

Armeeliste:

- Jeder Spieler wird bis zum Start der Liga eine Regelkonforme Armeeliste erstellen und verwendet diese Armee über den gesamten Zeitraum der Liga. Die Armeelisten werden vor dem Ligastart der Leitung übermittelt und dann für alle einsehbar zur Verfügung gestellt.
- Sollte es während der Liga vorkommen die Armeeliste ändern zu **müssen** (warum auch immer) wird im Einzelfall entschieden. „Meine Liste funktioniert einfach nicht“ ist **kein** zulässiger Grund!
- Die Armeeliste darf nicht mehr als 150 Modelle beinhalten
- Die Armee muss sich in Schlachtordnung befinden
- In der Armeeliste ist der Kriegsherr zu vermerken. Kriegsherrenfähigkeiten, Relikte und Psi-Kräfte können vor jedem Spiel neu gewählt werden. (Bitte bedenkt, dass im Fall von Relikten die einen Ausrüstungsgegenstand aufwerten, dieser Ausrüstungsgegenstand vorhanden sein muss!)

Punktgröße:

- Die Armeeliste darf eine Gesamtpunktzahl von 1750 Punkten nicht überschreiten.

Detachments:

- Es dürfen maximal drei (3) Detachments verwendet werden. Die Detachments dürfen aus 0-1 „Super-Heavy Detachment“ oder „Super-Heavy Auxillary Detachment“, 0-1 „Air Wing Detachment“ und 0-2 der restlichen Optionen zusammengestellt werden

Datenblätter:

- Kein Datenblatt darf mehr als drei (3) mal enthalten sein, mit Ausnahme von Auswahlen der Schlachtfeldrolle „Standard“ und „Angeschlossenes Transportfahrzeug“
- Die Schlachtfeldrolle „Flieger“ darf in der gesamten Armee nicht mehr als drei (3) mal vorhanden sein
- In einem „Super-Heavy Detachment“ oder „Super-Heavy Auxillary Detachment“ darf kein Datenblatt mehr als zwei (2) mal enthalten sein
- Einheiten unter ihrer Sollstärke sind nicht zugelassen
- Einheiten bzw. Datenblätter mit dem Keyword „Monster“ oder „Fahrzeug“ die aus mehr als einem Modell bestehen können, dürfen entweder bis zu drei (3) mal in ihrer Minimalstärke oder ein (1) mal über der Minimalstärke bis zur Maximalstärke enthalten sein
- Einheiten bzw. Datenblätter in einem „Super-Heavy Detachment“ oder „Super-Heavy Auxillary Detachment“ die aus mehr als einem Modell bestehen können dürfen entweder bis zu zwei (2) mal in ihrer Minimalstärke oder ein (1) mal mit bis zu zwei (2) Modellen enthalten sein
- „Legends“ – Einheiten sind nicht zugelassen

Erlaubte Armeen:

- Es sind alle bis zum Start der Liga erschienenen Armeen erlaubt

- Codexerweiterungen: Codex Supplements ebenso wie Erweiterungen und Optionen aus den „Psychic Awakening“ und „Vigilus“ Buchreihen sind nicht zulässig, mit Ausnahme von überarbeiteten Datenblätter für bestehende Einheiten. Updates für Einheiten die nach Ligastart erfolgen und keine Punktänderungen beinhalten sind optional und nicht verpflichtend. Beispiele für überarbeitete Datenblätter sind die Aeldari Einheiten „Jain Zar“ und „Howling Banshees“, sowie der Drukhari Datenblätter für „Drazhar“ und „Incubi“
- Forgeworldeinheiten sind nicht zugelassen
- Alle sonstigen Codexerweiterungen sind in vollem Umfang zulässig

Proxys, „count as“ und Umbauten:

- Grundsätzlich wird nach dem Prinzip „What you see is what you get“ (WYSIWYG) gespielt. Standardausrüstung wie zum Beispiel Pistole und Granaten bei einem „Chaos Space Marine“ müssen jedoch nicht extra kenntlich gemacht werden
- Ein Umbau und/oder Eigenbau muss möglichst die Ausmaße des ersetzten Modells haben und darf auf keinen Fall zu unfairen Vorteilen führen!
- Sollte ein Modell oder Waffenoption geproxet werden müssen, ist es am kontrollierenden Spieler seinen Gegner darauf hinzuweisen

*Anmerkung: Es handelt sich um eine Interne Liga die jedem Spass machen soll. Wenn etwas geproxet werden muss, wie zB ein Melter als Plasmawerfer ect. Wird darum gebeten, dass nach Möglichkeit zeitnah ein Modell mit passender Waffenoption gebaut wird. Proxys sind eine Ausnahme, nicht die Regel! Ebenso muss ein geproxtes Modell, wie ein Umbau, dem Original in den Ausmaßen entsprechen und keinen unfairen Vorteil bringen. Ein Space Marine Rhino ist z.B. kein zulässiges und faires Proxymodell für einen Space Marine Land Raider, ect.

FAQ's&Allgemeine Regeln:

- Die Liga wird nach den geltenden Regeln für „Matched Play“ gespielt (siehe Chapter Approved 2019). Es gelten allgemein die zu dem Zeitpunkt gültigen offiziellen FAQ's. Sollten durch neuerschienene FAQ's nachträglich Regelverstöße in der eingereichten Armeeliste auftreten kann diese im Einzelfall einmalig angeglichen werden, wie im Punkt „Armeeliste“ bereits erwähnt.

