



Kolmannen ajan loppu

Ropeconissa 23.-25.7. 2004

Pe 23.7.

Alkusrja lohko A

1. kierros 16.00 - 18.30
2. Kierros 19:00 - 21:30
3. Kierros 22.00 - 00:30

La & Su 25.7.

Jatkopelit

4. Kierros la 20:00 - 22:30
- Paras armeija -äänestys su 10:00 - 11:00
5. Kierros su 11:00 - 14:30

La 24.7.

Alkusrja lohko B

1. Kierros 10:00 - 12:30
2. Kierros 13:00 - 15:30
3. Kierros 16:00 - 18:30

Osallistuminen on ilmaista kunhan on Coniin päässyt sisälle. Ilmoittautuminen tapahtuu sähköpostilla osoitteeseen ropecon40k@hotmail.com. Ilmoittautuminen alkaa 1.7. klo 17.00, tätä ennen tulleita yrityksiä ei huomioida. Max kaksi ilmoittautumista per sähköposti. Jos et kertakaikkiaan kykene sähköpostia käyttämään ja kenelläkään kaverillakaan ei ole nettiä, ihmettelemme miten olet turnauksesta kuullut, mutta voit myös soittaa numeroon 040 540 6501. Ennakkoilmoittautuneet, jotka jättävät saapumatta tai ilmoittavat esim. perjantai-iltana, etteivät tulekaan, joutuvat kadotukseen. Mukaan mahtuu 56 innokasta turnaajaa per alkusrja, ja molempien alkusrjojen parempi puolisko jatkaa pelkkien pelipisteiden perusteella finaaleihin. Ilmoittautuessasi kerro mihin alkusrjaan haluat, ne täytetään ilmoittautumisjärjestyksessä.

Armeijan valinnasta ja säännöistä:

1750 pistettä maalattuja pikku-ukkoja. Tosimiehillä tasan. Standard force organization chart, yksi detachment. Eli armeijassa pitää olla vähintään yksi HQ ja kaksi Troopsia. Armeijan tekoon käytetään Codexia Chapter Approved -lisäyksiin sekä ko. kirjoista että valkoisista kääpiöistä.

"Everything you have been told is a lie. Everything you have seen is forbidden": Armeijoiden tekoon käytetään siis Codexia ja **kiellettyjä ovat:**

- Nimetyt erikoishahmot, aka. Chaosboyzit, joiden käyttämiseen tarvitaan vastustajan lupa.
- Liittolaiset, ellei tätä erikseen Codexissa salita (vrt. Demoninmetsästäjät tai Tyypt). Koskee myös keisarillisia sankareita ja salanirhaajia.
- Imperial Armour -kirjojen superraskaat tankit ja lentokoneet.
- Vehicle Design Rules ja Tyranid Monstrosities. Yllätys, yllätys.
- Tyranid Seeding Swarm, Death Company Army, Armoured Company.

"It's war Jim, but not as they wrote it!": Pelit pelataan perussääntökirjan ja Chapter Approved 2004:n avulla. Trial Assault Rules on käytössä, samaten Transport Vehicle Rules. Minor Psyker Powers ovat sallittuja. Trial Vehicle Rules *ei* ole käytössä.

"Don't believe the hype!": Sääntöselvennyksistä ja -tulkinnoista lain voima on näiden sääntöjen lisäksi vain Chapter Approved -palstan selvennyksillä sekä GW: verkkosivuilta linkkihirviön http://www.games-workshop.com/40kuniverse/warhammer40k/chapter_approved/chapterapproved.htm takaa löytyvillä erratoilla. Suosittelemme mitä painokkaimmin tutustumaan ainakin oman armeijasi erratoihin! Älkää siis luottako kaikenmaailman battle reporttien ja taktiikka-artikkeleiden antiin.

Turnauksessa sijoittuminen:

Pelit: max. 100, 0-20 turnauspistettä/peli

Kolme tai viisi peliä, swiss style, avoimilla listoilla (tai täysin kuvaavilla figuilla).

Peleistä jaetaan turnauspisteitä seuraavasti:

- Tasapelistä kummallekin 11 pistettä.
- Pikkuvoitosta 13, toiselle 7. Päätelkää itse miten päin.
- Selvistä voitosta vastaavasti 17 tai 3 pistettä.
- Täystuhosta sitten 20/0.

Pelin lopputuloksen laskutapa riippuu skenaariosta, katso siis jäljempää.

Armeijan ulkonäkö ja koostumus: max 10

Pisteitä jaetaan seuraavan ohjeen mukaan:

- -50 pistettä jos armeijassa on laittomia figuja.
- 0 pistettä jos armeija on maalattu, mutta ei erityisen edustavasti.
- 5 pistettä saa jos valoja ja varjostuksia on yritetty tehdä, mutta tulos ei aivan täysin hivele silmää.
- Maksimipisteet 10 saa armeija, jonka haluaisit viedä kotiin mukana. Varjostuksia ja korostuksia on, armeijassa on makeita konversioita yms.

