

5. Warhammer-Fantasy-Turnier

„DER SCHÄDEL VON KROTON“

DUZI 2002

(Duisburger Zinnfigurenbörse)

Am 12.-13. Oktober 2002

Beide Tage Start 10.00 Uhr (bitte pünktlich)

Wesel-Niederrheinhalle

Was erwartet euch:

- 5 Schlachten mit bemalten Armeen um den Schädel von Kroton
- Ehrung der Besten Generäle
- Ehrung der Besten Völker
- Wahl der Bestbemalten Armee
- Bester Neuling (d.h. erste Teilnahme am Warhammer-Turnier bei der DUZI)
- ??? (wird noch nicht verraten)
- Open-End-Fachsimpel-Abend/Nacht

Seid begrüßt Waaaghbosse, Generäle, Adlige und Weise

Es ist mal wieder soweit, ihr seid hiermit aufgerufen euer strategisches Können zu beweisen. Zum 5 jährigen Jubiläum haben wir uns einiges einfallen lassen um euch ein schönes Wochenende zu bereiten. Jedes Turnier hat so seine speziellen Besonderheiten, so auch dieses!!! Selbstverständlich wird es wieder eine große 4.000 Punkte Schlacht geben und selbstverständlich werden auch diesmal Hügel eine große Rolle spielen. Wir werden aber auch Neuerungen ausprobieren, z. B. „Völkerwertung“ und 5 statt 4 Spiele. Das Motto läuft dieses Jahr (wie schon vor 2 Jahren) unter dem Titel „Der Schädel von Kroton“.

Vorgeschichte:

Nachdem vor 2 Jahren der Schädel von Kroton von einer Untotenhorde unter Führung des Erzvampirs Gerard verschleppt wurde hat nun der reiche tileanische Kaufmann Hyronnimus eine große Belohnung für die Wiederbeschaffung ausgesetzt. Gerüchten zufolge hat der Erzvampir den Schädel auf der Insel Gabron vergraben. Ein dämonischer Beschwörungskreis soll laut den Gerüchten der Schlüssel zum Erfolg sein.

Grashnagg, ein durch unzählige Schlachten vernarbter Schwarzork, erfuhr zufällig von dieser Geschichte. Ein Gefangener erzählte Grashnagg unter Folter vom Geheimnis des Schädels. Grashnagg interessierte weniger die ausgesetzte Belohnung, sondern die magischen Fähigkeiten die ihm nachgesagt werden. Da sich in den Mobs in den letzten Wochen Unruhe ausbreitete, da es keine Moscherei gab, hielt Grashnagg den Zeitpunkt für günstig einen Waaagh auszurufen. Neben seinem Stamm der Schädelspaltaz hatten sich mehrere andere Stämme mehr oder minder freiwillig seiner Horde angeschlossen.

Grashnagg marschierte mit seinen Mobs zum großen Meer und ließ dort Boote von Goblins bauen, während die Orks die umliegenden Dörfer plünderten. Nachdem die Boote zusammengeschustert waren begann die abenteuerliche Reise über das offene Meer. Nahezu alle Snootlings wurden während der Reise verspeist, da für Proviant kein Platz auf den Booten war.

Wie auch immer, zumindest ohne Kenntnisse in der Seefahrt, geschweige denn von Navigation erreichte Grashnagg nach drei Monaten Gabron. Nach der Landung meldeten ausgesandte Wolfsreiter, dass viele Spitzohren ein großes Lager hinter dem Wald aufgeschlagen hatten.....

Jetzt seid ihr schon mitten im Geschehen

1. Szenario „Durchbruch“

Grashnagg ließ das Gelände gut auskundschaften und es war schnell klar, dass das Elfenlager lediglich eine kleine Truppe war, welche die Elfenschiffe bewachten. Grashnagg hielt es allemal für klug, die Elfen niederzumetzeln und deren Schiffe zu verbrennen. Der zurückgebliebene Wachtrupp der Elfen würde seinen Boyz außerdem die Möglichkeit geben ihre Kampflust zu befriedigen.

