

**Csapat összeállítás, csapatkapitány feladatai:**

- Minden csapat 5 főből áll
- Minden csapatban egy sereg csak egyszer szerepelhet.
- A verseny nyílt listás. Minden csapat sereglistái közzé lesznek téve a verseny előtt 1 hónappal.
- Minden csapat köteles választani egy csapatkapitányt (aki természetesen játszik a csapatban)

**Csapatkapitány feladatai:**

- A csapat összeállítása, a csapat sereglistáinak az ellenőrzése, és elküldése a megfelelő formátumban, időre a szervezőknek.
- A fórum folyamatos nyomonkövetése, és az esetleges változások kommunikálása a csapattagok felé.
- A csapat eredményeinek **korrekt** kezelése egy előre kiadott összesítő lapon. (Olvashatóan írva, ki-ki ellen, mennyi lett a vége (VP-k) stb.)
- Ha vitás kérdés merül fel játék közben első lépésben a saját csapat kapitányától kell segítséget kérni az ügy rendezésében, ha ez nem sikeres akkor lehet a bíróhoz fordulni.

**Érvénytelen sereglisták:**

- Ha valaki érvénytelen sereglistát ad le a határidő lejártáig, akkor annak a legkisebb változtatással kell azt helyrehozni. Tilos plusz egységeket, karaktereket belerakni, mágiaskolát változtatni stb, stb.
- Ha az első módosítás után sem sikerül érvényes listát kreálni, a szervezők a legjobb tudásuk és a legkisebb változtatásokkal kijavítják a kérdéses listát. Ilyenkor reklamációnak helye nincs.

**Szabálymódosítások:**

- Max két karakter/egységre érvényes a "look out sir" szabály (annak minden feltételével) olyan varázslatok ellen, amik automatikusan megölik vagy automatikusan eltávolítanak egész osztagokat: Dwellers Below, Final Transmutation, Dreaded 13th.
- Folding Fortress nem engedélyezett.

**Általános seregkorlátozások:**

- Nevesített/speciális karakterek nem hozhatóak.
- Jelenleg érvényes GW által publikált seregkönyvek, kivétel a Káosztörpék akik a Forgeworld Thamurkan könyvét használják.
- Egy sereg maximum 4 harci gépet és sablonos fegyvert hozhat (összesen). Azon harci gépek, amik sablonos fegyvert használnak, egy választásnak számítanak. Minden sablonos fegyver (beleértve varázstárgyakat, képességeket stb.) beleszámít ebbe a korlátozásba, kivéve a varázslatokat. A nyílvetők ½ választásnak számítanak.
- Minden BSB hozhatja az egységtípusának megfelelő tárgyakat, mintha nem lenne BSB.

-Osztagonként nem lehet több mint 40 modell, és az osztag nem kerülhet több mint 450 pontba (beleértve command group-ot, fejlesztéseket, mágikus tárgyakat, zászlókat). Ennek a szabálynak a lista készítésekor kell megfelelni, ezek növekedhetnek a játék alatt. A szabály nem vonatkozik karakterekre.

-A hadigépeket talpakra (base) kell rakni. A talp formája és mérete akkora legyen hogy a hadigép a kezelők nélkül ráférjen. A hadigép célpontra fordulásánál a talpat nem kötelező fordítani, elég a talpon lévő hadigépet. Játék elején a hadigépnek meg kell határozni egy pontját ahonnan a lövés távolságmérései történnek. Ha rohamozzák a hadigépet akkor a talphoz kell mérni a rohamtávot és nem kell „close the door”-t csinálni.  
-Skirmish egységeknek is kötelező mozgató talpat hozni a játék gyorsítása érdekében.

### **Mágiakorlátozás:**

-Nem lehet duplikálni a nem „signature-spell”-eket, beleértve a „bound spell”-es tárgyakat is. Maximum 2 „Spirit leech” varázslatot tudhat egy sereg.

-A mágia szeleitől eltekintve maximum 2 kocka adható a power vagy a dispel pool-hoz mágiafázisonként. Minden ezen felült termelt PD vagy DD elveszik, ez vonatkozik a „chanelling” –re is.

