

Helsinki

# FANATIC

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

THE  
LORD OF THE RINGS  
STRATEGY BATTLE GAME

Eriador Erebor All Night Long

2 x 600pts





# “Eriador Erebor All Night Long”

## Lord of the Rings -turnaus (2 x 600 pts)

“Eriador Erebor All Night Long” on Helsinki Fanatic-tapahtuman yhteydessä järjestettävä Lord of the Rings -turnaus. Paikka on Helsingin Messukeskus ja aika 6.-7.5.2006. Pelaajia otetaan mukaan enintään 40.

## Ilmoittautuminen ja 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 (= sisäänkäyntiin 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, <http://www.fantasiapelit.com/> Jos lähetät nimesi osoitteeseen ilmo@chaosboyz.org ostettuasi turnauspaketin, päivitämme sinut netissä näkyville osallistujalistoilta.

## Aikataulu

### Lauantai 6.5.

09.00 - 09.30	Ilmoittautuminen + info
09.45 - 11.45	<b>Skenaario 1: Take and Hold (2h)</b>
12.00 - 13.45	<b>Skenaario 2: Pitched Battle (1h 45 min)</b>
13.45 - 15.15	Tauko (1h 30min)
15.15 - 17.15	<b>Skenaario 3: Take and Hold (2h)</b>
17.30 - 19.15	<b>Skenaario 4: Pitched Battle (1h 45 min)</b>
19.15 - 20.00	Poistuminen messualueelta

### Sunnuntai 7.5.

09.00 - 09.15	Info
09.15 - 10.30	<b>Skenaario 5: Cornered (1h 15min)</b>
10.45 - 12.00	<b>Skenaario 6: Cornered (1h 15min)</b>
12.00 - 13.00	Tauko (1h)
13.00 - 14.45	<b>Skenaario 7: Relief Force (1h 45 min)</b>
15.00 - 16.45	<b>Skenaario 8: Relief Force (1h 45 min)</b>
17.15	Palkintojenjako
17.30 - 18.00	Poistuminen messualueelta





## Armeijalistat

Kun saavut turnaukseen, sinulla tulee olla selkeä armeijalista. Sen tulee sisältää kaikki armeijoihisi miniatyyrit, niiden pistehinnat ja mahdolliset varusteet. Laita myös oma nimesi ja puhelinnumerosi armeijalistaasi. Vastustajallasi on oikeus nähdä armeijalistasi ennen pelin aloittamista ja pelin aikana. Tuomarit eivät kerää listoja, mutta saattavat suorittaa pistokokeita. Lisäksi vastapelaajasi voivat huomauttaa mahdollisista virheistä tuomareille.

### Armeijoiden rajoitukset

Turnauksessa sinulla tulee olla kaksi armeijaa - Hyvän ja Pahan puolen armeijat. Armeijoita koskevat seuraavat rajoitukset:

- 1:** Maksimissaan 610 pistettä voi käyttää toiseen armeijaan. Loput pisteistä voi käyttää toiseen armeijaan, kuitenkin niin, että armeijoissa saa olla yhteensä maksimissaan 1200 pisteellä joukkoja.
- 2:** Käytetyt joukot voidaan valita niistä joukoista, jotka esiintyvät pelin kovakantisesta sääntökirjassa tai Fellowship of the Ring ja A Shadow in the East -lisäosissa. Varsinaisen sääntökirjan A Shadow in the East -osastolta ei saa valita joukkoja koska A Shadow in the East-lisäosa sisältää niiden päivitettyt versiot.
- 3:** Lisäksi sääntökirjan painovirheiden takia sallittuja joukkoja ovat King of the Dead sekä Army of the Dead (säännöt Mines of Moria -paketin sääntökirjassa tai netissä, linkki alla.) <http://uk.games-workshop.com/thelordoftherings/armyofthedeath/1/>
- 4:** Yhdessä armeijassa saa olla maksimissaan 50 miniatyyriä.
- 5:** Kummankin armeijan tulee sisältää vähintään 200 pisteen edestä sankareita (Hero) ja lipunkantajia (Warriors with Banner), mutta ylärajaa näille ei ole. Armeijassa on kuitenkin oltava vähintään yksi sankari. Sekä lipunkantajan että itse lipun hinta lasketaan tähän rajaan. Goblinien rumpu ja hobittien viestitorvien kantajat (signal horn) lasketaan myös tähän rajaan.
- 6:** Paha armeija ei saa sisältää Klonkkua tai Veden Vartijaa. Hyvä armeija ei saa sisältää Tom Bombadilia tai Kultamarjaa. Grima Käärmeikielen saa ottaa jäljempänä mainituin muutoksin.
- 7:** Sotakoneiden (Siege Engine) määrällä ei ole rajoitusta. Itse sotakoneita ei lasketa 50 miniatyyrin rajaan, mutta niiden miehistöt lasketaan.
- 8:** Mitään ”Common Scenario Specific Special Rules” –osion sääntöjä ei käytetä turnauksessa, ellei skenaarion kuvauksessa niistä erikseen mainita
- 9:** Maksimissaan kolmasosa (pyöristä alas) armeijan miniatyyreistä saa olla aseistautunut jousin tai varsijousin. Mahdollista sotakonetta tai sen miehistöä ei lasketa tähän rajaan, kuten ei myöskään heittoaseita, tai Throw Stones –kyvyn omaavia miniatyyrejä.

**HUOM! Vaihtoehtoinen sääntö** (*Pelaajan tulee ennen peliä ilmoittaa vastustajalleen, onko hän käyttänyt tätä sääntöä armeijoissaan vai ei*): Rohanin, Haradin ja Khandin ratsastajista (tavalliset ja palkkasoturit) sekä Pohjoisen Samoojista (Dunedain ja Rangers of the North) ainoastaan ne, joilla on vain jousi kädessä, lasketaan varustautuneiksi jousin. Niitä joilla jousi on selässä tai jousen ohella muita aseita kädessä, ei lasketa jousimiehiksi, eivätkä he voi käyttää jousiaan, mutta miniatyyrin pistehinta säilyy samana.

**HUOM!** Grimaa koskevat seuraavat sääntölisäykset:

**A.** Grima paljastuu automaattisesti, jos minkä tahansa vuoron alussa hänen vaikutusalueensa sisällä (6”/12 cm) on kaksi kertaa enemmän Pahan puolen miniatyyrejä kuin Hyvän puolen miniatyyrejä.

**B.** Sen jälkeen kun Grima on paljastunut, hänen Mightia koskeva erikoissääntönsä ei enää toimi.





## **Maalaus, kuvaavuus ja konversiot**

Miniatyyrien tulee olla maalattuja käyttäen vähintään neljää eri väriä. Jos huomaat, että vastustajasi yrittää pelata maalaamattomilla/vain pohjamaalatuilla miniatyyreillä, ilmoita tästä tuomarille. Tuomarilla on oikeus poistaa kyseiset miniatyyrit pelistä.

Miniatyyrien tulee olla täysin kuvaavia, jokaisella miniatyyrillä tulee näkyä samat varusteet, jotka sille on rosterissakin merkitty. Miniatyyrin ajatellaan aina kantavan profiilinsa standardivarusteita, mutta ylimääräiset aseet ja muut optiot tulee olla näkyvissä niin, että vastustaja voi päätellä miniatyyrin varustuksen sen ulkonäön perusteella.

Konversiot ovat sallittuja, kunhan ne ovat kuvaavia. Niiden tulee olla oikean kokoisella alustalla ja karkeasti ottaen samankokoisia kuin vastaava oikea miniatyyri. Esimerkiksi Cave Trollista konvertoitu Mordor Troll on sallittu, koska ei ole huomattavasti pienempi, kunhan alusta on halkaisijaltaan 60mm (sama kuin Mordor Trollilla), ja miniatyyriä on muuten konvertoitu Mordor Trollin oloiseksi.