Aufgabe: Unabhängig davon wieviel Gegner ihr ausschaltet, müsst ihr mit möglichst vielen Modellen durch die beiden Hügel durchbrechen, um möglichst schnell die Schiffe anzuzünden.

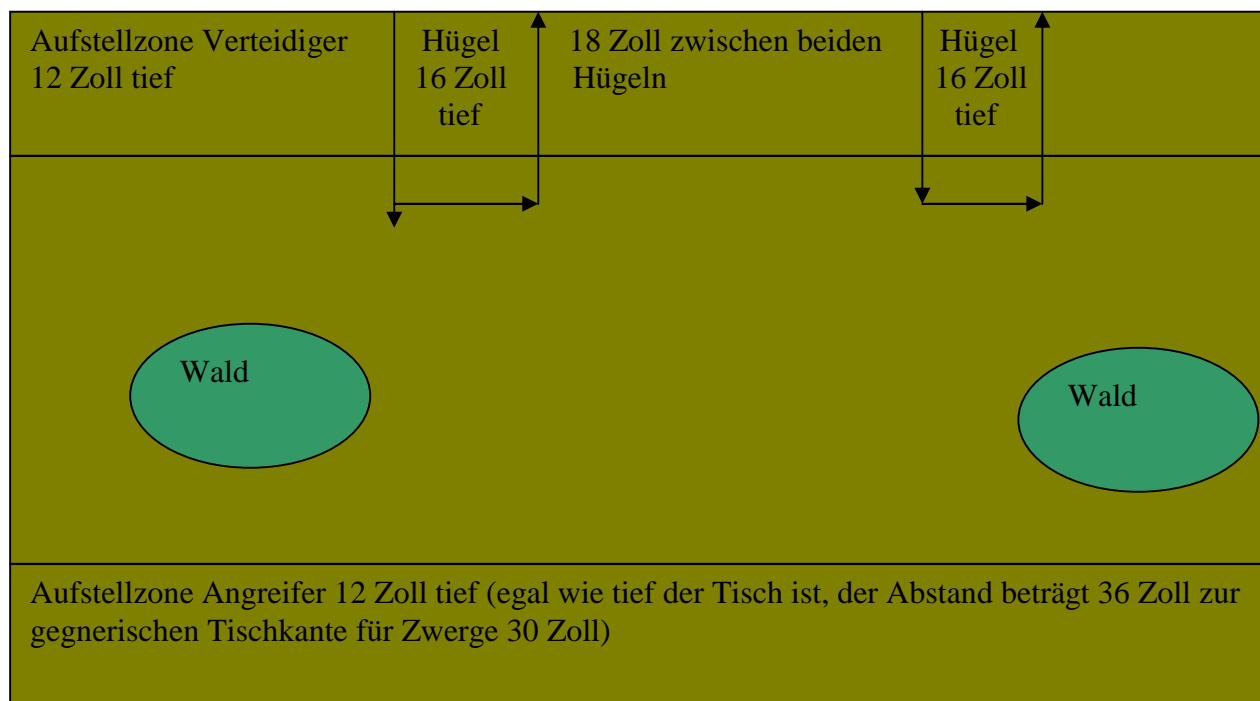
Wertung: Für je zwei Modelle, die der Angreifer zwischen den beiden Hügeln vom Tisch bringt (nicht fliehend), erhält er 1 Siegespunkt bis zu einem Maximum von 20 Siegespunkten. Alle nicht an den Angreifer vergebenen Siegespunkte verbleiben beim Verteidiger. Beschworene Einheiten zählen nicht als Siegespunkte.

Es zählen keine vernichteten Einheiten, Standarten etc.

Gelände: Die Hügel dürfen nur von Infanterie und Artillerie betreten werden. Kavallerie und Flieger dürfen den Hügeln nicht betreten.