Sonderregeln:

- „F: Wenn eine Einheit einen Angriff auf eine feindliche Einheit ansagt, die sich vollständig auf einer Ebene eines Geländestücks befindet, die über Bodenhöhe liegt, wie etwa bei einer Ruine oder einem Sector-Mechanicus-Gebäude, und es der angreifenden Einheit unmöglich ist, die Angriffsbewegung innerhalb von 1 Zoll um Modelle der angegriffenen Einheit zu beenden (zum Beispiel weil nicht genug Platz ist, um die angreifende Einheit zu platzieren, oder weil die angreifende Einheit durch bestimmte Geländeregeln ihre Bewegung in dem Geländestück nicht über Bodenhöhe beenden darf), schlägt dann der Angriff fehl?“

A: Nein. Sollte es nicht möglich sein die Angreifende Einheit auf der gleichen Ebene wie das Ziel zu platzieren reicht es aus, wenn sie 3" über oder unter der angegriffenen Einheit platziert wird (bei unserem Gelände meist ein Stockwerk). Beachtet bitte, dass die Distanz für den Angriffswurf aber in jedem Fall mindestens ein Modell der angreifenden Einheit innerhalb von 1" zur Zieleinheit bringen können müsste! (es reicht also nicht aus den Charge auf 3" unter den Feind zu schaffen!)

- Ruinen & Wälder: Nicht-Infanterie Einheiten (Wie z.B. Fahrzeuge & Monster) gelten als in Deckung befindlich, wenn mindestens 50% von jedem Modell der Einheit aus Sicht des Schützen (der Einheit) verdeckt sind, unabhängig davon, ob sie vollständig in der Deckung (Zone/Geländestück) sind oder nicht.
- Zufällige Siegpunkte bei erfüllten Zielen der Mahlstrommissionen werden vereinheitlicht. Dies bedeutet ein w3 entspricht einer 2 und ein w6 entspricht einer 4. Ein Missionsziel welches bei Erfüllung w3 Siegpunkte wert ist, bringt feste 2 Siegpunkte. Es muss nicht gewürfelt werden. Dies gilt NUR für Siegpunkte, andere Bedingungen auf Mahlstrom Missionskarten die über einen W3/W6 Wurf entschieden werden, werden wie gewohnt ausgewürfelt.
- Es steht den Spielern frei, ob sie für die Dauer eines Ligaspiels ihre Fraktionsspezifischen Missionsziele oder die aus dem Regelbuch verwenden.
- Ein Modell kann nur dort platziert werden, wo es auf seiner Base oder Unterseite stehend selbständig stehen kann. Dies schließt aus, dass Modelle eingeklemmt oder angelehnt werden, um platziert zu werden.
- Fahrzeuge mit dem FLY-Keyword können nur in Etagen von Ruinen platziert werden, wenn ihre gesamte Base dort Platz findet. Das bedeutet, dass kein Teil ihres Bases über die Etage hinausragen darf. Im Falle von Modellen, bei denen Distanzen zu und von der Hülle gemessen werden, muss die gesamte Hülle auf die Etage passen.
- Die Wände im Erdgeschoss einer Ruine werden immer als geschlossen und somit Sichtlinien blockend angenommen
- Missionsmarker müssen auf Bodenniveau platziert werden

Ablauf der Liga:

- Zum Start der Liga werden die Paarungen für die jeweiligen Runden ausgelost
- Die Hautmissionen sind für jede Runde jeweils festgelegt
- Den Spielern steht es frei wann und wo sie welche Rundenbegegnung austragen wollen, es muss nicht chronologisch vorgegangen werden
- Am Ende einer Partie wird der Ligaleitung das Ergebnis übermittelt die diese Punkte jeweils in der Ligatabelle einträgt
- Die Spieler sind angehalten mindestens einmal im Monat ein entsprechendes Ligaspiel zu absolvieren

Missionen:

- Die Hauptmission der jeweiligen Runde wird im Spielplan angegeben
- Die Hauptmissionen setzen sich zusammen aus Missionstypen:
 - o „Eternal War“/„Ewiger Krieg“ (Chapter Approved 2019)
 - o „Maelstrom of war“/„Mahlstrom des Krieges“ (Chapter Approved 2019)
 - o selbst erstellten Missionen.
- Die zusätzlichen Regeln der „Maelstrom of war“/„Mahlstrom des Krieges“ (Chapter Approved 2019) Missionen, wie das Zusammenstellen des Missionszieldecks sind zu beachten

Punkteberechnung:

Die Ermittlung der Ligapunkte verläuft wie folgt:

Spieler A vs Spieler B

$((\text{Punkte „Spieler A“} / (\text{Punkte „Spieler A“} + \text{„Spieler B“})) * 1000) + \text{Modifikator}$

$((\text{Punkte „Spieler B“} / (\text{Punkte „Spieler A“} + \text{„Spieler B“})) * 1000) + \text{Modifikator}$

Modifikator: Ein Sieg bringt einen Modifikator von +100, ein Unentschieden einen

Modifikator von +30, eine Niederlage einen Modifikator von +0

Die Ligapunktberechnung erfolgt über ein Exceltool der Ligaleitung, die Spieler müssen nur die Siegpunkte übermitteln.

Liga FAQ:

F: „[...] darüber hinaus darf die Schlachtfeldrolle „Flieger“ in der gesamten Armee nicht mehr als drei (3) mal vorhanden sein [...]“ – heißt das ich darf nicht mehr als drei Datenblätter mit dem Keyword „Fly“ / „Fliegen“ benutzen?

A: Nein, diese Einschränkung bezieht sich nicht auf Einheiten mit dem Keyword „Fly“/„Fliegen“, sondern auf die Schlachtfeldrolle „Flieger“.

Beispiele für Flieger im Sinne dieser Schlachtfeldrolle sind: „Stormtalon Gunship“ (Codex: Space Marines), „Heldrake“ (Codex: Chaos Space Marines), „Hemlock Wraithfighter“ (Codex: Craftworlds), ect.