

# Shadowplayers roll- och figurspelsförenings mellandagsturnering 2011

Var? I föreningens lokaler, folkets hus, Hallstahammar

När? 27-28 december 2011

Antal spelare? Ju fler desto bättre!

## Spelschema

### **27/12, dag 1**

09.50 Seedning

10.00 Start omgång 1

12.30 Matcherna avbryts

12.45 Lunch

14.00 Start omgång 2

16.30 Matcherna avbryts

16.45 Start omgång 3

19.15 Matcherna avbryts

### **28/12, dag 2**

11.00 Start omgång 4

13.30 Matcherna avbryts

13.45 Lunch

15.00 Start omgång 5

17.30 Matcherna avbryts

Innan matcherna börjar så gå tillsammans med din motståndare igenom spelbordet (Terrängregler, LoS, vad som är difficult terrain etc). Gå även igenom eventuella problem med din armé, tex ifall det är några special rules som gäller eller ifall du har stora konverteringar. Passa även på att ställa frågor om din motståndares armé. Detta för att ni skall undvika problem eller missförstånd under matchen.

Matcherna kommer att hålla på i 2h 30min. Vi kommer att meddela när det återstår 30 min. För att det skall bli så rättvist som möjligt så rekommenderar vi att ni inte startar någon ny tur under de sista 30 minuterna av matchen ifall inte båda spelarna är överens om att ni hinner spela klart den turen. Är ni inte överens så kan ni be någon av turneringsledningen om hjälp att avgöra ifall ni bör spela en tur till eller inte. Om matchen fortfarande är igång när tiden är över avbryts matcherna tvärt, dvs inga fler tärningar får slås.

De två taktikerna har sedan 15 minuter på sig att räkna samman hur matchen slutade och plocka undan sina arméer. Eftersom tiden kan bli lite knapp så rekommenderas att pö om pö ställa undan det som blir dödat av sin egen armé.

## Regler

Poängen vi spelar med detta år är 2500 och spelar med Warhammer Fantasy Battle 8e editionen. Alla spelare kommer att spela fem matcher enligt ett SWISS-system, precis som vi brukar spela. Nytt för i år är att vi kommer att spela alla matcherna samtidigt vilket möjliggjort för fler matcher per spelare. Samtidigt har matchtiden utökats, vilket förhoppningsvis resulterar i färre matcher som behöver avbrytas innan de är klara.

Då årets mellandagsturnering kommer att bli ett test inför nästa års shadowgames så kommer vi att köra med samma regler och restriktioner som vi troligtvis kommer att spela med då, och de är:

- Karaktärer kommer att få ett "look out sir" mot följande spells som automatiskt dödar en modell eller automatiskt tar bort en hel unit: Dwellers Below, Final Transmutation, Dreaded 13th, Infernal Gateway 11-12 effect. Normala regler för att få ett "look out sir" gäller.
- Magic Resistance ger ett ward save även mot spells som normalt inte skulle ge något save över huvud taget.
- Arméer skall vara från någon av GWs arméböcker (senaste utgåvan). Detta betyder att tex Chaos Dwarfs och DoW inte får användas.
- Endast arméböcker som har varit ute på marknaden sedan den 1 december får användas (så ev böcker som släpps efter det är inte tillåtna).
- Självklart så spelar ni med samma arméuttagning i hela turneringen.
- Kullar blockerar Line of Sight (LoS) för allt utom Large Targets.
- Skogar blockerar LoS utifrån dess platta, inte utifall att det går att se igenom skogen eller inte. Därför tillämpar vi de äldre reglerna med att man ser 2" in och ut ur en skog.

