

**9. Warhammer-Fantasy-  
Turnier**

**„Wettstreit der Götter“**

**DUZI 2006**

**(Duisburger Zinnfigurenbörse)**

**Wesel-Niederrheinhalle**

**Am 07.-08. Oktober 2006**

**Turnierbeginn 10.00 Uhr**

**Einlass ab 09.30 Uhr**

## Sehr geehrte Generäle,

in diesem Jahr haben wir wie gewohnt Szenarien in den Vordergrund gestellt. Um dem Ganzen noch eins drauf zusetzen, werden diese mit separaten Siegpunkten gewertet. Dies soll die Szenarienlastigkeit noch unterstreichen.

Das Spiel in Gruppen kam bei den meisten Spielern im letzten Jahr gut an, daher haben wir uns erlaubt, die Idee noch etwas zu verfeinern. Jeder soll so spielen wie er es mag.

Wir halten Gruppen für eine gute Lösung, da es Spieler gibt die mit moderaten Listen spielen und andere die alles aus ihrer Armee rausholen möchten. Beides ist legitim, es ist keinem Spieler ein Vorwurf zu machen. Die Spieler mit den harten Listen haben in der Regel kein Problem gegen andere harte Listen zu spielen, aber logischerweise finden sie es doof wenn sie das ganze Wochenende hören müssen was sie für eine ätzende Liste spielen. Auf der anderen Seite haben die Spieler mit moderaten und ausgewogenen Listen keinen Bock gegen die sehr effizienten Listen zu spielen. Wie gesagt, eine wirklich gute Lösung gibt es nicht und glauben daher mit dieser Lösung allen möglichst gerecht zu werden.

Eine Anreisebeschreibung und Übernachtungsmöglichkeiten findet ihr im hinteren Teil der Turnierbeschreibung. Ebenso steht dort mehr zur Abendgestaltung am Freitag abend (für diejenigen die schon frühzeitig anreisen) sowie zum Samstag abend.

**Zum Turnier:** wir spielen dieses Jahr noch nach der 6. Edition. Grund: die 7. Edition erscheint ca. einen Monat vor dem Turnier. Bis sich alle Spieler die Regeln beschafft haben und in der Lage wären uns auf Basis der 7. Edition eine Liste zu schicken, wäre es vermutlich zu spät. Außerdem würden wir den Turnierablauf gefährdet sehen, wenn nahezu alle Spieler erstmalig nach neuen Regeln spielen würden. Dieses Jahr möchten wir auf alle Beschränkungen verzichten inkl. unserer Hausregel, dass der Beschluss vorher komplett anzusagen ist. Erstmals sind auch SDC Listen bei uns zugelassen sowie alle Listen die nicht die ausdrückliche Zustimmung des Gegners erfordern. Modelle und Einheiten die **nicht** unter optionale Regeln fallen sind ebenfalls zugelassen, gilt auch für besondere Charaktere. Wie oben schon gesagt, jeder soll so spielen wie er mag. Die Steuerung, dass möglichst gleichstarke Listen aufeinander treffen, regeln wir über das Gruppensystem.

**Das diesjährige Motto „Wettstreit der Götter“** haben wir den Sterblichen Chaosgenerälen gewidmet die letztes Jahr die Völkerwertung gewonnen haben. Mehr hierzu auf Seite 15

**Auf Seite 18/19 findet ihr Regelerläuterungen, Regelauslegungen und F&Q, wichtige Ergänzungen werden wir hier noch aufnehmen und vor dem Turnier verteilen.**

# Zeitplan

Freitag 06.10.2006 (siehe Seite 17)

**Für alle die bereits am Freitag anreisen, haben wir einen Tisch in einer bayrischen Bierstube in Wesel reserviert. Bei Interesse siehe Seite 17**

**Samstag 07.10.2006**

---

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

Begrüßung: 09.50 Uhr

1. Spiel : 10.00 – 12.30 Uhr (2.222 Pkt.)

Mittagspause : 12.30 – 13.00 Uhr

2. Spiel : 13.00 – 15.30 Uhr (2.222 Pkt.)

Kaffeepause : 15.30 – 16.00 Uhr

Spiel 3 : 16.00 – 19.30 Uhr (3.333 Pkt.)

Abendgestaltung : Bistro Hotel Kaiserhof

**Sonntag 08.10.2006**

---

Einlass : ab 09.30 Uhr

4. Spiel : 10.00 – 13.30 Uhr (3.333 Pkt.)

Mittagspause : 13.30 – 14.00 Uhr

5. Spiel : 14.00 – 16.30 Uhr (2.222 Pkt.)

Kaffeepause : 16.30 – 17.00 Uhr

Siegerehrung : 17.00 – 17.30 Uhr

Ende der Veranstaltung : 17.30 Uhr

## 1.) Anmeldung:

Schritt 1: Wir haben uns dieses Jahr die Anmeldung via T<sup>3</sup> angeschaut. Ich finde die Abwicklung wirklich sehr gut. Da jedoch ein nicht unerheblich großer Teil der Stammgäste dort nicht registriert ist bleiben wir bei dem alten System.

Bitte schickt eine Info an ([Zupan@T-Online.de](mailto:Zupan@T-Online.de)) ob ihr teilnehmen möchtet. Ihr erhaltet dann von uns die Info ob noch Plätze frei sind oder ihr vorerst auf der Warteliste steht. Falls freie Plätze vorhanden sind, erhaltet ihr die Aufforderung das Startgeld von 25 Euro zu überweisen. Falls dies innerhalb von 14 Tagen erfolgt ist habt ihr den ersten Teil einer erfolgreichen Anmeldung überstanden. Falls nicht verfällt eure Reservierung. Die Startgeldüberweisung geht an:

Konto 0401610386  
BLZ 30020900 Citibank  
Kontoinhaber: Klaus Zupan

**Wichtig: Eine Erstattung des Startgeldes erfolgt nur bei Abmeldung bis zum 31.07.2006. Danach erfolgt keine Erstattung mehr!**

Schritt 2: nun kommt der zweite Teil einer erfolgreichen Anmeldung, wir benötigen eure Armeelisten (**deutsch**) bis zum 03.09.2006. Falls ihr Korrekturen aufgrund von Fehlern vornehmen müsst, erfährt ihr dies bis spätestens 10.09.2006. Korrekturen eurerseits sind dann bis spätestens 17.09.2006 vorzunehmen. Die Armeelisten sind ausschließlich an die E-Mailanschrift [feedy@arcor.de](mailto:feedy@arcor.de) zu senden.

