

Warhammer Fantasy Battle - turnaus

Ropecon 2003

8. - 10.8.2003 DIPOLISSA

Alkusarja Lohko A

Pe 8.8.2003

1. kierros 15.00 - 17.30
2. Kierros 18:00 - 20:30
3. Kierros 21.00 - 23:30

Alkusarja lohko B

1. Kierros 9:30 - 12:00
2. Kierros 12:30 - 15:00
3. Kierros 15:30 - 18:00

Tämän jälkeen kummastakin ryhmästä 40 parasta pääsee jatkoon puhtaasti peliesitysten perusteella. Muille käy kuin Suomen jääkiekkjoukkueelle, eli finaaleja seurataan sivusta. Maalaus pisteet lisätään vasta finalisteille.

4. Kierros 20.00 - 23:00

su 10.8.2003

Paras armeija -äänestys 10:00 - 11:00

5. Kierros 11 - 15

Tämän jälkeen lauletaan Atelle paljon onnea vaan ja järjestetään mitään juhlallisin palkintojenjakoseremonia.

Yleistä

Turnauksessa käytetään kuudennen laitoksen sääntöjä ja 2000 pisteen maalattuja armeijoita. Oman kirjan saaneet armeijat käyttävät sen sääntöjä. Armeijakirjojen ja Annualien Appendix-listoja ei käytetä. Armeijakirjattomat armeijat käyttävät tuoreinta White Dwarfissa tai Annualissa julkaistua listaa. Kaaoskyykät käyttävät Ravening Hordes-listaa. Taikurit käyttävät uusittuja taikomissääntöjä. (löytyvät myös netistä: <http://www.games-workshop.com/download/download.htm?/news/us/events/GT2003/Rules/assets/145105WD264.pdf>)

Kukin pelaaja käyttää samaa armeijaa joka pelissä ja pelaa kolmesta viiteen peliä. Ensimmäisellä kierroksella vastustajat arvotaan, myöhemmin vastaansa saa osapuilleen saman verran pelipisteitä koonneen.

Perussäännöistä poikkeamat:

On Mighty Strike!

Sodan koirat haluavat lisää perustyöajan palkkaa ja vaarallisen työn lisää. Tässä turnauksessa Dogs of War -yksiköt osallistuvat vain työtaisteluun. Toisin sanoen vain Dogs of War -armeijat saavat ottaa Dogs of War -yksiköitä.

I'm special!

Armeijakirjoissa, White Dwarfissa ja Annuaaleissa julkaistut erikoishahmot ovat sallittuja, mikäli ne eivät vaadi vastustajan hyväksyntää. Muut (kuten GW:n verkkosivuilla julkaistut) ovat kiellettyjä.

There can be only some!

Jos samaa erikoishahmoa uhkaa näyttäytyä samassa pelissä useampi kuin yksi, arvotaan, kumpi pelaajista saa käyttää erikoishahmoa. Toinen käyttää enintään saman hintaista, kaikkia normaaleja sääntöjä noudattavaa sijaissankaria. Jos siis aiot tuoda erikoishahmon turnaukseen, luo myös sijainen jo etukäteen.

Ilmoittautuminen

Ilmoittautumisaika alkaa 8.7.03. klo 10:00. Tätä ennen tulleita yrityksiä ei huomioida. Ilmoittautua voi laittamalla sähköpostia tai soittamalla Atelle. Laittakaa ensisijaisesti sähköpostia, mutta soittaa saa jos sähköpostin käyttö ei onnistu. Kerro nimesi, pelaamasi armeija sekä haluamasi karsintaryhmä sekä suostutko pelaamaan toisessa karsintaryhmässä. Viime turnaukset ovat täyttyneet varsin nopeasti. Nyt tilaa pitäisi olla, mutta jos haluat varmistaa paikkasi, älä odota viime tinkaan. Karsintaryhmät täytetään nopeusjärjestyksessä ja ryhmien välisiä sääntöjä tehdään vain jos on aivan pakko. Armeijaa komentaa vain yksi kenraali. Kaksoiskomento on jo Suomen laissakin kielletty.