I övrigt gäller följande vid arméuttagning:

- Maximalt 3 av samma Core choice, detta oavsett vad de har getts för utrustning.
- Maximalt 5 warmachines i armén totalt.
- Maximalt 45 modeller med missilvapen med en räckvidd på 20" eller mer (warmachines, characters och chariots räknas inte in i dessa)
- Ingen Unit får kosta mer än 500pts (inkl command unit och banner, men exkl characters).
- Utöver det så får units inte innehålla fler modeller än:
  - 18 modeller för en icke infanteriunit (även inkluderat monstrous infantry)
  - 40 modeller för en infanteri unit
- Inga specialkaraktärer eller namngivna karaktärer.
- Bortsett från Winds of Magic och Channeling får ingen armé generera mer än 2 PD/DD per magifas.
- Ni får ha units/förmågor som skulle generera mer än 2 extra tärningar, men endast 2 av dessa får användas, resten räknas bort.
- Vissa magiska föremål räknas som att de genererar tärningar till det gränsen. Dessa föremål får ALDRIG överstiga gränsen för 2 PD eller 2 DD. Detta betyder att ifall man tex har en Power Scroll så får man samtidigt inte ha något annat föremål som räknas som att det genererar tärningar.
- Föremål som generera tärningar räknas som att de generera tärningar varje magifas, inte bara den fasen de används.

- Generella magic items restriktioner:
  - Power Scroll räknas som att generera 2 PD och 2 DD.
  - Varje Loremaster ability räknas som att generera 1 PD.
  - Varje föremål som auto-dispellar en spell räknas som att generera 1 DD.
  - Folding Fortress är inte tillåten att använda.
- Övriga arméspecifika restriktioner:
  - Beastmen: Inga restriktioner
  - Bretonnia: Trebuchet är ett 0-1 val
  - Dark Elves: Hydra är ett 0-1 val. Max 35 repeated crossbow i armén
  - Dwarves: Varje Spellbreaker/spelleater runa räknas som ett enskilt föremål när man räknar extra PP/DD. Anvil of Doom räknas som en warmachine. Grudge Throwers är ett 0-2 val. Max 4 extra DD istället för 2.
  - Deamons of Chaos: Flamers är ett 0-1 val. Siren Song får bara tas en gång.
  - Empire: Steam Tank räknas som 2 warmachines. Steam Tank och Rocket Battery är 0-1 val.
  - High Elves: Book of Hoeth räknas som att generera 2 PD och 2 DD. Shard och Chrystal räknas som att generera 1 DD vardera.
  - Lizards: Salamanders är ett 0-1 val. Terradons, Chameleon Skinks och Stegadons (oavsett sort) är ett 0-2 val. Beclaming Cogitations räknas som att generera 1 PD och 2 DD. Cupped hands räknas som att generera 2 PD.
  - Ogre Kingdom: Inga restriktioner
  - Orcs & Goblins: Inga restriktioner
  - Skaven: Hell pit Abomination är ett 0-1 val. Gutter runners är ett 0-2 val. Engineers är ett 0-3 val.
  - Tomb Kings: Inga restriktioner
  - Vampire Counts: Wraiths och Varghulf är ett 0-1 val.
  - Wood Elves: Wand of Wych Elm räknas som att generera 1 DD.
  - Warriors of Chaos: Hellcannon är ett 0-1 val. Infernal Puppet räknas som att generera 1 PD och 2 DD. Tendrils of Tzeench och Conjoined Homonculus räknas som att generera 1 PD vardera.

## Att ta med sig

Varje spelare behöver, utöver modellerna han skall använda, ta med sig en kopia av sin armébok samt den senaste versionen av armébokens FAQ (hittas på GWs [hemsida](#)). Allt annat, alla nödvändiga tärningar, templates och mätstickor kommer att finnas att låna av föreningen.