Malaus arvostellaan pelaajien toimesta. Kukin pelaaja antaa vastustajalleen alkukierrosten aikana ylläolevan kaavan mukaisesti pisteitä, ja lopulliset pisteet ovat näiden enemmistö. 10 pistettä keränneiden keskuudesta äänestetään sunnuntaina paras armeija.

Arvostelu tulee suorittaa armeijan alemman standardin mukaan. Eli jos armeijassa on muutama eri siisti nappi, mutta muuten maalia on vähän sudittu sinne ja tänne, on tulos lähtötaso: Finland, 0 pts.

Maalaamattomilla figuilla ei siis saa pelata. Jos yrität laittaa semmoisia laudalle, vastustajalla on velvollisuus kerätä ne pois. Tämä koskee myöspeleihin ylimääräisenä tulevia otuksia (mm. Spawneiksi muutetut viholliset, askarrellut Scarab Swarmit yms). Miniatyerien täytyy olla riittävän, muttei välttämättä täysin kuvaavia. Vastustajalle täytyy ilmoittaa poikkeavuuksista ennen pelin alkua; hyvän tavan mukaista onkin pitää pelin alussa esittelykierros, jossa kumpikin käy armeijansa läpi. Miniatyerien ei tarvitse olla maalattuja eikä GW:n virallisesti hyväksymiä saatika tuottamia. Vaatimuksena kuitenkin on, että pikkumiehet ovat 40k:n tunnelmaan sopivia.

Keijupeli

Fair Play –pisteet ovat historiaa ja niitä ei jaeta. Tuomarit kuitenkin pidättävät mielivaltaisen oikeuden potkia ääliöt pois turnauksesta, joten olkaahan ihmisiksi.

Lisäksi jaetaan Pepsodent-palkinto turnauksen hymyhenkilölle. Tämä tapahtuu siten, että finalistit kirjaavat viimeisen pelin jälkeen mukavimman vastustajansa, ja eniten ääniä saanut palkitaan.

Mukaan tulee ottaa ainakin:

Nappulat sekä kaksi kopiota armeijalistastasi. Listan tulee olla nimellä ja yhteystiedoilla varustettu, luettava (!) ja mieluiten tietokoneella kirjoitettu tai Army Builderin Summary-tuloste. Kaikkien pistearvojen sekä yksiköiden jakautumisen organisaatiokaavioon yms luokkiin täytyy olla selkeästi näkyvillä.

Tarvitsemasi sääntökirjat, eli kaikke ne opukset, joiden sääntöjä armeijasi aikoo käyttää. Jos sinulla ei ole mukana esimerkiksi WD:tä, jossa on Voittamaton Yksikkösi, et sillä myöskään saa pelata jos vastustajasi ei usko muistikuviasi yksikön säännöistä.

Nopat, mitat, pikaliima yms sälpe.

Ja vielä:

Armeijalistojen tarkistusta ei tehdä tuomariston puolesta kaikille, vaan pelaajat vilkuilukoon toistensa listoja ja raportoikoon virheistä. Virheellisellä listalla

pelaamisesta rokitetaan ainakin 5 pistettä/peli. Hyvin pärjänneiden listat tarkistetaan ennen tulosten julkistamista joka tapauksessa, joten älkää huijatko.

Tuomarit voivat myös jakaa satunnaisia älyttömyysrangaistuksia hyvin hyödynnetyistä sääntöjen ja armeijalistojen porsaanreivistä. Tämä on nk. "Jotain rajaa, hei!"-sääntö. Jos olo tuntuu epävarmalta, kysy tuomareilta ennen kuin on liian myöhäistä.

Kaikkiaan turnauspisteitä on siis mahdollista haalia 110 eriväristä kappaletta. Kerää koko sarja. Palkintoja jaetaan.

Kootut selitykset ja muu mutina:

Säännöistä tulee varmaan edelleenkin kinaa. Tätä varten on sääntö nimeltään "**The Law**", joka toimii näin: Jollei vastausta löydy kirjoista tai tuomarilta kysymällä, polvistuvat molemmat pelaajat hartaaseen rukousasentoon ja rohkeampi pelaaja mutisee "**I am the the Ultimate Law in the Galaxy!**" ja heittää noppaa. Mikäli tulos on parillinen hän on oikeassa; muuten hän on väärässä.

Maalauksesta: Olemme kyllästyneet tinaukkojen välisiin sotiin, joten siksi maalatut figut ovat in. Lisäksi nykyään Suomen harrastajakunnalla rupeaa maalattuja figujakin olemaan. Standardiarmeija voi odottaa saavansa 0 tai 5 pistettä maalauksesta, mikä toki voi tuntua vähältä. Mutta sama koskee kaikkia muitakin, kyse on vain perustason valinnasta.