Schritt 3: Bitte habt Verständnis dafür, dass wir Armeelisten bzw. Korrekturen nach dem 17.09.2006 nicht mehr annehmen werden. Spieler die sich nicht an die genannten Termine halten, werden ohne Erstattung des Startgeldes aus dem Teilnehmerfeld gestrichen.

Ersatzspieler: in jedem Jahr beträgt die Chance dass zum Turnierstart eine ungerade Anzahl an Spielern vor Ort ist exakt 50%. Wie in jedem Jahr sind wir daher um einen Ersatzspieler verlegen. Wenn jemand Lust hat als Ersatzspieler zu kommen, würden wir uns sehr freuen. Der Ersatzspieler braucht natürlich kein Startgeld zu entrichten und eine kleine Überraschung haben wir auch parat. Was erwarten wir von einem Ersatzspieler? Er soll eine ausgewogene Liste stellen (es geht hier nicht um den Turniersieg☺) und nicht traurig sein, wenn er am Wochenende nicht zum Zuge kommt.

## 2.) Spielregeln:

Die Spiele werden mit unterschiedlichen Punktgrößen gespielt, mehr dazu später. Die Spieltische messen 122 cm (48 Zoll) und sind 170 cm breit (Ausnahme 4 Tische 160 cm). Die Geländeaufstellung wird in den Szenarien vorgegeben und ist von den Spielern vor Spielbeginn entsprechend auszurichten.

- Es gelten die offiziellen Regeln lt. Deutschem Regelwerk 6. Edition sowie die in den Chroniken und White Dwarfs publizierten Änderungen (Ausnahmen hierzu findet ihr unter Hausregeln).

### Hausregeln:

- Es wird nur mit komplett bemalten Armeen gespielt. **Seuche auf Silber.**
- Alle Modelle (Ausnahme Kriegsmaschinen) stehen auf regelkonformen Basen die für das Modell vorgegeben sind (Ausnahme sind Modelle wie z. B. der Gruftskorpion, der mit 50 mm Base geliefert wird, da aber nicht draufpasst ☺)
- WYSIWYG
- Modelle wie Magier/Kriegsmaschinen etc. die mehrfach vorkommen und spezielle Ausrüstung haben (wie mag. Gegenstände) müssen auf der Armeeliste klar gekennzeichnet sein.
- Waldelfen bringen ihren Extrawald bitte selbst mit. Falls der Wald größer sein sollte als erlaubt, darf dieser nicht gestellt werden.
- Im Anhang (Seite 18) findet ihr FAQ und Regelerläuterungen

## 3.) Armeeaufstellung / Armeeliste

Ihr erstellt eine Armeeliste mit max. 2.222 Pkt. sowie eine zweite Liste, wo ihr die 2.222 Pkt.-Liste auf max. 3.333 Pkt. aufstockt. Bereits bestehende Einheiten oder Charaktermodelle dürfen beim Aufstocken nicht mehr verändert werden.

- ⇒ Der General ist in beiden Armeelisten anzugeben.
- ⇒ Die Magielehre muss bereits mit Abgabe der Armeeliste festgelegt werden und entsprechend in der Armeeliste notiert werden.
- ⇒ Die Armeeliste muss in deutscher Sprache geschrieben sein. Es ist ferner auf der Liste der Name, das Team (wenn ihr in einem spielt) E-Mail und Telefonnummer anzugeben. Ihr erhaltet eure Listen zum Turnierstart ausgedruckt von uns. Die Liste die ihr uns schickt, ist auch die Liste mit der ihr spielt ☺

## 4.) Gruppeneinteilung

Wie schon im letzten Jahr möchten wir euch nicht einschränken bei der Auswahl eurer Truppen, jeder soll so spielen wie er es gerne mag ☺. Damit auch jeder seinen Spaß beim Spielen hat, werden wir euch wieder nach dem Härtegrad eurer Armee in Gruppen einteilen. Entgegen der Aussage, dass wir die Kriterien im Vorfeld nennen werden, haben wir uns anders entschieden. Wir ersparen uns lieber die Diskussionen mit euch ☺. Im Gegensatz zum letzten Jahr wird es 4 Gruppen geben, die am Samstag innerhalb ihrer Gruppe die ersten 3 Spiele bestreiten. Die Einteilung gliedert sich wie folgt:

- Gruppe A: halbwegs ausgewogene und moderate Turnierliste
- Gruppe B: Turnierliste mit Tendenz zur Effizienz
- Gruppe C: Turnierliste mit deutlicher Tendenz zur Effizienz
- Gruppe D: rein auf Effizienz ausgelegte Turnierliste

Vermutlich werden die Gruppen nicht gleich groß sein, daher lässt es sich vermutlich nicht vermeiden auch Gruppen übergreifend zu spielen. Wir stellen allerdings sicher, dass dies max. einen Härtegrad mehr ausmacht.

Da die Frage, was wir uns unter halbwegs ausgewogen und moderat vorstellen, im letzten Jahr wiederholt aufkam, hier eine kurze Erläuterung. Grundsätzlich möchten wir uns nicht anmaßen über die sicherlich unterschiedlich starken Armeebücher zu urteilen. Was jedoch ohne Zweifel festgehalten werden kann ist, dass wenn ein Spieler verstärkt gleiche Elite/Seltene Auswahlen stellt, dies im wesentlichen der Effizienzsteigerung dient. Bei einigen Völkern gilt dies auch im Kernbereich ☺ (Streitwagen, Ratlings etc.). Drachen, Dampfpanzer, Rhinox Kavallerie oder andere starke Einzelmodelle sind in einer 3.000 Pkt. Armee durchaus vertretbar, in einer 2.000 Pkt. führen diese Modelle häufig zu einem Ungleichgewicht, da der Gegner dem häufig nichts entgegen zu setzen hat. Wir haben diesmal extra darum gebeten die gewählte Magie schon in der Armeeliste anzugeben, dies erleichtert die Einstufung. Ein Waldelf mit der Lehre Athel Loren ist moderater als der Waldelf mit Lebensmagie. Es gibt eine Vielzahl von besonderen Charaktermodellen die in eine A oder B Liste passen, es muss ja nicht gleich ein Modell vom Kaliber des Teclis sein. Darüber hinaus haben wir zur Einstufung viele Einzelkriterien über die genannten hinaus. Wir betrachten nicht nur das was ihr stellt, sondern auch dass was ihr nicht stellt.

## 6.) Siegespunktetabelle

### Differenz in Punkten exklusive Szenariopunkte

	2.222 Pkt.	3.333 Pkt.
10:10	= 0	= 0
11: 9	< 200	< 325
12: 8	< 400	< 650
13: 7	< 600	< 975
14: 6	< 800	< 1.300
15: 5	< 1.000	< 1.625
16: 4	< 1.200	< 1.950
17: 3	< 1.400	< 2.275
18: 2	< 1.600	< 2.600
19: 1	< 1.800	< 2.925
20: 0	=/ > 1.800	=/ > 2.925

Neben den o. g. Siegpunkten könnt ihr noch separate Szenariopunkte bekommen. Näheres hierzu findet ihr in den Szenarien.

