



# More dakka! II - Warhammer 40 000 turnering 22. Februar .

---

## 1.0 Praktisk informasjon

Turneringen finner sted ved akademisk kvarter hos UIT. anvend Hovedinngangen til HSL-fakultetet eller inngangen til universitetsbiblioteket og ned trappen.

Kvelden før turneringen den 21. februar, inviterer vi til male og forberedelseskveld, det vil også bli anledning til å prøvespille på bordene våre for dem som har lyst og tid til det. Det blir fra kl 18.00 og utover.

Påmelding gjøres ved å betale påmeldingsavgiften pålydende 200kr til kontonr: 1503 38 78904 Husk melding til mottaker med hva det gjelder og ditt navn.

Oppmøte starter klokken 09.00 og det anbefales å sjekke bussruter så man kommer i god tid. Arrangementet er rusfritt og tilrettelagt for ungdommer alderen 14 år og opp.

Påmeldingsavgiften er på kr 200,- og inkluderer en halv pizza og brus til middagen.

Det blir premiering av 1. plass på turneringen og best malte hær og en ekstra premiering i slag nr.2. Den første som vinner en challenge i slag 2 må rope ut: BLOOD FOR THE BLOOD GOD! for å vinne denne ekstrapremien!

## 2.0 Forberedelser

Du må selv ta med deg alt du trenger til å spille WH40k, her er en liste med ting det kan være lurt å ta med seg.

- Denne regelpakken, (spesielt resultatlappen)
- Regelbok og codexer, utskrift av forgeworld regler om du bruker slike modeller og Erratas/ FAQs som finnes på GWs hjemmeside; <http://goo.gl/yxpHOk>
- Templates, terninger og målebånd.
- To kopier av armelisten din på 1500 poeng.
- Fem objective markers – 40mm baser er største tillate størrelse.
- Superlim for å reparere modeller.

## 3.0 Armelisten

- Hæren skal maksimalt være på 1500 poeng.
- Vanlig force organization chart skal følges.

- Figurene skal være WYSIWYG (what you see is what you get) innenfor rimelighetens grenser.
- Terrenget er satt opp av arrangøren på forhånd og kan ikke flyttes på i løpet av turneringen.
- Forgeworld enheter er tillat så lenge de er representert med en ordentlig modell og du har reglene for enheten tilgjengelig. FW entries som kun har experimental rules er ikke tillat.
- Superheavies, gargantuan cratures, eller andre "enorme" saker er ikke tillat. Det er heller ikke anledning til å bruke regler fra «Stronghold assault» eller «Escalation» bøkene.
- Alle hærene skal bruke den nyeste utgaven av sin relevante codex, Forgeworld lister er også tillat så lenge du har reglene tilgjengelig.
- Allies og fortifications er tillat med unntak av Fortress of redemption som er utelatt av praktiske årsaker.
- Det er ingen malekrav på More Dakka, men for hver ½ (50% av antallet modeller) av hæren som er malt vil du få ett ekstra command point, altså for en ferdigmalt hær vil du tjene 2 command points. Ferdigmalt defineres som minst 3 farger og basing mangler du én figur har du bare malt en ½ og får dermed bare ett malepoeng.

### 3.1 Tillegg til armelistene.

Dette er et par oppklaringer vi har sett oss nødt til å gjøre pga de lokale metagamet, og fordi vi er sjefen på turneringa! ☺

Vi tar forbehold om at det kan komme flere endringer på dette punktet (3.1) før 22.Februar.

#### Vindicaire assasin

På sin turbo penetrator round får vindicaire assasin 3D6 armor penetration men får ikke legge til styrken på sitt eget våpen.

Er det flere enheter som vi ikke har tatt hensyn til kan du ta kontakt med oss se punkt 5.0 så skal vi bestemme om det er noe som vi bør endre på.

## 4.0 Spilling på More Dakka 2013

Tidsskjema:

o 0900-1000	Oppmøte/ registrering/ pakke ut og klargjøre modeller. (Trekking av motstandere for slag 1 er kl 0930. Vær på plass til da!)
o 1000-1230	Slag 1
o 1230-1300	Pause
o 1300-1530	Slag 2
o 1530-1700	Middag/ Malekonkurranse
o 1700-1930	Slag 3

o 1930-2030	Opprydding/ premieutdeling
-------------	----------------------------

#### 4.1 Pairing

Slag 1 trekkes tilfeldige motstandere, deretter brukes "The swiss system" som vil si at den som leder spiller mot den på andreplass, den på 3. mot 4. osv. så lenge det er mulig vil vi også ta hensyn til at ingen skal spille mot hverandre 2 ganger.

