

CHAOSBOYZ
KREW

Helsinki

FANATIC 3

www.chaosboyz.org

www.fantasiapelit.com

www.sotavasara.net

26.4.-27.4.2008 Helsingin Messukeskus



CHAOSBOYZ
KREW



GAMES WORKSHOP

All materials pertaining to the New Line theatrical productions: The Fellowship of The Ring, The Two Towers, and The Return of The King, © MMIV New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of The Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. and Games Workshop Ltd. Specific game rules & game strategy copyright © Games Workshop Limited 2004. All Rights Reserved. Games Workshop and the Games Workshop logo are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2004, 2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Warhammer 40 000-turnaus

Helsinki Fanatic 3-tapahtuman Warhammer 40 000-turnaus järjestetään Model Expo 2008 tapahtuman yhteydessä. Paikkana toimii Helsingin Messukeskus ja aika on 26.4.-27.4.2008. Pelaajia otetaan mukaan enintään 50.

Ilmoittautuminen ja Aikataulu

Ilmoittautuminen tapahtuu ostamalla turnauspaketin, jonka hinta on 28 euroa. Osallistumista ei voi perua, mutta pelaajaa voi vaihtaa. Paketti sisältää tämän sääntönivaskan, pääsyn Model Expo 2008 tapahtumaan ja turnaukseen osallistumisen. Turnauspaketin voi ostaa Fantasiapeliin tai Games Workshopin liikkeistä sekä Fantasiapeliin postimyynnistä **tilaus@fantasiapelit.com**. Listaa ilmoittautuneista tullaan ylläpitämään Fantasiapeliin internet-sivuilla. Ilmoittautuminen alkaa heti.

Huom! Virallisesti Model Expo tapahtuma aukeaa vasta 10:00. Sisäänkäynti turnaukseen aamuisin tapahtuu ovesta 3.6, joka sijaitsee Messukeskuksen pohjoiskyljellä.

Lauantai 26.4.

9.00 - 9.30	Ilmoittautuminen ja sana viikonvaihteeksi
9.45 - 12.15	Peli 1
12.15 - 13.15	Lounastauko
13.15 - 15.45	Peli 2
16.00 - 18.30	Peli 3
20.00 -	Jälkipelit Messukeskuksen ulkopuolella

Sunnuntai 27.4.

9.00 - 9.15	Pyhäaamun puheet
9.15 - 11.45	Peli 4
11.45 - 12.45	Lounastauko
12.45 - 15.15	Peli 5
15.15 - 15.45	Paras armeija esittely ja äänestys
16.00 -	Palkintojenjako
17.00 -	Kaikki ulos



Yleistä

Kaikki pelaajat pelaavat viisi peliä. Ensimmäisellä kierroksella peliparit arvotaan jämähemmillä kierroksilla pelaajat kohtaavat jotakuinkin yhtä hyvin menestyneitä pelaajia. Samaa vastustajaa vastaan ei tarvitse pelata toistamiseen, vaan ottamalla yhteyttä tuomareihin tilanne setvitään ja kullekin pelaajalle järjestetään tuore kilpakumppani. Vakituista pelikumppania tai inhokkiarmeijaa vastaan joutuminen eivät ole syytä vaihtaa peliparia.

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 nollalla 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:

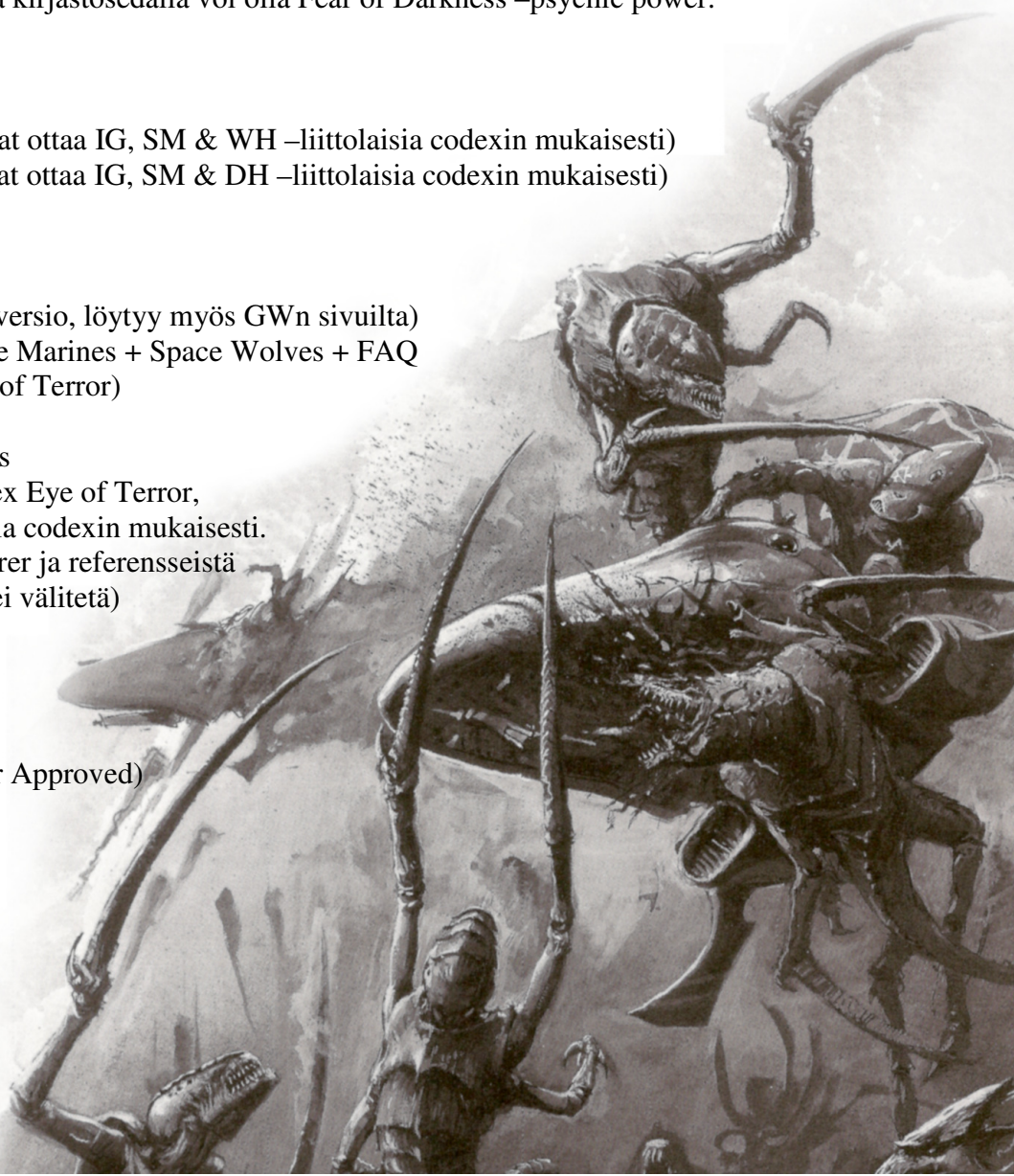
- Sääntökirja, armeijakirja ja kaikki muut pelituotteet joista aiot eduksesi sääntöjä lukea
- Mitta, nopat, templaatit ja muut pelaamiseen tarvittavat tavarat
- 2 kopiota armeijalistasta, toinen itselle, toinen tuomareille. Herrasmiehillä on myös vastustajille kopiot.
- Armeija, jonka kaikkien miniatyyrien tulee olla koottuja ja maalattuja.
- Tämä nivaska eli turnaussäännöt ja skenaariot
- 1 TUBE , eli kohdemerkki

Armeijan valinta

- Pelit pelataan käyttäen Warhammer 40.000 4. laitoksen sääntöjä. Huomioi myös virallinen Q&A ja errata osoitteesta <http://uk.games-workshop.com/news/errata/3/> Huom myös, että GT UK FAQta ei käytetä.
- Armeijan koko saa olla maksimissaan 1750 pistettä ja armeijan muodostamiseen käytetään yhtä Standard Force Organisation -kaaviota. Armeija tehdään uusimman armeijakirjan mukaisesti.
- Liittolaiset ovat kiellettyjä paitsi armeijoilta, joille ne ovat erikseen sallittuja jäljempänä.
- Maailmanloppu ei ole vielä käsillä, eli Apocalypse ja Cities of Death -juttuja ei saa käyttää.
- ”Chaosboyzit aina vaan lakossa – pakosta”: Special Characterit joiden käyttämiseen tarvitaan vastustajan lupa ovat kiellettyjä.
- ”Yksin yössä”: Vain yhdellä kirjastosedällä voi olla Fear of Darkness –psychic power.

