



MUOVIEPOX
Kouvola

THE LORD OF THE RINGS STRATEGY BATTLE GAME

Finaalipeli

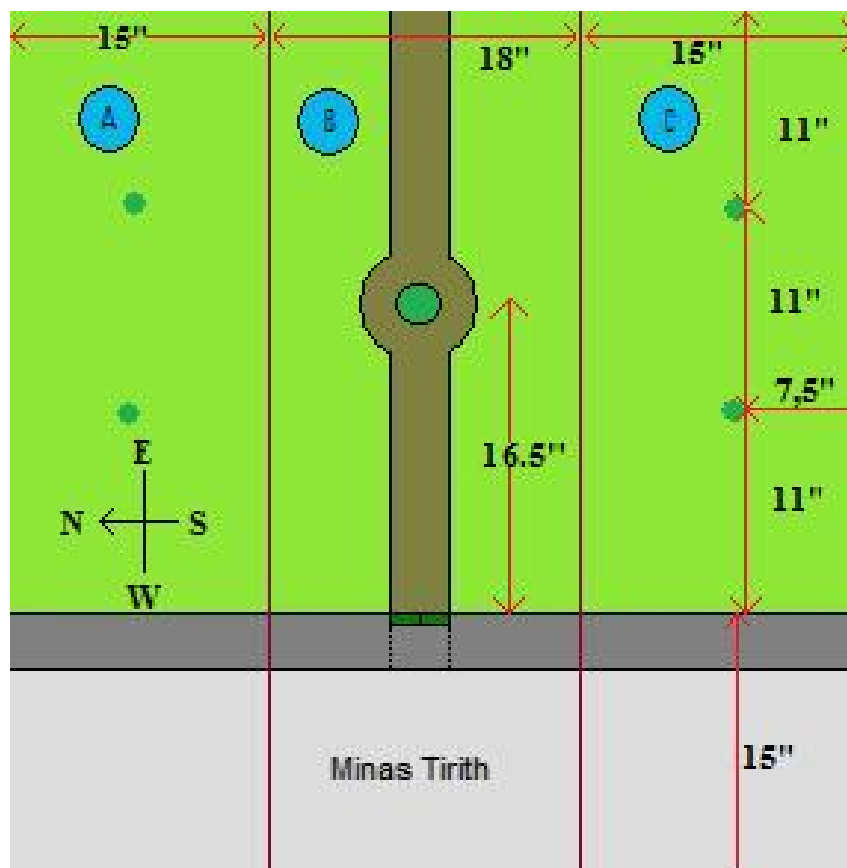
Vallatkaa Valkoinen Kaupunki!

(vol 2)

Turnauksen finaalipelinä pelataan 10 pelaajan erikoisskenaario Minas Tirithin piirityksestä ja Pelennorien kenttien taistelusta. Peli pelataan 48" x 48" pöydällä, ja siihen on varattu 2 tuntia aikaa.

Eniten turnauspisteitä saanut pelaaja saa valita pelipaikkansa finaalipelissä ensin, tämän jälkeen siirrytään seuraavaksi eniten pisteitä keränneeseen pelaajaan jne. Finaalipeli pelataan yhdellä pelipöydällä, mutta se sisältää sääntöteknisesti kolme erillistä peliä, joiden lopputulokset eivät ole toisistaan riippuvaiset.

Alla on esitetty kaavakuva koko pelipöydästä ja siitä, miten se jaetaan erillisiin osaskenaarioihin.



Skenaariota koskevat yleiset säännöt

Aluejaot, maasto ja kohdemerkit.

Skenaariolle on varattu peliaikaa kaksi tuntia. Peli-ajan tulisi riittää, koska skenaariota pelataan vain 10 vuoroa, joista kolmella ensimmäisellä vuorolla ei ole kuin osa hahmoista pelissä mukana. Jos kuitenkin peliaika uhkaa loppua kesken, skenaarion kestoa lyhennetään tarvittava määrä vuoroissa. Tämä kuitenkin siirtää skenaarion tasapainoa enemmän Hyvän puolen suuntaan, joten toivomme, että kaikki tekevät niin ripeästi kuin mahdollista, jotta ehdimme pelaamaan skenaarion kokonaisuudessa niin kuin se on suunniteltu.

