



UNHEIL ZIEHT ERNEUT HERAUF...

AM 03. UND 04. MÄRZ 2012

SPRICHT DER RAT DER 13 WIEDER SEINE HERAUSFORDERUNG AUS!

MÖGEN WAGEMUTIGE KRIEGSFÜRSTEN DEM RUF
FOLGE LEISTEN UND SICH ZAHLREICH VERSAMMELN,
DENN DAS

vierte

Kasseler Vermählide

ÖFFNET SEINE PFO(R)TEN!

TRETET EIN...
- TURNIERAUSCHREIBUNG -
(STAND 21.01.2012)

INHALTSVERZEICHNIS

<u>Kontakt</u>	3
<u>Anmeldung</u>	4
<u>Verwendete Grundregeln</u>	4
<u>Armeelistenauswahl</u>	5
<u>„Bierdeckelbeschränkungen“</u>	5
<u>Szenarien</u>	7
<u>Szenario 1: Unknown Armies at Hell Pit</u>	7
<u>Szenario 2: Secrets at Croockback Mountain</u>	7
<u>Szenario 3: The City of Pillars</u>	7
<u>Szenario 4: Surviving at Putrid Slump</u>	7
<u>Szenario 5: Vermintide in Skavenblight</u>	8
<u>Siegpunktmatrix</u>	8
<u>Adresse des Turnierorts</u>	9
<u>Zeitplan</u>	9
<u>Übernachtungsmöglichkeiten</u>	10
<u>Abendbeschäftigung</u>	10
<u>Anreise</u>	11
<u>Weitere Infos</u>	12
<u>Einverständniserklärung der Eltern/Erziehungsberechtigten</u>	12

Die folgende Turnierausschreibung enthält alle Richtlinien zu unserem Turnier. Für Fragen und Probleme stehen wir gerne zur Verfügung; beständige Bettleien um Regeländerungen werden wir aber ignorieren ;)

KONTAKT

Alle Fragen rund um die Turnierorganisation, Turnierregeln und unseren Verein, sowie eure **Armeelisten** schickt bitte an
ratder13@vermintide.de

Fragen zu unserer Website, GöPP oder anderen technischen Belangen richtet bitte an
warlocks@vermintide.de

Sollten eure eMails nicht innerhalb von etwa 48 Stunden beantwortet werden, stellt bitte sicher, dass sie korrekt versendet wurden und unsere Antwortmails nicht in eurem Spamordner gelandet sind. Ist das nicht der Fall, schickt sie unbedingt noch einmal!

Unsere Website

www.vermintide.de

Zur **Turnieranmeldung** auf T³

http://www.tabletopturniere.de/t3_tournament.php?tid=8285

Unsere **gelobte Goldratte** (na, unser Sponsor!) - besucht sie mal :o)

<http://www.comic-galerie.de/>



ANMELDUNG

- ✗ Es stehen Startplätze für 90 Spieler zur Verfügung
- ✗ Die Anmeldung erfolgt **ausschließlich** über den oben genannten Link auf T³ und erfordert eine gültige eMail-Adresse, um Info-Mails empfangen zu können
- ✗ Die Anmeldung ist erst dann gültig, wenn das Startgeld eingegangen ist. Eine frühzeitige Anmeldung hilft uns, einen besseren Service zu bieten!
- ✗ Die Startgebühr beträgt 25€ pro Spieler und muss bis **spätestens 24.02.2012** auf folgendes Konto überwiesen werden:
Kontoinhaber: WHFB Turnierorg in Nordhes
Konto-Nr.: 1135291
BLZ: 52050353, Kasseler Sparkasse
Betreff: Vermintide + <Spielername>
- ✗ Mit dem Bezahlen der Startgebühr gebt ihr gleichzeitig euer Einverständnis, dass im Zuge eines Turnier-Reviews Bilder von euch und euren Figuren auf unserer Website (www.vermintide.de) und einer Foto-CD, die den Turnierteilnehmern angeboten wird, veröffentlicht werden dürfen
- ✗ Eine Abmeldung mit Rückerstattung der *kompletten* Startgebühr ist bis zum 11.02.2012 möglich. Bei einer späteren Abmeldung wird nur *die Hälfte* der Startgebühr erstattet. Eine Rückerstattung bei Abmeldung nach dem 02.03.2012 ist *nicht* möglich
- ✗ Armeelisten müssen bis zum 18.02.2011 eingereicht sein (ohne Ausnahmen!), ansonsten gibt es Abzüge auf die Turnierwertung (1 Punkt pro Tag Verspätung!). Bitte schickt die Listen per Email (Adresse siehe oben)
- ✗ Alle Teilnehmer müssen zu Turnierbeginn mindestens 16 Jahre alt sein. Teilnehmer unter 18 Jahren **müssen** die ausgefüllte Einverständniserklärung der Eltern zum Turnier mitbringen, oder dürfen nicht teilnehmen



