

# 4. Warhammer-Fantasy-Turnier

„ Ort DES VERGESSENS “

DUZI 2001

(Duisburger Zinnfigurenbörse)

Am 13. und 14. Oktober 2001

Wesel-Niederrheinhalle

Was erwartet euch:

- 4 Schlachten (Szenarien) mit bemalten Modellen mit dem Ziel die besten Generäle ausfindig zu machen
- Fair-Play Wertung
- Bewertung der Armeezusammenstellung
- Malwettbewerb: Bestbemalte Armee
- Gesucht wird der beste Warhammer-Neuling
- Quiz
- Open-End Warhammer-Fachsimpel-Abend/Nacht

# !!! Bekanntmachung !!!

An alle Generäle bemalter Armeen,

es ist wieder soweit, bereitet eure Armeen vor, legt die letzten Pinselstriche an, holt Papier und Feder hervor und gebt den Marschbefehl ins Land der Toten und den Kindern des Chaos. Wenn Ihr diese Zeilen lest, habt ihr noch genug Zeit eure Armee auf das „Große Event“ vorzubereiten. Wie schon in den letzten Jahren, so gilt es auch diesmal am Samstag in 3 Schlachten euch die ideale Ausgangsposition für die Schlacht der Schlachten am Sonntag zu verschaffen.

Bevor wir ins eingemachte gehen, die wesentlichen Details in Kürze

- Ja wir spielen nach den Regeln 6.th Edition
- Ja alle erschienenen Armeebücher sind zugelassen inkl. der besonderen Charaktere, des weiteren gelten alle Armeen der „Kriegerischen Horden“ sowie die Söldnerarmee aus dem White Dwarf 59/60 sowie Echsenmenschen aus White Dwarf 64.
- Da es sich nach den Regeln anbietet, baut sich die Armee analog dem letzten Jahr wieder von Spiel zu Spiel auf und am Sonntag spielt ihr dann satte 4.000 Punkte.
- Ja, alle Modelle müssen bemalt sein (für unbemalte oder nur grundierte Modelle müsst ihr, solange auf der „Schädelplatza-Tabelle“ würfeln bis ihr eine 6 würfelt....d. h. bis euch der Schädel platzt.)
- Diesmal möchten wir noch stärker das Umfeld betrachten, neben der bestbemalten Armee und einem Fairnesspreis, möchten wir auch Armeezusammenstellung bewerten. Des weiteren findet am Sonntag noch ein Quiz statt.
- Ja, auch diesmal gibt es wieder fantastische Preise und Pokale
- Ja auch diesmal gibt es Samstag nach den Schlachten einen „netten Abend“ im Hotel Kaiserhof. Hier könnt ihr mit euren Siegen prahlen oder das Würfelpech der Niederlagen beklagen. So dann wollen wir mal mit dem Zeitplan starten.....

13.10.	10.00 Uhr	Einlass
	10.30 Uhr	Beginn 1.000 Pkt. Schlacht
	12.00 Uhr	Abgabe Spielergebnis
	12.00-12.30 Uhr	Pause
	12.30 Uhr	Beginn 2.000 Pkt. Schlacht
	15.00 Uhr	Abgabe Spielergebnis
	15.00-15.30 Uhr	Pause
	15.30 Uhr	Beginn 3.000 Pkt. Schlacht
	19.00 Uhr	Abgabe Spielergebnis
	ab 20.00 Uhr-Open End	gemütlicher Abend
14.10.	10.00 Uhr	Einlass
	10.15 Uhr	Beginn 4.000 Pkt. Schlacht
zwischendurch		Quiz
	15.30 Uhr	Abgabe Spielergebnis/Fair Play Wertung
	15.30 Uhr	Beginn Malwettbewerb/Aufstellen
	16.00-16.20 Uhr	Abgabe Wertung Malwettbewerb
	16.30 Uhr	Siegerehrung
	• Beste Generäle	
	• Fair Play Pokal	
	• Bestbemalte Armee	
	• Bester Warhammer-Neuling	
	• Sieger Armeezusammenstellung	
	• Gewinner des Quiz	
	• Überraschung	
Ca.	17.00 Uhr	Ende

