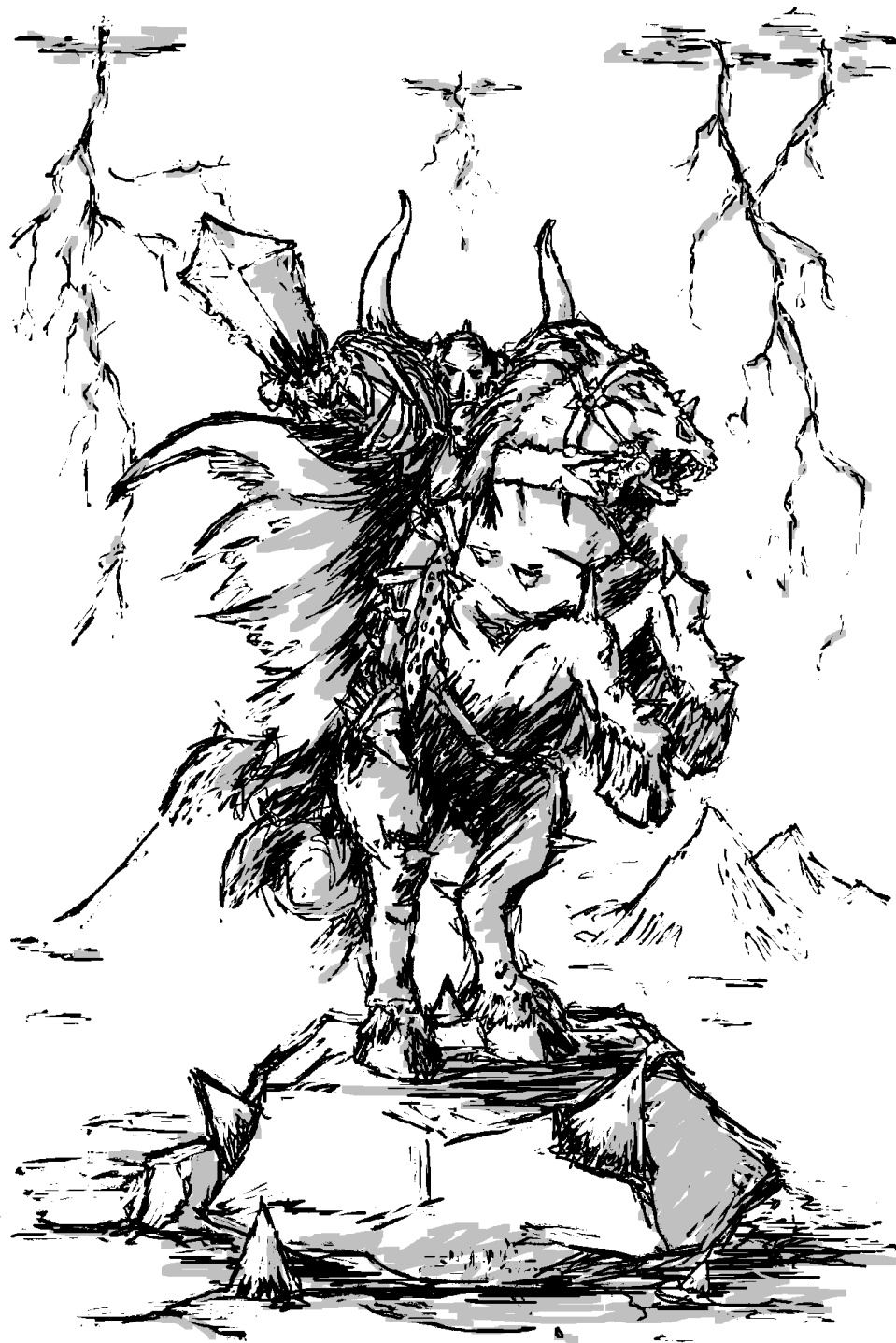


A KIVÁLASZTOTT



Hadvezérek és Taktikák
Warhammer Fantasy Battles versenyszabályok

A KIVÁLASZTOTT

HADVEZÉREK ÉS TAKTIKÁK - WARHAMMER FANTASY BATTLES

ALAPSZABÁLYOK, KIKÖTÉSEK

- A csaták a 7. kiadás szerinti szabályrendszer szerint folynak
- Minden sereg maximum 1500 pontból állhat, az aktuális seregkönyv seregépítési szabályai alapján (ezalól kivételt képez a *Kiválasztott* maga)
- Hátsó sereglisták, varázstárgyak, speciális szabályok vagy egységek nem hozhatóak.
- Nevesített karakterek nem hozhatóak.
- Az egyes fordulókra két óra áll rendelkezésre.

