

# DUZI 2004

## DER SCHATZ VON KARAK BARR



**7. Warhammer Fantasy Turnier**

**Wesel - Niederrheinhalle**

**Am 16.-17. Oktober 2004**

**Turnierbeginn 10.00 Uhr**  
**Einlass ab 09.30 Uhr**

Seid begrüßt, Generäle und Waaaghbosse der Warhammerwelt,

wir freuen uns, dass auch das nunmehr 7. Warhammer Fantasy Turnier im Rahmen der DUZI Euer Interesse findet. Auf den folgenden Seiten erfahrt Ihr alles, was Ihr wissen müsst.

Direkt hier und jetzt auf der ersten Seite: Jeder Spieler bringt sein Armeebuch, sowie die notwendigen Würfel, Schablonen, Maßband und Regelbücher etc. selbst mit. Ein Würfelbecher, Taschenrechner, sowie ein Stift sind auch sehr hilfreich.

- **Nur komplett bemalte Armeen sind zugelassen!!! Bemalt heißt bemalt und nicht grundiert!!**
- **Weiterhin gilt: ein Ork ist ein Ork und kein Dunkelelf !!! Es müssen keine GW Modelle sein, aber ein Wolfsreiter wird definitiv nicht durch einen Schwarzen Reiter dargestellt usw. Sklaven der Skaven usw. können natürlich auch durch Goblins in Sträflingsanzügen dargestellt werden usw.**
- **Einheiten ab 20+ Modelle, die weder Schießen noch plänkeln sind auf Regimentsbasen zu stellen.**
- **Charaktere oder identische Einheiten sollten klar erkennbar sein, d. h. wenn ein Spieler 3 Magier aufstellt muss es möglich sein, diese individuell vom Gegner in der Armeeliste identifizieren zu können. Dies kann z. B. durch eine selbstklebende Nummerierung unter der Base, bei gleichzeitigem Kennzeichnen in der Armeeliste oder Ihr schreibt in die Armeeliste „Magier grüne Schuhe, rote Schuhe, blaue Schuhe“ etc. ... Ihr wisst was ich meine, es soll ja nicht der Verdacht aufkommen, dass immer die richtig ausgerüstete Figur am richtigen Platz steht.**

**Falls jemand diese Regeln nicht beachten möchte, sollte er sich besser nicht anmelden, denn bei Zuwiderhandeln werden die betroffenen Modelle/Einheiten direkt als Verlust vom Spieltisch entfernt. Ich denke, dass lässt diesmal keinen Spielraum für Diskussionen zu!!!**

## **In eigener Sache:**

**Nachdem wir im letzten Jahr die Dunkelelfen und die Grünhäute im Rahmen des Turniers besonders geehrt haben, möchten wir dieses Jahr speziell den Zwergen widmen. Das Motto des Turniers „Der Schatz von Karak Barr“ lässt euch nach 4 Szenarien im 5 Spiel dann um eine verlorene Schatzkiste der Zwerge kämpfen. Auf den besten Zwerg im Turnier wartet in diesem Jahr eine besondere Überraschung.**

**Neben den Zwergen möchten wir die Dämonenspieler unter euch noch zusätzlich motivieren. Wir wissen, gerade durch unsere Einschränkung sind die Dämonen besonders stark getroffen. Daher möchten wir den tapfersten Dämonen auszeichnen und wünschen uns, dass die Auszeichnung und ein Sonderpreis Euch entsprechend motiviert, die Dämonenliste zu spielen.**

**DM und Euro: An der Stelle möchten wir uns für die hohe Startgebühr von 20 Euro entschuldigen. Wir haben lange überlegt, uns aber letztendlich entschieden lieber den Startpreis aufzustocken, als am Programmablauf bzw. Tischen/Gelände oder den Örtlichkeiten was zu ändern.**

**Neuheiten: Viele von euch kommen von weit her und das verpflichtet uns, euch auch ein besonderes Wochenende zu bieten. Gilt natürlich auch für die hiesigen Ruhrgebietler und Bergischen.**

