

# **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 sereglistát 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 sereglistában 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.

---

<sup>1</sup> 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.

### ***Menetrend<sup>2</sup>***

Minden verseny 3 csatát jelent, az alábbi időbeosztással:

---

<sup>2</sup> 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

## **Díjak<sup>3</sup>**

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.

---

<sup>3</sup> 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.

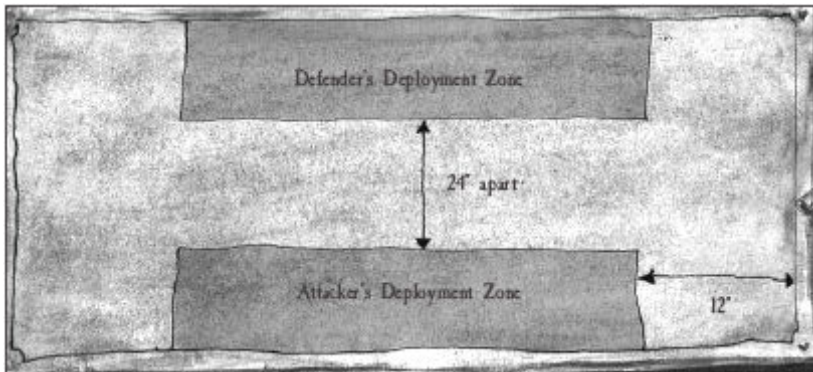
Győzelem 3 pont, döntetlen 1 pont, vereség 0 pont.

## 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).

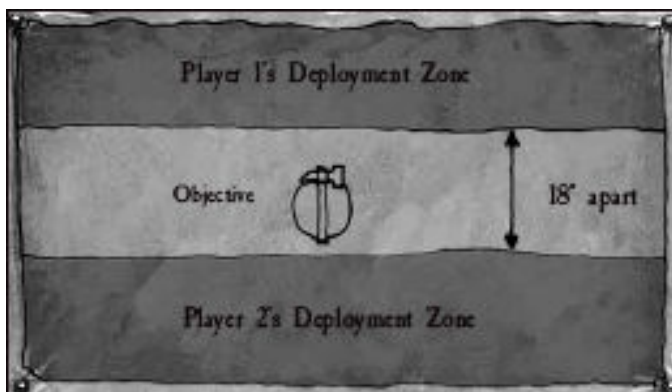


### *Capture*

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.

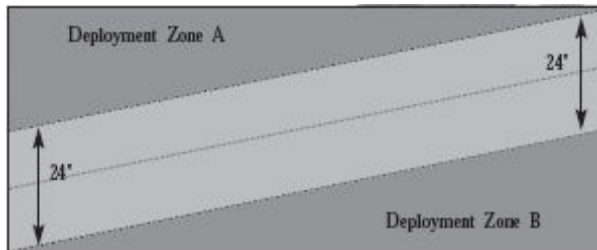


### *Áldozat*

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 mozgásl, 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.



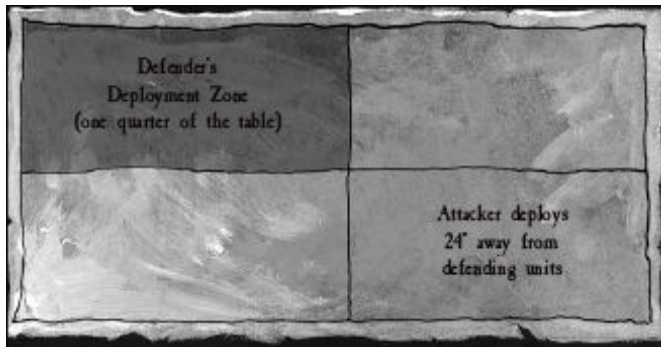
### *Hátvéd*

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...