

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	
Allgemein	<p>Pkt.</p> <p>2 > 4 Magielevel je Level ab dem fünften 1 > 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 > 26 Infantrieschützen je Schütze über 26 (gilt nicht für Gnoblars/ und Skinks in Formation und Charaktere) 3 > 2 Kriegsmaschinen je Kriegsmaschine ab der dritten 3 > 2 Streitwagen je Streitwagen ab dem dritten 2 je fliegende Einheit inklusive Charakter/Monster 3 je Entsetzen verursachende Einheit 2 mehr als 750 Punkte Charaktermodelle 2 mehr als 1000 Punkte Charaktermodelle</p>		<p>Pkt.</p> <p>2 > 6 Magielevel je Level ab dem siebten 1 > 3 Bannrollen (oder vergleichbar) je Rolle ab der vierten</p> <p>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 > 26 Infantrieschützen je Schütze über 26 (gilt nicht für Gnoblars/ und Skinks in Formation und Charaktere) 0,5 > 3 Kriegsmaschinen je Kriegsmaschine ab der vierten 3 > 3 Streitwagen je Streitwagen ab dem vierten 2 je fliegende Einheit inklusive Charakter/Monster 3 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>
Orks	<p>0 Grundwert 3 Lindwurm 2 > Schwarzorkcharakter je Schwarzorkcharakter ab dem zweiten 2 > 4 Fanatics je Fanatic ab dem fünften 2 > 3 Einheiten Wolfsreiter/Spinnenreiter je Einheit ab der vierten 4 zwei Riesen 2 Shaggas schreinendes Schwert</p>		<p>0 Grundwert 10 Doppel-Lindwurm 2 > ein Schwarzorkcharakter je Schwarzorkcharakter ab dem zweiten 2 > 4 Fanatics je Fanatic ab dem fünften 2 > 3 Einheiten Wolfsreiter/Spinnenreiter je Einheit ab der vierten 2 zwei Riesen 2 Shaggas schreinendes Schwert</p>
Imperium	<p>3 Grundwert 1, 6 o. 7 Erzlektor (1), Erzlektor auf Altar (6), Erzlektor auf Altar plus van Horstmann (7) 2 > 1 Sigmarpriester/Lektor je Priester ab dem zweiten 3 falls keine Infantrieinheit >19 1 > eine Hochlandlanbüchse je Hochlandlangbüchse ab der zweiten 3 > 2 Kavallerieeinheiten je Einheit ab der dritten 1 je Schützenreiter ab dem sechsten Modell 1 je Einheit Innerer Zirkel 5 Dampfpanzer 20 2 Dampfpanzer</p>		<p>3 Grundwert 1, 6 o. 7 Erzlektor (1), Erzlektor auf Altar (6), Erzlektor auf Altar plus van Horstmann (7) 2 > 1 Sigmarpriester/Lektor je Priester ab dem zweiten 3 falls keine zwei Infantrieinheiten >19 1 > eine Hochlandlanbüchse je Hochlandlangbüchse ab der zweiten 3 > 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>
Waldelfen	<p>4 Grundwert 4 Ast und Baum 3 je Wandler 1 je Dryade ab der fünfundzwanzigsten 1 > 10 Kampftänzer je Modell ab dem elften 1 > 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 > 10 Kampftänzer je Modell ab dem elften 1 > 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>
Hochelfen	<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>

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	
Dunkelelfen	<p>6 Grundwert 3 je Assasine 3 je Blutkessel 1 je Champion mit mag. Gegenständen 2 > zwei Einheiten Schwarze Reiter/Harpie je Einheit ab der dritten 1 je Einheit schwarze Garde 4 Hydra 15 2 Hydren (nicht kumulativ mit einer Hyda) 3 > zwei Speerschleudern je Speerschleuder ab der dritten 3 Kette von Khaeloth 3 Ring des Hotek 3 Banner von Hag Graef 2 Zauberhomukulus 2 Opferdolch 2 mehrfach gewählte Gifte je mehrfachem Gift</p>		<p>6 Grundwert 3 je Assasine 3 je Blutkessel 1 je Champion mit mag. Gegenständen 2 > zwei Einheiten Schwarze Reiter/Harpie je Einheit ab der dritten 1 je Einheit schwarze Garde 3 Hydra 10 2 Hydren (nicht kumulativ mit einer Hyda) 3 > zwei Speerschleudern je Speerschleuder ab der dritten 3 Kette von Khaeloth 3 Ring des Hotek 3 Banner von Hag Graef 2 Zauberhomukulus 2 Opferdolch 2 mehrfach gewählte Gifte je mehrfachem Gift</p>
Chaos	<p>3 Grundwert 15 Drache 1 > drei Male der Götter je Mal ab dem vierten 2 je Nurglemagier 2 > zwei Einheiten Hunde je Einheit ab der dritten 2 > eine Einheit Ritter je Einheit ab der zweiten 4 Todbringer 12 zwei Todbringer 3 Banner der Götter</p>		<p>3 Grundwert 10 Drache 1 > drei Male der Götter je Mal ab dem vierten 2 je Nurglemagier 2 > zwei Einheiten Hunde je Einheit ab der dritten 2 > eine Einheit Ritter je Einheit ab der zweiten 3 Todbringer 12 zwei Todbringer 6 zwei Riesen 3 Banner der Götter</p>
