

Helsinki

CHAOSBOYZ  
KREW

# FANATIC

6.-7.5.2006 Helsingin Messukeskus / info: [www.chaosboyz.org](http://www.chaosboyz.org)



Hell Sinai City - 1750pts



GAMES WORKSHOP



# Hell Sinai City – Warhammer 40000 -turnaus (1750p)

**Hell Sinai City on Helsinki Fanatic-tapahtuman yhteydessä järjestettävä Warhammer 40.000 -turnaus. Helsinki Fanatic puolestaan järjestetään Model Expo 2006 –yhteydessä. Paikka on Helsingin Messukeskus ja aika 6.-7.5.2006. Pelaajia otetaan mukaan enintään 100.**

## Ilmoittautuminen & materiaalit

Ilmoittautuminen tapahtuu ostamalla turnauspaketti, jonka hinta on 25 euroa. Osallistumista ei voi perua, mutta pelaajaa voi vaihtaa. Paketti sisältää tämän sääntönivaskan, pääsyn Model Expo 2006 tapahtumaan ja turnaukseen osallistumisen. Lisäksi paikan päällä osallistujille jaetaan Warp Artefakti. Turnauspakettiin kuuluu kolme vapaalippua Model Expoon, joista kaksi tarvitaan turnaukseen osallistumiseen (= sisäänpääsyyn la ja su) ja kolmas on tarkoitettu itse Expoon tutustumiseen perjantaina.

Ilmoittautua voi 10.4. alkaen, jolloin turnauspaketin voi ostaa Fantasiapeliä ja Games Workshopin liikkeistä sekä Fantasiapeliä postimyynnistä [tilaus@fantasiapelit.com](mailto:tilaus@fantasiapelit.com), <http://www.fantasiapelit.com/> Jos lähetät nimesi osoitteeseen [ilmo@chaosboyz.org](mailto:ilmo@chaosboyz.org) ostettuasi turnauspaketin, päivitämme sinut netissä näkyville osallistujalistoilta.

## Aikataulu

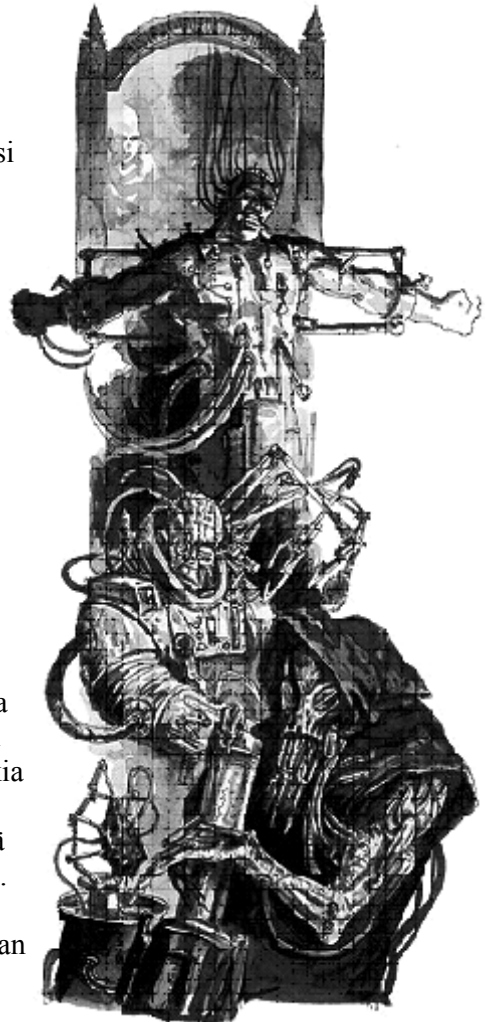
Lauantai 6.5.

9.00 - 9.30 Ilmoittautuminen ja sana viikonvaihteeksi  
9.45 - 12.15 Peli 1  
12.30 – 15:00 Peli 2  
15:00 – 16:15 Armeijoiden maalauksen arvostelu  
16:15 - 18.45 Peli 3  
20.00 - Jälkipelit Messukeskuksen ulkopuolella

Sunnuntai 7.5.

