



UND DIE KRIEGSTROMMELN BEBEN WIEDER...

AM 19. UND 20. NOVEMBER 2011

SPRICHT DER RAT DER 13 ERNEUT SEINE HERAUSFORDERUNG AUS!

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

zweite

Kasseler Vermählide

TEAMTURNIER

ÖFFNET SEINE PFO(R)TEN!

TRETET EIN...

- TURNIERAUSCHREIBUNG -
(STAND 27.06.2011)

INHALTSVERZEICHNIS

<u>Kontakt</u>	3
<u>Anmeldung</u>	4
<u>Verwendete Grundregeln</u>	4
<u>Teamregeln</u>	5
<u>Armeelistenauswahl</u>	5
<u>Regeln für die Gesamtarmee</u>	6
<u>Regeln für die Teilarmeen</u>	7
<u>Magie</u>	7
<u>Sonderregeln</u>	8
<u>Szenarien</u>	9
<u>Szenario 1: Unknown Armies at Hell Pit</u>	9
<u>Szenario 2: Secrets at Croockback Mountain</u>	9
<u>Szenario 3: The City of Pillars</u>	9
<u>Szenario 4: Surviving at Putrid Slump</u>	9
<u>Szenario 5: Vermintide in Skavenblight</u>	10
<u>Siegpunktmatrix</u>	10
<u>Adresse des Turnierorts</u>	11
<u>Zeitplan</u>	11
<u>Weitere Infos</u>	11
<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=7595

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

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



ANMELDUNG

- x Es stehen Startplätze für **50 Teams** (100 Spieler) zur Verfügung
- x Die Anmeldung erfolgt **ausschließlich** über den oben genannten Link auf T³ und erfordert eine gültige eMail-Adresse, um Info-Mails empfangen zu können
- x Die Anmeldung ist erst dann gültig, wenn das Startgeld für **beide** Teammitglieder eingegangen ist; überweist also bitte teamweise. Eine frühzeitige Anmeldung hilft uns, einen besseren Service zu bieten!
- x Die Startgebühr beträgt 20€ pro Spieler, also 40€ pro Team, und muss bis **spätestens 11.11.2011** auf folgendes Konto überwiesen werden:
Kontoinhaber: WHFB Turnierorg in Nordhes
Konto-Nr.: 1135291
BLZ: 52050353, Kasseler Sparkasse
Betreff: Vermintide TT + <Teamname>
- x 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
- x Eine Abmeldung mit Rückerstattung der *kompletten* Startgebühr ist bis zum 29.10.2011 möglich. Bei einer späteren Abmeldung wird nur *die Hälfte* der Startgebühr erstattet. Eine Rückerstattung bei Abmeldung nach dem 18.11.2011 ist *nicht* möglich
- x Armeelisten müssen bis zum 05.11.2011 eingereicht sein (ohne Ausnahmen!), ansonsten gibt es Abzüge auf die Turnierwertung (1 Punkt pro Tag Verspätung!). Bitte schickt beide Listen eines Teams zusammen mit dem Teamnamen und den Namen der beiden Teamspieler **gesammelt in einer Textdatei** per Email (Adresse siehe oben)
- x 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

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

TEAMREGELN

- x Ein Team besteht aus zwei Spielern
- x Jeder Spieler führt eine 1500-Punkte-Armee (also 3000 Punkte pro Team)
- x Es gelten die Bündnisregeln aus den Grundregeln mit folgenden Ausnahmen
 - x Bündnisse bei Dunkelelfen und Skaven verschlechtern sich nur bei einem Würfelergebnis von 1 und 2
 - x Jeder magische Gegenstand darf insgesamt nur **einmal in der Gesamtmee** eines Teams vorhanden sein (nicht: einmal pro 1500-Punkte-Teilarmee!). D.h. nur ein Kriegsbanner, eine magiebannende Spruchrolle usw.
 - x Ein General der Teilarmeen muss als General der Gesamtmee fungieren. Nur dieser hat die Regeln des Generals (Inspirierende Gegenwart usw.) und bringt extra Siegpunkte, wenn er getötet wird
 - x Für andere Zwecke, wie z.B. das Zerfallen einer Vampirarmee beim Tod des Generals, gilt der General der entsprechenden Teilarmee als General
 - x Die Armee darf einen Amreestandartenträger enthalten. Dieser muss aus der gleichen Teilarmee wie der General sein
 - x Dämonen profitieren von einer befreundeten Armeestandarte. Ebenso profitieren befreundete Armeen von einer Ikone, die für sie als Armeestandarte zählt



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 Suche auf Silber: Nur bemalte Miniaturen! Unbemalte Modelle/Einheiten werden als Verluste entfernt!
- x Zugelassen sind alle Nicht-Appendix-Listen aus aktuellen Armeebüchern (also die ganz normalen),
- x Alle Listen werden, solange sie Regelkonform sind, automatisch zugelassen.