**Ihr wolltet kleinere Wälder – ihr bekommt sie -, dazu fertigt NetTerrain ein völlig neues Geländestück an – die Artilleriestellung -, ein wenig 40k nachempfunden wird es gerade die Artilleriestarken Armeen erfreuen. Da es etliche Nachfragen gab, noch mal ein Turnier mit Dörfern zu machen, welche sich mit dem Thema eines Volkes befassen, haben wir auch diesen Wunsch erfüllt und lassen 8 Dörfer von NetTerrain anfertigen, sodass diesmal 16 Spieler gleichzeitig dort spielen können. Die Dörfer werdet ihr sicherlich gegen Ende Juli auf der NetTerrain-Seite sehen können und Interessierte können diese nach dem Turnier günstig von der Turnierleitung erwerben.**

# Alles zur Armeeauswahl

- **Zugelassen sind alle Armeen für die bis Ende Mai 2004 ein Armeebuch offiziell (nicht im Internet) erschienen ist, die Waldelfen- und Söldnerliste aus den Chroniken sowie die Chaoszwerge aus den Kriegerischen Horden.**

Ihr stellt eine 1.250 Punkte Armee und eine 2.750 Punkte Armee nach den Regeln eures Armeebuches. Diese schickt ihr uns per E-Mail oder Post in **deutscher Sprache**, maschinengeschrieben oder lesbar per Hand bis 16.09.2004 zu.

- **Skaven:** über beide Aufstellungen addiert dürfen max. 6 Ratlings gestellt werden
- **Echsen:** über beide Aufstellungen addiert dürfen max. 70 Skinks (Kernaussahlen mit Blasrohr oder Wurfspeer) gestellt werden
- Magische Gegenstände und begrenzte Einheiten (z. B. Schwarzorks) dürfen über beide Armeen nicht doppelt gewählt werden, Ausnahme die Gegenstände, die mehrfach eingesetzt werden dürfen (Bannrolle etc.)!!
- Ihr dürft zusätzlich in der 2.750 Punkte Armee einen Armeestandardenträger mit magischer Standarte nehmen, ohne dass er eine Heldenauswahl belegt.
- Chaoskrieger, Dämonen und Tiermenschen dürfen nicht miteinander kombiniert werden. In jeder Teilarmee darf max. eine Auswahl (keine Charaktere) von einem der anderen Völker gewählt werden. Tiermenschen dürfen auch mag. Gegenstände aus dem Chaosbuch nehmen.
- Alternative Listen, Besondere Charaktere und Alliertenkontingente sind nicht zugelassen.
- In **jeder** Teilarmee darf in Nichtsöldnerarmeen max. 1 Legendäres Regiment gewählt werden. Normale Söldnereinheiten in Nichtsöldnerarmeen sind nicht zugelassen
- Albion Modelle und Gegenstände sind nicht zugelassen
- Die Goblinstämme aus dem WD 76 sind nicht zugelassen

# Zeitplan

## Samstag 16.10.2003

---

Einlass	ab 09.30 Uhr (gilt nur für Spieler, Besucher ab 10.00 Uhr)
Begrüßung	09:50 Uhr
1. Spiel	10.00 - 11.45 Uhr
Mittagspause	11:45 - 12:15 Uhr
2. Spiel	12:15 - 15:30 Uhr
Kaffeepause	15:30 - 16:00 Uhr
3. Spiel	16:00 - 19:15 Uhr
Abendgestaltung	Ab 20:00 im Bistro Hotel Kaiserhof

## Sonntag 12.10.2003

---

Einlass	ab 09.30 Uhr
4. Spiel	10.00 - 11.45 Uhr
Mittagspause	11:45 - 12:00 Uhr
5. Spiel	12:15 - 16:15 Uhr
Kaffeepause	16:15 - 16:30 Uhr
Siegerehrung	16:30 - 17:00 Uhr
Ende des Turniers	17:00 Uhr

# Sichtlinien und Geländetypen:

**Artilleriestellung:** Die Stellung zählt als Hügel mit harter Deckung und nur eine Kriegsmaschine oder eine Einheit mit max. 10 Mann zu Fuß haben dort Platz!!