-A játékosok maximum 5 kockát használhatnak egy varázslat létrehozására. Ha „death” vagy „shadow” iskolát használ maximum 4 kockát használhatnak.

-Minden sereg maximum 12 PD-t használhat egy fázisban.

-Lehet olyan képesség/osztag, ami többet termel, de ez esetben az 2 kockát meghaladó kockák elvesznek.

-Vannak varázstárgyak/képességek, amik kockagenerálásnak számítanak e korlátozás szempontjából. Azaz ha a listán szerepel egy tárgy, ami “1 PD-nek számít”, akkor már csak egy PD-t termelhetsz a saját mágiafázisaidban, az egész játék alatt (függetlenül, hogy a tárgyat használtad-e, elpusztult-e, megvan-e még). Ezek a “+X PD/DD-nek számít” tárgyak/képességek soha nem haladhatják meg a 2 PD/DD-t körönként (például ha hozod a Book of Hoeth-t - +2 PD/+2DD-nek számít -, akkor már nem hozhatsz olyan tárgyat, ami “+X PD/DD-nek számít”).

-Bármilyen, a pool-hoz adott kocka számít, függetlenül a forrástól (generált, lopott, előző fázisból áthozott, varázstárgyak/képességek által termelt kockák a varázslás erősítésére akár a varázslás előtt vagy után történt a termelés, varázslat által létrehozott, lore képességgel termelt, stb.). A többlet termelt kockák egyszerűen elvesznek, és semmilyen módon nem lehet használni (pl. nem lehet tárolni). Ha egy kockát ellop az ellenféltől, és már megvan a két termelt kocka, akkor a kockát kiveszed az ellenfél pool-jából, majd elfelejted.

-Minden automatikusan dispel-ő tárgy “1 DD-nek számít”, minden mágiafázisban.

### **Seregspecifikus korlátozások:**

Megjegyzés: ahol a pl. „0-2” korlátozás van, az azt jelenti, hogy abból maximum kettő osztagot/stb.-t lehet hozni.

-**Beastmen:** 2650 pont, +1 PD, -10%

-10%: minden VP, amit a seregen ír az ellenfél, csökken 10%-kal – beleértve zászlókért, hadvezérért stb. szerzett pontokat is.

Tuskgor Chariots, Ungor Raiders osztagokból 0-4 lehet.

Az egységek maximális korlátozása 50 fő és 550 pont a 450 helyett.

-**Brettonia:** 2400 pont

Dispel Scroll/The Silver Mirror, max 1.

**-Chaos dwarf:** 2400 pont

Hellcannon, Irondaemon 0-1.

Hobgoblin Khan 0-3.

Chalice vagy Sorcerer Prophet. Chalice of darkness 2 PD-nek számít.

Iron daemon, K'daii destroyer, Second taur'ruk, hadigépnek számít.

Magma Cannon/Hellcannon/Dreadquake Mortar/Prophet with Lore of Death/Hashut-ból maximum 3 lehet a seregben.

Crown of Command on mage/K'daii Destroyer, max 1 lehet a seregben.

**-Dark elf:** 2400 pont

Maximum 35 Repeater Crossbow figura lehet (nem beleértve a szekereket és karaktereket) a seregben.

Harpies 0-2,

Dark riders 0-3,

Repülő karakterek 0-2,

Shades max 20 figura,

Pendant-ot nem viselhet Dreadlord vagy más modell Crown of command-al.

Pendant of Khaeeth/Crown of command/Cauldron of Blood/Hydra max 2 összesen.

Sacrificial dagger/mage lord, max 2 összesen.

Assassins/Rending stars max 4 összesen.

**-Daemons of Chaos:** 2400 pont

Skull cannon 0-1.

Repülők max 4 összesen.

Rock of Inevitability nem használható.

**-Dwarfs:** 2400 pont, +2 DD

Max 45 Quarrelers/Thunderers összesen.

Grudge Throwers 0-2.

Gyrocopter nem számít bele a max 5 hadigép/sablonos fegyverbe.

5 hadigép lehet, Az álló kettőnek számít.