## 7.) Sichtlinien und Geländetypen:

**Artilleriestellung:** Die Stellung zählt als **Hügel** mit harter Deckung (gilt nicht für die offene Seite). Gilt im Nahkampf als erhöhte Position. Kein Sichtschutz für große Modelle

**Friedhof:** Bietet leichte Deckung für Einzelmodelle oder Plänkler für Einheiten bis 8 Modelle mit Einheitenstärke 1! Einheiten mit mehr Modellen genießen den Vorteil nicht.

**Furt/Brücke:** keine Bewegungsabzüge

**Gebäude (Häuser):** sind nicht begehbar (gilt auch für körperlose Wesen) und können nicht zerstört werden, Fanatics verheddern sich in ihren Ketten bei Berührung. Bietet auch großen Modellen Sichtschutz.

**Gebäude (Brunnen):** unpassierbares Geländestück (nicht begehbar, gilt auch für körperlose Wesen etc.) und können nicht zerstört werden, Fanatics verheddern sich in ihren Ketten bei Berührung und gelten als vernichtet. Bietet keinen Sichtschutz. Einzelmodelle erhalten den Vorteil der harten Deckung.

**Hecke:** kein Sichtschutz, bietet leichte Deckung

**Hügel:** vom Hügel kann man das ganze Spielfeld sehen. Ihr könnt jedoch nicht vom Hügel aus über einen anderen Hügel, ein Gebäude oder Wald hinwegsehen (Ausnahme große Modelle hinter einem Hügel werden gesehen). Keine Bewegungsabzüge! Gilt im Nahkampf als erhöhte Position.

**Mauer:** kein Sichtschutz: bietet harte Deckung

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

**Schlucht (seitliche Gebirgsketten):** unpassierbar, keine Sicht über Schlucht hinweg

**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.

**8.) Softpoints:** hier wollen wir nicht strafen, sondern diejenigen belohnen die dafür Sorge tragen, dass der Gegner (oder besser Spielpartner) ein angenehmes Spiel hat. Daher werden wir während der Spiele uns eure Armeen anschauen. Was erwarten wir:

- Nicht plänkelnde Einheiten mit 12 oder mehr Modellen sollten auf Regimentsbasen stehen. Fernkampfeinheiten brauchen nicht unbedingt eine Regimentsbase. Es geht hier um die Einheiten die normalerweise viel bewegt werden ( gilt auch für Zwergeninfanterie, auch wenn sie tendenziell nicht bewegt werden ☺)
- Ihr spielt mit der Armeeliste die ihr bei uns eingereicht habt, d. h. die von uns kontrollierte und abgestempelte Liste.
- Korrekte Basegröße: auch wenn es ärgerlich ist weil sich die Basegrößen lt. Regeln hin und wieder ändern, so möchten wir jedoch, dass ihr Modelle mit den jeweils regeltechnisch korrekten Basegrößen spielt.
- WYSIWYG: da es für den Gegner einfach angenehmer ist, wenn die Einheiten auch das sind was sie darstellen erlauben wir uns dieses auch einzufordern.
- Erkennbarkeit von Einheiten und Modellen: wenn ihr z. B. eure beiden Magier in der Armeeliste kenntlich macht z. B grüner Hut und roter Hut. Dann sollte man sie auch tatsächlich daran erkennen können.
- Umbauten: sind meistens Klasse und auch sinnvoll wenn man an einem Modell z. B. eine Ausrüstung kenntlich machen möchte die es eigentlich (beim Kauf des Modells) nicht hat. Grundsätzlich sollte das Modell jedoch noch erkennbar sein. Bei einer Armee wo man sich alles merken soll was es ist führt meistens zu Stress und nicht zu Spielspaß.
- Optik der Armee: hier geht es nicht darum eine super bemalte Armee zu stellen, sondern eine Armee die optisch ansprechend ist. Damit meinen wir, dass die Modelle nicht durch den Farbtopf gezogen wurden. Grün grundierte Orks sind nicht wirklich bemalt ☺
- Benötigte Schablonen, Maßband, Armeebuch etc. sind vorhanden.

**Alles in allem könnt ihr hier 25 Punkte bekommen.** Wir werden am Samstag und eventuell am Sonntag sicherstellen, jeden Spieler mindestens einmal zu prüfen. Technisch lässt sich dies nicht bei allen Spielern bei der 3.333 Liste garantieren und wir werden sicher auch nicht alles sehen, aber grobe Verstöße entgehen uns sicher nicht ☺

**Kleinigkeiten führen zu geringen Punktabzügen (1-3), Armbrustschützen als Musketenschützen zu stellen oder Schwarzorks mit 2 Handwaffen als Zweihänder aufzustellen führt allerdings zu Punktabzügen von 10+.** Wenn z. B. das Regiment mit 25 Schwarzorks 15 Orks mit Zweihändern beinhaltet und in den letzten beiden Reihen stehen Orks mit 2 Handwaffen führt dies nicht zu einem Punktabzug, da das Regiment als solches erkennbar ist. Es wird auch keine Punktabzüge geben wenn die Schwarzen Reiter ohne Repetierarmbrust ausgerüstet sind (ist fest am Modell modelliert). Ein paar Punkte würden wir jedoch abziehen, wenn ihr eurer Einheit Schilde gebt und diese keine tragen. Wir sind hier sicher nicht päpstlicher als der Papst.

## 9.) Zu den Spielen:

Am Samstag findet ihr 4 Szenarien vor, ihr werdet 3 davon spielen. Die Szenarien sind in sich sehr unterschiedlich und dienen dazu, dass ihr euch ein wenig mit der Aufstellung daran ausrichtet ☺, ja wir sind fies! Die ersten beiden Spiele macht ihr unabhängig von dem Szenario was ihr spielt mit eurer 2.222 Pkt. Das dritte Spiel am Samstag bestreitet ihr mit den 3.333 Punkten.

Welche Gruppe, wann welches Szenario spielt entscheidet sich erst mit Turnierbeginn, so bleibt bis zum Schluss offen, welches Szenario ihr nicht spielt. Am Sonntag spielen in beiden Spielen alle das gleiche Szenario.

## Samstagsszenario „Dorf verteidigen“ (Spieldauer 6 Runden oder bei Ablauf der Spielzeit)

Eure Aufgabe: Es gilt ein Dorf zu verteidigen bzw. für den Gegner das Dorf zu erobern.

