

ÖRÖKSÉG

A KERESÉS KEZDETE



V. Hadvezérek és Taktikák
Warhammer Fantasy Battles versenyszabályok

ÖRÖKSÉG - A KERESÉS KEZDETE

V. HADVEZÉREK ÉS TAKTIKÁK - WARHAMMER FANTASY BATTLES

ALAPSZABÁLYOK, KIKÖTÉSEK

- A csaták a 8. kiadás szerinti szabályrendszer szerint folynak
- Minden sereg maximum 1500 pontból állhat, az aktuális seregkönyv seregépítési szabályai alapján
- Hátsó sereglisták, varázstárgyak, speciális szabályok nem hozhatóak.
- Nevesítet hősök 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 kimenetele a hetedik kiadású szabálykönyv 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 érhetők 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. Vigyázat, ha a küldetés feltételei nem teljesülnek, akkor a Mészárszék ellenére a küldetés nem teljesített!

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

I. KÜLDETÉS

KIKÖTŐVÁROS

Egy viharos téli éjjelen a Kiválasztott eltűnt. Senki nem látta távozni, senki nem tudott a hollétéről. Szálláshelye érintetlen volt. Egyetlen furcsaság volt csupán a szobában, a Sárkánygerinc vörös fénnel izzott, rajta felirat, egyetlen szó: ÖRÖKSÉG.

A Generális döbbenten fogadta a hírt. Mióta a Kiválasztottal összehozta a sors, soha nem volt olyan kaland vagy küldetés, melyben ne vállalt volna részt. Kémeiket küldött szét, hogy hírt kapjon barátjáról. Hosszú heteken át semmi nem jött, majd egy nap az egyik kém sietve ura elé kért bebocsátást: nyomot talált, a Kiválasztott egy kikötőben bérelt egy gyors járatú vitorlást, és kihajózott a Fekete vizekre. Rossz hírként viszont azt is elmondta, hogy távoztakor a kikötőváros már ostrom alatt állt, ellenséges sereg törte kapuit, omlasztotta falait.

A Generális azonnal tudta, hogy ha barátja nyomára akar jutni, akkor alaposabban ki kell kérdeznie a helyieket, ehhez viszont meg kell küzdenie az ostromló sereggel. A kikötőváros mellett a tenger és a környező sziklák által határolt keskeny földszáv bizonyult az egyetlen lehetséges csatatérnek, ahol az ellenfeleket még egy veszély fenyegette: a közelgő dagály...

CSATATÉR

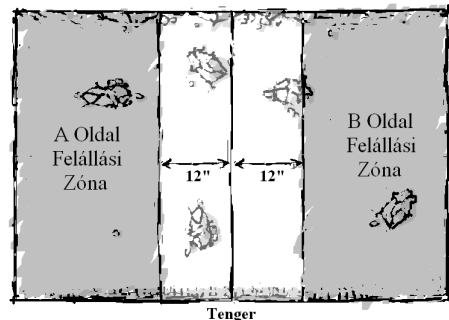
Az asztal hosszú oldala a küldetésnek megfelelően átjárhatatlan terep (amiből az egyik körönként 3"-el beljebb kerül). A csatatéren itt-ott egy-egy szikla (legalább öt), ezen felül sík terep, nincsenek magaslatok. A felállási zónákban legfeljebb egy szikla állhat.

FELFEJLŐDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobb dobó választhat, hogy melyik rövid oldal a felállási zónája. Az ellenfél a szemközti oldal. Ezt a csatát az asztal hosszanti irányában vívják a felek, ahogy az ábra mutatja.

A játékos az egyes egységeket bárhol elhelyezheti a saját térfelén a tábla középvonalától legalább 12" távolságra.

A hadvezérek felváltva helyezik fel egységeiket a szabálykönyv 142. oldalán található „alternating units” szabály szerint.



KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után a játékosok kockadobással döntenek el az első kör kezdésének jogát. A játékos, aki először fejezte be seregei felpakolását +1-et ad a dobás értékéhez.

A JÁTÉK HOSSZA

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

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Kutyaszorító

A csatát egy szűk partszoroson vívják a felek. Ennek megfelelően az asztal két hosszú oldala áthatolhatatlan terep (“impassable terrain”). Menekülő egységek – a szabályoknak megfelelően – képesek magukat átverekedni rajta, és lekerülnék a csatatérről. Egyéb csapatok nem érkehetnek vagy hagyhatják el az asztalt a hosszú oldalakon, hacsak nem Éteriek, vagy Légiek (“Ethreial”, “Flyer”). Így üldöző vagy átrontó egységek (Éteriek és Légiek kivételével) az asztal hosszú oldalától 1” távolságra kötelezőek megállni.

