3.250 Armee => 50

**2.250 Pkt**

**3.250 Punkte**

<b>Allgemein</b>	<p>Pkt.                  2 &gt; 4 Magielevel je Level ab dem fünften                  1 &gt; 2 Bannrollen (oder vergleichbar) je Rolle ab der dritten</p> <p>3 zwei mal gleiche Eliteauswahl                  6 zwei mal gleiche Elitedoppelauswahl                  10 drei oder mehr gleiche Eliteauswahlen                  3 zwei gleiche Seltene Auswahlen außer Hochelfen</p> <p>15 Drache                  &gt; 26 Infantrieschützen je Schütze über 26 (gilt nicht für Gnoblars/ und Skinks in Formation und Charaktere)                  0,5 &gt; 2 Kriegsmaschinen je Kriegsmaschine ab der dritten                  3 &gt; 2 Streitwagen je Streitwagen ab dem dritten                  3 je fliegende Einheit inklusive Charakter/Monster                  2 je Entsetzen verursachende Einheit                  2 mehr als 750 Punkte Charaktermodelle                  2 mehr als 1000 Punkte Charaktermodelle</p>	<p>Pkt.                  2 &gt; 6 Magielevel je Level ab dem siebten                  1 &gt; 3 Bannrollen (oder vergleichbar) je Rolle ab der vierten                  1 zwei Kommandantenauswahlen                  3 zwei mal gleiche Eliteauswahl                  6 zwei mal gleiche Elitedoppelauswahl                  10 drei oder mehr gleiche Eliteauswahlen                  3 zwei gleiche Seltene Auswahlen außer Hochelfen                  15 drei gleiche Seltene außer Hochelfen                  10 Drache                  &gt; 26 Infantrieschützen je Schütze über 26 (gilt nicht für Gnoblars/ und Skinks in Formation und Charaktere)                  0,5 &gt; 3 Kriegsmaschinen je Kriegsmaschine ab der vierten                  3 &gt; 3 Streitwagen je Streitwagen ab dem vierten                  3 je fliegende Einheit inklusive Charakter/Monster                  2 je Entsetzen verursachende Einheit                  2 mehr als 1.000 Punkte Charaktermodelle                  2 mehr als 1.250 Punkte Charaktermodelle                  2 mehr als 1.500 Punkte Charaktermodelle</p>
<b>Orks</b>	<p>0 Grundwert                  3 Lindwurm                  2 &gt; Schwarzorkcharakter je Schwarzorkcharakter ab dem zweiten                  2 &gt; 4 Fanatics je Fanatic ab dem fünften                  2 &gt; 3 Einheiten Wolfsreiter/Spinnenreiter je Einheit ab der vierten                  4 zwei Riesen                  2 Shaggas schreinendes Schwert</p>	<p>0 Grundwert                  10 Doppel-Lindwurm                  2 &gt; ein Schwarzorkcharakter je Schwarzorkcharakter ab dem zweiten                  2 &gt; 4 Fanatics je Fanatic ab dem fünften                  2 &gt; 3 Einheiten Wolfsreiter/Spinnenreiter je Einheit ab der vierten                  2 zwei Riesen                  2 Shaggas schreinendes Schwert</p>
<b>Imperium</b>	<p>3 Grundwert                  1, 6 o. 7 Erzlektor (1), Erzlektor auf Altar (6), Erzlektor auf Altar plus van Horstmann (7)                  2 &gt; 1 Sigmarpriester/Lektor je Priester ab dem zweiten                  3 falls keine Infantrieinheit &gt;19                  1 &gt; eine Hochlandlanbüchse je Hochlandlangbüchse ab der zweiten                  3 &gt; 2 Kavallerieeinheiten je Einheit ab der dritten                  1 je Schützenreiter ab dem sechsten Modell                  1 je Einheit Innerer Zirkel                  5 Dampfpanzer                  20 Dampfpanzer</p>	<p>3 Grundwert                  1, 6 o. 7 Erzlektor (1), Erzlektor auf Altar (6), Erzlektor auf Altar plus van Horstmann (7)                  2 &gt; 1 Sigmarpriester/Lektor je Priester ab dem zweiten                  3 falls keine zwei Infantrieinheiten &gt;19                  1 &gt; eine Hochlandlanbüchse je Hochlandlangbüchse ab der zweiten                  3 &gt; 2 Kavallerieeinheiten je Einheit ab der dritten                  1 je Schützenreiter ab dem sechsten Modell                  1 je Einheit Innerer Zirkel                  5 Dampfpanzer                  15 2 Dampfpanzer</p>
