

Chaosboyz Grand Tournament

WARHAMMER

skenaariopaketti

Skenaarioiden pelijärjestys:

kierros	skenaario
1	Ensi-isku
2	Geheimnisnacht
3	Luonnottomat liittolaiset
4	Kaappaus
5	Kohtalon kukkula
6	Perääntymisvaihe

Sääntöjä skenaarioihin:

- Kaikki sotakoneet (war machines) laitetaan pelin alussa yhtenä yksikkönä. Sotakoneet voidaan sijoittaa eri paikkoihin pöydällä ellei niitä sääntöjen puolesta ole sidottu yksiköiksi tai yksikköihin.
- Sankarit (characters) laitetaan pöydälle viimeisenä nappuloita laitettaessa. Kaikki sankarit laitetaan samalla kertaa ja ne saa liittää yksikköihin.
- Partiolaisia (scouts) ei laiteta pöydälle samaan aikaan muiden nappuloiden kanssa, vaan ne laitetaan vasta kun pelaajien armeijat ovat muuten kokonaan pöydällä. Partiolaisten laittaminen pöydälle noudattaa sääntökirjasta siihen löytyviä sääntöjä. Partiolaiset eivät vaikuta siihen kumpi pelaajista saa aloitusheittoon +1.
- **Pisteitä tuova yksikkö:** Yksikkö joka ei pakene ja jonka Unit strength on 5 tai suurempi. Peliin viimeisellä kierroksella ilmestynyt yksikkö ei ole pisteitä tuova yksikkö vaikka se muuten täyttäisikin ehdot.
- **Vaikka iltaan asti:** Peli kestää satunnaisen määrän kierroksen. Skenaariossa kerrotun kierroksen lopussa heitetään noppaa. Tuloksella 1-3 peli päättyy ja 4-6 jatkuu vielä yhden kierroksen, jonka jälkeen heitetään taas noppaa.
- Voittotaulukko:

Piste-ero	tulos
0-300	tasapeli
301-600	minivoitto
601-1200	suurvoitto
1201+	turpakäräjät

- Kaappaus-skenaarion voittotaulukko:

Piste-ero	tulos
0-1	tasapeli
2	minivoitto
3-4	suurvoitto
5+	turpakäräjät

Patrol säännöt:

- You must choose an army of no more than 500 points, and no single model may cost more than 125 points.
- You must have a single Hero* to lead the force, but he may not be an Army Battle Standard Bearer, nor can he carry any magical items. The Hero may be a spell caster, but he may not cast spells.
- The army must consist of at least two units and no more than four units. One unit must be a core choice, and up to one unit may be a special choice.
- You must include at least one infantry unit of 10+ models, but no unit may have greater Unit Strength than 25, nor can any unit carry a magical standard.
- The army may have no more than one chariot or war machine. This also applies to choices that allow more than one item per pick, like Goblin Wolf Chariots. You may only buy one per choice. Armies that can have units of 'light chariots', like Tomb Kings, may have one unit of them and the unit may contain more than one chariot.
- Army specific limitations or bonuses concerning the selection of the General are not used – Bretonnians do not have their Army Battle Standard Bearer, Tomb Kings don't need to be led by a Tomb Prince or a King, Orcs & Goblins don't get extra Goblin Big Boss option if all characters are Goblins, Vampire counts don't have to be led by a spell caster etc.
- Other army specific rules are used - Bretonnians do get a free Army Battle Standard upgrade for their Paladin when they are allowed to buy one later on, Vampire Counts Vampires must come from the same family, Chaos must follow their chaotic ways etc.

* jos ja kun mikään 2000 pisteen armeijan sankareista ei sovi pikkujoukon sankariksi, niin voit käyttää esitaistelijaa (Champion), joka otetaan jostain pikkujoukkoon kuulumattomasta yksiköstä. Valittu esitaistelija pitää merkitä armeijalistaan P1 tai P2 merkinällä. Esitaistelijan pistehinnaksi katsotaan tavallisen soturin listahinta + esitaistelijalisä.

Ensi-Isku

Pitkään kytenyt epäluulo, poliittinen epävakaus ja paha tahto syöksee valloilleen sodan kurimuksen. Hallitsijat uskovat ensi-iskun riittävän ja armeijat käyvät toisiaan vastaan kansankiihottajien palopuheiden sumentamin mielin. Taas käy ihmisen poika toista vastaan.

"Sitten on piru, sanoi Rannanjärvi jos minä miestä pelkään.
Tervas pampulla kuonon päälle, ja teräksellä selkään."

Tehtävä

Ensi-iskun tehtävä on rampauttaa vihollinen. Pelin tulos ratkeaa voittopisteillä, joita saa sääntökirjan sivun 198 mukaisesti.