Armeen: Dem Angreifer stehen 2.400 Punkte zur Verfügung, dem Verteidiger 1.600 Punkte (siehe hierzu Armeezusammenstellung)

Spieldauer: 8 Runden (ab 10.15 längstens bis 13.00 Uhr)...damit die Stumpenz nicht meckern..... (dafür dürfen Bergwerker nicht zwischen oder auf den Hügeln auftauchen).

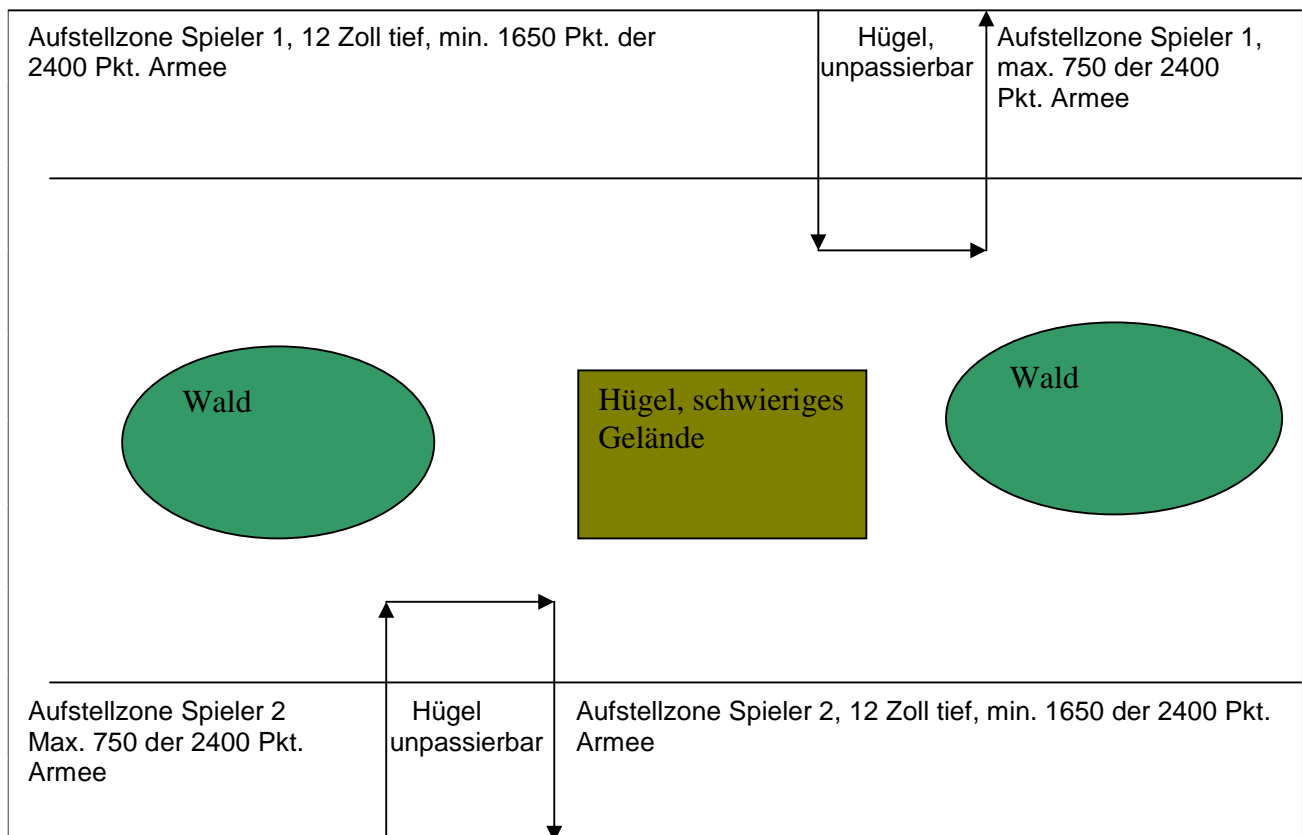


2. Szenario „Durchbruch“

Ihr ahnt es schon, jetzt sind die Angreifer die Verteidiger und umgekehrt.....jedoch gegen andere Gegner. Spieldauer wie oben, Zeitrahmen ab 13.30 Uhr bis längstens bis 16.15 Uhr.

