

14. – 15. 11. 2026

www.praguegt.com

English version below – in case of any questions, please reach out.

Last update: 1. 11. 2026 (previous update 23.10.2026)

- Matched play / Combined arms (4.2) + March of Chaos (4.1) clarifications to avoid misunderstandings (no change to standard expectations), few more clock points (6.3)
- Arcane Journal River of Bones will not be allowed at PGT (release date is set to 7.11.)
  - Note that items from the AJ are already in New Recruit, those are not allowed and every captain has to make sure they are not selected in their armies.
- The Tomb King Errata 1.5.4 are in effect for the tournament (check your base sizes)
- Misc: Chess clock (6.3), Rephrase of penalties for warnings (6.3), Prizes (9.0),
- Rules: Changed Community FAQ to WTC FAQ (4.0), Cannon clarification (4.5), Hordes of Chaos clarification (4.4)

---

1. Obecné informace

- Všechny organizační informace naleznete na stránkách www.praguegt.com
- V tělocvičně **NENÍ** možné přespat
- Na místě bude k dispozici občerstvení a bar
- **Do haly je nutné přinést si s sebou pantofle nebo přezůvky!**

2. Registrace

- Na turnaj je nutné se registrovat na stránkách New Recruit
- Registraci je nutné provést do **5. 11.**
- Odevzdání army listů je nutné provést do **10. 11. 23:59**
  - Army listy musí být odevzdány ve standardním formátu New Recruit. Listy v jiném formátu nebudou přijaty.
  - U armád, které nejsou v New Recruitu k dispozici, nebo v případě chyb v jejich datech, musí být list upraven tak, aby se standardnímu formátu co nejvíce blížil.
- Startovné činí **3000 Kč / 125 €** za tým a je nutné jej uhradit předem do **5. 11.**
  - bankovním převodem na účet 3664767013/3030, IBAN CZ02 3030 0000 0036 6476 7048
  - nebo na PayPal kubikhruby12@gmail.com
- Kontakt na organizátory: Tobiáš Veska (#anthrax1219) a Jakub Hrubý, ideálně na Facebooku nebo na TOW CZ Discordu

3. Harmonogram

Sobota
8:00 – příchod a příprava
8:30 – 12:00 – 1. hra (čas navíc)
12:00 – 12:45 – přestávka
12:45 – 16:00 – 2. hra
16:00 – 16:30 – pauza
16:30 – 19:45 – 3. hra

Neděle
8:15 – 11:30 – 4. hra
11:30 – 12:15 – pauza a Army Parade
12:15 – 16:00 – 5. hra
16:15 – vyhlášení výsledků

4. Formát

- Týmový turnaj tříčlenných týmů, **2000 bodů**
- Pravidla Warhammer: The Old World (+ aktuální FAQ + WTC FAQ)
- „Zmražení“ pravidel a FAQ proběhne **5. 11. 2026**
  - Po tomto datu nebude brán zřetel na nová FAQ, errata apod.
  - Datum se může v případě potřeby včas změnit.
- Odevzdání army listů je nutné provést do **10. 11. 23:59**
  - Pozdě odevzdané army listy budou „odměněny“ –10 TP za kus z celkových bodů týmu.
- Arcane Journals povoleny, Legacy armády povoleny, speciální charakteři povoleni
- Legacy armády jsou povoleny a musí být hrány podle Renegade packu verze 1.5. (https://www.squarebased.com/)
    - Pokud vyjde update před deadlinem, zvážíme, kterou verzi použijeme.

4.1. Složení armády

- Žádná armáda nesmí celkem přesáhnout **2000 bodů**, počítáno podle oficiálních bodových hodnot uvedených v příslušných Army Books a Arcane Journalech a Renegade packu (pokud existují).
- Na jednoho charakteru ani na jednu jednotku nesmíte utratit více než 25 % z 2000 bodů (tj. **500 bodů**), a to bez ohledu na skutečnou velikost vaší armády.
- Pokud je armáda pod 2000 bodů, může i tak obsahovat až dvě volby 0–1, které jsou běžně omezeny na 1 na každých 1000 bodů.
- Jakékoliv neutracené body do limitu 2000 bodů jsou automaticky přiděleny soupeři jako bonusové Victory Points.
- Allied Contingents nejsou povoleny. Armáda musí být celá vybrána z jedné frakce. Frakce zahrnuje všechny jednotky, pravidla a položky dostupné z příslušných oficiálních Army Books a z jakéhokoliv souvisejícího Arcane Journalu (pokud existuje). Mercenaries lze brát standardně.
- Pravidla z March of Chaos, která nejsou určena pro Matched Play (Channeling, Champions of Chaos apod.) nejsou na turnaji povolena.

4.2. Pravidlo výběru 0–X

- Omezení kategorií jednotek dle Matched Play Guide:
  - **Grand Melee**
    - Armáda může obsahovat libovolný počet Wizardů úrovně 1 nebo 2, ale pouze:
    - 0–1 Wizard úrovně 3 na každých 1000 bodů
    - 0–1 Wizard úrovně 4 na každých 2000 bodů
    - Žádná jednotka nesmí obsahovat více než polovinu (50 %) celkového počtu modelů v armádě
    - Žádná jednotka nesmí mít hodnotu vyšší než 25 % celkových bodů vaší armády (500 bodů)
  - **Combined Arms**
    - V rámci pravidel Combined Arms platí další omezení pro všechny jednotky a charaktery, které nejsou jinak omezeny použitým army composition listem. Cílem je vést hráče k takticky pestrým armádám namísto přílišného spoléhání na jediný typ jednotky nebo na nadměrné množství

určitého typu charakteru. Pokud jednotka nebo charakter již nejsou nějak omezeny použitým army composition listem, platí limit:
    - 0–3 pro charaktery
    - 0–4 pro Core jednotky
    - 0–3 pro Special jednotky
    - 0–2 pro Rare jednotky
    - 0–2 pro Mercenary jednotky
- **Poznámka:** limity kategorií pro charaktery neplatí pro pojmenované (named) charaktery – např. Sir Cecil může být vzat vedle dvou výběrů Barona, Kralmaw - The Prophet of Ruin může být v armylistu společně s dalším Great Bray-Shamanem kouzelnického levelu 4.

4.3. Další omezení armád

- **Cathay**
    - 0–3 Shugengan Lord nebo General
    - 0–4 položky se speciálním pravidlem Fly
    - 0–2 Cathayan Grand Cannon
- **Vampire Counts**
    - Při Invocation of Nehek obnovuje Grave Guard počet Wounds rovný wizard level daného charakteru
- **Univerzální omezení složení armády**
    - 0–4 Cannons nebo jednotky se zbraní, která střílí pomocí „Cannon Fire“

4.4. Další omezení pro týmový turnaj

- V týmovém turnaji může být každá frakce v rámci týmu zvolena pouze jednou.
- Subfrakce a Armies of Infamy se počítají do hlavní frakce, ze které vycházejí.
    - Renegade Crowns Army of Infamy je považována za “Empire of Men“.
    - Hordes of Chaos Army of Infamy je považována za “Warriors of Chaos”

4.5. Úpravy základních pravidel

- S výjimkou prchání (fleeing), charge a pursue nesmí žádný model urazit více než dvojnásobek své charakteristiky Movement, resp. trojnásobek, pokud je jeho jednotka v Marching Column a skutečně marchuje. U modelů v zadních řadách se pro kontrolu tohoto limitu používá pouze konečná pozice modelu, nikoliv dráha, kterou k ní urazil. Některé typy volného pohybu nebo speciálních manévrů mohou být z tohoto pravidla vyňaty, ale omezení celkové ujeté vzdálenosti platí vždy, s výjimkou Charge Move.
- Upřesnění pravidla „Cannon Fire“ v návaznosti na Games Workshop FAQ 1.5.3
    - Pokud dráha dělové koule od cílového bodu dále protne model, který je Monstrous Creature nebo Behemoth, je tento model okamžitě zasažen a dělová koule se zastavuje. Žádné další modely zasaženy nejsou.*
    - Pokud dráha dělové koule od cílového bodu dále narazí na hranu kopce nebo na jakoukoliv část impassable terénu či vysoké lineární překážky, okamžitě se zastavuje a žádné další modely zasaženy nejsou.*^
    - * Pro všechny možnosti platí: v jakémkoliv případě, kdy se dělová koule zastaví ještě před odrazem, se tento bod stává jejím konečným bodem zásahu pro účely všech souvisejících pravidel, např. Thunderous Impact.
    - ^ Upozornění: toto nemění chování již odražené dělové koule od bodu zásahu dále — ta se při protnutí kopce zastavuje okamžitě.
    - Pozn.: V případě jakýchkoliv nejasností ve výkladu tohoto pravidla je rozhodující anglické znění níže.