REGELN FÜR DIE GESAMTARMEE

- x Als Gesamtarmee gilt die komplette Armee eines Teams bestehend aus zwei Teilarmeen
- x Die Gesamtarmee besteht aus 3000 Punkten
- x Einheitenbeschränkungen (alle inkl. Chars):
 - x Keine Einheit mehr als doppelt
 - x Elite- und seltene Einheiten maximal einmal
 - x maximal drei Fliegereinheiten
 - x maximal drei Einheiten mit der Regel „Großes Ziel“
 - x maximal vier Einheiten aus folgender Liste:
 - x Schablonen-Kriegsmaschine (inkl. Kanone und Panzer)
 - x Technikus
 - x Orgelkanone
 - x Genauigkeitsrune
 - x Kamikazekatapult
 - x Salamander
 - x maximal eine Auswahl aus folgender Liste:

x mehrfach: Kriegsschrein	x Höllengrubenbrut
x Todbringer	x Blutkessel
x Feuerdämonen	x mehrfach: Dämonen-Kerneinheit mit mehr als 20 Modellen
x Gespenster	x mehrfach: Stegadon
x Hydra	x mehrfach: Kriegs- und/ oder Nekrosphingen
x Dampfpanzer	
- x Verboten sind:

x Besondere Charaktermodelle	x Buch von Hoeth
x Krone der Herrschaft	x Bewahrende Hände
x Standarte des ruhmreichen Chaos	x Energiespruchrolle
x Unvergängliche Wut	x Neferras Schriftrollen
x Sirenengesang	x Höllenmarionette
x Kette von Khaeleth	
- x Besondere Effekte von Einheiten (wie z.B. der vom Blutkessel oder vom Kriegsschrein der Krieger des Chaos) dürfen nur auf Einheiten des entsprechenden Volkes gewirkt werden (kein Kesselsegen auf Skaveneinheiten, kein Schreinsegen auf Dämonen usw.)
- x Der Baumälteste des Waldelfen zählt als Baummensch
- x Magische Gegenstände sowie Einheiten/ Modelle, die laut Armeebuch maximal einmal in einer Armee vorkommen dürfen, dürfen auch nur einmal in der Gesamtarmee sein



REGELN FÜR DIE TEILARMEEN

- x Eine Teilarmee besteht aus 1500 Punkten und muss regelkonform sein
- x Einheitenbeschränkungen (alle inkl. Chars):
 - x Keine Einheit mehr als doppelt
 - x Elite- und seltene Einheiten maximal einmal
 - x maximal zwei Fliegereinheiten
 - x maximal zwei Einheiten mit der Regel „Großes Ziel“
 - x maximale Einheitsgröße: 40/30/10 (unter 12 Punkten pro Modell/ ab 12 Punkten pro Modell/ ab 35 Punkten pro Modell)
 - x maximal ein Kommandantenmodell. Das Modell darf keine Magiestufe besitzen. Zwerge-Runenmeister und Imperium-Erzlektoren gelten als Modelle mit Magiestufe. Vampire dürfen einen Vampirfürsten stellen, jedoch darf dieser keine zusätzliche Magiestufe oder sonstige „arkane“ Aufwertungen (sowohl Vampirkräfte als auch magische Gegenstände) erhalten
 - x Magielehren aus dem Regelbuch dürfen nicht doppelt gewählt werden
- x Anmerkung zu Bretonen: Der Armeestandartenträger der Bretonen bei einem Bündnis aus zwei Bretonen *muss und darf* nur in einer Teilarmee enthalten sein



MAGIE

- x Pro Magiephase dürfen maximal 12 Energiewürfel verwendet werden
- x Es dürfen maximal zwei Energie- und Bannwürfel zusätzlich generiert werden (inkl. kanalisieren)
- x Pro Zauberspruch (ohne Ausnahme) dürfen maximal vier Energiewürfel verwendet werden
- x Vanhels Totentanz ist kein Nekromantiezauber
- x Hierotitan zählt als ein generierter Energiewürfel pro eigener Magiephase