**-Empire:** 2400 pont

Max 45 handgunners/crossbowmen összesen.

Knightly orders 0-3.

Demigryphs max 10 figura.

Cannon/Steam tank max 3 összesen.

Cannon/Steam tank/Demigryph unit, max 4 összesen.

Crown of Command/Steamtank, max 1 összesen.

**-High elf:** 2500 pont +1 PD

Vortex Shard +1DD.

Book of Hoeth +3 PD, 2 DD.

Banner of the World Dragon +1DD.

**-Lizardmen:** 2400 pont

Jungle swarm, Skinks <20, Skinks skirmish 0-3.

Salamanders 0-1.

Scar-Veterans coldone-on 0-2.

Cogitations +2 DD.

Cupped hands of the Old Ones +2 PD.

Scroll/Cube of darkness/egy vagy több slann-ál, max 2 összesen.

Death lore/bane head/feedback scroll/Cupped hands of the Old Ones, max 1 összesen.

Crown of Comand/Standard of Discipline/Focused Ruminaton/Higher State of Consciuousness/egy vagy több slann, max 2 összesen.

Skinks <20/Skink skirmishers/Jungle swarms/Chameleon skinks/Terradons/Salamanders/Razordons/Slann, egységek max 9 összesen.

**-Ogre Kingdom:** 2400 pont

Max 15 Leadbelchers/maneaters pisztollyal összesen.

Gnoblars < 20 0-3.

Dispell scroll/Hell heart, max 1 összesen.

Hell heart/Rune Maw Banner +1 DD mindegyik.

Iron Blaster/Crown of Command, max 1 összesen.

Slaughter master/Iron blaster/Standard of Discipline, max 2 összesen.

Max 8 Mournfang figura.

**-O&G:** 2600 pont

Night Goblin Sámánok gombái nem számítanak bele a PD limitbe.

Maximum 60 figura egységenként.

Fanatics/Manglers max 9.

**-Skaven:** 2400 pont

Slaves/Rat Swarms mindegyike 0-3.

Rat Packs <20 0-2.

Hellpit Abomination, Warp-Lightning Cannon, Doomwheel 0-1.

Gutter runners max 2 egység, 20 figura összesen.

Engineers 0-3.

Screaming Bell/Second Grey Seer/Power scroll, max 1 összesen.

Hellpit Abomination/Screaming Bell/2nd Assassin, max 2 összesen.

Doom Rocket/Brass Orb/Storm Banner max 2 összesen.

**-Tomb Kings:** 2600 pont, +1 PD, -10%.

Neferra's Scrolls of Mighty Incantations +2 PD és 2 DD.

Hierotitan +1 PD amíg játékban van.

Skeleton Horsemen, Skeleton Horse archers, Chariots egységek 0-3 mindegyikből.

Warsphinx/Necrosphinx max 3 összesen.

**-Vampire Counts:** 2400 pont

Zombies, Dire Wolfs egységek 0-3 mindegyikből.

Repülő egységek 0-4.

Vargheists max 8.

Éteri egységek 0-3, és max 2 ugyanolyan fajtából/karakterekből.

Terrorgeist 0-1.

Howls/shrieks max 2 összesen.

Red Fury/Quick Blood/Terrorgeist/Necromancer Lord/Vampire Lord, max 3 összesen.

Max 15 hátason ülő karakter és black knights kombó.

Master of Black Arts/Blasphemous Tome +1PD mindegyik.

**-Warriors of Chaos:** 2400 pont

Core Chaos chariots, Marauder Horsemen, Warhounds mindegyike 0-3.

Hell Cannon 0-1.

Figurák 3+ ward-al nem viselhetnek Crown of Command-ot.

Talisman of Preservation/Armour of Destiny/Third eye of Tzeentch, max 1 ugyanannál a figuránál.

Daemon Prince modellnek max 4 lehet az alábbiak közül Scaly skin/Soul feeder/Chaos armour/Mark of Nurgle/Fly/Lvl1-2/Lvl3-4.

Repülő 0-4, modellek regenerating flesh-el 2-nek számítanak.

Repülő Breath weapon-el 2 sablonnak számítanak.

