

**10. Warhammer-Fantasy-  
Turnier**

**„Der Schädel von Kroton“**

**DUZI 2007**

**(Duisburger Zinnfigurenbörse)**

**Wesel-Niederrheinhalle**

**Am 13.-14. Oktober 2007**

**Turnierbeginn 10.00 Uhr**

**Einlass ab 09.30 Uhr**

## Sehr geehrte Generäle,

wir freuen uns das Jubiläumsturnier ankündigen zu dürfen. Zum 10. Mal dürft ihr euch im Rahmen der DUZI in unterschiedlichsten Szenarien messen und den besten General unter euch ausspielen.

Um der neuen WH Fantasy Edition gebührend Rechnung zu tragen haben wir verstärkt Szenarien mit Legendären Orten eingebaut. Aber keine Sorge, die DUZI-Klassiker wie Hügel besetzen, Durchbruch, Schatzsuche und die Winde der Magie sind natürlich auch wieder dabei. Der Armeeaufbau in Kombination mit den Szenarien soll dem Turnier Kampagneflair verleihen. Inwieweit diese doch eher außergewöhnliche Art der Turniergestaltung euren Geschmack trifft – wir sind gespannt. Aber ihr kennt das ja mittlerweile, wir probieren gerne mal was aus ☺

Sicherlich werden einige von euch fluchen, denn bei der Armeezusammenstellung fordern wir euch einiges ab. Aber für viele von euch ist der Part der Armeezusammenstellung und der Vorbereitung (Testspiele etc.) genauso interessant wie das Turnier selbst und daher eine interessante Herausforderung.

Letztes Jahr haben wir getestet, ob es möglich ist über 2 Etagen zu spielen und so mehr Spielern die Teilnahme am Turnier zu ermöglichen. Dieses Jahr können wir den erfolgreichen Test noch nicht in die Praxis umsetzen, da die Messe 25 Jahre Jubiläum feiert und daher selbst viel Platzbedarf hat. Für 2008 haben wir eine Zusage vom Veranstalter das Turnier erweitern zu können ☺.

Nach Abschluss der Diskussionen rund um das Gruppensystem haben wir uns entschlossen auch dieses Jahr wieder in Gruppen zu spielen. Wir haben eure Ideen und Vorschläge das Ganze zu verbessern aufgegriffen und hoffen mit der geänderten Abwicklung stärker euren Wünschen zu entsprechen.

Ein Wort noch zu den Szenarienpunkten, wir haben diese auf euren mehrheitlichen Wunsch reduziert – verzichten möchten wir jedoch nicht darauf. Separate Punkte die direkt in die Wertung einfließen steigern die Bedeutung der Szenarios und die Entwicklung zeigt, dass mehr und mehr Spieler sich diese durchlesen und ihre Aufstellung den Aufgaben anpassen. Denjenigen, die sich erst während des Spiels darüber Gedanken machen können wir nicht helfen.

Wie schon in den letzten Jahren werden die meisten Preise über die Szenarien vergeben. Hierzu haben wir uns speziell für dieses Jahr was ganz anderes einfallen lassen. Neben der klassischen Generalwertung wird es einige Sonderwertungen wie den Ladies Cup oder den Silberrücken Cup geben. Auch die Teams dürfen sich dieses Jahr wieder untereinander messen und natürlich werden die schönsten Armeen gekürt.

Für das Abendprogramm am Samstag haben wir uns zum Jubiläumsturnier was besonderes überlegt. Dieses Jahr steht ein Ritteressen auf dem Programm, mehr auf Seite 6. Den Treffpunkt im Paulaner werden wir auch dieses Jahr wieder fest einplanen. Für diejenigen die schon Freitags anreisen und Lust auf ein gemeinsames Essen und ein paar Bier (oder Cola) haben, siehe hier auch Seite 6

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der Turnierbeschreibung.

## Hintergrundgeschichte

Schwarzork Grashnag war mehr als nur erbost, er hatte für den Scheich Mukthar das Schwert der Kalifen in der Schlacht am Grimmpass erbeutet. Statt wie versprochen dafür im Gegenzug den Schädel von Kroton zu erhalten war der Scheich wie vom Erdboden verschwunden. Grashnag war sich sicher, dass Mukthar sich in seine Festung auf den Schildkröteninseln verkrochen hatte und Grashnag musste handeln. Seine Horden waren ungeduldig und warteten auf Befehle.

Grashnag entschied Schiffe zu bauen und Mukthar zu verfolgen. Nach 3 Monaten standen 5 Schiffe bereit. Er selbst, mit seinem treuen Begleiter dem Schamanen Kraag und natürlich seiner Schwarzork-Leibgarde sowie einem weiteren Orkmob bestiegen das Hauptboot. Seinen Gargbossen übergab er jeweils das Kommando über eins der anderen Boote. Dem Anführer der Goblins übergab er das Kommando über das letzte Boot.

3 Wochen später ....

Als Grashnag die Schildkröteninseln erreichte waren 3 der 4 Boote nicht mehr in Sicht. Grashnag entschied sich auf der Hauptinsel zu landen und ein Lager zu errichten und das Eintreffen der anderen Boote abzuwarten. Er war froh, dass zumindest Gumpitz der Schamane, dem er die Kriegsmaschinerie anvertraute mit ihm anlandete. Mit auf dem Boot befand sich noch Golgfag mit seinen Gefolgsleuten, denen er 10% der Kriegsbeute versprochen hatte.

Kaum waren sie angelandet wurden sie direkt beschossen. Grashnag erkannte direkt dass es sich um strategisch wichtige Punkte handelte die Mukthar bewachen liess, von den Artilleriestellungen und dem Hügel aus konnten Ankömmlinge am weiteren vordringen gehindert werden. Grashnag befahl Golgfag mit seine Jungs eine Artilleriestellung einzunehmen und den Orkmob zu der zweiten Artilleriestellung. Er selbst wollte sich mit seiner Leibgarde um den Hügel kümmern. Im Laufe des Tages konnten die Orks die Oberhand gewinnen und die den Feind vertreiben.

