

Ropecon 2006 & Chaosboyz tuotanto esittää:



## Yhdestoista hetki - Hell Sinai City redux

### Yleistä

11.-13.8.2006 on luvassa häkellyttävä ja hurmeen täytehinen Warhammer 40000 -turnaus Ropeconissa. Jos et vielä tiedä mikä Ropecon on niin kipinkapin napsuttelemaan suosikkiselaimesi osoite [www.ropecon.fi](http://www.ropecon.fi).

Turnauksessa on kaksi enintään 60 pelaajan alkulohkoa. Kummassakin alkulohkossa pelataan kolme peliä. Turnauspisteiden perusteella puolet alkulohkojen pelaajista pääsee mukaan kahdelle finaalkierrokselle.

Turnaukseen osallistumisesta ei peritä erillistä maksua – Ropeconin pääsylippu riittää.

### Ilmoittautuminen

Turnaukseen voi ilmoittautua etukäteen sähköpostitse 3.7. – 9.8. välisenä aikana. Lähetä sähköposti, jossa kerrot nimesi, kumpaan alkulohkoon haluat osallistua ja millä armeijalla pelaat, osoitteeseen [ilmo@chaosboyz.org](mailto:ilmo@chaosboyz.org). Chaosboyzien www-sivuille päivitetään ilmoittautuneiden listaa. Päivityksiä tehdään muutaman kerran viikossa.

### Aikataulu

Perjantai

17 - 19.45 lohko A, kierros 1

20 - 22.45 lohko A, kierros 2

Lauantai

9.15 - 12 lohko A, kierros 3

12.30 - 15.15 lohko B, kierros 1

15.30 - 16.15 'paras armeija' -äänestys (lohkot A ja B)

16.30 - 19.15 lohko B, kierros 2

19.30 - 22.15 lohko B, kierros 3

Sunnuntai

9.30 - 12.15 jatkopelit, kierros 4

12.30 - 15.30 jatkopelit, kierros 5

### Pelit ja vehkeet

Kaikki pelaajat pelaavat kolme peliä, joiden jälkeen parhaiten menestyneet jatkavat vielä kahden pelin verran. Ensimmäisellä kierroksella peliparit arvotaan ja myöhemmillä 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.

Ennen kierroksen alkua pelaajien on syytä esitellä itsensä. Lisäksi kannattaa selvittää yhteistuumin miten pöydällä oleva maasto toimii peliteknisesti. Pelit pelataan avoimin listoin, joten ennen pelin alkua vastustajalle voi hyvin vilauttaa armeijalistaansa ja kertoa millaisia yksiköitä armeija sisältää.

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 nolalla turnauspisteellä.

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. Kuten ennenkin emme vastaa tuomariston sääntötulkintojen oikeellisuudesta - ne ovat kuitenkin Se Ainoa Oikea Totuus tämän turnauksen yhteydessä.

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, joista toinen annetaan järjestäjille ennen ensimmäisen kierroksen peliä
- armeija, jonka kaikkien miniatyyrien tulee olla koottuja ja maalattuja.
- turnaussäännöt ja -skenaariot
- 4 kpl kohdemerkkejä (koko väliltä 20x20 mm – 50x50mm). Nohevimmilla on kaksi tärkeämmän näköistä ja kaksi vähäisempää merkkiä.

## Säännöt

- Pelit pelataan käyttäen Warhammer 40.000 4. laitoksen sääntöjä.
- Armeijan koko saa olla 1600 - 2000 pistettä ja armeijan muodostamiseen käytetään yhtä Standard Force Organisation -kaaviota.
- Armeija voi sisältää yhden Imperial Armour -kirjoista löytyvän kulkupelin. Mikäli kyseessä on Super Heavy -luokan verme, niin sen saa ottaa omaan Force Organisation -kaavioon. Lentosääntöjä käyttäviä laitteita ei kuitenkaan sallita.
- Armeija tehdään uusimman armeijakirjan mukaisesti. GW:n julkaisemat armeijakohtaiset 4. laitoksen FAQ:t (ja vain ne) ovat käytössä. Linkit tiedostoihin löytyvät näppärästi osoitteesta <http://www.sotavasara.net/keskustelu/viewtopic.php?t=29448>
- Liittolaiset ovat kiellettyjä paitsi armeijoilta, joille ne ovat erikseen sallittuja jäljempänä. Codex: Assassins ei ole käytössä.
- ”Chaosboyzit lakossa – pakosta”: Special Characterit joiden käyttämiseen tarvitaan vastustajan lupa ovat kiellettyjä.
- "Yksin yössä": Vain yhdellä kirjastosedällä voi olla Fear of Darkness -psychic power.