**-Wood elf:** 2600 pont, -10%.

Max 70 glade guard.

Max 5 Glade guard egység.

Glade Riders, Scouts egységek 0-3 mindegyikből.

## Párosítás

A párok kialakítására 15 perc lesz. Ha 15 perc alatt nem sikerül kialakítani a párokat a maradék véletlenszerűen lesz összesorsolva. Érdemes erre a sorsolásra a seregeknek jelképező kis kártya használata.

1.( 1. és 2. pár összesorsolása)

Mindkét csapat kirak egy sereget.

Mindkét csapat az ellenfél felajánlott seregére kitesz 2 saját sereget.

Mindkét csapat a felajánlott 2 seregből kiválasztja az ellenfelét.

2.(3. és 4. pár összesorsolása)

Mindkét csapat kirak egy sereget.

Mindkét csapat az ellenfél felajánlott seregére kitesz 2 saját sereget.

Mindkét csapat a felajánlott 2 seregből kiválasztja az ellenfelét.

3. Az 5. pár mindig a fennmaradó 2 sereg lesz.

A párok összepárosítása után minden párhoz véletlenszerűen hozzá lesz rendelve egy előre meghatározott asztal. Ennek a megkönnyítésére szintén lehet kártyákat használni.

## Fordulók

Minden forduló lejátszására 2 óra 45 perc áll majd rendelkezésre. Ezen felül van a 15 perc párosítás.

8:45 – 9:00	Első forduló párosítás
9:00 – 11:45	Első forduló
12:15 – 12:30	Második forduló párosítás
12:30 – 15:15	Második forduló
15:30 – 15:45	Harmadik forduló párosítás
15:45 – 18:30	Harmadik forduló
18:45	Eredményhirdetés

## Asztalok

5 féle asztalon történik a játék (lásd melléklet). Minden asztalhoz csatolva lesz egy a tereptárgyak elhelyezkedését jelképező kis ábra. Minden meccs elején a játékosok kötelesek leellenőrizni a tereptárgyak helyzetét és esetleg korrigálni az eltéréseket.

Minden csata a Battleline felállás szerint fog menni.

## Pontszámítás

A szabálykönyv szerint, az alábbi kivételekkel:

- azon osztagok, amik az eredeti létszámuk 25 vagy kevesebb %-ánál vannak számláláskor, 50% VP-t adnak (karakterekre, szörnyekre és kezelőikre, harci gépekre és egyéni modellekre ez nem vonatkozik).

- a csata végén menekülő osztagok 50% VP-t adnak.

Egyik esetben sem számítanak bele a pontba a bónuszok (generális, zászló, stb.). Menekülő 25% alatti osztagok is csak 50% VP-t adnak.

## VP táblázat

0-150	10	10
151-300	11	9
301-450	12	8
451-600	13	7
601-750	14	6
751-900	15	5
901-1050	16	4
1051-1200	17	3
1201-1350	18	2
1351-1500	19	1
1500+	20	0

A csaták végén össze kell adni az összes szerzett pontot, amit az összesítő lapra a csapatkapitány felvezet. A maximum pontérték 100-0 lehetne, de hogy egyik csapat se tudjon nagyon elhúzni ezért 65-35-nél rosszabb eredménye nem lehet egy fordulónak. Tehát ha egy csapat 65 pontnál többet ért el, akkor sem kaphat annál többet, míg az ellenfele mindig megkapja a minimum 35 pontot.

### Láthatóság (LOS) és fedezékek:

Tereptárgyak felosztása LOS szerint:

- Blokkolják a láthatóságot: Hegyek, épületek, járhatatlan terek
- Nem blokkolják a láthatóságot: az összes többi tereptárgy

Az egység nehéz fedezékben van, ha:

- Másik egység mögött van BRB41.
- Épületben van BRB127.
- Fedezék (obstacle) mögött van BRB127.
- A célpont egység nagyobb részét takarja a lövő egység elől egy LOS-t blokkoló tereptárgy.
- Ami meghatározásra kerül a BRB 41. oldalán.
- A célpont egység nagy része romok közt tartózkodik.