SONDERREGELN

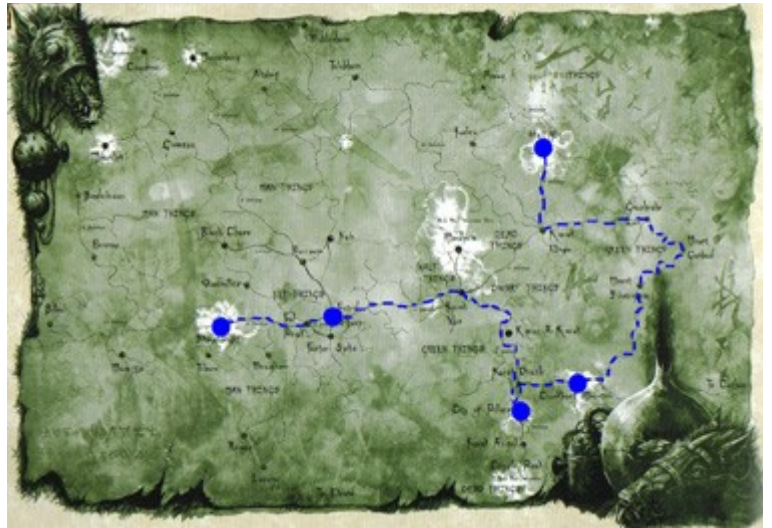
- x Achtung Sir-Würfe dürfen gemacht werden gegen Bewohner der Tiefe, Finale Transmutation, Höllentor S11-12 Effekt und den Grauenhaften dreizehnten Zauber
- x Die Lehre des Lebens kann nicht verwendet werden, um Drachen, Große Dämonen, Dampfpanzer und Stegadons zu heilen
- x Sichtlinie: Hügel und Häuser gelten als unendlich hoch. Anderes Gelände und Einheiten verdecken die Sicht nie vollständig, geben aber Deckung
- x Einheiten, die in der letzten Runde fliehen, geben volle Siegpunkte
- x Die Regelbuchszenarien werden nicht verwendet
- x Einheiten dürfen ihren eigenen Moralwert verwenden, wenn dieser höher ist, als der des in 12“ Umkreis befindlichen Generals
- x Kanonen können niemals Modelle anvisieren, zu denen sie keine Sichtlinie ziehen können. „Über-/ Unterschätzen“ ist verboten und sollte vom Schiedsrichter unterbunden werden
- x Berittene Monster und die auf ihnen reitenden Charaktere geben separat Siegpunkte. Dies gilt auch für Streitwagen oder „einzigartige“ Reittiere und Fahrzeuge auf denen Charaktermodelle reiten bzw. fahren
- x Auch während der Aufstellung muss 1“ Abstand zwischen eigenen Einheiten gehalten werden
- x Armeestandartenträger der Armeen Imperium, Oger, Bretonen, Waldelfen und Zwerge können zusätzlich zur Armeestandarte alle nochtmagischen Ausrüstungsoptionen ihres normalen Armeelisteneintrags verwenden



SZENARIEN

Szenario 1: Unknown Armies at Hell Pit

- ✗ 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.
- ✗ Einheiten mit besonderen Aufstellungsregeln (Kundschafter, Tunnelteams, ...) dürfen diese ganz normal verwenden
- ✗ Das Szenario hat 6 Spielzüge und verwendet die unten angegebene Tabelle zur Berechnung der Turnierpunkte.



Szenario 2: Secrets at Croockback Mountain

- ✗ Es handelt sich um das Szenario „Für Ruhm und Ehre“ aus dem Regelbuch mit folgenden Änderungen:
- ✗ 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
- ✗ Sollte eine Armee gebrochen werden, erhält die Siegerseite zusätzlich 500 Punkte

Szenario 3: The City of Pillars

- ✗ Unerwartetes Aufeinandertreffen

Szenario 4: Surviving at Putrid Slump

- ✗ 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.
- ✗ 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 Schauenburghalle
Wahlgemeinde 19
34270 Schauenburg-Hoof



ZEITPLAN

Samstag 19.11.2011

09.30 Einlass
10.00 - 10.45 **Anmeldung**
11.00 Begrüßung
11.15 - 14.15 **1. Runde**

Mittagspause*, Aufbau aller Armeen für die
Bemalwertung

15.30 - 18.30 **2. Runde**
Pause*
19.00 - 22.00 **3. Runde**

Sonntag 20.11.2011

09.00 Einlass
09.30 - 12.30 **4. Runde**

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

14.00 - 17.00 **5. Runde**
17.30 **Siegerehrung**
ca. 18.00 offizielles Ende

** Pausenzeiten werden bei Bedarf gekürzt*

Bis ca. 00.00 Zeit für ein paar kleine
Freundschaftsspielchen.

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



WEITERE INFOS

- x Informationen zu den Preisen, sowie Verpflegung und Übernachtungsmöglichkeiten 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 „2. Kasseler Vermintide Teamturnier“ am 19. und 20.11.2011 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