Seitenwahl: Der Spieler der den höheren W6 wirft wählt eine Seite und darf wählen ob er verteidigt oder angreift.

Sonderregel: Dem Verteidiger stehen 222 Pkt. (2.222 Pkt. Liste) bzw. 333 Pkt. (3.333 Pkt. Liste) nicht zur Verfügung. D. h. der Verteidiger nimmt entsprechend Einheiten aus seiner Liste und stellt max. 2.000 bzw. 3.000 Pkt. Es gibt keine Vorgabe um welchen Typ es sich handeln muss (Armee kann dadurch unter das Minimum an Kerneinheiten rutschen). Nur komplette Einheiten, keine Teileinheiten. Der General, der Schatzmeister (Söldner) bzw. die bretonische Armeestandarte darf nicht entfernt werden.

Beispiel: Spieler A verteidigt das Dorf. Er sucht sich eine Spielfeldhälfte aus und kann die 4 Gebäude (Häuser) und den Brunnen aufstellen. Der Brunnen steht in der Mitte der Aufstellzone auf der 12 Zoll Linie seiner Aufstellzone. Die Häuser stehen im Quadrat/Rechteck um den Brunnen und halten min. 8 Zoll Abstand voneinander und zum Brunnen (größer auch erlaubt).

Zusätzlich stehen 1 kleiner und 1 großer Wald, sowie eine Artilleriestellung und eine Hecke/Mauer als Gelände zur Auswahl. Der Verteidiger setzt das erste Geländestück in seine Spielfeldhälfte, allerdings nicht ins Dorf und min. 8 Zoll Abstand von den Häusern haben. Ausnahme Hecke/Mauer, diese darf auch im Dorf stehen ☺. Die beiden nächsten Geländestücke darf der Angreifer in seine Spielfeldhälfte setzen, das letzte Geländestück setzt der Verteidiger. Waldelfen dürfen ihren Zusatzwald nutzen (nicht im Dorf und der Wald muss allerdings min. 8 Zoll von den Häusern entfernt stehen).

Aufstellung: Der Verteidiger stellt die erste Einheit. Charakter werden erst gestellt, wenn alle Einheiten (gilt natürlich nicht für Kundschafter etc.) gestellt sind.

Spielbeginn: Der Verteidiger entscheidet wer das Spiel beginnt. Falls ein Breton das Spiel beginnt (beginnen muss) und er dennoch beten möchte, verfällt sein erster Spielzug.

Szenariopunkte: Falls es einem Spieler gelingt alleine im Dorf zu stehen erhält er 10 Szenariopunkte. Stehen beide Spieler im Dorf, erhält der Verteidiger 6 Pkt. der Angreifer 4 Punkte. Steht kein Spieler im Dorf erhalten beide Spieler 0 Punkte. Es zählen nur die Modelle als im Dorf stehend, die mit ihrer vollen Base innerhalb der durch die Außenseite der Häuser gekennzeichneten Fläche stehen.

Spielende: das Spiel endet nach 6 Runden oder mit Ablauf der vorgesehenen Spielzeit. Hierzu gehört auch die Ergebnisermittlung ☺. Die Siegespunkte ergeben sich aus der Tabelle (siehe Seite 6 der Beschreibung). Gewertet wird nach den Regeln „Offene Feldschlacht“. Es gibt keine Punkte für Tischfeldviertel. 100 Pkt extra erhält der Spieler der mehr Standarten erobert hat. . Falls es euch gelingt den gegnerischen General auszuschalten, dieser zum Ende des Spiels flieht oder im Laufe des Spiels vom Spielfeld geflohen ist erhaltet ihr weitere 100 Punkte. Die Punkte notiert ihr auf eurem Ergebniszettel ebenso wie die erreichten Szenariopunkte.

## Samstagsszenario „Hügel besetzen“ (Spieldauer 6 Runden oder bei Ablauf der Spielzeit)

Eure Aufgabe: Der runde Hügel in der Spielfeldmitte ist zu besetzen.

Seitenwahl: erfolgt vor Geländeaufbau

Geländeaufbau: Ein Essteller großer Hügel steht genau in der Spielfeldmitte. Zusätzlich stehen ein See und ein großer und ein kleiner Wald zur Verfügung. Beide Spieler werfen einen W6. Der Spieler mit dem höheren Wurf darf das erste Geländestück in seiner Spielfeldhälfte aufstellen. Die einzelnen Geländestücke müssen 8 Zoll voneinander entfernt sein. Kein Zusatzwald für Waldelfen.

Spielbeginn: Der Spieler mit der größeren Anzahl an Aufstellpunkten beginnt mit dem stellen der ersten Einheit. Charaktere werden erst gestellt wenn alle Einheiten beider Spieler platziert sind (gilt natürlich nicht für Kundschafter etc.). Der Spieler der zuerst alle Einheiten platziert hat erhält +1 auf den Wurf zum Spielbeginn.

Szenariopunkte: 8 Punkte wenn ihr alleine den Hügel besetzt haltet. Falls beide Spieler auf einem Hügel stehen, erhält der Spieler mit der höheren Einstärke auf dem Hügel 5 Pkt, der andere Spieler 3 Pkt. Ist der Hügel unbesetzt erhält keiner der Spieler die Szenariopunkte. Es zählen nur die Modelle die komplett auf dem Hügel stehen. 2 weitere Szenariopunkte erhaltet ihr, wenn euer General lebt und der gegnerische General ausgeschaltet wurde geflohenen ist oder zum Ende des Spiels flieht.

Spielende: das Spiel endet nach 6 Runden oder mit Ablauf der vorgesehenen Spielzeit. Hierzu gehört auch die Ergebnisermittlung ☺. Die Siegespunkte ergeben sich aus der Tabelle (siehe Seite 6 der Beschreibung). Gewertet wird nach den Regeln „Offene Feldschlacht“. Es gibt keine Punkte für Tischfeldviertel. 100 Pkt extra erhält der Spieler der mehr Standarten erobert hat. Falls es euch gelingt den gegnerischen General auszuschalten, dieser zum Ende des Spiels flieht oder im Laufe des Spiels vom Spielfeld geflohen ist erhaltet ihr weitere 100 Punkte. Die Punkte notiert ihr auf eurem Ergebniszettel ebenso wie die erreichten Szenariopunkte.

## Samstagszenario „Durchbruch“ (Spieldauer 6 Runden oder bei Ablauf der Spielzeit)

Eure Aufgabe: eure Armee hat Befehl sich so schnell als möglich nach Hause zu begeben. Bringt eure Armee sicher durch die Schlucht.