Vorab ein paar Zeilen in eigener Sache.....Wir möchten uns erst einmal bei all denen bedanken, die uns gute Vorschläge für Szenarien etc. gemacht haben. Alles in allem wird der bewährte Ablauf der letzten Jahre bevorzugt. D. h., Szenarien mit wechselnden Armeen sowie ein großes Spiel am Sonntag. Um diesem Wunsch gerecht zu werden und dem ganzen Spektakel einen Turniercharakter zu geben ist es wichtig, samstags drei Schlachten zu spielen. Bei einem Teilnehmerkreis von 64 Spielern, sollte ein Turnier schon über vier Spiele gehen. Bevor ihr nun über den Zeitplan schimpft, die Zeit ist für 90 % der Spieler ausreichend (die anderen müssen sich halt ein wenig sputen). Aufgrund des guten Namens den das Turnier mittlerweile hat kommen Spieler aus ganz Deutschland um ein Warhammer-Wochenende zu erleben. Um dem gerecht zu werden, soll auch gespielt werden. Die Pausen am Samstag sind vielleicht ein wenig knapp.... aber tagsüber wollt ihr doch moschen, schießen und zaubern, oder? Wir haben den ganzen Abend, wo wir in gemütlicher Runde quatschen können und am Sonntag werdet ihr auch die nötige Zeit finden euch die Stände der DUZI anschauen können (der ein oder andere schafft das auch am Samstag).

Auch in diesem Jahr soll es in erster Linie Spaß machen, sicher ist es schön in einem doch recht bekannten und bedeutendem Turnier einen der vorderen Plätze zu belegen vielleicht sogar zu gewinnen (dem werden wir wieder mit tollen Pokalen Rechnung tragen..., so dass ihr ein Andenken an dieses Wochenende habt). Aber die meisten von euch werden nicht gewinnen (ist halt immer so). Daher ist es um so wichtiger, daß es Spaß macht und ihr nachher sagen könnt „Das Wochenende hat sich gelohnt“. Um Spaß zu bekommen, muß jeder was dazu beitragen.... also keine pure Verbissenheit. Ferner möchten wir auch die anderen Kategorien wie „Bestbemalte Armee“, Armeezusammenstellung, Fairness sowie dem Gewinner des Quiz.

Durch die frühe Möglichkeit der Anmeldung möchten wir die Fernreisenden (die Teilnehmer kommen nicht nur aus unserem geliebten Kohlenpott sondern aus ganz Deutschland.... es sind Nordlichter und auch Leute aus dem „Freistaat“ vertreten) die Möglichkeit der Planung geben.... und alle haben Zeit die Szenarien zu üben (ist manchmal schöner als das Turnier selbst).

## „DER ORT DES VERGESSENS“

Vor fast genau einem Jahr wurde der Schädel von Kroton von einem Vampirfürsten ins Land der ewigen Dunkelheit verschleppt. Gragar Der Eroberer, ein Waaaghoberboss, der zur Zeit im hohen Norden einen Waaagh gegen die Kisleviten führt hat von den magischen Fähigkeiten des Schädels gehört. Eines Nachts erschienen ihm Mork im Traum und zeigte ihm die Macht des Schädels. Mork zeigte seinem Schützling die furchteinflößende Kraft des Schädels. Als Gragar erwachte, wußte er, mit dem Schädel würden sich alle Ork und Goblinstämme ihm anschließen. Sie würden in Furcht vor ihm erstarren und ihm bedingungslos folgen. Gragar war sich nicht sicher, wo der Schädel sich genau befand. In seinem Traum zeigte Mork ihm den Weg doch er hatte viele Bilder in seinem Kopf. Er sah Herdensteine, ein Vampirgrab, eine alte Zwergenmiene, eine verlassene Stadt der Menschlinge und ein Dorf indem seinesgleichen hauste. Des weiteren sah er sogar Teiche in denen echsenartige Wesen schwammen, dergleichen hatte er noch nie gesehen. Alle diese Orte hatten eines gemeinsam, ein großer Fluß mit einer Brücke zog sich an diesen Orten entlang.

Gragar war sich sicher, mit Morks Hilfe würde er den richtigen Ort schon finden. Was Gragar mehr Sorgen bereitete, waren seine arg dezimierten Mobs, er müßte noch einige Stämme unterwerfen, denn Mork zeigte ihm in den Traumbildern viele Kämpfe auf dem Weg zum Ort des Vergessens. Er spürte jedoch eine Kraft in seinem Körper die er bis dahin nicht kannte, er fühlte die Nähe von Mork.

Mit diesem Gefühl der Sicherheit befahl er den noch verbliebenen Goblins die Wälder der Umgebung nach Grünlingen abzusuchen um sie seinem Waaagh zu unterwerfen. Die Gobelins strömten in alle vier Himmelsrichtungen aus und so geschah es, dass sich Gragar im ersten Szenario des Warhammer-Fantasy-Turniers DUZI 2001 befand ohne zu merken, dass es nicht Mork war der ihm diese Eingebung brachte sondern Klaus, ein Menschling.....

Nun zum Ablauf:

Zu Spielbeginn wird gelost, wenn Ihr kommt zieht ihr ein Los, auf dem steht die Tischnummer. Die Tische 7- 32 spielen das 1. Szenario wie nachher beschrieben. Die Spieler, die die Tische 1-6 gezogen haben finden dort auch noch vermerkt, ob sie Verteidiger (V) oder Angreifer (A) sind. Die Tische 1-6 sind unsere diesjährigen Finaltische (das Gelände wurde von **Netterrain** hergestellt und stellt alles in den Schatten, was wir bisher hatten).