Pelin aloitus

1. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee pöydän puolen.
2. Pelaajat heittävät uudemman kerran noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee kumpi pelaajista aloittaa yksiköiden laittamisen pöydälle. Pelaajat laittavat yksiköitä vuoronperään pöydälle kunnes kaikki on laitettu. Joukkojen tulee olla yli 24" päässä vastustajan joukoista pelin alussa.
3. Pelaajat heittävät noppaa ja ensimmäisenä kaikki joukkonsa pöydälle laittanut saa heittoon +1. Suuremman luvun saanut päättää kumpi pelaaja aloittaa pelin.

Yli-innokkaat joukot: Yksiköt saavat LD-kykyynsä +1 paniikkitestejä varten käyttäessään omaa LD arvoaan (enintään kuitenkin LD 10). Sääntökirjan sivun 76 Restraining pursuit -sääntöä EI voi käyttää tässä taistossa.

Aloitusalue: Pelaaja voi sijoittaa joukkojaan maksimissaan 16" päähän omasta pöydän reunastaan.

Pelin kesto: Peli kestää kuusi kierrosta.

CHAOSBOYZ
APPROVED

Geheimnisnacht

Ensi-iskun verityöt on tehty, ja sodan pyöriä on enää mahdoton pysäyttää. Samalla kun valapatot vihulaiset löydään on syytä ottaa heidän maansa oikeamielisten hallintaan. Illan koittaessa armeijat kohtaavat kentällä, jolla Suuren myrskyn aikaan käytiin taistoa taian keinoin.

"Vaasan veri ei vapise eikä Kauhavan rauta ruostu,
niskasta kiinni ja puukolla selkähän jonsei muutoin suostu."

Tehtävä

Tehtävänä on valloittaa pöydänneljänneksiä.

Neljänneksistä annetaan voittopisteitä seuraavasti: oma neljännes 200 pistettä, vastustajan neljännes 600 pistettä ja neutraalit neljännekset 400 pistettä kappale.

Pelaaja saa neljänneksestä voittopisteitä, jos hänellä on siellä pisteitä tuova yksikkö ja vastustajalla ei tällaista ole. Jos yksikkö sijaitsee useammalla neljänneksellä arvotaan nopalla mitä neljänneistä yksikkö yrittää hallita.

Muuten pelistä jaetaan voittopisteitä sääntökirjan sivun 198 mukaisesti (pöydänneljänneksistä ei saa pisteitä enää toiseen kertaan).

Pelin aloitus

1. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee pöydänneljänneksen. Toiselle pelaajalle tulee keskipisteen suhteen vastakkainen neljännes.

2. Pelaajat heittävät uudemman kerran noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee kumpi pelaajista aloittaa yksiköiden laittamisen pöydälle. Pelaajat laittavat yksiköitä vuoronperään pöydälle kunnes kaikki on laitettu. Joukkojen pitää olla yli 20" päässä vastustajan joukoista pelin alussa.

3. Pelaajat heittävät noppaa ja ensimmäisenä kaikki joukkonsa pöydälle laittanut saa heittoon +1. Suuremman luvun saanut päättää kumpi pelaaja aloittaa pelin.

Geheimnisnacht: Armeijan tuottaa ylimääräisiä perusmagianoppia +2 'casting' ja +2 'dispell' noppaa.

Fehlschlagen: Joka taikavaiheen lopussa, jossa on tuiottu tai käytetty taikaesineitä, heitetään noppaa. Jos tulos on yhtä suuri tai pienempi kuin pöydällä olevien maagien määrä yksi satunnaisesti valittu maagi saa S4 osuman. Tämän säännön nojalla heitettyjä nopanheittoja ei voi muuttaa millään 'jipolla'.

Aloitusalue: Pelipöytä jaetaan keskipisteen suhteen neljään yhtäsuureen nelikulmioon. Pelaaja saa sijoittaa joukkonsa omaan pöydänneljänneksensä yli 8" päähän pöydän keskipisteestä.

Pelin kesto: Peli kestää kuusi kierrosta, jonka jälkeen jatketaan Vaikka iltaan asti -säännön mukaisesti.

Luonnottomat liittolaiset

Taistelujen laajentuessa useamman rintaman sodaksi tilapäisiä liittosuhteita syntyy mitä epätodennäköisimpien osapuolten kesken. Mutta kuka tästä liitosta todella hyötyy?

"En usko unia naisten enkä vaimojen valoja.
Oi emoni, kantajani! Tuo tänne sotisopani,
kanna vainovaatteheni! Mieleni minun tekevi
juomahan soan olutta, soan mettä maistamahan."

Tehtävä

Kukin pelaaja laittaa pöydälle kaksi kohdetta. Pelaajat heittävät noppaa ja suurimman luvun saanut laittaa ensimmäisenä kohteen, toiseksi suurimman luvun saanut toisena jne. Pelaajat laittavat toiset kohdemerkit samassa järjestyksessä kuin ensimmäiset.