Jos huomaat, että vastustajan armeija ei noudata näitä sääntöjä, voit antaa yhtä astetta pienemmät teemapisteet.

## **Turnauksen eteneminen**

Ensimmäiselle pelikierroksella pelaajat arvotaan pelipareihin, ja heille ilmoitetaan myös pelipöydän numero, jossa peli pelataan. Se pelaaja, jonka nimi ilmoitetaan listassa vasemmalla puolella, pelaa kierroksen käyttäen Hyvän Puolen armeijaansa, ja toinen pelaaja käyttää Pahan Puolen armeijaansa.

Toisella kierroksella pelaaja parit määräytyvät swiss-menetelmällä niin, että paras Hyvän Puolen pelaaja pelaa parasta Pahan Puolen pelaajaa vastaan, mutta pelaajat vaihtavat armeijoitaan, eli pelaaja joka pelasi ensimmäisen kierroksen Hyvän Puolen armeijallaan pelaa toisen kierroksen Pahan Puolen armeijalla.

Kolmella (ja seuraavilla parittomilla) kierroksella pelaajaparit muodostetaan swiss-menetelmällä normaalisti (armeijoista riippumatta). Armeijat määräytyvät kuten ensimmäisellä kierroksella.

Neljännellä (ja seuraavilla parillisilla kierroksilla) toimitaan kuten toisella pelikierroksella.

Peliparit järjestetään niin, että pelaajaan ei tarvitse pelata samaa vastustajaa vastaan uudestaan, ellei sekä skenaario että käytettävät armeijat ole erilaiset kuin aiemmalla kerralla. Jos kohtaat turnauksessa uudestaan aiemman vastustajasi, ota yhteys tuomariin. Pelipareja järjestetään tarpeen mukaan uudestaan.

## **Ongelmatilanteet**

Ennen turnausta ongelmia ja epäselvyyksiä voi selvittää sähköpostin kautta osoitteesta [tommi\\_ojala@hotmail.com](mailto:tommi_ojala@hotmail.com) tai Sotavasara.net-foorumilta löytyvän keskustelun kautta. Turnauksen aikana mahdollinen epäselvien sääntöjen tulkinta tapahtuu ensisijaisesti pelaajien kesken sopimalla, mutta mikäli asiasta ei päästä yksimielisyyteen, kutsutaan tuomari avuksi. Tuomarin sana on lopullinen.

Tuomarille voi ilmoittaa myös, vastustaja pelaa laittomalla listalla. Mahdolliset laittomuudet johtavat pisteiden menetyksiin jokaista peliä kohti jonka pelaaja pelaa, eli laittomalla listalla on



toisin sanoen mahdollonta voittaa turnausta, vaikka virhe olisikin ollut tahaton. Tarkista siis hinnat ja varusteet huolella, kun teet armeijalistaasi.

## Skenaariot

Turnauksessa pelataan ennalta määritetyt skenaariot, jotka löytyvät pelin sääntökirjasta. Tarkempi aikataulu on esitetty sääntöpaketin alussa. Maasto on järjestäjien valmiiksi asettelema, eikä sen järjestystä saa muuttaa. Pelaajien tulee ennen pelin alkua sopia mitä mikäkin maasto edustaa ja miten se vaikuttaa pelissä. Turnausskenaarioissa maastoja ei voi tuhota. Jos olet pelannut jo pöydällä, pyydä tuomareita vaihtamaan pöytäsi tai muuttamaan maastoasetelmaa. Skenaario pitää pelata määrätyn peliajan puitteissa. Kesken oleva kierros pelataan loppuun peliajan umpeuduttua, mutta uutta kierrosta ei enää saa aloittaa.

