

**11. Warhammer-Fantasy-  
Turnier**

**DUZI 2008**

**(Duisburger Zinnfigurenbörse)**

**Wesel-Niederrheinhalle**

**Am 11.-12. Oktober 2008**

**Turnierbeginn 10.00 Uhr**

**Einlass ab 09.30 Uhr**

## Sehr geehrte Generäle,

wir freuen uns, euch hiermit zum 11. Warhammer-Fantasy Turnier im Rahmen der Duisburger Zinnfigurenbörse (**DUZI**) einzuladen.

Wie schon angekündigt, haben wir in diesem Jahr mehr Spielfläche zur Verfügung. Neben der Empore der Niederrheinhalle können wir einen zusätzlichen Raum unten in der Halle nutzen. Damit können wir das Turnier für 150 Spieler ausschreiben.

Wir haben uns dieses Jahr vom Gruppensystem der letzten Jahre verabschiedet. Der Versuch, eine Lösung zwischen „Unbeschränkt“ und „Beschränkt“ zu finden ist mehr als schwer. Letztendlich kann man es nicht allen recht machen. Der Aufwand der Einteilung der Listen steht in keinem Verhältnis zu den Diskussionen mit unzufriedenen Spielern. Lange haben wir die Idee des „Hamburger Minuspunkte Systems“ als Kriterium zur Gruppeneinteilung überdacht, haben uns jedoch letztendlich für moderate Beschränkungen entschieden, die die krassen Extreme weitestgehend ausschließen sollte.

Was das Turnier betrifft, bleiben wir den Szenarien treu. Aber lest später selbst, was wir uns für 2008 überlegt haben.

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der Turnierbeschreibung.

### **Anmeldung:**

- Die Anmeldung erfolgt ausschließlich über T<sup>3</sup>
- Die Anmeldung ist erst nach Eingang der Startgebühr gültig, falls ihr 10 Tage nach Überweisung keine Bestätigung in der T<sup>3</sup> Anmeldeliste seht, informiert uns bitte ☺

### **Startgebühr und Kontoverbindung**

**Das Startgeld von 25 Euro überweist ihr bitte an folgendes Konto**

**Inhaber: Klaus Zupan**

**Konto: 2028965200**

**BLZ 35211012**

**Verwendungszweck: Euer Name und DUZI 2008**

### **!! Sonstiges zur Anmeldung !!**

- **Das Startgeld ist Personenbezogen und kann im nach hinein nicht auf einen anderen Spieler übertragen werden! Eine Rückerstattung bei Abmeldung ist bis 31.07.2008 möglich. Danach erfolgt keine Rückerstattung mehr.**
- **Ein Spieler wird ohne weitere Angabe von Gründen ohne Erstattung des Startgeldes aus dem Teilnehmerfeld gestrichen, wenn die Armeeliste uns am 30.09.2008 23.59 Uhr nicht fehlerfrei vorliegt.**

## Übernachtungsmöglichkeiten

Wir hatten uns direkt nach der DUZI 2007 um entsprechende Zimmeroptionen im Kaiserhof für 2008 bemüht. Leider hatte eine Gruppe (andere Veranstaltung) im Kaiserhof bereits ein sehr großes Zimmerkontingent bestellt.

Im näheren Umkreis gibt es nur ein weiteres Hotel, was ein ausreichendes Kontingent bieten kann. Da wir dort keinen akzeptablen Sonderpreis für euch aushandeln konnten, sind wir noch mal mit dem Kaiserhof in Kontakt getreten. Zum Zeitpunkt wo ich diese Zeilen schreibe, haben wir eine Festzusage vom Kaiserhof für 25 Zimmer. Ich habe daher direkt alle Zimmer gebucht. Das ist zwar Mehraufwand für mich, stellt aber sicher, dass die Zimmer für euch Verfügbar sind. D. h., ihr „bestellt“ die Zimmer bei mir und ich leite eure Reservierung an den Kaiserhof weiter. Mit dem Kaiserhof sind wir so verblieben, dass eventuell frei werdende Zimmer der anderen Gruppe direkt an mich fallen. Positiv ist, auch dieses Jahr bleiben die überaus günstigen Preise stabil ☺