Die Bilder stimmen nicht mit der Realität (Manuela u. Harald verzeiht mir) überein, daher kurze Beschreibung. Wie ihr seht (haha) wird das Spielfeld nach 40 cm von einem Fluß durchquert (in beiden Aufstellzonen befindet sich eine Furt und in der Mitte eine Brücke). Der Wald befindet sich auch einer 40 x40 cm Platte und hat eine große Lichtung in der Mitte. Der Hügel befindet sich auch auf einer 40 x 40 cm Platte und ist ein Eckhügel mit 2 Etagen (gut zum Schießen). In der Mitte befinden sich 2 Platten (auch 40 x 40 cm) also insgesamt 80 x 40 cm mit jeweils einem Geländethema (laßt euch hier einfach mal überraschen)

Es läuft so..... der Verteidiger muß den Angreifer daran hindern seine Aufstellzone zu besetzen (die ganze Fläche Wald, Fluß, Stadt und Hügel)... es gilt hier die 40 cm Aufstellzone des Verteidigers.

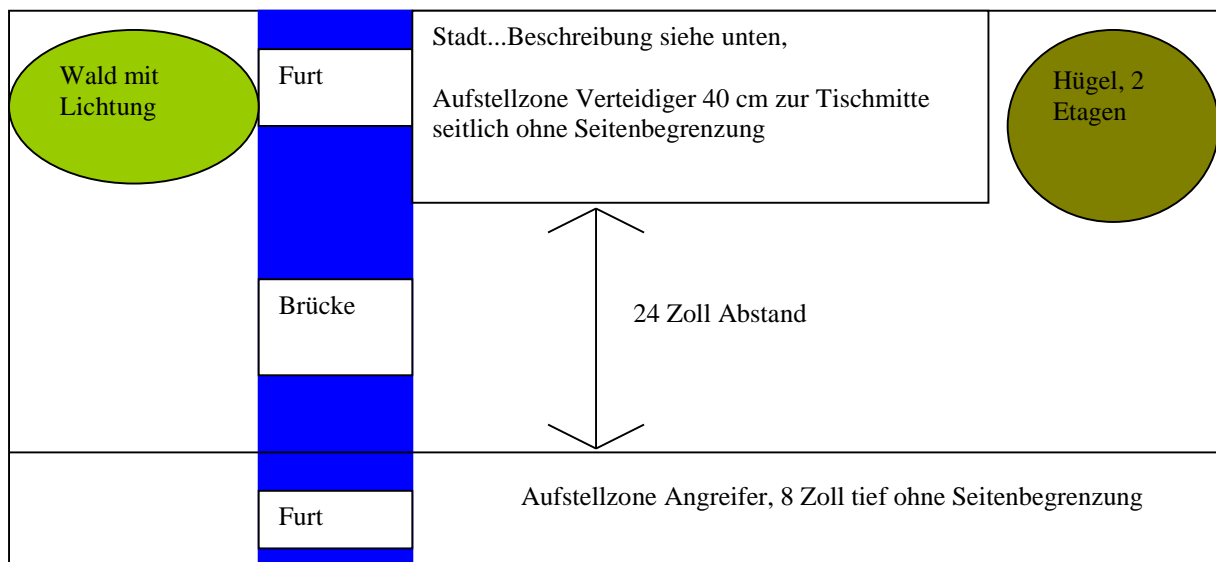
Der Verteidiger stellt zuerst auf (alles), dann stellt der Angreifer auf. Der Verteidiger hat den ersten Zug.

Nach sechs Runden ist der Spuk vorbei (Sonntag 8 Runden)..... beide Spieler zählen ihre Einheitenstärken zusammen (es zählen nur Modelle/Einheiten etc. die nicht fliehen und mindestens zur Hälfte in dem zu besetzenden Gebiet stehen (Aufstellzone Verteidiger)).

Siegespunkte:

- Vernichtete Einheiten, bzw. zum Ende des Spiels fliehende Einheiten lt. Regel (also mehr als die Hälfte vernichten für die Hälfte der Einheitenpunkte, oder komplett vernichten für alles)
- 100 Pkt. General (tot oder fliehend)

- 100 Pkt. je eroberter Standarte/Armeestandarte
- 100 Pkt. Brücke mit min. 5 Einheitenpunkte besetzt
- Bonus für das Szenario (mehr Einheitenpunkte in Verteidigungszone:  
1000 Pkt. Spiel = 250 Pkt.  
2000 Pkt. Spiel = 500 Pkt.  
3000 Pkt. Spiel = 750 Pkt.  
4000 Pkt. Spiel = 1000 Pkt.



