

**8. Warhammer-Fantasy-
Turnier**

„Land Der Finsternis“

DUZI 2005

(Duisburger Zinnfigurenbörse)

Wesel-Niederrheinhalle

Am 08.-09. Oktober 2005

Turnierbeginn 10.00 Uhr

Einlass ab 09.30 Uhr

Seid begrüßt Generäle und Waaaghbosse der Warhammerwelt,

wir freuen uns, dass auch das nunmehr 8. Warhammer Fantasy Turnier im Rahmen der DUZI euer Interesse findet. Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr alles was ihr über den Ablauf 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 können auch sehr hilfreich sein.

- **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! 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 keinen Spielraum für Diskussionen zu!!!

In eigener Sache:

In diesem Jahr haben wir wieder einige Highlights für euch vorgesehen. Zum einen werden wir auf vielfachen Wunsch in diesem Jahr eure Startgelder nicht in Gelände sondern in geeignete Spieltische investieren.

Darüber hinaus werden wir alle Armeen bewerten. Um hier nicht über die sicherlich vorkommenden Ungerechtigkeiten diskutieren zu müssen, werden wir die Kriterien nicht bekannt geben. Jeder Spieler erhält plus und minus Punkte, die sowohl den allgemeinen Aufbau als auch Völkerspezifisch greifen. Die Spieler werden in 3 Gruppen sortiert und spielen auch gegeneinander nach Schweizer System in den Gruppen. Dadurch wird sicherlich optisch das Schweizer System nach Tabelle nicht zu 100% eingehalten, garantiert aber halbwegs dem Spieler mit einer netten Armee nicht gegen z. Beispiel 5 Ratlings, 2 Warpblitz und 20 Jezzails (ich meine die berühmt berüchtigte Skaven Ballerburg) bei 2.000 Punkten spielen zu müssen. Wir wollen die Spielweise mit der Skaven Ballerburg nicht verbieten, aber es auch nicht jedem zumuten dagegen zu spielen. Für das 5. Spiel wird dieses Kriterium für die Top 10 aufgehoben.

Da die Gruppen über je ca. 40 Spieler verfügen kann sich hier jeder verwirklichen. Der, der mit einer „netten Themenarmee“ spielt, bestreitet seine Spiele unter seinesgleichen, während die bärtigen unter euch ebenfalls unter sich bleiben. Wir halten dies für gerecht und es kann sich keiner beklagen und so aufstellen wie er möchte ohne gleich Minuspunkte in der Tabelle zu bekommen.

Wie ihr unschwer auf den folgenden Seiten erkennen werdet, werden die Sachpreise nicht an die Sieger vergeben, sondern wir spielen eine kleine Kampagne und jeder kann mit Glück einen der Sachpreise gewinnen. Wir sind ja alle Amateure ☺ und spielen des Spielens wegen. Die Top-Spieler haben zwar eine höhere Chance, aber wir denken dies ist nur fair.

Alles zur Armeeauswahl

Zugelassene Armeen: alle Armeen für die bis Ende August 05 ein Armeebuch offiziell (nicht im Internet) erschienen ist, sowie die Waldelfen- und Söldnerliste aus den Chroniken sowie die Chaoszwerge aus den Kriegerischen Horden.

SDC-Listen: Auch wenn ihr jetzt aufschreit, es sind nur die SDC Dämonen zugelassen. Die Sperre gilt auch für event. offizielle Armeelisten die im Rahmen einer GW-Sommerkampagne usw. erscheinen.

Die sogenannte Echsen-Götterliste ist ebenfalls nicht zugelassen.

Armeeaufstellung:

Ihr baut eure Armee in 4 Stufen auf, d. h. ihr habt 4 Armeelisten. Die erste Liste umfasst eine 1.000 Pkt. Armee nach den bekannten Kriterien. Für das zweite Spiel ergänzt ihr diese Liste um weitere 1.000 Pkt., sodass ihr jetzt über eine 2.000 Pkt. Liste verfügt. Einheiten bzw. Charaktere des ersten Spiels (1.000 Pkt. Liste) dürfen nicht verändert oder auf- bzw. abgestockt werden. Die 2.000 Pkt. Liste muss den Regeln einer 2.000 Pkt. Armee entsprechen. Im nächsten Schritt stockt ihr die 2.000 Pkt. Liste auf 3.000 Pkt auf. Auf hier gilt, die zuvor gestellten Einheiten bzw. Charaktere bleiben unverändert. Auch für die 3.000 Pkt. Gilt, dass sie den Regeln für eine 3.000 Pkt. Liste entsprechen muss. Wenn ihr nun die 3.000 Pkt. um weitere 1.000 Pkt. aufstockt, habt ihr die 4. und letzte Armeeliste erstellt. Klar, auch die entspricht den Regeln einer 4.000 Pkt. Armee.