Grashnag liess die Artilleriestellungen mit seiner Kriegsmaschinerie befestigen und wollte hier auf die noch auf See befindlichen Orks warten bevor er weiter ins Landesinnere vordringt.

Eine Woche später....

Mehr und mehr Orks sind eingetroffen als eine große Armee aus dem landesinneren gegen die Orks vorrückte. Grashnag wusste, dass dies der vorentscheidende Kampf werden würde. Grashnag instruierte seine Mannen sich auf die gegnerischen Anführer zu konzentrieren und so die Moral zu brechen. Es entbrannte ein Gemetzel was beiden Seiten große Verluste brachte. Grashnags Strategie ging auf, ohne Anführer brach die Moral Mukthars Truppen und die verbliebenen Truppen ergriffen die Flucht.

Jetzt begann Grashnags Waaagh auf den Schildkröteninseln. Ob er Mukthar stellen wird, dessen legendären Goldschatz bergen kann und vor allem den Schädel von Kroton wieder in seinen Besitz nehmen kann wird sich zeigen ☺ wenn ihr schnell seid, probiert es selbst aus und spielt die Kampagne – hebt eine Armee aus verladet sie in Boote – bestreitet die euch gestellten Aufgaben (Szenarien) und macht reiche Beute. Glaubt mir, die Schätze liegen hier nur so rum, konzentriert euch auf die Aufgaben. Ob ihr den listigen Mukthar in dem Inselreich finden werdet bezweifle ich stark, aber vielleicht seid ihr erfolgreich und kommt Grashnag zuvor und könnt den Schädel von Kroton in euren Besitz bringen.

## **Anmeldung:**

Dieses Jahr haben wir uns für die Anmeldung über T<sup>3</sup> entschieden. Trotz T<sup>3</sup> möchten wir, wie jedes Jahr, unseren Stammspielern ein bevorzugtes Anmelderecht gewähren.

### **Ablauf Stammspieler:**

- Wenn ihr diese E-Mail erhaltet, könnt ihr euch bereits im Vorfeld durch Überweisung des Startgeldes „inoffiziell“ anmelden. Diese bevorzugte Anmeldung endet automatisch mit Beginn der offiziellen Anmeldung über T<sup>3</sup>
- Ab 01.04.2006 10.00 Uhr beginnt die offizielle Anmeldung via T<sup>3</sup>. Da wir euch in T<sup>3</sup> nicht eintragen können müsste ihr euch noch in T<sup>3</sup> anmelden. Wir schieben euch dann direkt aus dem Vorreservierungsbereich in den Bereich der festen Anmeldungen.

### **Ablauf neue Spieler:**

- Ihr könnt euch ab 01.04.2007 10.00 Uhr in die Reservierungsliste eintragen. In Reihenfolge der Reservierung werden wir euch über freie Plätze anschreiben und euch bitten, dass Startgeld zu überweisen. Dies wird in Abhängigkeit verfügbarer freier Plätze ab 01.04.2007 fortlaufend geschehen. Ihr habt dann 14 Tage Zeit, danach geht der Platz an den nächsten in der Liste automatisch weiter.

## **Startgeld 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 2007**

## **!! 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 30.06.2007 möglich. Danach erfolgt keine Rückerstattung mehr.**
- **Ein Spieler wird ohne weitere Angabe von Gründen ohne Erstattung des Startgeldes aus dem Teilnehmerfeld gestrichen, wenn seine Armeeliste uns am 30.09.2007 23.59 Uhr nicht korrekt vorliegt.**

# Übernachtungsmöglichkeiten

Wie schon in den letzten Jahren bietet das Hotel Kaiserhof uns wieder stark ermäßigte Preise inklusive Frühstück.

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 bei der Buchung 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**. Spätbucher haben in der Regel 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 Möglichkeiten in jeder Preislage. Sehr günstig und halbwegs zentral liegt das Hotel „Zur Aue“

## Anreise Niederrheinhalle

### 46483 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.

**Das Hotel Kaiserhof liegt schräg gegenüber vom Bahnhof.**

## Spielpausen

die könnt ihr für einen Messebesuch nutzen, der Nahrungsaufnahme widmen oder euch einfach nur entspannen.

Anmerkung Nahrungsaufnahme: Ihr könnt euch selbst was mitbringen oder die **nicht** so preiswerte Gastronomie (speziell Getränke) der Niederrheinhalle nutzen. Es ist uns leider untersagt, euch günstige Getränke oder Speisen anzubieten (ist halt eine Messe und wir sind nur „Untermieter“ und können hier nicht mitentscheiden).

## Abendgestaltung

**Freitag:** im letzten Jahr haben wir uns mit den bereits am Vortag angereisten Spielern im „Paulaner“ getroffen. Die Gaststätte liegt nur 2 Fußminuten vom Hotel Kaiserhof entfernt und war daher für alle gut zu erreichen. Auch in diesem Jahr wird uns die Gaststätte Paulaner mit den Preisen entgegen kommen. Hierzu werde ich später noch mal informieren – die 1300 Gramm Killerhaxe mit Knödel und Kraut für 6,50 Euro wird es wieder geben.

### Samstag:

Um das 10 jährige Jubiläum gebührend mit euch zu feiern, haben wir für die Abendgestaltung am Samstag ein Ritteressen organisiert. Damit ihr auch ausgiebig trinken könnt, bringen wir euch mit einem Bus (**ohne** Extrakosten) zum Ritteressen. Die Fahrzeit beträgt ca. 15 Minuten (zu weit zum Laufen ☺).