Der Sieger bleibt am Tisch, auch bei Unentschieden. In diesem Fall zählt jeder Punkt !!!

Die Sieger bleiben und die ersten 6 der Tabelle rücken an die Tische 1-6 nach (es gilt immer die Tabelle ohne die Spieler an den Tischen 1-6).

#### Themen der Tische

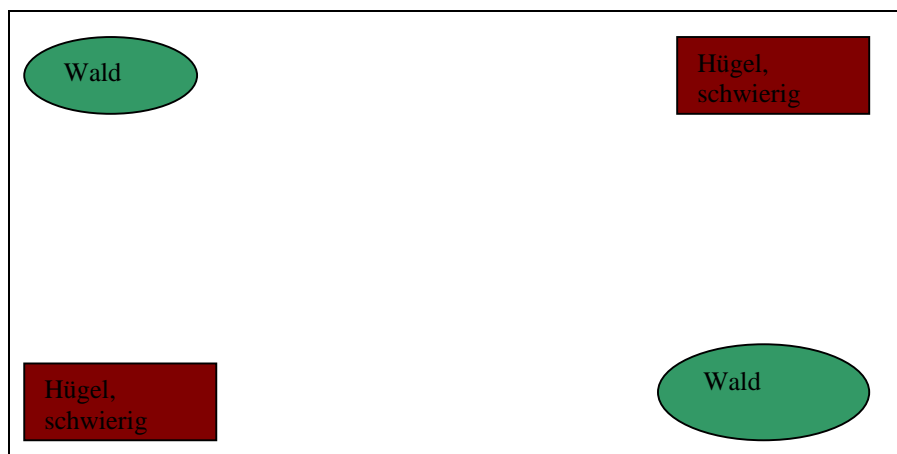
Tisch 1: Imperiale Stadt  
Tisch 2: Zwergenmiene  
Tisch 3 : Hügelgrab

Tisch 4: Herdesteine der Tiermenschen  
Tisch 5: Orkdorf  
Tisch 6: Brutstätte der Echsen

Beschreibung 1. Szenario manchmal sagen Bilder mehr

## „Kundschafter“

Aufstellzone 12 Zoll tief und 12 Zoll zu den Seiten



An den Tischen 7-32 wird mit der 1.000 Pkt. Armee gespielt. Ziel ist es nach dem sechsten Spielzug eine Einheit/Modell mit min. 5 Einheitenpunkten in bzw. auf dem Geländeteil zu haben. Falls es einem Spieler alleine gelingt ein Geländestück zu besetzen erhält er je Geländestück 250 Siegespunkte.

Wichtig: Die Geländestücke befinden sich außerhalb der Aufstellzonen (zumindest der größte Teil), d. h. Kundschafter können ...na Ihr wisst schon. **(Söldner brauchen in diesem Szenario den Zahlmeister noch nicht einsetzen)**

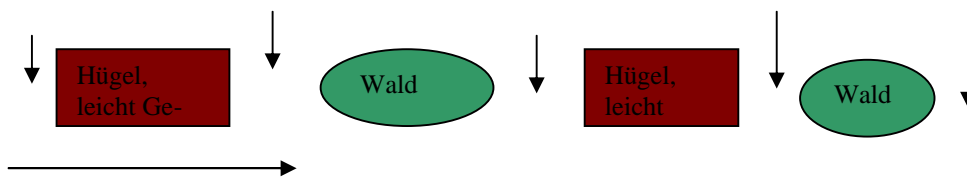
Punkte:

- Bonuspunkte je besetztes Geländeteile = 250 Pkt.
- Vernichtete Einheiten, bzw. zum Ende des Spiels fliehende Einheiten lt. Regel (also mehr als die Hälfte für die Hälfte der Einheitenpunkte, oder ganz für alles)

## Beschreibung Szenario 2

# „Der Große Treck“

Aufstellzone Angreifer 12 Zoll tief ganze Breite (Zwergeinfanterie 20 Zoll tief), Infiltratoren dürfen bis max. in den Wald gestellt werden.



Aufstellzone Treckführer, 12 Zoll tief, bis 24 Zoll vor Austrittseite, *Blickrichtung in alle Richtungen möglich*

Der Treckführer stellt seine 2.000 Punkte (**komplett in seiner Aufstellzone**) auf. Danach stellt der Angreifer seine 2.000 Pkt. auf (s. Bild). Der Angreifer hat den ersten Zug. Die Schlacht geht über 6 Spielzüge. Ziel des Treckführers ist es seine Einheiten in Pfeilrichtung vom Tisch zu bringen (Einheiten die den Tisch verlassen haben, dürfen nicht wieder rein). Einheiten dürfen den Tisch nur verlassen, wenn mehr als 50 % vom Tisch gehen können (Modell muss komplett drüber sein).