Bitte schickt uns die Armeeliste per E-Mail oder Post in **deutscher Sprache**, maschinengeschrieben oder lesbar per Hand bis zum 01.09.05 zu. **D.h. keine englischen Listen!!** Bitte vermerkt auf der Armeeliste euren Namen, E-Mail und Telefonnummer

Hausregeln:

- Chaoskrieger, Dämonen und Tiermenschen dürfen neben Ungeteilt nur einen Gott anbeten! Dämonen SDC dürfen der Göttervielfalt frönen. Die Grundarmee (Chaos, Tiermenschen Dämonen darf nicht gewechselt werden)
- **1.000 Pkt. Armee:** Schatzmeister (Söldner), Armeestandarte (Bretonen) oder General müssen in der 1.000 Punkte Armee nicht gestellt werden. Stellt ihr keinen General usw. habt ihr keine Vorteile (z. B marschieren bei Vampire, Moralwertweitergabe, etc.) aber auch keine Nachteile dadurch (Zerfallregel für Khemri oder Vampire usw.)
- Max. 1 gr. Dämon, max. 1 Dampfpanzer
- Max. 1 fliegendes Monster mit Reiter mit mehr als 3 LP,
- Alternative Listen, Besondere Charaktere und Alliiertenkontingente sind nicht zugelassen.
- Albion Modelle sind nicht zugelassen
- Die Goblinstämme WD 76 sind nicht zugelassen.
- Söldner in Nicht-Söldnerarmeen: max. 1 Einheit die dem **gleichen Volk** angehören muss.
- Es gelten die geänderten Magielehren WD 73 bzw. Chroniken 3
- Beschuss wird komplett zu Beginn der Schussphase angesagt.
- Neu beschworene Einheiten zählen nicht für Spielfeldviertel oder Szenarienerfüllung.
- Es müssen immer max. Angreifer mit max. Verteidiger im Nahkampf in Kontakt gebracht werden.
- Je 1.000 Spielpunkte dürfen max. 4 Energiewürfel eingesetzt werden. D.h. im 1.000 Pkt Spiel könnt ihr max. 4 Energiewürfel nutzen, bei 2.000 Pkt max. 8 Würfel usw.. Es spielt dabei keine Rolle wie diese Würfel erzeugt wurden. D.h. der Extrawürfel des Slann zählt ebenso gegen das Kontingent wie Würfel aus Warpsteinhappen, Schamanenpilzen usw.. Gebundene Zaubersprüche zählen als ein Würfel gegen das max. Kontingent. Khemri: Die Zaubersprüche zählen nicht als Gebundene Zauber, sondern werden ebenfalls gegen das Kontingent gerechnet. Die Lade zählt als gebundener Spruch = 1 Würfel.

Wichtig: Die Spiele 1-4 gelten spieltechnisch als Szenarien, Spiel 5 als offene Feldschlacht!! Speziell an alle **Waldelfen heißt das, ihr müsst den **Extrawald** für Spiel 5 mitbringen.**

Sichtlinien und Geländetypen:

Artilleriestellung: Die Stellung zählt als Hügel mit harter Deckung (gilt nicht für die offene Seite).

Friedhof: Bietet leichte Deckung für Einzelmodelle oder Plänkler bis 6 Modelle mit Einheitenstärke 1! Einheiten mit mehr Modellen genießen den Vorteil nicht.

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 normales Gelände, keine Bewegungsabzüge!

See: gilt als sehr schwieriges Gelände (auch für Plänkler) mit Ausnahme für unsere schwimmenden Freunde (Skinks etc.). Flieger dürfen nicht im See landen. Kriegsmaschinen dürfen sich weder in den See bewegen noch zu Spielbeginn dort aufgestellt werden. Keine Sichtlinienbehinderung!

Steinkreis: wie Hügel, bietet jedoch im Umkreis von 6 Zoll Magieresistenz 1,

Wald: schwieriges Gelände; über Wälder kann kein Modell hinwegsehen auch nicht wenn man auf einem Hügel steht! Kriegsmaschinen dürfen sich weder in den Wald rein bewegen, noch zu Spielbeginn dort aufgestellt werden.