**Brücke:** kann nicht zerstört werden, keine Sichtlinienbehinderung

**Gebäude:** sind nicht begehbar und können nicht zerstört werden, Sichtschutz nicht für große Modelle

**Fluss:** gilt als schwieriges Gelände mit Ausnahme für unsere schwimmenden Freunde (Skinks etc.); keine Sichtlinienbehinderung

**Friedhof:** Bietet leichte Deckung für Einzelmodelle mit Einheitenstärke 1! Darf nur von Modellen zu Fuß mit Einheitenstärke 1 betreten werden! Keine Sichtlinienbehinderung! **Fußmodelle = keine Kavallerie, keine Flieger, keine Modelle mit Bewegung >6**

**Furten:** keine Einschränkung

**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 werden gesehen). Hügel gelten als normal begehbar!

**See:** gilt als sehr schwieriges Gelände (auch für Plänkler) mit Ausnahme für unsere schwimmenden Freunde (Skinks etc.). Flieger dürfen nicht im See landen, da zu unsicher. Keine Sichtlinienbehinderung!

**Steinkreis:** wie Hügel, bietet jedoch im Umkreis von 6 Zoll Magieresistenz 2,

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

## Hausregeln für alle Szenarien:

- **Beschuss muss zu Beginn der Schussphase komplett angesagt werden.**
- **Wer beginnt das Spiel: Wenn nicht anders beschrieben erhält der Spieler der zuerst fertig aufgebaut (excl. Kundschafter) hat +1 auf den Wurf zum Spielbeginn.**
- **In den 1.250 Punkte Spielen dürfen max. 2 Bannrollen eingesetzt werden, in den 2.750 Spielen dürft ihr max. 4 Bannrollen einsetzen. Magievernichtung zählt als Rolle.**
- **Da es sich um Szenarien handelt, kommen die Sonderregeln für Waldelfen nicht zum Einsatz.**
- **In Spiel 1 und 4 benötigen die Bretonen keinen Armeestandardenträger, die Söldner keinen Schatzmeister.**
- **Speerträger erhalten gegen Kavallerie und Flieger, wenn sie von vorne angegriffen werden, automatisch den Erstschlag. Die verteidigenden Speerträger treffen mit Stärke +2 in der ersten Nahkampfphase**

## Siegespunkte

	1.250 Punkte	2.750 Punkte	4.000 Punkte
Unentschieden	< 300	< 650	< 1.000
Knapper Sieg	< 600	< 1.300	< 2.000
Überlegener Sieg	< 900	< 2.000	< 3.000
Massaker	Über 900	Über 2.000	Über 3.000

	<b>Sieger erhält</b>	<b>Verlierer erhält</b>
<b>Massaker</b>	20 Punkte	0
<b>Überlegener Sieg</b>	17	3
<b>Knapper Sieg</b>	14	6
<b>Unentschieden</b>	11	9

## Wertung

**Die oben genannten Siegespunkte haben in der Tabelle vor der Punkte-differenz des Spielergebnisses Gültigkeit.**

# 1. Szenario „Gelände sichern“

**Punkte:** 1.250

**Spieldauer:** 6 Runden, längsten bis 11.45 Uhr

**Gelände:** 4 Geländestücke (Hügel, großer Wald, kleiner Wald, See) je Spielfeldviertel 1 Geländestück

**Seitenwahl:** erfolgt vor dem Geländeaufbau.

**Geländeaufbau:** Spieler setzen abwechselnd Geländeteile, allerdings jeweils nur in ihrer Spielfeldhälfte

**Sonderregel:** In der Magiephase können max. 5 Energiewürfel eingesetzt werden

**Ziel:** Spielfeldviertel besetzen

**Siegpunkte:**

- 1.) Wie offene Feldschlacht, Spielfeldviertel zählen 200 Punkte.
- 2.) Du bekommst für jede komplett ausgeschaltete Elite- oder Seltene Einheit und Charaktermodell weitere 50 Siegpunkte