Das Ritteressen kostet pro Person 19,50 Euro (ohne Getränke). Das Gelage startet um 20.00 Uhr und dauert ca. 2,5 Stunden. Es besteht natürlich die Möglichkeit nachher noch das ein oder andere Bier zu trinken. Der Bus wird euch um 23.00 Uhr bzw. um 01.00 Uhr wieder nach Wesel zum Hotel zurückbringen. Somit können diejenigen die gerne früher ins gehen auch teilnehmen und die , die gerne noch das ein oder andere Bier trinken möchten kommen auch auf ihre Kosten. Keine Sorge das ganze läuft ohne Entertainer, Gaukler etc ab ☺

Alternativ bietet Wesel einige gute Kneipen die ihr auf eigene Faust erkunden könnt oder ihr nutzt die Gastronomie im Kaiserhof (kurzer Heimweg) und euch dort einen schönen Abend macht falls euch das Ritteressen nicht zusagt oder zu teuer ist.

## Infos zum Turnier bzw. zur DUZI findet ihr 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

<http://nrwcl.fantasy-wars.de>

Erreichen könnt ihr uns telefonisch unter:

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

## Hausregeln

- Es wird nur mit komplett bemalten Armeen gespielt. **Seuche auf Silber.**
- Alle Modelle (Ausnahme Kriegsmaschinen) stehen auf regelkonformen Basen.
- WYSIWYG
- 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.
- Waldelfen bringen ihren Extrawald bitte selbst mit. Falls der Wald größer sein sollte als erlaubt (6 Zoll Durchmesser), darf dieser nicht gestellt werden.
- Neu beschworene Einheiten können **keine** Szenarienziele erfüllen.
- Jede Einheit muss mindestens 3 Modelle breit aufgestellt werden (keine Kongas)

## Armeeaufstellung

- Nachdem ihr euch angemeldet habt (Eingang Startgeld), senden wir euch ein Formblatt für eure Armeeliste. Es wäre schön, wenn ihr das Excel-Sheet analog dem Beispiel ausfüllt, alternativ könnt ihr das ganze nach gleicher Logik auch in Word oder einem anderen Schreibprogramm erstellen – bitte keinen Armybuilder. Für den Fall das jemand die Armeeliste nicht elektronisch verschickt geht das natürlich auch per Post.
- Ihr erstellt bitte eine Armee mit maximal **3.500 Punkte** nach den Regeln eures Armeebuchs **in deutsch (siehe hierzu auch den folgenden Punkt Armeeaufstellung)**. Zugelassen sind alle offiziellen Armeen die nicht die spezielle Zustimmung des Gegners erfordern. Ferner sind alle Ausrüstungsgegenstände und magische Gegenstände erlaubt die nicht in die Rubrik „optional“ fallen. Um es einfach zu sagen, es ist alles erlaubt, was offiziell erlaubt ist ☺
- Für alle SDC-Armeen gelten in Bezug auf Armeebücher die Armeebücher die **vor** der SDC Kampagne erschienen sind.
- Für die Kampagne/Szenarien ist es wichtig, dass ihr eure 3.500 Punkte Armee in 5 Teileinheiten einteilt. Die erste Teileinheit darf maximal 1.000 Punkte beinhalten und muss spezielle vorgeschriebene Modelle einer Armee enthalten (z. Beispiel Schatzmeister der Söldner, Armeestandarte der Bretonen, der Vampir einen magiefähigen Charakter falls der General nicht gestellt wird der solange die Funktion ausübt, Khemri einen König/Prinz und einen Priester usw.). Natürlich muss die 1.000 Punkte auch ein Modell enthalten was die Generalfunktion übernehmen kann, wenn der echte General nicht hier gestellt wird.. Die restlichen Einheiten könnt ihr frei aus eurer Gesamtarmee wählen ohne auf Armeebeschränkungen zu achten (packt rein was ihr wollt ☺) Die weiteren 4 Teileinheiten sind so zusammenzustellen, dass diese minimal aus 500 Punkten, maximal aus 750 Punkten bestehen, auch hier gibt es keine Armeebeschränkungen. Ihr könnt theoretisch auch 3 Seltene Einheiten in ein Boot packen. Bevor ihr jetzt aufschreit, schaut euch auf Seite 13 den Punkt 3 erst an ☺
- Für das fünfte und letzte Spiel wählt ihr aus eurer 3.500 Punkte Armee Truppen mit maximal 2.250 Punkte aus. Hier gelten allerdings die normalen Aufstellungsregeln bezüglich Anzahl von Charakteren, Kern- Elite und Seltene Auswahlen.

## Armeelisten

Nachdem ihr euch angemeldet habt erhaltet ihr ein Formblatt für eure Armeeliste und ein Musterbeispiel. Das Excel-Formblatt ist wie folgt aufgeteilt:

- 1.) Formblatt für eure 3.500 Punkte Armee
- 2.) Formblatt für eure Einteilung in die 5 Teileinheiten
- 3.) Formblatt für eure Einteilung in die 5 Teileinheiten ohne Angabe von magischen Gegenständen, nicht für den Gegner erkennbaren Modellen (Fanatics, Assasine usw.) und ohne Punkte
- 4.) Formblatt für eure 2.250 Punkte Liste

Mit dieser Maßnahme möchten wir sicherstellen, dass jeder über eine ordentliche Armeeliste verfügt, incl. der Liste die ihr eurem Gegner zeigen könnt. Wir werden für jeden Spieler ein Mäppchen mit den Armeebögen und den wichtigsten Regeln für das Turnier zusammenstellen um auch hier sicher zu gehen, dass ihr alles am Turniertag verfügbar habt.

Bitte schickt an [feedy@arcor.de](mailto:feedy@arcor.de) eure Armeelisten **bis 02.09.2007**. Bitte beachtet, dass wir für Armeelistenbearbeitung (Fehlerkorrektur) nach dem 16.09.2007 euch täglich 2 „Softpoints“ abziehen (siehe Seite 10) und alle Aktivitäten bezüglich Armeelisten ab Oktober einstellen.

