

A HATALOM ITALA

A KIVÁLASZTOTT ÚJABB KALANDJA



II. Hadvezérek és Taktikák
Warhammer Fantasy Battles versenyszabályok

A HATALOM ITALA

II. 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 sereglisák, varázstárgyak, speciális szabályok vagy egységek nem hozhatóak.
- Nevesítet karakterek nem hozhatóak.
- Dogs of War egységek hozhatóak seregkönyvi megkötésekkel, kiírásokkal.
- Káosztörpe, Dogs of War önálló seregként is hozható.
- Wood elfek az erdőjüket nem használhatják.
- Az egyes fordulókra két és fél 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 feljegyzendők, mert versenypontegyenlőség esetén a több győzelmi pontot elért játékos nyer!

I. KÜLDETÉS HŐSÖK IDEJE

Hónapok teltek el a Kristályszilánkért folytatott véres csata óta. A Kiválasztott azóta is büszkén viseli trófeájaként a szilánkból készített amulettet, melynek megzabolázott ereje a regeneráció csodás képességével ruházta fel viselőjét. Emellett azonban nyugtalan álmokat is kölcsönöz neki, folyamatosan suttogásokkal és képekkel bombázva egyre kíváncsibb elméjét. Az álmok hatalmat ígérnek, a suttogások hódításokról mesélnek.

Egy igen intenzív álomban a Kiválasztott egy ősrég mágust lát, aki egy távoli völgyben húzódó tornyában az áhitott hatalom eléréséhez szükséges feljegyzéseket rejtgeti. A Kiválasztott hadakat toboroz, és útnak indul...

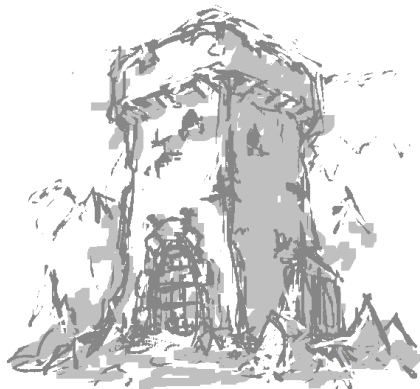
Két sereg hosszú menetelést követően egyszerre érnek a völgyhöz, megkezdődik a hajsza a tudás megszerzéséért!

CSATATÉR

A felek a völgy két pereméről vonulnak csatába. A felállási zónák középvonalhoz közelebbi (6'' szélességű) sávja sima terep, a többi sziklás, nehéz terep. Az asztal közepén (50x50 mm²-es talpon) a **Varázsló Tornya** magaslik.

FELFEJLŐDÉS

A játékosok dobnak egy-egy kockával, majd a nagyobb dobó lerakja egy egységet valamelyik felállási zónába (a völgy irányának megfelelő átlós vonaltól legalább 12'' távolságra), ezzel kijelölve a saját térfelét. Ezután egységenként felváltva felpakolják seregeiket a saját zónájukba (hadigépek egyszerre kerülnek fel; karakterek egyszerre, utolsóként).



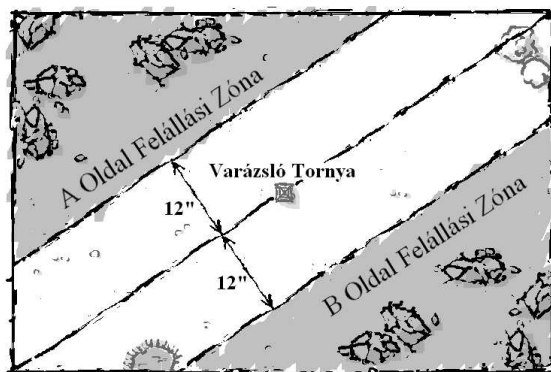
KI KEZDI A JÁTÉKOT?

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

Kiválasztott

Az 1500 pontos serege mellé 150-150 pontból mindkét fél választhat egy hőst (varázslatszint, háttér, 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, és rendelkezik a *Regeneráció* képességével!