#### 4.2 Warm-up

Før dere starter slaget skal dere utveksle armelister og oppklare eventuelle spørsmål og uklarheter knyttet til dem.

Diskuter bordet og terrenget dere skal spille på, hva er ruiner/area terrain/ impassable osv.

Sett dere inn i scenarioet som skal spilles og start kampen.

#### 4.3 Tidsfrist.

På More Dakka, har vi 2t 30m per kamp det skulle være rikelig med tid på 1500poeng. Når det er 20 minutter igjen vil det annonseres, hvis dere ikke med sikkerhet vet at begge spillere får like mange runder før tiden går ut burde dere ikke starte en ny tur etter denne advarselen.

Når tiden er ute må alle avsutte uansett hvor i spillet de er. Skulle noen ikke ha startet på runde 5 når tiden er ute vil begge få trukket 1 command point fra resultatet sitt

#### 4.4 Poeng.

Den som får flest Victorypoints ifølge scenarioet som spilles vinner slaget, commandpoints fordeles så ut i henhold til denne tabellen:

Resultat	Command points
Win	3 points
Draw	1 point
Loss	0 points

Victorypoints noteres også ned på Resultatlappen og brukes som tiebreaker. Hvis en spiller "Tabler" en annen (utrydder motstanderes hær) har de sikret seg et win og kan bruke de resterende turene på å sikre seg victorypoints.

#### 4.5 Scenario og deployment.

I år har vi endret noe på standard scenarioene i regelboka så les denne delen ekstra nøye. Alle 3 rundene vil ha Purge the alien scenariet, alle vil også ha First blood, Kill the warlord, og Line breaker. Dette er likt for alle 3 rundene. I tillegg vil det være et ekstra scenario som spilles samtidig.

Runde	Scenario (s.126-131)	Deployment (s.119)
1	Purge the alien The Relic	Hammer and anvil
2	Purge the alien Demolition	Vanguard strike
3	Purge the alien Crusade	Dawn of war

#### Demolition.

##### The battlefield

Before determining deployment zones place 6 objective markers, rolloff to see who places the first objective after that you take turns. Objective markers must be placed 12" apart and 6" from any table edge.

Next you will be deploying using the Vanguard strike deployment map with one exception. Determine deployment zones by rolling a scatter dice and divide the table in the direction the arrow is pointing according to the Vanguard strike setup. If you cannot agree on which way the table should be divided, reroll the dice.

##### Deployment

Before deploying their forces players should first roll for their warlord traits. Roll off to see who gets to choose deployment zone and deploy first. Whoever gets to deploy first also gets the first turn. The opponent may attempt to seize the initiative

##### Game length

This mission uses Variable Game Length.

##### Victory conditions

At the end of the game the player who has the most Victory Points wins the game. If players have the same number of VPs the game is a draw.

##### Primary Objective

Each objective is an immobile unit with the following profile T7 W2 Sv3+

If you destroy an objective, either by shooting or engaging it in close combat you gain two Victory points. In close combat the objective is hit automatically. Just like a vehicle you do not get locked in combat with the objective should you be unable to destroy it. After the assault phase move your models 1" away from the objective.

## 5.0 Kontaktinformasjon

For spørsmål og informasjon vedrørende regler eller annet, se Imladris sin hjemmeside; [site.uit.no/imladris](http://site.uit.no/imladris), vår facebookside eller kontakt arrangørene:

**Thomas Fordal (hovedarrangør):**

Tlf: 99648356



Epost: [thomford@hotmail.com](mailto:thomford@hotmail.com)

**Jonas Karlsen (Imladris og medarrangør):**

Tlf: 93884291

Epost: [Jonas\\_brunsaus@hotmail.com](mailto:Jonas_brunsaus@hotmail.com)

Resultatlogg:

Navn	Command points 	Victory points 
1		
Motstander		
2		
Motstander		
3		
Motstander		
Malepoeng		