## 2. Eine Frage der Ehre

**Punkte:** 2.750

**Spieldauer:** 6 Runden, längstens bis 15.15 Uhr

**Gelände:** 7 Geländestücke (Hügel, großer Wald, kleiner Wald, See, Artilleriestellung, Friedhof, Steinkreis)

**Geländeaufbau:** Die Spieler würfeln um Steinkreis oder Friedhof und stellen diese in die Mitte ihrer Aufstellzone. Beide Spieler platzieren danach abwechselnd die Geländestücke in ihre Spielfeldhälfte, jedoch mindestens 6 Zoll vom Friedhof oder Steinkreis entfernt. In gerade Linie vom Steinkreis zum Friedhof muss zu Spielbeginn ein geländefreier Korridor von min. 6 Zoll bleiben.

**Achtung! Besonderheiten bei Friedhof und Steinkreis !!!**

**Sonderregel:** In der Magiephase können max. 9 Energiewürfel eingesetzt werden.

**Sonderregel:** Friedhof und Steinkreis bleiben bei der Aufstellung unbesetzt

**Siegpunkte:** wie offene Feldschlacht ohne Spielfeldviertel und Standarten

**Bonuspunkte:**

- 1.) Falls es einem Spieler gelingt den gegnerischen Steinkreis/Friedhof mit einer Fußtruppe (keine Kundschafter) mit min. 5 Modellen am Ende des Spiels zu besetzen, ohne das der Gegner dort auch steht, erhält er 500 Punkte.
- 2.) Für jede eurer nicht plänkelden Fußtruppen mit min. 10 Modellen oder Gorherden mit min. 10 Gors, die am Ende des Spiels noch auf dem Tisch stehen und nicht fliehen, erhaltet ihr weitere 150 Siegpunkte. Ausgenommen hiervon sind neue hinzu gezauberte Einheiten.

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

**Punkte:** 2.750

**Spieldauer:** 6 Runden, längstens bis 19.15 Uhr

**Gelände:** 7 Geländestücke (Hügel, großer Wald, kleiner Wald, See, Artilleriestellung, Friedhof, Steinkreis)

**Seitenwahl:** erfolgt vor Geländeaufbau

**Geländeaufbau:** Die Spieler setzen abwechselnd das Gelände in ihre Spielfeldhälfte, die Geländestücke müssen min. 6 Zoll voneinander entfernt stehen.

**Sonderregel:** Ihr würfelt zu Beginn jeder Magiephase einen W6 und es gilt folgende Tabelle

1	Magiephase entfällt, alle liegenden Sprüche sind gebannt
2-3	- W3 Energiewürfel
4-6	+ W3 Energiewürfel

**Sonderregel :** Zu Beginn des Spieles erhalten beide Spieler W6 Karten Winde der Magie. Beide Spieler werfen einen W6, die Summe der beiden Würfe ergibt die Anzahl der auszuteilenden Karten. Falls das Wurf Ergebnis ungerade ist, erhält der Spieler mit dem höheren Wurf Ergebnis eine Karte mehr. Die Winde der Magie (siehe Anhang) können entsprechend der Regeln ausgespielt werden.

**Sonderregel:** In der Magiephase können max. 9 Energiewürfel eingesetzt werden, Ausnahme: zusätzliche Würfel durch Tabelle oben können zusätzlich genutzt werden.

**Siegpunkte:** offene Feldschlacht

**Bonuspunkte:**

- 1.) Für jeden ausgeschalteten, geflohenen oder zum Ende des Spiels fliehenden Magier des Gegners erhaltet Ihr 100 Siegpunkte.
- 2.) Für jede Eurer Standarten, die am Ende des Spiels noch am dem Tisch stehen und nicht fliehen erhaltet Ihr 100 Siegpunkte.