Sallitut armeijat ja kirjat:

- Codex Demonhunters (saavat ottaa IG, SM & WH –liittolaisia codexin mukaisesti)
- Codex Witch Hunters (saavat ottaa IG, SM & DH –liittolaisia codexin mukaisesti)
- Codex Space Marines
- Codex Black Templars
- Codex Dark Angels
- Codex Blood Angels (WD-versio, löytyy myös GWn sivuilta)
- Space Wolves: Codex Space Marines + Space Wolves + FAQ
- 13th Company (Codex Eye of Terror)
- Codex Imperial Guard
- Codex Chaos Space Marines
- Lost and the Damned (Codex Eye of Terror, saavat ottaa CSM –liittolaisia codexin mukaisesti. Arch Heretic on Lord/Sorcerer ja referensseistä vanhentuneisiin sääntöihin ei välitetä)
- Codex Eldar
- Codex Dark Eldar
- Codex Orks
- Codex Tau Empire
- Kroot Mercenaries (Chapter Approved)
- Codex Necrons
- Codex Tyranids



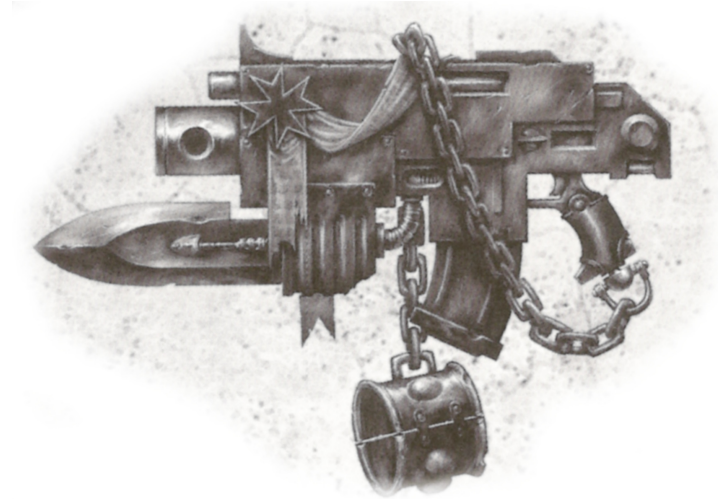
Turnauksessa menestyminen

Turnauksessa sijoittuminen ratkeaa pelipisteiden ja armeijapisteiden summalla. Paras armeijäänestykseen valitaan kanssapelaajien erityisen hyviksi arvioimia armeijoita.

Pelipisteet (0-100)

Pelipisteitä jaetaan useimmissa skenaarioissa voittopisteiden (VP, victory points) perusteella, näin:

Piste-erotus	Voittajan turnauspisteet	Ei-voittajan turnauspisteet
<300	11	9
<400	12	8
<500	13	7
<600	14	6
<800	15	5
<1000	16	4
<1200	17	3
<1400	18	2
<1600	19	1
1600+	20	0



Täsmälleen tasapisteisiin osuessaan molemmat eivoittajat saavat 10 pistettä ja puheenaihetta moneksi kylmäksi talvi-illaksi.

Armeijapisteet (0-38 pistettä)

Armeijapisteiden tarkoituksena on kannustaa osallistujia käyttämään hienosti toteutettuja armeijoita ja toisaalta antaa palautetta ja tunnustustakin innokkaasta näpertelystä. Armeijapisteitä myönnetään kahdessa vaiheessa: lauantaina pelaajat vertaisarvioivat kaikkien kolmen vastustajansa armeijat peliensä yhteydessä oheisen ohjeistuksen ja paikalla jaettavan lomakkeen avulla. Arvion saa suorittaa ennen peliä, pelin aikana tai pikimmiten sen jälkeen, miten pelaajat sopivatkin. Arvion tulosta ei saa paljastaa toiselle ennen molempien arvioiden valmistumista (eikä myöhemminkään tarvitse), joten rehellisen mielipiteensä voi ilmaista ilman pelkoa katkerasta kostosta omassa arvioinnissa. Rakentavaa palautetta on kyetessään suotavaa antaa suusanallisesti tai kaavakkeella.