Skenaarioiden maksimipeliajat ovat:

<b>Relief Force:</b>	<b>1h 45min</b>
<b>Pitched Battle:</b>	<b>1h 45min</b>
<b>Take and Hold:</b>	<b>2h</b>
<b>Cornered!:</b>	<b>1h 15min</b>

Kaikki skenaariot pelataan sääntökirjan ohjeista poiketen 4' x 4' kokoisilla pöydillä. Lisäksi seuraavia tarkennuksia ja lisäyksiä käytetään:

### Take and Hold

- 1:** Priority arvotaan ensimmäisellä kierroksella, se ei ole automaattisesti Hyvällä puolella.
- 2:** Jos pelaaja pelaa mumakilla, hän saa ennen pelin alkua pelaaja päättää, kuinka paljon Haradrim Warrioreja hänellä on mumakin kyydissä. Näille ei heitetä omaa Reinforcements-heittoa, vaan ne saapuvat mumakin mukana. Mumakilla ei voi vallata kohdetta, koska sen alusta ei mahdu kokonaan alueelle. Myös kyydissä oleva haradilaiset ovat liian kaukana vallatakseen kohdetta.
- 3:** Grima ei voi vallata kohdetta

### Cornered!

- 1:** Pakenija lasketaan poistuneeksi kentältä, kun sen alusta ylettää kentän reunaan.
- 2:** Grima, goblinien rumpu, sotakone tai osa sen miehistöä eivät voi olla pakenijoita. Seuraavaksi kallein miniatyyri on pakenija.
- 3:** Jos pakenija on mumak, itse mumakiin tulleen vammat lasketaan. Howdahiin tai Commanderiin/Mahudiin tulleita vammoja ei lasketa.

## Turnauksen pisteytys

Pelikierroksia pelataan ennalta määrätty määrä, joista jokaisella pelataan yksi peli. Jokaisesta pelistä saa pelipisteitä, maalaus pisteitä ja teemapisteitä alla olevien ohjeiden mukaan. Jokaisen pelikierroksen jälkeen pelaajat tuovat turnauksen alussa saamansa kaavakkeet tuomarille, joka päivittää tulokset.

Turnauksen voittaa se pelaaja, joka saa eniten pisteitä alla olevista kategorioista. Turnauksen jälkeen kaikki pelaajan saamat pisteet lasketaan yhteen, ja se pelaaja, jolla on eniten pisteitä, on turnauksen voittaja. Tasapelin sattuessa voittaja on se pelaaja, kummalla on enemmän pelipisteitä (jos tilanne on vieläkin tasan, ratkaistaan voittaja teemapisteiden perusteella ja tämänkin ollessa tasan arvalla).



## **Pelipisteet (0, 5, 10, 15 tai 20 jokaisesta pelistä)**

Pelin lopputuloksen perusteella jaetaan pisteitä seuraavasti:

**Merkittävä voitto 20-0**  
**Marginaalinen voitto 15-5**  
**Tasapeli 10-10**  
**Luovutus 20-0**



Voiton taso määräytyy skenaariossa esitettyjen vaatimusten mukaisesti.

## **Maalaus pisteet (0, 1, 2 tai 3 jokaisesta pelistä)**

Maaluspisteitä jaetaan siten, että jokainen pelaaja antaa *ennen peliä* vastustajansa armeijalle maaluspisteitä seuraavan ohjeen mukaan:

**3 pistettä:** Koko armeija on maalattu ja alustat on viimeistelty. Maalausjälki on upeaa, ja kaikki yksityiskohdat on tehty viimeisen päälle.

**2 pistettä:** Koko armeija on maalattu ja alustat on viimeistelty. Maalausjälki on yksityiskohtaista ja hienoa.

**1 piste:** Koko armeija on maalattu käyttäen vähintään neljää eri väriä ja alustat on viimeistelty. Maalausjälki on kohtalaista.

**0 pistettä:** Koko armeija on maalattu niin, että tarkoituksena näyttää olleen juuri ja juuri ylittää turnauksen pääsyn kriteerit.

