

Sotavasarafantasia- taisteluturnaus

Yleistä

22.7.-24.7.2005 on luvassa häkellyttävä ja hurmehen täytehinen Warhammer Fantasy Battle -koitos Ropeconissa. Jos et vielä tiedä mikä Ropecon on niin kipinkapin napsuttelemaan suosikkiselaimeesi osoite www.ropecon.fi.

Turnauksessa on kaksi enintään 60 pelaajan alkulohkoa. Kummassakin alkulohkossa pelataan kolme peliä. Alkulohkon tulosten perusteella puolet pelaajista pääsee mukaan kahdelle finaali kierrokselle.

Turnaukseen osallistumisesta ei peritä erillistä maksua – Ropeconin pääsylippu riittää.

Ilmoittautuminen

Turnaukseen voi ilmoittautua etukäteen sähköpostitse 4.7. – 20.7. välisenä aikana. Lähetä sähköposti, jossa ilmoitat nimesi, kumpaan alkulohkoon haluat osallistua ja millä armeijalla pelaat, osoitteeseen ilmo@chaosboyz.org. Chaosboyzien [www-sivuille](http://www.sivuille) päivitetään ilmoittautuneiden listaa.

Etukäteen ilmoittaneita otetaan enintään 50 kumpaankin alkulohkoon, muutama paikka jätetään siis paikanpäällä ilmoittautuville. Paikanpäällä ilmoittautuminen tapahtuu turnauksen tuomaripisteessä figusalissa.

Aikataulu

Perjantai

17 - 19.30 lohko A, kierros 1

20 - 22.30 lohko A, kierros 2

Lauantai

9.30 - 12 lohko A, kierros 3

12.15 - 13 'paras armeija' -äänestys (lohkot A ja B)

13.30 - 16 lohko B, kierros 1

16.30 - 19 lohko B, kierros 2

19.30 - 22 lohko B, kierros 3

Sunnuntai

9.30 - 12 jatkopelit, kierros 4

12.30 - 15 jatkopelit, kierros 5

Turnaus

Ensimmäisellä kierroksella peliparit arvotaan satunnaisesti ja myöhemmillä kierroksilla pelaajat kohtaavat kutakuinkin yhtä hyvin menestyneitä pelaajia. Samaa vastustajaa vastaan ei tarvi pelata toistamiseen vaan ottamalla yhteyttä tuomareihin tilanne setvitään ja kullekin pelaajalle järjestetään tuore kilpakumppani.

Ennen kierroksen alkua pelaajien on syytä esitellä itsensä. Lisäksi kannattaa yhteistuumin setviä miten pöydällä olevaa maasto toimii peliteknisesti. Ennen pelin alkua ei vastustajalle ole pakko kertoa mitään armeijalistasta, mutta pöydälle laitetut yksiköt on syytä esitellä, ettei jää epäselväksi kuka kukin on.

Pelin jälkeen pelaajien pitää käydä kirjaamassa tulos ja vastustajalle antamansa maalaus pisteet tuomaripisteessä. Tulokseksi kirjataan kummankin pelaajan saamat pelipisteet. Jos pelaajan tulos puuttuu kierrokseen varatun ajan loputtua palkitaan onnellinen osanottaja nollalla pelipisteellä.

Turnauksessa kukin pelaa vain omaa peliään ja armeijalla on vain yksi komentaja. Toisten peleihin puuttuminen ja niiden paikan päällä kommentointi on kiellettyä. Mahdollisia sääntökiistoja selvittelevät sitä varten paikalla olevat tuomarit, eivät naapuruston pelaajat. Sääntökirjaa saa ja myös kannattaa lukea.