VERSENY PONTOZÁS

Az ütközetek kimenetelének számítása a szabálykönyv 103. oldala alapján történik, a győzelmi pontok különbsége alapján:

0-224	Döntetlen
225-449	Kis győzelem/vereség
450-899	Nagy győzelem/vereség
900-	Mészárszék/Lemészárolva

Ezek alapján a következő versenypontok érhetőek el:

Mészárszék	20 pont
Nagy győzelem	17 pont
Kis győzelem	13 pont
Döntetlen	10 pont
Kis vereség	7 pont
Nagy vereség	3 pont
Lemészárolva	0 pont
Mindhárom küldetés teljesítve	+5 pont
Teljesen festett sereg	+1 pont

Ha az ellenfélnek nem marad egysége a pályán az mindenképpen Mészárszéknek minősül.

A győzelmi pontok minden játék után pontosan feljegyzendőek, mert versenypontegyenlőség esetén a több győzelmi pontot elért játékos nyer!

1. KÜLDETÉS

FELEMEKEDÉS VAGY BUKÁS?

A fortyogó, végtelen csatározások alatt sínylő Öregvilág kaotikus forgatagában gyakran tűnnek fel bátor hősök. Legyőzhetetlennek tűnő harcosok, hatalmas varázserő birtokában lévő, villámló szemű mágusok, rettegett hadvezérek vagy rettenthetetlen bajnokok.

A háború jó lehetőség arra, hogy a hősök kitűnjenek, magukra vonják Istenük tekintetét, Kiválasztottá váljanak. A felemelkedés azonban nem sikerülhet mindenkinek: a harc pont ennyi lehetőséget ad véres bukásra is. Rengeteg ambiciózus hős lelt dicsőség helyett halált a csatatéren, Isteneik pártfogása ellenére.

CSATATÉR

A süvítő szelek által tépkedett csatateret itt-ott különféle tereptárgyak (sziklák, erdők, tavak) tarkíthatják.

FELFEJLŐDÉS

A felfejlődés a szabálykönyv 2.-3. oldalai alapján történik. A játékosok dobnak egy-egy kockával, majd a nagyobbat dobó lerakja egy egységét valamelyik felállási zónába (a pálya hosszú középvezérlésétől legalább 12" távolságra), ezzel kijelölve a saját térfelét. Ezután egységeként felváltva felpakolják seregeiket a saját zónájukba (hadigépek egyszerre kerülnek fel; karakterek egyszerre, utolsóként).

KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után mindkét fél dob egy-egy kockával, a felpakolást először befejező ehhez hozzáad egyet. Akié a nagyobb eredmény, az választhat, hogy melyiküké legyen az első kör.

A JÁTÉK HOSSZA

A csata hat körig tart, vagy a fordulóra szánt idő leteltéig. Amelyik előbb bekövetkezik.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

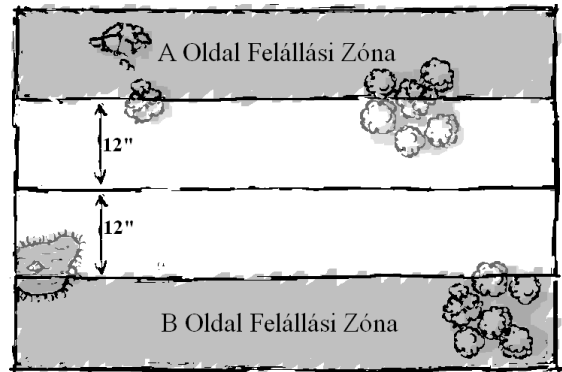
Kiválasztott

Az 1500 pontos serege mellé 13-13 pontból mindkét fél választhat egy hőst (varázslatszint, háta, plusz fegyver stb. mindegyik a seregkönyv szabályai szerint), aki a **Kiválasztottat** testesíti meg. E karakterrel a maximum hős választáson felül is mehet. A **Kiválasztott** nem lehet generális! A karakter olyan önelégült, hogy nem csatlakozhat egységhez.

Az Istenek Pártfogása

Az Istenek olyan figyelmekkel követik a Kiválasztott minden léptét és óvják őt. Védelmére szélvihar

kavarnak a csatatéren, ezáltal minden lövés támadás találat dobására -1 módosító jár. Hadigépekre a vihar nincs hatással



GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 102. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el, a következő plusz pontokkal: az ellenfél **Kiválasztottj**ának levágása +200 pontot, a saját túlélése +200 pontot ér; a táblanegyvedekért, megszerzett ellenséges zászlókért, és az ellenfél generálisáért pedig +100 pont jár.

Küldetés

Az a hadvezér, akinek sikerül ellenfele **Kiválasztottj**át levágni úgy, hogy közben sajátja túléli a játékot, teljesíti a küldetést.