## **Teemapisteet (0, 3, 5 tai 7 jokaisesta pelistä)**

Teemapisteitä jaetaan siten, että jokainen pelaaja antaa vastustajansa armeijalle teemapisteitä seuraavan ohjeen mukaan:

**7 pistettä:** Teema on muodostettu ohjeiden mukaan, mutta ei Allied Armies -osastolta

**5 pistettä:** Teema on muodostettu ohjeiden mukaan Allied Armies -osastolta.

**3 pistettä:** Teemaa ei ole muodostettu ohjeiden mukaan, mutta teemassa on silti järkeä.

**0 pistettä:** Teemaa ei ole muodostettu ohjeiden mukaan, ja teema huono tai mahdoton.

Teemaohjeet on annettu alla.



## Teemaohjeet

Näiden ohjeiden noudattaminen on vapaaehtoista, mutta niillä on vaikutusta turnauksen teemapisteisiin. Teemaohjeet perustuvat löyhästi Sääntökirjan teemajakoihin, mutta niihin on tullut melko paljon muutoksia. Alla olevissa taulukoissa on listattu eri teemat.

Joidenkin armeijavaihtoehtojen alla on useita teemaosioita, joita on merkitty kirjaimella. Yleensä tämä tarkoittaa eri aikakausia tai sijainteja. Joissakin tapauksissa ne tarkoitettu pois sulkemaan tiettyjä yhdistelmiä, koska tietty hahmo kuolee tarinassa ennen kuin se kohtaa muita. Näin ollen teemaohjeen mukaan tehdyssä armeijassa pitää valita yksi näistä teemaosioista, ja noudattaa sen ohjeita. Esimerkiksi jos valitset armeijaksesi Mordor, ja alaryhmäksi Angmar (C), voit ottaa armeijaasi vain niitä sankareita ja sotureita, jotka on listattu Mordor-sarakkeessa ja joilla on C-kirjain merkittynä. Merkintä (ALL) tarkoittaa, että kyseinen yksikkö sopii kaikkiin armeijan alaryhmiin.

Liittolaisarmeijat ovat sallittuja, mutta näillä on edelleen vaikutusta teemapisteitykseen. Liittolaisarmeijoiden ei ole pakko sisältää yksiköitä jokaisesta mahdollisesta teemaosastosta, vaan pelaaja saa vapaasti valita, mitä osioita hän armeijaansa käyttää listattujen liittolaisarmeijoiden ohjeiden puitteissa. Mahdolliset poikkeukset on mainittu alla olevissa taulukoissa.

### Tärkeää kuitenkin on liittolaisarmeijassa on, että pelaajan pitää ottaa:

- 1: Vähintään yksi sankari (Hero) jokaisesta teemaosioista, joista hän ottaa joukkoja armeijaansa.
  - 2: Vähintään viisi soturia (Warrior) jokaisesta teemaosioista, joista hän ottaa joukkoja armeijaansa.
- Huom!** Jos jossain teemaosiossa (tai sen alaryhmässä) ei ole valittavana sotureita, niitä ei luonnollisesti tarvitse olla.