Ensimmäisenä laitetun kohteen pistearvo on 1500, toisen 1300, sitten: 1100, 900, 100, 300, 500 ja viimeisenä laitetun 700.

Kokonaan alle 8" päässä kohteesta oleva pisteitä tuova yksikkö tuo pelaajalle kohteen pistearvon verran voittopisteitä. Jos useammalla pelaajalla on pisteitä tuovia yksiköitä jaetaan pistepotti pelaajien kesken.

Voittopisteitä enemmän kohteista saanut liittouma voittaa. Voittaneen puolen pelaajista enemmän pisteitä saanut palkintaan suuremmalla turnauspistepotilla.

Nelinpeli: Peli pelataan kaksi vastaan kaksi pelinä. Kahden pelaajan armeijat muodostavat yhden ison armeijan, jota seuraavia poikkeuksia lukuunottamatta käsitellään sääntöjen mukaan yhtenä armeijana. Poikkeukset: Kunkin pelaajan kenraalin ja BSB:n erikoissäännön ovat vain tämän pelaajan joukkojen käytössä.

Jotta tulisi joskus valmista: Kummankin osapuolen vuoroon on varattu 30 minuuttia.

Pelin aloitus

1. Kohdemerkit laitetaan pöydälle. Merkkien tulee sijaita yli 8" päässä pöydän reunasta ja toisista merkeistä.

2. Kummastakin liittoumasta toinen pelaaja heittää noppaa ja suuremman luvun saanut osapuoli valitsee pöydän puolen.

3. Nopanheitto toistetaan ja suuremman luvun saanut liittouma valitsee kumpi osapuolista aloittaa yksiköiden laittamisen pöydälle. Liittoumat laittavat yksiköitä vuoronperään pöydälle kunnes kaikki on laitettu. Joukkojen pitää olla yli 24" päässä vastustajan joukoista pelin alussa.

4. Pelaaja kummastakin liittoumasta heittää noppaa ja ensimmäisenä kaikki joukkonsa pöydälle laittanut liittouma saa heittoon +1. Suuremman luvun saanut päättää kumpi osapuoli aloittaa pelin.

Aloitusalue: Pelaaja voi sijoittaa joukkojaan maksimissaan 16" päähän omasta pöydän reunastaan. Liittolaisten joukkoja ei saa laittaa aluksi 'sekaisin'. Toisen pelaajan joukkojen pitää olla vasemmalla kanssapelaajan joukkoihin nähden ja toisinpäin.

Pelin kesto: Peli kestää neljä kierrosta, jonka jälkeen jatketaan Vaikka iltaan asti -säännön mukaisesti.

Pelialue: 94"x 48", eli pöydällä on leveyttä puolet lisää. Valitkaa sopiva pätäk kahden pelipöydän kokoisesta alueesta.

Kaappaus

Kotomaan turvassa kaukana rintamilta aateliston nuoremmat vesat juhlivat entiseen malliin. Rintamalta karanneet ja toivonsa menettäneet miehet ovat valmiita uhmaamaan henkivartiokaartia saadakseen lunnaat.

"Lekahutti liipaisinta, ampui nuolen ensimmäisen:
se meni kovan ylätse, päältä pään on taivahalle,
pilvihin pirajavihin, hattaroihin pyörivihin."

Tehtävä

Puolustaja saa joukkojensa lisäksi vankkurit, jotka kuljettavat korkea-arvoista henkilöä. Vankkureiksi valitaan sopiva nappula (sotavanut ehkäpä...).

Jos hyökkääjä saa tehtyä lähitaistelussa haavan vankkureihin niin hän voittaa. Puolustaja voittaa jos haavoittavaa iskua ei tapahdu.

Jokaisesta yksittäisestä nappulasta annetaan voittopisteitä nappulan pistehinnan mukaan.

Taistelu käydään kierrosten loppuun saakka sillä tappioiden määrällä on myös väliä.

Pelin aloitus

1. Puolustaja etsii jostain sopivan vankkuri figurin. Hyökkääjä valitsee vankkurien aloituspaikan. Vankkurit pitää laittaa avomaastoon.

2. Puolustaja laittaa joukkonsa 8" sisään vankkureista.

3. Hyökkääjä laittaa joukkonsa mihin tahansa pöydälle yli 12" päähän puolustajan joukoista.

4. Puolustaja aloittaa pelin.

Tehtävä pelataan kahteen kertaan. Kumpikin pelaaja on vuorollaan hyökkääjä.