Az egység könnyű fedezékben van, ha:

- A lövés erdőn keresztül vagy erdőbe történik BRB119.

Azoknak a lövő egységeknek, amik hegyen állnak nem jár büntetés ha olyan egységen lőnek keresztül ami nem hegyen áll.

Épületből kilövő egységet úgy kell tekinteni, mintha hegyen állna.

Large target tulajdonságú egységeknek a fedezékek, romok, mezők, és közbenső egységek nem adnak fedezéket.

### Játék közbeni szabályok

Ezek a szabályok nyilván mindenki számára evidensek, így inkább csak a félreértések elkerülése végett kerültek a kiírásba.

-Mindenki köteles sereglisát hozni, érthető nyomtatott formátumban, amit vitás helyzetekben és pontszámolásnál köteles az ellenfelének megmutatni. Amelyik csapatnak a tagja sereglisát nélkül játszik az a csapat -10 VP büntetést kap a verseny végén.

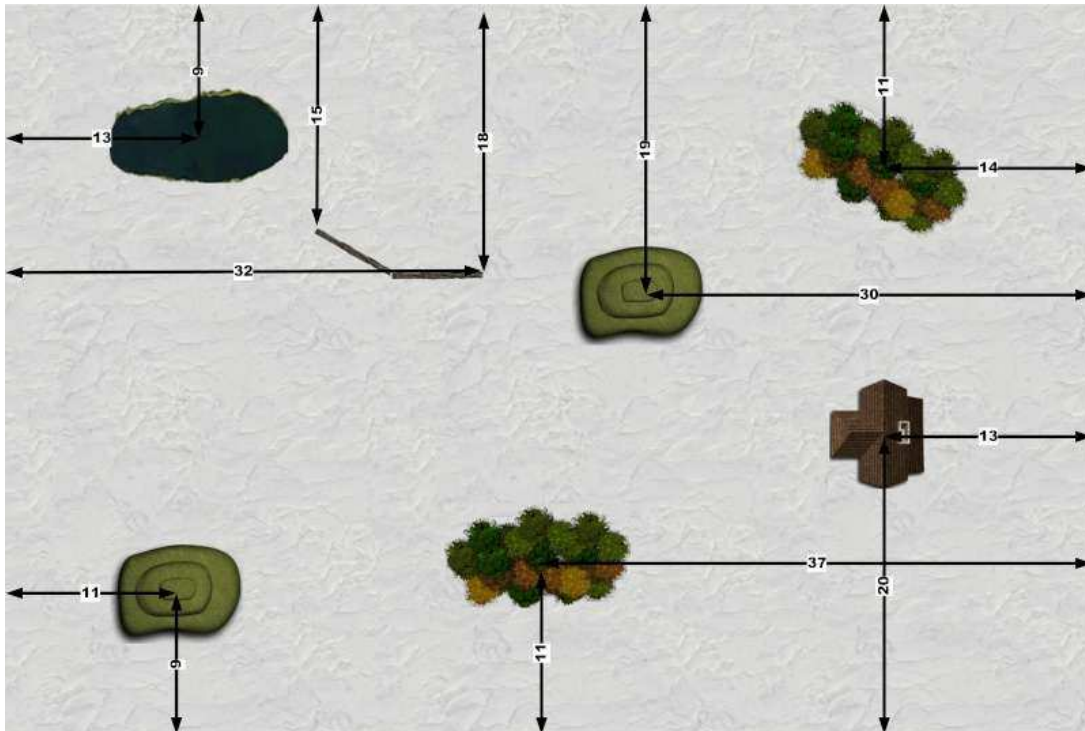
-A kockadobásoknál előre be kell jelenteni hány kockával dobunk és milyen célszámra. Meg kell várni amíg az ellenfél leellenőrzi a dobások értékét. Ne vegyük fel túl hamar a kockákat a félreértések elkerülése végett.

-Rohamnál, mozgásnál előre beszéljük le az ellenféllel hogy esetlegesen elfér-e az egység és egyezzünk meg a szükséges dobás célszámában is. Ne a roham kidolgozásánál legyen veszekedés fél inch-eken.

