

## **6. Warhammer-Fantasy-Turnier**

# SCHATZSUCHE AM SCHWARZGRATSEE



DUZI 2003



**(Duisburger Zinnfigurenbörse)**

**Wesel - Niederrheinhalle**

**Am 11.-12. Oktober 2003**

**Turnierbeginn 10.00 Uhr**

**Einlass ab 09.30 Uhr**

Seid begrüßt Generäle und Waaaghbosse der Warhammerwelt,

wir freuen uns, dass auch das nunmehr 6. Warhammer-Turnier im Rahmen der DUZI euer Interesse findet. Im Folgenden möchten wir euch die wichtigsten Informationen in aller Kürze geben (na ja, werden bestimmt wieder mehr als 10 Seiten).

- **Wie in jedem Jahr gilt: Nur komplett bemalte Armeen sind zugelassen!!!**
- **Dank an Excalibur, Mic und Bernd haben uns diesmal die gesamte Fläche auf der Empore zur Verfügung gestellt, sodass wir Platz für 120 Teilnehmer haben!!!**
- **In diesem Jahr ist das Motto „Schatzsuche“. In 5 Szenarien mit unterschiedlichen Armeegrößen könnt ihr eure strategischen Fähigkeiten unter Beweis stellen.**
- **Auch in diesem Jahr müsst ihr wieder mal ein Experiment über ein ergehen lassen. Für die Armeeaufstellung- und Auswahl haben wir uns was neues ausgedacht. In der Vergangenheit hat es sich gezeigt, dass jedes 2. Experiment gut war (über die anderen möchte ich lieber nicht reden). Also, alles ist einen Versuch wert, daher erst nachher meckern!**
- **Auch in diesem Jahr werden wir das Startgeld wieder in Gelände investieren. Für Dieter und mich ist das ganze Hobby und so soll es auch bleiben.**
- **Wir hoffen auch diesmal auch großzügige Sponsoren, die attraktive Sachpreise zur Verfügung stellen. Neben den Turniersiegern werden auch diesmal die erfolgreichsten Völker bedacht. Die Bemalung der Armee wird schon wie in den letzten Jahren separat bewertet (gehört nicht zum Spielergebnis).**
- **Ferner wird der beste Dunkeelf geehrt, dieses Volk leidet seit Anbeginn des Warhammer-Zeitalters an dem schlechtesten Armeebuch (Edition für Edition). Die Armeebuchschreiber bei GW müssen alles Hochelfen sein!**
- **Und es wird mir persönlich eine große Ehre sein, dem stärksten Waaaghboss des Turniers zu huldigen.**

# Zeitplan

## Samstag 11.10.2003

---

Einlass(gilt nur für Spieler, Besucher ab 10.00 Uhr)	ab	09.30 Uhr
Begrüßung		09.55 Uhr
1. Spiel	10.00	- 11.30 Uhr
Mittagspause	11.30	- 12.15 Uhr
2. Spiel	12.15	- 14.45 Uhr
Kaffepause	14.45	- 15.15 Uhr
3. Spiel	15.15	- 19.30 Uhr
Abendgestaltung Bistro im Hotel Kaiserhof	Ab	20.00 Uhr

## Sonntag 12.10.2003

---

Einlass(gilt nur für Spieler, Besucher ab 10.00 Uhr)	ab	09.30 Uhr
4. Spiel	10.00	- 12.00 Uhr
Mittagspause	12.00	- 12.30 Uhr
5. Spiel	12.30	- 16.00 Uhr
Kaffeepause	16.00	- 16.30 Uhr
Siegerehrung	16.30	- 17.00 Uhr
Ende des Turniers		17.00 Uhr

## Gilt für alle Spiele:

**Massaker => Sieger erhält 20 Punkte, Verlierer 0 Punkte**

**Überlegener Sieg => Sieger erhält 17 Punkte, Verlierer 3 Punkte**

**Knapper Sieg => Sieger erhält 14 Punkte, Verlierer 6 Punkte**

**Unentschieden => Sieger erhält 11 Punkte, Verlierer 9 Punkte**

**Siegpunkte:** Neben den genannten Szenariopunkten erhaltet ihr für jede komplett vernichtete, geflohene oder zum Ende des Spiels fliehende Einheit die volle Punktzahl. Ansonsten gilt, wenn ihr mehr als die Hälfte der Einheit oder min. die Hälfte der Lebenspunkte (Charaktermodelle) ausgeschaltet habt, erhaltet ihr 50% der Punktkosten der Einheit (Reiter mit Monster werden separat gewertet).