Pelien kulku, voittaminen ja skenaariot

Laskentoa

Pelin lopputulos riippuu pelaajien voittopiste-erosta (VP-ero).

Jokaisesta tuhoutuneesta, pelin lopussa peruuttamattomasti pakenevasta (alle puolet jäljellä jne) tai pöydältä paenneesta vihollisen yksiköstä, sankarista, sotakoneesta (= tankit, avaruusörkkien rantakirput, tykit yms yms) tai muusta armeijan elementistä saa yhtä monta VP:tä kuin yksikön hinta oli pisteissä. Yksiköstä, jonka vahvuudesta on alle puolet jäljellä saa puolet pisteistä, kuten myös vaurioituneista sotakoneista, haavoittuneista sankareista ja sen semmoisista.

Character upgradet (veteraanikersantit, nousevat herkkusienet, Sukkubukset ja muut nilviäiset) ovat osa yksikköään, muut (independent characterit, greater daemonit, Avatarit, Wraithlordit, kuljetusvälineet) lasketaan jokainen erikseen, vaikka esim. Archon olisikin liittynyt Mandrakeparveen pelin ajaksi tai ko. Archonilla olisi Inkubusvartio mukanaan. Sotakoneet lasketaan kukin erikseen, vaikka ne muodostaisivatkin yhdessä yksikön. Sotakone katsotaan tuhotuksi, mikäli sen miehistö

on kuollut tai paennut, tai mikäli itse kone on tuhottu (= tuhottu, tai sekä liikuntakyvytön että tuliaseton).

15-60 minuutin myöhästymisestä peliin saapumisessa sakotetaan 200 VP:tä. Yli tunnin myöhästymisen tulkitaan luovutukseksi, josta seuraa täystuho.

Yli 1400 pisteen voitto on täystuho, 700 pisteen erolla saa selvän voiton ja pikkuvoiton raja on 350 pistettä. Sen alle onkin sitten tasapeli.

Pelien aloitus, kulku ja lopetus

Jollei skenussa toisin mainita, asetellaan joukot seuraavasti:

- Kummatkin pelaajat heittävät yhtä noppaa, isomman tuloksen saanut saa valita puolen.
- Sitten heitetään uudestaan yhtä noppaa, pienemmän saanut laittaa pöydälle yhden yksikkönsä, jonka jälkeen vastustaja laittaa yhden yksikön. Näin vuorotellaan kunnes kaikki yksiköt ovat laudalla. Yksiköt asetellaan seuraavassa järjestyksessä: Ensin Heavy Support, sitten Troopit, sitten Eliitit, HQ ja lopuksi Fast Attack.
- Infiltraitorit laitetaan molempien pelaajien sijoiteltua kaikki joukkonsa mihin tahansa laudalle siten, että ne ovat suojassa (pensaassa, aidan takana tjms) ja yli 18" päässä vihollisesta tai vaihtoehtoisesti minne tahansa omalle deployment zonelle. Deployment zone riippuu skenaariosta.

Sitten heitetään lisää noppaa, tällä kertaa **aloitteesta**. Isomman silmäluvun saanut saa valita aloittaako vai ei.

Pelien pituus: Kaikki pelit kestävät kuusi vuoroa ellei toisin sanota. Peliin on varattu aikaa kaksi ja puoli tuntia, joka riittää, mutta ei anna tilaa turhaan jahkailuun. Mikäli jossain vaiheessa näyttää siltä, että peliä ei ehditä pelaamaan kokonaan loppuun, "viimeiselle" kierrokselle käytettävissä oleva aika jaetaan pelaajien kesken tasan. Jos on selvää, että viimeistä kierrosta ei enää ehditä pelaamaan, lopetetaan peli kierroksen lopussa ja lasketaan VP:t. Näin siis pyritään varmistamaan, että molemmat pelaajat saavat yhtä monta vuoroa ja muut eivät joudu odottelemaan pelaajan ylittäviä pareja.

Perääntymissuunta: Kaikissa peleissä perääntyvät joukot liikkuvat kohti lähintä pelaajan omalla deployment zonella olevaa pöydänreunaa.

Erikoissäännöt: Kussakin skenussa on lista sallituista erikoissäännöistä, kuten reservit, syvä isku tai infiltraatio. Yksiköt, joilla on "aina" jokin erikoissääntö (esim. Dark Eldar Scourget ja Deep Strike), saavat käyttää sääntöään vaikka skenu ei muuten moista lekkeripeliä sallisikaan. **Voluntary Fallback** on käytettävissä **jos käsikähmässä olevat joukot eivät mitenkään pysty vahingoittamaan vastustajaansa** (esim. Marinet vs. Wraithlord), paitsi tietyistä joukoilla, joilta se on erikseen kielletty (esimerkkinä mitään pelkäämättömät (Fearless) otukset). Muutoin voluntary fallback ei ole käytössä.

