

## Myrskyn Edellä

# RopeCon 2007 Warhammer-turnaus

### ***Yleistä***

Luvassa Myrskyisä ja hurmeen täytehinen Warhammer-turnaus Ropeconissa.

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

Osallistumisesta ei peritä erillistä maksua – Ropeconin pääsylippu riittää. Jottei kisailu menisi ihan lekkeripeliksi, niin osallistujilta vaaditaan viimeistä ukkoa myöten maalatut armeijat.

### ***Ilmoittautuminen***

Turnaukseen voi ilmoittautua etukäteen sähköpostitse 16.7. - 7.8. välisenä aikana. Lähetä sähköposti, jossa kerrot nimesi, kumpaan alkulohkoon haluat osallistua ja millä armeijalla pelaat, osoitteeseen ilmo@chaosboyz.org. Chaosboyzien www-sivuille [www.chaosboyz.org](http://www.chaosboyz.org) päivitetään ilmoittautuneiden listaa. Päivityksiä tehdään muutaman kerran viikossa.

Mikäli ennakoilmoittautumisten tai peruutusten vuoksi on tilaa niin turnaukseen voi ilmoittautua myös paikanpäällä. Tämä tapahtuu turnauksen tuomaripisteessä figu-salissa.

### ***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

13.00 - 16.00 jatkopelit, kierros 5

### ***Turnaus***

Kaikki pelaajat pelaavat viisi peliä samalla 2000 pisteen armeijalla. Ensimmäiselle kierrokselle peliparit arvotaan, 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. Vakituista pelikumppania tai inhokkiarmeijaa vastaan joutuminen eivät ole syitä vaihtaa peliparia.

Ennen pelin alkua pelaajien on syytä esitellä itsensä ja sopia miten pöydällä oleva maasto pelitekniikaltaan toimii. Tuossa vaiheessa vastustajalle ei tarvitse kertoa mitään armeijalistastaan, mutta armeijan yksiköt tulee esitellä viimeistään niiden tullessa pöydälle, jotta kekseliäillä konversioilla ei saisi pelillistä etua suoraan kaupasta ostettuun WYSIWYG-armeijaan nähden. Pelin jälkeen vastustaja voi halutessaan tarkastaa armeijalistasi. Jokaisen tulee jättää nimellä ja puhelinnumerolla varustettu kopio armeijalistastaan järjestäjille ennen ensimmäistä peliä. Listan kadotessa tai muiden epäselvyyksien ilmetessä tulee ottaa yhteys tuomaristoon.

Jokaiselle pelikierrokselle on määrätty oma skenaarionsa, joista lisää myöhemmin. Kunkin pelin jälkeen pelaajien pitää käydä kirjaamassa tulos tuomaripisteessä. Jos pelaajan tulos puuttuu kierrokseen varatun ajan jälkeen seuraavan kierroksen pelipareja määritettäessä, pelaaja saa kierrokselta nolla pistettä, vaikka tuloksen puuttuminen johtuisi tulvasta, lakosta, sukkahousujen silmäpaosta tai muusta ankanan mutta pikkumaisen jumaluuden toimesta.

Turnauksessa kukin pelaa vain omaa peliään ja armeijalla on yksi komentaja. Toisten peleihin ei saa puuttua. Mahdollisia sääntökiistoja selvittelevät sitä varten paikalla olevat tuomarit, eivät naapuruston pelaajat. Sääntökirjoja on tosin hyvä lukea ennen tuomarin kutsumista.

### ***Ota mukaan turnaukseen ainakin seuraavat:***

- sääntökirja, armeijakirja ja kaikki muut pelituotteet joista aiot itsesi eduksi sääntöjä lukea
- 2 kopiota armeijalistasta
- mitta, nopat, käyttämäsi templaatit
- armeija, jonka kaikkien miniatyyrien tulee olla **koottuja, maalattuja, sekä riittävän kuvaavia**
- turnaussäännöt ja skenaariot
- 2 kpl kohdemerkkejä (pohjapinta-ala väliltä 20x20 mm – 60x60mm).