9.00 - 9.15 Pyhäamun puheet  
9.15 - 11.45 Peli 4  
12.00 - 13.30 Paras armeija esittely ja äänestys  
14.15 - 16.45 Peli 5  
17.15 Palkintojenjako  
18 kaikki ulos

Aikataulu on tiukka johtuen Messukeskuksen rajallisista aukioloajoista. Turnauksen sujuvan kulun ja järjestäjien henkisen harmonian edistämiseksi kehotammekin kaikkia osallistujia paitsi olemaan ajoissa paikalla, myös lopettamaan pelit ajoissa (ks. jäljempänä). Kutakin peliä varten on 2,5 h aikaa, eli alle 15 min per pelaajan vuoro. Ajan ei tarvitse jakautua täsmälleen tasan pelaajien vuorojen kesken, mutta harva katsoo hyvällä leijonanosan peliajasta liikkeitään pätkäilevää vastustajaa.



## **Pelit ja vehkeet**

Kaikki pelaajat pelaavat viisi peliä. Ensimmäisellä kierroksella peliparit arvotaan ja myöhemmillä kierroksilla pelaajat kohtaavat jotakuinkin yhtä hyvin menestyneitä pelaajia. Samaa vastustajaa vastaan ei tarvitse pelata toistamiseen, vaan ottamalla yhteyttä tuomareihin tilanne selvitetään ja kullekin pelaajalle järjestetään tuore kilpakumppani.

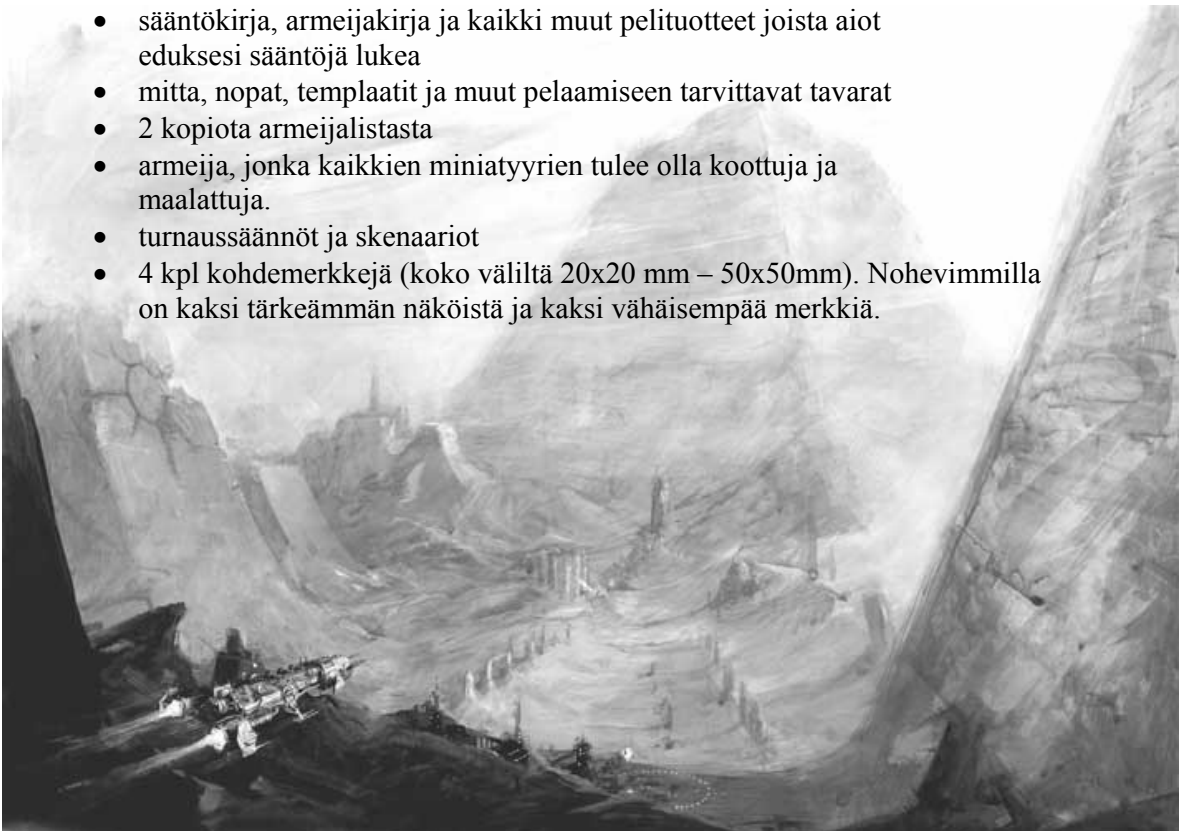
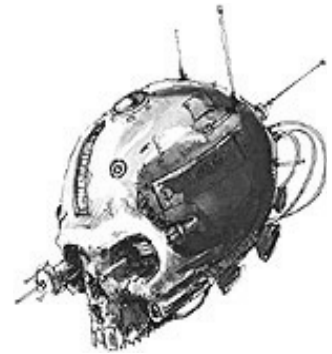
Ennen kierroksen alkua pelaajien on syytä esitellä itsensä. Lisäksi kannattaa selvittää yhteistuumin miten pöydällä oleva maasto toimii peliteknisesti. Ennen pelin alkua ei vastustajalle tarvitse kertoa mitään armeijalistasta, mutta armeijan yksiköt on syytä esitellä, niin että ei jää epäselväksi kuka kukin on. Pelin jälkeen vastustaja voi halutessaan tavata armeijalistaasi.