VERWENDETE GRUNDREGELN

- ✗ Gespielt wird nach der 8. Edition für Warhammer Fantasy
- ✗ Widersprechen in dieser Ausschreibung beschriebene Regeln den Regeln aus dem Warhammer-Regelbuch, haben die hier erläuterten Regeln Vorrang (vgl. beispielsweise die Siegpunktberechnung)!
- ✗ Gültig sind die zu Turnierbeginn aktuellsten deutschen Regeln (inkl. Errata, Chroniken und FAQs, die sich auf noch aktuelle Armeebücher beziehen etc.)
- ✗ Bei Problemsituationen obliegt die Entscheidungsbefugnis dem Schiri!
- ✗ Regelerläuterungen zu bekannten Problemsituationen und wie sie bei uns gehandhabt werden, werden wie gehabt am Turnierort ausgehangen und während des Turnier ggf. noch ergänzt

ARMEELISTENAUSWAHL

- x „What you see is what you get“ sollte grob eingehalten werden. Der Gegenspieler sollte zumindest nach kurzer Erklärung erkennen, um welche Einheit mit welcher Ausrüstung es sich handelt (Speere als Handwaffen zum Beispiel sind okay). **Proxis sind komplett verboten!** Sollte ein Schiri offensichtliche Proxis (leere ungestaltete Bases, offensichtlich nicht umgebaute Modelle anderer Armeen/Einheiten, silberfarbene Pappkartons,...) sehen, werden diese sofort **als Verluste** entfernt.
- x Bemalung: Keine Bemalpflicht. Aber ihr könnt bis zu 10 Punkte erhalten, je nachdem wie viel Prozent eurer Modelle bemalt sind.
- x Zugelassen sind alle Nicht-Appendix-Listen aus aktuellen Armeebüchern (also die ganz normalen),
- x Alle Listen werden, solange sie Regelkonform sind, automatisch zugelassen.



„BIERDECKELBESCHRÄNKUNGEN“

- x Eine Armee besteht aus 2500 Punkten und muss regelkonform sein
- x Beschränkungen:
 - x Max. 1x: Kriegsschrein, Todbringer, Feuerdämonen, Gespenster, Hydra, Panzer, seltene Skaven-/Echsenheiten, Meister der Lehre
 - x Max. 2x: Kern-Flieger, jede schießende Plänklerauswahl, körperlose Helden insgesamt
 - x Max. 3x: jede sonstige Auswahl, Große Ziele insgesamt
 - x Max. 4 aus: Schablonen-Kriegsmaschine (inkl. Kanone & Panzer), Technikus, Orgelkanone & Genauigkeitsrunen
 - x Max. Einheitengröße: 45 (0-11 P.), 30 (12-30 P., Glockeneinheit, Hexen), 25 (Zerfleischer, Seuchenhüter, Weiße Löwen); 12 (31 P.+)
 - x Magiephase: max. 2x so viele EW/ BW nutzbar wie die höhere Augenzahl zeigt
 - x Zauber: max. 4 EW pro Spruch (ausnahmslos), Vanhels Totentanz ist kein Nekromantiezauber, Verbannung max. einmal pro Phase, Höllentor hat max. S10, Panzer nicht heilbar
 - x Verboten: Besondere Charaktermodelle, Sturm der Magie, Krone der Herrschaft, Buch von Hoeth, Bewahrende Hände, Neferras Schriftrollen, Höllenmarionette, Gunst der Götter (Champion), Kette v. Khaeleth, Standarte des ruhmreichen Chaos, Unvergängliche Wut, Sirenenengesang, Verdammnisrakete, Sturm der Magie
 - x "The 'Marienberg' Class Land Battle Ship" für das Imperium ist erlaubt. Weitere alternative Regeln können auf Anfrage ebenfalls erlaubt werden. Wichtig hierbei ist eine Begründung, warum die Regeln zugelassen werden sollten (harmlos, spassig, etc.)