5. Nutné vybavení

- Všechny armády musí být plně nabarvené – full paint je povinný

- Každý hráč musí přijít vybaven podstavcem pro použití jako Baggage Train (60 × 100 mm) a markery pro Strategic Locations (2 × 40 mm round)
- Všichni musí mít alespoň v elektronické podobě všechny pravidlové knihy, errata apod., které v armádě používají
- WYSIWYG není vyžadován, ale musí být jasné, jak je jednotka vybavena
- Všechny modely musí být na správných podstavcích (nebo redukcích, trayích apod.)
- Jednotky o 5 a více modelech ve formaci Close/Open Order nebo Marching Column musí mít movement tray
- Proxy modely nejsou povoleny
- Každý tým musí mít vlastní 3 párovací kartičky

5.1. Army Parade

- Soutěž o nejhezčí nabarvenou armádu proběhne v průběhu obědové pauzy v neděli – vybráno bude 5 armád.
- Hlasování bude probíhat pomocí New Recruitu.

6. Hodnocení jednotlivých bitev

- Hry jsou hodnoceny standardně na základě získaných bodů včetně **pravidel z Matched Play**. To znamená:
  - 100 % bodů za zničené jednotky
  - 50 % bodů za jednotky, které na konci hry prchají (Fleeing)
  - 50 % bodů za jednotky na 25 % a méně počáteční síly (Unit Strength)
  - 50 % bodů za model, jehož Unit Strength je určena počtem Wounds, pokud mu na konci hry zbývá 25 % nebo méně počátečních W
  - Bonus 100 bodů za zabitého nebo prchajícího generála
  - Bonus 50 bodů za každou získanou vlajku dle pravidel
  - Bonus 50 bodů navíc za zabité nebo prchající BSB
- Základní VP je možné získat i za sekundární cíle (v určených hrách) – jejich přesná pravidla a bodování najdete v kapitole **Sekundární cíle**.

6.1. Tabulka VP → TP

Rozdíl ve VP	Výsledek (TP)
0 – 199	10 : 10
200 – 399	11 : 9
400 – 599	12 : 8
600 – 799	13 : 7
800 – 999	14 : 6
1000 – 1199	15 : 5
1200 – 1399	16 : 4
1400 – 1599	17 : 3
1600 – 1799	18 : 2
1800 – 1999	19 : 1
2000+	20 : 0

6.2. Hodnocení týmů

- V každém kole může tým získat 20–40 bodů (capped result)
- „Uncapped“ výsledky slouží jako pomocné kritérium při rovnosti
- Každý hráč může v bitvě získat maximálně 20 bodů

6.3. Fair play

- **Šachové hodiny**
  - Na turnaji je povoleno používat šachové hodiny. Jejich použití není povinné, pokud si však jejich použití vyžádá jeden z hráčů, musí je používat oba hráči.
  - Šachové hodiny musí mít každý hráč vlastní, nebudou k dispozici k zapůjčení. Je možné používat např. aplikaci na telefonu, v takovém případě ale musí být telefon celou dobu na hrací ploše - tj. není možné ho používat jako zdroj pravidel, k focení apod.
  - Každý hráč je odpovědný za přepínání vlastního času. Pokud však soupeř zapomene hodiny přepnout, není přijatelné nechat jeho čas schválně doběhnout kvůli vlastnímu prospěchu — na zapomenuté přepnutí ho prostě upozorněte. Hodiny jsou tu proto, aby oba hráči stihli odehrát celou bitvu, nikoliv jako zbraň proti soupeři.
  - Zastavit hodiny v průběhu hry může pouze rozhodčí - vyčerpání času na hodinách by mělo odpovídat časovému harmonogramu, aby hráči stihli odevzdat výsledky před ukončením kola.
  - Volání rozhodčího jde na vrub hráče, který na jeho zavolání trvá. Zneužití pravidla případně vyrovnává rozhodčí.
  - Složitost armády není omluvou pro pomalou hru — každý hráč by měl být schopen odehrát svou armádu v časovém limitu.
  - Záznam z hodin může následně použít rozhodčí v případě nerovnoměrného čerpání času apod.
  - Rozhodčího je možné přivolat i v průběhu bitvy, pokud je zjevné, že je rozložení času “nezdravě” vychýlené.
  - Jakýkoliv dopad údajů z hodin na výsledek je výhradně na uvážení rozhodčího
  - Podle závažnosti může rozhodčí uplatnit kterýkoliv z následujících postihů:
    - Varování
    - Odečet bodů
    - Úprava výsledku bitvy
    - Hráč, kterému došel čas, již dále nehraje — soupeř může bitvu dohrát sám
    - Další, dle uvážení rozhodčího
- Pořadatel si vyhrazuje právo udělit hráči nebo týmu varování dle uvážení, a to zejména za:
  - zdržování hry
  - porušování pravidel
  - nesportovní chování
  - stav, ve kterém hráč není způsobilý hru odehrát (zejména pod vlivem alkoholu)
- Za každé varování může být hráči nebo týmu udělen bodový odpočet, případně může být hráč nebo tým z turnaje vyloučen.

7. Terény

- Impassable terén a budovy – nelze do nich vstoupit, lze je přeletět, blokují LoS
- Lesy – těžký terén, blokují LoS
- Vodní prvky – nebezpečný terén, neblokují LoS
- Pole – těžký terén, neblokují LoS
- Ploty a zídky – nízké překážky, těžký terén
- Kopce – blokují LoS
- Ruiny – nebezpečný terén, neblokují LoS

8. Párování

- **Tajné nasazení:** Každý tým tajně nasadí jednoho hráče – 1A a 1B
- **Reakce na nasazení:** Tým A přiřadí hráče 2A a 3A proti 1B, tým B přiřadí hráče 2B a 3B proti 1A
- **Volba soupeře:** Hráči 1A a 1B si vyberou jednoho ze dvou nabídnutých soupeřů
- **Zbývající pár:** Nevybraní hráči tvoří třetí dvojici
- **Rozlosování stolů je náhodné**

9. Ceny pro vítěze

Díky našim sponzorům Goldenaxe.eu a RS Design 3D můžeme vítězům nabídnout opravdu štědré ceny. Děkujeme za podporu!

- **1. místo** - vouchery v hodnotě 6 000 Kč
- **2. místo** - vouchery v hodnotě 4 000 Kč
- **3. místo** - vouchery v hodnotě 2 000 Kč

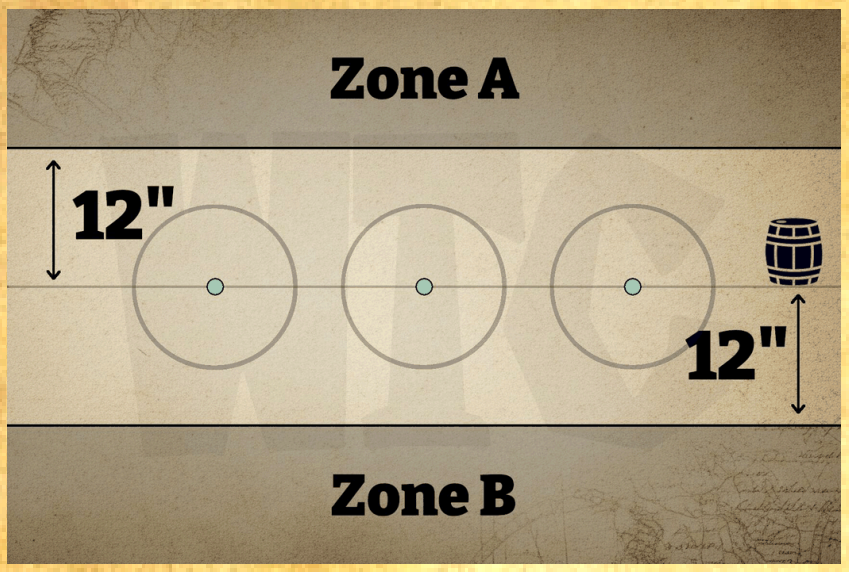
- **1. místo Army Parade** - voucher v hodnotě 2 000 Kč

10. Scénáře a deployment

- Každé kolo se hraje jiný scénář a jiný deployment.