## 4.) Szenario „Hügel besetzen“

**Punkte:** 1.250

**Spieldauer:** 6 Runden, längstens bis 11.45 Uhr

**Gelände:** 6 Geländestücke (Hügel, großer Wald, kleiner Wald, See, Artilleriestellung, Friedhof)

**Seitenwahl:** erfolgt vor dem Aufstellen des Geländes

**Geländeaufbau:** Der Hügel steht genau in der Spielfeldmitte. Danach setzen beide Spieler abwechselnd die restlichen Geländestücke in ihre Spielfeldhälfte, jedoch mindestens 6 Zoll vom Hügel entfernt.

**Sonderregel:** Es dürfen max. 5 Energiewürfel eingesetzt werden

**Siegpunkte:** wie offene Feldschlacht, jedoch nicht für Tischfeldviertel und eroberte Standarten

**Bonuspunkte:** 500 Punkte für den Spieler, der mehr Einheitenstärke am Ende des Spiels auf dem Hügel stehen hat. Es zählen nur die Modelle, die mit der kompletten Base auf dem Hügel stehen.

## 5. Szenario „Schatzsuche“

**Punkte:** 4.000 (1.250 und 2.750 Punkte)

**Spieldauer:** 6 Runden, längstens bis 16.15 Uhr

**Gelände:** 6 Geländestücke (Hügel, großer Wald, kleiner Wald, See, Artilleriestellung, Friedhof)

**Geländeaufbau:** Alle Geländeteile werden 6 Zoll vom Rand und 6 Zoll voneinander entfernt gesetzt. Der Friedhof darf nicht in eine der Aufstellzonen gesetzt werden. **Achtung! Auf dem Friedhof wird die Schatzkiste platziert!**

**Seitenwahl:** nach dem Geländeaufbau

**Sonderegeln Schatzkiste:** Da sich die Schatzkiste auf dem Friedhof befindet, kann sie nur von einer Fußtruppe aufgenommen werden. Die Aufnahme erfolgt automatisch bei Berühren der Kiste mit einem Modell (gilt nicht bei Flucht oder Verfolgung). Mit der Aufnahme der Kiste endet die Bewegung. Die Kistentragende Einheit/Modell lässt die Kiste bei Flucht oder Komplettvernichtung an Ort und Stelle liegen. Spieltechnisch steht die Kiste immer hinter der Einheit.

**Sonderegeln:** Es dürfen max. 13 Energiewürfel eingesetzt werden

**Siegpunkte:** analog offene Feldschlacht, keine Punkte für den Armeestandardenträger/Schatzmeister

Bonuspunkte:

- 1.) Der Spieler, der am Ende des Spiels die Schatzkiste besitzt erhält 400 Siegpunkte.
- 2.) Falls euer Armeestandardenträger/Schatzmeister am Ende des Spiels noch lebt und nicht flieht erhaltet ihr 200 Siegpunkte

**Anmerkung:** Es soll Schatzkisten geben, die auch mit Schätzen gefüllt sind (mehr möchten wir jetzt nicht verraten), Kiste bitte nach dem Spiel bei der „Orga“ abgeben!

# Spiel an Tisch 1-8 „Dorf erobern“

An den Tischen 1-8 wird durchgängig an beiden Tagen die Eroberung eines Dorfes, welches die Thematik eines Volkes darstellt, gespielt. Im ersten Spiel entscheidet das Los (nein, die Orga) wer dort spielt. Ab dem zweiten Spiel, spielen dort die ersten 16 der Tabelle.