- "Metsään haluat mennä nyt": Alaitoc Ranger Disruption Table on käytössä rajoitetusti. Pelaaja saa vain puolet (pyöristettynä alaspain) normaalista heittojen määrästä ja maksimissaan 4 heittoa.
- "10 pientä eldaripoikaa": Seer Councilin maksimikoko on 10 ukkoa. Mikäli Warlockeja on muissa yksiköissä, niin Councilin maksimikoko pienenee.
- "En oo Odysseus": Slaanesh Minor Psychic Power Siren ei ole olemassa (heitä uudestaan).

## Sallitut armeijat:

- Space Marines Codexin armeijat
- Space Marines Codex + Dark Angels + FAQ
- Space Marines Codex + Blood Angels + FAQ
- Space Marines Codex + Space Wolves + FAQ
- Black Templars Codex
- 13th Company (Codex Eye of Terror)
- Imperial Guard Codexin armeijat
- Armoured Company (Chapter Approved)
- Demonhunters (saavat ottaa IG, SM & WH –liittolaisia codexin mukaisesti)
- Witch Hunters (saavat ottaa IG, SM & DH –liittolaisia codexin mukaisesti)
- Chaos Space Marines Codexin armeijat
- Lost and the Damned (Codex Eye of Terror, saavat ottaa CSM –liittolaisia codexin mukaisesti)
- Eldar
- Craftworld Eldar Codexin armeijat
- Ulthwé Strike Force (Codex Eye of Terror)
- Dark Eldar
- Orks
- Speed Freeks (Codex Armageddon)
- Feral Orks (Chapter Approved)
- Tau
- Kroot Mercenaries (Chapter Approved)
- Necrons
- Tyranids



## Turnauksessa sijoittuminen

Turnauksen voittaja ratkeaa turnauspisteillä. Turnauspisteitä saa peleistä, armeijalistasta ja ennakoilmoittautumisesta. Lisäksi maalauksesta voidaan myöntää sakkoo. Maalauspalkinnot ratkeavat osallistujien äänestyksellä.

### Pelipisteet (0-100)

Pelin voittaja ratkeaa voittopisteillä. Voittamisesta annetaan pelipisteitä seuraavan taulukon mukaisesti:

Voittopisteiden erotus	Turnauspisteitä	
	Voittaja	Häviäjä
0-300	6	6
300-599	8	4
600-999	10	2
1000+	12	0

Lisäksi pelaaja voi saada 0-8 pelipistettä skenaariossa annettujen tehtävien suorittamisesta

### Armeijalista, ennakoilmoittautuminen ja maalaus ( ... - 15)

Mikäli armeijalista nimellä varustettu, siististi esitetty ja helposti luettava niin pelaajalle annetaan 9 turnauspistettä. Kaikkien listojen pitäisi täyttää tämä taso. Mikäli lista sisältää taustatarinaa ja/tai on muuten erityisen edustava saa 3 turnauspistettä lisää.

Ennakoilmoittautuneille annetaan 3 turnauspistettä pohjille. Ennakoilmoittautuneet jotka eivät ilmoita poisjäännistään pääsevät CB:n Mustaan Kirjaan.



Maalausta ei erikseen arvostella, mutta kunkin armeijan pitää olla koottu ja maalattu. Konversioiden ja itse rakennettujen härpäkkeiden pitää olla 'riittävän kuvaavia'. Mikäli vastustajasi kaikesta huolimatta yrittää pelata mustaksi spreijatuilla tankilla pyydä häntä poistamaan se pöydältä, mikäli kaveri ei usko niin pyydä tuomaristoa tarkistamaan tilanne. Mikäli tuomaristo pääsee narauttamaan jonkin peliparin 'laittomista' nappuloista, niin kumpikin pelaaja saa 10 turnauspisteen sakan. Muista myös, että naapuripöydän voi ilmiantaa.

## Reilupeli on itse paras palkintonsa!

Reilusta pelistä ei myönnetä turnauspisteitä. Kaikki kuitenkin muistavat, että kyseessä on herrasmieslaji ja hyvässä hengessä tapahtuvaa ajanviettoa eikä naama irveessä vääntämistä.

## Paras armeija

Paras armeija valitaan yleisöäänestyksellä. Lauantaina pelaajat voivat halutessaan laittaa armeijansa esille äänestystä varten varatulle pöydälle. Kullekin pelaajlle annetaan äänestylappu, jolla voi halutessaan äänestää parhaaksi katsomaansa armeijaa.

## Muuta

Lippujen hinnat, kulkuyhteydet, majoitus ja kaikki muu yleinen tapahtumaan liittyvä info löytynee osoitteesta [www.ropecon.fi](http://www.ropecon.fi).