Einzelzimmer mit Frühstück: Euro 35

Doppelzimmer mit Frühstück: Euro 29 pro Person

Dreibettzimmer mit Frühstück: Euro 25 pro Person

Bitte wendet euch mit eurer Zimmeranfrage daher direkt an mich [Zupan@T-Online.de](mailto:Zupan@T-Online.de)

Falls die Zimmer bereits vergeben sind, informiere ich euch. Ihr findet unter [www.Wesel.de](http://www.Wesel.de) alternativ weitere Hotels oder Pensionen . Es gibt hier Möglichkeiten in jeder Preislage. Sehr günstig und halbwegs zentral liegt das Hotel „Zur Aue“

## Anreise Niederrheinhalle

### 46485 Wesel, An der Tent 1

- Bahn: Mit der DB könnt ihr bis Wesel fahren, vom Bahnhof bis zur Halle sind es 10-12 min. zu Fuß oder 4 Euro mit dem Taxi ☺
- Flieger: Ankunft Düsseldorf ist ideal, mit der S Bahn bis Duisburg HBF (oder direkt nach Wesel), von dort habt ihr einen sehr guten Anschluss nach Wesel.
- Auto: A3, Abfahrt Wesel – Richtung Wesel und immer geradeaus, die Niederrheinhalle ist später gut ausgeschildert. Fahrzeit von der Abfahrt Wesel bis zur Halle ca. 15 min.

## Abendgestaltung

Um auch die Mischkalkulation des Hotel Kaiserhofs stabil zu halten, haben wir dieses Jahr für die gemeinsame Abendgestaltung das Bistro im Kaiserhof reserviert. Für diejenigen, die bereits am Freitag anreisen haben wir ebenfalls im Kaiserhof reserviert.

## Hausregeln

- Es wird **nur** mit komplett bemalten Armeen gespielt. **Seuche auf Silber.**
- Alle Modelle (Ausnahme Kriegsmaschinen) stehen auf regelkonformen Basen.
- WYSIWYG
- Kriegsmaschinen (gilt auch für Runenamboss ☺) dürfen zu Spielbeginn nicht in Wälder oder Gewässer gestellt werden und diese auch während des Spiels nicht freiwillig betreten.
- Waldelfen bringen ihren Extrawald bitte selbst mit. Falls der Wald größer sein sollte als erlaubt (6 Zoll Durchmesser), darf dieser nicht gestellt werden. Zettel oder sonstige geproxte Wälder sind ebenfalls verboten. Wer mit Zusatzwald spielen möchte sollte auch einen mitbringen ☺
- Neu beschworene Einheiten können **keine** Szenarienziele erfüllen.
- Jede Einheit (außer leichte Kavallerie) muss mindestens 3 Modelle breit aufgestellt und bewegt werden (keine Kongas)
- Chaos: Das Goldauge gilt bei Drachenreitern nur für den Träger, nicht für den Drachen.
- Auch wenn jetzt viele (Hochelfen) maulen, der Sternendrache muss bei den u. g. Aufstellungskriterien verboten werden – sorry Jungs
- Nicht erlaubt ist die Kombination Erzlektor auf Kriegsaltar in Kombination mit van Horstmans Speculum;