Ota mukaan turnaukseen ainakin seuraavat:

- sääntökirja, armeijakirja ja kaikki muut pelituotteet joista aiot itsesi eduksi sääntöjä lukea
- mitta, nopat, templaatit ja muut pelaamiseen tarvittavat tavarat
- 2 kopiota armeijalistasta (toinen luovutetaan tuomaristolle)
- armeija - mielellään maalattu
- turnaussäännöt ja skenaarit

Turnauksessa sijoittuminen

Perinteisesti turnauksissa on jaettu palkintoja, ja näinhän se on tälläkin kertaa. Palkintoja jaetaan sekä turnauksessa sijoittumisesta että parhaimman näköisestä armeijasta. Turnauksen sijoitukset ratkeavat pelipisteiden ja maalaus pisteiden yhteismäärällä. Kärkikymmenikössä saman tuloksen saaneet pääsevät heittämään sijoituksestaan Virallista Noppaa.

Pelipisteet (0-100)

Pelin voittaja ratkeaa skenaarioiden ohessa olevan taulukon mukaisesti. Pelipisteitä jaetaan seuraavasti:

- Tasapelistä kummallekin 10 pistettä.
- Minivoitosta yhdelle 12, toiselle 8.
- Voitosta pisteet 14-6.
- Suurvoitosta 17 tai 3 pistettä.
- Turpakäräjistä seuraa 20-0 lopputulos.

Maalaus pisteet (0-30)

0 pistettä annetaan armeijalle, joka sisältää maalaamattomia miniatyyrejä. Muuten arvosteluskaala on 6-10 pistettä. Kuuteen pisteeseen riittää, että armeijaa voi kutsua maalatuksi ja 10 pisteen saaminen edellyttää, että armeija on eri hieno. Maalaus pisteitä annetaan vain alkulohkojen peleistä.

'Paras armeija' -äänestys

Turnaukseen osallistuvat voivat lauantaina puolelta päivin käydä laittamassa armeijansa esiin paraatimuodostelmaan. Kullakin armeijalla on noin metrin leveä kaistale pöytää käytössään. Armeijan ohkeen on syytä laittaa omistajan nimi, jotta äänestäjät osaavat ilmaista kannatuksensa. Virallisia äänestyslipukkeita jaetaan tuomaripisteestä, varokaa halpoja kopioita.

Säännöt

- Pelit pelataan käyttäen Warhammer Fantasy Battlen 6. laitoksen sääntöjä.
- Armeijan koko saa olla enintään 2000 pistettä...
- ...paitsi että armeijan koko saa olla enintään 2250 pistettä mikäli se täyttää alla olevat ehdot:
 - **Mokuja mukaan:** armeijassa pitää olla vähintään 5 Core yksikköä ja lisäksi yksi rare tai special valinta pitää jättää käyttämättä.
 - **Kielletyt aseet:** armeijassa pitää olla taikaesine, jonka käyttökohteena on ensisijaisesti jokin rotu (lisää aiheesta seuraavalla sivulla).
- Armeija tehdään uusimman armeijakirjan mukaisesti käyttäen mahdollisia GW:n julkaisemia päivityksiä. Armeijakirjattomat käyttävät viimeisintä White Dwarfissa, Annualissa tai Ravening Hordesissa julkaistua armeijalistaa.
- Annual/Chronicles 2004:n muutoksia Beast-, Heavens- ja Life-taikuuksiin käytetään.
- Dogs of War -säännöt ja Regiments of Renown kuten Annual/Chronicles 2004:ssä
- Armeijan kaikkien miniatyyrien tulee olla koottuja.
- Special Characterit ovat kiellettyjä.

Ja vielä lopuksi

Jotain päivityksiä sääntöihin saattaa vielä tulla, ja pahimmat kiroijtsuvrheet saatetaan poistaa. Näillä säännöillä kuitenkin edetään ja Q&A -dokkarilla koitetaan isoimpia reikiä paikkailla. Sähköpostiosoite kysypojilta@chaosboyz.org ottaa vastaan kommentteja ja kysymyksiä. Chaosboyz-internetläsnäolon löydät osoitteesta www.chaosboyz.org.

