

WARHAMMER FANTASY LIGA 2009

Általános Szabályok

- Korrekt seregek jelentkezését várjuk.
- Minden fajnál az adott sereg kódexe az irányadó. Csak olyan sereggel lehet nevezni aminek van seregkönyve. Káosztörpe, Dogs of War, SoC-os seregek és Kislev tehát nem jöhet. Hátsó sereglisát használni nem lehet.
- Minden hivatalos GW sereggel lehet jönni, amelynek legalább 1 hónapja hozzáférhető és megvásárolható Magyarországon.
- A verseny a hetedik kiadás szabályai szerint zajlik.
- A WHFB alapkönyv, az Annualok, Croniclesek illetve a WD szabályai érvényesek, olyan esetben ahol ezekben nincs válasz a kérdésre a direwolf FAQ, ha ez sem ad válasz akkor a bíró dönt.
- A sereglisában szereplő spec karakterek amik nem engedélykötelesek, jöhetnek.
- Csak a saját seregkönyvedben szereplő egységeket hozhatod, WD-ben vagy a honlapon megjelent egységeket nem.
- Épületben harc nincs, illetve ostromgépek és felszerelések nem használhatóak.
- Táblaméret: 6"x4"

Alapkövetelmények

- Légy benevezve. A verseny napján nevezőknek a játékot nem tudjuk garantálni!
- Minden figura összerakott legyen. Ez vonatkozik az felszerelésre is. Ha valami véletlenül még nincs összeragasztva, akkor még a verseny kezdete előtt tedd rá bluetackkel és legyen rajta a nap végéig!
- Minden figura az, ami. (WYSIWYG)
- Minden figurád legyen festett, általad megfelelőnek ítélt színséma szerint
- A festettségre és WYSIWYG-re, nem jár pont és a bírók nem fogják ellenőrizni, de ha valaki panaszt tesz, azt kivizsgálják, és súlyos kihágás esetén akár ki is zárhatják a szabályszegőt.
- CA (Counts As) szabály célja, hogy a régi kiadású és konvertált babákkal játszahass.

¹ A szervezők semmilyen további feltételt nem támasztanak a színsémát illetően.

- A verseny előtt az egyik bírónak jelezned kell, hogy használni kívánod ezt a szabályt és meg kell neki mutatnod a figurákat. Ha nagyon zavarónak ítéli a figurákat, akkor kizárhatja őket.
- Minden játék előtt minden ellenfelednek fel kell hívnod a figyelmét, hogy a figura/figurák minek számítanak.
- Ha egy fajta figura valaminek számít akkor a seregedben az összes olyan baba annak a fajtának számít. Nem lehet az, hogy egyik osztag ilyennek a másik ugyanolyan pedig annak számít.
- FONTOS: ha bizonytalan vagy valamiben, kérdezd meg a bírótól még a verseny előtt és ők majd eligazítanak.

Mindenkinek hoznia kell

- mércét (hüvelykes osztással)
- kockákat
- sablonokat
- a seregkönyvet ANGOL NYELVEN
- a használni kívánt speciális szabályokat ANGOL NYELVEN (nem pedig valahol olvastam ,hogya...)
- magát a sereget.

Mindenki kap

- sereglistát
- eredménylapot
- ásványvizet
- pizzát

Helyszín

A négy Liga mindig szombati napokon, a Tomori Pál Általános Iskolában (Budapest, XIII. Tomori P. utca 3.) kerül megrendezésre.

Menetrend²

Minden verseny 3 csatát jelent, az alábbi időbeosztással:

² A menetrendtől eltérés jogát fenntartjuk!

8.00 – 9.00 Érkezés, regisztráció, berendezés, sorsolás, eligazítás
9.00 – 11.30 Első csata
11.30 – 12.00 Szünet
12.00 – 14.30 Második csata + pizza
14.30 – 15.00 Szünet, maradékok elpusztítása
15.00 – 17.30 Harmadik csata
17.30 – 18.00 Összesítés, lerámolás
18.00 – 18.30 Eredményhirdetés, díjkiosztás

Díjak³

Minden Ligán oklevéllel jutalmazzuk az első három helyezettet, az utolsó helyezettet, a legszebb sereget. Az évi összesítésben díjazzuk az első három helyezettet. A pontszámítás úgy történik, hogy lineárisan felosztjuk a az első és utolsó helyezett között a maximális szereshető száz pontot és így kapjuk meg az adott versenyből az éves összesítésbe vitt pontszámot.

Q1

Időpont: 2009 március 7 szombat

1000 pontos páros verseny fix párokkal

Seregösszeállítás

A továbbiakban a **kontingens** az egy játékos irányítása alatt álló erőket, a **sereg** pedig a két játékos egyesített csapatait jelenti.