**Für die Tabelle gilt:** Erste Priorität haben die Punkte des 20 Punkte-System (siehe oben). Zweite Priorität hat die Differenz der Siegpunkte (d. h. es wird nach jedem Spiel die Differenz der Siegpunkte notiert. Der Sieger erhält diese positiv gutgeschrieben, der Verlierer negativ.

## Sichtlinien und Geländetypen:

**Wälder:** über Wälder kann kein Modell hinwegsehen, auch nicht wenn man auf einem Hügel steht! Gelten generell als schweres Gelände!

**Hügel:** vom Hügel kann man (mit Ausnahme siehe Wälder) das ganze Spielfeld sehen. Ihr könnt jedoch nicht vom Hügel aus über einen anderen Hügel hinwegsehen (Ausnahme große Modelle). Hügel gelten als normal begehbar!

**Gewässer:** bieten keinen Sichtschutz! Gewässer gelten als schwieriges Gelände.

**Steinkreis und Friedhof:** bieten nur einzelnen Modellen zu Fuß auf 20 oder 25 Base einen Sichtschutz im Umkreis von 2 Zoll um das Geländestück. Gelten als schweres Gelände!

**Zur Armeeliste:** Ihr erhaltet beiliegend mit dieser Beschreibung Formblätter, in diese tragt ihr eure Einheiten etc. ein. Ihr dürft max. 4.000 Punkte auswählen. Die Beschränkungen lt. Armeebuch gelten in allen Punkten. Die Armeelisten werden wir euch am Turniertag aushändigen (schön geschnitten). Vor jedem Spiel dürft ihr hieraus eure Armee zusammenstellen. Dies bietet die Möglichkeit euch auf den Gegner einzustellen. D. h., ihr könnt also vor jedem Spiel individuell aus den vorhandenen 4000 Punkten die jeweilige Szenarioarmee zusammenstellen. Das ermöglicht euch z. B. ein Charaktermodell/Einheit mehrfach einzusetzen.

## **1. Szenario „Gelände erkunden und besetzen“**

**Punkte:** Max. 1000

**Spieldauer:** 6 Runden, längsten bis 11.30 Uhr

**Gelände:** 4 Geländestücke, je Spielfeldviertel 1 Geländestück (Spieler setzen abwechselnd)

**Sonderregel (1):** keine Söldner, keine Seltenen Einheiten, Max. 1 berittene Einheit die nicht unter leichte Kavallerie fällt ist erlaubt. Max. 2 Streitwagen, Max. 2 Kriegsmaschinen

**Sonderregel (2):** es gibt keinen General (Anführer), andere spezielle Modelle wie Bretonische Armeestandartenträger, Söldner Zahlmeister, Todespriester Khemrie sind weder zwingend zu stellen, noch haben sie die speziellen Effekte (Vor- und Nachteile)

**Ziel:** Spielfeldviertel besetzen

**Bonuspunkte:** der Spieler, der mehr Einheitenstärke in einem Viertel hat, erhält 100 Siegpunkte je Spielfeldviertel.

**Siegpunkte =>** Siegpunkte analog Seite 4 sowie die Szenariopunkte (keine Punkte für Standarten etc.).

## **2. Szenario „Gefangenen zum Steinkreis bringen“**

**Punkte:** Max. 2000

**Spieldauer:** 6 Runden, längstens bis 14.45

**Gelände:** 4 Geländestücke und 1 Steinkreis

**Geländeaufbau:** nach der Seitenwahl darf jeder Spieler zwei Geländestücke in seiner Spielfeldhälfte aufstellen. Der Steinkreis (Opferstein) steht genau in der Spielfeldmitte. Die anderen Geländeteile müssen min. 8 Zoll vom Steinkreis entfernt sein.

**Sonderregel (1):** Ihr müsst min. eine Fußtruppe einsetzen!

**Sonderegel (2):** Ihr erhaltet ein Fußmodell aus einer beliebigen Einheit des Gegners => euer Gefangener (20 oder 25 Base). Den Gefangenen müsst ihr in eine eure Fußeinheiten egal wo (vorne, Mitte hinten) in der Einheit aufstellen. Der Gefangene darf die Einheit nicht verlassen, es sei denn sie flieht oder wurde vernichtet, dann versucht er so schnell wie möglich vom Spielfeld zu fliehen (kürzester Weg zum Spielfeldrand). Er kann dann von einer eigenen oder fremden Fußeinheit wieder eingefangen werden (berühren reicht).

