



**LinCon 40k**  
**Tournament Pack**

**LinCon 2012**  
**Little Brother Kevin**

# ++ LinCon 2012 ++

*"I believe in three tenets of battle - firepower, firepower, and more firepower."  
- Kardan Stronos, Chapter Master of the Iron Hands*

## LinCon 2012

Warhammer 40k turneringen på LinCon arrangeras 2012 åter igen i LBKs regi.

I år är LinCon 17-20 maj och som vanligt på Linköpings Universitet.

64 garanterade platser kommer att erbjudas i turneringen med eventuell utökning vid behov/möjlighet.

Det kommer spelas sex stycken matcher på 1850 poäng med komp uträknad på LBK Mallen.

SverigeFaqen tillämpas.

## Anmälan

För att kunna vara med i Warhammer 40k turneringen måste du vara anmäld till själva LinCon. Det gör du på LinCons webshop här:

<http://shop.textalk.se/se/shop.php?id=15486>

Efter detta anmäler du dig till 40k turneringen via detta formuläret, anmälningen till turneringen öppnar Söndagen 15/4.

<http://www.littlebrotherkevin.se/>

Nytt för i år är att deltagandet i 40k turneringen är helt gratis, du behöver endast betala inträde till LinCon (och anmäla dig via länken) för att kunna delta.



Efter att du anmält dig till LinCon och turneringen ska du skicka in din armélista. Listan ska vara inskickad senast **Söndagen 6/5 kl 23:59**.

Länken till webformuläret du skickar din lista till finns i svarsmailet/bekräftelsemailet från anmälningen till turneringen.

**Har du inte fått detta mail/länk, kontakta oss.**

**Alla listor kommer att publiceras på Svenska40k.se i LinConforumet 8/5 för granskning av communityn.**

## Försenade listor

För varje dag som listan är försenad så kommer du få 1 i minus i slutresultatet på turneringen. Om listan är så sen att den skickats in efter publicering av armélistor får du -8 extra i slutresultat.

## Felaktiga listor

Alla listor kommer publiceras 8/5 för granskning av communityn. Felaktigheter som upptäcks och korrigeras innan LinCon kommer inte ge några minuspoäng. Om några fel av listan upptäcks under LinCon kommer du få -2 i slutresultatet.

**Se till att noga kontrollräkna din lista.**

## Schema

### Torsdag

09.00-09.30	Samling & Upprop
09.30 - 12.30	Match 1
12.30 - 13.30	Lunch
13.30 - 16.30	Match 2
17.00 - 20.00	Match 3

### Fredag

09.00 - 12.00	Match 4
12.00 - 13.30	Lunch & Best Painted
13.30 -16.30	Match 5
17.00 - 20.00	Match 6
20.30	Prisutdelning

## Best Painted

Det kommer att hållas en Best Painted tävling med pris till vinnaren. Alla kommer ha möjligheten att rösta på Best Painted och bara genom att rösta får du 4 bonuspoäng.

## Målningskrav

Kravet för att få ställa upp i LinCon är att din armé är så kallad "tabletop" målad i minst tre färger. och flockade baser. Hur snyggt det är bryr vi oss inte om.

Om allting är enhetligt målat och inget är "inlånat" från annat kommer du få 4 extra poäng i slutresultatet. Vi kommer vara relativt liberala när det kommer till enhetligt målad osv (En bra indikation är om alla baser är basade på samma sätt och du faktiskt har målat upp hela din armé som en enhetlig armé) Vill du vara säker på att inte gå miste om de 4 bonuspoängen rekommenderar vi att inte låna in modeller från andra arméer.

**OBS! OBS! OBS!**

**Notera att rösta i Best Painted och ha en enhetligt målad och basad armé ger nästan en hel matches bonuspoäng med väldigt liten motprestation.**

**Vi rekommenderar att inte glömma bort att rösta i Best Painted och se till att ha en enhetlig armé för att inte gå miste om dessa bonuspoäng.**

## Att ta med sig

För att turneringen skall flyta på så smidigt som möjligt skall du ha med egna tärningar, templates, tärningar och annat som krävs för spel. Du har givetvis med dig de regelböcker och ev. errata dokument som du behöver för att spela din armé. Turneringen spelas med öppna listor och det betyder att du ska ha med dig två läsliga exemplar av den egna armélistan så att dina motståndare kan få ev. frågetecken utträtade.

Du skall ha tre objective markers med dig. Markörer utgörs av runda 25mm eller 40mm baser.

## Frågor?

Frågor kan ställas antingen via mail på [wh40k@littlebrotherkevin.se](mailto:wh40k@littlebrotherkevin.se) eller i LinConträden på Svenska40ks forum.

*/Swen Österberg  
Huvudarrangör*



# ++ Missions ++

*“To take a town, send a legionary. To take a city, send a squad.  
To take a world, send a company. To take a culture, send a Chapter.”  
- Popular Ultramarines Aphorism*

## Comp

Your comp score will be the first Tiebreaker in case of a tied position in the end result (the lower the better)

You will also receive a minus of your comp\*2 on the final results.