Jokaiselle pelikierrokselle on määrätty oma skenaarionsa, joista lisää myöhemmin. Pelien jälkeen pelaajien pitää käydä kirjaamassa tulos tuomaripisteessä.

Jos pelaajan tulos puuttuu kierrokseen varatun ajan loputtua palkitaan onnellista osallistujaa nolalla turnauspisteellä. Tällä kertaa tästä säännöstä ei jousteta.

Turnauksessa kukin pelaa vain omaa peliään ja armeijalla on yksi komentaja. Toisten peleihin puuttuminen ja niiden paikan päällä kommentointi on kiellettyä. Mahdollisia sääntökiistoja selvittelevät sitä varten paikalla olevat tuomarit, eivät naapuruston pelaajat. Sääntökirjaa on tosin hyvä lukea ennen tuomarin kutsumista. Ota mukaan turnaukseen ainakin seuraavat:

- sääntökirja, armeijakirja ja kaikki muut pelituotteet joista aiot eduksesi sääntöjä lukea
- mitta, nopat, templaatit ja muut pelaamiseen tarvittavat tavarat
- 2 kopiota armeijalistasta
- armeija, jonka kaikkien miniatyyrien tulee olla koottuja ja maalattuja.
- turnaussäännöt ja skenaariot
- 4 kpl kohdemerkkejä (koko väliltä 20x20 mm – 50x50mm). Nohevimmillä on kaksi tärkeämmän näköistä ja kaksi vähäisempää merkkiä.



## Säännöt

- Pelit pelataan käyttäen Warhammer 40.000 4. laitoksen sääntöjä.
- Armeijan koko saa olla maksimissaan 1750 pistettä ja armeijan muodostamiseen käytetään yhtä Standard Force Organisation -kaaviota.
- Armeija tehdään uusimman armeijakirjan mukaisesti. GW:n julkaisemat armeijakohtaiset 4. laitoksen FAQ:t (ja vain ne) ovat käytössä. <http://uk.games-workshop.com/chapterapproved/>
- Liittolaiset ovat kiellettyjä paitsi armeijoilta, joille ne ovat erikseen sallittuja jäljempänä. Codex: Assassins ei ole käytössä.
- ”Chaosboyzit lakossa – pakosta”: Special Characterit joiden käyttämiseen tarvitaan vastustajan lupa ovat kiellettyjä.
- "Yksin yössä": Vain yhdellä kirjastosedällä voi olla Fear of Darkness -psychic power.
- "Metsään haluat mennä nyt": Alaitoc Ranger Disruption Table ei ole käytössä.
- "10 pientä eldaripoikaa": Seer Councilin maksimikoko on 10 ukkoa.
- "En oo Odysseus": Slaanesh Minor Psychic Power Siren ei ole olemassa (heitä uudestaan).