A Ligára összeállított 2000 pontos sereg az alábbiak szerint áll össze:

2 legfeljebb 1000 pontos kontingens. A fel nem használt pontok nem adhatók át a másik kontingens részére.

Mindkét kontingens tartalmazzon 1 hőst, amely képes ellátni a seregvezér (general) szerepét (őt kérjük külön megjelölni!), és legalább 1 Core egységet.

A seregnek meg kell felelni az alapszabályokban lefektetett követelményeknek (1-4 Hero, 3+ core, 0-4 Special, 0-2 Rare), de nem lehet Lord karaktert hozni.

A seregben bármely varázstárgy és mágikus zászló csak egyszer fordulhat elő.

³ A díjak minőségi és mennyiségi változtatásának jogát fenntartjuk a szponzorokkal történő megállapodások sikerének függvényében.

A seregkönyvek által engedélyezett speciális karakterek hozhatók, amennyiben a sereg megfelel az egyéb kritériumoknak.

Amennyiben valamely kontingens faj-specifikus szabályai további megkötéseket tartalmaznak (pl. breton köteles egy zászlóst és egy hőst hozni), azt a kontingensnek teljesíteni kell. Amennyiben ugyanazon faj alkotja a sereget (pl. 2 breton kontingens) a kritériumot elég a seregnek teljesíteni (azaz ebben az esetben elég 1 BSB).

A high elf speciális választások (Force Organisation Chart) csak akkor érvényesek, ha mindkét kontingens high elf.

Speciális szabályok

Minden csata előtt ki kell választani a generálist az alábbiak szerint:

Mindkét kontingens vezetője dob D6-ot, a nagyobbat dobó kontingens vezére lesz a generális.

A WHFB generálisra vonatkozó szabályai mindkét kontingensre érvényesek.

A csapatok az alábbi táblázat szerint állhatnak össze (B, T probléma nélkül, D esetén a szövetséges karakterek és egységek -1 Ld büntetést szenvednek egymás 6"-es körzetében, X nem szövetkezhet)

	Empire	Orcs & Goblins	Skaven	Warriors of Chaos	Tomb Kings	Vampire Counts	Dark Elves	High Elves	Wood Elves	Beasts of Chaos	Bretonnian	Dwarves	Lizardmen	Ogre Kingdoms	Daemons
Empire	B	X	X	X	X	D	X	T	D	X	T	T	X	T	X
Orcs & Goblins	X	B	D	D	X	X	D	X	X	D	X	X	X	T	X
Skaven	X	D	B	T	X	X	D	X	X	T	X	X	D	T	X
Warriors of Chaos	X	D	T	B	X	X	D	X	X	B	X	X	D	T	T
Tomb Kings	X	X	X	X	B	D	X	X	X	X	X	X	X	D	X
Vampire Counts	D	X	X	X	D	B	X	X	X	X	D	X	X	D	X
Dark Elves	X	D	D	D	X	X	B	X	X	D	X	X	D	T	X
High Elves	T	X	X	X	X	X	X	B	T	X	T	X	D	T	X
Wood Elves	D	X	X	X	X	X	X	T	B	X	T	X	X	D	X
Beasts of Chaos	X	D	T	B	X	X	D	X	X	B	X	X	X	T	X
Bretonnian	T	X	X	X	X	D	X	T	T	X	B	T	X	X	X
Dwarves	T	X	X	X	X	X	X	X	X	X	T	B	X	D	X
Lizardmen	X	X	D	D	X	X	D	D	X	X	X	X	B	T	X
Ogre Kingdoms	T	T	T	T	D	D	T	T	D	T	X	D	T	B	T
Daemons	X	X	X	T	X	X	X	X	X	X	X	X	X	T	B

Q1 forgatókönyvek

Minden forduló előtt véletlenszerűen az alábbi táblázatból kerül meghatározásra egy – egy speciális körülmény (szabálykönyv 100. old.)

D6 ROLL	SPECIAL FEATURE USED
1	Monument of Glory
2	Arcane Monolith
3	Fell Ruins
4	Acropolis of Heroes
5	Ancient Idol
6	Historic Landmark

A megfelelő területeket jelzővel kell ellátni. A jelzők a terepet nem befolyásolják, csupán a helyet hivatottak jelezni.

A seregek felrakása után dobni kell, mely csapat rakja fel először a speciális jelzőit az asztal középvonalában, egymástól legfeljebb 24" távolságra. A felhelyezés után ezek szóródnak 3d6" távolságra. Ezután kell meghatározni, mely csapat kezd, a normál szabályok szerint.

A pontok számítása normál módon történik, az alábbiak kivételével:

Táblanegyedek 50 VP.

Generális megölése/lefuttatása 50 VP.

Zászlók 50 VP.

Battle Standard 50 VP.