3. Szenario „Zusammenführung“

Nachdem Grashnagg die Schiffe der Elfen verbrannt hatte, machte er sich auf der Suche dem Beschwörungskreis. Er schickte einige Mobs los die Ostseite der Insel abzusuchen als ihm Späher meldeten, das eine kleine Gruppe Elfen die sich von dem Haupttrupp getrennt hatte nur wenige Kilometer von ihnen lagerten. Kurzentschlossen änderte er seinen Plan und ließ seine Boyz die versprengte Elfentruppe anzugreifen. Jäh wurde er gestoppt, als er feststellte, dass der Hauttrupp der Elfen auf dem Weg zu dem versprengten Trupp war.



Aufgabe: Die Aufstellzone des Gegners in der die max. 750 Punkte stehen ist zu besetzen und die eigene vom Gegner freizuhalten. Eine weitere Aufgabe besteht darin den strategisch wichtigen Hügel in der zu besetzen.

Wertung: Wenn sich keine Gegner mehr in der kleinen gegnerischen Aufstellzone befinden, erhältst Du **8** Siegespunkte, wenn sich mindestens eins deiner Modelle dort befindet, sowie **8** weitere, falls es dem Gegner nicht gelingt Modelle in Deine kleine Aufstellzone zu bringen und Du dort noch mindestens ein Modell hast. Befinden sich beide Spieler in einer kleinen Aufstellzone erhält der Spieler, der mehr Einheitenstärke in dem Feld hat **5** Punkte und der Gegner **3**. Der Spieler, der den Hügel allein besetzt hält (ein Modell reicht) erhält **4** Punkte. Befinden sich beide Spieler auf dem Hügel, erhält der Spieler mit mehr Einheitenstärke **3** Punkte, der andere einen Punkt. Insgesamt können max. 20 Punkte erreicht werden.

Gelände: Die Hügel trennen die Aufstellzone in eine große Seite (zwei Drittel) und eine kleine Aufstellzone (ein Drittel). Die Hügel sind 16 Zoll lang und unpassierbar es darf hierauf nichts (Kanonen etc.) aufgestellt werden.

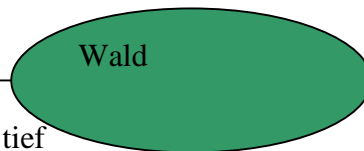
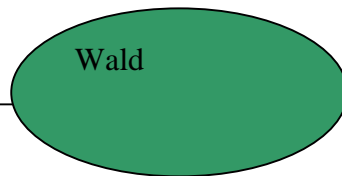
Armeen: Beiden Spielern steht die 2400 Punkte Armee zur Verfügung.

Spieldauer: 8 Runden (Spielstart um 16.45 Uhr längstens bis 19.30 Uhr)

4. Szenario „Kundschafter“

Grashnagg gelang ein strategisches Meisterwerk. Nicht nur das er die Hauptstreitmacht der Elfen in die Flucht schlug, er konnte auch den strategisch wichtigen Hügel einnehmen und erschlug alle Elfen des versprengten Trupps. Nun war es an der Zeit den Beschwörungskreis zu finden. Hierzu hatte er mehrere Mobs losgeschickt. Er selbst wartete an dem Hügel auf die Ergebnisse der Suche.

Aufstellzone Spieler 1, 12 Zoll tief



Aufstellzone Spieler 2, 12 Zoll tief

Aufgabe: Sucht den Beschwörungskreis und vernichtet alle Gegner, die ihr trifft. Außerdem sind die strategischen Geländeteile zu besetzen. Der Kreis selbst darf nicht betreten werden.

Wertung: Für jede Einheit oder Charaktermodell, welches ihr mehr als der Gegner vernichtet habt (zum Ende fliehend gilt auch), erhaltet ihr 1 Punkt (hier könnt ihr max. 7 Punkte erzielen). Jedes allein gehaltene Geländeteil (ein Modell reicht) bringt 2 Punkte. Zusätzlich erhält der Spieler, der mehr Einheitenstärke an dem Beschwörungskreis stehen hat 5 weitere Punkte. Insgesamt sind hier wieder max. 20 Punkte zu erzielen.