## Turnierablauf (eventuell wichtig für eure Aufstellung ☺)

Wie seinerzeit angekündigt gab es bezüglich des Turnierablaufs Abstimmungen (an der alle Teilnehmer der letzten beiden DUZI's teilnehmen konnten). Das Resultat sieht wie folgt aus (siehe auch <http://nrwcl.fantasy-wars.de/forum>):

- Mehrheitlich wurde die Beibehaltung des Gruppensystems gewünscht
- Mehrheitlich wurden Spiele mit unterschiedlichen Punktgrößen gewünscht
- Mehrheitlich wurde gewünscht am Samstag möglichst nicht gegen Teampartner, das eigene Volk und möglichst gegen unterschiedliche Völker zu spielen – das ganze soll am Sonntag außer Kraft gesetzt werden – zugunsten des Schweizer Systems (allerdings sollen auch hier die Härtegrade der Armeen berücksichtigt werden) => alles in allem, eine Herausforderung die uns als Veranstalter reizt
- Weitere Wünsche etc. siehe <http://nrwcl.fantasy-wars.de/forum>

Wir haben lange überlegt, wie wir eure Wünsche umsetzen. Mit Ausnahme des Wunsches am Samstag „möglichst gegen verschiedene Völker“ zu spielen sehen wir „Land in Sicht“ die durch euch gestellten Herausforderungen zu lösen. Für das letzte Problem werden wir sicherlich auch noch eine Lösung finden.

# Gruppensystem

Es wird insgesamt 3 Einteilungen der vier Gruppen. Das ist zwar deutlich mehr Aufwand für uns, soll aber helfen Ungerechtigkeiten durch die letztendlich subjektive Beurteilung weitestgehend zu vermeiden.

1.) Für die 3 Samstagsspiele wird es eine Einteilung geben. Hier liegt der Schwerpunkt der Einstufung auf die 1.000 Punkte Liste mit Blick auf die Teileinheiten. Ich halte das Beispiel bewusst ganz einfach (es gibt weitaus viel mehr Kriterien und letztendlich wird eine Armee und nicht ein Modell gewertet): ist ein Drache, Dampfpanzer, Stufe 4 Magier, Erzlektor auf Altar mit van Horstmann oder Baummensch usw. in der 1.000 Punkte Liste bedeutet dies definitiv nicht A oder B. Sind diese Modelle jedoch in einer der Teileinheiten ist in Abhängigkeit der Gesamtarmee sogar Gruppe A möglich, da der Gegner ja entscheidet was kommt.

2.) Für das erste Sonntagsspiel wird es eine weitere Einteilung geben, die den Gesamteindruck eurer Liste bewertet. D. h. nicht, dass die o. g. Einheiten jetzt automatisch zur Einteilung in Gruppe C oder D führen, weil Sie jetzt auf jeden Fall mitspielen. Während im oberen Beispiel eine Einstufung mit 2 Baummenschen auch eine Einstufung in A oder B zulassen würden, ist eine 3.500 Punkte Liste mit 2 Bäumen mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit nicht A und B. Ein Drache wird einem vermutlich den Weg zu A versperren, aber ein B ist möglich. Wenn nicht bei 3.500 Punkte, wann dann sollte man einen Drachen spielen und ein Spieler mit einer B-Liste sollte durchaus das Potential haben bei 3.500 Punkte was gegen einen Drachen zu machen. Eine starke Gewichtung in der Beurteilung fällt hier auf Entsetzten verursachende Modelle, Magie, Beschuss, Kavallerie, Anzahl Fliegereinheiten, Nutzung auffällig vieler guter magischer Gegenstände bzw. verstärkter Einsatz der besonders guten Truppentypen usw. – ihr wisst schon was ich meine.

3.) Für die Einstufung in Gruppen des zweiten Sonntagsspiels gelten ähnliche Regeln wie beim ersten Sonntagsspiel allerdings auf Basis 2.250 Punkte. Hier würde die Präsenz z. B. eines Drachen jegliche Diskussion über Gruppe A oder B ausschließen.

Grundsätzlich gilt für A und B, dass hier die für das Volk typischen Einheiten enthalten sind müssen (ich meine nicht nur 10 Mann Mindestvorgabe). Beispiel, im Armeebuch der Echsenmenschen steht, dass Sauruskrieger die Kampfeinheiten der Echsenmenschen sind und Skinks diese im Kampf begleiten. Demnach würden wir von einem Spieler erwarten, der nicht in C spielen möchte, dass er bei 3.500 Punkte 2 Saurusblöcke dabei hat bzw. einen bei 2.250 Punkte.

Die Samstagsspiele erfolgen innerhalb der Gruppen, hier sind Spiele innerhalb der Teams und gegen das eigene Volk ausgeschlossen (es gilt die Bezeichnung der Armee!! SDC Sylvania kann gegen Vampire spielen). Am Sonntag werden die Gruppen A und B bzw. C und D jeweils zusammengefasst. Die Spiele werden am Sonntag innerhalb der beiden Spielgruppen nach Schweizer System durchgeführt. Bei gruppenübergreifenden Spielen am Sonntag erhält der A bzw. C Spieler einige Vorteile (siehe Szenarienbeschreibung).

**Gruppe C => Turnierliste**

**Gruppe D => sehr harte Turnierliste** (hier finden sich die Spieler wieder, die **sehr** effizient aufgestellt haben)

**Gruppe B => Turnierliste, die nicht nur auf Effizienz ausgelegt ist**

**Gruppe A => Turnierliste**, die noch einen Ticken weniger auf Effizienz ausgelegt ist als eine B Liste und die darüber hinaus noch deutlicher die Charakteristik des Volkes wieder spiegelt.