## Sallitut armeijat:

- Space Marines Codexin armeijat
- Space Marines Codex + Dark Angels + FAQ
- Space Marines Codex + Blood Angels + FAQ
- Space Marines Codex + Space Wolves + FAQ
- Black Templars Codex
- 13th Company (Codex Eye of Terror)
- Imperial Guard Codexin armeijat
- Armoured Company (Chapter Approved)
- Demonhunters (saavat ottaa IG, SM & WH –liittolaisia codexin mukaisesti)
- Witch Hunters (saavat ottaa IG, SM & DH –liittolaisia codexin mukaisesti)
- Chaos Space Marines Codexin armeijat
- Lost and the Damned (Codex Eye of Terror, saavat ottaa CSM –liittolaisia codexin mukaisesti)
- Eldar
- Craftworld Eldar Codexin armeijat
- Ulthwé Strike Force (Codex Eye of Terror)
- Dark Eldar
- Orks
- Speed Freeks (Codex Armageddon)
- Feral Orks (Chapter Approved)
- Tau
- Kroot Mercenaries (Chapter Approved)
- Necrons
- Tyranids



### **Turnauksessa sijoittuminen**

Turnauksen voittaja ratkeaa turnauspisteiden ja maalauspisteiden yhteissummalla. Maalauspalkinnot ratkeavat osallistujien äänestyksellä.

### **Pelipisteet (0-100)**

Pelin voittaja ratkeaa skenaarioiden mukana jaettavan taulukon mukaisesti. Pelipisteitä jaetaan seuraavasti:

Voittopisteiden erotus	Turnauspisteitä	
	Voittaja	Häviöjä
0-300	6	6
300-599	8	4
600-999	10	2
1000+	12	0

+0-8 pistettä tehtävien suorittamisesta

### **Maalaus (0-28) + Turnaussälä (0-12)**

- 0 pistettä jos armeija on maalattu lähinnä pohjamaalaustekniikkaa käyttäen/maalausjälki on hyvin epäsiistiä/figuissa näkyy runsaasti valujälkiä.
- 14 pistettä jos armeija on kelvollisen näköinen.
- 28 pistettä jos armeija on maalattu eri hienosti (varjostukset etc.).

Maalausta arvioidessa katsotaan armeijan yleistä tasoa - yksi paremmin tai huonommin maalattu nappi ei kippaa vaakakupia.

Plussaa myönnetään armeijoille, jotka ovat erityisen ansiokkaita. Konversiot, hauskat yksityiskohdat, tyylikkääts kohdemerkit, siistit jalustat, yhtenäinen tyyli ja muut erityisen subjektiivisesti arvioitavat, rakastettavat ajanhaaskauksen merkit saattavat tuoda plussaa, lisäksi tähän luokkaan kuuluu selkeä ja hyvännäköinen armeijalista, ehkäpä jopa taustatarinalla varustettuna.

- 3 pistettä Tyyli ja alustat kunnossa
- 6 pistettä edelliset + useampia konversioita tjms yksityiskohtia
- 9 pistettä edelliset + viljalti kaikenlaista nykerrystä
- 12 pistettä Tuomarit haluavat varastaa armeijasi, seurauksista viisi



### ***Reilu peli on itse paras palkintonsa!***

Reilusta pelistä ei tällä kertaa myönnetä pisteitä. Kaikki kuitenkin muistavat, että kyseessä on herrasmieslaji ja hyvässä hengessä tapahtuvaa ajanviettoa eikä naama irveessä vääntämistä.

### ***Paras armeija***

Paras armeija valitaan yleisöäänestyksellä. Ensimmäisen päivän armeijoiden arvostelun aikana tuomarit valitsevat kymmenkunta parasta armeijaa, joista turnaukseen osallistuvat valitsevat sunnuntaina lippuäänestyksellä parhaan.

### ***Ja vielä lopuksi***

Sääntöpaketti ei välttämättä ole tyhjentävä ja yksiselitteinen.

Sähköpostiosoite [kysypojilta@chaosboyz.org](mailto:kysypojilta@chaosboyz.org)ottaa vastaan mahdollisia kysymyksiä.