Zeitplan

Samstag 08.10.2005

Einlass: ab 09.30 Uhr (gilt nur für Spieler, Besucher ab 10.00 Uhr)

Begrüßung: 09.50 Uhr

1. Spiel : 10.00 – 11.30 Uhr

Mittagspause : 11.30 – 12.00 Uhr

2. Spiel : 12.00 – 14.30 Uhr

Kaffeepause : 14.30 – 15.00 Uhr

3. Spiel : 15.00 – 19.00 Uhr

Abendgestaltung : ab 19.00 Uhr Bistro Hotel
Kaiserhof

Sonntag 09.10.2003

Einlass : ab 09.30 Uhr

4. Spiel : 10.00 – 11.30 Uhr

Mittagspause : 11.30 – 12.00 Uhr

5. Spiel : 12.00 – 16.15 Uhr

Kaffeepause : 16.15 – 16.45 Uhr

Siegerehrung : 16.45 – 17.00 Uhr

Ende des Turniers : 17.00 Uhr

Siegespunktetabelle

	1.000 Pkt.	2.000 Pkt.	3.000 Pkt.	4.000 Pkt.
10:10	= 0	< 0	< 0	< 0
11: 9	< 100	< 200	< 300	< 400
12: 8	< 200	< 400	< 600	< 800
13: 7	< 300	< 600	< 900	<1.200
14: 6	< 400	< 800	<1.200	<1.600
15: 5	< 500	<1.000	<1.500	<2.000
16: 4	< 600	<1.200	<1.800	<2.400
17: 3	< 700	<1.400	<2.100	<2.800
18: 2	< 800	<1.600	<2.400	<3.200
19: 1	< 900	<1.800	<2.700	<3.600
20: 0	<1.000	<2.000	<3.000	<4.000

Gewertet werden alle Spiele analog Offene Feldschlacht zuzüglich event. Bonuspunkte für das jeweilige Szenario.

Es geschah zu der Zeit als Mydas Geizhals jedem mutigen Abenteurer eine Landkarte überreichte, der mutig genug war in die Ferne zu ziehen um nach den 4 krotonischen Artefakten zu suchen. Grashnag der mittlerweile in die Jahre gekommene Schwarzork interessierte sich nicht für Mydas Beweggründe, er war versessen auf das Geheimnis was Mydas hütete. Mydas versprach ihm wertvolle Beute, die er behalten dürfe, wenn er in den Besitz der 4 Artefakte kommen würde. Die Artefakte würden ihm den Weg zu einem Ort zeigen, wo seine Belohnung wartet.

Zwei Wochen später...

Grashang hatte seine Mobs gesammelt und zog mit der Horde gen Norden. Die Karte von Mydas führte ihn direkt ins Land der Trolle, wo er die verzauberte Hasenpfote finden musste. Die Pfote soll über 7 Krallen verfügen und einem Flusstroll als Talisman dienen. Der Legende nach bringt die Hasenpfote dem Träger Glück.

Szenario 1:

08.10.2005 10.00 –11.30 Uhr / 1.000 Pkt. / 6 Runden

- 1.) Seitenwahl
- 2.) Geländeaufbau: es stehen ein gr. Wald, ein großer Hügel, ein See und ein kleiner Wald zur Verfügung. Der Spieler mit dem höheren Wurf (W6) darf das erste Geländeteil in seiner Spielfeldhälfte stellen usw.
- 3.) Armeeaufstellung und Spielbeginn gemäß Regelung offene Feldschlacht

Siegespunkte gemäß offene Feldschlacht, Ausnahme Spielfeldviertel 50 Pkt.

Szenarioerfüllung: Ein W6 entscheidet **nach dem Spiel** in welchem Viertel der Troll mit der Hasenpfote sich aufhält. Der Spieler mit der höheren Einheitenstärke in dem Spielfeldviertel darf den Troll suchen. Er findet ihn und erhält automatisch die Pfote. Diese kann er in späteren Spielen einem beliebigen Charaktermodell geben. **Das Charaktermodell** erhält damit die Möglichkeit einen beliebigen W6 zu wiederholen (auch Magiepatzer, jeden W6). Ihr könnt die Pfote, solange sie in eurem Besitz ist, in jedem folgenden Spiel **einmal** nutzen.

Mit Abgabe des Spielergebnisses erhaltet ihr für die Hasenpfote ein „Los“, welches ihr am Sonntag bei der Siegerehrung (mit etwas Glück) gegen einen Sachpreis eintauschen könnt.

Wichtig für alle Folgespiele: Die Artefakte könnt ihr verlieren, die Lose behaltet ihr in jedem Fall!! Bitte notiert in jedem fall euren Namen auf der Rückseite der Artefaktkarte.