## Komp

Precis som förra året så kommer vi att ranka varje spelares arméuttagning. Detta kommer att ge varje armé en startpoäng och även utgöra grunden för lottningen av turneringens första omgång. Kompen kommer att vara lite mer avancerad än förra året då vi kommer att pröva den komp som kommer att användas vid vårens SM i warhammer. För fullständig komp så refereras till [bilaga 1](#). Denna komp kan komma att ändras, dock så spikar vi den senast den 7 december. **(Komp-poäng är något som vi endast använder för mellandagsturneringen, ej för Shadowgames)**

## Poängsättning

Det finns flera olika sätt att samla poäng i turneringen (härefter kallade turneringspoäng (TP)). Först kommer poäng seedningspoäng från komposition av armén (se ovan). Utöver det så kommer det att delas ut upp till matchpoäng i samtliga matcher, målningspoäng och sportmanship-poäng. Alla dessa poäng räknas samman för att vi efter den femte matchen kommer att kunna kora en vinnare i mellandagsturneringen 2011.

### Matchpoäng (0-100 TP)

I samtliga matcher så kommer det att delas ut 14 poäng baserat på hur arméerna samlar på sig victorypoints i slaget. Dessa poäng fördelas enligt följande:

Victory Points marginal	TP (Vinnaren / Förloraren)
0-150	7/7
151-400	8/6
401-650	9/5
651-950	10/4
951-1250	11/3
1251-1600	12/2
1601-2000	13/1
2001+	14/0

Till det så kommer det i varje match att finnas ett uppdrag. Dessa uppdrag kommer att generera upp till 6 TP vardera, vilket gör att man i varje match kommer att kunna få upp till 20 TP.

### Sportmanship (0-10 TP)

Efter den femte matchen (och inte efter varje match) så ska du bedöma dina motståndare. Bedömningen ska representera hur du uppskattade matchen, hur vänlig din motståndare var och ifall hans armé var WYSIWYG. Bedömningen **ska inte** representera huruvida du vann eller förlorade matchen. Du kommer en av dina motståndare 3 poäng, en annan 2p och en sista 1p. Utifrån dessa poäng så kommer TP delas ut enligt följande:

Poäng	TP
12+	10
8-11	7
4-7	3
1-3	1

### Målning (0-30 TP)

Poäng för målning kommer att fördelas enligt följande:

- De målade modellerna är tabletop standard (TTS). Med TTS menar vi att modellerna skall kännas klara, se bra ut, gjutresten är borttagna, baserna flockade etc. (20p)
- Baserna är dekorerade med mer än flock. (3p)
- Om du har frihandat på din modell, dvs inte använt transfer sheet eller liknande, för att tex måla sköldar, mönster på mantlar (2p)
- Om du har gjort märkbara, och snygga, konverteringar i din armé (3p)

- Om din armé ser ut som en sammanhängande armé med liknande färgschema, bär samma symbol eller liknande. (2p)

Som ni ser så är det ganska lätt att få mycket poäng här, och tanken är att det skall vara en morot för oss alla att måla vår armé. Vi kommer bara att bedöma de modeller du har som är målade, men för varje full ¼ av er armé som är målade (i antal modeller) så får ni 25% av de poängen ni samlat på er. Det betyder att ifall ni har målat ungefär 70% av er armé så kommer ni att få hälften av era målningspoäng.

## Matcher och uppdrag

Samtliga matcher, då inte står något annat, använder den deployment som används i Battleline (Warhammer rulebook sida 144).

### Match 1: Capture the ground

När matchen börjar så kommer det att finnas tre objekt utplacerade på slagfältet (en i vardera deployment zone och en mitt på planen). Uppdraget är att i slutet av matchen kontrollera dessa objekt. Man kontrollerar objektet genom att ha den enda uniten inom 6" som inte är i strid eller flyende. För att kunna hålla ett objekt så måste uniten ha 1 full rank (dvs 5 modeller för infanteri eller kavalleri, 3 modeller för monstrous infantry). Ensamma karaktärer, monster eller warmachines kan alltså inte hålla ett objekt (eller hindra andra från att hålla objekt). Varje objekt armén håller i slutet av matchen är värt 2 TP.