Korkeintaan 160 (sic!) nopeimmin ilmoittautunutta mahtuu mukaan. Maksat RopeConiin sisään sen jälkeen osallistuminen on ilmaista. Koitamme ylläpitää verkossa ajankohtaisehkoa tilastoa mukaan päässeistä, jotta jokaiselle ei tarvitsisi vahvistaa mukaanpääsyä henkilökohtaisesti.

Mikäli olet ilmoittautunut, mutta et esim. hautajaistesesi takia pääsekään tulemaan, ilmoita siitä välittömästi. Tulematta jääviä ilmoittautuneita rankaistaan. Porttikielto tai sääriamputaatio askarteluveitsellä, ihan kuinka vaan. Vähintäänkin on reilua kertoa meille välittömästi, jos on ilmoittautunut, mutta mummun hautajaisten tai oman hyppykupan takia ei pääsekään osallistumaan - näin joku muu voi päästä pelaamaan.

Valmistautuminen turnaukseen

Tuo mukanasasi armeijasi, armeijalistasi (kaksi kappaletta), tarvitsemasi sääntökirjat, nopat, mitat, muoviläpäkkeet, laskimet, kynät ja hilavitkuttimet. Armeijalistan täytyy olla nimellä ja mielellään myös kännykkänumerolla varustettu, luettava (!) ja mieluiten tietokoneella kirjoitettu. Kaikki piste-arvot ja character-, core- yms. luokat täytyy olla selkeästi näkyvillä. Tuo listasi vähintään kahtena kappaleena, yksi tarkastukseen ja loput pelikäyttöön.

Chaosboyz Krew rohkaisee käyttämään Army Builder -ohjelmaa (saatavilla ainakin Fantasiapeleistä ja valmistajalta verkosta). Älkää tulostako Army Builderillä koko listaa, vaan ainoastaan yhteenveto (summary).

Emme ennakkotarkasta armeijalistoja, mutta kysymyksiä tulkinnanvaraisista tai epäselvistä asioista saa esittää Tuomarille. Paikan päällä tarkastetaan turnauksen aikana ainakin johtavien pelaajien listoja ja jos jollakulla on mainitsemisen arvoinen virhe listassaan, sakotetaan sitten sen verran pisteitä kuin virheestään on saattanut hyötyä - ynnä pitää tietysti muuttaa armeija sääntöjen mukaiseksi jäljellä oleviin peleihin. Vastustajansahan saa toki aina vasikoida; jos vaikka pöydän toiselta puolen tuijottaa kolme Hurmeenjanoojaa, ei ole ihan pakko pelata rikkinäistä listaa vastaan.

Ennen peliä armeijalistaa ei tarvitse viholliselle paljastaa. Pelin jälkeen pitää kysyttäessä tarjota listansa vastustajan vilkaistavaksi, ettei ketään jää turhaan mietityttämään.

Armeijassa saa käyttää vain riittävän kuvaavia miniatyyrejä. Miniatyrien ei tarvitse olla GW:n virallisesti hyväksymiä saatikka edes sen valmistamia. Pelin tunnelmaan sopivia niiden kuitenkin täytyy olla. Esimerkkinä sanottakoon näin: Balrog Bloodthirsterinä kelvannee. Suoraan kaupan hyllystä tuleva Disco Barbie taas ei vaan voi olla Keeper of Secrets. Älyttömät proxy -yritykset eivät moneen vuoteen ole olleet ongelma, tuskin tälläkään kertaa.

Turnaus

Tapahtumapaikkana on Espoon Otaniemessä sijaitseva Dipoli. Ajo-ohjeet löytyvät RopeConin sivuilta www.ropecon.fi.