Pahan puolen armeijat			
<p>• <b>Mordor</b> A= 2<sup>nd</sup> Age B= 3<sup>rd</sup> Age C= Angmar D= Cirith Ungol</p> <p>The Dark Lord Sauron (A) The Mouth of Sauron*(B) Gothmog (B) The Witch-king of Angmar*(A, B, C) The Ringwraiths*(ALL) Khamul the Easterling (A, B) Shelob (D) Orc Shaman (ALL) Grishnakh (B) Shagrat (B, D) Gorbag (B, D) Orc Captain (ALL) Mordor Uruk-hai Captain (B, D) Mordor Troll Chieftain (A, B) Barrow-wight (C) Wild Warg Chieftain (C) Orc Warrior (ALL) Morannon Orc (B, D) Warg Rider (ALL) Wild Warg (ALL) Orc Tracker (A, B, D) Mordor Uruk-hai (B, D) Mordor Troll (A, B) Cave Troll (C) Mordor War Catapult (B) Mordor Siege Bow (B)</p> <p>*(Cannot take Fellbeast in Angmar-list)</p>	<p>• <b>Isengard</b> A= Main Force B= Amon Hen C= Scouring of the Shire</p> <p>Saruman (A) Grima Wormtongue (A, B) Sharkey and Worm (C) Lurtz (B) Uruk-hai Shaman (A, B) Sharku (A, B) Uruk-hai Scout Captain*(A, B) Uruk-hai Captain (A) Grishnakh (B) Orc Captain (A, B, C) Wild Men Chieftain (A, C) Uruk-hai Scout (A, B) Uruk-hai Warrior (A) Uruk-hai Berserker (A) Orc Warrior (A, B, C) Wild Men of Dunland (A, C) Warg Rider (A, B) Wild Warg (A) Ruffians (A, C) Uruk-hai Demolition Team (A) Uruk-hai Siege Assault Ballista (A)</p> <p>*(No heavy armour or crossbow)</p> <p>• <b>Moria</b></p> <p>The Balrog Durburz Moria Goblin Shaman Moria Goblin Captain Moria Goblin Warrior Cave Troll Moria Goblin Drum</p>	<p>• <b>Misty Mountains</b></p> <p>Goblin King (Durburz) Moria Goblin Shaman Moria Goblin Captain Wild Warg Chieftain Moria Goblin Warrior Cave Troll Moria Goblin Drum Wild Wargs</p> <p>• <b>Rhûn and Khand</b></p> <p>Khamul the Easterling Easterling Captain Khandish King (Max 2 per Army) Khandish Chieftain Khandish Mercenary Chieftain Easterling Warrior Easterling Kataphrakt Khandish Charioteer Khandish Horsemen Khandish Warrior Khandish Mercenary Horsemen Khandish Mercenary</p> <p>• <b>Harad</b> A= Other B= Late 3<sup>rd</sup> Age</p> <p>Suladan, The Serpent Lord (B) Haradrim King*(A) Haradrim Chieftain (A, B) Hasharin (A, B) Mumakil of Harad (A, B) Haradrim Warrior (A, B) Haradrim Raider (A, B)</p> <p>*(Only 1 per Army)</p>	<p><b>Allied Armies</b></p> <p>• <b>Pelennor Fields</b></p> <p><b>Mordor:</b> All from 3<sup>rd</sup> Age (B) <u>Except:</u> The Mouth of Sauron <b>Harad:</b> All from Late 3<sup>rd</sup> Age (B) <b>Rhûn and Khand:</b> All units</p> <p>• <b>Amon Hen</b></p> <p><b>Isengard:</b> All from Amon Hen (B) <b>Moria:</b> Moria Goblin Captain Moria Goblin Warrior</p> <p>• <b>Mines of Moria</b></p> <p><b>Moria:</b> All units <b>Mordor:</b> Mordor Uruk-hai Captain Mordor Uruk-hai</p>

## Hyvän puolen armeijat

### • The Fellowship

Frodo Baggins  
Sam Gamgee  
Meriadock Brandybuck  
Peregrin Took  
Aragorn/Strider  
Gandalf the Grey  
Legolas  
Gimli  
Boromir of Gondor

### • The Shire

*A = Early Days*  
*B = Late 3<sup>rd</sup> Age*  
*C = After War of the Ring*

Gandalf the Grey (A, B)  
Gandalf the White (C)  
Bilbo Baggins (B)  
Frodo Baggins (B)  
Sam Gamgee (B)  
Meriadock Brandybuck (B)  
Peregrin Took (B)  
Frodo of the Nine Fingers (C)  
Samwise the Brave (C)  
Meriadock, Knight of the Mark (C)  
Peregrin, Guard of the Citadel (C)  
Farmer Maggot (B, C)  
Paladin Took (B, C)  
Lobelia Sackville-Baggins (B, C)  
Fredegar Bolger (B, C)  
Bandobras Took (A)  
Dunedain (A, B, C)  
Rangers of the North (ALL)  
Hobbit Militia (ALL)  
Hobbit Achers (ALL)  
Shirrif (ALL)