Zwerge	<p>3 Grundwert 6 Amboss (kommt nicht in Gruppe A) 1 je Durchschlagsrunen-, Schmiede- und Genauigkeitsrunen 3 keine echte Klankriegereinheit >= 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 >= 19 Modelle 1 je Einheit Hammerträger, Langbärte, Bergwerker 2 Rune der Herausforderung 2 bei zwei Gyrokopter</p>
Bretonen	<p>3 Grundwert 6 keine nichtplänkelnde Bauereinheit > 18 Modelle 2 keine zwei nichtplänkelnde Bauereinheit > 18 Modelle 3 falls mehr fahrende Ritter als Königsritter 1 je Pegasusritter ab dem vierten 1 > 3 Gralsritter (Modelle in Einheit) je Gralsritter ab dem vierten 2 > drei Lanzen je Lanze ab der vierten 2 Banner Herrin Sees</p>		<p>3 Grundwert 8 keine 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 1 je Pegasusritter ab dem vierten 1 > 3 Gralsritter (Modelle in Einheit) je Gralsritter ab dem vierten 2 > vier Lanzen je Lanze ab der fünften 2 Banner Herrin Sees</p>
Vampire	<p>6 Grundwert 2 kein Nekromant 2 AST = Fluchfürst 2 je Infantrieinheit < 15 Modelle 2 > zwei Einheiten Hunde je Einheit ab der dritten 2 je Gespenst 5 2 Wargulfs 5 2 Kutschen 6 Drakenhofbanner 3 Helm der Kontrolle 3 Meister der schwarzen Künste 2 Buch des Arkhan 3 Amulette der Bestie 1 Fliegender Schrecken</p>		<p>6 Grundwert 2 kein Nekromant 2 AST = Fluchfürst 2 je Infantrieinheit < 15 Modelle 2 > zwei Einheiten Hunde je Einheit ab der dritten 2 je Gespenst 5 2 Wargulfs 5 2 Kutschen 6 Drakenhofbanner 3 Helm der Kontrolle 3 Meister der schwarzen Künste 2 Buch des Arkhan 3 Amulette der Bestie 1 Fliegender Schrecken</p>
Khemri	<p>4 Grundwert 1 je Würfel in der Magiephase exklusive Poolwürfel > 4 (ersetzt allg. Regel) 3 > 1 Streitwageneinheit je Einheit ab der zweiten 2 je Tunnelereinheit/Todesgeiereinheit 2 keine Skeletteinheit > 18 Modelle 6 zwei Riesen 8 zwei Katapulte 2 Lade der verlorenen Seelen 2 Banner von Rapaph 2 Staubmantel 2 Zerstörer der Ewigkeiten</p>		<p>4 Grundwert 1 je Würfel in der Magiephase exklusive Poolwürfel > 4 (ersetzt allg. Regel) 3 > 1 Streitwageneinheit je Einheit ab der zweiten 2 je Tunnelereinheit/Todesgeiereinheit 2 keine Skeletteinheit > 18 Modelle 4 zwei Riesen 6 zwei Katapulte 2 Lade der verlorenen Seelen 2 Banner von Rapaph 2 Staubmantel 2 Zerstörer der Ewigkeiten</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
Dämonen	8	Grundwert > zwei Charaktere je Charakter ab dem dritten großer Dämon (kommt nicht in Gruppe A)	8 Grundwert > drei Charaktere je Charakter ab dem vierten großer Dämon (kommt nicht in Gruppe A)
	2		2
	3		3
	10		10
	1	> 15 Horrors je Horror ab dem 16.	1
	1	je Eliteauswahl	1
	1	je Flamer	1
	2	je Seltene Auswahl	2
	10	je Sirene	10
	10	Doppelte Geschenke (außer Spruchbrecher)	10
	1	je Geschenk/Gegenstand (außer Spruchbrecher)	1
Echsen	5	Grundwert	5 Grundwert
	2	Disziplin der hohen Konzentration	2
	3	keine Einheit Sauruskrieger > 18 Modelle	6
	2	ab der zweiten Einheit Skinks in Formation	2
	1	> 3 Terradons je Terradon ab dem vierten	1
	1	je Salamander oder Stachelsalamander Jagdrudel	1
	4	je Stegadon/Ehrwürdiges Stegadon	4
	2	Maschine der Götter	2
	5	Klinge der Alten	5
	1	Federumhang	1
Skaven	3	Grundwert	3 Grundwert
	12	> 2 Techniker/Prophet je Techniker/Prophet ab dem dritten	12
	3	> 3 Einheiten Ratlings/Flammenwerfer/Warpblitz je Team ab der vierten	4
	0,5	> 5 Jezzail je Jezzail ab dem sechsten	3
	2	je Tunnelteam	0,5
	2	Sturmdämon	2
Tiermenschen	0	Grundwert	0 Grundwert
es gilt nur das	1	> drei Male der Götter je Mal ab dem vierten	1
Tiermenschen- buch	4	2 Riesen/2 Einheiten Drachenoger/2 Shaggot	2
Oger	0	Grundwert	0 Grundwert
	10	3 Metzger	10
	4	wenn weniger Bullen als Eisenwänste in der Armee	5
	4	> 1 Einheit Fallensteller je Einheit ab der zweiten	4
	4	Doppelte Seltene	4
	4	je großen Rhinox	4
	1	je kleinem Rhinox inklusive Schrottschleuder	4
	2	Fleischklopfer	1
			2
Chaoszwerge	3	Grundwert	3 Grundwert
keine mag.	10	2 Tremor	4
Gegenstände	8	min. 19 Modelle Chaoszwerge (keine Donnerbüchsen)	6
Orkbuch			8
Söldner	0	Grundwert	0 Grundwert
	15	Drache	10
	6	> 1 Riese ab dem zweiten	3
	2	je Ogereinheit	2
	4	je großen Rhinox	4
	3	je Vielfraßeinheit	3
	3	Mengils	3
	5	> 2 schwere Kav. je Einheit ab der dritten	5