**Wir werden die Listen nach der Prüfung vorab einstufen und werden in einem zweiten Prüflauf noch mal Volk für Volk durchgehen und die Listen eines Volkes über alle Spieler vergleichen.**

# Zeitplan

Samstag 13.10.2006

---

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

Begrüßung: 09.50 Uhr

1. Spiel : 10.00 – 12.00 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 : 12.00 – 12.30 Uhr

2. Spiel : 12.30 – 15.00 Uhr

Kaffeepause : 15.00 – 15.30 Uhr

Spiel 3 : 15.30 – 18.30 Uhr

Da der Bus zum Ritteressen für 19.30 Uhr (Abfahrt Hotel Kaiserhof) bestellt ist, müssen wir pünktlich Schluss machen ☺

Sonntag 14.10.2006

---

Einlass : ab 09.30 Uhr

4. Spiel : 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 : 14.00 – 16.30 Uhr

Pause : 16.30 – 17.00 Uhr

Siegerehrung : 17.00 – 17.30 Uhr

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

Ende der Veranstaltung : 17.30 Uhr

# Feldherrenpunkte

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

Siegespunkte	Samstag Spiel 1 ca. 1625 Pkt Differenz	Spiel 2 ca. 2250 Pkt Differenz	Spiel 3 ca. 2875 Pkt Differenz	Sonntag Spiel 4 3500 Pkt Differenz	Spiel 5 2250 Pkt Differenz
<b>10:10</b>	0-100	0-100	0-100	0-100	0-100
<b>11:09</b>	101-200	101-250	101-300	101-350	101-250
<b>12:08</b>	201-300	251-400	301-500	351-700	251-400
<b>13:07</b>	301-400	401-550	501-700	701-1050	401-550
<b>14:06</b>	401-500	551-700	701-900	1051-1400	551-700
<b>15:05</b>	501-650	701-950	901-1250	1401-1700	701-950
<b>16:04</b>	651-800	951-1200	1251-1600	1701-2000	951-1200
<b>17:03</b>	801-1000	1201-1500	1601-1950	2001-2300	1201-1500
<b>18:02</b>	1001-1300	1501-1800	1950-2300	2301-2700	1501-1800
<b>19:01</b>	1301-1600	1801-2100	2301-2600	2701-3100	1801-2100
<b>20:00</b>	1601-9999	2101-9999	2601-9999	3101-9999	2101-9999
<b>Szenariopunkte</b>	<b>max. 6</b>	<b>max. 6</b>	<b>max. 6</b>	<b>max. 6</b>	<b>max. 6</b>

## Zusatzpunkte:

**Die sollte wirklich jeder komplett bekommen.** Insgesamt verteilen wir 32 Zusatzpunkte. Diese werden euch automatisch mit dem letzten Spiel gutgeschrieben. Einen Abzug gibt es, wenn:

- Wir während des Turniers feststellen, dass unbemalte oder nur grundierte Modelle eingesetzt werden. Dies führt ohne weitere Diskussion zum Abzug aller Zusatzpunkte.
- Wenn wir während des Turniers feststellen, dass ein Spieler die WYSIWYG Regel verletzt. Wir werden im Laufe des Turniers entsprechend Stichproben durchführen. Ein entsprechendes Fehlverhalten wird mit einem Punktabzug nach unserem Ermessen gewertet. Wir sind hier nicht päpstlicher als der Papst, aber Wolfsreiter sind keine Schwarzen Reiter und eine Kommandoeinheit sollte auch als solche zu erkennen sein. Ausrüstungsgegenstände der Einheiten sollten ebenfalls erkennbar sein (bei Einheiten mit mehreren Gliedern sollte mindestens die Hälfte der Einheit (vordere Glieder) korrekt ausgerüstet sein).
- Eure **100% korrekte** Armeeliste muss am **16.09.2007 23.59 Uhr** bei uns vorliegen. Jeder Tag Verspätung führt zu einem Abzug von 2 Punkten. Bitte geht davon aus, dass die Kontrolle bis zu 3 Tage dauern kann – berücksichtigt dies bei der Abgabe. Wir empfehlen daher, dass ihr die Liste spätestens Ende August/Anfang September abgibt. Anmerkung: wir haben uns diese Regelung überlegt, da es uns nichts bringt, wenn wir am Stichtag erst einmal eine falsche Liste bekommen und der Spieler so mit Korrekturen noch mal eine Woche gewinnt ☺, wir haben dadurch nur extrem viel Aufwand ☹
- Eine nachträgliche Änderung der Armeeliste (nachdem diese bereits von uns kontrolliert wurde und wir euren Ordner erstellt haben) führt zu einem Abzug von 10 Punkten.

**In Summe sind somit für die Generalswertung max. 160 Punkte (max. 100 Siegespunkte, max. 28 Szenariopunkte, max. 32 Zusatzpunkte) zu erreichen.**

## 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.

**Gebäude (Häuser mit einer Etage):** Behindert Sichtlinie! Können nicht zerstört werden.

**Gebäude (Brunnen):** Legendärer Ort - unpassierbares Gelände, kein Sichtschutz – keine Besonderheiten

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

**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.

**Gebirgsketten (nur Samstagsszenario Nummer 6):** 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.

**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.

# Siegerehrung/Preise

Mit Bedauern stellen wir Jahr für Jahr fest (wir denken, da vielen Veranstaltern von Turnieren aus der Seele zu sprechen), dass ein Teil der Spieler unmittelbar nach dem letzten Spiel bereits die Heimfahrt antritt. Die Siegerehrung ist noch Bestandteil des Turniers und was viel wichtiger ist, es ist sehr unhöflich gegenüber den Siegern und dem Veranstalter das Turnier frühzeitig zu verlassen.

Für die Preisvergabe haben wir uns dieses Jahr überlegt, dass ihr unmittelbar nach jedem Spiel (anhand der Szenarienpunkte und natürlich etwas Glück) erfahrt ihr schon ob ihr bei der Siegerehrung einen der vielen Preise erwarten dürft. 100 Sofortgewinne direkt nach dem Spiel (Kleingewinne) und 54 wertvolle Preise stehen im Rahmen der Siegerehrung bereit – zum 10 jährigen Jubiläum müssen wir uns ja besonders anstrengen ☺ Die Sieger der Generalswertung sowie die unten aufgeführten Sieger der Sonderwertungen gewinnen automatisch einen der 54 tollen Preise. Mehrfachgewinne sind dieses Jahr auch möglich!