Chaosboyz-internetläsnäolon löydät osoitteesta <http://www.chaosboyz.org/> jossa

myös ylläpidetään kysymykset ja vastaukset -listaa. Myös [www.sotavasara.net](http://www.sotavasara.net) -

foorumin Turnaukset ja pelikaverit -alueella on keskustelusaie aiheesta.



## Skenaariot

*Gamma-sektorilla sijaitsee kolmannen luokan teollisuusplaneetta Hell Sinai, sektorin suurin teollisuuskeskittymä. Keskustasta kaukaisen sijaintinsa johdosta Hell Sinaita hallitseva joukkio saa vahvan otteen koko sektorista. Tätä paikallisesti tärkeätä sektorin solmukohtaa puolustaa luonnollisesti vahva keisarillinen kaarti ja sen tukema laivasto. Laivaston rauha rikkoontuu yllättäen todellisuuden repeytyessä etelänavalla rikki ja sotajoukkioiden tulviessa repeämästä Hell Sinaihin.*

### **Vihollinen porteilla**

*Vihollisen joukot vyöryvät kuvernöörin kauhuksi vääjäämättömästi kohti pääkaupunkia, Hell Sinai Cityä. Avaruusjalkaväki on vastannut hätäsignaaliin, mutta voivatko heidän kääntää joukkojen virtaa ennen kuin taistelu leviää siviilien asutusalueille? Kamppailu kriittisten kohteiden hallinnasta taistelukentällä käy verisemmäksi hetki hetkeltä.*

- Skenaario: Take & Hold Gamma, seuraavin muutoksin
  - Heitä noppaa erikseen erikoissäännöille Infiltrate ja Deep Strike, 4+:lla se on skenaariossa käytössä.
  - Kumpikin pelaaja merkitsee kohdemerkeillä kaksi paikkaa vastustajan pöydän puolelta.
  - Kummankin pelaajan ensin laittamasta kohteesta saa 3 turnauspistettä, ja toisena laittamasta 1.
  - Saman pelaajan paikoilla pitää olla vähintään 20" väliä.
  - Objective: Field of Battle ei anna voittopisteitä.

### **Downtown Militarized Zone**

*Hell Sinai Cityn lähiöt ovat muuttuneet verisiksi taistelukentiksi, joista voitokkaat joukot ryhmittyvät sillanpääasemiin kohti kuvernöörin palatsia.*

- Skenaario: Cleanse Gamma, seuraavin muutoksin
  - Heitä noppaa erikseen jokaiselle erikoissäännölle: 4+ se on skenaariossa käytössä:, infiltrate & deep strike
  - Objective: Table Quarters seuraavin muutoksin:
    - 2 turnauspistettä jokaisesta hallitusta neljänneksestä
    - Objective: Table Quarters ei anna voittopisteitä.



## Armoa ei pyydetä eikä anneta

Tuhoamispartiot samoavat halki raunioituneen maan etsien vihollisia. Sektori kerrallaan vihollinen on paikannettava ja tuhottava armotta, jotta logistiikka saadaan pelaamaan ja vahvistukset voivat virrata.

- Seek & Destroy Gamma
- Turnauspisteet:

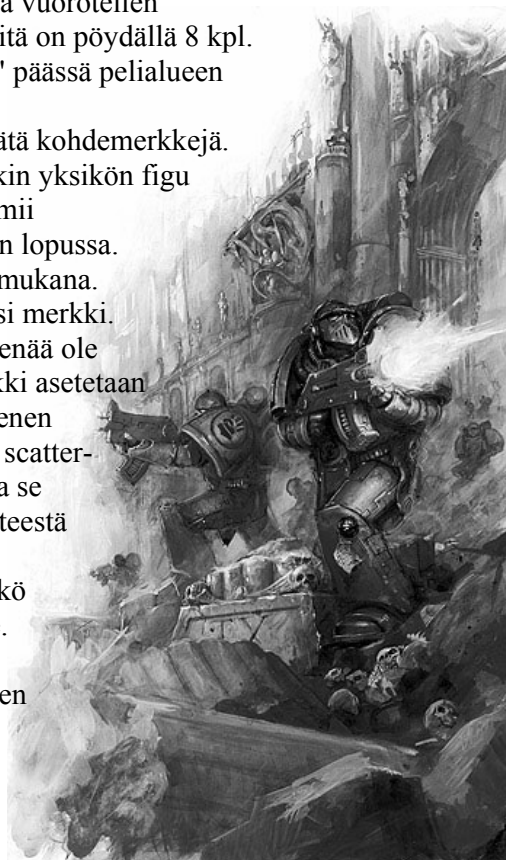
Voittopisteiden erotus	Turnauspisteitä	
	Voittaja	Häviäjä
0-300	10	10
300-599	13	7
600-999	16	4
1000-1299	18	2
1300+	20	0