Das Dorf erstreckt sich über eine Fläche von 1,8 m und hat eine 40 cm tiefe Aufstellzone. Das Dorf besteht außen aus Wald (eine Seite) und einem doppelstöckigem Hügel auf der anderen Seite. Wald bzw. Hügel sind auf 40x40 cm Platten. Der Wald ist durch einen Fluß vom Dorf getrennt. Der Fluß reicht bis in die gegnerische Aufstellzone und hat jeweils in den Aufstellzonen eine Furt und in der Mitte eine Brücke. Die Stadt selbst steht auf 2 Platten á 40x40 cm.

In diesem Szenario gelten folgende Regeln:

- Beide Spieler würfeln einen W6 um die Wahl des Verteidigers/Angreifers. Der höhere Wurf wählt aus.  
**Zwerge, Chaoszwerge, Waldelfen und Khemri erhalten +1 bei diesem Wurf**
- Der Angreifer steht 24 Zoll von der Stadt entfernt und darf einen Wald und einen Hügel beliebig min. 12 Zoll von der Stadt entfernt platzieren
- Der Verteidiger stellt die erste Einheit und erhält +1 auf den Wurf zum Spielbeginn, dafür entfällt +1 für den Spieler der zuerst komplett aufgebaut hat
- Der Verteidiger muss alle Einheiten (auch Kundschafter) in seine Aufstellzone (es gilt die komplette Stadt incl. Hügelanlage und großer Wald neben der Stadt)
- Spieldauer 6 Runden
- Der große Wald an der Stadt kann nicht bewegt werden.
- Es dürfen max. 13 Energiewürfel eingesetzt werden

**Siegpunkte:** analog offene Feldschlacht ohne Spielfeldviertel und keine Punkte für den Armeestandardenträger/Schatzmeister

**Bonuspunkte:**

- Der Spieler der die Brücke mit Einheitenstärke 5+ besetzt, erhält: 50 Punkte (Spiel 1 und 4), 100 Punkte (Spiel 2 und 3) und 150 Punkte (Spiel 5). Es zählen die Modelle, die auf der Brücke stehen.
- Der Spieler, der am Ende des Spiels die höhere Einheitenstärke im Kern der Stadt (die beiden Platten in der Mitte) erhält 200 Punkte (Spiel 1 und 4), 350 Punkte (Spiel 2 und 3) und 500 Punkte (Spiel 5).
- 250 Punkte erhält der Spieler, der zum Ende des Spiels seinen Armeestandardenträger/Schatzmeister in der Stadt hat, ohne dass das Modell vom Gegner dort steht.

**Spiel 5:** Der Spieler, der im 5. Spiel siegreich ist, findet eine Schatzkiste! Handelt es sich um den Schatz von Karak Barr? Um dies zu erfahren, gebt bitte die Schatzkiste bei der Orga ab. Dort erhaltet ihr einen Schlüssel, der vielleicht die Schatzkiste öffnen wird.....

## 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 20,- 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 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.

**Wichtig: Ein Startplatz ist personenbezogen und nicht übertragbar!! Bei Abmeldungen greift die Warteliste!!**

**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  
Sternstr. 28  
47179 Duisburg

Telefon 0203/9406551 (bis max. 22.00 Uhr)

**Spätester Abgabetermin: 16.09.2004**

**Tischgröße:** Aktuell ist das Thema Tische noch nicht abschließend geklärt. Ich bin allerdings guter Dinge eine vernünftige Lösung zu finden.

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

**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):

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: Hotel Kaiserhof, Kaiserring 1, 46483 Wesel

Bitte gebt unbedingt das Stichwort **DUZI** 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!!!

Ansonsten könnt ihr euch auch gerne unter [www.Wesel.de](http://www.Wesel.de) selbst etwas suchen.

**Abendgestaltung (Samstag):** nach dem Turnier treffen wir uns alle (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 zukünftig unter:**

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

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

# Die Winde Der Magie

Eine beliebige Einheit Deiner Wahl erhält +1 auf Bewegung. Diese Karte muss zu Beginn des Spieles ausgespielt werden.

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 Paniktests erforderlich.

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 nicht für Einheiten die immun gegen Psychologie sind.

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