## Generalswertung:

Geehrt werden die drei besten Generäle anhand der erreichten Feldherrenpunkte mit einem Pokal und einem der 54 Hauptpreise.

## Best Painted Army

Alle Spieler die ihre Armee selbst bemalt haben können an dieser Wertung teilnehmen. Achtung, bitte meldet eure Teilnahme vor Turnierbeginn (am besten direkt mit der Anmeldung) an. Die Wertung erfolgt aus Zeitgründen durch eine Jury im lfd. Spielbetrieb. Dem Sieger winkt ein Pokal und auf die 3 schönsten wartet ein Hauptpreis.

## Ladies Cup

Anscheinend ist Warhammer immer noch ein reiner „Männersport“. Um hier ein wenig Ansporn zu erzeugen, gibt es dieses Jahr erstmalig den Ladies Cup. Es winkt ein schöner Pokal und einer der 54 Hauptpreise für die „Beste Lady“

## Silberrücken Cup

Unter den Veteranen spielen wir den Silberrücken Cup aus. Alle Spieler mit 40 und mehr Jahren auf dem Buckel haben die Chance um die Trophäe mitzuspielen. Dem Sieger winkt ein Pokal und einer der 54 Sachpreise.

## Teamwertung:

Zum zweiten Mal werden wir eine Teamwertung durchführen. Clubs und Spielgruppen die sich als solche anmelden (min. 4 Spieler) haben die Chance als bestes Team geehrt zu werden, Pokal und Urkunden warten darauf über euren Erfolg zu berichten. Die Anmeldung als Team sollte mit der Anmeldung, spätestens mit Abgabe der Armeeliste geschehen.

## Bester Spieler eines Volkes

Auf die würdigsten Vertreter ihres Volkes wartet eine Urkunde als bleibende Erinnerung.

## Wanderpokal

Nun wird es langsam eng, irgendwie habe ich das Gefühl das der Schädel dieses Jahr einen neuen Besitzer findet ☹ Zur Zeit trägt der Schädel von Kroton die Namen von Mirco Wenning (2 mal), Gerard Sidar (2 mal), Andre Bernreiter (2 mal) sowie Jörg Ritter, Patrick Hovest. 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) gewannen Benjamin Stähr/Sebastian Singh.

## Samstagsspiele

### Ihr spielt am Samstag 3 der 6 in der Anlage aufgeführten Szenarien. Für alle Spiele gilt

Maximal 6 Spielzüge oder bei Erreichen der maximalen Spielzeit inklusive Ergebnisermittlung

Spielbeginn:

1. Ihr wählt eine Tischseite, falls ihr euch nicht einig seid – lasst den W6 sprechen ☺
2. Ihr gebt eurem Gegner euren Armeebogen der nur die Einheiten (ohne Besonderheiten, ohne Gegenstände und Punkte enthält) – ihr findet diesen Bogen in eurer Turniermappe.
3. **In jedem der 3 Spiele könnt ihr eure Grundarmee (max. 1.000 Pakt.) stellen, eurer Gegner darf in Abhängigkeit des Spiels 1-3 euer Teilarmeen auswählen. Dir ihr zusätzlich stellen dürft (im 1. Spiel – 1 Teilarmee, im zweiten Spiel 2 Teilarmeen, im 3. Spiel 3 Teilarmeen). Er wählt diese aus der Liste ohne Angabe der Punkte, magischen Gegenstände usw. aus (siehe Punkt 2).**
4. Ihr werft einen W6, der Sieger entscheidet wer die erste Einheit stellt, der Spieler der zuerst alles gestellt hat erhält +1 beim Wurf wer über den Spielbeginn entscheidet.
5. Die Feldherrenpunkte ermittelt ihr anhand der Siegespunktetabelle analog der Regeln Seite 102/103 im Regelbuch. Ausnahme: es gibt nicht für jede eroberte Standarte 100 Punkte, sondern für den Spieler der mehr Standarten zum Ende des Spiels erobert hat. Außerdem entfallen die Punkte für Spielfeldviertel in den Samstagsspielen.
6. Spätestens zum angegebenen Spielende (siehe Terminplan) erscheinen **beide Spieler** bei der Orga und geben das Ergebnis ab. Ein entsprechendes Formblatt wird im Laufe des Spiels verteilt. Wie auf Seite 11/12 der Turnierbeschreibung beschrieben könnt ihr direkt im Rahmen der Ergebnisabgabe (Glücksspiel) prüfen, ob ihr mit euren Szenariopunkten „Beute“ gemacht habt. Selbstverständlich erfahrt ihr erst bei der Siegeserhebung um welches „Beutestück“ es sich handelt.
7. Nach der Ergebnisabgabe hat ihr Pause, nutzt die Zeit für die Messe, einen kleinen Imbiss **und vor allem räumt eventuellen Müll an eurem Spieltisch weg.** Es stehen ausreichend Papierkörbe bereit! Tassen, Teller etc. bringt bitte dahin zurück wo sie herkommen möchtet ja auch an einen sauberen Spieltisch zur nächsten Partie kommen.
8. Unmittelbar mit Eingabe der vorliegenden Ergebnisse beenden wir die Auswertung. Nicht abgegebene Spielergebnisse werten wir 10:10 ohne Szenariopunkte. Für die pünktliche Abgabe sind die Spieler selbst verantwortlich!!