Tuomaristo muuttaa vertaisarviointikaavakkeet armeijapisteiksi yön aikana ja julkaisee pisteet (ja kysyttäessä myös kirjalliset palautteet). Koska on mahdollista, että vertaisarviointi ei ihan kaikissa tapauksissa osu objektiiviseen totuuteen kauneuden luonteesta (ts. menee pieleen), tuomaristoa voi " Inkavaltion kohtalo Pizarron saavuttua "-suuruusluokan vääryyttä kärsittyään pyytää tekemään korjausarviointi sunnuntain aikana.

Jos armeijan kaikki miniatyyrit eivät ole riittävän kuvaavia, koottuja (pieniä taisteluvaurioita lukuunottamatta) ja maalattuja, pelaaja joutuu pelaamaan jotain muuta peliä tuomariston kanssa, eikä saa osallistua turnaukseen. Älkää siis tahallanne kokeilko sen aidan mataluutta. Riittävän kuvaavaa on vaikea määrittellä, mutta luovat konversiot kelpaavat hyvin, laiska proxyjen käyttö taas huonosti. Jos epäilet, onko jokin riittävän kuvaavaa, kysy kuvan kanssa.

Paras armeija-äänestys (suuri kunnia-äretön kunnia):

Tuomaristo valitsee vertaisarvioinnissa parhaiten menestyneiden armeijoiden joukosta kourallisen armeijoita arvostettuun Paras armeija-äänestykseen viimeisen pelin alkuun mennessä. Äänestykseen ei oteta tällä kertaa mukaan muiden kuin pelaajan itsensä toteuttamaksi vakuuttamia armeijoita, vaikka myös ulkopuolisella maalautetut ja laina-armeijat voivatkin saada täydet armeijapisteet. Viimeisen pelin päättymisen jälkeen äänestykseen valitut armeijat ovat rinnakkain esillä n. 15 minuutin ajan. Kukaan turnaukseen osallistuja saa äänestää (kerran) mielestään parasta armeijaa sillä välin kun tuomaristo kuumeisesti summaa turnauspisteitä. Lisäksi kukin äänestää vain pelaamansa pelin armeijaa (40k tässä tapauksessa).

Pelien pelaaminen

Pelit käynnistetään kuten sääntökirjassa kuvataan, paitsi että maasto on valmiiksi aseteltu.



Skenaariot

1. Vallankumous

Skenaario: Take & Hold Gamma.

2. Vääräuskoisten tuhoaminen (featuring TUBE)

Juuri ennen armeijoiden kohtaamista keskeltä kenttää on herännyt pöllämystyneenä Taivaallisen Uhan Boheemi Esilaulaja (TUBE), jonkin sortin fundamentalisti, jolla on tiedustelutietojen mukaan biologisia aseitakin. Vaikka vihollisarmeijassa olisi periaatteessa ihan tarpeeksi tapettavaa sotureille, ei kukaan halua suoda kunniaa TUBE:n kurittamisesta muille.

Skenaario: Cleanse Omega, lisäksi pöydällä on TUBE!

TUBEa edustaa parhaiten 40 mm pyöreällä jalustalla oleva kohdemerkki. Jos sellaista ei ole, käytäkää suurinta pyöreää kohdemerkkiä. Merkki asetetaan keskelle pöytää ennen pelin alkua.

	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Save
TUBE	1	0	7	7	5	10	D6	10	4+ invulnerable

TUBE lasketaan kummankin pelaajan viholliseksi, mutta siitä voi viis veisata jos haluaa eli target priority testejä ei tarvitse tehdä.

TUBE on vähän yksinkertainen eikä tajua pelätä (Fearless).

TUBElla on 4+ Invulnerable save.

TUBE ei ole monstrous.

Kuivat hiukset: Invulnerable save ei toimi lähitaistelussa.

Pelaaja saa 100 VP jokaisesta TUBE:een tekemästään haavasta. Jos TUBE:n tappanut yksikkö on pelin lopussa hengissä saa pelaaja vielä 200 VP:n bonuksen.