Dagály

A csata megkezdése előtt a játékosok véletlenszerűen kisorsolják, hogy az asztal melyik hosszú oldala a tenger. Ez az oldal körönként 3"-el beljebb kerül, ahogy közeledik a dagály (mindig a kör végén mozdul, a vízbe kerülő figurák veszteségnek számítanak, amennyiben a talpuk érinti a vizet).

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos, akinek generálisa a csata végén életben van +100 győzelmi pontot kap.

Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, akinek sikerül ellenfele generálisát levágnia.

2. KÜLDETÉS

KALÓZSZIGET

A véres csatát követően a városban szétküldött kémek a Generális színe elé állították azokat, akik tudtak a nemrég távozó hajóról. Az egyik matróz még indulás előtt kifecsegte, hogy a Fekete vizekre indulnak, méghozzá a veszett hírű Ndalor-szigetre, mely rettegett sötételf kalózok ismert kikötője, közel sötét birodalmuk határaihoz. A Generális tudja, hogy a sziget urát kell kifagatnia, ha bármit meg akar tudni, ezért behajózza seregét. A rendelkezésre álló hajók kicsik, ezért három hajó kell a seregnek, hogy útnak induljon.

A szigetre érve két alkalmas kikötőt találnak, a sziget két átellenes pontján fekvő kis öblöket, mely egyszerre csak egy hajót tud magába foglalni, ezért a partraszállás lassabb lesz a vártnál. Figyelő szemek követik minden mozdulatukat, a Kalózevér a sziget közepén lévő rejtekéből készül a találkozássra. És ha mindez nem volna elegendő, a kikötés megkezdésekor a sziget másik oldalán feltűnnek a bosszúszomjas ellenfél zászlóit hordozó hajók, melyek gyomrában egy ellenséges sereg készül a megtorlásra...

CSATATÉR

A sziklával tarkított csatatér közepén rejtőzve egy **Sötételf Kalóz** bujkál.

FELFEJLŐDÉS

A játékosok seregeiket a csata előtt három részre bontják, a három hajónak megfelelően. Mindhárom részseregnek legalább 300 pontnyi csapatot kell tartalmaznia. Az első harmad a felfejlődés során kerül az asztalra a következők szerint: Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobbat dobó választhat, hogy az asztal melyik fele a felállási zónája. Az ellenfél a szemközti oldal.

A hadvezérek felváltva helyezik fel az első hajó egységeit a szabálykönyv 142. oldalán található „alternating units” szabály szerint.

A játékos az egyes egységeket bárhol elhelyezheti a saját térfelén, a tábla középvonalától és az asztal rövid oldalától legalább 9” távolságra.

A Generálisnak az első csapattal kell „partraszállni” (fel kell tenni az asztalra kezdéskor).

A második hajónyi seregét a játékos saját második körének rohamfázisában pakolja fel felállási oldalán, a középvonalától legalább 12”, az oldalaktól pedig legalább 9” távolságra. A harmadik hajónyi ugyanígy érkezik a harmadik kör rohamfázisában.

KIKEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után a játékosok kockadobással döntenek el az első kör kezdésének jogát. A játékos, aki

először fejezte be az első hajó felpakolását +1-et ad a dobás értékéhez.

A JÁTÉK HOSSZA

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



SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Sötételf Kalóz

A pálya középpontjában egy **Sötételf Kalóz** figura áll körkörös látómezővel, amit csak a tereptárgyak akadályozhatnak. Nem rohamozható, célozható, sőt nem sebezhető, míg rejtve van, viszont ő azonnal rohamoz fog, ha bármelyik fél figurája látómezőbe és rohamtávba (10”) ér.

Közelharc esetén az ellenfél irányítja a kalóz sorsát, dobja a kockáit, mintha saját figura rohamozott volna. Ha levágja/megfutamítja az ellenfelét, automatikusan visszakerül a sziget közepére, rejtőzködésbe.

Ha valaki legyőzi, a kalóz fogolynak számít. Ezután zászlóként megszerezhetővé válik! Ha a foglyul ejtő csapat más módon semmisül meg, a kalóz az egység helyére kerül, a vele talpkontaktusba kerülő egység fogságba ejtheti.

Sötételf Kalóz:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	6	6	4	3	2	7	3	9

Fegyverek és páncélzat: Két kézfegyver, könnyű páncélzat és Tengeri Sárkány köpeny.

