8. 40k Turnier der Tabletop Knights

Veranstaltungsort / Verpflegung:

Das Turnier findet im Bürgersaal in Marktl am Inn statt. Warme Speisen und Getränke können beim Betreiber des Bürgersaals erworben werden. Wir bitten daher auf das Mitbringen von eigenen Getränken und Essen zu verzichten. Die Parkplätze direkt am Bürgersaal sind begrenzt. Es kann jedoch in den Straßen rundherum geparkt werden.

Turnier:

Um am Turnier teilzunehmen, benötigst du einen Startplatz. Euer Startplatz ist euch erst mit Eingang der Startgebühr sicher. Bitte überweist hierfür die Startgebühr i.H.v. 15€ mit dem Betreff "Euer T³-Nick; TTKnights 40k" per PayPal. Die PayPal Daten werden euch per Mail nach der Anmeldung automatisch von T3 gesendet.

Spielregeln:

Gespielt werden 2000 Punkte nach dem aktuellen Warhammer 40k Regelwerk der 10. Edition inkl. dem neuen "In Nomine Imperatoris 2025-26" und aktuellen Balance Dataslates. Wir verwenden KEINE "Challenger"-Karten. Die "Twist"-Karten werden im Turnier ebenfalls NICHT verwendet! Ergänzend verwenden wir die WTC Rules. Englischsprachige Publikationen haben immer Vorrang vor deutschsprachigen Regeltexten. Es gilt: WTC > GW FAQs/Erratas > Core Rule

Grundsätzlich gelten alle Regelaktualisierungen, die bis zum 17.10.2025 erscheinen.

Für die Wertung verwenden wir die BCP App.

https://www.bestcoastpairings.com/event/iM4hBQc0hbd9

Missionen:

Mission 1: Hammer & Anvil; Linchpin
Mission 2: Search & Destroy; Scorched Earth
Mission 3: Crucible of Battle; Take & Hold

Armeelisten:

Die Verantwortung für etwaige Fehler in der Liste liegt immer beim Spieler selbst, auch nach Kontrolle durch die Orga und / oder die Community. Fehlerhafte Listen am Turniertag führen automatisch zu Strafpunkten oder Disqualifikation.

Die Listen müssen bis zum 22.10.2025 in BCP gepostet werden!

Vollständigkeit und Bemalung der Armeen:

Die Armeen müssen nicht komplett bemalt sein. Dennoch wird Battle Ready pro Spiel mit 10 Punkten wie üblich bewertet. Allerdings müssen alle Modelle KOMPLETT zusammengebaut und mit einem zugehörigen Base (das mitgelieferte oder ein von der Größe her halbwegs passendes Alternativbase ist auch okay) ausgestattet sein. Sachen wie z.B. nur halb zusammengebaute Landungskapseln oder Jetbikes ohne Bases werden NICHT geduldet und von der Orga vom Spieltisch entfernt.

Das Konzept WYSIWYG (What you see is what you get) wird in einer Light Version verwendet. Das bedeutet, dass alle Ausrüstungsoptionen am Modell klar erkennbar sein müssen. Eine Ausnahme hierbei bilden herkömmliche Sekundärausrüstungen wie Messer, (Standard)Pistolen, Granaten usw. Jedoch der Trupp muss aus aktuellen oder Modellen des gleichen Typs der Vorgänger Editionen bestehen. Kostenlose Zusatzausrüstungen bei Fahrzeugen/Monstern, z.B. Suchraketen müssen nicht zwingend optisch vorhanden sein. Alle Modelle müssen auf den aktuellen Bases stehen. Die Größe sollte dem jetzigen Originalmodell möglichst nahekommen.

Alternativmodelle und vereinzelte Proxies sind prinzipiell erlaubt. Allerdings müssen diese:
- komplett zusammengebaut sein
- bei der Orga explizit angefragt werden
- komplette "Count as" Armeen müssen ein durchgehendes Thema aufweisen. Ein bunter Modell-Mischmasch wird in diesem Fall nicht geduldet.

Bei Verstößen werden die entsprechenden Einheiten von der Orga vom Spieltisch entfernt.

Es sind keine Legends Modelle erlaubt.

Bemalwertung:

Es wird eine Bemalwertung „Best Painted“ geben. Es können die jeweiligen Armeen in der Mittagspause bewertet werden.