TUBE:n käytös pelin aikana: TUBE on aina myöhässä eli liikkuu jokaisen pelaajan movement phasen lopussa. TUBE, joka ei ole lähitaistelussa liikkuu scatter-nopan osoittamaan suuntaan 4d6". Mikään maasto ei hidasta menoa. Osuessaan rakennukseen TUBE jatkaa rakennuksen läpi tahi yli.



Jos TUBE:n liike osuu johonkin yksikköön, se lasketaan normaaliksi rynnäköksi ja yksikkö joutuu lähitaisteluun. TUBE tekee yksikölle kirurgisen operaation, joka aiheuttaa yksikköön d6 S7 automaagista osumaa jotka ovat yliluonnollista osumatarkkuutta lukuunottamatta muuten tavallisia lähitaisteluhyökkäyksiä osumien jaon yms suhteen. Jos käy niin, että TUBE on kontaktissa kahden tai useamman eri yksikön (jotka voivat siis olla eri puoliltakin), jaetaan osumat tasan eri yksiköiden kesken, ja jakojäännösosumien osoite arvotaan. TUBE lasketaan kaikkien viholliseksi, eli lähitaistelua tapellaan vaikka TUBE olisi kontaktissa vain sellaisen yksikön kanssa jonka vuoro ei ole.

TUBE ei voi voittaa taistelua, mutta sitäkään ei varsinaisesti voi voittaa. Aina taistelukierroksen päätteeksi se menettää kiinnostuksensa senhetkiseen säätämiseen ja liikkuu 4d6" pois päin lähitaistelusta Scatter-nopan suuntaan ennen pile-in-moveja. Jos tälläkin liikkeellä TUBE osuu johonkin yksikköön, se lasketaan uudeksi rynnäköksi, joka taistellaan seuraavalla kierroksella kuten mikä tahansa massacre- tai consolidate-liikkeen aikaansaama lähis. TUBEa vastaan taistellut yksikkö saa nahinan jälkeen Consolidate-tyyppisen kamojenkeräilyliikkeen.

Tilanteessa, jossa kaksi yksikköä saa TUBE:n väliinsä (pelitekninen termi on "lääkärityövoiman välitys") täytyy tapelleen yksikön jäädä yli tuuman päähän TUBE:sta jahka Tube on liikkunut pois (vaikka sitten siirtämällä yksikköä tuuma taaksepäin).

3. Terroristijahti

- Seek & Destroy Gamma

4. Jumalan valtakunta

- Secure & Control Omega

5. Vetäytyminen terroristisodankäyntiin

- Recon Gamma

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 2007 harrastemessuilla oli yli 30 000. Samanaikaisesti Model Expo 2008 messujen kanssa Messukeskuksessa järjestetään Lapsi 2008 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. Suur tapahtumien aikana on useimmiten käytössä myös viereisen Hartwall Areenan 1 000 autopaikan pysäköintialue. Pysäköintimaksu on 5 euroa Messukeskuksen kassalla maksettaessa ja 7 euroa ulajoportilla maksettaessa.

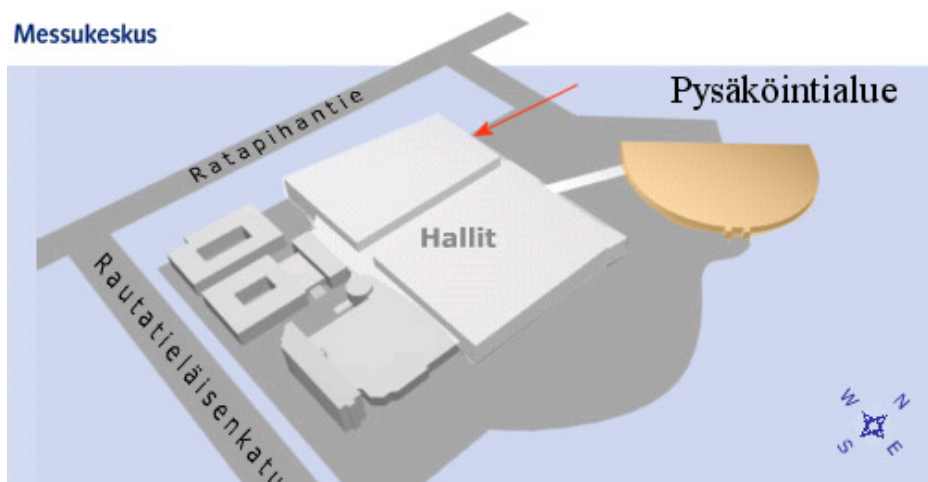
Messukeskukseen on junalla viiden minuutin matka Helsingin keskustasta. Kaikki Rautatieasemalta lähtevät junat pysähtyvät Pasilan asemalla, josta on 300 metrin kävelymatka Messukeskukseen. Helsingin keskustaan kulkevat raitiovaunut 7A ja 7B pysähtyvät Messuaukiolla, ja Messukeskus on bussilinjan 17 päätepysäkki. 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.