### Match 2: Head Hunt

Efter att båda spelarna har ställt upp sina arméer så väljer vardera spelarna en unit och en karaktär ur motståndararmén som betraktas som jagade. Det gäller sedan för varje spelare att försöka att ta ut den unit och karaktär i motståndarens armé som är jagade samtidigt som man skall få sina egna jagade att överleva. I slutet på matchen så får man 2 TP ifall man har lyckats tagit 1 av de jagade i motståndarens armé och 3 TP ifall man har lyckats dödat båda två. Samtidigt får man 1 TP ifall den ena av de jagade i sin egen armé har överlevt och 3 TP ifall båda har överlevt.

### Match 3: Blood and Glory

Detta är en version på regelbokens **Blood and Glory** (Warhammer rulebook sida 148). Till att börja med så skall varje armé räkna ut sin fortitude, och det gör man genom att räkna 1 poäng för varje banner man har i armén och 2 poäng för generalen. Battle standard räknas som ett banner vad gäller detta.

Uppdraget är sedan att försöka bryta motståndarens moral. Detta gör man genom att plocka bort så mycket fortitude från motståndaren att han kommer ner i, eller under, 3 i fortitude. Till skillnad från scenariot i regelboken så tar matchen dock inte slut ifall ena arméns moral bryts. Istället så delas det i slutet av matchen ut 2 TP ifall du har brutit motståndarens moral och ytterligare 2 TP ifall din egen moral inte är brutet. Räkna dessutom ihop din slutgiltiga fortitude och lägg samman den med hur många poäng fortitude du sänkte motståndaren med (dvs hans startfortitude – hans slutfortitude). Den av er som högst summa får ytterligare 2 TP (1 TP var ifall det blir oavgjort).

## Match 4: Assassination

Denna match har deployment enligt Dawn Attack (Warhammer Rulebook sida 145). Den spelare som slår högst väljer sida och deployar först.

Uppdraget den här matchen blir att döda motståndarens karaktärer. Den första, andra och tredje karaktären som dödas i matchen är vardera värd 2 TP till spelaren som dödar. Ifall en armé endast har 2 karaktärer så blir vardera karaktärerna i den armén värda 3 TP istället för de normala 2. Ifall en armé endast har 1 karaktär så är den karaktären värd 6 TP. Dock så kan endast totalt 6 TP delas ut för detta uppdrag.

## Match 5: Treasure hunt

Efter att lagen har deployat men innan man bestämmer vem som får första turen så placerar man ut 3st "guldmynt" vardera på slagfältet. Spelarna turas om att lägga ut var sitt guldmynt (den spelare som var först klar med att deploya sin armé börjar) och inget guldmynt får vara närmare än 8" från någon unit.

Uppdraget är sedan att samla på sig så många guldmynt som möjligt och ha dem i sin ägo när matchen är slut. Dessa guldmynt kan man bära med sig, och det räcker med att en unit passerar över dem för att de skall kunna ta med sig den (flygande units måste dock landa). En unit som flyr eller blir förstörd släpper eventuella guldmynt de bär på. Om en unit med ett guldmynt flyr från en strid så får någon av motståndarens units som slogs mot uniten hand om guldmyntet i stället. Varje guldmynt är värt 1 TP i slutet av matchen.

## Anmälan

Anmälan görs till [mellandagsturnering@shadowplayers.se](mailto:mellandagsturnering@shadowplayers.se). En viktig detalj är att ni måste skicka in er arméuttagning **senast den 25 december**. Det går utmärkt att skicka in listan i word eller excel-format, eller ännu hellre som en armybuilderfil (den versionen vi använder är 2.2 och kommer att finnas tillgänglig att använda tex nere på föreningens dator). Varför vi vill ha den inskickad är för att vi i lugn och ro skall kunna ranka alla arméer (se komp) , se så att de är regelrätta samt att se till att en version av varje rooster skall finnas tillgänglig vid turneringsstart. Även armélistor mailar ni till [mellandagsturnering@shadowplayers.se](mailto:mellandagsturnering@shadowplayers.se).

Om antalet deltagare bli för många (så att vi tex inte får plats i våra lokaler) så kommer medlemmar av Shadowplayers att ha förtur, därefter kommer övriga platser att gå enligt anmälandeordning.