Kielletyt aseet

'Kiellettyjä aseita' ovat muun muassa seuraavat: High Elf – Cloak of beards ja Lizardmen – Dagger of Sotec. Kaikissa armeijakirjoissa ei kuitenkaan moisia herkkuja ole tarjolla, joten niiden onneksi ovat Chaosboyzien taikakalusepät olleet ahkerina.

Alla olevassa listassa tarjotaan 'kiellettyjä aseita' niille armeijoille, joilta oletamme sellaisen puuttuvan. Jos armeijakirjastasi kuitenkin löytyy sopiva esine, niin se korvaa listassa olevan.

Chaos, Mortal: Human Bloodhunt Horn. Korvaa Bloodhunt Hornin ja toimii ainoastaan Bretonniaa ja Empireä vastaan.

Chaos, Beast: Rune of True Winged Beast. Kuten Rune of True Beast, mutta auttaa vain siivekkäitä otuksia vastaan. Korvaa listassa RoTB:n.

Chaos, Daemonic: Chaos Chaos Disruption. Korvaa Chaos Disruptionin ja hinta on edulliset 30 pistettä. Toimii kaaosta, kaaoskyykkiä ja pimentohaltijoita vastaan.

Chaos Dwarfs: Enchanted Really Big Hat. Korvaa Enchanted Shieldin listassa ja toimii vastaavalla tavalla, tosin ainoastaan kaaosta ja toisia kaaoskyykkiä vastaan. Hatun lisäksi voi ottaa sen tavalliseen kilven.

Dark Elves: Crown of Black Iron. Muutoksena sääntölisäys: General only. Eihän niitä kruunuja muille kuin koville tyypeille myönnetä.

Dwarfs: Grudge rune of Kaaoskyykän kylmäys. Kuten tavallinenkin Grudge rune, mutta toimii vain kaaoskääpiöitä vastaan. Korvaa Grudge runen.

Orcs & Goblins: Collar of Dorka. Zorga teki yhden kaulurin ja Dorka toisen. Kuten arvata saattaa jälkimmäinen on aavistuksen kehnempi. Muuten sama esine kuin Collar of Zorga, mutta toimii vain ratsuihin ja hirviöihin joilla on siivet. Korvaa listassa Collar of Zorgan.

Vampire Counts: Cursed Shield of Mussunmussun. Toimii kuten esikuvansa Moussillonista, mutta myönnetään myös Lahmia ja Necrarch vampyyreille. Korvaa tavaralistassa esikuvansa.

Wood Elves: Cloak of Goblinoid Ears – On ihanaa pukeutua kesään. Samanlainen kuin korkeahaltijoiden Cloak of Beards, mutta toimii Orcs & Goblins armeijaa vastaan. Riimujen sijasta estää O&G:n taika-aseiden toiminnan. Uusi ihanan kesäinen tuote taikatavaralistaan (Enchanted item) .

Eihän nuo kaikki toimi ihan niin kuin tuolla 'kielletyt aseet' -säännössä sanotaan, mutta meillä Reilun Aten & Santun taikapajassa tehdään vain laatutuotteita ilman palautusoikeutta. Ja jos nyt joltain vielä puuttuu 'kielletty ase', niin samasta osoitteesta näitä saa lisää.

Turnauksen skenaariot

Pelijärjestys:

Jokaiselle pelikierrokselle on määrätty oma skenaarionsa. Skenaariot pelataan järjestyksessä Eka, Toka, Kolmas, Neljäs ja 'Ja vielä kerran pojat...'.