### ***Armeijan valinta***

- Pelit pelataan käyttäen Warhammer Fantasy Battlen 7. laitoksen sääntöjä. Huomioi myös Q&A ja errata osoitteesta <http://uk.games-workshop.com/news/errata/>
- Armeijan koko saa olla enintään 2000 pistettä.
- Armeija tehdään uusimman armeijakirjan mukaisesti käyttäen mahdollisia GW:n julkaisemia päivityksiä. Armeijakirjattomat käyttävät viimeisintä White Dwarfissa, Annualissa tai Ravening Hordesissa (Chaos Dwarf) julkaistua armeijalistaa.
- Armeijakirjoissa julkaistujen Special Characterien käyttö on sallittua, muiden ei. Thorekilla on riimuflunssa, eikä hän saa re-rollattua riimua kuin kerran pelissä.
- Dogs of War-yksiköt ovat sallittuja normaalien sääntöjen mukaisesti, mutta Regiments of Renown-yksiköt ovat sallittuja vain Dogs of War-armeijoissa. Muut armeijat eivät saa käyttää näitä yksiköitä.
- Jättiläinen (Giant) ja Ogret ovat käypiä Dogs of War-lisukkeita.

- Mokuja mukaan:
  - armeijassa pitää olla vähintään 5 Core yksikköä
  - ja lisäksi saa olla korkeintaan 3 Special yksikköä ja 1 rare yksikkö

### ***Sallitut armeijat:***

- Empire
- Middenland Army (Storm of Chaos)
- Cult of Ulric (Annual 2004)
- Kislev (Annual 2004)
- Orcs & Goblins
- Grimgor's 'Ardboyz (Storm of Chaos)
- Bretonnia
- Errantry War Army (Storm of Chaos)
- Hordes of Chaos
- Beasts of Chaos
- Archaon's Horde (Storm of Chaos)
- Daemonic Legion (Storm of Chaos)
- Lizardmen (myös Southlands-lista on sallittu)
- Dwarfs
- Slayer Army (Storm of Chaos)
- Chaos Dwarfs (Ravening Hordes)
- High Elves
- Sea Patrol (Storm of Chaos)
- Wood Elves
- Dark Elves
- Dark Elves: Garrison Army (Annual 2004)
- Cult of Slaanesh (Storm of Chaos)
- Vampire Counts
- Army of Sylvania (Storm of Chaos)
- Skaven
- Clan Eshin Army (Storm of Chaos)
- Tomb Kings
- Ogre Kingdoms
- Lustria-kirjan armeijalistat
- Dogs of War (Annual 2004)

### ***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 pelipisteillä. 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.

### **'Paras armeija' -äänestys**

Mikäli maalasit nappulasi itse voit lauantaina laittaa armeijasi esiin paraatimuodostelmaan. Armeijalla on noin metrin leveä kaistale pöytää käytössään. Armeijan oheen on syytä laittaa nimesi, jotta äänestäjät osaavat ilmaista kannatuksensa. Virallisia äänestyslipukkeita jaetaan tuomaripisteestä.

### ***Ja vielä lopuksi***

Jotain päivityksiä sääntöihin saattaa vielä tulla, ja pahimmat kiroijtsuvrheet saatetaan poistaa. Näillä säännöillä kuitenkin edetään ja Q&A -dokkarilla yritetään paikkailla isoimpia reikiä. Sähköpostiosoite [kysyjojilta@chaosboyz.org](mailto:kysyjojilta@chaosboyz.org) ottaa vastaan kommentteja ja kysymyksiä. Chaosboyz-internetin löydät osoitteesta [www.chaosboyz.org](http://www.chaosboyz.org).