Armee: Die Spieler nutzen ihre 1600 Punkte Armee.

Spieldauer: 6 Runden (längstens bis 12.00 Uhr)

5. Szenario: „Der Beschwörungskreis“

Boten meldeten Grashnagg, dass sie den Beschwörungskreis gefunden hätten. Sofort machte er sich im Eilmarsch zum Kreis auf. Einige seiner Mobs konnten sein Marschtempo nicht mithalten, aber das interessierte ihn nicht weiter, denn die Boten hatten berichtet, dass auch die Spitzohren mit einer großen Streitmacht auf dem Wege sind.

Armee: Jaaaa, jetzt kommt sie...die gesamte 4000 Punkte Armee. Aber durch den Eilmarsch erreichen nicht alle Einheiten das Schlachtfeld.

Seitenwahl: unwichtig, erfolgt vor plazieren des Geländes.

Geländeaufbau: Beide Spieler notieren sich eine Zahl zwischen 2 und 11. Der Spieler der die höhere Zahl notiert hat, beginnt mit dem aufstellen des Geländes und darf demnach drei der 5 Geländeteile plazieren. Zusätzlich kann er als letztes Geländeteil den Beschwörungskreis plazieren. Das Gelände besteht insgesamt aus 3 Hügel, 2 Wälder und dem Beschwörungskreis. Bei gleicher Marschgeschwindigkeit steht der Beschwörungskreis Tischmitte und um den Aufbau der Geländeteile wird gewürfelt.

Armeeaufstellung: Es wird gewürfelt, der Spieler mit dem höchsten Wurf entscheidet, wer anfängt aufzustellen. Für jede Einheit, Charakter etc. würfelt ihr nun. Ist das Wurf Ergebnis höher als die vorher von euch vorgegebene Marschgeschwindigkeit, dürft ihr die Einheit bzw. Modell setzen. Bei gleichem oder niedrigerem Wurf Ergebnis dürft ihr diese Einheit wegpacken (gilt auch nicht als Verlust). General, Armeestandardenträger und Zahlmeister (Söldner) können ohne würfeln gestellt werden. Alle anderen Charaktere haben einen Wiederholungswurf.

Spieldauer: 7 Runden (von 12.30 Uhr bis längstens 16.20 Uhr)

Aufgabe: Den Gegner von der Insel zu vertreiben und den Beschwörungskreis am Ende des Spiels zu besetzen.

Wertung: Der Spieler, der am Ende des Spiels den Beschwörungskreis alleine besetzt hält, erhält 4 Siegespunkte (General im Kreis 8 Punkte). Für jedes Spielfeldviertel, welches Du alleine besetzt hältst, erhältst Du 4 Siegespunkte (ein Modell reicht). Für jedes Spielfeldviertel, indem beide Spieler vertreten sind erhält der Spieler mit der größeren Einheitenstärke 3 Punkte, der andere 1 Punkt. Drei weitere Punkte erhältst Du, wenn Du mehr Standarten vom Gegner erobert hast als er von Dir. Drei weitere Punkte kannst Du bekommen, wenn Dein General lebt und der des Gegners tot oder fliehend ist. Es sind in diesem Spiel also insgesamt 30 Punkte möglich.

Beschwörungskreis: Der Beschwörungskreis darf nur von Charaktermodellen (ohne Monster mit 4 oder mehr LP) betreten werden. Jeder Spieler kann max. ein Modell zeitgleich im Kreis stehen haben.

- Der Kreis verleiht allen Modellen, die in ihm stehen, einen Rettungswurf von 4+ und macht sie unerschütterlich.
- Ein Magier generiert zu Beginn der eigenen Magiephase W3 Energiewürfel. Diese können auch nur von dem Magier genutzt werden. Runenschmiede können in der Magiephase des Gegners einen beliebigen (nicht mit totaler Energie) Zauberspruch automatisch bannen.