**Bonuspunkte:** 500 Punkte, wenn es euch gelingt den Gefangenen am Ende des Spiels auf dem Steinkreis stehen zu haben.

**Werte des Gefangenen:** Der Gefangene bewegt sich analog der Einheit und greift weder an, noch erwidert er Attacken. Er

nimmt die Profilwerte der Einheit an. Er kann nicht getötet oder überrannt werden, er flieht mit 2 W6.

**Siegpunkte=>** Siegpunkte analog Seite 4 zuzüglich Szenariopunkte, keine Punkte für Standarten etc.

### 3. Szenario “ Die Winde der Magie”

**Punkte:** Max. 4000

**Spieldauer:** 6 Runden, längsten bis 19.30 Uhr

**Gelände:** 4 Geländestücke und Steinkreis

**Geländeaufbau:** Zuerst erfolgt die Seitenwahl, dann werfen beide Spieler einen W6, der Spieler mit der höchsten Zahl darf das erste Geländestück stellen. Der Steinkreis muss außerhalb der Aufstellzonen stehen und andere Geländeteile müssen mindestens 6 Zoll Abstand zum Steinkreis haben. Der Spieler der weniger Geländestücke gestellt hat, entscheidet wer mit dem Aufbau der ersten Einheit beginnt und bekommt +1 beim Wurf „Wer das Spiel beginnt“. (+1 für den Spieler, der zuerst aufgebaut hat gilt natürlich auch)

**Sonderegeln (1):** Zu Beginn des Spieles erhalten beide Spieler W6 Karten Winde der Magie. Beide Spieler werfen einen W 6, die Summe der beiden Würfe ergibt die Anzahl der auszuteilenden Karten. Falls das Wurfresultat ungerade ist, erhält der Spieler mit dem höheren Wurfresultat eine Karte mehr.

**Sonderegeln (2):** Falls ein Magier zu Fuß auf dem Steinkreis steht kann er in seiner Magiephase den Meister der Blitze herbeirufen. Der Spruch verursacht 2W6 Treffer der Stärke 2 und kann auf eine beliebige Einheit auf dem Spielfeld

ausgesprochen werden und erlaubt keine Rüstungswürfe. Der Spruch hat eine Komplexität von 7.

**Bonuspunkte:** jeder getötete, geflohene oder zum Ende des Spiels fliehende Charakter bringt dem Gegner doppelte Siegpunkte.

**Siegpunkte=>** wie offene Feldschlacht (also auch Punkte für Standarten, General etc.) zuzüglich Bonuspunkte

## 4.) Szenario „Die Schatzkarte“

**Punkte:** Max. 1500

**Spieldauer:** 6 Runden, längstens bis 12.00 Uhr

**Geländestücke:** 4 Geländestücke und der Friedhof

**Geländeaufbau:** Ein Spieler stellt das Gelände auf und der andere wählt die Spielseite und entscheidet wer mit dem Aufbau der ersten Einheit beginnt. Die Entscheidung wer was macht trifft wie immer der W6. 8 Zoll um den Friedhof darf kein Gelände liegen. Alle Geländestücke sind min. 6 Zoll von den Spielfeldrändern entfernt aufzustellen.

**Sonderregel:** Der Friedhof (Radius 8 Zoll um den Friedhof) ist ein Ort des Schreckens und während die Krieger ihre Angst im Zaume halten, ist den Reittieren (keine Monster) die Angst förmlich in die Glieder gefahren. Einheiten mit Tieren (Pferde, Wildschweine, Wölfe etc.) müssen zu Beginn der Bewegungsphase einen Moralwerttest auf den Reiter ablegen ob sie sich bewegen (gilt auch für Angriffe) dürfen. Diese Regel gilt für alle, auch für Einheiten, die normalerweise immun gegen Psychologie sind (jaaaa auch für Untote).

**Ziel des Spiels:** am Ende der sechsten Runde, müsst ihr das Gelände um den Friedhof kontrollieren. D. h., 6 Zoll um den Friedhof darf sich keine gegnerische Einheit mit Einheitenstärke 5+ befinden.

**Bonuspunkte:** ihr erhaltet zusätzlich 500 Punkte, wenn ihr das Ziel erreicht.

**Siegpunkte=>** Siegpunkte Seite 4 (keine Punkte für Standarten, Tischfeldviertel etc.) zuzüglich Bonuspunkte

## 5.) Schatzsuche

**Punkte:** Max. 3000

**Spieldauer:** 6 Runden, längstens bis 16.00 Uhr

**Gelände:** 1 See, 1 Wald, 1 Hügel, 1 Friedhof, 1 Schatzkiste

**Geländeaufbau:** Der See befindet sich genau in der Spielfeldmitte, rechts daneben 6 Zoll Abstand befindet sich der Friedhof. Die beiden restlichen Geländeteile dürfen nach der Seitenwahl frei gesetzt (Abstand zu Friedhof und See min. 8 Zoll) werden. Jeder Spieler setzt ein Geländestück, der höhere W6 Wurf beginnt.