### • The Elven Havens

*A = 2<sup>nd</sup> Age*  
*B = 3<sup>rd</sup> Age*

Elrond (A, B)  
Glorfindel (A, B)  
Arwen Evenstar (B)  
Elladan and Elrohir (B)  
Gil-Galad (A)  
Gildor Ingolrion (A, B)  
Elven Captain (A, B)  
Elf Warrior\* (A, B)  
\*(Armour can not be taken, but Heavy Armour can)

### • The Woodland Realms

Galadriel  
Celeborn  
Legolas  
Haldir  
Elven Captain  
Radagast the Brown  
Gwaihir  
Treebeard  
Great Eagle  
Elf Warrior\*  
\*(Heavy Armour or Shied can not be taken)

### • Rohan

*A = Other*  
*B = Late 3<sup>rd</sup> Age*  
*C = Early 4<sup>th</sup> Age*  
*D = The Beginning*

Theoden (B)  
Eomer (B, C)  
Eowyn (B, C)  
Gamling (B, C)  
Meriadock, Knight of the Mark (B, C)  
Captain of Rohan (ALL)  
Eorl the Young (D)  
King of Men (A) (One per Army)  
Warrior of Rohan (ALL)  
Rider of Rohan (ALL)  
Rohan Royal Guard (ALL)

### • Gondor

*A = Other*  
*B = Before War of the Ring*  
*C = War of the Ring*  
*D = Early 4<sup>th</sup> Age*  
*E = Ithilien*

Aragorn/Strider (C)  
Aragorn, King Elessar (D)  
Boromir, Captain of the White Tower (B)  
Denethor (B, C)  
Faramir (B, C, D, E)  
Gandalf the Grey (B)  
Gandalf the White (C)  
Beregond (B, C, D, E)  
Peregrin, Guard of the Citadel (C, D)  
Captain of Minas Tirith (ALL)  
Damrod (B, C, D, E)  
Madril (B, C, D, E)  
Cirion (B, C, D, E)  
King of Men (A) (Only 1 per Army)  
Warrior of Minas Tirith (ALL)  
Ranger of Gondor (ALL)  
Knight of Minas Tirith (A, B, C, D)  
Guard of the Fountain Court (A, B, C, D)  
Citadel Guard (ALL)  
Avenger Bolt Thrower (A, B, C, D)  
Battlecry Trebuchet (A, B, C, D)

### • The Dwarf Holds

*A = Other*  
*B = Late 3<sup>rd</sup> Age*  
*C = Balin's Quest to Moria*  
*D = Early 4<sup>th</sup> Age (Glittering Caves)*  
*E = War of the Ring*

Gimli (B, D)  
Dain Ironfoot (B, E)  
Balin (without Durin's Axe) (B, C)  
Balin (with Durin's Axe) (C)  
Murin and Drar (B, D, E)  
Dwarf King (A) (Only 1 per Army)  
Dwarf Captain (ALL)  
Dwarf Warrior (ALL)  
Khazad Guard (ALL)

### • Southern Fiefdoms

Prince Imrahil  
Captain of Dol Amroth  
Captain of Fiefdoms\*  
Knight of Dol Amroth  
Men-at-Arms of Dol Amroth\*\*  
Fiefdom Warriors \*\*\*  
(\*Captain of Rohan)  
(\*\*Warriors of Minas Tirith)  
(\*\*\*)Warriors of Rohan

### • Dunharrow

Aragorn/Strider  
Legolas  
Gimli  
Elladan & Elrohir  
Halbarad  
Rangers of North  
Dunedain  
King of the Dead  
Army of the Dead  
• Men of Numenor  
*A = Other*  
*B = Late 2<sup>nd</sup> Age*  
Elendil (B)  
Isildur (B)  
King of Men (A) (Only 1 per Army)  
Captain of Numenor (A, B)  
Warriors of Numenor (A, B)

### Allied Armies

#### • Pelessor Fields / Black Gate

*A = Pelessor Fields, Book*  
*B = Pelessor Fields, Film*  
*C = Black Gate, Book*  
*D = Black Gate, Film*