## Infos zum Turnier bzw. zur DUZI findet ihr unter

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

oder schaut ins NRW-Liga-Forum <http://nrw-fantasy-liga.de>

## Erreichen könnt ihr mich telefonisch unter:

Klaus Zupan 02064/80437 (ab 20.00 Uhr) oder  
0173/5320867

## Armeeaufstellung

- Bitte stellt eine 2.250 Punkte Liste unter Berücksichtigung der Hausregeln und der Vorgaben für die Armeeaufstellung. In einer zweiten Armeeliste könnt ihr eure 2.250 Punkte auf max. 3.250 Punkte aufstocken. Hier gilt, bereits gewählte Auswahlen aus der 2.250 Punkte Liste dürfen nicht verändert werden.
- Zugelassen sind alle Armeebücher der 7. Edition bzw. falls noch nicht erschienen die Bücher der 6. Edition sowie die Söldnerarmee (siehe Chroniken).
- Die Kampagnebücher SDC und Albion, sowie deren Modelle, Regeln oder magische Gegenstände sind ausgeschlossen.
- Besondere Charaktere sowie Söldner in Nicht-Söldnerarmeen sind verboten.
- Charaktermodelle: max. 1 Kommandantenauswahl
- Kern: max. 3 gleiche Auswahlen bei 2.250 Pkt. bzw. max. 4 gleiche Auswahlen bei 3.250 Pakt. (Musketen und Armbrustschützen zählen als gleiche Auswahl; imperiale Abteilungen Musketen/Armbrüste zählen als ½ Auswahl)
- Elite: max. 1 Auswahl darf doppelt gestellt werden, Doppelauswahlen (z. B. 2 Speerschleudern für eine Auswahl) dürfen nur einmal gewählt werden.
- Selten: keine gleiche Auswahl (Hochelfen dürfen Auswahlen max. doppelt stellen)
- Max. 1 fliegendes Monster mit mehr als 3 LP
- Die Magielehre der Magier ist mit Abgabe der Armeeliste festzulegen (gilt auch für Echsen => inklusive Angabe wie viel Sprüche aus welcher Magie).
- **Magiebeschränkung:** In den Spielen 1,2 und 5 (mit 2.250 Punkten könnt ihr max. 9 Energiewürfel einsetzen). Gebundene Sprüche zählen als 1 Würfel (Khemri-Lade als 2 Würfel). Es ist egal wo die Würfel herkommen – eingesetzt ist eingesetzt! In den Spielen 3 und 4 (3.250 Punkte) ist das max. Limit an Energiewürfel 12.

### Anregung:

Ihr könnt wertvolle Spielzeit sparen, wenn ihr nicht vor jedem Spiel eure Armee auspacken müsst. Ideal wäre, ihr packt eure Armee einmal aus und habt sie danach (auf Regimentsbasen) auf einem „Transportbrett“ oder in einer Kiste stehen etc. => ist nur eine Anregung

## Armeelisten

- Für Armeelisten, die uns bis zum 31.08.2008 fehlerfrei vorliegen erhaltet ihr **10 Bonuspunkte**, für Listen die uns bis zum 15.09. fehlerfrei vorliegen erhaltet ihr **5 Bonuspunkte**. Diejenigen, die es nicht schaffen, ihre Liste bis zum 30.09. fehlerfrei haben, werden wie unter Anmeldung geschrieben, aus dem Teilnehmerfeld ohne Erstattung des Startgeldes gestrichen. Bitte bedenkt, dass es in Abhängigkeit der eingehenden Armeelisten einige Tage dauern kann bis ihr das Ergebnis der Kontrolle erfährt. Über den Eingang der Armeeliste werdet ihr spätestens am Folgetag informiert – wenn ihr also nichts hört, ist die Liste auch nicht angekommen und ihr solltet nachfragen ☺
- Wir nehmen nur Armeelisten in deutscher Sprache per Post oder E-Mail entgegen.
- Charaktermodelle, Kriegsmaschinen mit Ausrüstung und Einheiten die im Spiel verwechselt werden können wie z. B. 2 mal 5 Echsenritter (einmal mit magischem Banner – einmal ohne usw.) müssen auf der Armeeliste klar gekennzeichnet sein.