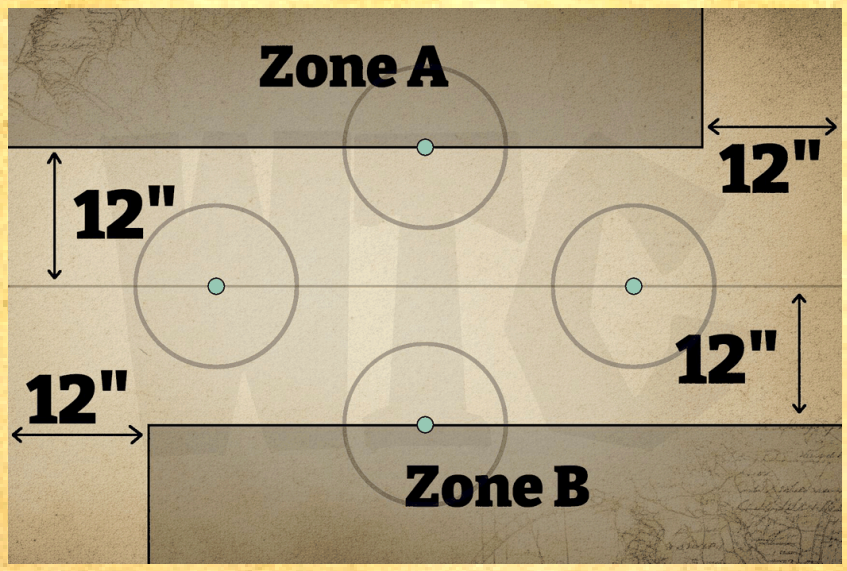
10.1. 1. kolo – Frontal Assault

- **Deployment:** Upon the Field of Glory. Ihned po Set-Upu si vítěz roll-offu vybere svou deployment zónu (A nebo B) podle mapy níže. Po volbě zón nasazuje vítěz roll-offu první jednotku. Hráči nasazují armády metodou alternating units, jak je popsáno na str. 17 Matched Play Guide.
- **Sekundární cíle:** Baggage Trains, Strategic Locations (3)
- **Speciální pravidla scénáře:** žádná



10.2. 2. kolo – Perimeter

- **Deployment:** Encirclement. Ihned po Set-Upu si vítěz roll-offu vybere svou deployment zónu (A nebo B) podle mapy níže. Po volbě zón nasazuje vítěz roll-offu první jednotku, dále se pokračuje metodou alternating units (str. 17 Matched Play Guide).
- **Sekundární cíle:** Strategic Locations (4)
- **Speciální pravidla scénáře:** žádná

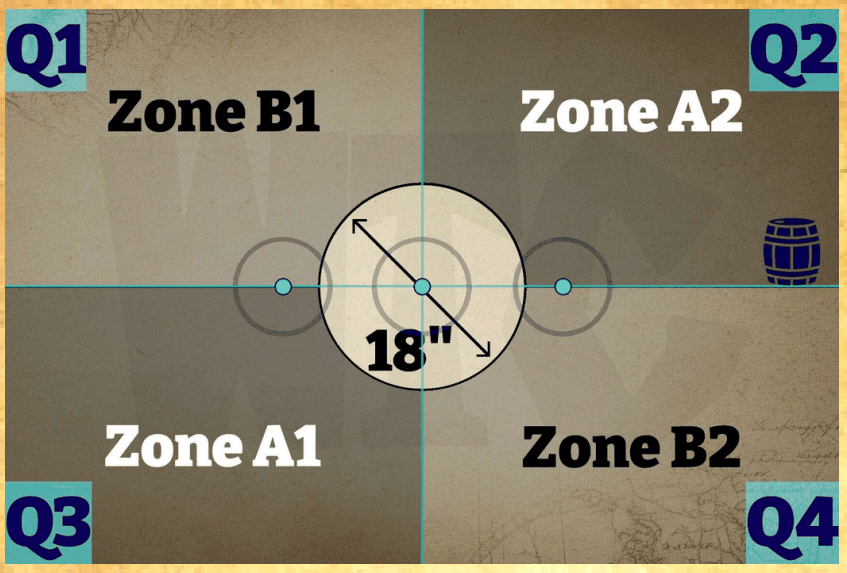


10.3. 3. kolo – Border Dispute

- **Deployment:** A Chance Encounter. Ihned po Set-Upu si vítěz roll-offu vybere svou deployment zónu (A1, A2, B1 nebo B2) podle mapy níže. Pokud si vybere zónu označenou A, soupeř použije protilehlou

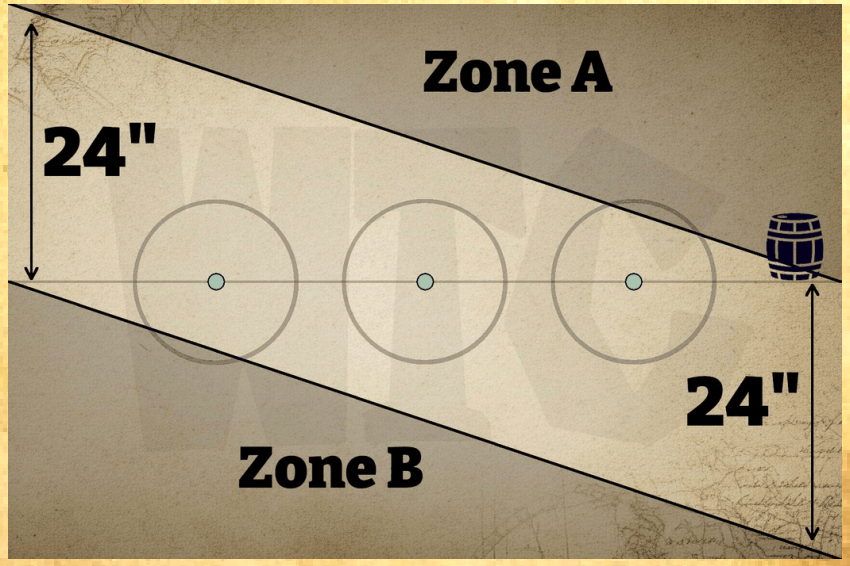
zónu, rovněž označenou A. Pokud si vybere zónu označenou B, soupeř použije protilehlou zónu označenou B. Po volbě zón nasazuje vítěz roll-offu první jednotku, dále se pokračuje metodou alternating units (str. 17 Matched Play Guide).

- **Sekundární cíle:** Baggage Trains, Treasure Troves (3), Domination
- **Speciální pravidla scénáře:** žádná



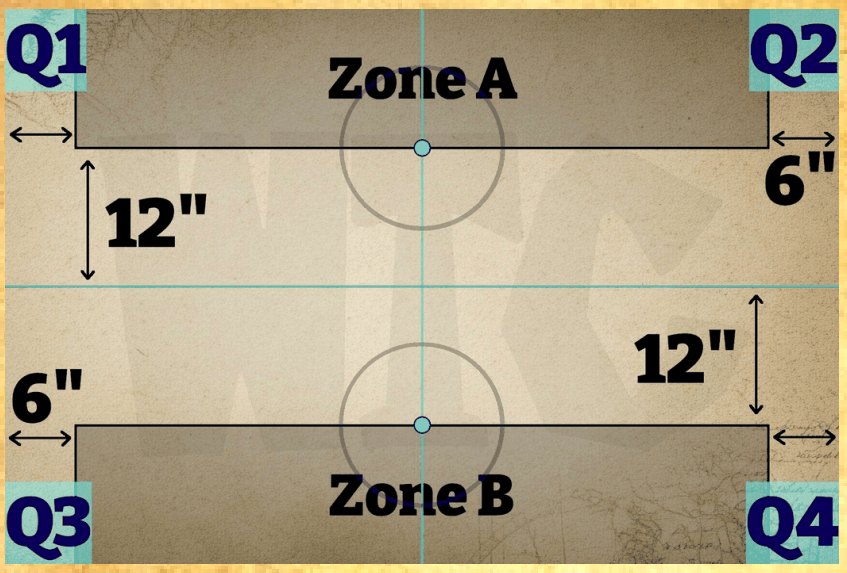
10.4. 4. kolo – Supply Raid

- **Deployment:** Drawn Battlelines. Po přípravě bojiště si vítěz roll-offu vybere svou deployment zónu (A nebo B) podle mapy níže. Před nasazením armády hodí každý hráč D6. Pokud kterýkoliv z hráčů hodí 1, musí oba hráči vybrat jednu jednotku typu infantry nebo cavalry, která bude držena v rezervě.
- Po tomto hodu nasazuje vítěz roll-offu první jednotku. Jednotky, které nejsou drženy v rezervě, se nasazují metodou alternating units (str. 17 Matched Play Guide). Během nasazování se charakteři mohou připojit k jednotkám drženým v rezervě – jinými slovy, v rezervě může být držen jakýkoliv charakter, který se může připojit k jednotce, pokud se k ní připojí.
- **Sekundární cíle:** Baggage Trains, Strategic Locations (3)
- **Speciální pravidla scénáře:** Rezervy se na začátku bitvy nenasazují. Místo toho mohou vstoupit do hry během sub-fáze Compulsory Moves v kterémkoliv tahu svého hráče kromě prvního. Při příchodu vstupují na bojiště jako reinforcements (str. 134 rulebooku Warhammer: The Old World), a to z libovolného bodu na okraji bojiště v rámci své deployment zóny.