**Ziel:** Eine Einheit mit mindestens 5 Modellen (keine Flieger) kann den Schatz aus dem Grab bergen, wenn sie den Friedhof berührt. Marschbewegung mit dem Schatz sind nicht erlaubt. Falls die Einheit mit dem Schatz im Spielverlauf aufgerieben wird (oder flieht) übergibt sie den Schatz an die gegnerische Einheit, falls diese aus min. 5 Modellen besteht, ansonsten bleibt der Schatz liegen und die nächste Einheit mit min. 5 Modellen kann ihn aufheben. Der Schatz wird bei freiwilliger Flucht ebenfalls liegengelassen. Die 5 Modelle sind nur für die Aufnahme des Schatzes erforderlich, im Laufe des Spiels kann

die Modellstärke durchaus niedriger sein. Ziel des Spiels ist es den Schatz zu sichern.

**Bonuspunkte:** 750 Punkte wenn es einer Einheit gelingt den Schatz über die gegnerische Aufstellzone hinweg aus dem Spiel zu bringen. Ansonsten erhält derjenige 250 Punkte wenn der Schatz zum Ende des Spiels sich in seinem Besitz befindet.

**Siegpunkte=>** offene Feldschlacht ohne Spielfeldviertel zuzüglich Bonuspunkte

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 6ten Edition. Ferner gelten die Regeländerungen der Warhammer Chroniken sowie aktuelle Regeländerungen laut White Dwarf.

### **Hausregeln:**

- Es gelten die Änderungen der Magieorden lt. White Dwarf 73 für die Lehren Himmel und Bestien (nicht für Leben)
- In der Schussphase sind alle Schüsse gleichzeitig anzusagen
- Je 500 Punkte dürfen Max. 2 Energiewürfel in der Magiephase eingesetzt werden (gilt auch für Khemri, die Lade wird als gebundener Zauberspruch gewertet und zählt damit nicht gegen die Max. Energiewürfelzahl).
- Die Einheitenstärke des Dampfpanzers wird auf 4 begrenzt
- Es sind max. 2 fliegende Monster mit 4 oder mehr Lebenspunkten erlaubt, davon max. 1 Drache
- Nur Tiermenschen dürfen den Drachenogerlord einsetzen.
- Die Goblinstämme aus dem WD 76 sind nicht zugelassen, ebenso wenig die Stadtwache der Dunkelelfen.

- Albion Gegenstände und Modelle (s. Chroniken 2) sind nicht zugelassen
- Alternative Armeelisten sind ausgeschlossen
- Keine besonderen Charaktere
- Max. 1 Legendäres Söldnerregiment darf eingesetzt werden
- Tzeentch Goldauge zählt nur für den Reiter

**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 neuem Armeebuch oder seiner alten Liste wählen.

### **Anmeldung:**

- E-Mail [Zupan@T-Online.de](mailto:Zupan@T-Online.de)
- Telefon Klaus Zupan 02064/80437 20.00-22.00 Uhr oder Sonntags von 11.00 – 22.00 Uhr

Nachdem wir euch die Anmeldung bestätigt haben ist das Startgeld von Euro 15,- auf u. g. Konto innerhalb von 14 Tagen einzuzahlen.

Konto 0401610386  
 BLZ 30020900  
 Citibank  
 Kontoinhaber: Klaus Zupan

Falls in dem Zeitraum die Überweisung nicht eingehen sollte, verliert ihr euren Startplatz. Falls ihr keine Info mir über den Zahlungseingang bekommt, fragt bitte bei mir nach.

Falls ihr euch (aus welchem Grund auch immer) bis 31.07.2003 abmelden solltet, erhaltet ihr das bezahlte Startgeld zurück. Erstattungen nach dem o. g. Termin erfolgen nicht mehr.

