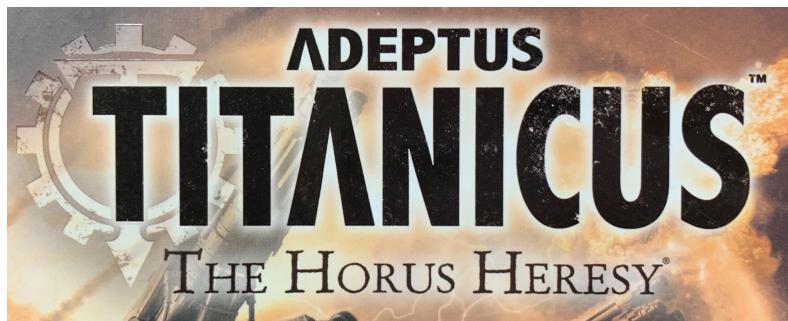


KuoFi ry esittää:



-peliviikonloppu

5.-6.10.2019 Kuopiossa Bunkkeri 34:ssä

Yleistä

KuoFi ry järjestää lauantaina ja sunnuntaina 5.-6.10.2019 Adeptus Titanicus: The Horus Heresy -peliviikonloppun. Turnauspaikkana toimii KuoFi ry:n pelitalo Bunkkeri 34 osoitteessa Vuorikatu 34, Kuopio. Turnauspaikka on kivenheitton päässä torilta ja kävelymatkan päässä rautatieasemalta.

Turnausformaatti

Suomen ensimmäisenä Adeptus Titanicus -tapahtumana tavoitteena on vakiinnuttaa peliporukkaa yhteen ja monelle tapahtuma onkin ensimmäisiä pelejä kyseistä peliä. Olet siis tervetullut, vaikket ole yhtään peliä vielä pelannutkaan. Tarkoituksena on harjoitella pelimekaniikka ja pitää hyvällä porukalla hauskaa. Pääpalkinto arvotaan kaikkien halukkaiden osallistujien kesken.

Koska osallistujilla on omia kiireitänsä, eikä pelaajia varmasti ole kymmeniä, pääpaine tapahtumassa on lauantaipäivällä, mutta sunnuntainakin on tarkoitus pelata pelejä ainakin pienemmällä porukalla. Aikataulut eivät ole kiveen hakattuja ja aiemman kokemuksen puuttuessa Adeptus Titanicus -tapahtumien järjestämisestä, voidaan peliaikatauluja tai -formaattia muuttaa tarpeen vaatiessa pelitapahtuman aikana.

Pelipaikalla on mahdollista yöpyä sohva- ja lattiamajoituksessa. Lisäksi peseytymismahdollisuus pyritään järjestämään lauantai-illalle. Keskustan kaupat ja ravitsemusliikkeet ovat lähellä, jotta pelimotivaatio pysyy yllä.

Armeijan rakennus ja käytössä olevat säännöt

- Tapahtumassa pelataan 1750 pisteen Adeptus Titanicus -listoilla ja kaikki GW:n virallinen materiaali on käytössä.
- Underdog margin on 200 pistettä ja käytössä on 3 Stratagem Pointia.
- Suosittelemme pelaamaan käyttäen oman Legiosi erikoissääntöjä, mutta mikäli et käytä näitä tai July 2019 White Dwarfissa olevia custom Legion -sääntöjä, saat rulebookin mukaiset Bonus Stratagem Pointsit käyttöösi.

- Käytämme sääntökirjan kaikkia Advanced Ruleseja, mutta Optional Ruleista käytetään vain Overloading Void Shields ja Power Transfer -sääntöjä.
- Princeps Seniores Personal Trait arvotaan ennen tapahtuman ensimmäistä peliä joko sääntökirjan listasta sivulta 55 tai pelaajan Legion omasta listasta. Trait pysyy koko tapahtuman samana. Myös Princeps pysyy koko tapahtuman samassa titanissa.
- Pelaajilta toivotaan, että armeijan miniatyyrit olisivat hienosti maalattuja, mutta aloittelijoilta hyväksytään myös hieman keskeneräiset tuotokset. Aset olisi syytä olla kuitenkin miniatyyreillä ne, mitä listassakin. Suosittelemme pienen viivan maalaamista Titanien basen etureunan keskelle, jotta arcien katsominen olisi mahdollisimman mutkatonta.

Skenaariot

Peli I - Breakthrough

Overview. *One side is trying to push through the defenses to get some ground on the wider battlefield.*

Deployment. Close Quarters (p. 88).