10.5. 5. kolo – Stepping Stones

- **Deployment:** Close Quarters. Ihned po Set-Upu si vítěz roll-offu vybere svou deployment zónu (A nebo B) podle mapy níže. Po volbě zón nasazuje vítěz roll-offu první jednotku, dále se pokračuje metodou alternating units (str. 17 Matched Play Guide).
- **Sekundární cíle:** Strategic Locations (2), Domination
- **Speciální pravidla scénáře:** Krátké okraje bojiště se počítají jako impassable terrain. Žádná jednotka (včetně prchajících jednotek a jednotek přicházejících z rezervy) proto nemůže přes krátký okraj bojiště opustit bojiště ani na něj vstoupit, pokud nemá speciální pravidlo Ethereal nebo Fly (X).



11. Sekundární cíle

11.1. Baggage Trains

- **Pravidla:** Tento sekundární cíl se řídí pravidly „Baggage Trains“ na str. 28 Matched Play Guide.
- **Úprava:** Pravidlo „Controlling Baggage“ (Matched Play Guide, str. 28) je upraveno následovně; změny jsou vyznačeny **tučně**.

  Baggage train může kontrolovat jediná jednotka, která je do 6" od něj, má Unit Strength 10 nebo více, neprchá a nepodlehla Stupidity.

  Pokud jsou do 6" od baggage trainu dvě nebo více způsobilých jednotek, kontroluje jej ta nejbližší. ***Pokud se vzdálenosti více způsobilých jednotek od baggage trainu liší o 1" nebo méně, považují se tyto jednotky za stejně blízké. V takovém případě baggage train kontroluje jednotka s vyšší Unit Strength.***

  Pokud jsou však dvě nebo více způsobilých nepřátelských jednotek stejně blízko ***(tj. v uvedeném rozmezí 1")*** *a všechny mají stejnou Unit Strength, je baggage train považován za „contested“ a nekontroluje jej žádná z nich.*
- **Upřesnění:**
  - Každý hráč musí mít jasně rozpoznatelný, plně slepený a nabarvený model Baggage Trainu na podstavci o rozměrech přesně **60 × 100 mm**.
  - Model musí splňovat standard Games Workshop Battle Ready a nesmí být zaměnitelný s jednotkami, terénem nebo jinými markery. Ploché 2D markery, tištěné karty, papírové šablony a prázdné nebo pouze popsané podstavce nejsou povoleny.
  - Scratch-built, konvertované, third-party a 3D tištěné modely jsou povoleny. V případě pochybností je nutné získat schválení rozhodčích ještě před turnajem.
  - Nedodání odpovídajícího Baggage Trainu může vést k penalizaci a/nebo ke ztrátě souvisejících Victory Points.

11.2. Domination

- **Pravidla:** Tento sekundární cíl se řídí pravidly „Domination (Controlling a Quarter)“ na str. 30 Matched Play Guide a navazujícím FAQ 1.5.3.
- **Bodování:** Bonusy za kontrolu čtvrtin nejsou kumulativní – aplikuje se pouze nejvyšší.
- **Upřesnění:**
  - Pokud model stojí přes více čtvrtin (byť i jen částečně), **nezapočítává se** do Unit Strength pro **žádnou** z nich. To platí pro všechny modely včetně jednotek o jednom modelu. Do výpočtu kontroly čtvrtiny přispívají svou Unit Strength pouze modely, které jsou **zcela uvnitř** dané čtvrtiny.

11.3. Progressive Special Feature

- **Pravidla:** Progressive special feature je kruhová oblast o poloměru 9" měřená od přesného středu bojiště. Nejde o terénní prvek – modely do něj mohou vstupovat a pohybovat se přes něj běžným způsobem a neblokuje Line of Sight.
- **Bodování:** 50 bodů za každý progressive special feature, který na konci každého tahu kontrolujete.
- **Setup:** Kruhová oblast ve středu bojiště, předdefinovaná na herní podložce a znázorněná tištěnou zónou.
- **Kontrola:** Během sub-fáze Start of Turn může special feature kontrolovat jediná Core jednotka, která se v něm nachází, má Unit Strength 10 nebo více, neprchá a nepodlehla Stupidity. Pokud jsou uvnitř dvě nebo více způsobilých jednotek, kontroluje jej ta, která je nejblíže jeho středu.
  - Pokud se vzdálenosti více způsobilých jednotek od středu liší o 1" nebo méně, považují se za stejně blízké. V takovém případě jej kontroluje jednotka s vyšší Unit Strength.
  - Pokud jsou však dvě nebo více způsobilých nepřátelských jednotek stejně blízko (tj. v uvedeném rozmezí 1") a všechny mají stejnou Unit Strength, je special feature „contested“ a nekontroluje jej žádná z nich.

- **Unusual Properties:** V každé sub-fázi Start of Turn, ve které je určeno, že některá jednotka kontroluje special feature, hodí její hráč na tabulce níže a určí aktuální unusual property. Kontrolující jednotka z ní těží do konce daného tahu.

D6	Unusual Property
1–2	Dokud jednotka kontroluje tento special feature, získává **Magic Resistance (-2)**.
3–4	Dokud jednotka kontroluje tento special feature, získává speciální pravidlo **Frenzy**.
5–6	Dokud jednotka kontroluje tento special feature, získává speciální pravidlo **Stubborn**.

- **Upřesnění:**
  - Pokud jednotka kontrolující special feature kdykoliv během hry opustí jeho oblast nebo přestane splňovat podmínky kontroly, okamžitě ztrácí kontrolu. Případné efekty udělené Unusual Properties jí zůstávají do konce daného tahu.
  - Pro pravidlové interakce, které odkazují na „Special Feature“ (např. jednotky Forest Spirit a pravidlo Blessings of the Ancients ve Wood Elf Arcane Journalu, str. 83), se tato středová kruhová oblast považuje za platný special feature.

11.4. Strategic Landmark

- **Pravidla:** Tento sekundární cíl se řídí pravidly „Landmarks“ na str. 5 dokumentu Battle March. Považuje se za Impassable Terrain a nelze přes něj vést Line of Sight.
- **Bodování:** 200 VP za kontrolu Strategic Landmarku na konci hry.
- **Setup:** Kruhová oblast o průměru 100 mm ve středu bojiště, předdefinovaná na herní podložce a znázorněná tištěnou zónou.
- **Úprava:** Pravidlo „Controlling Objectives“ (Battle March, str. 5) je upraveno následovně; změny jsou vyznačeny **tučně**.

  *Na konci **hry může strategic landmark** kontrolovat jediná jednotka. Aby jednotka objective kontrolovala, musí být do 3" od něj a mít Unit Strength 5 nebo více. Jednotky, které prchají nebo podlehly Stupidity, objective kontrolovat nemohou.*

  *Pokud jsou do 3" od objective dvě nebo více způsobilých jednotek, kontroluje jej ta nejbližší. **Pokud se vzdálenosti více způsobilých jednotek od objective markeru liší o 1" nebo méně, považují se za stejně blízké. V takovém případě objective kontroluje jednotka s vyšší Unit Strength.** Pokud však mají obě stejnou Unit Strength, je objective „contested“ a nekontroluje jej žádná z nich.*
- **Upřesnění:**
  - Pokud jednotka kontrolující tuto oblast kdykoliv během hry opustí její prostor nebo přestane splňovat podmínky kontroly, okamžitě ztrácí kontrolu i případné související efekty.
  - Pro pravidlové interakce, které odkazují na „Special Feature“ (např. jednotky Forest Spirit a pravidlo Blessings of the Ancients ve Wood Elf Arcane Journalu, str. 83), se tato středová kruhová oblast považuje za platný special feature.

11.5. Strategic Locations (2) / (3) / (4)

- **Pravidla:** Tento sekundární cíl se řídí pravidly „Strategic Locations (X)“ na str. 30 Matched Play Guide.
- **Bodování:** 30 bodů za každou Strategic Location, kterou na konci každého tahu kontrolujete.

- **Úprava:** Pravidlo „Controlling Objective Markers“ (Matched Play Guide, str. 30) je upraveno následovně; změny jsou vyznačeny **tučně**.

  Na konci každého tahu může objective marker kontrolovat jediná Core jednotka, která je do 6" od něj, má Unit Strength 10 nebo více, neprchá a nepodlehla Stupidity. Pokud jsou do 6" od markeru dvě nebo více způsobilých jednotek, kontroluje jej ta nejbližší.

  Pokud se vzdálenosti více způsobilých jednotek od objective markeru liší o 1" nebo méně, považují se za stejně blízké. V takovém případě objective kontroluje jednotka s vyšší Unit Strength.