2. KÜLDETÉS A SZABADÍTÁS

A Kiválasztott útja nem mindig könnyű. Tetteik nem csak a saját isteneik figyelmét, hanem az ellenség haragját is magukra vonzza. A kimerítő harc elültével a hős egyedüllétre vágyott. Egymagában viszont csábító célpont ellenfelei számára. A magányos hős ellenfelei kelepccéjébe rohan, és már csak arra ocsúdik, hogy egy börtöncella sűrű rácsai fosztják meg szabadságától.

A Generális azonban nem felejtette el harcostársát! A Kiválasztott fogságba esésének hírére seregét erőltetett menetre fogja, s a börtönt őrző ellenségre ront. Elkéseredett harc kezdődik egy élet megmentéséért...

CSATATÉR

Az elszórta vegyes tereptárgyakkal (sziklák, erdők, tavak, házak) tűzdelt asztal középpontjában (50x50 mm²-es talpon) a földalatti **Börtön** bejárata tátong.

FELFEJLŐDÉS

A játékosok dobna egy-egy kockával, majd a nagyobb dobó lerakja egy egységét valamelyik felállási zónába (az asztal szabadon választott negyedének sarokoldali átlós fele – lásd ábra), ezzel kijelölve a saját térfelét, az ellenfélle a szemközi negyed sarokoldali fele. Ezután egységenként felváltva felpakolják seregeiket a saját zónájukba (hadigépek egyszerre kerülnek fel; karakterek egyszerre, utolsóként).

KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után mindkét fél dob egy-egy kockával, a felpakolást először befejező ehhez hozzáad egyet. Akié a nagyobb eredmény, az választhat, hogy melyiküké legyen az első kör.

A JÁTÉK HOSSZA

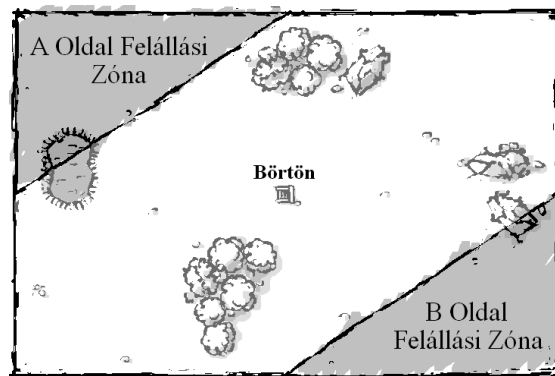
A csata hat körig tart, vagy a fordulóra szánt idő leteltéig. Amelyik előbb bekövetkezik.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Börtön

Az első küldetés után a Kiválasztottat (vagy tetemét) az ellenség elrabolja és egy föld alatti **Börtön**be zárja. Ennek bejárata az asztal közepén áll. Ha egy gyalogos egység mozgási fázisa végén talpkontaktusban áll a bejárattal, akkor kísérletet tehet a Kiválasztott megszabadítására. A játékos dob egy kockával. Az egység első talpkontaktusban lévő körében négyes, vagy ennél nagyobb eredmény esetén sikeresen kimenekíti a hőst (törpe és skaven játékosoknak 3+ a célszám). A későbbi talpkontaktusban lévő körökben a célszám 2+.

Több ilyen egység esetén mindegyikük külön-külön megpróbálhatja a hős megszabadítását. A kiszabadító egység megjelölendő, az utolsó küldetésben szerepe lesz!



GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 102. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos plusz pontokat a Kiválasztott kiszabadításáért (+300 pont), megszerzett ellenséges zászlónként (+100 pont), és az ellenfél generálisának levágásáért kaphat (+100 pont). Az ellenfél kezdő táblanegyedének birtoklása +150 pont jutalmat ér, a két nem felállási zóna táblanegyed pedig +100-100 pontot.

Küldetés

A játékos, akinek egyik egysége sikeresen kimenekíti Kiválasztottját a **Börtön**ből, teljesíti a küldetést.



3. KÜLDETÉS

KRISTÁLYSZILÁNK

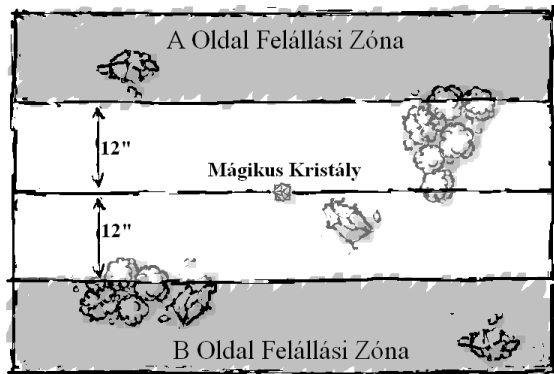
Ahhoz, hogy beteljesítse sorsát a Kiválasztottnak egy mágikus kristály szilánkjára van szüksége. Odaérve azonban kellemetlen meglepetésben részesül. Nem egyedül keresi a mágikus kristályt: a közelben egy ellenséges haderő állomásozik! A seregek egymásnak esnek a kristályért.