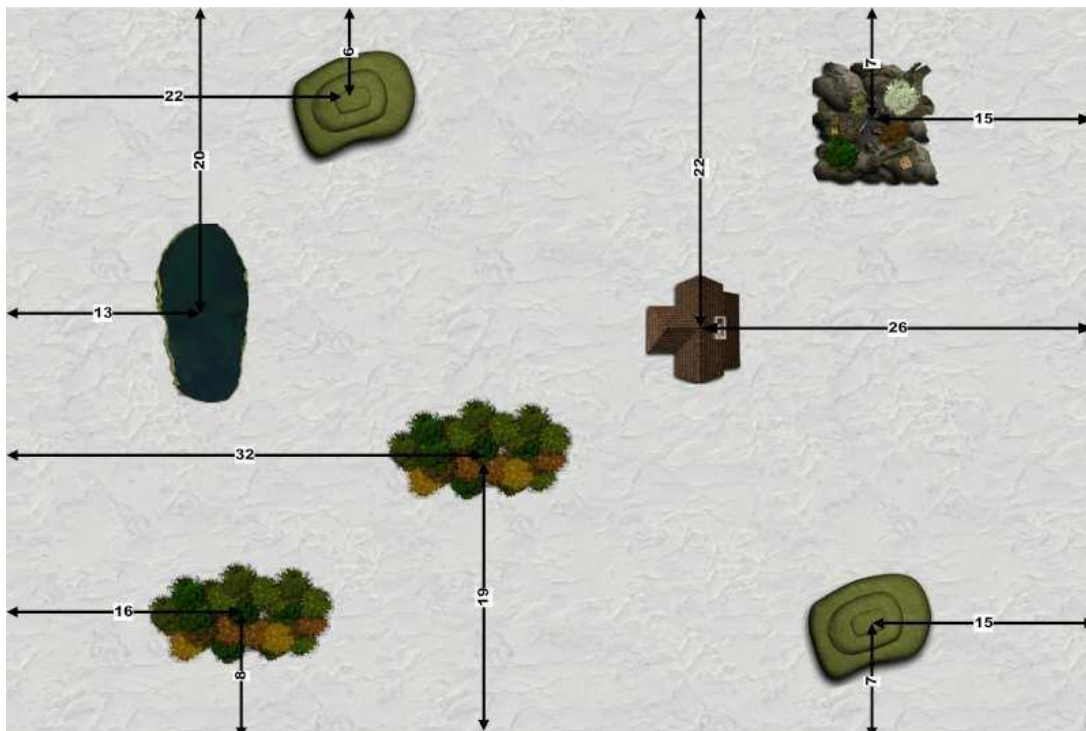
## Asztalok:

Az asztalok a 2013-as év ETC 2. 3. 4. 6. 7. számú asztalai szerint kerülnek kialakításra.