Alueiden hallinta: Useammasta figusta muodostuvat yksiköt ovat sillä neljänneksellä, minkä alueella yksikön enemmistö on. Yksittäisten figujen tapauksessa otus seisoo sillä neljänneksellä, millä sen alusta (tai alustattomien figujen tapauksessa siluetti) enimmäkseen on. Sama pätee myös Take & Holdin 6" ympyrän hallinnasta kisattaessa.

Maasto: Ellei toisin mainita, maasto on luotu Keisarillisten maisema-arkkitehtien (lue: tuomarit) toimesta valmiiksi pöydille – siihen ei saa koskea. Pöydät ovat 120x180 cm.

Skenaariot

Turnauskierroksia on siis kolme + kaksi. Skenaarioita pelataan alempana esitetyn mukaan alkulohkoissa yksi kutakin. Loppupelien skenaariot paljastetaan ennen kumpaakin peliä, sinne asti päässeiltä odotetaan nopeaa kykyä omaksua skenaarion juoni. Loppupelien skenaariot voivat olla mitä vain.

Putsaus

Kuten Cleanse sääntökirjan sivulla 139, mutta seuraavin muutoksin:

- Deployment Zone: Muuten kuten kirjassa, mutta joukot tulee asetella yli 9" päähän pöydän keskipisteestä. Tällä korvataan sääntökirjan 18" hajurako.
- VP:t: Kustakina hallitusta neljänneksestä saa 400 pistettä. Kiihtelyistä ei tipu mitään. Neljänneksen hallinta kuten sääntökirjassa, paitsi ajoneuvoissa pitää olla myös toimiva ase. Tuhotuista vihollisista ei tipu pisteitä.
- Erikoissäännöt: Deep Strike, Infiltration, Reserves

Turpaan että tukka lähtee!

Kuten sääntökirjan Recon, mutta ilman bonus-VP:eitä joukoista vihulaisen linjoissa. Siis verraten tavallinen tappelu.

- Erikoissäännöt: Infiltration, Deep Strike, Reserves

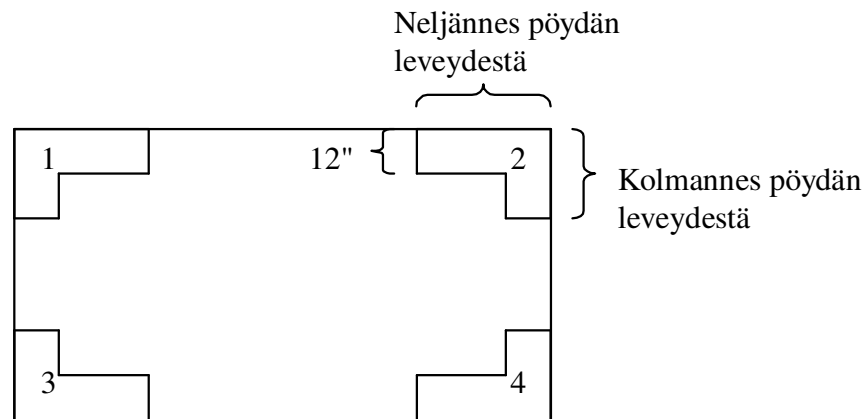
Take & Hold!

Keskellä pöytää on Kohde, jonka hallinnasta tapellaan.

- Deployment zone: Vastakkaiset kulmapalaat (ks. viereinen piirros) ikäänkuin cleansessa. Jos armeijasi ei jostain syystä mahdu nurkkaansa, saa enemmän tilaa käyttää, mutta mahdollisimman vähän.
- VP:t: Vihollisen tuhoamisesta saa puolet pisteitä tavanomaiseen tapaan lasketuista pisteistä. Lisäksi Kohteen hallinnasta saa 800 pistettä bonusta. Sitä hallitaan siten, että 6" päässä on pöydänneljänneksistä kilpaileva oma yksikkö, mutta ei vihollisen

kelvollisia yksiköitä. Jos molemmilla on joukkoja keskellä lautaa, kumpikaan ei saa pisteitä.

- Erikoissäännöt: Reservit.



- c Antti Vierikko, 050 301 7579, avierikk@cc.helsinki.fi
- c Atte Roine, 040 706 0322, atte.roine@vero.fi
- c Erno Langinkoski, 040 776 1156, erno.langinkoski@ray.fi
- c Otso Turunen, 040 5341099, otso.turunen@helsinki.fi
- c Santtu Toivakka, 040 757 4926, stoivakk@cc.helsinki.fi
- c Tuomas Lähdeoja, 040 540 6501, tube@cc.hut.fi
- c Hiivamieli: <http://www.chaosboyz.org/>