### Szenario 1 Gemetzel

Ziel in diesem Spiel ist es, möglichst viele Charakterauswahlen des Gegners auszuschalten. Es zählen alle Charaktere die sich mit Spielende nicht mehr auf dem Tischfeld befinden oder sich auf der Flucht befinden. Alle Charakterauswahlen (auch der Drache) werden gewertet. Charakterauswahlen, die mehrere Auswahlen zählen werden entsprechend mehrfach gewertet. Der Spieler der mehr Auswahlen ausschaltet erhält 4 Szenariopunkte, der andere 2 Szenariopunkte. Falls es nur einem Spieler gelingt Charakterauswahlen auszuschalten erhält er alle 6 Szenariopunkte und der andere 0. Bei Gleichstand jeweils 3 Szenariopunkte.

### Szenario 2 Legendäre Orte

Ziel des Spiels ist es die legendären Orte zu kontrollieren (siehe Regelbuch Seite 100) Es handelt sich hier um Steinkreise (siehe Sonderregel in der Geländebeschreibung). Ein kontrollierter Steinkreis bringt euch 2 Szenariopunkte. Die Kontrolle hat der Spieler der näher am Kreis steht alternativ mehr Modelle auf dem Kreis hat.

### Szenario 3 Häuserkampf

Ziel des Spiels ist es die Häuser zu besetzen (siehe Regelbuch ab Seite 97). Je besetztem Haus erhaltet ihr einen Szenariopunkt. Der Spieler der den Brunnen kontrolliert (Regeln wie legendärer Ort) erhält weitere 2 Szenariopunkte. Stehen beide Spieler am Brunnen kontrolliert ihn keiner.

### Szenario 4 Strategische Punkte

Ziel des Spiels ist es den Hügel in der Spielfeldmitte zu besetzen. Der Spieler der am Ende des Spiels den Hügel mit einer nicht plänkenden Infanterieeinheit mit einer Einheitenstärke von mindestens 5 besetzt erhält 4 Szenariopunkte – halten beide Spieler den Hügel, werden die Punkte geteilt. Für eine allein besetzte Artilleriestellung (egal mit was und welcher Einheitenstärke) erhaltet ihr einen Punkt.

### Szenario 5 Erobern

Der Spieler der am Ende des Spiels mehr Modelle in der gegnerischen Spielfeldhälfte stehen hat erhält 4 Szenariopunkte. Weitere 2 Punkte erhält der Spieler der den legendären Ort (Steinkreis) kontrolliert oder der Spieler der mehr Modelle auf dem Kreis stehen hat.

### Szenario 6 Durchbruch

Zu Spielbeginn dürfen keine Einheiten zwischen den beiden Gebirgsketten gestellt werden gilt auch für Modelle mit der Sonderregel Kundschafter. Skorpione, Tunnelteams, Bergwerker usw. dürfen dort auch nicht zu einem späteren Zeitpunkt auftauchen ☺

Eure Aufgabe ist es möglichst viele Modelle zwischen den beiden Gebirgsketten auf der gegnerischen Seite vom Spieltisch zu bringen. Sowie Modelle zwischen den Gebirgsketten den Spieltisch einmal verlassen dürfen sie das Spielfeld nicht mehr betreten. Einheiten oder Modelle die durch Flucht das Spielfeld verlassen haben zählen nicht. Am Ende des Spiels zählt ihr die Modelle die das Spielfeld zwischen den Gebirgsketten verlassen haben. Diese Modelle zählen doppelt – Modelle die sich noch zwischen den Gebirgsketten befinden zählen einfach (damit die Stumpenz nicht mosern). Der Spieler der so mehr Punkte erzielt erhält 4 Szenariopunkte- der andere erhält 2 Szenariopunkte. Gelingt es nur einem Spieler so Punkte zu erzielen erhält er 6 Szenariopunkte.

## Sonntagsszenarien

Die Gruppen A und B sowie C und D wurden zusammengefasst und gruppenübergreifende Spiele A gegen B und C gegen D sind möglich. Spiele gegen Teampartner und gegen das eigene Volk sind ab jetzt ebenfalls möglich.

### Spiel 1 Sonntag „Die Winde der Magie“ mit der kompletten 3.500 Punkte Liste

Maximal 6 Spielzüge oder bei Erreichen der maximalen Spielzeit inklusive Ergebnisermittlung

Spielbeginn:

1. Ihr wählt eine Tischseite, falls ihr euch nicht einig seid – lasst den W6 sprechen ☺
2. Auf dem Spielfeld stehen folgende Geländestücke bereit: großer Wald, kleiner Wald, Artilleriestellung, Hügel und Friedhof. Falls die Spieler aus der gleichen Spielgruppe sind werden die Geländestücke in der eigenen Spielfeldhälfte abwechselnd gesetzt, wobei der Friedhof in der Spielfeldmitte steht und andere Geländestücke 6 Zoll Abstand halten müssen. Falls die Spieler aus unterschiedlichen Gruppen sind, darf der A bzw. C Spieler den Friedhof und 2 Geländestücke wählen. Der B bzw. D Spieler erhält die verbleibenden Geländestücke und platziert diese in seiner Spielfeldhälfte. Der A bzw. C Spieler darf den Friedhof irgendwo auf der Mittellinie des Spieltisches setzen – es muss nicht der Mittelpunkt des Tisches sein sowie die beiden Geländestücke beliebig in seiner Aufstellzone platzieren. **Der Friedhof darf nicht betreten werden und andere Geländestücke müssen 6“ Abstand zum Friedhof halten.**
3. Ihr gebt eurem Gegner euren Armeebogen der nur die Einheiten (ohne Besonderheiten, ohne Gegenstände und Punkte enthält) – ihr findet diesen Bogen in eurer Turniermappe.
4. 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 im Spiel laut Beschreibung genutzt werden. Wenn ein Spieler der Gruppe A auf einen Spieler der Gruppe B trifft (oder C auf D) erhält der Spieler zusätzlich W3 Winde der Magie falls entsprechende Karten noch verfügbar sind.
5. Ihr werft einen W6, der Sieger entscheidet wer die erste Einheit stellt, der Spieler der zuerst alles gestellt hat erhält +1 beim Wurf wer über den Spielbeginn entscheidet. Ausnahme: wenn ein Spieler der Gruppe A auf einen Spieler der Gruppe B trifft (oder C auf D) entscheidet dieser ohne zu würfeln wer das Spiel beginnt.
6. Die Feldherrenpunkte ermittelt ihr anhand der Siegespunktetabelle analog der Regeln Seite 102/103 im Regelbuch. Ausnahme: es gibt nicht für jede eroberte Standarte 100 Punkte, sondern für den Spieler der mehr Standarten zum Ende des Spiels erobert hat. Außerdem entfallen die Punkte für Spielfeldviertel.
7. **Ziel des Spiels ist es den Friedhof (legendärer Ort) zu kontrollieren. Der Spieler der den Friedhof kontrolliert erhält 2 Szenariopunkte, befindet sich der Armeestandartenträger in der Einheit die den Friedhof kontrolliert erhaltet ihr weitere 2 Szenariopunkte. Die Kontrolle hat der Spieler der näher dran steht oder alternativ mehr Modelle auf dem Friedhof hat (auch hier min ES 5). Zusätzlich erhält der Spieler 2 Szenariopunkte der am Ende des Spiels die meisten Standarten besitzt (eigene und eroberte).**
8. Spätestens zum angegebenen Spielende (siehe Terminplan) erscheinen **beide Spieler** bei der Orga und geben das Ergebnis und die Karten der Winde der Magie ab. Ein entsprechendes Formblatt wird im Laufe des Spiels verteilt. Wie auf Seite 11/12 der Turnierbeschreibung beschrieben könnt ihr direkt im Rahmen der Ergebnisabgabe (Glücksspiel) prüfen, ob ihr mit euren Szenariopunkten „Beute“ gemacht habt. Selbstverständlich erfahrt ihr erst bei der Siegeserhebung um welches „Beutestück“ es sich handelt.
9. Unmittelbar mit Eingabe der vorliegenden Ergebnisse beenden wir die Auswertung. Nicht abgegebene Spielergebnisse werten wir 10:10 ohne Szenariopunkte. Für die pünktliche Abgabe sind die Spieler selbst verantwortlich!!

## Spiel 2 Sonntag „Alles oder Nichts“

Maximal 6 Spielzüge oder bei Erreichen der maximalen Spielzeit inklusive Ergebnisermittlung

Spielbeginn:

1. Ihr wählt eine Tischseite, falls ihr euch nicht einig seid – lasst den W6 sprechen ☺
2. Die Schatzkiste wird vergraben, ihr würfelt einen Abweichungswürfel. Bei Hit steht die Kiste auf dem Mittelpunkt des Spielfeldes ansonsten rechts oder links 12" vom Mittelpunkt entfernt auf der Mittellinie des Spielfeldes.
3. Auf dem Spielfeld stehen folgende Geländestücke bereit: kleiner Wald, Artilleriestellung, Hügel, See. Falls die Spieler aus der gleichen Spielgruppe sind werden die Geländestücke in der eigenen Spielfeldhälfte abwechselnd gesetzt. Falls die Spieler aus unterschiedlichen Gruppen sind, darf der A bzw. C Spieler 2 Geländestücke wählen. Der B bzw. D Spieler erhält die verbleibenden Geländestücke und platziert diese zuerst in seiner Spielfeldhälfte. Die Geländestücke müssen 6" Abstand zur Schatzkiste halten. Während des Spiels dürfen auch keine Geländestücke dorthin bewegt werden.
4. Ihr gebt eurem Gegner euren Armeebogen der nur die Einheiten (ohne Besonderheiten, ohne Gegenstände und Punkte enthält) – ihr findet diesen Bogen in eurer Turniermappe.
5. Ihr werft einen W6, der Sieger entscheidet wer die erste Einheit stellt, der Spieler der zuerst alles gestellt hat erhält +1 beim Wurf wer über den Spielbeginn entscheidet. Ausnahme: wenn ein Spieler der Gruppe A auf einen Spieler der Gruppe B trifft (oder C auf D) entscheidet dieser ohne zu würfeln wer das Spiel beginnt.
6. Die Feldherrenpunkte ermittelt ihr anhand der Siegespunktetabelle analog der Regeln Seite 102/103 im Regelbuch. Ausnahme: es gibt nicht für jede eroberte Standarte 100 Punkte, sondern für den Spieler der mehr Standarten zum Ende des Spiels erobert hat.
7. **Ziel des Spiels ist es die Schatzkiste zu erbeuten, hierzu muss eine Einheit/Modell am Ende des Spiels auf der Schatzkiste stehen. Der Schatz ist noch vergraben und kann nicht bewegt werden. Nicht plänkelnde Infanterieeinheiten auf 20/25 mm Basen sind, solange sie auf dem Schatz stehen, immun gegen Psychologie und unnachgiebig auf 9. Der Spieler der am Ende des Spiels auf der Kiste steht erhält 6 Szenariopunkte.**
8. Spätestens zum angegebenen Spielende (siehe Terminplan) erscheinen **beide Spieler** bei der Organ und geben das Ergebnis ab. Ein entsprechendes Formblatt wird im Laufe des Spiels verteilt. Wie auf Seite 11/12 der Turnierbeschreibung beschrieben könnt ihr direkt im Rahmen der Ergebnisabgabe (Glücksspiel) prüfen, ob ihr mit euren Szenariopunkten „Beute“ gemacht habt. Selbstverständlich erfahrt ihr erst bei der Siegeserhebung um welches „Beutestück“ es sich handelt.
9. Unmittelbar mit Eingabe der vorliegenden Ergebnisse beenden wir die Auswertung. Nicht abgegebene Spielergebnisse werten wir 10:10 ohne Szenariopunkte. Für die pünktliche Abgabe sind die Spieler selbst verantwortlich!!

# 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.