  *Pokud jsou však dvě nebo více způsobilých nepřátelských jednotek stejně blízko **(tj. v uvedeném rozmezí 1")** a všechny mají stejnou Unit Strength, je objective marker „contested“ a nekontroluje jej žádná z nich.*

- **Upřesnění:**
  - Pozice objective markerů jsou předdefinované na herních podložkách a znázorněné tištěnými zónami nebo značkami, které slouží jako šablony pro hru. **Hráči nemusí nosit vlastní modely objective markerů.** Doporučujeme však umístit na tyto tištěné zóny žetony nebo jiné fyzické indikátory, aby bylo jasně vidět, které markery jsou ve hře aktivní. Z estetických důvodů lze samozřejmě použít i vhodné modely objective markerů umístěné na tištěné značení.
  - Jednotka **nemůže současně kontrolovat ani kontestovat více než jeden objective marker**.
  - Pokud je jednotka současně způsobilá kontrolovat nebo kontestovat více objective markerů, musí její hráč **v okamžiku bodování Victory Points** zvolit, ke kterému markeru se jednotka započítá.
  - Pokud musí takovou volbu provést oba hráči současně, volí první **aktivní hráč** (tj. ten, jehož je tah).

11.6. Treasure Troves (3)

- **Pravidla:** Tento sekundární cíl se řídí pravidly „Treasure Troves“ na str. 4, 5 a 7 dokumentu Battle March a pravidlem „Raid & Burn“ na str. 2 dokumentu Battle March General’s Companion.
- **Bodování:** 10 VP za každý Treasure Trove, který na konci každého tahu kontrolujete. 30 VP za každý Treasure Trove zničený jednotkou, kterou kontrolujete.
- **Ničení Treasure Troves:** Jednotka s Unit Strength 5 nebo více se může pokusit treasure trove zničit tím, že se s ním během sub-fáze Remaining Moves dostane do base contactu. Jakmile je jednotka v base contactu s treasure trovem, začíná proces jeho ničení. Dokud jednotka treasure trove ničí, nemůže střílet a může sesílat pouze kouzla s dosahem „Combat“ nebo „Self“.
  - Pokud je jednotka na začátku své následující sub-fáze Start of Turn stále v base contactu s treasure trovem, má Unit Strength 5 nebo více, není zapojena v boji a neprchá, je treasure trove zničen a odstraněn z bojiště.
- **Úprava:** Pravidlo „Controlling Objectives“ (Battle March, str. 5) je upraveno následovně; změny jsou vyznačeny **tučně**.

  Na konci tahu každého hráče může treasure trove kontrolovat jediná jednotka. Aby jednotka objective kontrolovala, musí být do 3" od něj a mít Unit Strength 5 nebo více. Jednotky, které prchají nebo podlehly Stupidity, objective kontrolovat nemohou.

  Pokud jsou do 3" od objective dvě nebo více způsobilých jednotek, kontroluje jej ta nejbližší. ***Pokud se vzdálenosti více způsobilých jednotek od objective markeru liší o 1" nebo méně, považují se za stejně blízké. V takovém případě objective kontroluje jednotka s vyšší Unit Strength.*** *Pokud však mají obě stejnou Unit Strength, je objective „contested“ a nekontroluje jej žádná z nich.*
- **Upřesnění:**
  - Pozice objective markerů jsou předdefinované na herních podložkách a znázorněné tištěnými zónami nebo značkami. **Hráči nemusí nosit vlastní modely objective markerů**, doporučujeme však označit aktivní markery žetony nebo jinými fyzickými indikátory.
  - Jednotka **nemůže současně kontrolovat ani kontestovat více než jeden objective marker**. Pokud je způsobilá u více markerů, volí její hráč **v okamžiku bodování Victory Points**; musí-li volit oba hráči současně, volí první **aktivní hráč**.
  - **Jednotky mohou Treasure Trove kontrolovat i v průběhu jeho ničení** – kontrola trvá, dokud není objective marker odstraněn.
  - Pro účely ničení Treasure Trove se za **base contact považuje jakákoliv jednotka dotýkající se okraje markeru nebo stojící na něm**, protože jednotky se přes tyto dekorace bojiště mohou volně pohybovat, pokud tomu nebrání jiný terén.

14 – 15 November 2026

www.praguegt.com

This is the English version – please don't hesitate to ask in case of any questions (the translation was made with AI assistance).

Last update: 5 October 2026

- Misc: Chess clock (6.3), Rephrase of penalties for warnings (6.3), Prizes (9.0),
- Rules: Changed Community FAQ to WTC FAQ (4.0), Cannon clarification (4.5), Hordes of Chaos clarification (4.4)

---

1. General information

- All organisational information can be found at www.praguegt.com
- It is **NOT** possible to sleep at the venue
- Refreshments and a bar will be available on site
- **Please bring slippers or indoor shoes with you to the hall!**

2. Registration

- You must register for the tournament on New Recruit
- Registration must be completed by **5 November**
- Army lists must be submitted by **10 November, 23:59**
  - Army lists must be submitted in the standard New Recruit format. Lists in any other format will not be accepted.
  - For armies that are not available in New Recruit, or in the case of errors in their data, the list must be adjusted to match the standard format as closely as possible.
- The entry fee is **3000 CZK / 125 €** per team and must be paid in advance by **5 November**
  - by bank transfer to account 3664767013/3030, IBAN CZ02 3030 0000 0036 6476 7048
  - or PayPal to kubikhruby12@gmail.com
- Organisers: Tobiáš Veska (#anthrax1219) and Jakub Hrubý, ideally via Facebook or the TOW CZ Discord

3. Schedule

Saturday
8:00 – arrival and preparation
8:30 – 12:00 – 1st game (extra time)
12:00 – 12:45 – break
12:45 – 16:00 – 2nd game
16:00 – 16:30 – break
16:30 – 19:45 – 3rd game

Sunday
8:15 – 11:30 – 4th game
11:30 – 12:15 – break and Army Parade
12:15 – 16:00 – 5th game
16:15 – announcement of results

4. Format

- Team tournament of three-person teams, **2000 points**
- Warhammer: The Old World rules (+ current FAQ + WTC FAQ)
- The "freezing" of the rules and FAQ takes place on **5 November 2026**
  - After this date, new FAQs, errata etc. will not be taken into account.
  - The date may be changed in good time if necessary.
- Army lists must be submitted by **10 November, 23:59**
  - Late army lists will be "rewarded" with –10 TP each, deducted from the team's total.
- Arcane Journals allowed, Legacy armies allowed, special characters allowed
- Legacy armies are allowed and must be played using the Renegade pack version 1.5. (https://www.squarebased.com/)
    - If an update happens before the deadline, we will consider which version to use.

4.1. Army Composition

- Each army must not exceed **2,000 points** in total, as calculated using the official points values listed in the relevant Army Book(s) and Arcane Journal and Renegade Pack (if applicable).
- You may not spend more than 25% of 2,000 points (i.e. **500 points**) on a single character or unit, regardless of the actual size of your army.
- If the army is below 2,000 points, it may still include up to two 0–1 choices normally restricted to 1 per 1,000 points.
- Any unspent points up to the 2,000-point limit are automatically granted to the opponent as bonus Victory Points.
- No Allied Contingents are allowed. An army must be selected entirely from a single faction. A faction includes all units, rules and entries available from the appropriate official Army Book(s) and any associated Arcane Journal, if applicable. Mercenaries can be taken as normal.
- Rules from March of Chaos that are not intended for Matched Play (Channelling, Champions of Chaos, etc.) are not allowed at the tournament.

4.2. 0–X Selection Rule

- Unit category limits as per the Matched Play Guide:
  - **Grand Melee**
    - Your army may include any number of Level 1 or 2 Wizards, but may only include:
    - 0–1 Level 3 Wizard per 1,000 points
    - 0–1 Level 4 Wizard per 2,000 points
    - No single unit may contain more than half (50%) of the total number of models in the army
    - No single unit may be worth more than 25% of the total points of your army (500 pts)
  - **Combined Arms**
    - Under Combined Arms army rules, additional limits apply to any units and characters that are not otherwise restricted by the army composition list you are using. This encourages players to

create tactically diverse armies, rather than relying too heavily upon a single unit type or the over proliferation of a certain type of character. Unless a unit or character is already restricted in some way by the army composition list you are using, a limit of:
    - 0–3 applies to Characters
    - 0–4 applies to Core units
    - 0–3 applies to Special units
    - 0–2 applies to Rare units
    - 0–2 applies to Mercenary units
- **Note:** character category limits do not apply to named characters – e.g. Sir Cecil can be taken alongside two selections of Baron, Kralmaw - The Prophet of Ruin can be taken alongside another Great Bray-Shaman with wizardry level 4.

4.3. Additional Army Restrictions

- **Cathay**
    - 0–3 Shugengan Lords or Generals
    - 0–4 entries with the Fly special rule
    - 0–2 Cathayan Grand Cannons
- **Vampire Counts**
    - For Invocation of Nehek, Grave Guard recover a number of Wounds equal to this character's wizard level
- **Universal Composition Restrictions**
    - 0–4 Cannons or units which have a weapon that can shoot using "Cannon Fire"

4.4. Additional Team Tournament Restrictions

- In team tournaments, each faction may only be chosen once across the team.
- Subfactions and Armies of Infamy count towards the main faction they derive from.
    - The Renegade Crowns Army of Infamy is considered to be "Empire of Men" faction.
    - The Hordes of Chaos Army of Infamy is considered to be "Warriors of Chaos" faction.