Az ellenfél speciális jelzőének birtoklása birtoklása 100 VP.

Ha nem birtoklod a saját jelződ -100 VP.

Q2

Időpont: 2009 május

1500 pontos verseny

Seregösszeállítás

Normál 1500 pontos seregek jelentkezését várjuk.

Speciális szabályok

A forgatókönyveknél speciális pontszámítások vannak. Minden csata végén egy győztes, illetve egy vesztes fél van. Mindemellett ki kell számolni az ellenfélnek okozott veszteséget, és azt a VP rovatban feltüntetni.

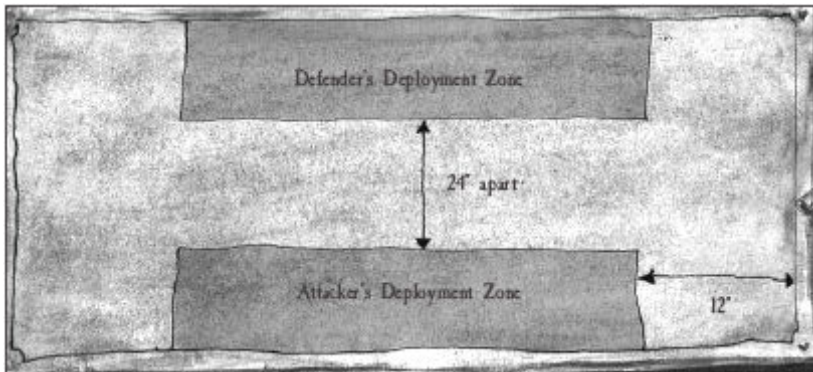
Győzelem 3 pont, döntetlen 1 pont, vereség 0 pont.

Q2 forgatókönyvek

Áttörés

A védő/támadó meghatározása kockadobással történik (a nagyobbat dobó választ)
Újabb dobás után a nagyobbat dobó fél térfelet választ. A csata 6 körig tart.

A támadó nyer, ha 500 pontnyi egységet visz be a védő felállási zónájába a csata végére (futó egységek, karakterek, szörnyek nem számítanak).

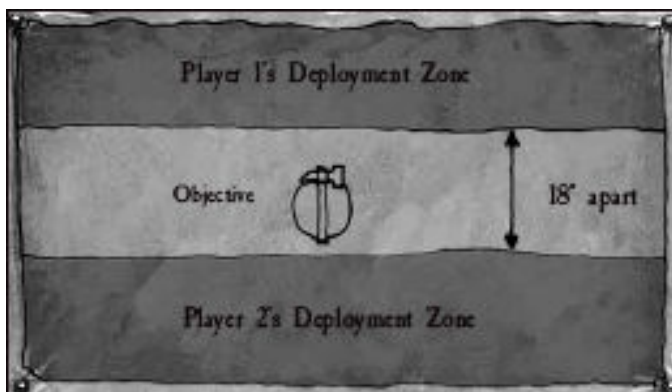


Capture

A nagyobbat dobó fél választ térfelet.

A csata legalább 4 körig tart. A negyedik kör végén 2+ esetén van 5. kör, utána 3+ esetén 6., majd 4+ esetén 7., 5+ esetén 8., 6+ esetén 9. kör.

Az nyer, aki a csata végén közelebb helyezkedik el a célponthoz. Futó egységek, karakterek, szörnyek nem számítanak. Amennyiben mindkét fél egyforma közel van, az nyer, akinek az osztaga legalább 2x annyit ér, mint az ellenfél legközelebb álló osztaga. Egyéb esetben döntetlen.

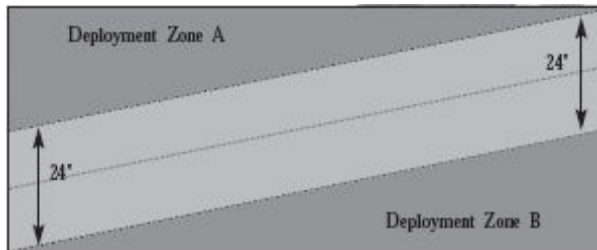


Áldozat

A védő/támadó meghatározása kockadobással történik (a nagyobbat dobó választ) A támadó megjelöli azt a karaktert, aki az áldozatot elvégzi. Az oltár pontosan a tábla közepén található.

Újabb dobás után a nagyobbat dobó fél térfelet választ. A csata 6 körig tart.

A támadó nyer, ha a kijelölt karaktere a 6. körben (a csata végén) base-to-base kontaktban van az oltárral. Minden más esetben a védő nyer.



Q3

Időpont: 2009 szeptember

2000 pontos verseny

Seregösszeállítás

Seregösszeállítás

Normál 2000 pontos seregek jelentkezését várjuk.