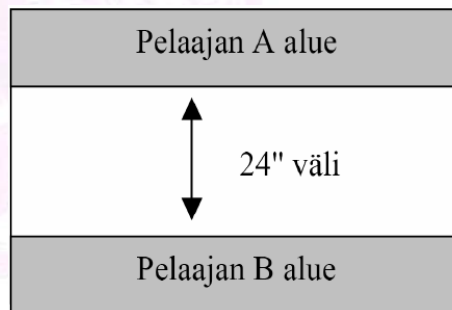
## SKENAARIOT

### Pelijärjestys:

Jokaiselle pelikierrokselle on määrätty oma skenaarionsa. Skenaarit pelataan järjestyksessä Sankaritar, Poltettu maa, Minä olen yö, Paha sana ja Viimeisen kerran.

### Yleistä kaikissa skenaarioissa

- Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee haluamansa pöydän puolen.
- Seuraavaksi pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee kumpi pelaajista aloittaa joukkojen laittamisen pöydälle. Pelaajat laittavat vuorotellen yhden yksikön pöydälle.
- Pelin alussa joukot laitetaan oheisen kuvan mukaisille alueille.
- Kaikki sotakoneet (war machines) laitetaan joukkoja sijoitettaessa yhtenä yksikkönä. Sotakoneet voidaan sijoittaa pöydällä eri paikkoihin, ellei niitä sääntöjen puolesta ole sidottu yksiköiksi tai yksikköihin.
- Sankarit (characters) laitetaan pöydälle viimeisenä. Kaikki sankarit laitetaan samalla kertaa ja ne saa liittää yksiköihin.
- Partiolaisia (scouts) ei laiteta pöydälle samaan aikaan muiden kanssa, vaan ne laitetaan vasta kun pelaajien armeijat ovat muuten kokonaan pöydällä. Partiolaisien laittaminen pöydälle noudattaa sääntökirjasta siihen löytyviä sääntöjä. Partiolaiset eivät vaikuta siihen kumpi pelaajista saa aloitusheittoon +1.
- Peli kestää kuusi kierrosta tai kunnes aika päättyy. Jos tasoittavan vuoron jälkeen on ilmeistä, että uutta molempien pelaajien täyttä kierrosta ei ehditä pelata, peli lopetetaan jo aiemmin.
- Skenaarit 2,4 ja 5 luetaan Pitched Battle-skenaariksi. Truthsayer- ja Dark Emissary- sankarit eivät saa osallistua skenaarioihin 1, 2, 3, 4 ja 5.
- Pisteitä tuova yksikkö on yksikkö, joka ei pakene ja jonka Yksikön voima (Unit strength, US) on 8 tai suurempi ja joka ei käytä yksittäisen nappulan sääntöjä (Single Model). Peliin joukkojen asettelun jälkeen ilmestynyt yksikkö ei ole pisteitä tuova yksikkö vaikka se muuten täyttäisikin ehdot.
- Skenaarioissa kerrotaan mistä voittopisteitä annetaan. Katso myös sääntökirjan sivu 102.



## **Voittotaulukko:**

VP-ero Tulos  
0-300 Tasapeli  
301-600 Minivoitto  
601-1000 Voitto  
1001-1500 Suurvoitto  
1501+ turpakäräjät

**Sankaritar** - Kadottanut olenko todellisuudentajun, hajun siitä mikä uhkaa koko ajan, minun täytyy mennä eteenpäin, on pakko mennä vielä enemmän mitä vaan

Tehtävä:

Jokaisesta pelaajan sankarittaresta (Character), joka on pelin lopussa hengissä ja vastustajan aloitusalueella myönnetään jos pelin alkaessa ollut korkein liike hänellä, ratsulla, kärryllä, lentoliikkeellä tai taikahärpäkkeellä oli (pinnat ei kasva jos joutui taistelun tuoksinassa jalkamieheksi)

M0-3 +500VP

M4-6 +300VP

M7+ +100VP

Tämän lisäksi normaalit VP:t tapoista. Lipuista ja pöydänneljänneksistä ei pisteitä myönnetä.