.....Grashnagg und seine Boyz erschlugen hunderte von Elfen um sich den Weg zum Beschwörungskreis freizukämpfen. Als nach 2 Tagen des Kampfes die letzten Elfen flohen, betrat Grashnagg den Beschwörungskreis und er betete zu Gork und Mork. Der Himmel verdunkelte sich und ein fürchterlicher Dämon erschien am Firmament. Es schien Grashnagg so, als ob nur er diese Ausgeburt der Hölle sehen konnte. In wenigen Sekunden wurde ihm die Entstehung der Warhammerwelt bewusst und er kannte nun die Bedeutung des Schädels von Kroton und er wusste nun wo er ihn finden konnte.....

Nachdem euch nun der Ablauf der Szenarien bekannt ist, nun die Regel- und Anmeldedetails etc.

Regeln: Wir spielen nach deutschen Regeln. Es gilt das aktuelle Regelbuch der 6th Edition. Ferner gelten die Warhammer Chroniken (diese schließen alle White Dwarfs bis einschließlich Nr. 72 ein).

- Es gelten die Änderungen der Magieorden lt. White Dwarf 73
- Die Einheitenstärke des Dampfpanzers wird auf 4 reduziert
- In der Schussphase sind alle Schüsse gleichzeitig anzusagen

Über weitere White Dwarf Änderungen entscheiden wir nach erscheinen.

Armeen: Es gelten die erschienenen Armeebücher, sowie die vorläufigen Armeebücher der Warhammer Chroniken sowie die kriegerischen Horden. Für alle Armeebücher, die im August oder später erscheinen gilt: Der Spieler kann zwischen Armeebuch und Kriegerische Horden/Armeeliste Chroniken wählen.

Aufstellung: Wie ihr den Szenarien bereits entnehmen konntet, stellt ihr eine Armee mit max. 2400 Pkt. und eine weitere Armee mit max. 1600 Pkt. auf. Magische Gegenstände können nicht doppelt verwendet werden. Ebenso sind gilt eine max. Einheitenbegrenzung über beide Armeen (also nur einmal Schwarzorks oder Bihandkämpfer etc.). Alternative Armeelisten und besondere Charaktere sind nicht zugelassen. **Ausnahme: es ist erlaubt in der 1600 Pkt. Armee für eine zusätzliche Heldenauswahl einen Kommandanten oder Meisterzauberer zu stellen.**

Armeeliste: Armeelisten werden nur leserlich und verständlich (also Pkt. nachvollziehbar) akzeptiert. Außerdem hätte ich gerne alle Listen in Deutsch. Ihr könnt mir die Listen via Mail oder per Post zukommen lassen. **Spätester Termin: 15.09.02**

Anmeldung: Falls ihr Interesse habt an dem Turnier teilzunehmen, sagt mir kurz Bescheid

- E-Mail Zupan@T-Online.de
- Telefon 02064/80437 20.00-22.00 Uhr

Ich reserviere euch dann für die nächsten 14 Tage einen Platz. Bitte überweist in dieser Zeit das Startgeld von Euro 15 auf

Konto 2028965200
BLZ 35211012
SEB AG
Kontoinhaber: Klaus Zupan

Falls in dem Zeitraum die Überweisung nicht eingehen sollte, streiche ich euch von der Liste. Falls ihr keine Info von mir über den Zahlungseingang bekommt, fragt bitte bei mir nach.

Falls ihr euch (aus welchem Grund auch immer) bis 31.07.02 abmelden solltet, erhaltet ihr das bezahlte Startgeld zurück. Erstattungen nach dem o. g. Termin erfolgen nicht mehr.