Peleissä käytettävän maaston asettelevat järjestäjät. Pelaajien ei kuuluisi sörkkiä sitä, mutta yhteisymmärryksessä vastustajan kanssa sopii vähän sörkkiäkin. Pelaajien sijoitus turnauksessa ratkeaa seuraavasti:

Alkuerissä voi tienata peleistä 0-60 pistettä
jatkosarjassa tienaa peleistä lisäksi 0-40 pistettä ja
Armeijan ulkonäöstä 0-10 pistettä.

Perinteitä kunnioittaen palkintoja tullaan jakamaan muutamalle eniten turnauspisteitä saaneelle.

Turnauksessa käytetään sääntökirjan skenaariota 1. Pitched Battle

Ennen taistelun alkua esitellään vastustajalle kaikki joukot, joita tulet pelin aikana käyttämään, mukaan lukien myöhemmin peliin saapuvat ynnä piileskelijät. Piileskelijöistä (kuten goblin fanaatikot ja Assassinit) ei kuitenkaan tarvitse paljastaa piilopaikkoja. Jos käyttämäsi miniatyyrit eivät ole aivan täysin kuvaavia, vastustajalle täytyy ilmoittaa tässä vaiheessa niiden poikkeavuuksista.

Turnauspisteet

Pelit

Tasapelistä kummallekin 10 TP.

Minivoitosta paremmalle 13, ja toiseksi parhaalle 7.

Suuresta voitosta vastaavasti 17 tai 3 pistettä.

Massamurhasta 20/0.

Skenaariossa 1 voittaja ratkeaa sääntökirjan sivun 198 mukaisesti.

Maalaus

Pelaajat arvostelevat toistensa armeijat ennen kunkin kierroksen alkua alla olevalla skaalalla. Jos haluat antaa vastustajallesi -50 pistettä on syytä kutsua Tuomari paikalle. Hän tarkistaa tulkintasi.

-50p armeijalle, jossa on laittomia pikkumiehiä (jotka ovat jotenkin päässeet pöydälle).

0 pistettä saa sillä, että armeija on teknisesti ottaen maalattu, mutta joko ei kauhean hyvin, tai on selkeästi kesken, tai mitään yritystäkään varjojen ja valojen tekemiseksi ei ole tehty. Sotkuisesti (maalaa väärissä paikoissa) maalaamalla pääsee myös tähän kategoriaan. Tähän pääsee myös, jos muutamalta figulta puuttuu osia (jos puutteita on paljon katso edellinen kohta).

5 pistettä vaati jo varjostuksia/korostuksia, mutta tekniikassa on toivomisen varaa, nämä ovat jotenkin sotkuisia tai eivät muuten vaan ole silmää hiveleviä. Jos figuissa on flashia (valupursetta), täyttämättömiä koloja tai muuta kokoamisvaiheessa puolitiehen jäänyttä, 10 pisteen maalauksella pääsee tähän kategoriaan.

10 pisteeseen pääsee sitten hienosti tehdyillä valoilla ja varjoilla sekä siististi maalatuilla yksityiskohdilla. Blendaaminen ei ole vaatimus, mutta pelkästään drybrushaamalla tarpeeksi siistin jäljen tekeminen ei välttämättä ole helppoa.

Lisäksi arvostelu tehdään alemman standardin mukaan. Eli jos armeijassa on selkeästi eritasoisia figuja, katsotaan lähtötaso heikommin maalattujen mukaan. Armeijan maalausta tässä arvostellaan, eikä sankarien.

Kategoriaa saattaa saada nostettua yhdellä armeijoille, jotka ovat erityisen ansiokkaita. (Konversiot, hauskat yksityiskohdat, siistit jalustat, yhtenäinen tyyli ja muut rakastettavat ajanhaaskauksen merkit.)