**Armeeliste:** Armeelisten werden nur leserlich, verständlich und in Deutsch akzeptiert. Ihr könnt uns die Armeelistenlisten per E-Mail [Feedy@Arcor.de](mailto:Feedy@Arcor.de) oder per Post zukommen lassen

Dieter Zupan  
47179 Duisburg  
Sternstr. 28  
Telefon 0203/9406551 (bis max. 22.00 Uhr)

**Spätester Abgabetermin: 15.09.2003**

**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. Falls es die Szenariobeschreibung nicht ausdrücklich anders vorgibt, ist immer so aufzustellen, dass zwischen beiden Aufstellzonen 24“ Abstand sind.

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

**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**
- **Harald und Manuela von Netterain**
- **Ralf von Binek Inspection Service**

**Ferner möchten wir uns bei Jörg Ritter, Hans Becker, Stefan Hable, Arndt Krutzsch und Harald Bootz für den tollen Support bedanken.**

**Dank auch an die vielen Spieler, die uns Szenarienideen zugeschickt haben, die eine oder andere Idee findet ihr hier wieder. Seid nicht böse, wenn ihr eure Idee hier nicht wiederfindet.....es sind nur 5 Spiele!**

**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](mailto:HotelKaiserhof@T-Online.de) oder [Info@hotelkaiserhof.de](mailto:Info@hotelkaiserhof.de), telefonisch unter 0281/339320  
 Anschrift: Kaiserring 1 ; 46483 Wesel

Bitte gebt unbedingt das Stichwort **DUZI (Zupan)** an, sonst gilt die Ermäßigung nicht. Wichtig: Es stehen etwa 50 Zimmer zur Verfügung, **also wartet mit der Buchung nicht zu lange**. Alle Spätbucher hatten im letzten Jahr ein Problem, da auch andere Messebesucher dort buchen werden!!!

Ich werde mich bemühen in einem weiteren Hotel eine Ermäßigung zu bekommen, also wenn der Kaiserhof belegt sein sollte, schreibt mich an. Ansonsten könnt ihr euch auch gerne unter [www.Wesel.de](http://www.Wesel.de) selbst was suchen. Auswahl gibt es

reichlich, aber entweder sehr teuer oder sehr schlecht), also beeilt euch mit der Buchung.

**Abendgestaltung (Samstag):** 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 ein leckeres Menü zu euch nehmen. Die Preise sind o.k. und die Qualität gut.

**Aktuelle Infos zum Turnier findet ihr generell unter:**

[www.excalibur-miniaturen.de](http://www.excalibur-miniaturen.de)

[www.netterain.de](http://www.netterain.de)

# Die Winde Der Magie

Eine beliebige Einheit Deiner Wahl erhält +1 auf Bewegung. Diese Karte kannst Du vor Beginn eines beliebigen Spielzuges von Dir aussprechen.

Eine beliebige Einheit des Gegners erhält -1 auf Bewegung. Diese Karte kann nur zu Spielbeginn ausgesprochen werden.

Eine Einheit Fußtruppen (nur Kernausswahl ab 20 Modelle) Deiner Wahl gilt als unnachgiebig. Diese Karte kann nur zu Spielbeginn ausgespielt werden.

Eine gegnerische Einheit Deiner Wahl (keine Charaktere) erhält -1 auf Moral. Diese Karte kann nur zu Spielbeginn ausgespielt werden.

Zu Beginn einer Deiner Spielzüge kannst Du W6+3 Lebenspunkte einer beliebigen Kerneinheit zu Fuß heilen. Die Einheit darf dadurch nicht mehr Modelle erhalten als ursprünglich vorhanden waren.

Zu Beginn des Spieles erhält eine beliebige gegnerische Einheit (keine Charaktere oder Einzelmodelle) W6 Treffer der Stärke 4 (keine RW erlaubt).

Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel einen Wurf auf Deinen Moralwert wiederholen. Der Wiederholungswurf gilt bei 7+ als bestanden.

Zu Beginn eines gegnerischen Spielzuges kannst Du das Sturmbanner ausspielen (gilt nur diese Runde). In diesem gegnerischen Spielzug herrscht absolutes Flugverbot.

Diese Karte gilt als Bannrolle und bannt automatisch einen Zauberspruch (gilt nicht bei totaler Energie).

In einer beliebigen gegnerischen Magiephase verliert der Gegner W6 Energiewürfel. Diese Karte kannst Du zu Beginn einer gegnerischen Magiephase ausspielen.

Du kannst zu Spielbeginn eine Deiner Kerneinheiten zu Fuß in Raserei versetzen. Gilt nur für Einheiten die sich nicht bereits in Raserei befinden.

Du kannst Dir zu einem beliebigen Zeitpunkt die magischen Gegenstände eines gegnerischen Charaktermodells zeigen lassen.