## Fort SKOP

Kaupunki palaa ja kuvernöörin palatsi on raunioina ja kaikki keskusvalta on romahtanut sodan paineessa. On vain ajan kysymys milloin Terminatus-pommi lopettaa taistelut Hell Sinailta. Nyt on aika alkaa poistua paikalta, mutta sitä ennen lienee parasta ryöstää evakuoita arvotavarat mukaan, sillä olisihan se tuhlausta jättää ne radioaktiiviseen erämaahan lojumaan.

- Secure & Control Gamma
- Objective: Loot korvataan seuraavalla:
  - Pelaajat asettavat ennen puolen valintaa vuorotellen kohdemerkkejä pelikentälle, kunnes niitä on pöydällä 8 kpl. Kohdemerkkien pitää olla vähintään 6" päässä pelialueen reunoista ja toisistaan.
  - Vain pisteitä tuovat yksiköt voivat kerätä kohdemerkkejä.
  - Kohdemerkit kerätään liikuttamalla jokin yksikön figu sen kanssa kosketukseen. Yksikkö poimii automaattisesti merkin liikkumisvuoron lopussa. Merkki kulkee tämän jälkeen yksikön mukana. Yksiköllä voi olla useampikin kuin yksi merkki.
  - Merkki menetetään, mikäli yksikkö ei enää ole pisteitä tuova yksikkö. Menetty merkki asetetaan pöydälle kontaktiin yksikön jonkin jäsenen alustan kanssa. Ajoneuvoissa arvotaan scatter-nopalla mihin kohtaan merkki tippuu ja se asetetaan ko kohtaan vehkeen keskipisteestä katsottuna kosketukseen auton kanssa.
  - Lähitaistelussa karkuun lähtenyt yksikkö menettää merkin voittaneelle yksikölle.
  - Lähitaistelussa vastustajan kokonaan tuhonnut yksikkö saa vastustajalla olleen merkin.
  - Pelin lopussa jokainen merkki antaa pelaajalle 1 turnauspisteen.





## Vetäytymisvaihe

*Joukkiosi on vielä raivattava tie ryöstösaaliin pelastettujen arvoesineiden kanssa lähimmälle pakoalukselle ei-kenenkään maan lävitse.*

- Recon Gamma
- Heitä noppaa erikseen erikoissäännöille Infiltrate ja Deep Strike, 4+:lla se on skenaariossa käytössä.
- Objective: Enemy lines korvataan seuraavalla:
  - Joukkojen asettelun jälkeen kumpikin pelaaja sijoittaa 4 kohdemerkkiä neljän pistettä tuovan yksikkönsä kannettaviksi. Merkki kulkee yksikön mukana. Merkit aloittavat aluksi eri yksiköillä.
  - Tavoitteena on kuljettaa merkit vastustajan aloitusalueelle pelin kuluessa.
  - Pudonneen kohdemerkin (oman tai vastustajan) voi poimia liikuttamalla pisteitä tuova yksikkö sen päälle. Merkki kulkee tämän jälkeen yksikön mukana. Yksiköllä voi olla useampikin kuin yksi merkki.
  - Merkki menetetään, mikäli yksikkö ei enää ole pisteitä tuova yksikkö. Merkki jätetään yksikön keskipisteen kohdalle. Ajoneuvoissa arvotaan scatter nopalla mihin kohtaan merkki tippuu.
  - Lähitaistelussa karkuun lähtenyt yksikkö menettää merkin voittaneelle yksikölle.
  - Lähitaistelussa vastustajan kokonaan tuhonnut yksikkö saa vastustajalla olleen merkin.
  - Pelin lopussa jokainen pelaajan hallussa vastustajan aloitusalueella oleva merkki antaa pelaajalle yhden turnauspisteen.