### Siegespunkte:

- Vernichtete Einheiten, bzw. zum Ende des Spiels fliehende Einheiten lt. Regel (also mehr als die Hälfte für die Hälfte der Einheitenpunkte, oder ganz für alles)
- 100 Pkt. General (tot oder fliehend)
- 100 Pkt. je eroberter Standarte/Armeestandarte
- Treckführerbonus: je Einheit/Charaktermodell welche den Tisch verlassen hat 100 Pkt.
- Angreiferbonus: Je Einheit/Charakter die er vernichtet hat 100 Pkt.

### 3. Szenario

## **„Offene Feldschlacht“**

Hier muß ja nicht viel erklärt werden, oder? Wir spielen nach Regeln. Jeder Spieler erhält zwei Geländeteile (einen Wald und einen Hügel). Es können beide Teile in der eigenen Aufstellzone aufgestellt werden.... ein Teil muß dort plaziert werden. Das andere Geländestück kann bis einschließlich Spielfeldmitte (von der eigenen Seite aus gesehen) plaziert werden.

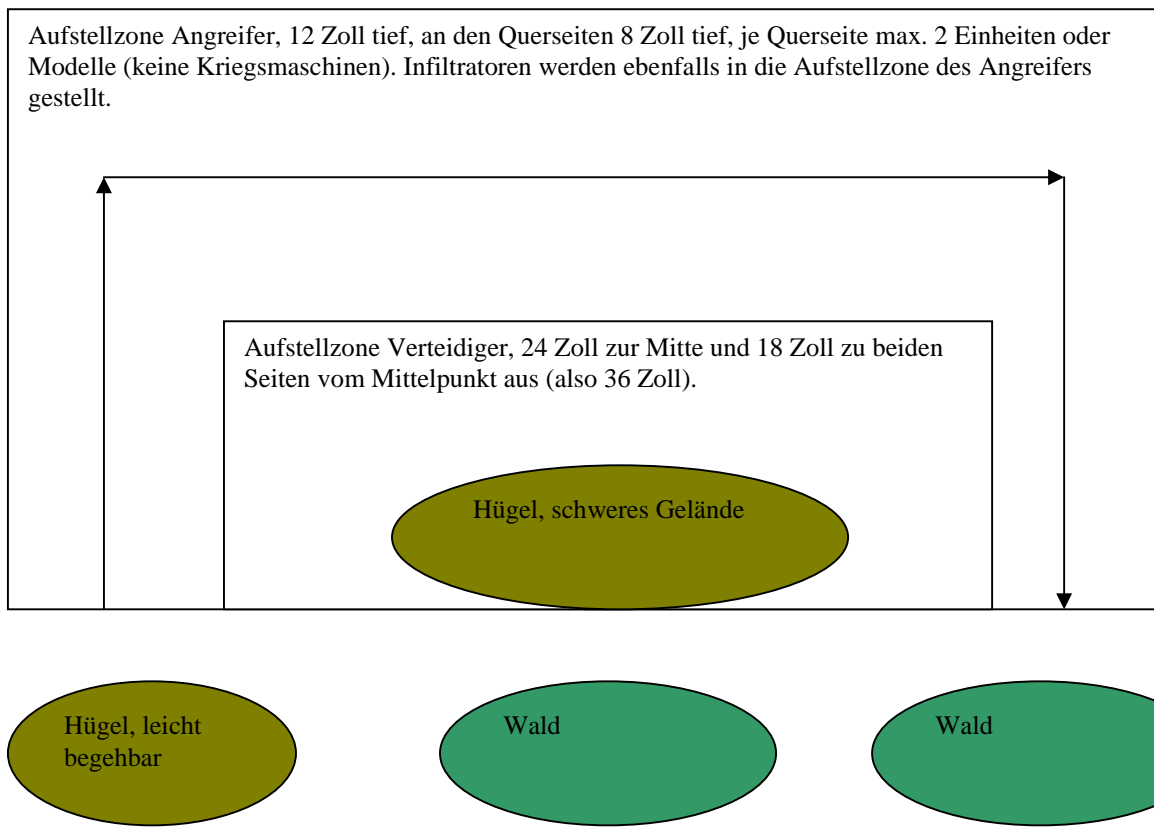
Siegespunkte:

- Vernichtete Einheiten, bzw. zum Ende des Spiels fliehende Einheiten lt. Regel (also mehr als die Hälfte für die Hälfte der Einheitenpunkte, oder ganz für alles)
- 100 Pkt. General (tot oder fliehend)
- 100 Pkt. je eroberter Standarte/Armeestandarte
- 300 Pkt. je Spielfeldviertel (ihr wißt schon min. 5 Einheitenstärke und der Gegner hat das Minimum nicht in diesem Viertel) Falls es nicht klar ist, in welchem Viertel sich eine Einheit befindet zählt das Viertel, indem sich mehr Modelle befinden.