Zeitplan:

<u>Samstag</u>

Anmeldung:	8:15 Uhr bis 8:45 Uhr
Spiel 1:	9:00 Uhr bis 12:15 Uhr
Mittagspause:	12:15 Uhr bis 13:00Uhr
Spiel 2:	13:00 Uhr bis 16:15 Uhr
Spiel 3:	16:20 Uhr bis 19:35 Uhr
Siegerehrung:	19:45 Uhr

Bildaufnahmen

Wir werden während des Turniers Bildaufnahmen machen und die besten davon auch ggf. veröffentlichen. (Facebook, Instagram) Solltet ihr nicht auf diesen erscheinen wollen, dann sagt uns bitte Bescheid. Wir werden darauf selbstverständlich Rücksicht nehmen.

Mission 1

PRIMARY MISSION
LINCHPIN

True victory is built upon a firm foundation. If you cannot hold the centre, then all else will crumble swiftly.

SECOND BATTLE ROUND ONWARDS

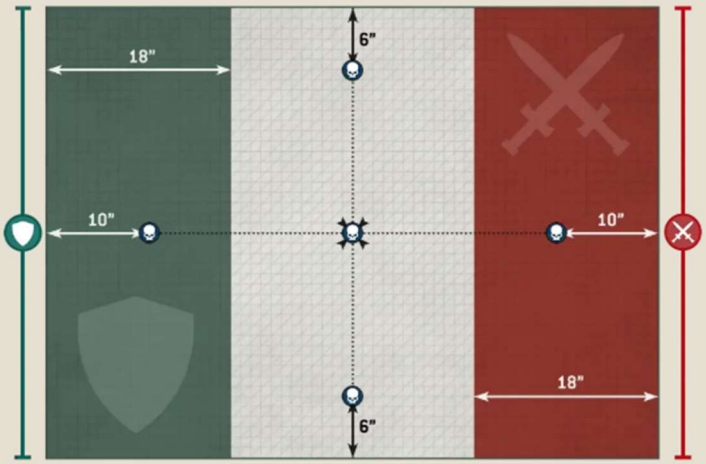
WHEN: End of the Command phase (or the end of your turn if it is the fifth battle round and you are going second).

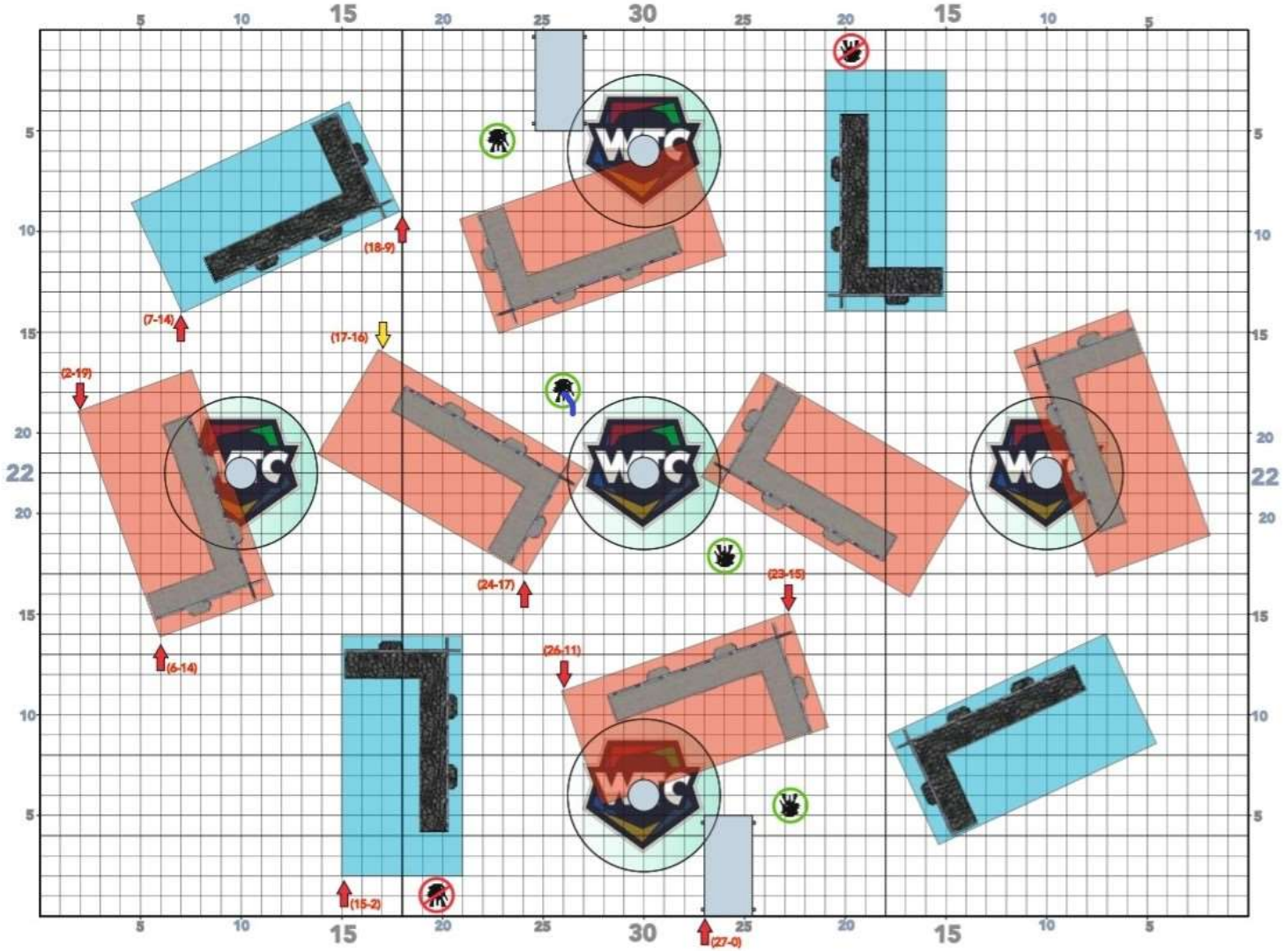
If the player whose turn it is does not control the objective marker in their deployment zone, they score **3VP** for each objective marker they control.