...und weiter geht es mit der Geschichte Grashnags

Als Grashnag nach Monaten des Suchens das Land der Trolle erreichte schickte er Spähtrupps aus mit der Aufgabe einen See zu finden, der die Form eines Hasen hat. Dort sollte sich der Troll aufhalten. Grashnags Armee gönnte sich Ruhe, seine Wolfsreitertrupps würden den Troll schon finden und erlegen. Nach einer Woche des Wartens kehrte ein aufgedunsener Gobbo der auf den Namen Kraaag hörte alleine zurück. Er trug die Pfote um seinen Hals und berichtete über eine Horde Trolle, die ihn und alle Gobbos die ihn begleiteten überraschte und in die Gefangenschaft führte. Die Trolle erschlugen die Wölfe und verschleppten die Gobbos in ein Lager wo sich Hunderte von Trollen aufhielten. Viele Gobbos ließen ihr Leben als die Trolle sie zur Nachspeise auswählten. Kraaag bekam die Aufgabe dem größten und stärksten der Trolle die trockene und schuppige Haut von Parasiten zu befreien. So überlebte er 3 Nächte, die meisten Gobbos seines Mobs hatten inzwischen ihr natürliches Ende vorzeitig erreicht indem sie einem Troll den Bauch füllten. In der dritten nacht bot sich Kraaag die Chance, er konnte dem grossen Troll im Schlaf die Hasenpfote entwenden und sich davonschleichen. Kraaag berichtete weiter, dass inmitten des Trolllagers auf einem kleinen Hügel auf einer Art Altar ein gewaltiger großer Rubin lag, den die Trolle wie einen Gott anbeteten. Grashnag war es ziemlich egal was aus den Gobbos geworden ist, schade war es um die Wölfe. Er gab Kraaag einen wohlwollenden Schlag vor die Nase, Kraaag bedankte sich artig bei seinem Oberboss und schlich sich mit gebrochener Nase zu seinesgleichen. Grashnag konnte es nicht glauben, bei dem Rubin von dem Kraaag berichtete handelte es sich um ein weiteres Artefakt welches Mydas als Gegenleistung für den Schädel von Kroton verlangte.

Am nächsten morgen gab Grashnag den Befehl das Trolllager anzugreifen und ihm den Rubin zu bringen. Er schickte seine Elitetruppen unter Führung seines Meisterschamanen, da es sich um einen magischen Stein handelte. In einer blutigen Schlacht mit hohen Verlusten auf beiden Seiten mussten die Trolle letztendlich weichen. Sie ließen alles zurück, was Ihnen heilig war, auch den Kristall.

Szenario 2

08.10.2005 12.00 –14.30 Uhr / 2.000 Pkt. / 6 Runden

- 1.) Die Spieler wählen die Spielfeldseiten
- 2.) Geländeaufbau: In der Mitte des Tisches befindet sich der grosse Hügel. Die anderen Geländeteile (gr. Wald, kl. Wald, Artilleriestellung und See werden abwechselt (höherer W6 beginnt) in der eigenen Spielfeldhälfte aufgestellt. Die Geländestücke haben einen Mindestabstand von 8 Zoll zum gr. Hügel in der Mitte.
- 3.) Armeeaufstellung und Spielbeginn gemäß offene Feldschlacht
- 4.) Nach der Aufstellung gebt ihr bekannt, welches Modell die Hasenpfote trägt und legt die Karte neben das Modell (nur Charakter) welches sie trägt.

Siegespunkte gemäß offene Feldschlacht, keine Punkte für Spielfeldviertel. Sonderpunkte: der Spieler mit der größeren Einheitenstärke auf dem Hügel erhält 250 Pkt.

Sonderregel: falls ein Charaktermodell des Gegners die Hasenpfote aus dem ersten Szenario mit sich führt und es euch gelingt, das Modell im Nahkampf zu besiegen oder ihr ihn auf der Flucht einholt und zur Strecke bringt, könnt ihr die Hasenpfote erbeuten und an euch nehmen. Falls der Träger flieht (und ihr ihn nicht einholt) oder durch Beschuss oder Magie zur Strecke gebracht wird, ist davon auszugehen, dass ein befreundetes Modell die Pfote an sich nimmt und ihr diese nicht erbeutet. Die Pfote ist aus dem Spiel und bleibt beim ursprünglichen Besitzer

Szenarioerfüllung: Der Spieler, der zum Ende des Spiels den Hügel hält (höhere Einheitenstärke) gewinnt den Rubin. Der Rubin kann ab dem 3. Spiel von einem Charaktermodell getragen werden, ihr erhaltet hierzu eine Spielkarte die ihr dann neben das Modell legt. Der Rubin generiert in jeder gegnerischen Magiephase einen zusätzlichen Bannwürfel.

Bei der Abgabe des Spielergebnisses erhaltet ihr zusätzlich für den Kristall ein „Los“, welches ihr am Sonntag bei der Siegerehrung (mit etwas Glück) gegen einen Sachpreis eintauschen könnt.

Wichtig: haltet erbeutete Artefakte fest, vielleicht braucht ihr sie noch. Ansonsten wird auch der beste Artefaktjäger geehrt!

