

# ÖRÖKSÉG

## TALÁLKOZÁSOK



VI. Hadvezérek és Taktikák  
Warhammer Fantasy Battles versenyszabályok

# ÖRÖKSÉG - TALÁLKOZÁSOK

## VI. HADVEZÉREK ÉS TAKTIKÁK - WARHAMMER FANTASY BATTLES

### ALAPSZABÁLYOK, KIKÖTÉSEK

- A csaták a 8. kiadás szerinti szabályrendszer szerint folynak
- Minden alapsereg maximum 1500 pontból állhat, az aktuális seregkönyv seregépítési szabályai alapján
- Ezen felül minden játékos köteles hozni 350 pontnyi zsoldossereget egy szabadon választott seregkönyv (BÁRMELY fajból, akár az alapseregből is) egységeiből összeállítva (Lehetőleg külön listaként leadva kérjük)! Ez a 350 pont kötelezően tartalmaz 1 Hero (Zsoldosvezér) és 1 Core választást; nem lehet benne Rare választás, vagy seregzászós (Battle Standard Bearer), minden egyéb a seregkönyv szerint variálható. a Zsoldosvezér Hero választásként tárgyakkal (varázslatszint, hátsó, plusz fegyver stb. mindegyik a seregkönyv szabályai szerint) együtt maximum 120 pontot érhet el, és legalább egy mágikus tárggyal fel kell szerelni (ami megvédi a kristályok hatásától).
- Varázslók a három küldetés során csakis ugyanazt a Lore-t használhatják.
- Hátsó sereglisták, varázstárgyak, speciális szabályok nem hozhatóak.
- Nevesítet hősök nem hozhatóak.
- Minden hivatalosan – a GamesWorkshop által kiadott – egység hozható, ha nem ütközik a fenti szabályokkal. A seregkönyvön kívüli leírásokat minden esetben mellékelni kérjük!
- 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 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 VP-t elért játékos nyer!

# 1. KÜLDETÉS

## KRISTÁLYHARCOSOK

... a kút alján, mélyen Naggaroth alatt, egy kristályvilág fogadta a sereget. A Generális és hű emberei ámuldozva, de némi rossz előérzettel indultak tovább. A felderítők szétküldését követően a rossz előérzett fokozódott, a harcosok bőre alá furakodott, akaratlan mozdulatok, idegen gondolatok gyötörték a sereget. Értetlenül állva a jelenség előtt a Generális varázstudóihoz fordult, fűrűkészek ki a mágia szeleiből, mi okozhatja ezt a váratlan zavart. Fertályórát követően már érkezett is a válasz: a körülöttük falakon tenyésző ragyogó kristályok lélekkapocsként kötik össze az élőlényeket, véletlenszerűen, mérföldekre lévőket éppúgy, mint az egymás mellett állókat. A Generális még az új információt emésztette, mikor az egyik felderítő egy méltóság teljes alak kíséretében érkezett vissza a táborba. A Zsoldosvezér bemutatkozását követően hosszas mesébe fogott, melyben elmondta, hogy ő és emberei hogyan tévedtek a kristálybirodalomba, hogyan támadt zűrzavar köztük, és végül hogyan merevedtek mozdulatlanúságba, váltak lassan kristályokká egy baljóslatú, hatalmas barlang rőten izzó falai között harcosai. A Zsoldosvezér amulettjének tulajdonította, hogy őt elkerülte emberei balsorsa...

A Generális jó alkalmat látott rá, hogy kiegészítse seregét, ha életre tudná kelteni a Zsoldosvezér katonáit. Elindultak hát a barlangba, de megérkezésükkor nem várt ellenfeleikbe botlottak a kristályvá vált harcosok között. Az összecsapás elkerülhetetlenné vált. És a kristályok sem kímélték a harcosokat - furcsa ütközet vette kezdetét...

### CSATATÉR

A kút alatti világ sziklakkal és egyéb tereptárgyakkal tarkított.