## Sonntag

Sonntag morgen 10.00 Uhr.... alle pünktlich da (die Hoffnung eines jeden Turnierausrichters.....)

Auf alle, die nicht an den Tischen 1-6 spielen wartet ein Szenario der Extraklasse..... nachdem im letzten Jahr, einige von euch „Den Hügel“ bis zum Erbrechen gespielt haben, möchten wir allen dieses schöne Szenario in einer anderen Form nicht vorenthalten.



Der Hügel steht fix in der Aufstellzone des Verteidigers. Vor Spielbeginn darf der Verteidiger einen Wald irgendwo auf dem Spielfeld (außer auf dem Hügel) aufstellen, danach stellt der Angreifer seine beiden Geländestücke (Wald und Hügel) mindestens 10 Zoll von der Aufstellzone des Verteidigers entfernt. Nicht genutzte Geländestücke beim Schiedsrichter abgeben.

Der Verteidiger stellt zuerst **alles (inkl. Infiltratoren auch in eigener Aufstellzone)** auf, danach der Angreifer. Los geht's..... max. 8 Runden (max. 16.00 Uhr) moscht sie weg. Ach so, der Verteidiger hat den ersten Zug.

- xxx Pkt. für vernichtete Einheiten siehe oben
- 100 Pkt. General (tot oder fliehend)
- 100 Pkt. je eroberter Standarte/Armeestandarte
- 1000 Pkt. für den Spieler, der zum Ende des Spiels die meisten Einheitenstärken (alle Modelle zählen) auf dem Hügel hat. Falls eine Einheit nicht komplett auf dem Hügel steht, zählen nur die Einheitenstärkepunkte, die auf dem Hügel stehen (komplette Base)

Magische Gegenstände (zusätzlich verfügbar für alle Armeen ohne Armeebuch oder Armeeliste lt. White Dwarf)

### Magische Waffen :

- 100 Pkt. Zauberklinge... zusätzliche +W6 Attacken, 3 Anwendungen
- 75 Pkt. Todeshammer.... eine Attacke anstelle der Profilattacken, trifft automatisch, schaltet Gegner bei 5+ aus. Rettungswürfe erlaubt.
- 50 Pkt. Rüstungsbrechende Klinge....erlaubt keine Rüstungswürfe
- 40 Pkt. Ogerklinge....Stärke +2
- 25 Pkt. Wurfklingen....in Schussphase kann Anwender je Spielzug eine Klinge 12“ weit werfen ohne Reichweitenmodifikation mit seinem BF, S 5,

### Magische Rüstung:

- 100 Pkt. Diamantrüstung....schützt vor Magie und mag. Waffen
- 50 Pkt. Rüstung des Schutzes...Rüstungswurf 4+, Rettungswurf 4+
- 30 Pkt. Stählernes Schild...Rüstungswurf 1+ der nicht weiter verbessert werden kann
- 10 Pkt. Pupurschild....negiert ersten Treffer im Spiel

### Talismane:

- 80 Pkt. Verfaulte Hasenpfote..... Rettungswurf von 3+, mögliche Rüstungswürfe entfallen
- 65 Pkt. Herrscherkrone...da ist sie wieder... unmodifizierter MW 10 (nicht für Chaoskrieger)
- 40 Pkt. Amulette des Glücks, negiert alle nichtmagischen Treffer durch Beschuß (nur für Modelle mit max. 3 LP...nur Modelle zu Fuß oder Pferd/Wildschwein etc.)
- 10 Pkt. Glückstaler...Darf einen beliebigen W6 wiederholen...kann jederzeit eingesetzt werden, eine Anwendung

## Magische Standarten:

- 100 Pkt. Schlachtenbanner....+3 auf Kampfergebnis
- 75 Pkt. Banner des Todes....Modell verursacht Entsetzen
- 60 Pkt. Banner der Kühnheit....Modell und die Einheit sind immun gegen Psychologie.
- 60 Pkt. Banner des Grauens...Einheit/Modell verursacht Angst
- 50 Pkt. Banner der Wut...versetzt Einheit beim Angriff in Raselei..gilt nur in der ersten Runde
- 25 Pkt. Banner der Entschlossenheit...besteht ersten verpatzten Moralwerttest automatisch