## Win Conditions

Every scenario has three win conditions and gives scores as following:

**Win:** 2  
**Draw:** 1-1  
**Lose:** 0-2

## Occupation

Occupation means that you must have more units (scoring or not) inside your enemy's deployment zone than he has in yours.

A unit must have the majority of its models (or in case of a single vehicle, hull) in the enemy's deployment zone in order to be counted for occupation.

**Ignore dedicated transports when counting units for occupation.**

## Quarters

You control a quarter by having a scoring unit in. An enemy can contest a quarter by having one of his or hers unit in it (Scoring or not)

A unit must have the majority of its models (or in case of a single vehicle, hull) in a quarter in order to claim or contest it.

**Dedicated Transports cannot contest a quarter.**

## Kill Points

Kill points are played according to the rule book. With the exception that in order to win the Kill Points wincon you must have 3 or more kill points more than your opponent, otherwise it's a draw.

## Control Objectives

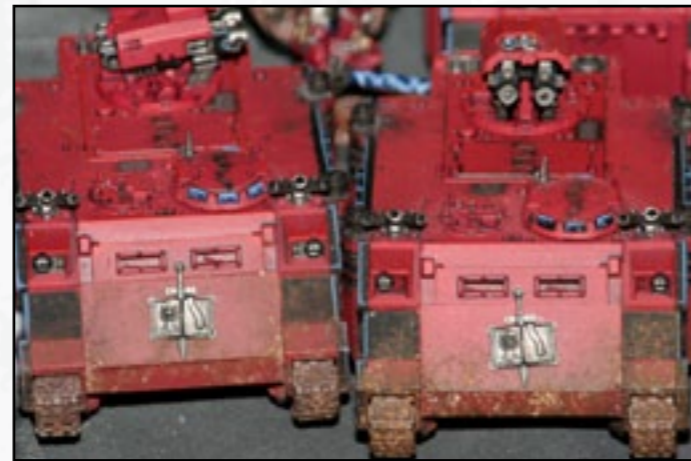
After deciding deployment zones, but before deploying any unit, starting with the player that will deploy first, each player places an objective in his opponents deployment zone.

These objectives may not be in impassable terrain or within 24" of the other control objective objective. (Or within 6" of Sieze objectives)

## Sieze Objectives

Before deciding deployment zones, the players must determine the position of D3+2 objectives.

The winner of a roll-off starts placing objectives. The objectives may not be in impassable terrain, nor within 12" of a table edge or another objective.



## Meatgrinder

The player must have more scoring units within 12" of the middle of the table than his opponent. A unit must have the majority of its models within 12".

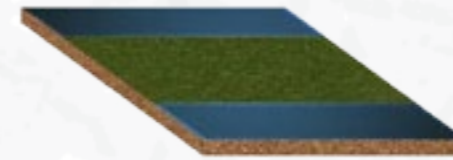
## Skyfall

Each player has two objectives in reserve. When these objectives becomes available they deep strike onto the table. Objectives may suffer a deep strike mishap.

Skyfall objectives are unaffected by special rules and/or wargear and will always arrive from reserve as usual and deep strike (with scatter) accordingly. Roll a seperate reserve roll for each objective.

## Mission 1

*Infinity*



### Deployment:

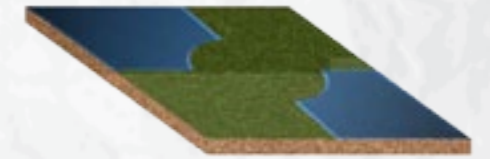
Pitched Battle

### Win conditions:

Control Objectives  
Quarters  
Kill Point

## Mission 2

*Relic*



### Deployment:

Spearhead

### Win conditions:

Skyfall  
Meatgrinder  
Kill Points

## Mission 3

*Refuge*



### Deployment:

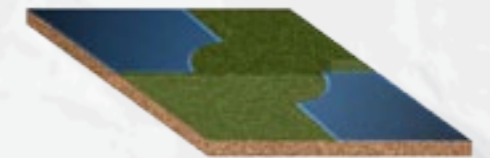
Dawn of War

### Win conditions:

Sieze Objectives  
Occupation  
Kill Points

## Mission 4

*Heroic*



### Deployment:

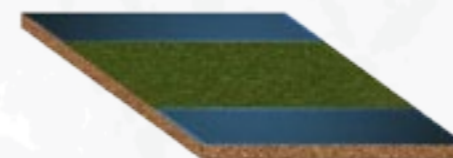
Spearhead

### Win conditions:

Skyfall  
Occupation  
Kill Points

## Mission 5

*Legendary*



### Deployment:

Pitched Battle

### Win conditions:

Quarters  
Meatgrinder  
Kill Points

## Mission 6

*Objectives*



### Deployment:

Spearhead

### Win conditions:

Skyfall  
Control Objectives  
Sieze Objectives