## Ja vielä lopuksi

Mikäli on tarvetta, niin tästä sääntönivaskasta julkaiseen uusi ja uljaampi painos 17.7. Jos sinulla on kommentteja tai rakentavaa kritiikkiä, niin osoitteemme [kysypojilta@chaosboyz.org](mailto:kysypojilta@chaosboyz.org) ottaa viestejä vastaan. Viestit saatetaan myös lukea.

Chaosboyz-internetläsnäolon löydät osoitteesta [www.chaosboyz.org](http://www.chaosboyz.org), jossa tullaan myös ylläpitämään kysymykset ja vastaukset -listaa. Myös [www.sotavasara.net](http://www.sotavasara.net) -foorummin Turnaukset ja pelikaverit -alueella on keskustelusia aiheesta.



## Skenaariot

*Gamma-sektorilla sijaitsee kolmannen luokan teollisuusplaneetta Hell Sinai, sektorin suurin teollisuuskeskittymä. Keskustasta kaukaisen sijaintinsa johdosta Hell Sinaita hallitseva joukkio saa vahvan otteen koko sektorista. Tätä paikallisesti tärkeätä sektorin solmukohtaa puolustaa luonnollisesti vahva keisarillinen kaarti ja sen tukema laivasto. Laivaston rauha rikkoontuu yllättäen todellisuuden repeytyessä etelänavalla rikki ja sotajoukkioiden tulviessa repeämästä Hell Sinaihin.*

- Kaikissa skenaarioissa kumpikin pelaaja saa voittopisteitä sääntökirjan sivun 85 löytyvän Victory points -säännön mukaisesti. Lisäksi pelaaja saa ylimääräisiä voittopisteitä 2000 - 'armeijan pistemäärä'.
- Kaikki alla olevat ovat Standard mission -skenaarioita.

## Vihollinen porteilla

*Vihollisen joukot vyöryvät kuvernöörin kauhuksi väijäämättömästi kohti pääkaupunkia, Hell Sinai Cityä. Avaruusjalkaväki on vastannut hätäsignaaliin, mutta voivatko hekään kääntää joukkojen virtaa ennen kuin taistelu leviää siviilien asutusalueille? Kamppailu kriittisten kohteiden hallinnasta taistelukentällä käy verisemmäksi hetki hetkeltä.*

- Skenaario: Take & Hold Gamma, seuraavin muutoksin:
  - Heitä noppaa erikseen erikoissäännöille Infiltrate ja Deep Strike, 4+:lla se on skenaariossa käytössä.
  - Kumpikin pelaaja merkitsee kohdemerkeillä kaksi paikkaa vastustajan pöydän puolelta. Kohdemerkit laitetaan puolen valinnan jälkeen ja ennen joukkojen asettelua.
  - Kummankin pelaajan ensin laittamasta kohteesta saa 3 turnauspistettä, ja toisena laittamasta 1.
  - Saman pelaajan paikoilla pitää olla vähintään 20" väliä.
  - Kohde on pelaajan hallussa mikäli hänellä on 12" sisällä kohteesta pisteitä tuova yksikkö ja vastustajalle ei ole. Kohde on hallussa myös, jos pelaajalla on yli kaksinkertainen määrä pisteitä tuovia yksiköitä kohteen läheisyydessä.
  - Objective: Field of Battle ei anna voittopisteitä.



## Downtown Militarized Zone

*Hell Sinai Cityn lähiöt ovat muuttuneet verisiksi taistelulentiksi, joista voitokkaat joukot ryhmittyvät sillanpääasemiin kohti kuvernöörin palatsia.*

- Skenaario: Cleanse Omega, seuraavin muutoksin:
  - Heitä noppaa erikseen erikoissäännöille Infiltrate ja Deep Strike, 4+:lla se on skenaariossa käytössä.
  - Objective: Table Quarters seuraavin muutoksin:
    - 2 turnauspistettä jokaisesta hallinnassa olevasta neljänneksestä
    - Neljännes on hallinnassa myös silloin kun pelaajalla on yli kaksinkertainen määrä pisteitä tuovia yksiköitä neljänneksessä.
    - Objective: Table Quarters ei anna voittopisteitä.