Grashnag war nun im Besitz von 2 der 4 Artefakte. Nach der Karte von Mydas musste er weiter gen Norden ziehen. Im Land der Chaoszwerge sollte er einen Friedhof eines Vampirclan finden. In einem der Gräber sollte der Legende nach eine Tarnkappe liegen. Die Legende besagte weiter, dass sich merkwürdige Geschehnisse rund um den Friedhof ereigneten, dass einfache Volk glaubte, dass es sich um einen verfluchten Ort handelt. Der Fluch würde enden, wenn es gelänge die rastlosen Vampirfürsten zu finden und deren Anführer auszuschalten

Szenario 3

08.10.2005 15.00 –19.00 Uhr / 3.000 Pkt. / 6 Runden

- 1.) Die Spieler wählen vor dem Geländebau die Spielfeldseiten
- 2.) Beide Spieler werfen einen W6. Die Summe beider Würfel ergeben die Anzahl der Karten magische Winde die in diesem Spiel zur Verfügung stehen. Die Karten werden gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Falls die Anzahl der zu verteilenden Karten ungerade ist, erhält der Spieler, der eine höhere Punktzahl geworfen hat eine Karte mehr. Die Karten können im Spiel gemäß Text eingesetzt werden (ihr findet die Karten als Anhang an der Beschreibung, zu Spielbeginn findet ihr auf euren Tischen einen Kartensatz vor).
- 3.) Geländeaufbau: Es stehen folgende ein gr. Wald, ein kl. Wald, ein gr. Hügel, eine Artilleriestellung, ein See und ein Friedhof als Geländestücke zur Verfügung. Diese setzt ihr im Wechsel in eure Spielfeldhälfte.
- 4.) Armeeaufstellung und Spielbeginn analog den Regeln für offene Feldschlacht.
- 5.) Ihr gebt nun eurem Gegner bekannt, wo ihr eure mag. Artefakte einsetzt. Die Artefakte vergebte ihr bitte **nur** an eure Charaktere. Selbst wenn ihr ein Artefakt doppelt habt. (Kriegsbeute), so dürft ihr jedes Artefakt nur einmal einsetzen. **Ein Charakter darf nur ein Artefakt tragen.**

Siegespunkte analog offene Feldschlacht, sowie 50 Pkt. für jeden im Nahkampf besiegten oder bei der Flucht eingeholten Helden bzw. 100 Bonuspunkte für Kommandanten.

Szenario:

Wie schon im zweiten Spiel könnt ihr die Artefakte des Gegners in euren Besitz nehmen, wenn ihr diese dem Artefakttragenden Modell abnehmt. Dies geschieht, indem ihr den Charakter im Nahkampf besiegt oder auf der Flucht einholt.

Der Spieler der zum Ende des Spiels mehr Charakterpunkte auf dem Spielfeld hat (addieren der Punktekosten der Charaktere die überlebt haben, excl. Reittiere/Streiwagen), darf den Friedhof plündern. Er stößt dabei auf einen Brustpanzer (der auch von einem Magier getragen werden darf ohne dessen Magie zu beeinträchtigen). Es handelt sich hier um ein Artefakt, welches dem Träger in den Folgespielen + 1 auf den Widerstand bringt. Als Beweis des Besitzes erhaltet ihr eine entsprechende Karte

Bei der Abgabe des Spielergebnisses erhaltet ihr außerdem für den Brustpanzer ein „Los“, welches ihr am Sonntag bei der Siegerehrung (mit etwas Glück) gegen einen Sachpreis eintauschen könnt.

=====

Der erste Tag neigt sich zum Ende, es wäre nett wenn ihr mit Spielende und Ergebnisabgabe möglichst zügig die Halle. Aber nicht bevor ihr rund um eurem Spieltisch den Müll in die dafür vorgesehenen Abfalleimer entsorgt habt (Geschirr bitte nach unten bringen). Leergut bleibt bitte auch nicht stehen!

Alle die, die noch bei einem leckeren Essen, einem Bier (oder Cola) und einem netten Plausch den Tag ausklingen lassen möchten kommen bitte Zum Hotel Kaiserhof (gegenüber dem Bahnhof Wesel). Dort haben wir für den Abend das Bistro reserviert.

Als Grashnag nach 3 Tagesmärschen ein Tal erreichte spürte er, dass etwas anders war als sonst. Kein Vogel zwitscherte, es gab auch sonst keine Geräusche. Magie lag in der Luft, er kannte dieses Gefühl aus unzähligen Schlachten und es beunruhigte in wie immer aus neue.

Er schickte seine Spähtruppe aus und ließ seine Streitmacht eine breite Schlachtlinie bilden und langsam vorrücken.