Speciális szabályok: Örök gyűlölet (“Eternal hatred”). Sötételf sereg tagjai Makacsként (“Stubborn”) viselkednek vele szemben.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos, aki a csata végén fogságban tartja a **Sötételf Kalózt**, +250 győzelmi pontot kap.

Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, aki a csata végén fogságban tartja a **Sötételf Kalózt**.

3. KÜLDETÉS A KÚT

A kalózvezér értékes információkkal szolgált a győztes seregnek: a Kiválasztott útja sötét birodalmukba vezetett, ahol a földalatti tavakon és barlangokon át haladt ismeretlen célja felé, egy földalatti kút kürtőjén át. Hogy arannyal vagy acéllal szerezte-e meg információit Khaine követőitől, azt nem sikerült megtudni, mint ahogy a célját sem: a kalózvezér egy óvatlan pillanatban amulettjéhez kapott és holtan esett össze a testébe áramló méreg hatására.

A Generális összehívta serege vezéreit, hisz a sötét birodalomba való behatolás komoly kockázatot rejtett magában, de a sereg egy emberként határozott az út folytatásáról, hiszen számukra a Kiválasztott istenük záloga volt a sikerre és a dicsőségre, akit nem akartak magára hagyni semmiképp.

A földalatti birodalom sötét volt és zezugos, a seregek nehezen haladtak a sötétben, melyet csupán varázstudóik enyhítettek néha. Rövidesen újabb veszéllyel találták magukat szembe: orgyilkos sötételfek csaptak le a sötétből, fejtelenséget és zűrzavart okozva, majd tűntek el a semmibe. És persze az üldöző sereg csapatai is megjelentek a Kút túoldalán, mikor odaértek...

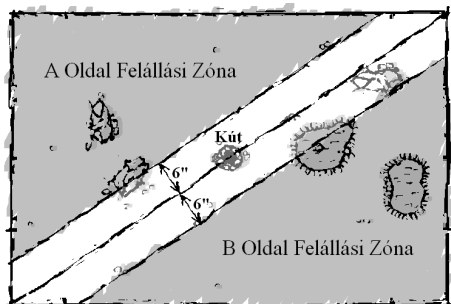
CSATATÉR

A földalatti birodalom sziklával és tavakkal tarkított. A csatatér közepén egy 4" átmérőjű kút.

FELFEJLŐDÉS

Az asztalt átlós irányban, saroktól-sarokig osztják ketté a játékosok. Mindketten dobnak egy-egy kockával. A nagyobbat dobó választhatja ki a két szemközti sarkot, és hogy melyik térfél, melyik játékos felállási zónája.

Ezután felpakolja seregeit a saját felére legalább 6" távolságra az átlós felező vonaltól. Ha ezzel végzett, a másik játékos is felpakol a saját zónájába ugyanígy.



KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után a másodikként felpakoló játékos dob egy kockával. Hatos dobás esetén választhat, hogy melyik fél kezdje a játékot, egyéb esetben a felpakolást kezdő játékosé az első kör.

A JÁTÉK HOSSZA

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

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Mélyősötét

Minden egység célzóértéke (BS) fele az eredetinek (lefelé kerekítve), hacsak nincs 5" közelben varázsló, seregzászlós (BSB) vagy zászlóvivő mágikus zászlóval.

Sötételf Orgyilkos

A másodiktól az ötödik körig minden rohamfázis elején megjelenhet egy orgyilkos. Az aktuális játékos minden egységére dob egy kockával (tetszőleges sorrendben). Amelyik egységre először 4+-ot dob, azt az orgyilkos hátba támadja. A közelharc fázisban az ellenfél végzi a sötételf dobásait. Az orgyilkos nem üldöz, a kör végén az orgyilkos eltűnik.

Sötételf Orgyilkos:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	9	9	4	3	2	10	3	10

Fegyverek: kézi fegyver

Speciális szabályok: Örök gyűlölet ("Eternal hatred"), Elsőként üt ("Always strikes first"), Mérgező támadás ("Poisoned attacks"), Plusz kézi fegyver ("Additional hand weapon").

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. Ha a csata végén csak egy játékosnak van talpkontaktusban serege az asztal középpontjában lévő kúttal, akkor ő +300 győzelmi pontot kap.

Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, akinek a csata végén talpkontaktusban van egy egysége a kúttal – feltéve, hogy a másik félnek nincs ilyen egysége.

A csatát követően a győztesek alászállnak a kút kürtőjébe, hősük nyomát követve...