### FELFEJLŐDÉS

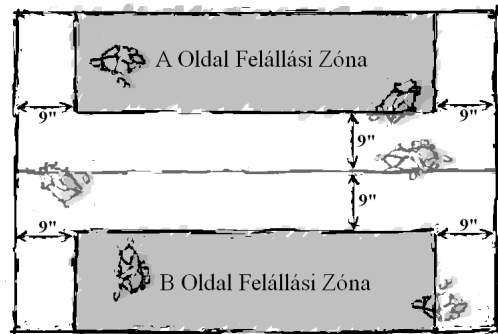
Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobbat dobó választhat, hogy az asztal melyik hosszú oldala a felállási zónája. Az elenfélé a szemközti oldal.

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

A felpakolást a Zsoldoseregük egységeivel (kivéve a Zsoldosvezérüket) – a kristályblokkokkal – kezdik, majd ha minden ilyen egységük elfogyott, a Generálisuk egységeivel (és a Zsoldosvezérükkel) folytatják.

A kristályblokkok az ellenfél felállási zónáján kívül, egymástól és ellenfél egységtől legalább 6” távolságra bárhova elhelyezhetők; úgy, hogy minden táblanegyedbe legalább egy teljes blokk kerüljön (egy blokk nem fedhet két táblanegyedet).

Generális egységeit a játékos bárhol elhelyezheti a saját térfelén, a tábla középvonalától és az asztal rövid oldalától legalább 9” távolságra.



### 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

#### Kristályblokkok

A zsoldosereg egységei – vezérük kivételével – kristályvá váltak. Ezek az egységek tereptárgyként kezelendők, áthatolhatatlan terepnek számítanak, nem mozdíthatók el, a takarásukban lévő egységeknek fedezékmentőt nyújtanak.

A kristályok hatása mellett, hogy az egymás közelébe került harcosok nem uraik mozdulataiknak a csata során. MINDEN KÖZELHARCI támadást és sebzést a védekező játékos dob, míg a mentőket a támadó játékos. Ez nem vonatkozik a varázstudók közelharc támadásaira!

#### Zsoldosvezér

A Zsoldosvezér ebben a küldetésben nem csatlakozhat egységhez.

### GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos, akinek Generális a csata végén életben van +100 győzelmi pontot kap; ha a Zsoldosvezére életben marad, akkor azért is +100 pontot. További +100-100 pont jár az ellenfél Generálisának és Zsoldosvezérének levágásáért.

#### Küldetés

Az a játékos, aki legalább kétszer annyi győzelmi pontot szerez, mint ellenfele, vagy az utolsó szálig lemészárolja ellenfelei csapatát; teljesíti a küldetést.

## 2. KÜLDETÉS

# A BIZALOM ÁRA

*A csata győzelemmel zárult, de egyben vereséggel is – az ellenfél az utolsó pillanatban elragadta a Zsoldosvezért a csatatérről, és láncba verve elhurcolta! A Generális felderítőket küldött ki, mialatt varázstudói hamar rájöttek a kristálybeteség okára, és egyenként élesztették újra a kristállyá vált harcosokat, akik bizalmatlanul méregették újdonsült „szövetségeiket” és új vezérüket. Ez a hangulatcsak kicsit enyhült, mikor a felderítők hírt hoztak a fogolyról: egy föld alatti barlangban épült torony börtönébe vetették. A generális azonnal megindította a vegyes sereget, hogy újdonsült szövetségését kimenekítse...*

### CSATATÉR

Az asztal középpontján egy torony, a börtön magaslik. Emellett itt-ott kisebb sziklák és legalább két magas sziklafal.