- x Sichtlinie folgt dem TLOS nach Combat 8.0:
 - x Sichtlinien werden ausschließlich von Base zu Base bestimmt
 - x Einheiten sehen durch alles außer Hügeln und Häusern hindurch (diese blockieren jede Sichtlinie)
 - x Ein Modell, das auf eine gegnerische Einheit schießt, deren Front (bzw. Flanke/Rücken, abhängig von der Position des Schützen) zu mindestens 50% von anderen Einheiten, Hügeln, Gebäuden oder Hindernissen verdeckt ist, erhält Abzüge wegen harter Deckung
 - x Ein Modell, das in oder durch einen Wald schießt, erhält Abzüge wegen leichter Deckung, steht das schießende Modell im Wald und befindet sich kein weiterer Wald dazwischen, entfällt der Abzug
 - x Kriegsmaschinen erhalten niemals Deckung durch eigene Einheiten
 - x Modelle, die von einem Hügel aus oder auf ein Ziel auf einem Hügel schießen und deren Ziel nur durch Einheiten verdeckt wird, die nicht selbst auf einem Hügel stehen, erhalten keine Abzüge wegen Harter Deckung
 - x Große Ziele erhalten niemals Deckung von Infanterie und Schwärmen
- x Zusätzlich:
 - x Auch in den Armeen mit "alten" Armeebücher haben Armeestandartenträger Zugriff auf ihre Ausrüstungsoptionen.
 - x Einheiten, welche in der letzten Runde Flucht ansagen geben die halben Siegpunkte ab



SZENARIEN

Szenario 1: Unknown Armies at Hell Pit

- x Vor der Schlacht wird keine Armeevorstellung gemacht. Stattdessen skizziert sich jeder Spieler grob das Gelände der Spielplatte und platziert auf dem Papier seine Truppen in seiner Aufstellungszone. Anschließend werden die Armeen gleichzeitig nach Plan aufgestellt.
- x Einheiten mit besonderen Aufstellungsregeln (Kundschafter, Tunnelteams, ...) dürfen diese ganz normal verwenden
- x Das Szenario hat 6 Spielzüge und verwendet die unten angegebene Tabelle zur Berechnung der Turnierpunkte.



Szenario 2: Secrets at Croockback Mountain

- x Es handelt sich um das Szenario „Für Ruhm und Ehre“ aus dem Regelbuch mit folgenden Änderungen:
- x Sollte das Spiel 6 Runden dauern, bringt jeder verlorene Punkt im Siegeswillen-Wert der gegnerischen Seite zusätzlich zu allem (wie General getötet) anderen 100 Punkte
- x Sollte eine Armee gebrochen werden, erhält die Siegerseite zusätzlich 500 Punkte

Szenario 3: The City of Pillars

- x Unerwartetes Aufeinandertreffen

Szenario 4: Surviving at Putrid Slump

- x „Offene Feldschlacht“
- x Jeder Spieler erhält zu Beginn jedes seiner Spielzüge eine „Marke“ (diese sind fiktiv und sollten auf einem Zettel notiert und abgestrichen werden). Er darf diese zu Beginn seiner eigenen Schussphase einsetzen (vor allem anderen Beschuss). Nicht verwendete Marken verfallen und können nicht für die nächste Schussphase aufgespart werden.
- x Zur Verwendung der Marken: Man wählt eine beliebige Einheit auf dem Spielfeld (Freund oder Feind), die sich max. 5 Zoll von einem beliebigen Geländestück entfernt aufhalten darf, um angewählt werden zu können (es darf vor dem Auswählen der Einheit nicht nachgemessen werden, wie weit sie sich von etwaigen Geländestücken entfernt befindet. Ist die Entfernung zu groß verfällt die Marke ohne Auswirkungen). Dieser Einheit werden die Eigenheiten des Fäulnisumpfs etwas näher gebracht: Der Spieler, der die Einheit ausgewählt hat, würfelt auf der folgenden Tabelle mit 1W6:

1) Freundlich gesinnter Rattenschwarm:

Ein kleiner Schwarm wild quiekender Ratten bricht aus dem Unterholz hervor und kämpft von nun an auf der Seite der verwirrten aber glücklichen Recken.

Jedes Modell der angewählten Einheit erhält für den Rest des Spiels eine zusätzliche Attacke mit S2 im Nahkampf. Diese werden nach allen anderen Attacken abgehandelt.

2) Pelzige Ohren:

Ein Irrlicht löst sich aus dem Unterholz und umschwebt die Einheit, als den Kämpfern ein merkwürdiges Geschenk zu Teil wird...

Keine Auswirkungen im Spiel

3) Sumpfgase:

Ein blubbernder Quell modrigen vergilbten Wassers drückt sich aus dem Boden und setzt eine übelriechende Wolke giftigen Gases frei.

Die Einheit erleidet sofort W3 Treffer mit S2, die Rüstungswürfe ignorieren.

4) Glockengeläut:

Ein unheimliches dumpfes Glockengeläut ist in nicht allzu weiter Ferne zu hören und verunsichert die Einheit.