#### Dunharrow

Aragorn/Strider (A, B)  
Legolas (A, B, C, D)  
Gimli (A, B, C, D)  
Elladan & Elrohir (A, C)  
Halbarad (A)  
Rangers of North (A, C)  
Dunedain (A, C)  
King of the Dead (B)  
Army of the Dead (B)

#### Rohan:

All units from *Late 3<sup>rd</sup> Age (B)*  
All are (A, B, C, D), except:  
Theoden (A, B)  
Eowyn (A, B)  
Meriadock, Knight of the Mark (A, B, D)

#### Gondor:

Aragorn, King Elessar (C, D)  
Gandalf the White (C, D)  
Peregrin, Guard of the Citadel (C, D)  
Captain of Minas Tirith (C, D)  
Warrior of Minas Tirith (C, D)

#### Southern Fiefdoms:

All units. All are (A, C)

#### The Woodland Realms:

Gwaihir (C, D)  
Great Eagle (C, D)

#### • Battle of the 5 Armies \*

##### Rhovanion:

All units.

##### The Woodland Realms:

Elven Captain  
Elf Warrior  
Gwaihir  
Great Eagle

##### The Shire:

Gandalf the Grey  
Bilbo Baggins

\*If any troops from Woodland Realms or any Dwarves are taken, you must include one character from the Shire. If any troops from Woodland Realms and any Dwarves are taken, you must include both characters from the Shire.

### • Helms Deep

*A = Defenders, Book\**  
*B = Defenders, Film\**  
*C = White Rider Arrives, Book\*\**  
*D = White Rider Arrives, Film\*\**  
\*(All models must be on foot!)  
\*\*(All models must be mounted!)

#### Fellowship:

Aragorn (A, B, C, D)  
Legolas (A, B, C, D)  
Gimli (A, B)  
Gandalf the White (C, D)

#### Rohan:

Theoden (A, B, C, D)  
Eomer (A, D)  
Eowyn (B)  
Gamling (A, B, C, D)  
Captain of Rohan (A, B, C, D)  
Warrior of Rohan (A, B)  
Rider of Rohan (C, D)  
Rohan Royal Guard (A, B, C, D)

#### Woodland Realms:

Haldir (with Armour) (B)  
Elf Warriors (with Armour) (B)

#### • The Last Alliance\*

##### Elven Havens:

All from *2<sup>nd</sup> Age (A)*

##### Men of Numenor:

All from *Late 2<sup>nd</sup> Age (B)*

##### The Dwarf Holds:

All from *Other (A)*

\*Must take units from *Elven Havens and Men of Numenor, the Dwarf Holds are optional.*

#### • Gondor & Southern Fiefdoms

##### Southern Fiefdoms:

All units.

##### Gondor:

Select any theme section. If *Other (A)* is taken, Prince Imrahil cannot be taken from Southern Fiefdoms.

#### • Rhovanion

##### The Dwarf Holds:

All from *War of the Ring (E)*

##### Esgaroth:

King of Men (Only 1 per Army)  
Captain of Esgaroth\*  
Warriors of Esgaroth\*\*  
(\*Captain of Rohan)  
(\*\*Warriors of Rohan)

#### • Ithilien

*A = Late 3<sup>rd</sup> Age*  
*B = Early 4<sup>th</sup> Age*

#### Gondor:

All units from *Ithilien (E)*. All are (A, B) *except Madril, who is (A)*

#### The Woodland Realms:

Legolas (B)  
Elven Captain (B)  
Elf Warrior (B)

#### The Dwarf Holds:

Murin and Drar (A)

#### • Alliances of the 4<sup>th</sup> Age\*

1. *Select two armies from below:*  
**Gondor, Rohan, The Dwarf Holds**  
2. *Select time period*  
*Early 4<sup>th</sup> Age:* Both armies can select units from *Early 4<sup>th</sup> Age (D)*  
*4<sup>th</sup> Age:* Both armies can select units from *Other (A)*



## 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 mielenkiittoa 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 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](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.