## Arkane Magie:

- 100 Pkt. Buch des Wissens...erhält alle 6 Sprüche der gewählten Magie (nur ein Deck gilt auch für Slanns)
- 75 Pkt. Stab der Magie..... ignoriert Auswirkung des Zauberpaters
- 65 Pkt. Feuerstab (Geschosszauber), verwende die Flammenschablone, startet 1 W6 vom Modell, verursacht bei allen berührten Modellen bei 4+ einen Treffer mit S 3 keine Rüstungswürfe erlaubt, Komplexität 7
- 50 Pkt. Magievernichtende Spruchrolle...bannt Zauberspruch automatisch und vernichtet diesen bei 4+, eine Anwendung
- 30 Pkt. Schutzzauber, eine Anwendung, kann statt der normalen Attacken im Nahkampf eingesetzt werden, verursacht W6 automatische Treffer mit S 4

Selbstverständlich können die Gegenstände aus „Kriegerische Horden und Regelbuch auch hier eingesetzt werden.

**Diese Gegenstände sind nur für Armeen die nicht über ein Armeebuch verfügen....gilt auch für Vorläufige Listen im White Dwarf.**

**Wertung:** es gilt die Siegespunktetabelle auf Seite 198 im Regelbuch

Unterschieden:	jeder Spieler erhält 10 Pkt.
Knapper Sieg:	Sieger 14 Pkt. / Verlierer 6 Pkt.
Überlegener Sieg:	Sieger 17 Pkt. / Verlierer 3 Pkt.
Massaker:	Sieger 20 Pkt. / Verlierer 0 Pkt.

Bei Punktgleichstand zählt die Differenz der Siegespunkte (der Sieger erhält die Differenz positiv gutgeschrieben, der Verlierer negativ).

### **Bestbemalte Armee:**

Wie schon in den vergangenen Jahren, so wird auch dieses Jahr die bestbemalte Armee mit der „Goldenen DUZI“ prämiert. Jeder Spieler der seine Armee selbst bemalt hat, kann sich am Samstag bei uns melden. Die genannten Armeen werden am Sonntag (Spielende) auf dafür bereitgestellte Tische gestellt und alle Teilnehmer können eine Stimme für die bestbemalte Armee abgeben. Sieger ist derjenige mit den meisten Stimmen.

### **Fair Play**

Nach dem 4. Spiel vergibt ihr für den angenehmsten Gegner/beste Spiel 4 Pkt. für das zweitangenehmste Spiel/Gegner 3 Pkt. usw., d. h. hier könnt ihr max. 16 Pkt. jedoch min. 4 Pkt. erzielen.

### **Armeezusammenstellung:**

Die Bewertung der Armeezusammenstellung übernehmen wir. Hier fließt neben der eigentlichen Aufstellung (extreme bis zum Erbrechen auszuschöpfen bringt nicht gerade volle Punktzahl) auch die pünktliche und korrekte Abgabe der Armeeliste.

Hier könnt ihr max. 16 Pkt. erzielen.

Dem Spieler mit den meisten Punkten aus Fair Play und Armeezusammenstellung winkt der Fair Play Pokal.

Folgende Wertung:

- 2 Pkt. für die pünktliche/korrekte/lesbare Abgabe der Armee
- 2 Pkt. bei min. 900 Pkt. Kerneinheiten
- 2 Pkt. bei max. 1 fliegendes u. entsetzenverursachendes Monster
- 2 Pkt. bei max. 1 Söldnereinheit excl. Söldnerarmeen
- 2 Pkt. bei max. 12 Magielevel excl. Zwerge
- 2 Pkt. für 2 oder mehr Kernfußtruppen mit min. 20 Modellen (keine Einheiten mit. Schusswaffen)
- 0-4 Pkt. Gesamteindruck der Armee / *0-6 für Zwerge u. Söldner*

### **Bester Warhammer-Neuling**

Spieler, die erstmalig an einem Turnier teilnehmen, geben dies bitte bei der Anmeldung an. Derjenige, der sich am besten schlägt in allen Disziplinen wird prämiert. Neulinge haben es schwer und Hans Becker hat sich hier was besonderes einfallen lassen (Preis) um Neulingen den ersten Schritt in die Welt der Turniere zu erleichtern.

### **Quiz:**

Heiner Frank von GW wird für euch ein Quiz zusammenstellen. Hier könnt ihr euer Wissen unter Beweis stellen. Laßt euch einfach mal überraschen !!!!

### **Gesamtwertung:**

Entgegen allen vorher getroffenen Aussagen setzt sich der Gesamtsieg aus den Punkten für gewonnene Spiele, der Fair Play Wertung sowie den Punkten für die Armeezusammenstellung zusammen. Wir halten dies für eine Faire Lösung, da sich sowohl Fair Play als auch die Zusammenstellung direkt auf das Spiel auswirken. Hier haben alle die gleiche Ausgangsbasis. Die Bemalung haben wir bewusst als Einzelwertung gelassen, da ein durchschnittlicher Maler nicht von Haus aus gegenüber dem Topmaler oder demjenigen der sich eine Toparmee geliehen hat benachteiligt sein soll.