CSATATÉR

A sziklák, erdők színesítette terep közepén (50x50 mm²-es talpon) a **Mágikus Kristály** magaslik.

FELFEJLŐDÉS

A felfejlődés a szabálykönyv 2.-3. oldalai alapján történik. A játékosok dobnak egy-egy kockával, majd a nagyobbat dobó lerakja egy egységét valamelyik felállási zónába (a pálya hosszú középvonalától legalább 12” távolságra), ezzel kijelölve a saját térfelét. Ezután egységenként felváltva felpakolják seregeiket a saját zónájukba.



KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után mindkét fél dob egy-egy kockával, a felpakolást először befejező ehhez hozzáad egyet. Akié a nagyobb eredmény, az választhat, hogy kié legyen az első kör.

A JÁTÉK HOSSZA

A csata hat körig vagy a fordulóra szánt idő leteltéig tart. Amelyik előbb bekövetkezik.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Mágikus Kristály

A kristály minden varázslatot 5+-ra semlegesít. Ezt a dobást az esetleges dispel dobás után kell megtenni. Emellett 6"-es körzetén belül minden támadás mágikusnak számít (széttörten is). A kristály hatos szívóssággal (T) és öt sebponttal rendelkezik. Anyaga 3+-os páncélmentőt biztosít. Az ellene irányuló közelharc támadások automatikusan találnak, de sebzés csak egy sebet okozhat neki. Ha valaki megsebzí, akkor 4+-ra egy mágikus sebet őt az őt támadóra, ami ellen páncélmentő nem tehető. Varázslattal nem sebezhető (mágikus fegyverrel természetesen igen).

Kristályszilánk

Ha a **Mágikus Kristály** sebpontjai elfogynak, akkor darabjaira törik. Mihelyst a **Kiválasztott** talpkontaktusba kerül a törött kristállyal, megszerzi annak szilánkját. Ezután a **Kiválasztott** a szilánkból 4+-os mágikus védelmet (Ward save) merít.

A Kiválasztott

Serege mellé mindkét fél választhat egy hőst az első küldetés szerint.

Ha a Kiválasztott túlélte az első küldetést, és a másodikban sikerül megmenteni:

A **Kiválasztott** a sereggel együtt kezdheti a játékot, és 150 pontra fejleszhető új tárgyakkal vagy képességekkel. Eredeti felszerelését nem teheti le. Csatlakozhat az öt kiszabadító egységhez – ha a szabályok ezt megengedik –, akik amíg a hős velük van **Konokok** (Stubborn) lesznek. Ha a **Kiválasztott** úgy szerzi meg a **Kristályszilánkot**, hogy az egység tagja, akkor az egység immunissá válik a pszichológiára.

Ha túlélte az elsőt, de nem sikerült megmenteni:

A **Kiválasztott** saját erejéből megszökik. Nem kerül fel a felfejlődésnél a sereggel, de a második körtől fogva a kör elején dob a játékos:

2. kör: 5+-ra megérkezik
3. kör: 4+-ra megérkezik
4. kör: 3+-ra megérkezik
5. kör: mindenképpen megérkezik

A **Kiválasztott** (az eredeti 130 pontos formájában) úgy érkezik, mintha üldözésből térne vissza a saját térfél hosszú oldalára, és a játék során nem csatlakozhat egyetlen egységhez sem!

A **Kiválasztott** (eredeti formájában) úgy érkezik, mintha üldözésből térne vissza saját térféle hosszú oldalára, és nem csatlakozhat egységhez!

Ha a kiválasztottnem élte túl az első küldetést:

Nem kerül fel az asztalra, de ha tetemét sikerült megkaparintani, akkor mihelyst az őt megmentő egység talpkontaktusba kerül a széttört kristállyal, feltámaszthatja őt. Felkerül az egységhez csatlakozva (130 pontos formájában), és inentől szabadon cselekedhet. Ettől kezdve a kiszabadító immunissá válik a pszichológiára.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv győzelmi pont számítása alapján dől el. Plusz pontokat az ellenfél **Kiválasztottjának** (+200), generálásának (+100) levágásáért és megszerzett zászlónként (+100) kaphat a játékos.

A **Mágikus Kristály**nak utolsó sebet okozó +100 pontot kap. Ha a **Kiválasztott Kristályszilánkot** szerez, és a csatát túléli +400 pontot kap; ha nem él de egy egység szilánkot szerez, az +100 pontot ér.

Küldetés

Ha a játékosnak sikerül megszereznie egy **Kristályszilánkot**, akkor teljesíti a küldetést.