Speciális szabályok

A forgatókönyveknél speciális pontszámítások vannak. Minden csata végén egy győztes, illetve egy vesztes fél van. Mindemellett ki kell számolni az ellenfélnek okozott veszteséget, és azt a VP rovatban feltüntetni.

Ha az egyik félnek a teljes serege megsemmisült, vagy feladja a harcot, a másik fél automatikusan nyer.

Győzelem 3 pont, döntetlen 1 pont, vereség 0 pont.

Q3 forgatókönyvek

Mindegyik csata Pitched Battle szabályok szerint zajlik, a különbség a VP számításnál van.

1. Minden táblanegyeded, amit te birtokolsz 1 pont, az ellenfélé 3 pont.
(Táblabirtokláshoz 5+ US kell, és az osztag nem lehet egyedülálló modell (single model).) A több ponttal rendelkező nyer.

2. Minden megsemmisített és futó osztagért az alábbi pontok járnak:

Lord	3
Hero	1
Core unit	1
Spec. unit	2
Rare unit	3
<100 pont	1
Spec. karakter	+1

Amennyiben valamely osztag/hős több helyet foglal (pl. Hero+Rare) mindkettőért jár a pont.

A több ponttal rendelkező nyer.

3. Felváltva 4 objektumot kell elhelyezni az asztalon a felrakás előtt (ki kell dobni, ki kezdi).

Maximum 1 objektum lehet bármely felállási zónában.

Nem lehet 12" távolságon belül másik objektum.

Az objektumok nem befolyásolják a mozgás, LOSt, stb.

A nyertes az, aki több objektumot kontrollál, mint az ellenfele. Ehhez egy 5+US nem egyedi modell osztagnak 6" távolságban kell lennie az objektumtól úgy, hogy az ellenfélnek nincs közelebb ilyen osztaga.

Q4

Időpont: 2009 november

2500 pontos verseny

Seregösszeállítás

2500 pontos seregek jelentkezését várjuk.

Speciális szabályok

A 2500 pontos alapsereg mellé szükséges egy 1700 és egy 1250 pontos verziót is készíteni az alábbiak szerint:

A kis seregeknek meg kell felelni az adott sereg szabályai mellett az alapszabályoknak is.

Az összeállításához az alapsereg teljes osztagait kell használni.

Aki az első fordulóban kis sereggel játszik, a következőben az alapseregével játszik, a teljes sereggel játszó kis sereggel próbálkoznak.

Q4 forgatókönyvek

Tartsd a vonalat

A támadó (Agressor) az alapseregével, a védő (Homeland Force) 1700 ponttal áll fel.

A nagyobb dobó fél térfelet választ. A támadó kezdi a felpakolást. A védő választ, akar-e kezdeni. A játék 6 körig tart.

A védő nyer, ha a csata végén kettő vagy több US10+ osztaga van a támadó térfelén.



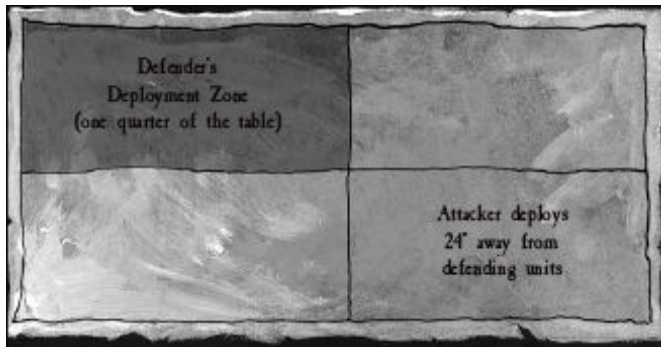
Hátvéd

A támadó az alapseregével, a védő 1250 ponttal áll fel. A védők immunisak a pánikra.

A nagyobb dobó fél térfelet választ. A védő felpakolja a seregét, a scout egységei legfeljebb 6'' távolságra lehetnek a felállási zónájától. A támadó *ezután* pakol fel, legalább 24'' távolságra a védőktől (scout egységek legalább 18'' távolságra). A játékot a támadó kezdi.

A csata legalább 4 körig tart. A negyedik kör végén 2+ esetén van 5. kör, utána 3+ esetén 6., majd 4+ esetén 7., 5+ esetén 8., 6+ esetén 9. kör.

A támadó nyer, ha minden extra kör után képes egy egységét lemozgatni a védő táblaszélén. Karakterek, szörnyek, futó egységek nem számítanak. Ha a támadó kevesebb egységet mozgat le, mint ahány extra kör volt, a védő nyer. (Azaz ha a csata 7 körig tartott – három extra kör – 3 vagy több egységet kell lemozgatni ahhoz, hogy a támadó nyerjen.)



Pitched Battle

A végére egy kis lazítás...