<b>Waldelfen</b>	<p>4 Grundwert                  4 Ast und Baum                  3 je Wandler                  1 je Dryade ab der fünfundzwanzigsten                  1 &gt; 10 Kampfpflanzer je Modell ab dem elften                  1 &gt; 6 Wilde Jäger je Modell ab dem siebten                  4 Baummensch oder Baumältester                  15 2 Baummenschen oder Älteste (nicht kumulativ mit ein Baummensch)                  2 Pfeilhagel des Verderbens                  2 Kugel des tiefen Waldes                  2 Spinnlinge                  3 Spinnlinge beim Baumältesten</p>	<p>4 Grundwert                  4 Ast und Baum                  3 je Wandler                  1 je Dryade ab der fünfundzwanzigsten                  1 &gt; 10 Kampfpflanzer je Modell ab dem elften                  1 &gt; 6 Wilde Jäger je Modell ab dem siebten                  2 Baummensch oder Baumältester                  10 2 Baummenschen oder Älteste (nicht kumulativ mit ein Baummensch)                  2 Pfeilhagel des Verderbens                  2 Kugel des tiefen Waldes                  2 Spinnlinge</p>
<b>Hochelfen</b>	<p>6 Grundwert                  15 4 Stufen Magier mit Buch von Hoeth                  1 je Champion mit mag. Gegenständen                  2 je Einheit Drachenprinzen                  2 je Speerschleuder ab der dritten Speerschleuder                  1 je Adler ab dem dritten Adler                  4 Schlachtenbanner                  3 Zauberbanner                  2 Ring des Zorns                  2 Bogen des Seefahrers                  2 Jagdbogen</p>	<p>6 Grundwert                  10 4 Stufen Magier mit Buch von Hoeth                  1 je Champion mit mag. Gegenständen                  2 je Einheit Drachenprinzen                  2 je Speerschleuder ab der dritten                  1 je Adler ab dem dritten Adler                  4 Schlachtenbanner                  3 Zauberbanner                  2 Ring des Zorns                  2 Bogen des Seefahrers                  2 Jagdbogen</p>
<b>Dunklelfen</b>	<p>6 Grundwert                  3 je Assasine                  3 je Blutkessel                  1 je Champion mit mag. Gegenständen                  2 &gt; zwei Einheiten Schwarze Reiter/Harpin je Einheit ab der dritten                  1 je Einheit schwarze Garde                  4 Hydra                  15 2 Hydren (nicht kumulativ mit einer Hyda)                  3 &gt; zwei Speerschleudern je Speerschleuder ab der dritten                  3 Kette von Khaeloth                  3 Ring des Hotek                  3 Banner von Hag Graef                  2 Zauberhomokulus                  2 Opferdolch                  2 mehrfach gewähite Gifte je mehrfachem Gift</p>	<p>6 Grundwert                  3 je Assasine                  3 je Blutkessel                  1 je Champion mit mag. Gegenständen                  2 &gt; zwei Einheiten Schwarze Reiter/Harpin je Einheit ab der dritten                  1 je Einheit schwarze Garde                  3 Hydra                  10 2 Hydren (nicht kumulativ mit einer Hyda)                  3 &gt; zwei Speerschleudern je Speerschleuder ab der dritten                  3 Kette von Khaeloth                  3 Ring des Hotek                  3 Banner von Hag Graef                  2 Zauberhomokulus                  2 Opferdolch                  2 mehrfach gewähite Gifte je mehrfachem Gift</p>
<b>Chaos</b>	<p>3 Grundwert                  15 Drache                  1 &gt; drei Male der Götter je Mal ab dem vierten                  2 je Nurglemagier                  2 &gt; zwei Einheiten Hunde je Einheit ab der dritten                  2 &gt; eine Einheit Ritter je Einheit ab der zweiten                  4 Todbringer                  12 zwei Todbringer                  3 Banner der Götter</p>	<p>3 Grundwert                  10 Drache                  1 &gt; drei Male der Götter je Mal ab dem vierten                  2 je Nurglemagier                  2 &gt; zwei Einheiten Hunde je Einheit ab der dritten                  2 &gt; eine Einheit Ritter je Einheit ab der zweiten                  3 Todbringer                  12 zwei Todbringer                  6 zwei Riesen                  3 Banner der Götter</p>
<b>Zwerge</b>	<p>3 Grundwert                  6 Amboss (kommt nicht in Gruppe A)                  1 je Durchschlagsrunen-, Schmiede- und Genauigkeitsrunen                  3 keine echte Klankriegereinheit &gt;= 19 Modelle                  1 je Einheit Hammerträger, Langbärte, Bergwerker                  2 Rune der Herausforderung</p>	<p>3 Grundwert                  3 Amboss                  1 je Durchschlagsrunen-, Schmiede- und Genauigkeitsrunen                  3 keine echte Klankriegereinheit &gt;= 19 Modelle                  1 je Einheit Hammerträger, Langbärte, Bergwerker                  2 Rune der Herausforderung                  2 bei zwei Gyrokopter</p>