Skenaario pelataan 48" x 48" kokoisella pelipöydällä, jolla pelataan sääntöteknisesti kolme erillistä peliä, joiden kulku ja lopputulokset eivät ole toisistaan riippuvaiset. Hahmot eivät saa liikkua tai vaikuttaa toiselle pelialueelle, ja pelialueiden välisiä rajaa kohdellaan Impassable Terrainina. Pelialue jaetaan pohjois-eteläsuunnassa kolmeen osaan. Molemmat laita-alueet ovat 15" leveät, jolloin keskialueen leveydeksi jää 18". Minas Tirithin muurin ulkolaita asetetaan 15" päähän pöydän länsipäädystä, jolloin Pelennorin kenttien osuudeksi jää 33" itä-länsisuunnassa.

Kentällä asetellaan viisi kohdemerkkiä. Keskimäinen merkki on 40 mm pyöreällä alustalla, ja se asetetaan pelipöydän itä-länsikeskiiviivalle 16,5" päähän Minas Tirithin portista. Loput kohdemerkit ovat 25 mm pyöreällä alustalla. Kaksi niistä asetetaan vasemman laidan alueen itä-länsikeskiiviivalle, ensimmäinen 11" päähän Minas Tirithin muurista, toinen 22" päähän muurista. Loput kaksi asetetaan vastaavaan kohtaan oikean laidan alueelle.

Kohdomerkit ovat Impassable Terrainia, eikä niitä voi tuhota mitenkään (edes mumakin voimin). Ne peittävät näkyvyyttä oman muotonsa mukaan, Kohdemerkkien ja Minas Tirithin muurin lisäksi kentällä ei ole maastoa, jolla olisi peliteknistä merkitystä (muurien takana on raunioita, mutta skenaariossa ei ole mitään hyötyä liikkua muurien takana, joten rauniot ovat vain visuaalisena koristeena).

Alkujoukot ja vahvistukset

Kullekin alueelle on määrätty alkujoukot ja vahvistukset. Alkujoukot ovat pelissä skenaarion alusta alkaen, vahvistukset puolestaan saapuvat peliin vuorolla 4. Kunkin alueen joukot on listattu tämän paketin lopussa. Keskialueella (Alue B) ei ole varsinaisia alkujoukkoja, vaan sen sijaan alueella Gandalfin ja Witch-kingin välinen "tahtojen taistelu".

Alkujoukkojen asettelu alueittain

Ennen skenaarion alkua asetellaan alkujoukot kullekin alueelle. Keskialueella Gandalf asetetaan Minas Tirithin portin päälle, ja Witch-king portin eteen 10" sisälle Gandalfista. Hyvän puolen vahvistukset voi asetella valmiiksi Minas Tirithin portin taakse, mutta ne ovat muiden vahvistusten tapaan pelissä vasta vuorosta 4 eteenpäin

Sekä vasemmassa että oikeassa laidassa Pahan puolen hahmot asetellaan ensin. Piiritystornien pitää aloittaa 18" päässä muurista, ja kaikkien muiden joukkojen tulee olla vähintään 5" päässä muurista. Tämän jälkeen Hyvän puolen hahmot asetellaan minne tahansa muurin päälle niin, että ne ovat omalla alueelleen (vasen tai oikea laita).

Pelin yleinen eteneminen

Hyvä puoli saa automaattisesti Priorityn ensimmäisellä vuorolla kaikilla alueilla. Ensimmäiset 4 vuoroa pelataan niin, että kaikilla alueilla pelivuorot etenevät samaan tahtiin. Viidennestä vuorosta eteenpäin kaikki alueet voivat edetä omaan tahtiinsa skenaarion loppuun (pelataan siis 10 vuoroa).

Skenaarioiden yleiset erikoissäännöt:

Vahvistukset: Vahvistukset (kts erilliset listat) saapuvat automaattisesti vuorolla 4 normaalien sääntöjen mukaisesti (normaalien liikkeiden jälkeen, eivät voi rynnätä lähitaisteluun jne.). Pahan puolen vahvistukset saapuvat kunkin pelialueen itäpäädyistä. Keskialueella (alue B) Hyvän puolen vahvistukset saapuvat Minas Tirithin portista Pelennorin kenttien puolelle. Vasemmassa laidassa (alue A) Hyvän puolen vahvistukset saapuvat pelikentän pohjoislaidalta Pelennorin kenttien alueelle, kun taas vasemmassa laidassa (alue C) vahvistukset saapuvat vastaavasti etelälaidalta.