## Wohin mit der Armeeliste?

Bitte an [Feedy@arcor.de](mailto:Feedy@arcor.de) oder per Post an  
Dieter Zupan  
Sternstr. 28  
47179 Duisburg

## Spielablauf

- Wir spielen am Sonntag nach Schweizer System mit Ausnahme, dass niemand gegen den gleichen Gegner zweimal spielt. Am Samstag gelten zusätzlich folgende Ausnahmen:
  - ⇒ nicht gegen das eigene Volk
  - ⇒ nicht gegen Teampartner
  - ⇒ nicht zweimal gegen das gleiche Volk
- Auf jedem Tisch befinden sich 4-6 Geländestücken (siehe Beschreibung Gelände). Diese werden abwechselnd von den Spielern in der eigenen Spielfeldhälfte gesetzt (Ausnahme Hügel in Spiel 1 (siehe Seite 9)).
- Bevor die Geländestücke gesetzt werden, stellt ihr eurem Gegner eure Armee vor. Zu Spielbeginn werft ihr einen W6, der Spieler mit dem höheren Wurf hat die Seitenwahl und entscheidet wer das erste Geländestück setzt. **Die Geländestücke (außer Mauern/Hecken) müssen min. 6 Zoll Abstand zueinander halten.** Der andere Spieler entscheidet wer die erste Einheit setzt. Die Geländestücke müssen alle gesetzt werden und dürfen jeweils nur in der eigenen Spielfeldhälfte gesetzt werden. Der Spieler der zuerst alle Einheiten gesetzt hat, erhält +1 auf dem Wurf „Wer entscheidet über den ersten Spielzug“.
- Die Spiele enden nach der 6. Runde oder wenn die Spielzeit abgelaufen ist. Wir informieren euch ca. 45 Minuten vor Ende des Spiels – ihr stellt bitte sicher, dass ihr euer Ergebnis pünktlich abgebt. 15-20 Minuten vor Spielende erhaltet ihr die letzte Erinnerung. Ergebnisse, die uns nicht spätestens 5 Minuten nach offizieller Spielzeit vorliegen werden automatisch mit unentschieden gewertet. Sorry Jungs, aber das Überziehen einzelner (in der Regel immer die gleichen) stört den Spielablauf aller.

# Zeitplan

**Samstag 11.10.2008**

---

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

**Begrüßung: 09.50 Uhr**

1. Spiel (2.250 Punkte) : 10.00 – 12.30 Uhr  
(ihr könnt direkt, wenn ihr kommt schon an euren Tisch und schon mal auspacken wenn euer Gegner da schon mit dem Aufbau beginnen – also theoretisch ab 09.30 Uhr)

Mittagspause : 12.30 – 13.00 Uhr

2. Spiel (2.250 Punkte) : 13.00 – 15.15 Uhr

Kaffeepause : 15.15 – 15.30 Uhr

Spiel 3 (3.250 Punkte) : 15.30 – 19.00 Uhr

**Sonntag 12.10.2008**

---

Einlass : ab 09.30 Uhr

4. Spiel (3.250 Punkte) : 10.00 – 13.30 Uhr  
(ihr könnt direkt, wenn ihr kommt und euer Gegner da ist mit dem Spiel beginnen – also ab 09.30 Uhr)

Mittagspause : 13.30 – 14.00 Uhr

5. Spiel (2.250 Punkte) : 14.00 – 16.30 Uhr

Pause : 16.30 – 17.00 Uhr

Siegerehrung : 17.00 – 17.15 Uhr

(Siegerehrung ist Bestandteil des Turniers, frühere Abreise seitens der Spieler ist unerwünscht)

Ende der Veranstaltung : 17.15 Uhr

# Feldherrenpunkte

Die Feldherrenpunkte setzen sich aus Siegespunkte, Szenariopunkte und Zusatzpunkte zusammen.