Seitenwahl: vor Geländeaufstellung

Geländeaufstellung: Zwischen zwei Gebirgen (12-16 Zoll lang) befindet sich eine 12 Zoll breite Schlucht. Die Gebirge befinden sich in der Spielfeldmitte (12 Zoll Abstand) an der beiden schmalen Seiten am Spielfeldrand (siehe Skizze). Es kann sein, entgegen der Skizze, dass die Gebirge breiter sein werden und bis in die Aufstellungszonen gehen. Durch die Schlucht können Einheiten das Spielfeld verlassen.

Es stehen 1 kleiner und ein großer Wald und eine Artilleriestellung zur Verfügung. Der Spieler der die höhere Zahl würfelt, hat die Wahl, entweder das erste Geländestück zu setzen oder kann entscheiden wer das Spiel beginnt. Die Geländestücke dürfen nur in der eigenen Spielfeldhälfte platziert werden und müssen 12 Zoll Abstand von der Schlucht haben. Für den Zusatzwald der Waldelfen gilt ebenfalls die 12 Zoll Abstandsregel zur Schlucht.

Spielbeginn: Falls ein Bretone beginnen muss und beten möchte kann er dies tun, verzichtet jedoch auf seinen Spielzug.

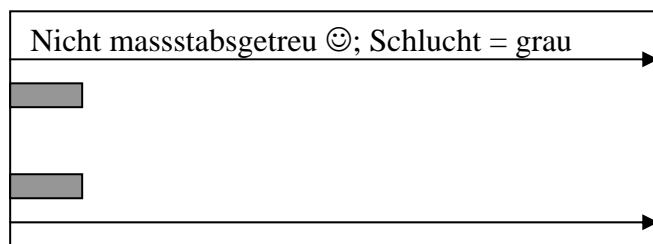
Sonderregel: die Gebirge sind unpassierbar und können nicht überflogen werden. Neu beschworene Einheiten, Bergwerker und Tunnler etc. sowie Kundschafter etc. müssen bei der Erschaffung oder dem Auftauchen min. 12 Zoll Abstand zur Schlucht halten. Einheiten können nur durch die Schlucht das Spielfeld verlassen und dürfen danach nicht mehr zurückkehren. Fliehende Einheiten die das Spielfeld durch die Schlucht verlassen zählen nicht für die Szenarienerfüllung.

Die Gebirge dürfen nicht als Basis (Umkreis) für Lebensmagie (Steinmeister) verwendet werden.

Szenariopunkte: Falls es **nur** einem Spieler gelingt Einheiten durch die Schlucht vom Spielfeld zu bringen erhält er 10 zusätzliche Szenariopunkte. Falls dies beiden Spielern gelingt erhält der Spieler der mehr Einheitenstärke vom Spielfeld bringt 7 Pkt, der andere 3 Pkt. Falls es keinem Spieler gelingt Einheiten durchzubringen erhalten beide Spieler 0 Punkte.

Spielende: das Spiel endet nach 6 Runden oder mit Ablauf der vorgesehenen Spielzeit. Hierzu gehört auch die Ergebnisermittlung ☺. Die Siegespunkte ergeben sich aus der Tabelle (siehe Seite 6 der Beschreibung). Gewertet wird nach den Regeln „Offene Feldschlacht“. Es gibt keine Punkte für Tischfeldviertel und General. 100 Pkt extra erhält der Spieler der mehr Standarten erobert hat.

Die Punkte notiert ihr auf eurem Ergebniszettel ebenso wie die erreichten Szenariopunkte.



## Samstagsszenario „Zusammenführung“ (Spieldauer 6 Runden oder bei Ablauf der Spielzeit)

Eure Aufgabe: Ein kleiner Teil der generischen Armee (max. 500 Pkt. im 2.222 Pkt. Spiel / max. 750 Pkt. im 3.333 Punkte Spiel) wurde zurückgelassen um ein strategisch wichtiges Gelände zu sichern. Ihr habt die Aufgabe den wichtigen Teilabschnitt zu besetzen.

Seitenwahl: vor Spielbeginn

Geländeaufbau: Ihr unterteilt eure Aufstellzone jeweils mit einem Hügel. Der kleinere Teil der Aufstellzone ist 24 Zoll breit. Des weiteren stehen ein See und ein großer Wald zur Verfügung. Der Spieler der die höhere Zahl würfelt darf eins der beiden Geländestücke in seiner Spielfeldhälfte außerhalb der Aufstellzone platzieren (Echsen erhalten automatisch den See). Sein Gegenspieler darf das verbleibende Geländestück platzieren, ebenfalls in seiner Spielfeldhälfte, außerhalb der Aufstellzone. Waldelfen dürfen ihren zusätzlichen Wald in der eigenen Spielfeldhälfte platzieren.

Aufstellung: W6 entscheidet wer die erste Einheit stellt. Zuerst werden die max. 500 bzw. 750 Pkt in den kleineren Teil der Aufstellzone (getrennt durch den Hügel) gestellt, dann die restlichen Einheiten in den größeren Teil der Aufstellzone. Bezüglich der Aufstellung gibt es keine Vorgaben welche Einheitentypen in welchem Teil der Aufstellungszone stehen.

Spielbeginn: der Spieler, der die meisten Infanterieblöcke (= keine Plänkler, keine Fernkampfseinheiten, keine Modelle mit 40 mm Basen) stellt entscheidet wer das Spiel beginnt. Bei Gleichstand entscheidet W6. Falls ein Bretone beginnen muss und beten möchte kann er dies tun, verzichtet jedoch auf seinen Spielzug.

Sonderregel: Neu beschworene Einheiten dürfen nicht in den kleineren Bereichen der eigenen oder gegnerischen Aufstellzone erschaffen werden. **Der Hügel in der Aufstellzone gilt als unpassierbares Gelände.**

Szenariopunkte: Wenn ihr den Gegner aus dem kleinen Teil seiner Aufstellzone vertreibt (keine gegnerische Einheit mit Einheitenstärke 5 oder mehr) und selbst dort am Ende des Spiels eine Einheit mit einer Einheitenstärke von min. 5 habt erhaltet ihr 5 Szenariopunkte, weitere 5 Szenariopunkte könnt ihr bekommen, wenn es euch gelingt, dass eurer Gegner nicht zum Spielende in eurer kleinen Aufstellzone mit Einheitenstärke 5 oder mehr steht und ihr selbst über mindestens eine Einheit mit Einheitenstärke 5 oder mehr dort habt.