A Varázsló jegyzetei

Amelyik egység elsőként van talpkontaktusban a **Varázsló Tornyával** saját mozgásfázisának elején, megszerzi a jegyzeteit. Az egységben varázshasználó nem lehet (az öreg mágus védelmi rúnái nem engedik át a konkurenciát). A jegyzeteket ezután zászlóként el lehet bitorolni az őket megszerző egységektől.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 102. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el, a következő plusz pontokkal: A játékos, akinek a játék végén birtokában vannak a **Varázsló jegyzetei**, +200 győzelmi pontot kap. Az ellenfél **Kiválasztottj**ának levágása +100 pontot, a saját túlélése +100 pontot ér; a táblanegyedekért +50 pont, megszerzett ellenséges zászlóért +50 pont, az ellenfél generálisáért pedig +100 pont jár.

Küldetés

Az a játékos, akinek egysége a játék végén birtokolja a **Varázsló jegyzeteit**, teljesíti a küldetést.

2. KÜLDETÉS KAPU

A véres csatát követően a Kiválasztott tanulmányozni kezdi a megszerzett tudást a sereg varázshasználóinak segítségével. Döbbenet olvassák, hogy a Kristályszilánk származási helye nem ez a létsík: éonokkal ezelőtt egy másik világ hasadékain nőttek át a világra ezek a tudattal rendelkező kristályos lények, egyúttal átjáróként is szolgálva a valóságok között. Ahhoz, hogy világunk hagyományosnak gondolt anyagaiból a Hatalom italát ki lehessen keverni, egy rituálét kell elvégezni a kristályok honában. A Kiválasztott a legközelebbi Kristály-kapu elfoglalására küldi seregeit, míg ő maga a felsorolt alapanyagok keresésére indul...

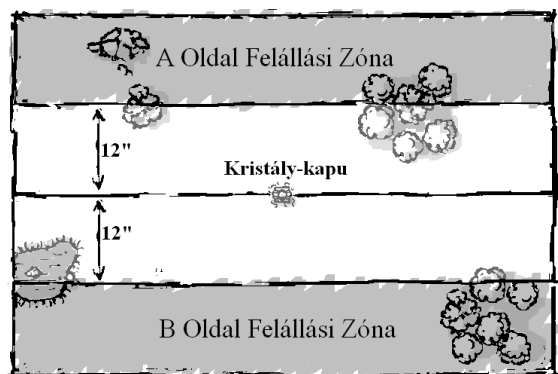
A seregek elérnek a kristály-kapuhoz, ahol meglepődve látják, hogy a síkok hasadékán furcsa ködpamacsek szivárognak át és enyésznek el néhány perccel később. Néhány balszerencsés felderítő halálát követően rájönnek, hogy túl onnan lévő világ kipárolgása igen veszélyes lehet, de a parancsot megkapták, a kaput tartani kell...

CSATATÉR

A legalább két erdővel tarkított csatater közepén (50x50 mm²-es talpon) a **Kristály-kapu**.

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 (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

Kristálykődök

A **Kristály-kapuból** minden kör elején egy nagy körsablonnnyi köd párolog ki, ami azonnal D6 inchet szóródik véletlenszerű irányba (ha a szóródáskocka eredménye telitalálat, akkor azonnal visszazívódik a másik létsíkra, eltűnik). A következő kör elején kis sablonnyi méretűre zsugorodik, szintén D6 inchet szóródik, majd a rákövetkező kör elején elenyészik.

Ha egy egység legalább egy tagja a köre elején teljesen fedve van a köd sablonjával, akkor a köd hat rá, kockadobás dönti el, hogy mi történik vele:

- 1: Az egység megőrül, és tagjai egymást kezdik kaszabolni - saját maga ellen hajt végre egy közelharc támadást rögtön a kör elején (akkor is, ha egyetlen modell alkotja!)
- 2: Az egységben lévő varázslatok, varázstárgyak a körben nem működnek (varázsfegyverek, páncélok, minden sima fegyverként, páncélként, stb)
- 3: Az egység 2D6 kettes erejű, mérgező sebet szenved el, páncélmentő nélkül
- 4: Nem történik semmi
- 5: Az egység D3 sebet gyógyul (elhullott modelleket az eredeti létszámig feltámaszthat)
- 6: Az egység D6 sebet gyógyul (elhullott modelleket az eredeti létszámig feltámaszthat)