Siegespunkte	Samstag Spiel 1 2250 Pkt.	Spiel 2 2250 Pkt	Spiel 3 3250 Pkt	Sonntag Spiel 4 3250 Pkt	Spiel 5 2250 Pkt
<b>10:10</b>	0	0	0	0	0
<b>11:09</b>	1-225	1-225	1-325	1-325	1-225
<b>12:08</b>	226-450	226-450	326-650	326-650	226-450
<b>13:07</b>	451-675	451-675	651-975	651-975	451-675
<b>14:06</b>	676-900	676-900	976-1300	976-1300	676-900
<b>15:05</b>	901-1125	901-1125	1301-1625	1301-1625	901-1125
<b>16:04</b>	1126-1350	1126-1350	1626-1950	1626-1950	1126-1350
<b>17:03</b>	1351-1575	1351-1575	1951-2275	1951-2275	1351-1575
<b>18:02</b>	1576-1800	1576-1800	2276-2600	2276-2600	1576-1800
<b>19:01</b>	1801-2025	1801-2025	2601-2925	2601-2925	1801-2025
<b>20:00</b>	2026-2250	2026-2250	2926-9999	2926-9999	2026-2250
<b>Szenariopunkte</b>	<b>max. 4</b>	<b>max. 4</b>	<b>max. 4</b>	<b>max. 4</b>	<b>max. 4</b>

## Gelände

**Artilleriestellung:** Die Stellung zählt als **Hügel** mit harter Deckung (gilt nicht für die offene Seite). Gilt im Nahkampf als erhöhte Position (+1 auf Kampfergebnis) analog Hügel.

**Friedhof:** Legendärer Ort, der auch betreten werden kann! Schwieriges Gelände! Keine Behinderung der Sichtlinie! Einheiten die sich im Umkreis von 12" um den Friedhof aufhalten sind immun gegen Angst. Gilt nur für Einheiten mit mehr als 50% der Modelle im 12" Umkreis des Friedhofs.

**Gebirgskette:** unpassierbares Gelände (gilt für alle (**wirklich alle**) Modelle inkl. Flieger! Behindert Sichtlinie! Fliehende Einheiten werden beim Berühren der Gebirgsketten nicht vernichtet (Regel unpassierbares Gelände) sondern fliehen daran entlang.

**Hügel:** Offenes Gelände! Behindert Sichtlinie! Vom Hügel aus kann nicht über einen anderen Hügel hinweg gesehen werden.

**Mauern/Hecken:** analog Regeln – geben halt Deckung

**See:** schwieriges Gelände (auch für Plänkler) mit Ausnahme für unsere schwimmenden Freunde (Skinks etc.). **Hausregel:** Flieger dürfen nicht im See/Fluss (es gilt **nur** das blaue) landen. Kriegsmaschinen dürfen sich weder in den See bewegen noch zu Spielbeginn dort aufgestellt werden. Keine Sichtlinienbehinderung! Modelle im Wasser (nur das blaue) gelten als in leichter Deckung.

**Steinkreis:** Legendärer Ort, der betreten werden kann. Bietet jedoch im Umkreis von 6 Zoll Magieresistenz 1 – auf dem Steinkreis Magieresistenz 2; Regeln wie Hügel

**Wald:** Schwieriges Gelände! Behindert Sichtlinie, gilt auch für Modelle die auf einem Hügel stehen!  
**Hausregel:** Kriegsmaschinen dürfen sich weder in den Wald rein bewegen, noch zu Spielbeginn dort aufgestellt werden.

# Die Spiele

## Aufgaben

Zu Spielbeginn liegen auf jedem Tisch 2 Umschläge bereit. Die Umschläge enthalten 2 unterschiedliche Aufgaben. Jeder Spieler wählt einen Umschlag und versucht die gestellte Aufgabe zu erfüllen. Die Aufgabe wird dem Gegner nicht mitgeteilt (ist also geheim).

Wenn beide Spieler ihre Aufgabe erfüllen, erhalten beide Spieler 2 Szenariopunkte. Gelingt es einem Spieler die Aufgabe zu erfüllen und er hindert gleichzeitig den Gegner daran dass er seine Aufgabe erfüllt erhält er 4 Szenariopunkte. Gelingt es keinem der beiden, erhalten beide 2 Szenariopunkte.

Eine Übersicht über die möglichen Aufgaben findet ihr in der Anlage am Ende der Beschreibung.