Pelin voittaja saa 2 pistettä ja häviöjä 0. Enemmän voittopisteitä pelin lopussa saanut saa yhden lisäpisteen. Pelien yhteistulos ratkaiseen

Tehtävä pelataan Patrol joukoilla. Ensimmäiseen peliin valitaan toinen armeijalistaan merkityistä joukoista ja toinen pelataan sillä mitä ei ole vielä käytetty.

Pelin kesto: Peli kestää viisi kierrosta.

Pelialue: 48"x 48". Valitkaa sopiva pätkä pelipöydältä.

Vankkurit: M4, T4, W1, can't march or charge, move only on open ground, immune to non-hth damage, immune to psychology, unbreakable, allowed charge response: hold.

Kohtalon kukkula

Joukoissa alkaa esiintyä yhä enemmän karkuruutta, huoltolinjat rapistuvat ja komentolinjat pettävät. Viimeisestä lämpimästä ateriastakin on viikkoja. Kukkula on kuitenkin vallattava ja lippu saatava liehumaan.

"Nuolisade ilmassa lentää - teurastaa tien täydeltä.
Punavalkoiset kuoleman enkelit taivaan - teurastaa näin koko komppanian."

Tehtävä

Kumpikin pelaaja valitsee kohteekseen kukkulan, ja laittaa sinne kohdemerkin. Noppaa heittämällä ratkaistaan kumpi valitsee oman kukkulansa ensin. Pelaajat voivat valita saman kukkulan. Kukkulan pitää sijaita pelaajien aloitusalueen ulkopuolella.

Pelaajan saa itse valitsemansa kukkulan hallinnasta 500 voittopistettä ja vastustajan valitsemasta kukkulasta 300 voittopistettä.

Pelaaja hallitsee kukkulaa, jos hänellä on pisteitä tuova yksikkö siellä ja vastustajalla ei ole.

Voittopisteitä annetaan lisäksi sääntökirjan sivun 198 mukaan.

Pelin aloitus

1. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee pöydän puolen.

2. Pelaajat laittavat kohdemerkkinsä.

3. Pelaajat heittävät uudemman kerran noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee kumpi pelaajista aloittaa yksiköiden laittamisen pöydälle. Pelaajat laittavat yksiköitä vuoronperään pöydälle kunnes kaikki on laitettu. Joukkojen pitää olla yli 24" päässä vastustajan joukoista pelin alussa.

4. Pelaajat heittävät noppaa ja ensimmäisenä kaikki joukkonsa pöydälle laittanut saa heittoon +1. Suuremman luvun saanut päättää kumpi pelaaja aloittaa pelin.

Eipä tässä sen ihmeempiä sääntöjä kaivata.

Aloitusalue: Pelaaja voi sijoittaa joukkojaan enintään 12" päähän omasta pöydän reunastaan.

Pelin kesto: Peli kestää kuusi kierrosta.

CHAOSBOYZ
APPROVED

Perääntymisvaihe

Vetäytyminen taistelukosketuksesta on ainoa mahdollisuus välttää koko armeijakunnan tuhoutuminen. Mutta mitä tapahtuu kun kaksi vetäytyvää armeijaa törmää toisiinsa.

"Puna-armeija vyöryttää Äänisen rantaa huutoa suoraa karjuen.
Valittu kansa karkuun kirmaa perässään kuolema viikatteineen."

Tehtävä

Pelin voitto ratkeaa voittopisteillä, joita saa sääntökirjan sivun 198 mukaisesti.

Vastustajan johtajisto on tärkein kohde, joten sankareista tulee kaksinkertaiset voittopisteet. Myös yksiköiden esitaistelijoista annetaan lisäpisteitä niiden armeijalistassa olevan pistehinnan verran (siis Champion upgraden verran).

Pelin aloitus

1. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee pöydän puolen.

2. Pelaajat heittävät uudemman kerran noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee kumpi pelaajista aloittaa yksiköiden laittamisen pöydälle. Pelaajat laittavat yksiköitä vuoronperään pöydälle kunnes kaikki on laitettu. Joukkojen pitää olla yli 24" päässä vastustajan joukoista pelin alussa.

3. Pelaajat heittävät noppaa ja ensimmäisenä kaikki joukkonsa pöydälle laittanut saa heittoon +1. Suuremman luvun saanut päättää kumpi pelaaja aloittaa pelin.

Joukot ovat hajallaan: Kun joukkoja laitetaan kentälle heitetään jokaisen yksikön kohdalla noppaa. Tuloksella 1-3 yksikkö sijoittuu pelaajan aloitusalueen keskikohdan oikealle puolelle ja tuloksella 4-6 keskikohdan vasemmalle puolelle.

Sankarit ja partiolaiset laitetaan peliin tavallisten sääntöjen mukaan.

Aloitusalue: Pelaaja voi sijoittaa joukkojaan maksimissaan 12" päähän omasta pöydän reunastaan.

Pelin kesto: Peli kestää kuusi kierrosta.