Als es dunkel wurde, sah er sie, zerfallene und zerlumpte Gestalten. Er ließ seine Truppen halten und befahl den Streitwagenlenkern eine Schlachtreihe zu bilden und die Feinde niederzumähen. Seinen Anführern gab er den Befehl nur nach Vampiren und Nekromanten Ausschau zu halten und diese zu erlegen.

Als die Streitwagen durch die Skelette und Zombies rauschten hinterließen sie tiefe Schneisen in den Reihen der Untoten. Nun ließ er die Mobs vorstürmen. Viele seiner Männer fielen wie von Geisterhand zu Boden, da war sie wieder, die Magie.

In den Reihen der Skelette konnte man den Nekromanten erkennen. Grashnag zauderte nicht lange und ritt mit seiner Leibgarde direkt auf die Legion zu in der sich der Nekromant aufhielt. Seine Boyz machten streckten viele Skelette nieder, sodass der Weg für Grashnag frei war. Der Nekromant war wie in Trance und Grashnag konnte ihm ohne Gegenwehr den Kopf vom Körper trennen. Die Legion der Untoten löste sich so schnell auf wie sie erschienen war.

Am nächsten morgen fanden sie den Friedhof und nach 2 Tagen harter Arbeit hatten sie das Grab mit dem Brustpanzer gefunden.

Nun galt es noch das Kleeblatt zu finden und die Beute rückte in greifbare Nähe. Ihm war nicht wohl bei dem Gedanken, denn das Kleeblatt war nur unweit der Heimat der Chaoszwerge.

Daher entschied er nur eine kleine Vorhut zu schicken. Er gab dem Goblin Kraaag das Kommando über die kleine Streitmacht und teilte die unnützen Gobbos dafür ab. Denn die berüchtigten Straflager der Chaoszwerge waren ihm bestens bekannt.

Szenario 4

09.10.2005 10.00 –11.30 Uhr / 1.000 Pkt. / 6 Runden

- 1.) Die Spieler wählen vor dem Geländebau die Spielfeldseiten
- 2.) Geländeaufbau: Es stehen folgende ein gr. Wald, ein kl. Wald, ein gr. Hügel, eine Artilleriestellung, ein See, ein Steinkreis und ein Friedhof als Geländestücke zur Verfügung. Diese setzt ihr im Wechsel in eure Spielfeldhälfte. Der höhere W6 entscheidet darüber wer mit dem setzten beginnen darf.
- 3.) Armeeaufstellung und Spielbeginn analog den Regeln für offene Feldschlacht.
- 4.) Ihr gebt nun eurem Gegner bekannt, wo ihr eure mag. Artefakte einsetzt. Die Artefakte vergebt ihr bitte **nur** an eure Charaktere. Selbst wenn ihr ein Artefakt doppelt habt (Kriegsbeute), so dürft ihr jedes Artefakt nur einmal einsetzen. **Ein Charakter darf nur ein Artefakt tragen.**

Wie schon im zweiten und dritten Spiel könnt ihr die Artefakte des Gegners in euren Besitz nehmen, wenn ihr diese dem Artefaktragenden Modell abnehmt. Dies geschieht, indem ihr den Charakter im Nahkampf besiegt oder auf der Flucht einholt.

Ihr müsst die strategischen Punkte besetzen, die euer Hauptstreitmacht den Vormarsch erleichtern. Bringt möglichst viele Einheiten in die gegnerische Spielfeldhälfte. Jede Einheit die sich zum Ende des Spiels mit einer Einheitenstärke von 5+ mit mehr als 50% der Einheit in der gegnerischen Hälfte befindet bringt euch 50 Bonuspunkte. Darüber hinaus erhaltet ihr analog offene Feldschlacht Siegespunkte (keine Tischfeldviertel).

Szenarioerfüllung: Der Spieler der mehr Einheiten (siehe oben) in der gegnerischen Spielfeldhälfte zum Ende des Spiels hat (bei unentschieden der Spieler der mehr Modelle dort hat, falls immer noch unentschieden entscheidet ein W6) findet das goldene Kleeblatt. Das Kleeblatt verhindert bei seinem Träger den ersten Lebenspunkt vor Ermittlung eines multiplen Schadens und kann nur von einem Charakter getragen werden.

Bei der Abgabe des Spielergebnisses erhaltet ihr außerdem für das Kleeblatt ein „Los“, welches ihr am Sonntag bei der Siegerehrung (mit etwas Glück) gegen einen Sachpreis eintauschen könnt.