4.5. Core Rule Modifications

- Except while fleeing, charging or pursuing, no model may move more than twice its Movement characteristic, or three times if its unit is in Marching Column and actually marching. For models in the rear ranks, only the final position of the model is used to check this distance limit, not the path it takes to get there. Note that some types of free movement or special manoeuvres may be exempt, but the restriction on total movement distance always applies, except for Charge Moves.
    - Clarification on "Cannon Fire" in response to Games Workshop FAQ 1.5.3
        - From the target point forwards, if the path of a cannonball intersects a model that is a Monstrous Creature or Behemoth, it is struck immediately and the cannonball stops; no further models are hit.*
        - From the target point forwards, if the path of the cannonball meets the edge of a hill, or any part of an impassable terrain feature or high linear obstacle, it stops immediately and no further models are hit.*^
        - * For all options: in any case where the cannonball stops prior to bouncing, that point becomes its final strike point for the purposes of all applicable rules, e.g. Thunderous Impact.
        - ^ Please note: this does not change the interaction for a bouncing cannonball from the strike point onward, which would stop immediately if it intersects with a hill.

5. Necessary equipment

- All armies must be fully painted – full paint is mandatory
- Each player must bring a base to use as a Baggage Train (60 × 100 mm) and markers for Strategic Locations (2 × 40 mm round)

- Everyone must have at least an electronic copy of all the rulebooks, errata etc. their army uses
- WYSIWYG is not required, but it must be clear how a unit is equipped
- All models must be on the correct bases (or adapters, trays etc.)
- Units of 5 or more models in Close/Open Order or Marching Column formation must have a movement tray
- Proxy models are not allowed
- Each team must bring their own 3 pairing cards

5.1. Army Parade

- A showcase and contest for the best painted army, held during the lunch break on Sunday – 5 armies will be selected.
- Voting takes place through New Recruit.

6. Scoring individual battles

- Games are scored as standard, based on points earned, including the **Matched Play rules**. This means:
  - 100% points for destroyed units
  - 50% points for units that are fleeing at the end of the game
  - 50% points for units at 25% or less of their starting Unit Strength
  - 50% points for a model whose Unit Strength is determined by its number of Wounds, if it ends the game on 25% or less of its starting W
  - Bonus 100 pts for a killed or fleeing general
  - Bonus 50 pts for each captured standard, as per the rules
  - Bonus 50 pts extra for a killed or fleeing BSB
- VP can also be scored from the secondary objectives (in the designated games) – their full rules and scoring are in the **Secondary Objectives** chapter.

6.1. VP → TP table

VP difference	Result (TP)
0 – 199	10 : 10
200 – 399	11 : 9
400 – 599	12 : 8
600 – 799	13 : 7
800 – 999	14 : 6
1000 – 1199	15 : 5
1200 – 1399	16 : 4
1400 – 1599	17 : 3
1600 – 1799	18 : 2
1800 – 1999	19 : 1
2000+	20 : 0

6.2. Team scoring

- In each round a team can score 20–40 points (capped result)
- “Uncapped” results serve as a tie-breaker
- Each player can earn a maximum of 20 points in a battle

6.3. Fair play

- Chess clock
  - Chess clocks are permitted at the tournament. Their use is not mandatory, but if one of the players asks for them to be used, both players must then use them.
  - Every player must bring their own chess clock. None will be available to borrow. You may use a phone app instead, but the phone must stay on the gaming table for the whole game, so it can't be used to look up rules, take photos, etc.
  - Only a judge may stop the clock during a game. Clock time should run out in line with the round schedule, so players can submit their results before the round ends.
  - Time spent on a judge call is charged to the player who insists on calling the judge. If this rule is abused, the judge may adjust the time to compensate.
  - Each player is responsible for switching their own clock. However, if your opponent forgets to press it, it is not acceptable to deliberately let their time run down for your own benefit — simply remind them. The clocks are there so that both players get to finish the battle, not as a weapon to be used against your opponent.
  - Army complexity is no excuse for slow play — every player should be able to play their army within the time limit.
  - The judge may subsequently use the clock readings in cases of uneven time usage and similar issues.
  - A judge may also be called during the battle if it is clear that the balance of time has shifted unhealthily.
  - Any effect the clock has on the result is strictly at the judge's discretion.
  - Depending on the severity, the judge may apply any of the following:
    - A warning
    - Penalties
    - An adjustment to the battle result
    - The player who has run out of time stops playing — their opponent may finish the game alone
    - Another action as per judge's judgement
- The organiser reserves the right to issue a warning to a player or team, in particular for:
  - slow play
  - breaches of the rules
  - unsporting behaviour
  - being in no fit state to play (in particular under the influence of alcohol)
- For all warnings, the player or team may receive a points deduction, or may be disqualified from the tournament.

7. Terrain

- Impassable terrain and buildings – cannot be entered, can be flown over
- Forests – difficult terrain, block LoS
- Water features – dangerous terrain, do not block LoS
- Fields – difficult terrain, do not block LoS
- Fences and walls – low obstacles, difficult terrain
- Hills – block LoS
- Ruins – dangerous terrain, do not block LoS

8. Pairing

- **Covert deployment:** Each team secretly fields one player – 1A and 1B
- **Reaction to deployment:** Team A assigns players 2A and 3A against 1B, team B assigns players 2B and 3B against 1A
- **Choice of opponent:** Players 1A and 1B each choose one of the two opponents offered

- **The remaining pair:** The unselected players form the third pairing
- **The table draw is random**

9. Ceny pro vítěze

Thanks to our sponsors Goldenaxe.eu and RS Design 3D, we are able to offer substantial prizes to our winners. Thank you for supporting the tournament!

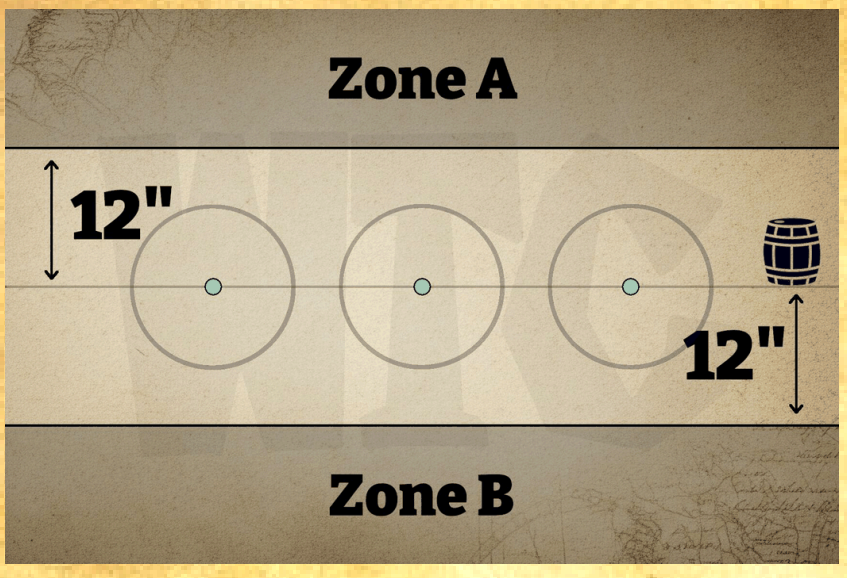
- **1st team** - vouchers worth 6,000 CZK
- **2nd team** - vouchers worth 4,000 CZK
- **3rd team** - vouchers worth 2,000 CZK
- **Army Parade winner** - a voucher worth 2,000 CZK

10. Scenarios and deployment

- Each round is played with a different scenario and a different deployment.