Valtava taistelu: Skenaarion hahmot ovat vain pieni osa valtavan suurta taistelua, joten kumpikaan puoli ole koskaan Broken.

Mumakin mahti: Mahud Beastmaster Chieftain voi normaaliin Heroic Moveen sijasta usuttaa mumakinsa yllättävään rynnäkköön. Tämä toteutetaan kuten Heroic Move, mutta sen toteuttaminen vie kolme Might-pistettä. Tällöin Beastmasterin Heroic Move toteutetaan automaattisesti ensimmäisenä. Muiden vuorolla julistettujen Heroic Movejen järjestys arvotaan normaalisti.

Pelin eteneminen laidoilla (Alueet A ja C)

Skenaariion tavoite

Molemmilla laidoilla molemmat puolet taistelevat kolmesta eri kohteesta. Näistä kaksi ovat Pelennorin kentillä sijaitsevat kohdemerkit. Pelin päättyessä kohdemerkkiä hallitsee se puoli, jolla enemmän hahmoja kontaktissa kohdemerkkiin (mumak lasketaan vain yhdeksi hahmoksi!). Jos kohdemerkillä on sama määrä hahmoja (tai ei ollenkaan hahmoja), kohdemerkki ei ole kummankaan puolen hallussa.

Kolmas kohde on itse Minas Tirithin muuri. Tämän kohde on automaattisesti Hyvän puolen hallussa, jos pelin lopussa muurin päällä on 0-7 Pahan puolen hahmoa. Jos Pahan puolen hahmoja on muurin päällä pelin päättyessä 8 tai enemmän, on kohde Pahan puolen hallussa.

Se puoli, joka pelin hallussa hallitsee useampaa kohdetta, voittaa pelin. Tasatilanteessa voittaja on se puoli, joka pitää hallussaan muuria.

Pelin eteneminen keskialueella (Alue B)

Skenaarion tavoite

Ennen vahvistusten saapumista keskialueella on pelissä vain Witch-king ja Gandalf, jotka käyvät kesketään "Tahtojen taistelun" (kts erikoissääntö), jossa Witch-king yrittää heikentää Gandalfia mahdollisimman paljon, jotta Gandalfista olisi vähemmän apua Hyvällä puolelle varsinaisessa taistelussa.

Keskialueen voittaa automaattisesti se puoli, jolla enemmän hahmoja kontaktissa keskellä olevan kohdemerkin kanssa. Tasatilanteessa pelataan ylimääräisiä kierroksia, kunnes tilanne ratkeaa. Näille ylimääräisille kierroksille osallistuvat vain ne hahmot, jotka olivat edellisen kierroksen lopussa kosketuksissa kohdemerkkiin.

Skenaarion erikoissääntö (yleisten lisäksi):

Tahtojen taistelu: Gandalf ja Witch-king eivät liiku tai taistele muuten kuin taikavoimiaan käyttämällä, mutta molemmat taikovat kahdesti vuorossa, kerran liikkumisvuoron aikana, ja kerran lähitaisteluvuoron aikana. Molemmissa tapauksissa Priorityn omaava pelaaja taikoo ensin.

Gandalf saa käyttää seuraavia taikoja: Immobilise ja Sorcerous Blast

Witch-king saa käyttää seuraavia taikoja: Black Dart ja Your Staff is Broken.

Witch-king poistetaan pelistä, kun se menettää Woundinsa, kaikki Will-pisteensä tai kun se tippuu Fellbeastin selästä. Gandalf poistetaan pelistä, jos menettää kaikki Woundinsa (tämä on kuitenkin varsin epätodennäköistä).