Allgemeine und völkerspezifische Punkte sind kumulativ, es sei denn im völkerspezifischen Teil ist eine Ausnahme definiert.  
 maximal möglicher Punkte in der 2.250 Armee => 40  
 maximal möglicher Punkte in der 3.250 Armee => 50

**2.250 Pkt**

**3.250 Punkte**

<b>Bretonen</b>	<b>3</b>	<b>Grundwert</b>	<b>3</b>	<b>Grundwert</b>
	6	keine nichtplänkelnde Bauereinheit > 18 Modelle	8	keine nichtplänkelnde Bauereinheit > 18 Modelle
	2	keine zwei nichtplänkelnde Bauereinheit > 18 Modelle	4	keine zwei nichtplänkelnde Bauereinheit > 18 Modelle
			2	keine drei nichtplänkelnde Bauereinheit > 18 Modelle
	3	falls mehr fahrende Ritter als Königsritter	3	falls mehr fahrende Ritter als Königsritter
	1	je Pegasusritter ab dem vierten	1	je Pegasusritter ab dem vierten
	1	> 3 Gralsritter (Modelle in Einheit) je Gralsritter ab dem vierten	1	> 3 Gralsritter (Modelle in Einheit) je Gralsritter ab dem vierten
	2	> drei Lanzen je Lanze ab der vierten	2	> vier Lanzen je Lanze ab der fünften
	2	Banner Herrin Sees	2	Banner Herrin Sees
<b>Vampire</b>	<b>6</b>	<b>Grundwert</b>	<b>6</b>	<b>Grundwert</b>
	2	kein Nekromant	2	kein Nekromant
	2	AST = Fluchfürst	2	AST = Fluchfürst
	2	je Infantrieeinheit < 15 Modelle	2	je Infantrieeinheit < 15 Modelle
	2	> zwei Einheiten Hunde je Einheit ab der dritten	2	> zwei Einheiten Hunde je Einheit ab der dritten
	2	je Gespenst	2	je Gespenst
	5	2 Wargulfs	5	2 Wargulfs
	5	2 Kutschen	5	2 Kutschen
	6	Drakenhofbanner	6	Drakenhofbanner
	3	Helm der Kontrolle	3	Helm der Kontrolle
	3	Meister der schwarzen Künste	3	Meister der schwarzen Künste
	2	Buch des Arkhan	2	Buch des Arkhan
	3	Amulette der Bestie	3	Amulette der Bestie
	1	Fliegender Schrecken	1	Fliegender Schrecken
<b>Khemri</b>	<b>4</b>	<b>Grundwert</b>	<b>4</b>	<b>Grundwert</b>
	1	je Würfel in der Magiephase exklusive Poolwürfel > 4 (ersetzt allg. Regel)	1	je Würfel in der Magiephase exklusive Poolwürfel > 4 (ersetzt allg. Regel)
	3	> 1 Streitwagen je Einheit ab der zweiten	3	> 1 Streitwagen je Einheit ab der zweiten
	2	je Tunnereinheit/Todesgeiereinheit	2	je Tunnereinheit/Todesgeiereinheit
	2	keine Skeletteinheit > 18 Modelle	2	keine Skeletteinheit > 18 Modelle
	6	zwei Riesen	4	zwei Riesen
	8	zwei Katapulte	6	zwei Katapulte
	2	Lade der verlorenen Seelen	2	Lade der verlorenen Seelen
	2	Banner von Rapaph	2	Banner von Rapaph
	2	Staubmantel	2	Staubmantel
	2	Zerstörer der Ewigkeiten	2	Zerstörer der Ewigkeiten
<b>Dämonen</b>	<b>8</b>	<b>Grundwert</b>	<b>8</b>	<b>Grundwert</b>
	2	> zwei Charaktere je Charakter ab dem dritten	2	> drei Charaktere je Charakter ab dem vierten
	3	großer Dämon (kommt nicht in Gruppe A)	2	großer Dämon (kommt nicht in Gruppe A)
			10	zwei große Dämonen
	1	> 15 Horrors je Horror ab dem 16.	1	> 15 Horrors je Horror ab dem 16.
	1	je Eliteauswahl	1	je Eliteauswahl
	1	je Flamer	1	je Flamer
	2	je Seltene Auswahl	2	je Seltene Auswahl