Die Einheit muss sofort einen Moralwerttest bestehen oder sie darf sich in ihrem folgenden Spielzug nur mit halber Bewegung bewegen.

5) Zorn der Gehörnten

Der Zorn der Gehörnten Ratte geht manchmal ungeahnte Wege...

Die Einheit erleidet sofort einen Treffer der Stärke 6.

6) Zornige Riesenratten

Eine kleine Meute monströser Ratten bricht aus dem Unterholz und kann nur schwerlich wieder verjagt werden.

Die Einheit erleidet sofort W3 Treffer der Stärke 4.

- x In einem Spielzug darf eine Einheit nur einmal Ziel einer Marke sein.
- x Verluste durch die Marken tragen normal zu Paniktests durch Verluste in der Schussphase bei. Die Treffer die durch Marken verursacht werden, zählen nicht als Beschuss (obwohl es in der Beschussphase stattfindet) und gelten nicht als magisch.
- x Das Szenario hat 6 Spielzüge und verwendet die unten angegebene Tabelle zur Berechnung der Turnierpunkte.

Szenario 5: Vermintide in Skavenblight

- x „Offene Feldschlacht“



SIEGPUNKTMATRIX

0-250	10:10	1001-1250	14:06	2001 – 2250	18:02
251-500	11:09	1251 – 1500	15:05	2251 – 2500	19:01
501-750	12:08	1501 – 1750	16:04	2501 und mehr	20:00
751-1000	13:07	1751 – 2000	17:03		

ADRESSE DES TURNIERORTS

x Elgerhaus
Amters Hof 3
34270 Schauenburg-Elgershausen



ZEITPLAN

Samstag 03.03.2012

10.30 Einlass
11.00 – 11.45 **Anmeldung**
12.00 Begrüßung
12.15 – 14.45 **1. Runde**

Mittagspause*, Aufbau aller Armeen für die
Bemalwertung

15.45 – 16.00 Quiztime
16.00 – 18.30 **2. Runde**
Pause*
19.00 – 19.15 Quiztime
19.15 – 21.45 **3. Runde**

Bis ca. 00.00 Zeit für ein paar kleine
Freundschaftsspielchen.

Die Halle schließt gegen 1.00 Uhr, die Theke gegen
23.00 Uhr.

Sonntag 04.03.2012

09.00 Einlass
09.30 – 09.45 Quiztime
09.45 – 12.15 **4. Runde**

Mittagspause*, Bekanntgabe der Best Painted Finalisten
und Ausstellung der nominierten Armeen

13.15 - 15.45 **5. Runde**
ca. 16.45 **Siegerehrung**
ca. 17.30 offizielles Ende

** Pausenzeiten werden bei Bedarf gekürzt*



ÜBERNACHTUNGSMÖGLICHKEITEN

x Kostenfreie Übernachtungsmöglichkeiten mit rustikaler Unterbringung:

Wir können euch begrenzt die Möglichkeit anbieten **kostenfrei am Ausrichtungsort von Samstag auf Sonntag zu übernachten** (Schlafsack-Isomatten-technisch auf dem Boden; Heizung und Gelegenheit zum „Frischmachen“ vorhanden. Ihr müsst dann aber natürlich alles, was ihr zum Übernachten braucht selbst mitbringen. Unser Catering-Team bietet morgens ein preisgünstiges Frühstück (Kaffee, Brötchen, ...) an ☺). **Wer dieses Angebot nutzen möchte, soll sich bitte bis spätestens eine Woche vor Turnierbeginn (also bis 25.02.2012) bei uns melden und sich einen Platz reservieren.** Die Plätze sind auf 25 begrenzt, also entscheidet euch bitte rechtzeitig. Des weiteren besteht natürlich die Möglichkeit im eigenen Auto vor der Halle zu übernachten (wem das nicht zu kalt ist ;)).

Natürlich wird von allen Teilnehmern die dieses Angebot nutzen erwartet, dass Halle und Parkplatz in einwandfreiem Zustand hinterlassen werden!

x Unter folgenden Links findet ihr Hotels und Pensionen in Schauenburg und Baunatal, sowie die Jugendherberge in Kassel:

Alle Hotels und Pensionen liegen zwischen 1 und 15 Min. Autofahrt vom Turnierort entfernt (fragt bei Reservierung einfach nach wie weit es zum Elgerhaus in Elgershausen ist):

x Gasthäuser in Schauenburg:

<http://www.gemeinde-schauenburg.de/tourismus-und-kultur/gastronomie-und-uebernachtung.html>

x Hotels & Pensionen in Baunatal:

<http://www.baunatal.de/5000/index.aspx>



ABENDBESCHÄFTIGUNG

- x Es wird die Möglichkeit bestehen am Samstagabend bis ca. 01.00 Uhr noch gemütlich das ein oder andere Freundschafts-Spiel im Turniersaal zu machen.
- x Der Speisesaal dient als Schlafstätte, hier darf Open End geklönt werden 5 Minuten Fußweg von der Location entfernt befindet sich das „Savoy“, eine Disco.
- x Wer lieber das Kasseler Nachtleben erforschen möchte findet hier Inspiration: www.kassel-inside.de !
- x Leute die am Spielort übernachten wollen, sollten vor 01.00 Uhr wieder eingekehrt sein, da die Halle dann bis zum Morgen abgeschlossen wird.

ANREISE

x **Anreise mit dem Auto:**

- x Wechsel auf A44 (geschieht über kurz oder lang, befragt den Routenplaner eures Vertrauens ;)).
- x Aus beiden Richtungen: Von der A44 Anschlussstelle „Kassel Bad Wilhelmshöhe-Baunatal, Schauenburg“ abfahren. An der ersten Ampelkreuzung nach Abfahrt rechts Richtung Schauenburg/Baunatal (NICHT Richtung Nordshausen oder Kassel).
- x Kurz danach erste Möglichkeit links Richtung Schauenburg/Elgershausen (NICHT geradeaus, auch wenn dort ebenfalls Schauenburg ausgeschildert ist).
- x Der Hauptstraße folgen (als geradeaus, NICHT links nach Altenritte abbiegen). Landstraße die ganze Zeit geradeaus bis Ortseinfahrt Elgershausen. Hier beginnt bereits die Ausschilderung zum Vermintide - dieser folgen:
- x Weiter der Hauptstraße innerorts folgen (die macht an einem Bach einen Knick nach links, gleich darauf kommt eine abknickende Vorfahrt nach rechts - dieser folgen und gleich wieder links in den Amters Hof)). Fahrzeit von der Autobahn max. 10 Minuten!
- x Sollte euch trotzdem noch irgendwas spanisch vorkommen, schreibt uns - vielleicht können wir euch weiter helfen ;) Für hoffnungslose Verfahrer gibt's kurz vorm Turnier noch eine Notfallnummer über die ihr uns dann am Turniermorgen erreichen könnt!
- x Benutzt doch zusätzlich einen Routenplaner, weil doppelt hält besser ;)

Die genaue Adresse der Location ist: **Elgerhaus**

Amters Hof 3

34270 Schauenburg-Elgershausen

- x Es stehen hinter dem Haus, sowie in der näheren Umgebung zahlreiche kostenfreie Parkmöglichkeiten zur Verfügung.

x **Anreise mit Öffentlichen Verkehrsmitteln:**

Bei Ankunft am Samstagmorgen **mit der Bahn am Bahnhof Wilhelmshöhe Kassel** können wir euch nach Absprache einen günstigen Shuttleservice zur Halle anbieten (und am Sonntag dann auch wieder zum Bahnhof). Meldet euch bei Bedarf bitte spätestens eine Woche vor Turnierbeginn (also spätestens 25.02.2012) per E-Mail bei uns!

Die Pauschale hierfür beträgt 5 Euro für Hin- und Rückfahrt zusammen. Sowohl ein Wochenendticket für den Bus, als auch ein Taxi wären teurer. Wer trotzdem lieber diese Variante wählt, kann sich auch darüber bei uns Auskunft holen.

- x Wer aus der Umgebung mit dem Bus ankommt die Haltestelle direkt am Elgerhaus heißt „Elgershausen Raiffeisen“.



WEITERE INFOS

- x Informationen zu den Preisen folgen später.

_____ Datum

_____ Ort

Einverständniserklärung der Eltern/Erziehungsberechtigten

Name und Anschrift der/des Erziehungsberechtigten

Name, Vorname

Straße

Postleitzahl, Wohnort

Hiermit erlaube ich, dass mein/e Sohn/Tochter _____, geboren am _____ (zur Teilnahme berechtigt ist jeder, der bei Turnierbeginn das 15. Lebensjahr vollendet hat) am „4. Kasseler Vermintide“ am 03. und 04.03.2012 in der Schauenburghalle, Wahlgemeinde 19, 34270 Schauenburg-Hoof teilnimmt.
Ich hafte damit in vollem Umfang für mein Kind.

In Notfällen bin/sind ich/wir unter folgender Telefonnummer zu erreichen:

_____-_____
Vorwahl Rufnummer

Oder

_____-_____
Vorwahl Rufnummer

Unterschrift der/des Erziehungsberechtigten