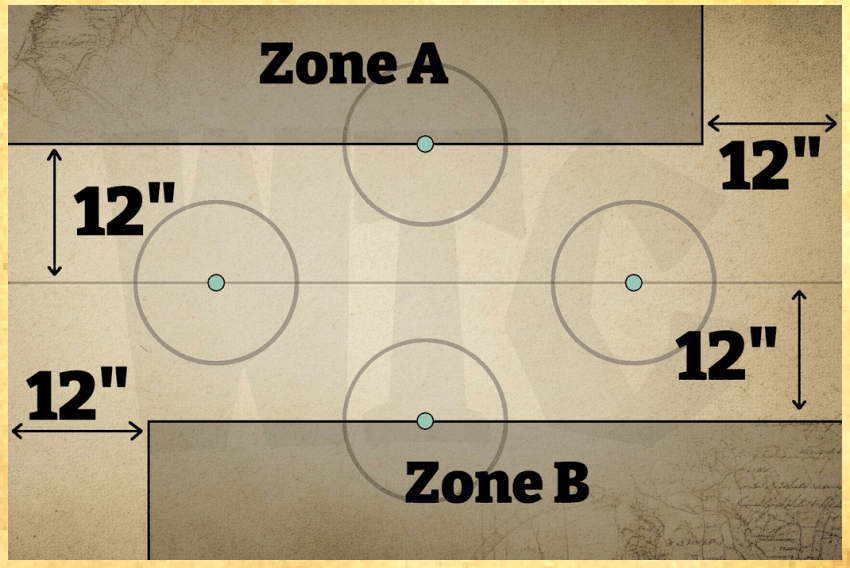
10.1. Round 1 – Frontal Assault

- **Deployment:** Upon the Field of Glory. Right after Set-Up, the winner of a roll-off chooses their deployment zone (A or B) as shown on the map below. Once the zones have been chosen, the winner of that roll-off deploys the first unit. Players deploy their armies using the alternating units method described on p.17 of the Matched Play Guide.
- **Secondary Objectives:** Baggage Trains, Strategic Locations (3)
- **Scenario Special Rules:** none



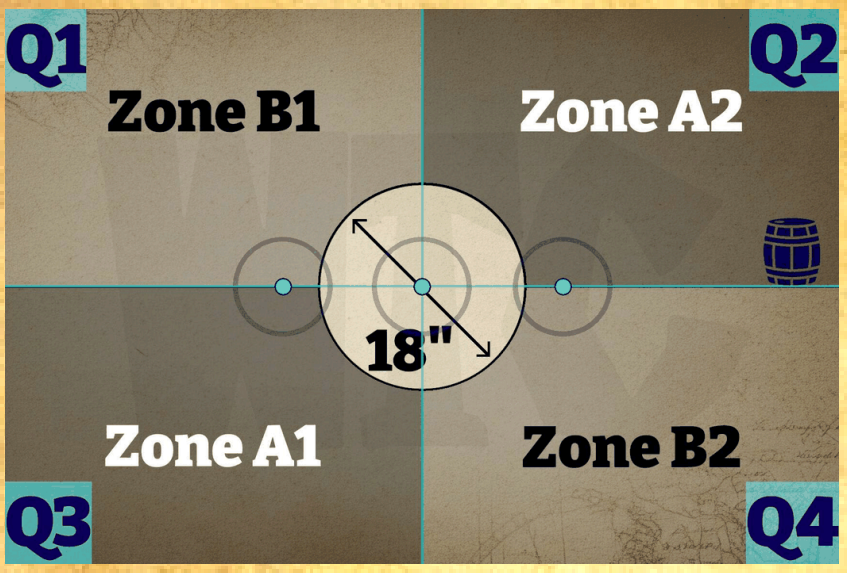
10.2. Round 2 – Perimeter

- **Deployment:** Encirclement. Right after Set-Up, the winner of a roll-off chooses their deployment zone (A or B) as shown on the map below. Once the zones have been chosen, the winner of that roll-off deploys the first unit, then players continue with the alternating units method (p.17 of the Matched Play Guide).
- **Secondary Objectives:** Strategic Locations (4)
- **Scenario Special Rules:** none



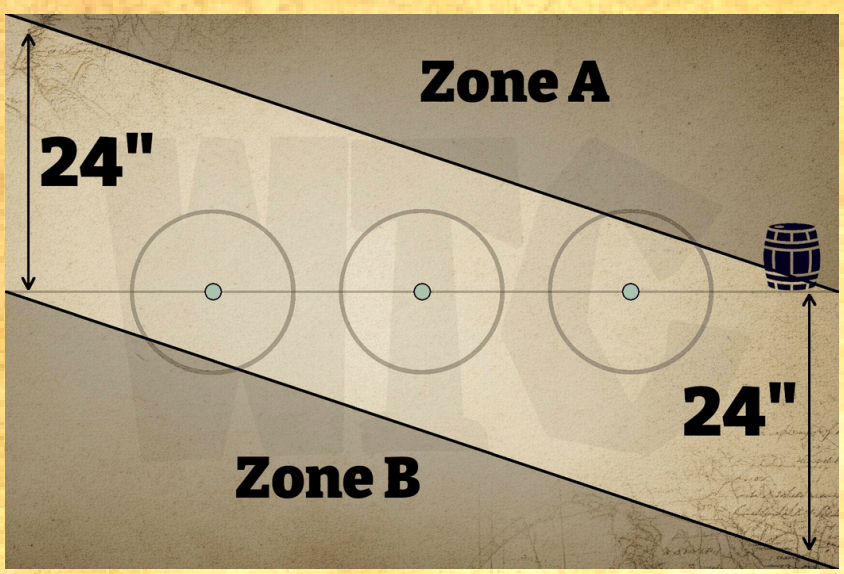
10.3. Round 3 – Border Dispute

- **Deployment:** A Chance Encounter. Right after Set-Up, the winner of a roll-off chooses their deployment zone (A1, A2, B1 or B2) as shown on the map below. If they select a zone marked A, their opponent uses the opposite zone, also marked A. If they select a zone marked B, their opponent uses the opposite zone marked B. Once the zones have been chosen, the winner of that roll-off deploys the first unit, then players continue with the alternating units method (p.17 of the Matched Play Guide).
- **Secondary Objectives:** Baggage Trains, Treasure Troves (3), Domination
- **Scenario Special Rules:** none



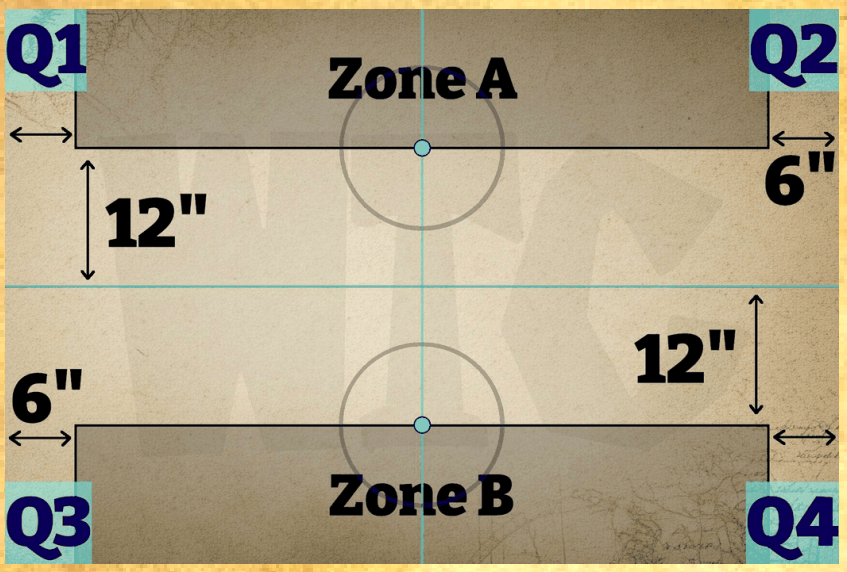
10.4. Round 4 – Supply Raid

- **Deployment:** Drawn Battlelines. Once the battlefield has been set up, the winner of a roll-off chooses their deployment zone (A or B) as shown on the map below. Before deploying their army, each player rolls a D6. If either player rolls a 1, both players must pick a single unit from their army whose troop type is infantry or cavalry to be held in reserve.
- Once that roll has been made, the player who won the roll-off deploys the first unit. Units not held in reserve are deployed using the alternating units method (p.17 of the Matched Play Guide). During deployment, characters may join units being held in reserve – in other words, any character able to join a unit can be held in reserve, provided they join a unit.
- **Secondary Objectives:** Baggage Trains, Strategic Locations (3)
- **Scenario Special Rules:** Reserves are not deployed at the start of the battle. Instead, they may enter play during the Compulsory Moves sub-phase of any of their controlling player's turns other than the first. On arrival they enter the battlefield as reinforcements (p.134 of the Warhammer: The Old World rulebook) from any point on a battlefield edge within their deployment zone.



10.5. Round 5 – Stepping Stones

- **Deployment:** Close Quarters. Right after Set-Up, the winner of a roll-off chooses their deployment zone (A or B) as shown on the map below. Once the zones have been chosen, the winner of that roll-off deploys the first unit, then players continue with the alternating units method (p.17 of the Matched Play Guide).
- **Secondary Objectives:** Strategic Locations (2), Domination
- **Scenario Special Rules:** The short battlefield edges count as impassable terrain. No unit (including fleeing units and units arriving from reserve) may leave or enter the battlefield across either short edge unless it has the Ethereal or Fly (X) special rule.



11. Secondary Objectives

11.1. Baggage Trains

- **Rules:** This secondary objective follows the “Baggage Trains” rules on p.28 of the Matched Play Guide.
- **Adjustment:** The rule “Controlling Baggage” (Matched Play Guide, p.28) is adjusted as follows; the changes are shown in **bold**.

  A baggage train can be controlled by a single unit that is within 6" of it, that has a Unit Strength of 10 or more, that is not fleeing and that has not succumbed to Stupidity.