Anmerkungen: Im ersten Spiel haben alle Spieler die gleiche Aufgabe. Ab dem zweiten Spiel entscheidet der Zufall, da die Aufgaben für die Tische und Spiele bereits vorbereitet sind. Es kann daher sein, dass ihr eine Aufgabe mehrfach erhaltet. Diese Methode stellt jedoch sicher, dass wir uns nicht vorhalten lassen müssen jemandem schwere Aufgaben und einem anderen leichte Aufgaben zu geben.

## Spiel 1-5

Technisch gesehen sind es offene Feldschlachten, die zusätzliche Siegpunkte für vernichteten General (100 Punkte), Armeestandarte (100 Punkte) oder Tischfeldviertel (100 Punkte je Viertel) bringen. Ausnahme, der Spieler der die meisten Standarten erobert hat erhält 100 Punkte für Standarten (also nicht je Standarte 100 Punkte).

**Spiel 1:** Der Fairness halber haben alle die gleiche Aufgabe => Hügel besetzen. Die Aufgabe gilt als erfüllt wenn eine Einheit min mindestens Einheitenstärke 5 am Ende des Spiels auf dem Hügel steht. Befindet sich nur ein Spieler auf dem Hügel erhält er 4 Punkte, stehen beide drauf erhalten beide 2 Punkte, steht keiner drauf erhalten beide 2 Punkte.

Der Hügel wird daher nicht durch die Spieler gestellt sondern auf den Mittelpunkt des Spielfeldes gesetzt. Andere Geländeteile müssen mindestens 8 Zoll vom Hügel entfernt stehen.

## Spiel 4 => Winde der Magie:

Im Spiel 4 werden die Winde der Magie eingesetzt (siehe Anhang). Wenn **beide** Spieler dies **nicht** wünschen, könnt ihr diese auch weglassen. Beide Spieler würfeln einen W6, das Ergebnis der beiden Würfe wird addiert und die Karten entsprechend verteilt. Wenn die Kartenanzahl ungerade ist, erhält der Spieler der die höhere Zahl gewürfelt hat eine Karte mehr. Beispiel: Spieler A wirft eine 3, Spieler B eine 6. Es werden 9 Karten (Summe 3+6) verteilt. Jeder Spieler erhält 4 Karten, Spieler B erhält die neunte Karte da er bei dem W6 Wurf die höhere Zahl geworfen hat.

## Schatzkisten

Als Besonderheit (Kriterium der Sachpreisvergabe) haben wir uns für dieses Jahr folgendes ausgedacht:

Die Armeen, die mit ihrem Armeebuch im Rahmen der 7. Edition gestraft sind (Ork & Goblin, Skaven, Oger und Dunkelelfen) erhalten mit dem ersten Spiel eine Schatzkiste ausgehändigt. Einzige Bedingung: die Armee muss mindestens eine Fußtruppe mit Einheitenstärke 15 oder mehr verfügen.

Die Schatzkiste muss zu Spielbeginn einer Fußtruppe mit mindestens Einheitenstärke 15 zugeordnet werden (Kiste steht mittig hinter der Einheit). Die Schatzkiste macht die Einheit immun gegen Psychologie (keine Paniktests, Einheit darf nicht freiwillig fliehen etc.).

Kein Modell darf auf der Kiste stehen, wenn es zu einem Angriff in den Rücken kommt, stellt der Angegriffene Spieler die Kiste solange mittig an die Front oder alternativ falls hier auch gekämpft wird an eine Flanke. Bevor jemand fragt, falls dies auch nicht gehen sollte, ruft ihr die Orga 😊

Die Einheit besitzt die Kiste solange bis sie komplett vernichtet ist oder einen Aufriebttest nicht besteht und flieht. Die Kiste kann dann von einem der beiden Spieler mit einer Fußtruppe aufgenommen werden (Bedingung: die Einheit muss zu Spielbeginn mindestens Einheitenstärke 15 gehabt haben – die aktuelle Einheitenstärke und ob die Einheit bereits eine Kiste hat, ist uninteressant.

Das Aufnehmen der Kiste geschieht durch berühren der Kiste. Die Kiste wird danach sofort hinter die berührende Einheit gestellt.