Scoring Victory Points. At the start of the battle, determine which player is attacker or defender by a roll off. The winner may choose.

Attacker. At the end of the battle, the Attacker scores Victory points equal to the Scale of each of their units that are within 12" of the enemy's table edge.

Defender. At the end of the battle, the Defender scores 10 Victory points if there are no enemy units within 12" of the defending players table edge.

Secondary Objective. At the end of the battle, score Victory points equal to half the Scale of each destroyed enemy unit (rounding down).

Peli II - Annihilation

Overview. *The battle is ignited in full stride, both parties trying to annihilate as many enemy units as possible.*

Deployment. Stand-off (p. 87).

Scoring Victory Points. At the end of the battle, score Victory points equal to the Scale of each destroyed enemy unit and equal to half the Scale of each Structurally Compromised enemy unit (rounding down).

Secondary Objective. At the start of the battle, each player calculates the total Scale of their units. If they have at least half their starting total at the end of the battle, they score 10 Victory points.

Peli III - Glory and Honor

Overview. Both of the parties have identified their nemesis amongst the enemy and are trying to bring their grudge to an end.

Deployment. Chance Engagement (p. 87).

Scoring Victory Points. At the start of the battle, determine which enemy unit has the highest points cost. If two or more units are tied for the highest points cost, the opposing player must choose one of them at the start of the battle. Score 20 Victory points if that unit is destroyed in the first round, 15 points if it is destroyed in the second and 10 if it is destroyed in the third round or later.

Secondary Objective. At the end of the battle, divide the battlefield into four 2' x 2' quarters. Score 10 Victory points for each quarter which contains at least one of your own units and no enemy units.

Peli IV - Retrieval

Overview. A famed Warlord Titan has been laid low and both parties are trying to retrieve the crew. Be it one of your own, you cannot let their centuries of experience lost. Be it the crew of your enemy, they must survive for interrogation as the future of your own Legio is at stake.

Deployment. Lines of Battle (p. 86). At the start of the battle, place the objective marker (from the plastic sprue) in the centre of the table and scatter it D10 inches in a random direction. If a Titan is within 1" of the marker at the end of the Movement phase, the crew will climb or be forced to climb aboard. Move the marker onto the Titan's base and move it with the Titan from now. If the Titan is destroyed, place the marker at centre of its base then scatter it D10", stopping if it moves off the board or into Blocking terrain or Impassable terrain.

Scoring Victory Points. In any End phase, a player can remove the Titan carrying the objective marker if it is within 1" of their battlefield edge recovering the crew. The Titan does not count as destroyed, but plays no further part in the battle. At the end of the battle, the player who has recovered the crew scores 20 Victory points, or 10 Victory points if the objective marker is within 12" of their battlefield edge.

Secondary Objective. At the end of the battle, score Victory points equal to the Scale of each destroyed enemy unit and equal to half the Scale of each Structurally Compromised enemy unit (rounding down).

Peli V - Take and Hold

Overview. The engagement is nearing to its inevitable end. Both parties are trying to take and hold vital ground and ensure victory.

Deployment. Close Quarters (p. 88).

Scoring Victory Points. At the end of the battle, calculate the total scale of units each player has wholly within 12" of the centre of the battlefield. The player with more Victory points is declared victor!

Aikataulu

Lauantai 5.10.

- klo 10:00-10:30 Ilmoittautuminen
- klo 10:30-13:30 Peli I
- klo 13:30-14:30 Ruokatauko
- klo 14:30-17:30 Peli II
- klo 17:30-20:30 Peli III

Sunnuntai 6.10.

- klo 9:30-12:30 Peli IV
- klo 12:30-13:30 Ruokatauko
- klo 13:30-16:30 Peli V
- klo 16:30-17:00 Lopputurinat

Ota mukaan

- Miniatyyrejä 1750 pisteen listaasi
- Oheistarvikkeet, kuten Command Terminalit ja asekortit jokaiselle yksikölle
- Nopat, mitat, templatet, stratagem-kortit, säätökirja
- Laserkynä, jolla saat pelipöydälle suoran viivan (suuri suositus!)
- Kaikkien armeijalistan yksiköitten säännot
- Evääät tai rahaa ruokailuun
- 10 € osallistumismaksu

Ilmoittautuminen

Ilmoittautuminen tapahtuu allekirjoittaneelle joko sotavarassa viestiketjuun tai muita viestintäreittejä myöten.

- Jussi Nurro, 0400919799