OR

If the player whose turn it is controls the objective marker in their deployment zone, they score **3VP** for controlling that objective marker, and **5VP** for each other objective marker they control (up to **15VP** per turn).

DEPLOYMENT - STRIKE FORCE
HAMMER AND ANVIL





Mission 2

PRIMARY MISSION

SCORCHED EARTH

What cannot be secured must be burned to ash.

BURN OBJECTIVE (ACTION)

STARTS: Your Shooting phase, from the second battle round onwards.

UNITS: One unit from your army within range of an objective marker that is not within your deployment zone.

COMPLETES: End of your opponent's next turn or the end of the battle (whichever comes first), if your unit is still within range of the same objective marker and you control that objective marker.

IF COMPLETED: That objective marker is **burned** and removed from the battlefield.

SECOND BATTLE ROUND ONWARDS

WHEN: Any time.

Each time a player **burns** an objective marker, that player scores **5VP** if that objective marker was in No Man's Land, or **10VP** instead if that objective marker was in their opponent's deployment zone.

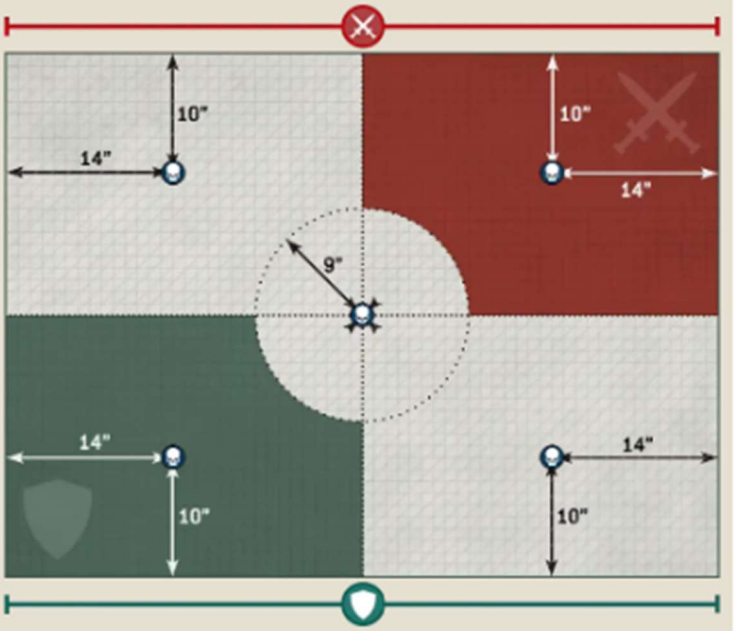
SECOND BATTLE ROUND ONWARDS

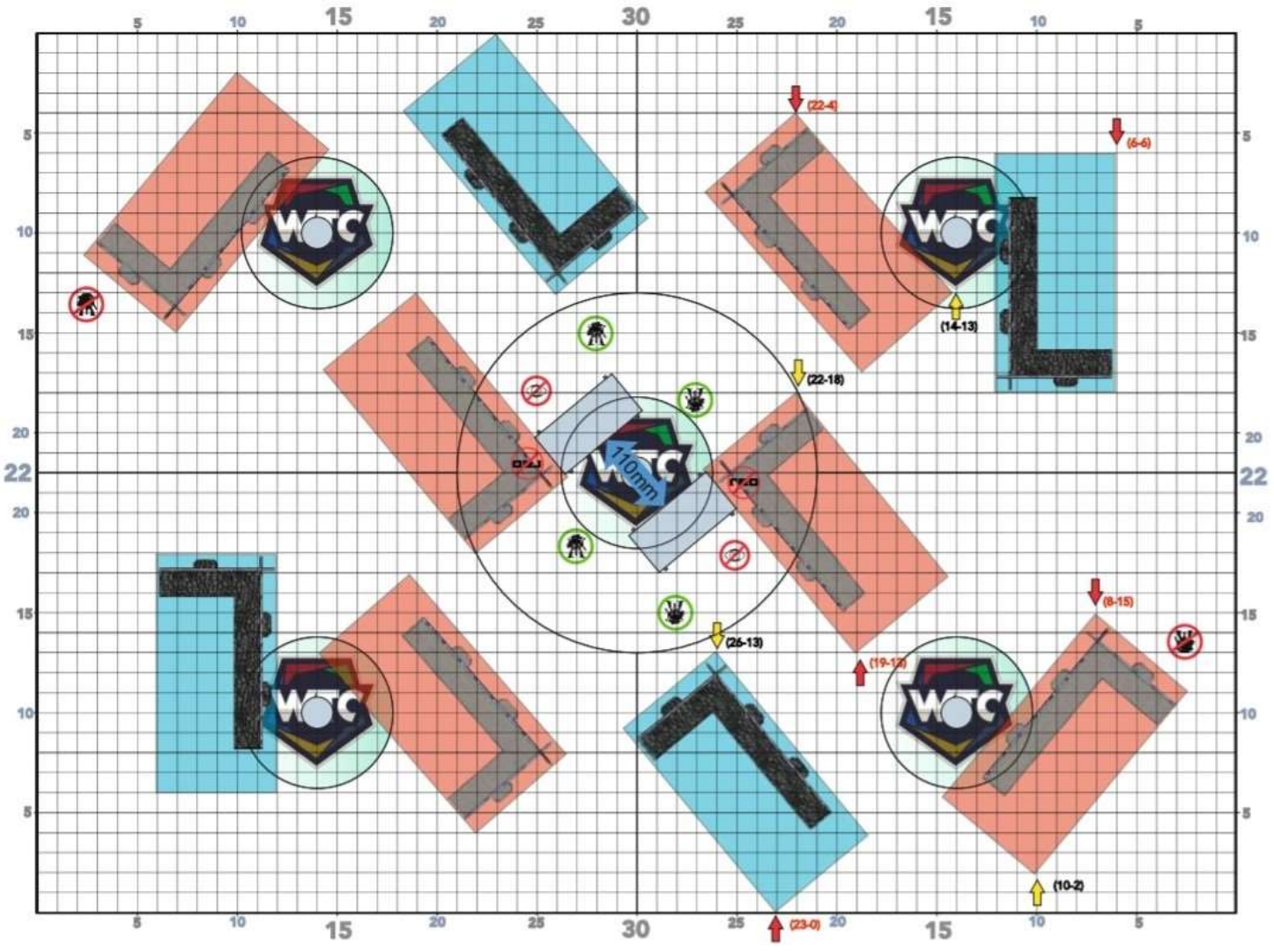
WHEN: End of the Command phase (or the end of your turn if it is the fifth battle round and you are going second).

The player whose turn it is scores **5VP** for each objective marker they control (up to **10VP** per turn).