Majoitus

Chaosboyz ei ole järjestänyt majoitusta, joten näin ollen jokainen kauempaa saapuva on velvollinen järjestämään oman majoituksensa. Mikäli hotellimajoitus on liian kallis, majoitusta voi koittaa sopia esimerkiksi sotavasara.net:in keskustelupalstan kautta. (aliforumi Turnaukset ja pelikaverit ja siellä Helsinki Fanatic 3 säie)

Sisäänpääsy turnaukseen aamulla

Kuten aiemmin on mainittu, Model Expo aukeaa aamulla vasta kello 10. Koska turnaus ilmottautuminen alkaa aamulla jo kello 9, on turnaukseen tuleville varattu sisäänpääsy ovesta 3.6. Ovi sijaitsee Messukeskuksen pohjoispuolella, paikassa, joka on merkitty allaolevaan karttaan nuolella.



Pelaajan nimi: _____

Vastustajan nimi: _____

Rasti ruutuun, mikäli vastustajan armeija täyttää pisteisiin oikeuttavan kuvauksen. Muun palautteen voi kirjoittaa lomakkeen taustalle.

1 PISTE

- Ainakin keskeisiä väripintoja on korostettu ja/tai varjostettu.
- Lähes kaikkia väripintoja on korostettu ja varjostettu onnistuneesti.
- Värien korostukset ja varjostukset ovat aivan erinomaisia.
- Armeijasta näkee yhdellä silmäyksellä, mitä eri yksiköt ovat ja miten ne on varustettu.
- Armeija on selvästi yhtenäinen kokonaisuus.
- Enintään harvoissa miniatyyreissä näkyy pohjamaalia tai paljasta miniatyyriä ja vain vähän.
- Miniaturyissä ei pilkota pohjamaali tai paljas miniatyyri lainkaan.
- Armeijassa on onnistuneita konversioita.
- Armeijassa on runsaasti onnistuneita konversioita.
- Armeijassa on onnistuneita, monimutkaisia konversioita.
- Armeijassa on mahtavia konversioita.
- Armeijassa on enintään niukasti silmiinpistäviä tahattomia taisteluvaurioita.
- Armeijassa ei ole lainkaan mitätöntä suurempia tahattomia taisteluvaurioita.
- Kaikkien miniatyyrien jalustat ovat hienoja ja osassa on armeijaan sopivia yksityiskohtia.
- Kaikista miniatyyreistä on siistitty valusaumat ja raot erityisen huolellisesti.
- Armeijassa on hieno TUBE.

2 PISTETTÄ

- Joka miniatyyri on kokonaan peitetty maalilla
- Värejä on käytetty tarpeeksi monia, että eri materiaalien suurimmat pinnat erottuvat toisistaan.
- Maalausjälki on siistiä, värit pysyvät alueillaan.
- Silmiinpistävimpiä yksityiskohtia on poimittu esiin useimmista figuista.
- Kaikkien miniatyyrien jalustat on laitettu vähintään kelvollisesti.
- Miniaturyistä on siistitty näkyvimmat valusaumat ja täytetty näkyvimmat raot.

3 PISTETTÄ

- Armeija on taitavasti ja huolellisesti maalattu viimeistä piirtoa myöten.
- Armeija on selvästi keskivertoa paremman näköinen.

4 PISTETTÄ

- Armeija on aivan mahtavan näköinen.