Spielende: das Spiel endet nach 6 Runden oder mit Ablauf der vorgesehenen Spielzeit. Hierzu gehört auch die Ergebnisermittlung ☺. Die Siegespunkte ergeben sich aus der Tabelle (siehe Seite 6 der Beschreibung). Gewertet wird nach den Regeln „Offene Feldschlacht“. Es gibt keine Punkte für Tischfeldviertel. 100 Pkt extra erhält der Spieler der mehr Standarten erobert hat. Falls es euch gelingt den gegnerischen General auszuschalten, dieser zum Ende des Spiels flieht oder im Laufe des Spiels vom Spielfeld geflohen ist erhaltet ihr weitere 100 Punkte. Die Punkte notiert ihr auf eurem Ergebniszettel ebenso wie die erreichten Szenariopunkte.

## 1. Sonntagszenario „Die Winde der Magie“ (3.333 Punkte – 6 Runden oder Ablauf der Spielzeit)

Die Winde der Magie liegen auf den Spieltischen bereit und müssen nicht von euch ausgeschnitten werden ☺

Eure Aufgabe: trotz einiger Beschwerlichkeiten ist es an euch dem Gegner möglichst hohe Verluste beizubringen und das Gelände zu sichern.

Seitenwahl: vor Geländeaufbau

Gelände: Steinkreis, Artilleriestellung, See und großer und kleiner Wald  
Ihr platziert das Gelände abwechselnd in euere Spielfeldhälfte. Zusatzwald für Waldelfen erlaubt.

Spielbeginn: W6 entscheidet, +1 für den Spieler der zuerst alle Einheiten gestellt hat. Falls 2 Spieler aus unterschiedlichen Gruppen aufeinander treffen entscheidet der Spieler aus der moderateren Gruppe wer beginnt.

Sonderegel:

- ⇒ Vor dem Aufstellen würfelt ihr jeder einen W6. Die Addition der beiden Würfe ergibt die Anzahl der Karten der Winde der Magie die ausgegeben werden. Falls die Anzahl ungerade ist, erhält der Spieler mit dem höheren Wurf eine Karte mehr. Die Karten können gemäß Beschreibung genutzt werden.
- ⇒ Falls ihr gegen einen Spieler aus einer anderen Gruppe spielen müsst, erhält der Spieler aus der moderateren Gruppe 2 zusätzliche Karten der Winde der Magie falls diese übrig sind

Szenariopunkte: der Spieler der mehr Modelle in einem Spielfeldviertel hat erhält einen Siegpunkt (unbesetzte Spielfeldviertel bringen keinen Siegpunkt. Weitere 2 Siegpunkte erhält der Spieler der dem Gegner mehr Punktverluste an Charaktermodellen zugefügt hat (Gleichstand je 1 Punkt). Weitere 2 Siegpunkte erhält der Spieler der mehr Standarten (inkl. Armeestandarte) erobert hat (Gleichstand je 1 Pkt). 2 weitere Punkte erhält der Spieler dem es gelingt seinen Armeestandartenträger/Schatzmeister zum Spielende am dem Steinkreis stehen zu haben. Falls dort keiner oder beide stehen bzw. kein Spieler einen Armeestandartenträger/Schatzmeister besitzt entfallen die Punkte.

Spielende: das Spiel endet nach 6 Runden oder mit Ablauf der vorgesehenen Spielzeit. Hierzu gehört auch die Ergebnisermittlung ☺. Die Siegespunkte ergeben sich aus der Tabelle (siehe Seite 6 der Beschreibung). Gewertet werden nach den Regeln „Offene Feldschlacht“. Es gibt keine Punkte für Tischfeldviertel, General oder Standarten. Die Punkte notiert ihr auf eurem Ergebniszettel ebenso wie die erreichten Szenariopunkte.

☺ **So manch ein Armeestandartenträger/Schatzmeister erhält eine besondere Belohnung von seinem Feldherren für besondere Tapferkeit falls er ihm die 2 Siegpunkte bringt. Lasst euch bei der Siegerehrung überraschen.**

## 2. Sonntagsszenario „Das Grab des Vampirs“ (2.222 Punkte – 6 Runden oder Ablauf der Spielzeit)

Eure Aufgabe: findet den Friedhof, tötet den Vampir und nehmt euch den Schatz

Seitenwahl: erfolgt bevor das Gelände gestellt wurde

Spielbeginn: W6 entscheidet, +1 für den Spieler der zuerst alle Einheiten gestellt hat. Falls 2 Spieler aus unterschiedlichen Gruppen aufeinander treffen entscheidet der Spieler aus der moderateren Gruppe wer beginnt.

Gelände: Friedhof, großer und kleiner Wald, See, großer Hügel, Artilleriestellung, Steinkreis. W6 entscheidet wer das erste Geländestück stellen darf. Ihr könnt wahlweise ein Geländestück in eurer Spielfeldhälfte platzieren oder aus dem Spiel nehmen (Ausnahme Friedhof muss gestellt werden, er muss außerhalb der Aufstellzone stehen). Im Umkreis von 10 Zoll um den Friedhof dürfen keine anderen Geländestücke stehen. Zusatzwald für Waldelfen erlaubt! Falls ihr gegen einen Spieler aus einer anderen Gruppen spielen müsst, erhält der Spieler aus der „moderateren“ Gruppe automatisch die Erstwahl beim Gelände.

Sonderegel: ein Charaktermodell (kein Namenscharakter der Söldner) kann jederzeit im Spiel versuchen den Vampir zu töten. Dies gelingt, indem der Charakter in seinem eigenen nächsten Spielzug **nachdem** er den Friedhof betreten hat, den Vampir zum Zweikampf fordert. Bei einem Wurf von 4+ ist der Vampir ausgeschaltet (Keine Wiederholungswürfe oder Rettungswürfe erlaubt). Falls dies nicht gelingt, ist es um den Charakter geschehen (zählt als Verlust und wird vom Spieltisch entfernt). In möglichen folgenden Zweikämpfen (egal welcher Spieler) wird der Vampir bereits bei 3+ ausgeschaltet. Auch hier gilt, falls dies nicht gelingt, wird der Charakter vom Spieltisch entfernt und zählt als Verlust. Der Spieler der den Vampir ausschaltet findet einen Schatz. Der Schatz bleibt bei dem Charakter bis zum Ende des Spiels. Falls der Charakter stirbt oder flieht bleibt der Schatz an Ort und Stelle und kann von jedem Modell in der Bewegungsphase übernommen werden. Falls es nach Abschluss des Spiels keinem Spieler gelungen ist den Schatz zu bergen entbrennt ein Gemetzel unter allen Modellen (Charakter und normalen Modellen) die sich auf dem Friedhof befinden.