### 1. asztal

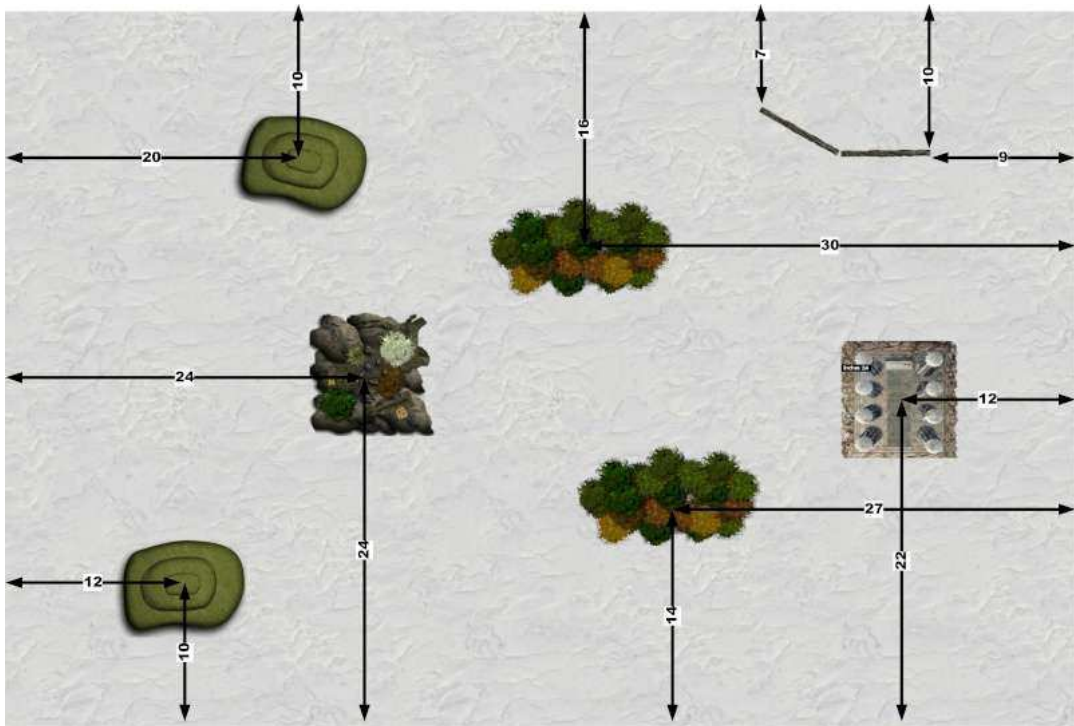


### 2. asztal

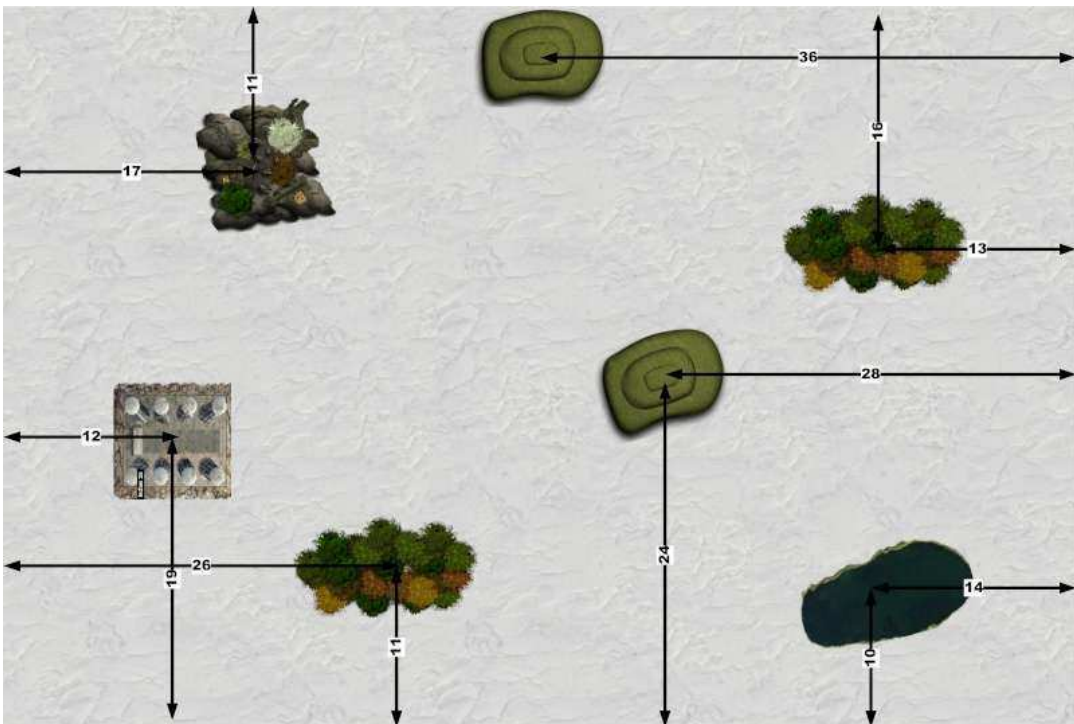




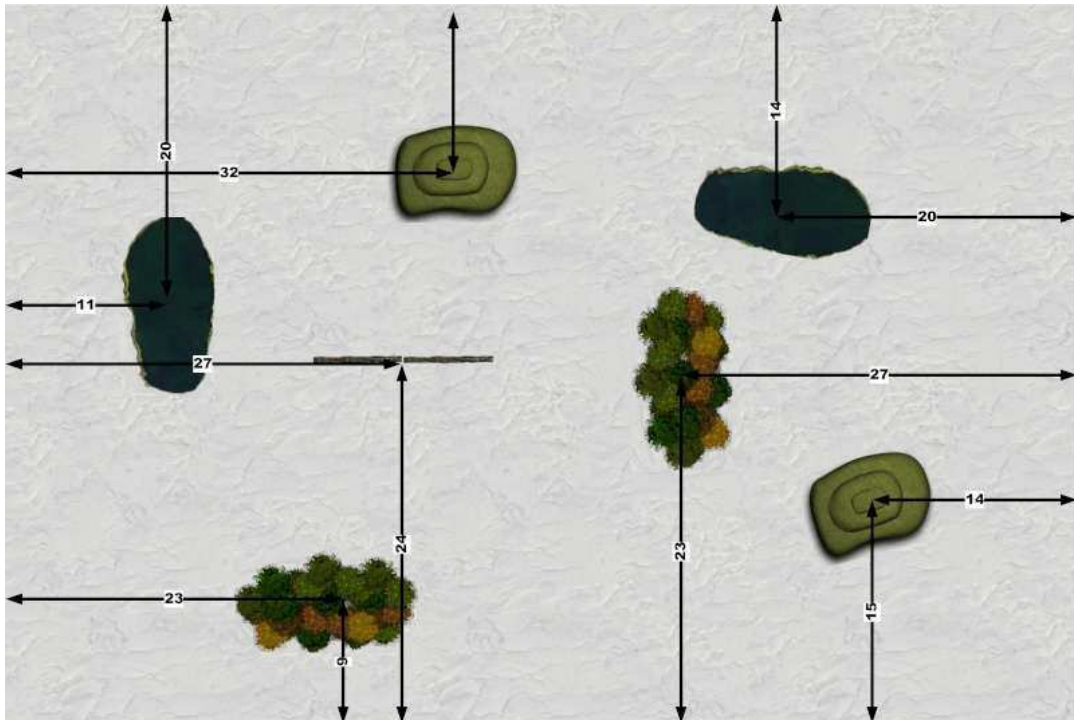
### 3. asztal



### 4. asztal



## 5. asztal



### Tereptárgyak:

Hegyek: kb. 6" x 8", blokkolják a LoS-t. BRB119, első 5 bekezdés.

Erdők: kb. 6" x 12", hagyományos erdők (nincs misztikus erdő stb.), könnyű fedezéket adnak a fentebb leírtak alapján. BRB119 első 6 bekezdés.

Tavak: kb. 6" x 12", a BRB-ben leírtak alapján (normál folyó). BRB120 első 5 bekezdés, nincs misztikus folyó stb.

Akadályok: 2 db 6"-es szakasz. A BRB szerint (falak), kivéve, hogy csak az számít fal mögötti egységnek, amelyek éppen védi a falat. Az akadályok nem blokkolják a LoS-t és adnak fedezéket. BRB122-123.

Épületek: A BRB-ben leírt normál épületek. BRB126-129, nincsenek ősi építmények. Függetlenül attól, hogyan vannak megjelenítve, minden épület egy részes. Nincsenek több részes épületek. Továbbá szintén függetlenül attól, hogy mivel jelöljük, minden épület két szintes. Minden szintre 10 gyalogsági modell fér el. Nagyobb egységek nem foglalhatják el az épületet. Monstrous Infantry 3 modellnek és Warbeast-ek 2 modellnek számítanak rohamnál. Minden épület blokkolja a LoS-t.

Romok: kb. 8" x 8". A BRB-ben leírt marshland, kivéve az ott taglalt példákat. BRB121 első 3 bekezdés. A romok nem vizes tereptárgyak. Nehéz fedezéket adnak, ahogy fentebb írva is van.

Járhatatlan: 6" x 6". Blokkolja a LoS-t. Semmilyen modell nem hatolhat át rajta, kivéve, ahol speciális szabály ezt megengedi.