Der Besitzer der Kiste nimmt diese mit ins nächste Spiel, bitte informiert bei der Ergebnisabgabe die Orga darüber wer die Kiste besitzt.

Wenn zum Ende des Spiels keiner die Kiste besitzt, erhält der Spieler die Kiste, der eine Fußtruppe die zu Spielbeginn mindestens Einheitenstärke 15 hatte und am nächsten zur Kiste steht.

Besitzt kein Spieler mehr eine Truppe die die Kiste theoretisch aufnehmen könnte entscheidet ein W6 über den Besitzer.

Jede Kiste beinhaltet einen Sachpreis, der bei der Siegerehrung ausgehändigt wird. Die Kisten haben eine Nummer, die Nummern der Hauptgewinne sind im Vorfeld festgelegt. Da die Kisten vor dem ersten Spiel von den Spielern gewählt werden können, verteilen sich die Hauptpreise zufällig.

Ein Spieler kann im Laufe des Spiels auch mehrere Kisten besitzen. Allerdings nie mehr als er Fußtruppen mit Einheitenstärke 15 oder mehr in der 2.250 Punkte Liste hat. Falls ein Spieler mehr Kisten haben sollte als das max. erlaubt, verbleiben Kisten über das Max. hinaus beim Vorbesitzer.

Bevor die Frage aufkommt, Charaktere die sich einer Schatzkiste tragenden Einheit anschließen, besitzen die Kiste nicht, wenn die Einheit komplett vernichtet ist.

# Aufgaben (Szenarienpunkte)

Folgende Aufgaben befinden sich in den Umschlägen die ihr in den Spielen 2-5 jeweils auf den Spieltischen vorfindet. Da die Aufgaben bereits vor dem Turnier dem jeweiligen Spiel und Tisch zugeordnet werden ist es Zufall (Glück) was ihr bekommt. Obwohl dadurch ein Spieler eventuell auch theoretisch mehrmals die gleiche Aufgabe zu lösen muss, haben wir uns für diesen Weg entschieden. So kann uns niemand Benachteiligung vorwerfen.

Wenn es euch gelingt die Aufgabe zu erfüllen erhaltet ihr 2 Szenariopunkte. Wenn es euch gelingt, den Gegner daran zu hindern seine Aufgabe zu erfüllen (die ihr erst nach dem Spiel erfahrt) erhaltet ihr 2 weitere Szenariopunkte. Wenn es keinem der beiden Spieler seine Aufgabe zu erfüllen, erhält trotzdem jeder 2 Szenariopunkte – dafür, dass er den Gegner an der Erfüllung gehindert hat.

1. Schaltet den gegnerischen General aus.
2. Einer euer Helden (kein Kommandant, kein Magier) schaltet ein anderes Charaktermodell/Champion in einer Herausforderung aus.
3. Schaltet die teuerste gegnerische Einheit (keine Charaktere) aus.
4. Erbeutet eine gegnerische Standarte und behaltet die Beute bis Spielende (wenn der Gegner keine besitzt habt ihr die Aufgabe automatisch bestanden).
5. Euer AST steht bei Spielende auf einem Hügel oder einer Artilleriestellung
6. Euer AST steht bei zum Ende des Spiels in der gegnerischen Spielfeldhälfte.
7. Eine Fußtruppe mit Einheitenstärke 15 oder mehr zu Spielbeginn steht bei zum Ende des Spiels im Umkreis von 6 Zoll um oder auf einem Friedhof/Steinkreis. Die aktuelle Einheitenstärke muss dann noch min. 5 betragen
8. Eine Fußtruppe mit Einheitenstärke 15 oder mehr zu Spielbeginn steht zum Ende des Spiels in der gegnerischen Aufstellzone. Die aktuelle Einheitenstärke bei Spielende ist egal => 1 reicht.
9. Bei Spielende steht in 3 von 4 Spielfeldvierteln eine Einheit mit Einheitenstärke 5 oder mehr von euch.

# 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.