Ablauf: die Spieler stellen die Modelle abwechselnd (W6 entscheidet wer beginnt) in einer Schlachtreihe in Kontakt auf. Die Modelle kämpfen in Reihenfolge der Initiative. Ausgeschaltete Modelle gelten als Verlust und werden vom Spieltisch entfernt. Getreu dem Highländer „es kann nur einen geben“, kann der Spieler der zuletzt noch Modelle auf dem Friedhof hat, versuchen den Vampir zu bezwingen und den Schatz zu bergen. In dieser Phase des Spiels (nach Spielende) dürfen dies auch „Nicht-Charaktermodelle“ und Namenscharaktere der Söldner versuchen.

Szenariopunkte: Der Spieler der den Vampir getötet hat erhält 5 Szenariopunkte, der Spieler der am Ende des Spiels den Schatz besitzt erhält weitere 5 Szenariopunkte.

Spielende: das Spiel endet nach 6 Runden oder mit Ablauf der vorgesehenen Spielzeit. Hierzu gehört auch die Ergebnisermittlung ☺. Die Siegespunkte ergeben sich aus der Tabelle (siehe Seite 6 der Beschreibung). Gewertet wird nach den Regeln „Offene Feldschlacht“. Es gibt keine Punkte für Tischfeldviertel und General. 100 Pkt extra erhält der Spieler der mehr Standarten erobert hat. Die Punkte notiert ihr auf eurem Ergebniszettel ebenso wie die erreichten Szenariopunkte.

**Vielleicht teilt euer Feldherr den Schatz mit euch, lasst euch überraschen**

# 10.) Siegerehrung:

**Nach dem letzten Spiel müsst ihr euch ca. 30 Min. bis zur Siegerehrung gedulden**

**Generalswertung:** Geehrt werden die 3. besten Generäle anhand der erreichten Punkte sowie die besten Spieler ihres Volkes.

**Best Painted Army:** da wir Bemalung und Spiel nicht für die Siegerwertung zusammenfassen erfolgt hier eine separate Ehrung der drei Erstplatzierten.

**Champions der Chaosgötter:** Im letzten Jahr haben die sterblichen Chaosgeneräle die Völkerwertung gewonnen. Die Chaosgötter fühlten sich daher bewogen dieses Jahr ihren besten Champion besonders zu ehren. Die Götter sind sich ausnahmsweise einig und werden den besten ihrer **sterblichen Chaos-Champions** reich belohnen. Da jeder der 4 Götter Khorne, Slaanesh, Tzeentch und Nurgle hoffen dass ihr Champion der Beste ist, nehmen auch nur die sterblichen Chaos Generäle an dieser Sonderwertung teil, deren General das Mal eines der 4 Götter, und nicht das ungeteilte Mal, trägt.

**Völkerwertung:** Im letzten Jahr belegten die Völker Orks und Goblins, Oger, Zwerge, Dunkelelfen und Chaoszwerge (letztere ohne Teilnehmer) die letzten 5 Plätze (13-17) in der Völkerwertung. Jungs und Mädels, falls es euch gelingt eins der genannten Völker unter die 5 erstplatzierten Völker zu bringen wartet ein Sachpreis auf die Spieler des Volkes. Bedingung: mindestens 3 Spieler müssen das Volk spielen

Allen anderen Völkern bleibt nur die Chance auf Platz 1 in der Völkerwertung ☺. Den Spielern die ihr Volk an die Tabellenspitze bringen, winkt ein Sachpreis.

**Teamwertung:** Erstmals werden wir eine Teamwertung führen. Clubs und Spielgruppen die sich als solche anmelden (min. 4 Spieler) haben die Chance als bestes Team geehrt zu werden. Die Anmeldung als Team sollte mit der Anmeldung, spätestens mit Abgabe der Armeeliste geschehen. Das siegreiche Team erhält als Erinnerung einen tollen Pokal, der euren Clubraum zukünftig zieren wird.

**Szenarien: die Spieler, die Sonntags ihre Szenarien erfolgreich bestreiten haben die Chance auf einen Sachpreis der Extraklasse.**

Wie schon in den letzten Jahren möchten wir, bezogen auf die Sachpreise, allen Spielern eine Chance geben speziell die Top-Preise zu gewinnen, daher werden diese über die Sonntags-Szenarien ausgespielt.

## 11.) Bestbemalte Armee:

An der Wertung Best Painted Army können alle Spieler teilnehmen die ihre Armee selbst bemalt haben, unabhängig davon ob sie in den Vorjahren bereits mit dieser Armee an der Wertung teilgenommen haben.

Die Spieler die hier teilnehmen möchten, informieren uns bitte mit der Anmeldung oder spätestens vor dem ersten Spiel am Samstag. Im Laufe des Turniers werden 5 Juristen eine Entscheidung fällen. Wir werden uns diesmal bemühen von den Armeen gute Fotos zu machen ☺

## 12.) Wanderpokal:

Zur Zeit trägt der Schädel von Kroton die Namen von Mirco Wenning (2 mal), Gerard Sidar (2 mal), sowie Jörg Ritter, Patrick Hovest, Andre Bernreiter ( je 1 mal). Es gilt hier die Regel, wenn ein Spieler, das Turnier dreimal gewinnt, darf er den Wanderpokal behalten. Die erste DUZI (als es den Schädel noch nicht gab) gewann Benjamin Stähr/Sebastian Singh.

## 13.) Übernachtungsmöglichkeiten:

Auch in diesem Jahr haben wir wieder das Hotel Kaiserhof für euch vorreserviert. 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](mailto: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](http://www.Wesel.de) selbst was suchen. Es gibt hier was in jeder Preislage, von Euro 30 bis Euro unendlich ☺

## 14.) Anreise:

- Bahn: Mit der DB könnt ihr bis Wesel fahren, vom Bahnhof bis zur Halle sind es 10-12 min. zu Fuß oder 3,5 Euro mit dem Taxi ☺
- Flieger: Ankunft Düsseldorf ist ideal, mit der S Bahn bis Duisburg HBF, von dort habt ihr einen guten Anschluss nach Wesel. Mit etwas Glück beträgt die Fahrzeit mit dem Zug/S Bahn unter einer Stunde.
- Auto: A3, Abfahrt Wesel – Richtung Wesel immer geradeaus, die Niederrheinhalle ist später gut ausgeschildert. Fahrzeit von der Abfahrt Wesel bis zur Halle ca. 15 min.

Das Hotel Kaiserhof liegt schräg gegenüber vom Bahnhof, dort könnt ihr auch direkt einchecken, bzw. euer Gepäck schon mal deponieren.