Maalaamattomilla figuilla ei saa pelata ja tämä koskee niin summonoituja kuin muutenkin 'ylimääräisenä' peliin tulevia figuja. Jos tuomari huomaa pelissä maalaamattomia figuja, ne poistetaan ja molemmat pelaajat menettävät pisteitä. Vasikoikaa vastustajanne ajoissa.

Kaikkien armeijathan tietysti ovat varsin kuvaavia, kun säännötkin sitä edellyttävät. Jos jossakin armeijassa on kuitenkin niin paljon outoja konversioita ja vieraita figuja, että pelin aikana pelaaja menee sekaisin siitä, mikä on mitäkin, pelaajat kertovat tästä tuomarille, joka selvittää tilanteen. Vaikkapa kääntämällä pelin tuloksen pääläelleen, jos tuomarinkin pää on mennä sekaisin. Tuomari voi vähäisemmistä rikkomuksista määrätä syylliselle epäkuvaavuusrangaistuksen, joka alentaa ulkonäköpisteitä. Tämä sääntö on tarkoituksella kirjoitettu melko tulkintavapaaksi - Tuomarin mielivalta, kuten aina, on tässäkin asiassa laki. Yleensä ei ole ollut tarvetta ojentaa ketään raskaalla kädellä.

Parhaiten maalatun armeijan palkinto jaetaan äänestämällä sunnuntaiaamuna. Tämä tapahtuu siten, että kaikki kymmenen pistettä saaneet armeijat asetellaan (omistajiensa toimesta, btw) riviin, ja turnauksen osallistujat saavat valita kukin suosikkinsa. Eniten "sut tahtoisin"-merkintöjä saanut voittaa."

Fair Play

Perinteinen Fair Play pannaan tällä kertaa narikkaan eli Fair Play pisteitä ei jaeta. Tuomarit voivat kuitenkin vähentää mielivaltaisesti pisteitä tai potkaista ulos turnauksesta mikäli herrasmiesurheilua ei harrasteta. Oh, behave!

Peliä pelaavat vain pelaajat. Valmennusta ja sivustaneuvomista ei suvaita. Jos pelaaja kysyvät sääntöä niin siihen saa vastata, mutta älkää ujuttako neuvoja sekaan.

Tuomarointi turnauksen aikana

Päätuomarina toimii Erno, jolta voi kysyä mitä vaan. Lisäksi alueella pyörii pienempiä nilkkejä, jotka käyttävät tuomarivaltaa muissa kun omissa peleissään. Heidät esitellään tarkemmin turnauksen alussa. Sääntöepäselvyyksien uhatessa tulee ensin koittaa päästä kompromissiin pelikaverin kanssa, vilkaista sääntökirjoja ja kysyä naapuripöydistä. Vasta näiden epäonnistuessa

vaivatkaa Tuomaria. Tuomarin lausunto on voimassa turnauksen loppuun asti, ellei täysin uutta todistusaineistoa (lue: vastalöydettyä sääntöä) ilmene. Tuomari on oikeassa vaikka olisikin väärässä. Tuomareita vastaan inttämisestä menettää pisteitä tai turnauspaikkansa.

Kysymyksiä?

Pelin ja turnauksen sääntöihin liittyvät kysymykset pitää esittää Tuomarille, eli Ernolle. Ilmoittautumiseen liittyvissä asioissa vastaa virka-ajan ulkopuolella Atte. Virka-aikana ei vastata ja viikonloppuaamuisin vastataan korkeintaan vihaisesti

Atte Roine, atte.roine@vero.fi, 040-7060 322

Erno Langinkoski, erno.langinkoski@pp.inet, 040-776 1156

Antti Vierikko, antti.vierikko@helsinki., 050-301 7579

Santtu Toivakka, santtu.toivakka@helsinki., 040-757 4926

Tuomas-Antti Lähdeoja, tube@cc.hut., 040-540 6501

Tsekkää myös internetin solmukohta: www.chaosboyz.org

Och samma på svenska.