## Model Expo yms käytännön seikkoja

Turnaus järjestetään siis Model Expo-tapahtuman yhteydessä Helsingin Messukeskuksessa.

### **Model Expo, mikä se on?**

Model Expo on pohjoismaiden suurin pienoismallien ja käsientaitojen messutapahtuma. Yli 200 alan näytteilleasettajaa esittelee tuotteitaan ja toimintaansa. Tapahtumassa on mukana alan yrityksiä, yhdistyksiä, museoita, kerhoja sekä yksittäisiä alan harrastajia, jotka tuovat näytteille yhteensä yli 1500 pienoismallia tai muuta mielenkiintoisia harrastustyötä.

Alkuperäisestä puhtaasta pienoismalliharrastustapahtumasta Model Expo on laajentunut ja kehittynyt käsittämään kaikki käsien taitojen eri harrastusmuodot. Model Exposta on kehittynyt harrastusten "Mekka", jonne alan harrastajat tulevat hakemaan tuoreinta uutta, tapaamaan muita harrastajia ja tietenkin tekemään harrasteostoksiaan. Kävijöitä Model Expo 2005 harrastemessuilla oli yli 20 000.

Samanaikaisesti Model Expo 2006 messujen kanssa Messukeskuksessa järjestetään Lapsi 2006 messut.

### **Messukeskus, kuinka sinne pääsee?**

Ajo-ohjeet omalla autolla liikkuville löytyvät Model Expon www-sivuilta osoitteesta <http://www.model-expo.com/liikenneyhteydet.htm>. Messukeskuksen alueella on suurten tapahtumien aikana käytössä 4 300 pysäköintipaikkaa. Suurtapahtumien aikana on useimmiten käytössä myös viereisen Hartwall Areenan 1 000 autopaikan pysäköintialue. Pysäköintimaksu on 5 euroa Messukeskuksen kassalla maksettaessa ja 7 euroa uloajoportilla maksettaessa.

Messukeskukseen on junalla viiden minuutin matka Helsingin keskustasta. Kaikki Rautatieasemalta lähtevät junat pysähtyvät Pasilan asemalla, josta on 300 metrin kävelymatka Messukeskukseen.

Helsingin keskustaan kulkevat raitiovaunut 7A ja 7B pysähtyvät Messuaukiolla, ja Messukeskus on bussilinjan 17 päätepysäkki. Seutuliikenteen busseista Messukeskukseen tulevat linjat 504 Kivenlahdesta, 505 Puolarmetsästä ja 509 Järvenperästä.

YTV:n reittiopas (<http://www.ytv.fi/reissugaidi/>) kertoo, mitä joukkoliikennevälineitä yhdistelemällä pääset sujuvimmin Messukeskukseen. Kirjoita oppaaseen osoitteeksi Messuaukio 1, Helsinki.

Messukeskuksen yhteystiedot: Suomen Messut, Helsingin Messukeskus  
Messuaukio 1, 00520 Helsinki, puh. (09) 150 91, <http://www.finnexpo.fi/>,  
[info@finnexpo.fi](mailto:info@finnexpo.fi)

### **Majoitus?**

Majoitus sitä tarvitsevien järjestettävä itse – Messukeskuksessa ei voi yöpyä ja lähikouluun ei majoituksen järjestäminen onnistunut. Lähin halpa kaupallinen majoite on Stadionin Hostelli, jonne reippaampi pelaaja kävelee Messukeskuksesta, mutta raitiovaunulla taitanee matkan nopeammin. Kyseisenä viikonloppuna Hostellissa on jo suht runsaasti varauksia, joten suosittelemme että majoitusta täältä haluavat toimivat nopeasti.  
<http://www.stadionhostel.com/> puh 09 477 8480.