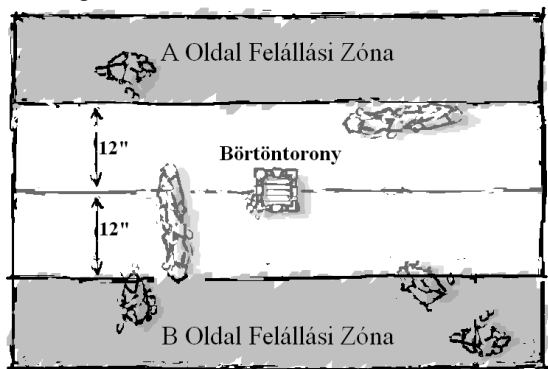
### FELFEJLÖDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobb dob választhat, hogy az asztal melyik fele (hosszú oldal) a felállási zónája. Az elenfélé a szemközti oldal.

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

A Zsoldosvezér kivételével a teljes zsoldosserege a Generális rendelkezésére áll.

A játékosok egységeiket a saját térfelükön bárhol elhelyezhetik, a tábla középvonalától legalább 12” távolságra.



### KI KEZDI 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 hét körig tart, vagy a fordulóra szánt idő leteltéig. Amelyik előbb bekövetkezik.

### SPECIÁLIS SZABÁLYOK

#### Bizalmatlan seregek

A Zsoldosvezér csapatai bizalmatlanok, ezért a szabálykönyv 397. oldalán található megbízhatatlan egységek („Traacherous Troops”) szabályok vonatkoznak rájuk:

Minden zsoldossereg egységnek a hadvezérük körének elején Leadership tesztet kell tennie, ha nem áll közelharcban (erre a dobásra csak a saját egységük Ld értékét használhatják). Abban az esetben, ha ezt elbukják, a sereg viselkedését kockadobás dönti el, a következő táblázat alapján:

D6 Eredmény

- 1-3 Ármány.** A bizalom meginog, a zsoldosok szövetségeiket fenyegetik. Megtörik az alakzatot, verekedést szítanak és dobálóznak. Az egység a körben semmit sem tehet (nem mozoghat, rohamozhat, lőhet vagy varázsolhat), és a Generális d6+6”-en belül lévő egységei d6 2-es erejű ütést szenvednek.
- 4-6 Gyanús.** Az összes 12”-en belül lévő baráti egység (zsoldos- és alapseregbeli) Ld értéke egyel csökken a kör hátralevő részére.

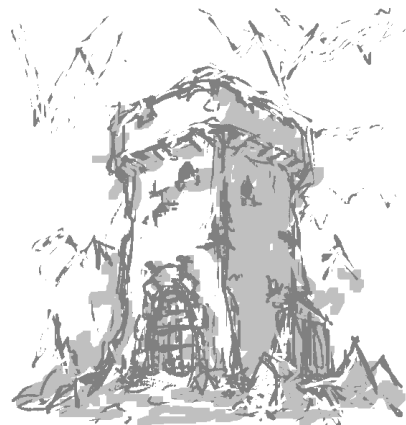
### GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el.

További 300 pont jár annak a hadvezérnek, aki a játék végén a börtönt uralja (lásd: Küldetés).

### Küldetés

A küldetés célja a börtön uralása a csata utolsó köre végén. A tornyot az a játékos tartja kontrollja alatt, akinek annak 6”-es közelében tartózkodik nem futó egysége, úgy hogy ellenfelének nincs ilyen csapata.



# 3. KÜLDETÉS

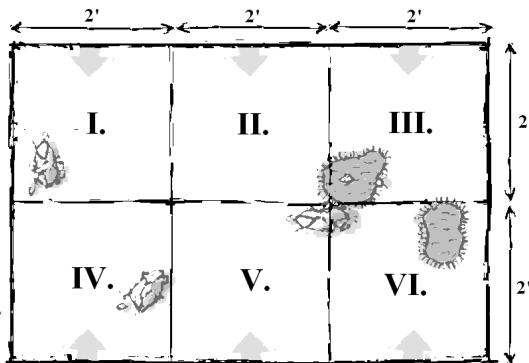
## MIKOR MINDEN A FELSZÍNRE KERÜL...