## Armoa ei pyydetä eikä anneta

*Tuhoamispartiot samoavat halki raunioituneen maan etsien vihollisia. Sektori kerrallaan vihollinen on paikannettava ja tuhottava armotta, jotta logistiikka saadaan pelaamaan ja vahvistukset voivat virrata.*

- Seek & Destroy Gamma
- Tässä skenaariossa turnauspisteet jaetaan seuraavan taulukon mukaisesti

Voittopisteiden erotus	Turnauspisteitä	
	Voittaja	Häviäjä
0-300	10	10
301-700	13	7
701-1100	16	4
1101-1500	18	2
1501+	20	0

## Fort SKOP

*Kaupunki palaa ja kuvernöörin palatsi on raunioina ja kaikki keskusvalta on romahtanut sodan paineessa. On vain ajan kysymys milloin Terminatus-pommi lopettaa taistelut Hell Sinailta. Nyt on aika alkaa poistua paikalta, mutta sitä ennen lienee parasta ryöstää evakuoida arvotavarat mukaan, sillä olisihan se tuhlausta jättää ne radioaktiiviseen erämaahan lojumaan.*

- Secure & Control Omega
- Objective: Loot korvataan seuraavalla:
  - Pelaajat asettavat ennen puolen valintaa vuorotellen kohdemerkkejä pelikentälle, kunnes niitä on pöydällä 8 kpl. Kohdemerkkien pitää olla vähintään 6" päässä pelialueen reunoista ja toisistaan.
  - Vain pisteitä tuovat yksiköt voivat kerätä kohdemerkkejä.



- Kohdemerkit kerätään liikuttamalla jokin yksikön figu sen kanssa kosketukseen. Yksikkö poimii automaattisesti merkin liikkumisvuoron lopussa. Merkki kulkee tämän jälkeen yksikön mukana. Yksiköllä voi olla useampikin kuin yksi merkki.
- Merkki menetetään, mikäli yksikkö ei enää ole pisteitä tuova yksikkö. Menetty merkki asetetaan pöydälle kontaktiin yksikön jonkin jäsenen alustan kanssa. Ajoneuvoissa arvotaan scatter-nopalla mihin kohtaan merkki tippuu ja se asetetaan ko kohtaan vehkeen keskipisteestä katsottuna kosketukseen auton kanssa.
- Lähitaistelussa karkuun lähtenyt yksikkö menettää merkin voittaneelle yksikölle.
- Lähitaistelussa vastustajan kokonaan tuhonnut yksikkö saa vastustajalla olleen merkin.
- Pelin lopussa jokainen merkki antaa pelaajalle 1 turnauspisteen.

## Vetäytymisvaihe

*Joukkiosi on vielä raivattava tie ryöstösaaliin pelastettujen arvoesineiden kanssa lähimmälle pakoalukselle ei-kenenkään maan lävitse.*

- Recon Gamma
- Heitä noppaa erikseen erikoissäännöille Infiltrate ja Deep Strike, 4+:lla se on skenaariossa käytössä.
- Objective: Enemy lines korvataan seuraavalla:
  - Joukkojen asettelun jälkeen kumpikin pelaaja sijoittaa 4 kohdemerkkiä neljän pisteitä tuovan yksikkönsä kannettaviksi. Merkki kulkee yksikön mukana. Merkit aloittavat aluksi eri yksiköillä.
  - Armeijat jotka eivät aloita peliä laudalta tai joilla ei ole tarpeeksi yksikköjä laudalla pelin alussa: Ryöstösaalis on levinnyt kuljetusaluksen alasampumisen yhteydessä ympäri ypäjää, ja kamat tarttis käydä keräämässä talteen. Kohdemerkit joita ei voi antaa laudalla oleville yksiköille asetellaan pöydän neutraalille alueelle pelaajan toimesta ja sen jälkeen jokaiselle heitetään 2d6 scatter (myös hitillä siis liikkuu). Merkit voi käydä keräämässä talteen skenaarion sääntöjen mukaisesti
  - Tavoitteena on kuljettaa merkit vastustajan aloitusalueelle pelin kuluessa.
  - Pudonneen kohdemerkin (oman tai vastustajan) voi poimia liikuttamalla pisteitä tuova yksikkö sen päälle. Merkki kulkee tämän jälkeen yksikön mukana. Yksiköllä voi olla useampikin kuin yksi merkki.
  - Merkki menetetään, mikäli yksikkö ei enää ole pisteitä tuova yksikkö. Merkki jätetään yksikön keskipisteen kohdalle. Ajoneuvoissa arvotaan scatter nopalla mihin kohtaan merkki tippuu.
  - Lähitaistelussa karkuun lähtenyt yksikkö menettää merkin voittaneelle yksikölle.
  - Lähitaistelussa vastustajan kokonaan tuhonnut yksikkö saa vastustajalla olleen merkin.
  - Pelin lopussa jokainen pelaajan hallussa vastustajan aloitusalueella oleva merkki antaa pelaajalle yhden turnauspisteen.