### **Anmeldung:**

Falls ihr nach dem Lesen dieser Zeilen noch interessiert seid, euch der Herausforderung zu stellen, könnt ihr euch nun anmelden. Wir haben 64 Startplätze. Um dem Gerangel Herr zu werden, fragt bitte an, ob noch Platz ist, wenn ja überweist bitte innerhalb von 14 Tagen eure Startgebühr von DM 25,- auf folgendes Konto

Klaus Zupan SEB Dinslaken BLZ 35211012 Konto 2028965200  
Tel. 02064/80437 E-Mail [Zupan@T-Online.de](mailto:Zupan@T-Online.de)  
Heisterbusch 16, 46539 Dinslaken

Nun seid ihr erst einmal angemeldet, jedoch erwarten wir eure Armeeliste bis 15.09.01. Falls diese ohne Info an uns nicht vorliegt, streichen wir Dich ohne weitere Angabe von Gründen aus dem Teilnehmerfeld. Über den Eingang des Startgeldes informieren wir euch, wenn ihr nichts hört, fragt bitte nach. Wenn ihr die Armeeliste versendet habt, fragt bitte nach, falls ihr innerhalb einer Woche keine Info von uns habt.

.....die Aussage, hab ich doch geschickt ist fein, jedoch hatten wir auch im letzten Jahre einige mit falscher Anschrift (Hallo Jens) etc. Falls im Rahmen eurer Anmeldung alle Plätze belegt sind, nehmen wir euch in die Warteliste auf und informieren euch sowie Platz ist. Eine Erstattung des Startgeldes bei Abmeldung erfolgt nur bis einschließlich 31.08.01.

### **Übernachtungsmöglichkeit**

Wie auch im letzten Jahr, haben wir auch dieses Jahr wieder das Hotel Kaiserhof vorbestellt. Wir denken der Kaiserhof ist uns dieses Jahr sehr entgegengekommen

Einzelzimmer mit Frühstück	65 DM
Doppelzimmer mit Frühstück	55 DM/ p. Person
Dreibettzimmer mit Frühstück	45 DM/ p. Person

Um diesen Preis zu bekommen, müsst ihr bei der Anmeldung als Stichwort „DUZI“ angeben, ansonsten gelten die normalen Preise. Diese sind selbstverständlich wesentlich teurer. Da der Kaiserhof in diesem Jahr nicht nur von uns Warhammerspielern genutzt wird, solltet ihr frühzeitig reservieren. Preise gelten sowohl von Freitag auf Samstag, als auch von Samstag auf Sonntag.

Reservierung unter

E-Mail: [Info@hotelkaiserhof.de](mailto:Info@hotelkaiserhof.de)

Tel :0281/33932-0

Fax :0281/33932-22

Weitere Infos unter [www.hotelkaiserhof.de](http://www.hotelkaiserhof.de)

Postanschrift: Hotel Kaiserhof, Kaiserring 1, 46483 Wesel

**Bitte Stichwort “DUZI” nicht vergessen.**

### **Abendgestaltung:**

Ab 20.00 Uhr ist im Hotel Kaiserhof für Spieler und Interessierte wieder ein gemütliches Beisammensein geplant. Im letzten Jahr waren es doch mehr als 50 Leute, so das wir dies bei der Raumreservierung berücksichtigt haben. Wir freuen uns auch diesmal wieder auf einen schönen Abend mit Geschichten vom unendlichen Würfelpech und den grandiosen Siegen. Es gibt ja immer nur taktische Meisterleistungen die zum Sieg führen und die bösen Würfel, die ganze Schlachten verlieren.

## **Sponsoren:**

Wir möchten uns an dieser Stelle bei :

**GamesWorkShop Deutschland in Düsseldorf, Spiele-Fantasien in Duisburg Neudorf, Multimedia-Soft in Moers (Wallzentrum) und Excalibur-Miniaturen in Dinslaken** für die vielen wertvollen Sachpreise bedanken.

Ferner haben folgende Firmen einen Pokal gestiftet:

<b>B.I.S Binek Inspection Service</b>	den Sieger-Pokal
<b>Firma Dirk Schwan</b>	den Pokal für den 2. Platzierten
<b>Hotel Kaiserhof</b>	den Pokal für den 3. Platzierten

<b>Ihr (über das Startgeld)</b>	den Fair Play Pokal
<b>Excalibur-Miniaturen</b>	Goldene DUZI (Bestbemalte Armee)
<b>Hans Becker</b>	Bester Warhammer-Neuling

Zu guter Letzt möchten wir uns bei all denen bedanken, die uns mit guten Vorschlägen und Ideen unterstützt haben.

ENDE