*A csata végeztével a Generális személyesen szabadította ki a torony foglyát és vitte emberei közé. A bizalom a két csapat között megerősödött, a katonák értékelni kezdték a másik csapathoz tartozó bajtársaikat. A zsoldosok azonban továbbra is zsoldosok maradtak...*

*Az egyesített sereg útnak indult, és hamarosan egy emelkedő szakaszra értek, melyől a felderítők jelentései alapján kiderült, hogy több kisebb járatra szakadva a régóta áhított felszínre vezetnek. Az egyesített sereg három járatot talál, melyen elkezdik elhagyni földméli börtönüket, mikor az orruk előtti járaton üldözőik serege hasonló módon tör a felszínre...*

### CSATATÉR

Az asztal hat egyenlő (2'x2' nagyságú) területre oszlik az alant található ábra szerint.



### FELFEJLŐDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A kisebbet dobó játékos felhelyez egy nemkarakter egységet egy szabadon választott táblahatodba (a teljes egységnek a 2'x2'-es területen belül kell elhelyezkednie).

Ezt követően a másik játékos is felrak egy nem karakter egységet a fennmaradó üres hatodok egyikére, majd így felváltva felpakolnak három-három egységet.

Ezután a mindkét fél feltehet egy karaktert az asztalon lévő valamelyik egységéhez.

A maradék egységek tartalékból érkeznek.

### KI KEZDI A JÁTÉKOT?

A felfejlődés után a játékosok kockadobással döntenek el az első kör kezdésének jogát. A játékos, aki először fejezte be a felpakolást +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

#### Meglepetés!

Ahhoz, hogy egy egység az első körben rohamozhasson sikeres Leadership-tesztet kell dobnia. Nem rohamozhat, de a normális mozgásszabályok alapján mozoghat, ha ezt elbukja.

#### Tartalékok

A tartalékban lévő egységek a játékos által választott körben (akár az első is) érkeznek a csatába a szabálykönyv 142. oldalán olvashatók alapján. Az egységek az ütközet elején birtokolt táblahatodok hosszú oldali széléről léphetnek a csataterre. D3 dobással, véletlenszerűen döntendő el, hogy melyik hatodban.

#### A zsoldosok csak zsoldosok

Minden zsoldosseregbeli egység -1-el módosítja az eredeti Leadership értékét. Ha a csata során egy zsoldos egység elrontja egy törés tesztjét (Break test), akkor kockadobás dönti el további sorsát:

#### D6 Eredmény

- 1-4 Nem éri meg a szenvedés!** Mindkét fél dob egy-egy kockával, majd az értékekhez hozzáad +1-et minden 12"-en belüli baráti egység után; +2-t, ha a Generális 12"-en belül van. Ha az eredmények azonosak, akkor a játékosok újból dobnak. Ha a sereg eredeti tulajdonosa nyeri a dobást, akkor a törésteszt sikeres. Ha a másik fél nyer, akkor az egység az ő szolgálatába áll, átrendeződnek (reform), és a csatában résztvevőktől 1"-re elmozdulnak. A zsoldosokat innentől új mesterük irányítja, de továbbra is zsoldosként (tehát akár többször is tulajdonost válthatnak).
- 5-6 Hűség mindenképp felett.** A zsoldosok menekülnek, de lojálisak maradnak.

Zsoldossereg egységeikért mindig az azt utolsó szálíg elpusztító fél kap győzelmi pontot!

### GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el.

#### Küldetés

Az a játékos, aki legalább kétszer annyi győzelmi pontot szerez, mint ellenfele, vagy az utolsó szálíg lemészárolja annak seregét; teljesíti a küldetést.

*A csatát követően hőseink az ismeretlen sziklás hegyek közé vetik magukat a Kiválasztott nyomát kutatva és az Örökséget keresve.*