Kraaag war es nicht gewohnt eine Streitmacht anzuführen. Kaum waren sie aufgebrochen, brachen erste Stänkereien unter den Mobs aus. Kraaag konnte seine Artgenossen jedoch schnell beruhigen. Denn mit dem Schwert das Grashnag ihm für die Überbringung der Hasenpfote gab, konnte er sich schnell Respekt verschaffen. Sicherlich trug nicht unerheblich dazu bei, dass die Gobbos eine Heidenangst vor den Chaoszwerge hatten. Sie wussten um die Vorliebe der bösen Zwerge ihresgleichen unter härtesten Bedingungen den Rest ihres kurzen Lebens in Bergwerken schuften zu lassen. Wenige hundert Meter vor der Stelle an der sich das Kleeblatt befinden sollte trennte ein Fluss den Vormarsch. Auf der anderen Seite des Flusses arbeiten Tausende von Gobbos und trugen schwere Lasten. Einige wenige Chaoszwerge prügeln die Gobbos mit Peitschen und Knüppeln an auch wenn sie schon erschöpft am Boden lagen.

Kraaag wartete bis es dunkel wurde. Dann überquerten er und seine Boyz den Fluss und mischten sich unter die erschöpften Gobbos. Die Chaoszwerge saßen in einem Zelt und feierten. Sie machten sich keine Sorgen darüber, dass die Gobbos weglaufen würden. Die, die es versucht hatten, wurden bisher immer gefangen und nachher vor den Augen aller Gobbos qualvoll zu Tode gefoltert. Es fiel Kraaag und seinen Boys leicht sich in Gruppen unter die lagernden Gobbos zu mischen. Als es morgens hell wurde und die Chaoszwerge aus dem Zelt kamen und die Gobbos wieder zur Arbeit aufscheuchen wollten, ging es ganz schnell, Kraaag und seine Boys sprangen hervor und kämpften in kurzer Zeit die wenigen noch stark angetrunkenen Zwerge nieder. Gemeinsam mit den nun befreiten Gobbos, die sich unterwürfig Kraaags Mob anschlossen konnte das Artefakt schnell gefunden werden.

Kraaag überbrachte Grashnag das Kleeblatt und einen Gefangenen Chaoszwerge. Unter Folter konnte Grashnag dem Zwerg entlocken, dass er die Schatztruhe die er suchte inmitten eines größeren Lagers der Chaoszwerge lag und bewacht wurde.

Szenario 5

09.10.2005 12.00 –16.15 Uhr / 4.000 Pkt. / 6 Runden

- 1.) Die Spieler wählen vor dem Geländebau die Spielfeldseiten
- 2.) Geländeaufbau: Es stehen folgende ein gr. Wald, ein kl. Wald, ein gr. Hügel, eine Artilleriestellung, ein See, ein Steinkreis und ein Friedhof als Geländestücke zur Verfügung. Diese setzt ihr im Wechsel in eure Spielfeldhälfte. **Ihr dürft in diesem Szenario auch Geländeteile aus dem Spiel nehmen, diese bringt ihr bitte unmittelbar nach dem Geländeaufbau zum Organisationstisch, wo ihr auch eure Ergebnisse abgebt.** Der höhere W6 entscheidet darüber wer mit dem setzten des ersten Geländestückes beginnen darf.
- 3.) Armeeaufstellung und Spielbeginn analog den Regeln für offene Feldschlacht.
- 4.) Vom Mittelpunkt des Spielfeldes würfelt ihr mit einem Abweichungswürfel und dem Artilleriewürfel aus wo die Schatzkiste vergraben ist.
- 5.) Nach der Aufstellung wählt ihr ein Modell (Gefangener) aus eurer aufgestellten Armee und übergebt dieses dem Gegner. Der Gefangene wird eurer teuersten Einheit (ohne Charaktere) zugefügt, diese Einheit ist in diesem Spiel immun gegen Panik. Der Gefangene behindert die Einheit nicht bei der Bewegung und kann auch nicht getötet werden.
- 6.) Ihr gebt nun eurem Gegner bekannt, wo ihr eure mag. Artefakte einsetzt. Die Artefakte vergebt ihr bitte **nur** an eure Charaktere. Selbst wenn ihr ein Artefakt doppelt habt (Kriegsbeute), so dürft ihr jedes Artefakt nur einmal einsetzen. Bitte die Karte neben (oder hinten) dem Modell legen. **Ein Charakter darf nur ein Artefakt tragen.**

Wie schon in den vorherigen Spielen könnt ihr die Artefakte des Gegners in euren Besitz nehmen, wenn ihr diese dem Artefakttragenden Modell abnehmt. Dies geschieht, indem ihr den Charakter im Nahkampf besiegt oder auf der Flucht einholt.