	10	Sirene	10	je Sirene
	10	Doppelte Geschenke (außer Spruchbrecher)	10	Doppelte Geschenke (außer Spruchbrecher)
	1	je Geschenk/Gegenstand (außer Spruchbrecher)	1	je Geschenk/Gegenstand (außer Spruchbrecher)
<b>Echsen</b>	<b>5</b>	<b>Grundwert</b>	<b>5</b>	<b>Grundwert</b>
	2	Disziplin der hohen Konzentration	2	Disziplin der hohen Konzentration
	3	keine Einheit Sauruskrieger > 18 Modelle	2	keine Einheit Sauruskrieger > 18 Modelle
	2	ab der zweiten Einheit Skinks in Formation	6	ab der zweiten Einheit Skinks in Formation
	1	> 3 Terradons je Terradon ab dem vierten	1	> 3 Terradons je Terradon ab dem vierten
	1	je Salamander oder Stachelsalamander Jagdrudel	1	je Salamander oder Stachelsalamander Jagdrudel
	4	je Stegadoln/Ehrwürdiges Stegadoln	4	je Stegadoln/Ehrwürdiges Stegadoln
	2	Maschine der Götter	2	Maschine der Götter
	5	Klinge der Alten	5	Klinge der Alten
	1	Federumhang	1	Federumhang
<b>Skaven</b>	<b>3</b>	<b>Grundwert</b>	<b>3</b>	<b>Grundwert</b>
	12	> 2 Techniker/Prophet je Techniker/Prophet ab dem dritten	12	> 3 Techniker/Prophet je Techniker/Prophet ab dem vierten
			4	3 Techniker/Prophet
	3	> 3 Einheiten Ratlings/Flammenwerfer/Warpblitz je Team ab der vierten	3	> 3 Einheiten Ratlings/Flammenwerfer/Warpblitz je Team ab der vierten
	0,5	> 5 Jezzail je Jezzail ab dem sechsten	0,5	> 5 Jezzail je Jezzail ab dem sechsten
	2	je Tunnelteam	2	je Tunnelteam
	2	Sturmdämon	2	Sturmdämon
<b>Tierrmenschen</b>	<b>0</b>	<b>Grundwert</b>	<b>0</b>	<b>Grundwert</b>
es gilt nur das	1	> drei Male der Götter je Mal ab dem vierten	1	> drei Male der Götter je Mal ab dem vierten
Tierrmenschenbuch	4	2 Riesen/2 Einheiten Drachenoder/2 Shaggot	2	Riesen/2 Einheiten Drachenoder/2 Shaggot
<b>Oger</b>	<b>0</b>	<b>Grundwert</b>	<b>0</b>	<b>Grundwert</b>
	10	3 Metzger	10	4 Metzger/Metzgermeister
			5	3 Metzger/Metzgermeister
	4	wenn weniger Bullen als Eisenwänste in der Armee	4	wenn weniger Bullen als Eisenwänste in der Armee
	4	> 1 Einheit Fallensteller je Einheit ab der zweiten	4	> 1 Einheit Fallensteller je Einheit ab der zweiten
	4	Doppelte Seltene	4	Doppelte Seltene
	4	je großen Rhinox	4	je großen Rhinox
	1	je kleinem Rhinox inklusive Schrottschleuder	1	je kleinem Rhinox inklusive Schrottschleuder
	2	Fleischklopfer	2	Fleischklopfer
<b>Chaoszwerge</b>	<b>3</b>	<b>Grundwert</b>	<b>3</b>	<b>Grundwert</b>
keine mag. Gegenstände Orkbuch	10	2 Tremor	4	zwei Taurus
	8	min. 19 Modelle Chaoszwerge (keine Donnerbüchsen)	6	2 Tremor
			8	min. 19 Modelle Chaoszwerge (keine Donnerbüchsen)
<b>Söldner</b>	<b>0</b>	<b>Grundwert</b>	<b>0</b>	<b>Grundwert</b>
	15	Drache	10	Drache
	6	> 1 Riese ab dem zweiten	3	> 1 Riese ab dem zweiten
	2	je Ogereinheit	2	je Ogereinheit
	4	je großen Rhinox	4	je großen Rhinox
	3	je Vielfraßeinheit	3	je Vielfraßeinheit
	3	Mengils	3	Mengils
	5	> 2 schwere Kav. je Einheit ab der dritten	5	> 2 schwere Kav. je Einheit ab der dritten