## 15.) Abendgestaltung/Verpflegung während des Turniers:

**Freitag abend:** einige von euch treffen ja bereits Freitags ein. Wir dachten uns, es wäre nett abends gemeinsam ein paar Bier zu trinken. Hierzu haben wir in einer Gaststätte vorreserviert. Der Wirt bietet uns speziell an diesem Tag eine Mördergrosse Haxe (1200gr) mit Knödel und Kraut für 6,50 Euro. Natürlich bietet die Speisekarte noch eine Vielzahl anderer Gerichte, die natürlich zum Normalpreis. Für die Tischreservierung müsste ich wissen, wer alles mitkommt. Daher Bitte vorher per E-Mail Bescheid sagen. Für eure Planung, wir treffen uns um 19.30 Uhr vor dem Hotel Kaiserhof (5 min) und gehen dann gemeinsam zu Fuß zur Gaststätte. Wer das zeitlich nicht schafft, kann mich zwecks Wegbeschreibung anrufen.

**Spielpausen:** in den Pausen bzw. die Zeit die ihr bei schnellerem Spielende zur Verfügung habt, könnt ihr für einen Messebesuch nutzen oder euch der Nahrungsaufnahme widmen. Die Gastronomie der Niederrheinhalle bietet eine gute Auswahl. Die Preise sind allerdings keine Schnäppchen ☺. Ihr habt die Möglichkeit euch was mitzubringen.

**Samstag nach dem Turnier:** haben wir das Bistro im Hotel Kaiserhof reserviert. Im Bistro oder in der Gaststätte könnt ihr preiswert Essen. Für dieses Jahr haben wir die Option ausgehandelt, dass das Bistro auch länger auf bleibt wenn wir es wünschen. Manch einem ist 01.00 Uhr ja doch zu früh gewesen ☺.

**Wir hoffen damit auch rund um das Turnier für euer Wohlbefinden ausreichend gesorgt zu haben.**

**Aktuelle Infos zum Turnier bzw. zur DUZI findet ihr zukünftig unter:**

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

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

oder schaut einfach mal ins NRW-Liga-Forum unter

[www.fantasy-wars.de/nrw-championsliga](http://www.fantasy-wars.de/nrw-championsliga)

**Sonstiges:**

In dringenden Fällen erreicht ihr uns telefonisch unter:

Regelfragen Klaus Zupan 02064/80437 (ab 20.00 Uhr) oder  
0173/5320867; Armeelisten Dieter Zupan 0203/9406551

## Hausregeln bzw. Regelklarstellungen zu FAQ:

### FAQ zu bestimmten Armeelisten:

#### Waldelfen:

Stab der Bergulme: Es werden keine neuen Würfel beim Wiederholungswurf genutzt, sondern die des misslungenen Bannversuches

Bernsteinamulett: Alle gegnerischen Modelle in Kontakt schlagen zuletzt zu, auch wenn sie irgendetwas besitzen, was ihnen normalerweise Erstschatz gewähren würde.

Kugel d. tiefen Waldes: Funktioniert auch bei Modellen im Nahkampf

#### Vampire:

Schwarzer Periap: Speichert nur eigene Würfel.

Anrufung von Nehek: Neubeschworene Einheiten müssen komplett in der Reichweite 18" aufgebaut werden. Bei einem Zielpunkt, der weiter als 18" entfernt ist, verpufft der Zauber wirkungslos.

Fluch der Jahre: Auswirkung siehe Chaos: Verzückende Qualen

#### Chaos:

Chaosbruten: Ihre Bewegung wird durch schwieriges Gelände modifiziert.

Tzeenchamulett: Schützt Träger und Reittier, allerdings keine Flieger (z.B. Disc/Drache) => Hausregel

Verzückende Qualen: Ein Charaktermodell, das eine Einheit verlässt, die unter diesem Spruch liegt, unterliegt nicht weiter der Raserei. (WH-CHR III. S.115 Absatz "Magie")

#### Imperium:

Höllengefeuersalven: Fehlfunktion alle Auswirkungen betreffen nur die verbleibenden Rohre

#### Orks & Gobbos:

Fanatics: Alle Truppen können einen **Angriff** durch Fanatics hindurch ansagen.

#### Bretonen:

Pegasusreiter: Zählen für die Bewegung durch Wald nicht als Plänkler, sondern als Kavallerie

#### Khemri:

Einheitenstärke und Basegröße Gruftskorpion: lt. WD 102 steht der Skorpion auf einer 40x40 mm Base und hat ES 3.

Khalida – Antwort Regelrolle: Khalida ist voll und ganz eine Gruftkönigin und darf demnach auch der General einer Khemri-Armee sein. Sie verfügt allerdings nur über die Sonderregeln, die in ihrem Eintrag aufgeführt sind. Demnach ersetzt der „Befehl der Königin“ die Anrufungen eines normalen Gruftkönigs.

#### Zwerge:

Zählen für die Bewegung durch Wald nicht als Plänkler, sondern als Kavallerie.

Einheitenstärke Runenamboss: Der Amboss behält seine ES von 5 auch wenn Modelle ausgeschaltet werden.

## **Regelerläuterungen bzw. eigene Auslegungen:**

### **Angriff allgemein:**

Angreifer müssen so bewegt werden, dass möglichst viele Angreifer und Verteidiger in Kontakt kommen.

### **Angriff auf Plänkler:**

Angreifer werden nach einander und in der Reihenfolge wie diese angesagt wurden bewegt. Die angegriffenen Plänkler richten sich an der ersten Einheit des Angreifers aus.

### **Angst:**

Wird eine Einheit von mehreren Angstverursachenden Einheiten angegriffen, testet sie für jede angreifende Einheit auf Angst. Falls sie einen oder mehrere Tests verpatzt hat sie nur Angst vor Einheiten wo sie den Test verpatzt hat.

### **Beschuss auf Kriegsmaschinen mit Kanonen:**

Die Linie der Kanonenkugel wird als Schablone betrachtet, daher werden alle Modelle die darunter liegen getroffen. (Im Falle von berittenen Monstern, wird ausgewürfelt wer getroffen wird).

### **Kommandoeinheit:**

Die Standarte der Einheit steht immer in der Mitte ihrer Einheit, Champion und Musiker stehen, immer im direkten Kontakt zu Einheitenstandarte (sprich: rechts und links neben der Standarte).

### **Marschieren im Wald:**

Einheiten, wie alle Waldelfen/Centigors/Weiße Löwen dürfen auch im Wald marschieren (Bestätigung seitens GW liegt vor)

### **Moralwert vom General:**

Der Moralwert des Generals muss, wenn möglich, für Moralwerttests etc., genutzt werden.

### **Überrennen:**

Auch der Verteidiger darf überrennen, wenn der Angreifer in der ersten Nahkampfrunde komplett vernichtet wird.

### **Verfolgen:**

Der siegreiche Spieler muss vor dem Wurf der Fluchtbewegung entscheiden, mit welcher Einheit er verfolgen möchte.

# 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.