Zum Spiel: Der Gefangene wird euch zum Schatz des Mydas führen. Wenn es euch gelingt am Ende des Spiels auf (genauer über) der Truhe mit der Einheit die den Gefangenen beinhaltet steht, dürft ihr diesen ausgraben. Falls ihr diese Einheit verliert (komplett aufgerieben) oder die Einheit während des Spiels die Flucht ergreift wird der Gefangene sofort die Chance nutzen und das Weite suchen. Ihr habt somit keine Chance mehr die Truhe zu bergen. **Die Einheit ist für dieses Spiel immun gegen Panik**

Siegespunkte: analog offene Feldschlacht, sowie 200 Pkt. Falls ihr noch den Gefangenen habt, weitere 200 Pkt. Falls der Gegner nicht mehr im Besitz des Gefangenen ist.

Nach dem Spiel ermittelt ihr bitte das Ergebnis. Das Spielergebnis sowie alle Geländeteile bringt ihr bitte zum Schiedsrichtertisch. Das ihr euren Müll in die dafür vorgesehenen Müllbeutel entsorgt und Geschirr sowie leere Flaschen nach unten bringt, brauche ich wohl nicht zu erwähnen :-)

Wichtig!!! Bitte übergebt uns nun alle eure Artefakte zurück auch die Eroberten!!!

Bei der Abgabe des 5. Spielergebnisses erhaltet ihr außerdem für die Schatzkiste wieder ein „Los“, welches ihr nachher bei der Siegerehrung (mit etwas Glück) gegen einen Sachpreis eintauschen könnt.

Erläuterung Lose: je nachdem, wie viel Szenarien ihr erfüllt habt, habt ihr Lose erhalten (Los = Zettel mit Nummer). Artefakte könnt ihr im Kampf verlieren, Lose nicht! Da es für die einzelnen Szenarien Preise geben wird, heißt mehr Lose = mehr Chancen. Es können nur Spieler gewinnen, die bei der Siegerehrung anwesend sind. **Weitergeben von Losen ist nicht gestattet.**

Die Schlacht gegen die Ansiedlung der Chaoszwerge fiel Grashnag leicht. Seine Horden waren den Zwergen überlegen. Als die gefangenen Orks und Goblins die in den Steinbrüchen arbeiten mussten, fielen sie trotz der Ketten über ihre Peiniger her. Seine Boyz machten keine Gefangenen unter den Chaoszwerge, sich rächten sich für all das was Ihnen diese Ausgeburten der Hölle über all die Jahre angetan. Mehrere Tausend Orks und Goblins konnten aus der Gefangenschaft befreit werden und verstärken nun Grashnags Waaagh. Die Schatztruhe wurde beim Plündern der Habseligkeiten der Zwerge gefunden. Das Gold in der Kiste war sein Lohn. Grashnag brauchte volle 3 Monate für die Rückkehr aus den Ländern der Finsternis. Als er sich mit Mydas der Mensch und Grashnag der Ork in den Höhlen vor der Stadt trafen, wussten beide, dass sie nie über ihre Geschäfte reden durften, denn es war für beide nicht ehrenhaft. Mydas schlug Grashnag einen neuen Deal vor, der ihn in neue Abenteuer führen würde.....

Siegerehrung:

Die Sieger werden mit Urkunden und Pokalen geehrt (keine Sachpreise). Sachpreise werden für den Erfolg in den Szenarien vergeben, sowie an erfolgreiche Artefaktjäger. Wie ihr an den in den Spielen vergebenen Losen erkennen könnt, ist es u. a. Ziel möglichst vielen Spielern hier eine Chance einzuräumen.

Bestbemalte Armee:

Bitte gebt uns mit der Anmeldung Bescheid, ob ihr an der Bewertung der bestbemalten Armee teilnehmen wollt. Teilnehmen kann jeder, der

- a.) seine Armee selbst bemalt hat**
- b.) nicht in einem der letzten Jahre auf der DUZI mit dieser Armee einen der 3 ersten Plätze belegt hat.**

Wanderpokal:

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

Anmeldung:

- E-Mail 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 30.06.05 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!!

Armeeliste: Armeelisten werden nur leserlich, verständlich und in Deutsch akzeptiert. Ihr könnt uns die Armeelistenlisten per E-Mail Feedy@Arcor.de oder per Post zukommen lassen. **Bitte gebt auf der Liste euren Namen, E-Mail und Telefonnummer mit an. Dies erleichtert uns die Kontaktaufnahme bei Fehlern :-)**

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

Spätester Abgabetermin: 01.09.2005

Übernachtung:

Auch in diesem Jahr haben wir wieder das Hotel Kaiserhof für euch reserviert. Positive Anmerkung: die Preise sind auch in diesem Jahr konstant (preiswert) geblieben. Der Rabatt zum Normalpreis ist TOP.

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 Info@hotelkaiserhof.de oder telefonisch unter 0281/339320

Anschrift: 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 selbst was 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

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.