Tischgröße: wie schon in den letzten Jahren haben wir zwei unterschiedliche Tischgrößen. Einige Tische sind ca. 1,30 m tief, andere nur 1,12 m. Für die Szenarien 3-5 gilt: die Aufstellzonen sind 24 Zoll voneinander entfernt. Szenario 1 und 2 (siehe Beschreibung)

Völkerwertung: neben den besten Generälen, werden auch die Generäle der besten Völker geehrt. Falls min. 3 Spieler ein Volk vertreten kommt dieses in die Völkerwertung. Alle Völker, die nur mit einem oder zwei Spielern vertreten sind fallen in die Kategorie sonstige Völker. Entgegen der vergangenen Jahre werden nicht die Sieger der Sonntagsspiele prämiert, sondern die Spieler der besten Völker.

Wanderpokal: Zurzeit trägt der Schädel von Kroton die Namen von Mirco Wenning (2 mal) und Gerard Sidar (1 mal). Es gilt hier die Regel, wenn ein Spieler, das Turnier dreimal gewinnt, darf er den Wanderpokal behalten.

Turniersieger: Euch ist sicherlich aufgefallen, dass in allen Spielen nur Siegespunkte ermittelt werden. Dies ist neu und wir möchten testen, ob dies nicht besser ist und zum anderen werden die Ergebnisse schneller ermittelt. Falls es Punktgleichheit unter den ersten drei Plätzen geben sollte, zählen die höchsten Einzelergebnisse.

Malwettbewerb: Dieses Jahr vertrauen wir wieder den professionellen Augen von Franz Sander und Bernd Siepmann. Der Sieger erhält eine „Goldene DUZI“ für die bestbemalte Armee.

Preise: Auch in diesem Jahr werden wir uns bemühen euch wieder neben den Pokalen (es sind wieder echte Schmückstücke für die Vitrine...so zum Angeben und Protzen) auch wieder schöne Sachpreise zukommen zu lassen. Hier gilt neben den Siegern die Völkerwertung. An der Stelle möchten wir uns bei den Sponsoren bedanken

- Bernd und Mic von Excalibur-Miniaturen Dinslaken
- Helga von Spiele-Fantasien Duisburg
- Helmut von Multi-Media-Soft Moers
- Gudrun von GamesWorkShop

Sowie bei

- Harald und Manuela von Netterain
- Ralf von Binek Inspection Service
- Dirk von der Fa. Schwan
- Herrn Jovic vom Hotel Kaiserhof
- Ralf vom Hiesfelder Schlüsseldienst
- Hans Becker

Gelände: Dieses Jahr stellen wir nahezu komplett auf Gelände von Netterain um. Getreu dem Motto...das Auge spielt auch mit. Also Harald und Manuela strengt euch an.....die Erwartung der Fans ist groß. Geht bitte davon aus, dass die Wälder etwa essteller groß sind und die rechteckigen Hügel 16 Zoll lang und 6 Zoll breit sind. Die älteren (quadratisch gezeichneten) Hügel sind (meistens) tatsächlich rund und auch etwa essteller groß. Der Beschwörungskreis ist etwas größer als der Unterteller einer Kaffeetasse.

Übernachtung: Auch in diesem Jahr haben wir wieder das Hotel Kaiserhof für euch reserviert. Die Preise können sich wieder sehen lassen (der Rabatt ist sehr großzügig) auch wenn hier ebenfalls der Euro zugeschlagen hat

Einzelzimmer mit Frühstück: Euro 35

Doppelzimmer mit Frühstück: Euro 29 pro Person

Dreibettzimmer mit Frühstück: Euro 25 pro Person

Buchen könnt ihr wie gehabt unter HotelKaiserhof@T-Online.de oder Info@hotelkaiserhof.de telefonisch unter 0281/339320
Anschrift: Kaiserring 1 ; 46483 Wesel

Bitte gebt unbedingt das Stichwort **DUZI** an, sonst gilt die Ermäßigung nicht.

Abendgestaltung: nach dem Turnier treffen wir uns alle (die die Lust haben) im Hotel Kaiserhof im Bistro auf einen gemütlichen Abend....OPEN END !! Im Restaurant könnt ihr selbstverständlich vorher ein leckeres Menü zu euch nehmen. Die Preise sind o.k. und die Qualität gut.