  If two or more eligible units are within 6" of a baggage train, the closest unit controls it. ***If the distance between multiple eligible units and the baggage train differs by 1" or less, those units are considered equally close. In such cases, the unit with the higher Unit Strength controls the baggage train.***

  However, if two or more eligible enemy units are equally close ***(i.e. within said 1-inch range)*** *to the baggage train and all have the same Unit Strength, the baggage train is considered “contested” and neither unit controls it.*
- **Clarification:**
  - Each player must bring a clearly identifiable, fully assembled and painted Baggage Train model on a base measuring exactly **60 × 100 mm**.
  - The model must meet the Games Workshop Battle Ready standard and must not be confused with units, terrain or other markers. Flat 2D markers, printed cards, paper templates and empty or merely labelled bases are not permitted.
  - Scratch-built, converted, third-party and 3D-printed models are allowed. In case of doubt, approval must be obtained from the judges before the event.
  - Failure to provide a compliant Baggage Train may result in penalties and/or the loss of related Victory Points.

11.2. Domination

- **Rules:** This secondary objective follows the “Domination (Controlling a Quarter)” rules on p.30 of the Matched Play Guide and the subsequent FAQ 1.5.3.
- **Scoring:** Points for controlling quarters are not cumulative – only the highest applies.
- **Clarification:**
  - If a model is positioned across multiple quarters (even partially), it is **not** counted towards Unit Strength for **any** quarter. This applies to all models, including single-model units. Only models that are **completely within** a quarter contribute their Unit Strength to that quarter’s control calculation.

11.3. Progressive Special Feature

- **Rules:** A progressive special feature is a circular area with a 9" radius, measured from the exact centre of the battlefield. It is not a terrain feature – models may enter and move across it as normal, and it does not block Line of Sight.
- **Scoring:** 50 pts for each progressive special feature you control at the end of each turn.
- **Setup:** A circular area in the centre of the battlefield, predefined on the gaming mat and represented by a printed zone.
- **Control:** During the Start of Turn sub-phase, a special feature can be controlled by a single Core unit that is within it, that has a Unit Strength of 10 or more, that is not fleeing and that has not succumbed to Stupidity. If two or more eligible units are within it, the unit closest to its centre controls it.
  - If the distance between multiple eligible units and the centre differs by 1" or less, those units are considered equally close. In such cases, the unit with the higher Unit Strength controls it.
  - However, if two or more eligible enemy units are equally close (i.e. within said 1-inch range) and all have the same Unit Strength, the special feature is “contested” and neither unit controls it.

- **Unusual Properties:** During any Start of Turn sub-phase in which a unit is determined to be in control of a special feature, that unit's controlling player rolls on the table below to determine the current unusual property. The controlling unit benefits from it until the end of that turn.

D6	Unusual Property
1–2	Whilst a unit controls this special feature, it gains **Magic Resistance (-2)**.
3–4	Whilst a unit controls this special feature, it gains the **Frenzy** special rule.
5–6	Whilst a unit controls this special feature, it gains the **Stubborn** special rule.

- **Clarification:**
  - If a unit controlling a special feature leaves the area or otherwise stops meeting the requirements to control it at any point during the game, it immediately loses control. Any effects granted by Unusual Properties remain until the end of that turn.
  - For rules interactions that refer to a "Special Feature" (e.g. Forest Spirit units and the Blessings of the Ancients rule in the Wood Elf Arcane Journal, p.83), this central circular area counts as a valid special feature.

11.4. Strategic Landmark

- **Rules:** This secondary objective follows the "Landmarks" rules on p.5 of Battle March. It counts as Impassable Terrain, and no Line of Sight can be drawn over it.
- **Scoring:** 200 VP for controlling a Strategic Landmark at the end of the game.
- **Setup:** A 100 mm circular area in the centre of the battlefield, predefined on the gaming mat and represented by a printed zone.
- **Adjustment:** The rule "Controlling Objectives" (Battle March, p.5) is adjusted as follows; the changes are shown in **bold**.

  *At the end of **the game a strategic landmark can** be controlled by a single unit. In order to control an objective, a unit must be within 3" of it and have a Unit Strength of 5 or more. Units that are fleeing or that have succumbed to Stupidity cannot control an objective.*

  *If two or more eligible units are within 3" of an objective, the closest unit controls it. **If the distance between multiple eligible units and the objective marker differs by 1" or less, those units are considered equally close. In such cases, the unit with the higher Unit Strength controls the objective.** However, should both have the same Unit Strength, the objective is "contested" and neither unit controls it.*
- **Clarification:**
  - If a unit controlling this area leaves it or otherwise stops meeting the requirements to control it at any point during the game, it immediately loses control and any associated effects.
  - For rules interactions that refer to a "Special Feature" (e.g. Forest Spirit units and the Blessings of the Ancients rule in the Wood Elf Arcane Journal, p.83), this central circular area counts as a valid special feature.

11.5. Strategic Locations (2) / (3) / (4)

- **Rules:** This secondary objective follows the "Strategic Locations (X)" rules on p.30 of the Matched Play Guide.
- **Scoring:** 30 pts for each Strategic Location you control at the end of each turn.

- **Adjustment:** The rule “Controlling Objective Markers” (Matched Play Guide, p.30) is adjusted as follows; the changes are shown in **bold**.

  At the end of each turn, an objective marker can be controlled by a single Core unit that is within 6" of it, has a Unit Strength of 10 or more, is not fleeing and has not succumbed to Stupidity. If two or more eligible units are within 6" of an objective marker, the unit closest to the marker controls it.

  If the distance between multiple eligible units and the objective marker differs by 1" or less, those units are considered equally close. In such cases, the unit with the higher Unit Strength controls the objective.

  *However, if two or more eligible enemy units are equally close **(i.e. within said 1-inch range)** to an objective marker and all have the same Unit Strength, the objective marker is “contested” and neither unit controls it.*

- **Clarification:**
  - Objective marker positions are predefined on the gaming mats and represented by printed zones or markings, which serve as templates for gameplay. **Players are not required to bring their own objective marker models.** It is, however, recommended to place tokens or physical indicators on top of these printed zones to clearly mark which objective markers are active and in use. Suitable objective marker models may of course be placed on top of the printed markings for aesthetic purposes.
  - A unit **cannot control or contest more than one objective marker** at the same time.
  - If a unit is simultaneously eligible to control or contest multiple objective markers, the owning player must choose **at the time of scoring Victory Points** which objective marker the unit will count towards.
  - If both players must make such a choice simultaneously, the **active player** (i.e. the player whose turn it is) chooses first.

11.6. Treasure Troves (3)

- **Rules:** This secondary objective follows the “Treasure Troves” rules on p.4, 5 and 7 of Battle March and “Raid & Burn” on p.2 of the Battle March General’s Companion.
- **Scoring:** 10 VP for each Treasure Trove you control at the end of each turn. 30 VP for each Treasure Trove destroyed by a unit you control.
- **Destroying Treasure Troves:** A unit with a Unit Strength of 5 or more can attempt to destroy a treasure trove by moving into base contact with it during the Remaining Moves sub-phase. Once a unit is in base contact with a treasure trove, it begins the process of destroying it. Whilst a unit is destroying a treasure trove, it cannot shoot and can only cast spells with a range of “Combat” or “Self”.
    - If, at the beginning of their next Start of Turn sub-phase, the unit is still in base contact with the treasure trove, has a Unit Strength of 5 or more, is not engaged in combat and is not fleeing, the treasure trove is destroyed and removed from the battlefield.
- **Adjustment:** The rule “Controlling Objectives” (Battle March, p.5) is adjusted as follows; the changes are shown in **bold**.

    At the end of each player’s turn, a treasure trove can be controlled by a single unit. In order to control an objective, a unit must be within 3" of it and have a Unit Strength of 5 or more. Units that are fleeing or that have succumbed to Stupidity cannot control an objective.

    If two or more eligible units are within 3" of an objective, the closest unit controls it. ***If the distance between multiple eligible units and the objective marker differs by 1" or less, those units are considered equally close. In such cases, the unit with the higher Unit Strength controls the objective.*** *However, should both have the same Unit Strength, the objective is “contested” and neither unit controls it.*
- **Clarification:**
    - Objective marker positions are predefined on the gaming mats and represented by printed zones or markings. **Players are not required to bring their own objective marker models**, but marking the active ones with tokens or physical indicators is recommended.
    - A unit **cannot control or contest more than one objective marker** at the same time. If eligible for several, the owning player chooses **at the time of scoring Victory Points**; if both players must choose simultaneously, the **active player** chooses first.
    - **Units may still control a Treasure Trove while it is being destroyed** – control continues until the objective marker is removed.
    - For the purposes of destroying a Treasure Trove, **base contact is considered to be any unit touching the edge of the marker, or placed on top of it**, as units may move through these battlefield decorations freely unless other intervening terrain prevents this.