**Poltettu maa** - Katson yli poltetun maan, Vasta nyt mä opin tajuamaan: Kaiken minkä koitin hyväksi muuttaa Pystyin vain tuhoamaan

Tehtävä ja sääntöviilaukset:

Tehtävänä on polttaa pöydänneljänneksiä. Neljänneksen polttamisesta annetaan voittopisteitä seuraavasti: oma neljännes 300 pistettä, vastustajan neljännes 700 pistettä ja neutraalit neljännekset 500 pistettä kappale. Pelaaja saa neljänneksestä poltetun maan pisteitä jos hänellä on siellä pisteitä tuova yksikkö ja vastustajalla ei tällaista ole. Jos yksikkö on useamman neljänneksen alueella arvotaan nopalla mitä niistä yksikkö yrittää polttaa. Muita VP:tä ei myönnetä.

Palavat pellot eivät liiemmin inspiroi joukkoja joten ne saavat -1LD. Joukot, jotka eivät LD:tä käytä eivät myöskään inspiroitia kaipaa.

Pelin kaksi poikkeuksellisen hämmentävä 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.

**Minä olen yö** - minä olen yö joka pimeyteen sut sulkee, olen hiljaisuus joka untas syleilee, minä olen yö joka huoneen halki kulkee eikä kukaan nää kun ikuisesti varjoissa oon varjoissa oon

Tehtävä ja sääntömuutokset:

On yö ja aika löytää yöpymispaikka. Pöydän puolten valitsemisen jälkeen kumpikin pelaaja valitsee kohteeseen yöpymispaikan ja laittaa sinne kohdemerkin. Noppaa heittämällä ratkaistaan kumpi pelaaja valitsee yöpymispaikan ensin. Pelaajat voivat valita saman yöpymispaikan. Yöpymispaikan pitää sijaita pelaajien aloitusalueiden ulkopuolella. Pelaajan saa itse valitsemansa yöpymispaikan hallinnasta 600 VP ja vastustajan valitsemasta yöpymispaikasta 400VP. Pelaaja hallitsee yöpymispaikkaa, jos hänellä on pisteitä tuova yksikkö siellä ja vastustajalla ei ole. Tämän lisäksi normaalit VP:t tapoista ja lipuista. Pöydänneljänpisteitä ei myönnetä.

Lisäksi on yö

- 1) Joukkojen maksiminäkyvyys on 12" Tämä vaikuttaa LOSsiin ja Chargaukseen.
- 2) Lentäminen on vaarallista joten flying move on vain 12".
- 3) Yö on täynnä taikaa: Kaikkiin Casting Rolleihin tulee +1

**Paha sana** - paha sana ei saa mua haparoimaan minä vaeltaa auringon syliin kun saan mua kyllä kantaa vielä maa en tarvi siihen sua

Tehtävä ja sääntöviilaukset:

Luvassa on taistelunalueen strategisten alueiden valloitusta. Strategisia alueita kuvaavat pöydälle laitettavat kolme kohdemerkkiä. Kohdemerkit laitetaan ennen pöydän puolten valintaa.

- 1) Pelaajat heittävät noppaa ja isomman silmäluvun saanut laittaa ensimmäisen ja kolmannen kohdemerkin, joiden kummankin arvo on 350 voittopistettä.
- 2) 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 ja vastustajalla ei ole. Tämän lisäksi normaalit VP:t tapoista ja lipuista. Pöydänneljänpisteitä ei myönnetä.

Jalkamiehet ovat sisuuntuneita jatkuvasta hevosmiesten pilkasta. Kaikki figut, joilla on US1 saavat MR2 (tai +2 jos sitä on jo pohjalla) ja mottaavat aina takaisin vaikka he ehtisivätkin kuolla aiemmin Impact hitteihin tai korkeammalla aloitteella toimivan toimesta ennen kuin oma lyöntovuoro tulee. (siis samalla lähitaitelukierroksella.)

**Viimeisen kerran** - Mä puhun viimeisen kerran ja sä kuuntelet Sä oot siinä mutta kuule et Minun sanojani ollenkaan Mä puhun viimeisen kerran ja sä katot kun Minä elävältä lakastun Kunnes minua ei olekaan

Tehtävä: Peruspeli.