DEPLOYMENT - STRIKE FORCE

SEARCH AND DESTROY





Mission 3

PRIMARY MISSION

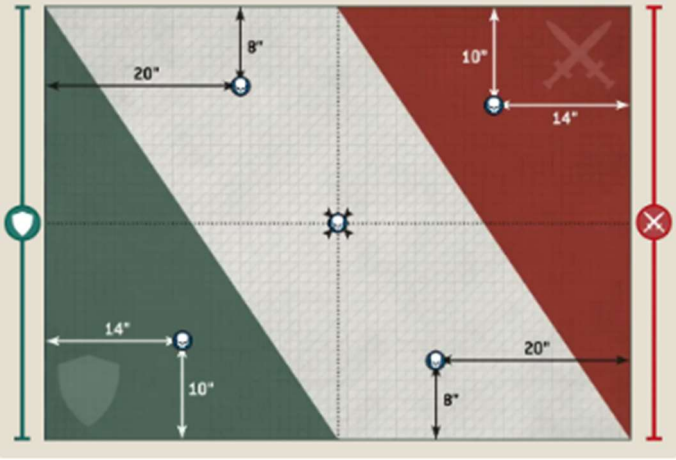
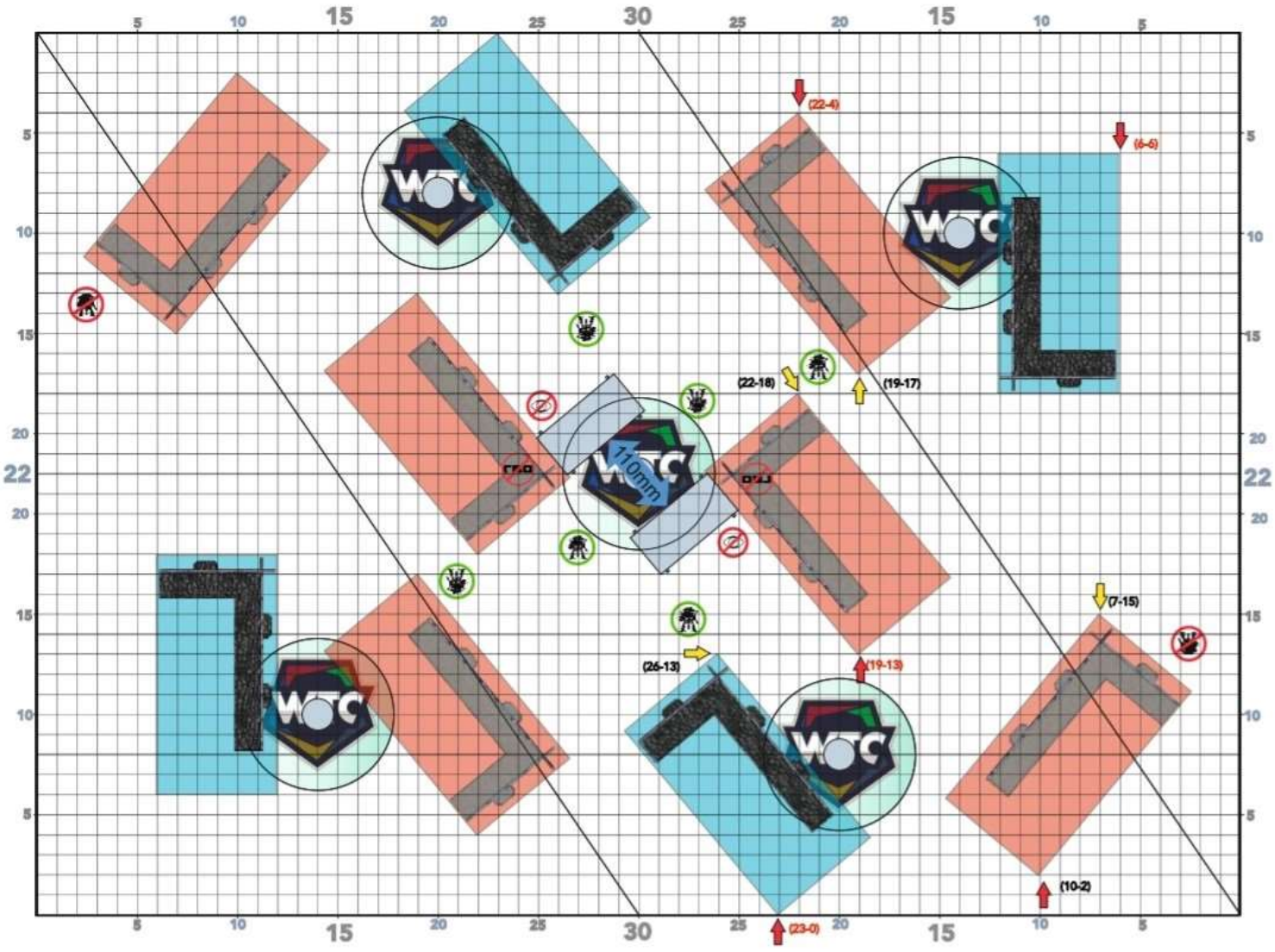
TAKE AND HOLD

Several strategic locations have been identified in your vicinity. Your orders are to assault these positions, secure them and hold them at any cost.

SECOND BATTLE ROUND ONWARDS

WHEN: End of the Command phase (or the end of your turn if it is the fifth battle round and you are going second).

The player whose turn it is scores **5VP** for each objective marker they control (up to **15VP** per turn).

DEPLOYMENT - STRIKE FORCE

CRUCIBLE OF BATTLE