Skenaarioissa käytettävät hahmot

Keskialue (Alue B)

Vahvistukset:

Good:

- Gandalf the White ("wounded") *on Shadowfax*
- Prince Imrahil of Dol Amroth *with armoured horse and lance*
- 6 Knights of Dol Amroth *with armoured horses and lances*
- 6 Rangers of Gondor

Evil:

- Mumak (+upgrades and warriors in howdah, max 400pts)

Vasen laita (Alue A)

Alkujoukot:

Good:

- Peregrin, Guard of the Citadel *with elven cloak*
- 3 Citadel Guards *with spears and longbows*
- 4 Warriors of Minas Tirith *with shields*
- 3 Warriors of Minas Tirith *with spears and shields*
- 3 Warriors of Minas Tirith *with bows*

Evil:

- Orc Captain with shield.
- 12 Morannon orcs 6 *with shield*, 6 *with shield and spear*.
- 24 Orcs 8 *with shield*, 8 *with spear*, 4 *with two-handed weapons*, 4 *with bows*.
- 6 Mordor Uruk-hai 2 *with two-handed weapons*.
- Mordor Troll

- 2 Siege Ladders
- Siege Tower

Vahvistukset:

Good:

- Theoden, King of Rohan *with armoured horse, heavy armour and shield*
- Gamling, Captain of Rohan *with horse and Royal Standard of Rohan*
- Eomer, Marshal of the Riddermark *with horse and shield*
- Eowyn, Shield Maiden of Rohan *with horse, armour and shield*
- Meriadoc, Knight of the Mark *with armour, shield and elven cloak*
- 3 Rohan Royal Guards *with horses and throwing spears*.
- 12 Riders of Rohan 4 *with throwing spears*

Evil:

- Mumak (+upgrades and warriors in howdah, max 400pts)

Oikea laita (Alue B)

Alkujoukot:

Good:

- Beregond
- 3 Citadel Guards *with spears and longbows*
- 4 Warriors of Minas Tirith *with shields*
- 3 Warriors of Minas Tirith *with spears and shields*
- 3 Warriors of Minas Tirith *with bows*

Evil:

- Orc Captain with shield.
- 12 Morannon orcs *6 with shield, 6 with shield and spear.*
- 24 Orcs *8 with shield, 8 with spear, 4 with two-handed weapons, 4 with bows.*
- 6 Mordor Uruk-hai *2 with two-handed weapons.*
- Mordor Troll

- 2 Siege Ladders
- Siege Tower

Vahvistukset:

Good:

- Aragorn *with Anduril, armour, bow and elven cloak*
- The King of the Dead
- 15 Warriors of the Dead

Evil:

- Mumak *(+upgrades and warriors in howdah, max 400pts)*

Mumakien varustaminen: Mumakeilla pelaavat pelaajat saavat varustaa norsunsa haluamallaan tavalla. Tämän osaston ei tarvitse noudattaa jousirajoituksia. Pelaajat saavat valita paikalla olevista miniatyyreistä hahmoja norsun kyytiin samassa järjestyksessä kuin pelipaikat valittiin. Pelaajat voivat myös tuoda omia haradilaisiaan, jotka eivät ole muiden pelaajien käytettävissä, paitsi siinä tapauksessa, että miniatyyrien tuoja haluaa luovuttaa ne yleiseen käyttöön.

Kaikkia mumakien erilaisia upgradeja ei mitä luultavimmin ole mahdollista saada miniatyyreille kuvattua, mutta niitä voi silti käyttää, kunhan vastapuolelle on selvää, mitä upgradeja mumakilla on. Laskeutumisköydet kannattaa ainakin muistaa ottaa mukaan...

Pelipaikkojen jakautuminen ja paikoille kuuluvat hahmot

Eniten turnauspisteitä saanut pelaaja saa valita pelipaikkansa finaalipelissä ensin, tämän jälkeen siirrytään seuraavaksi eniten pisteitä keränneeseen pelaajaan jne. Paikat ja niille kuuluvat joukot ovat:

1: Keskialue, Hyvät.

3: Vasen laita, alkujoukot, Hyvät.

5: Vasen laita, reservit, Hyvät.

7: Oikea laita, alkujoukot, Hyvät.

9: Oikea laita, reservit, Hyvät.

2: Keskialue, Pahat.

4: Vasen laita, alkujoukot, Pahat.

6: Vasen laita, reservit, Pahat.

8: Oikea laita, alkujoukot, Pahat.

10: Oikea laita, reservit, Pahat.