Kristály-kapu

A küzdelem a kapu birtoklásáért folyik. Ha a játék végén egy egység talpkontaktusban van a kapuval, akkor birtokolja azt. Ha mind a két sereg foglalja, akkor a csata után még egy közelharcot le kell játszani, ahol a túlerőben lévő egység(ek) számít(anak) rohamozónak (ha több egység van talpkontaktusban egy seregből, mindenki rohamoz). Ekkor a **Kristály-kapun** normál terepként lehet átmozogni. Ha nincs túlerőben lévő egység, kockadobás dönti el, melyik fél ocsudott hamarabb...

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 102. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos plusz pontokat a kapu birtoklásáért (+300 pont), és az ellenfél generálásának levágásáért kaphat (+100 pont).

Küldetés

Aki a **Kristály-kaput** birtokolja a játék végén, az teljesíti a küldetést.

3. KÜLDETÉS A RITUÁLÉ

A seregek egy furcsa, komor kristályvilágba érkeznek, amely tele van az előző csatát megnehezítő, ádáz ködökkel, és egyre közelednek a rituálé elvégzéséhez szükséges Ó-kristályhoz. Ezen a világon mindegyik kristály más-más tulajdonsággal rendelkezik, éppúgy, mint az Öregvilág teremtményei. Az Ó-kristály felerősíti a mágiát.

A Kiválasztott szeme előtt csak a rituálé sikere lebeg! A szükséges alapanyagokat beszerezte, karnyújtásnyira a Hatalom Itala...

CSATATÉR

Az itt-ott sziklával szabdalts csatatér közepén (50x50 mm²-es talpon) a misztikus **Ó-kristály** tornyosul.

FELFEJLŐDÉS

A felfejlődés a szabálykönyv 2.-3. oldalai alapján történik. A játékosok dobnak egy-egy kockával, majd a nagyobbat dobó lerakja egy egységet valamelyik felállási zónába (a pálya hosszú középvonalától legalább 12" távolságra), ezzel kijelölve a saját térfelét. 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. Aki 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.

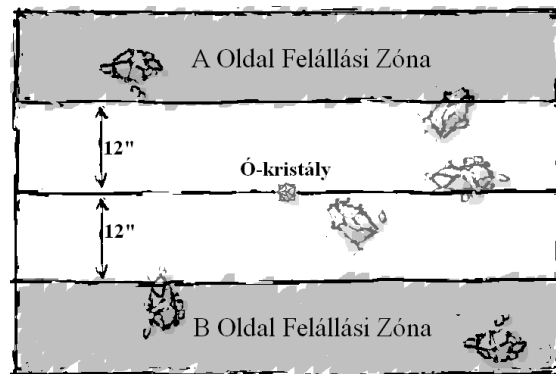
SPECIÁLIS SZABÁLYOK

A Kiválasztott

Az 1500 pontos serege mellé 150-150 pontból mindkét fél választhat egy hőst (varázslatszint, háttér, 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, és rendelkezik a *Regeneráció* képességével! Ez a karakter nem kerül fel a felfejlődésnél a sereggel. 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 úgy érkezik, mintha üldözésből térne vissza a saját térfél hosszú oldalára, és a játék során nem csatlakozhat egyetlen egységhez sem!



A Rituálé

A rituálé sikeréhez a **Kiválasztottja** megérkezése után egy mágiahasználónak saját mágiafázisában talpkontaktusban kell lennie az **Ó-kristállyal**, majd ennek a varázstudónak a játék végéig életben kell maradnia.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 102. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos plusz pontokat az ellenfél **Kiválasztottjának** levágásáért (+100 pont), és a saját **Kiválasztott** túlélése esetén kaphat (+100 pont). Ha mindkét játékos sikeresen teljesíti a **Rituálét**, akkor +150-150 pontot kapnak, ha csak az egyik játékos, akkor ő +300 pontot.

Küldetés

Ha a játékos sikeresen teljesíti a **Rituálét**, akkor teljesíti a küldetést.