Sääntöjä skenaarioihin:

- Jos skenaariossa ei sanota toisin pelin aloittaminen tapahtuu seuraavasti:
 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.
- Pelaajan joukkojen aloitusalue on 12" pelaaja omasta pöydänreunasta ja pelin kesto kuusi kierrosta, mikäli skenaariossa ei toisin sanota.
- Sotakoneet (war machines) laitetaan yhtenä yksikkönä kun yksikköjä laitetaan pöydälle. Sotakoneet voidaan sijoittaa eri paikkoihin omalla aloitusalueella ellei niitä sääntöjen puolesta ole sidottu yksiköiksi tai yksiköihin.
- Sankarit (characters) laitetaan pöydälle viimeisenä nappuloita laitettaessa.
- Partiolaisia (scouts) ei ole pakko laittaa 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 tai yksittäinen nappula (esim. sankari+ratsu) ei ole pisteitä tuova yksikkö vaikka se muuten täyttäisikin ehdot.
- Pelin voitto ratkaistaan voittopisteillä joita saa sääntökirjan sivun 198 mukaisesti. Skenaariossa annetun tehtävän suorittaminen tuottaa lisäpisteitä.
- Voittotaulukko:

Voittopiste-ero	tulos
0-300	tasapeli
301-600	minivoitto
601-1000	voitto
1001-1500	suurvoitto
1501+	turpakäräjät

Eka

Tehtävä:

Perusmättöä luvassa.

Aloitusalue:

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

Toka

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 on useamman neljänneksen alueella arvotaan nopalla mitä niistä yksikkö yrittää hallita.

Sääntökirjan sivun 198 pöydänneljännespisteitä ei myönnetä.

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.

Aloitusalue:

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

Kolmas

Tehtävä:

Kumpikin pelaaja valitsee kohteekseen kukkulan, ja laittaa sinne kohdemerkin. Noppaa heittämällä ratkaistaan kumpi pelaaja valitsee kukkulansa ensin. Pelaajat voivat valita saman kukkulan. Kukkulan pitää sijaita pelaajien aloitusalueiden ulkopuolella. Pelaajan saa itse valitsemansa kukkulan hallinnasta 600 voittopistettä ja vastustajan valitsemasta kukkulasta 400 voittopistettä. Pelaaja hallitsee kukkulaa, jos hänellä on pisteitä tuova yksikkö siellä ja vastustajalla ei ole.

Sääntökirjan sivun 198 pöydänneljännespisteitä ei myönnetä.

Pelin aloitus:

Pöydän puolten valitsemisen jälkeen kumpikin pelaaja valitsee kohdekukkulansa.

Neljäs

Tehtävä:

Luvassa on taistelun alueiden strategisten alueiden valloittamista. Strategisia alueita kuvaavat pöydälle laitettavat kolme kohdemerkkiä. Pelaajat heittävät noppaa ja isomman silmäluvun saanut laittaa ensimmäisen ja kolmannen kohdemerkin, joiden kummankin arvo on 350 voittopistettä. Pienemmän luvun saanut laittaa toisena yhden 700 voittopisteen kohdemerkin. Kohdemerkki pitää laittaa avomaastoon ja vähintään 12" päähän pöydänreunoista ja toisista kohdemerkeistä.

Pelaaja saa kohteesta pisteet mikäli hänellä on pisteitä tuova yksikkö sen päällä pelin loppuessa.

Pelin aloitus:

Kohdemerkit laitetaan ennen pöydän puolten valintaa.

Ja vielä kerran pojat

Tehtävä:

Vastustajan sankarien liiskaminen on ensiarvoisen tärkeää - sankareista myönnetään kaksinkertaiset voittopisteet. Kertolaskuun ei oteta mukaan mahdollisia bonuspisteitä (esim. kenraali +100) eikä Monster mount statuksen önniäisiä (esim. lohnaari). Lisäksi haasteissa (Challenge) tapetuista vastustajan sankareista ja esitaistelijoista (Champion) saa 100 voittopistettä/kaato.

Tällä kertaa viirit ja maa-alueet eivät kiinnosta - lipuista ja pöydänneljänneksistä ei siis anneta pisteitä.

Lisäsääntöjä:

Lähitaistelussa esitetyistä haasteista (Challenge) ei voi kieltäytyä.