

A HETEDIK



VII. Hadvezérek és Taktikák
Warhammer Fantasy Battles versenyszabályok

A HETEDIK

VII. HADVEZÉREK ÉS TAKTIKÁK - WARHAMMER FANTASY BATTLES

ALAPSZABÁLYOK, KIKÖTÉSEK

1. A csaták a 8. kiadás szerinti szabályrendszer szerint folynak
2. Minden sereg a verseny időpontja előtt minimum 1 hónappal hivatalosan megjelent utolsó verziójú seregkönyvével vesz részt a megmérettetésen (ennél frissebb könyvek nem használhatóak).
3. A seregeket 1777 pontból kell felépíteni a vonatkozó seregkönyvben és alap szabálykönyvben megadott szabályok betartásával.
4. A *Dogs of War* seregkönyvből az ott megadott szabályok szerint legfeljebb egy osztag felbérrelhető, de ez nem lehet a *Regiments of Renown* osztagok valamelyike. A felbérrelt osztag minden tekintetben az alapegység részének tekintendő (százalékok, seregzászló, generális stb.).
5. A *Dogs of War*, a *Chaos Dwarves* és a *Kislevi* seregek is nevezhetőek különálló seregként. A *Dogs of War* seregek használhatnak maximum két *Regiments of Renown* egységet. A *Chaos Dwarves* seregek a ForgeWorld féle *Tamurkan* könyvben megjelent sereglista alapján játszhatnak, de a könyvben egyéb seregekhez megjelent kiegészítések nem használhatóak (Pl. Empire és Warriors of Chaos).
6. A szabálykönyvnek megfelelően a seregépítésnél a varázslók mágikus tanait előre rögzíteni kell (amelyiknél több lehetőség is van).
7. Nevesített modellek (se lord, se hős, se szörny, se osztagbajnok) nem használhatóak. (Ez nem vonatkozik a *Regiments of Renown* egységekre és bajnokaikra.)
8. *Kislev*, *Wood Elves*, és *Beastmen* seregek +100 pontot kapnak seregépítéskor.
9. Az egyes fordulókra két és fél óra áll rendelkezésre.

VERSENY PONTOZÁS

A csaták során szerzett győzelmi pontok számítása a szabálykönyv 143. oldalán leírtak szerint történik.

Ha a játékot az egyik fél feladja, a pontérték 20-0 lesz a másik fél javára, és a győztes játékos az elérhető összes seregpontot megkapja a küldetésért (zászlók szerzése, seregzászló, generális megölése). Ilyenkor a küldetést is automatikusan teljesíti a győztes játékos.

A győzelmi pontok minden játék után pontosan feljegyzendők, mert versenypontegyenlőség esetén a több győzelmi pontot (victory points) elért játékos nyer!

A két sereg győzelmi pontjainak (victory points) a különbsége adja meg a **versenypontokat** az alábbi táblázat alapján.

	győztes	vesztes
0-99	10 pont	10 pont
100-199	11 pont	9 pont
200-299	12 pont	8 pont
300-399	13 pont	7 pont
400-499	14 pont	6 pont
500-599	15 pont	5 pont
600-699	16 pont	4 pont
700-799	17 pont	3 pont
800-899	18 pont	2 pont
900-999	19 pont	1 pont
1000+	20 pont	0 pont

A verseny pontok tovább növelhetők ha a játékos:

mind a 3 szkenárióban teljesítette a küldetést	+5 pont
serege teljesen festett, és nincsen benne semmi proxy	+1 pont

1. KÜLDETÉS

RÉGI ISMERŐS

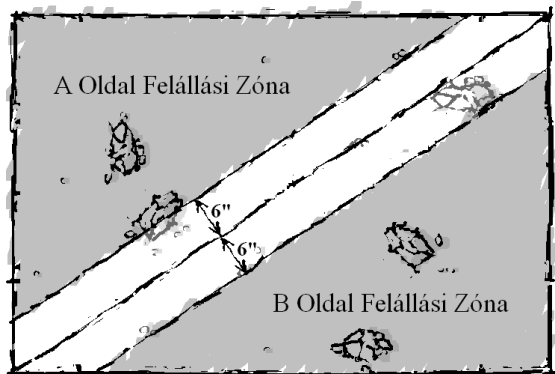
A sereg hetek óta bolyongott a kietlen hegyvidéken. Az emberek fáradtak voltak ugyan, de köszönhetően a kiküldött őrző csapatoknak, akik mindig friss zsákmánnyal tértek vissza, jól tápláltak és elégedettek is. A fura, szőrös zsákmányállatok nem voltak ismerősek senkinek, bár egyesek a Mourn-hegység faunáját vélték felfedezni bennük. A Kiválasztottnak nemhogy hírét, de még nyomát sem találták, ennek ellenére a varázslók kedvező ómeneket láttak mindenütt... A hetes szám az áthúzó madárrajokban, a zsákmányok számában és a csillagok ragyogásában is folyton visszaköszött...

A Generális a Bajnokaival tanácskozott sátrában az egykori Zsoldosereg beolvasztásának folyamatáról, épp megosztották legújabb Kapitányának, a volt Zsoldosvezérnek tapasztalatait, mikor a felderítők lóhalálában és igencsak véresen érkeztek a táborba. A szomszédos völgy bejáratánál beleütköztek egy ellenséges felderítő csapatba, akiknek a zászlaját magukkal hozták, miután egy rövid, de heves összecsapásban levágták valamennyit. A felderítők egyike kiterítette a zászlót, mire egy vérfagyasztó üvöltés töltötte be a sátrat: "Megölöööm...!!!"

A sereg azonnal indult, és a rohamosan közeledő ellenfélre vetette magát...

CSATATÉR

A felek a csatát sziklás-hegyes vidéken vívják.



FELFEJLŐDÉS

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

Ezután minden egységét felhelyezi a saját térfelére, legalább 6" távolságra az átlós felezővonalától. Ezt követően a másik játékos is hasonlóképp felpakolja seregeit.

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

Régi ellenfél

A sereg egyik karaktere a másik had egyikében régi ellenfelet lát.

A felfejlődés után mindkét játékos titokban feljegyzi egy karakterét (lord, hős, egységbajnok), ő lesz a *kijelölt hős*; majd egy karaktert az ellenfél seregéből, ő pedig a *gyűlölt ellenfél* (szörnyön/kocsin ülő hős esetén csak a karakter maga).

A *kijelölt hős* Gyűlöli („Hatred”) *gyűlölt ellenfelét*.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el. A játékos, aki *kijelölt hős*ével párbajban sikeresen legyőzi a *gyűlölt ellenfél*t +100 győzelmi pontot kap.

Küldetés

Az a játékos, aki *kijelölt hős*ével párbajban sikeresen legyőzi a *gyűlölt ellenfél*t, teljesíti a küldetést.



2. KÜLDETÉS

A ZARÁNDOK

A véres küzdelmet követően a sereg behatolt a völgybe, melynek bejáratáért oly keményen küzdöttek. A mágia szelei erősen fodrozódtak a szűk kanyonban, fókuszát nem túl messziről érzékelték a varázshasználók. Előre küldték a legügyesebb felderítőt, aki azzal a hírrel tért vissza, hogy egy hatalmas ogre bika zárja el az utat, testén hétszer hetvenhét rituális heg és seb, nem mozdul a helyéről. A sereg mágusai meggyőzték a Generálist, hogy szerezze meg a Zarándoktól (ahogyan a Great Maw útját járó ogrét elnevezték) kincsét. A Generális minden lehetőséget meg akart ragadni, ami nyomra vezetheti, ezért parancsot adott az indulásra.

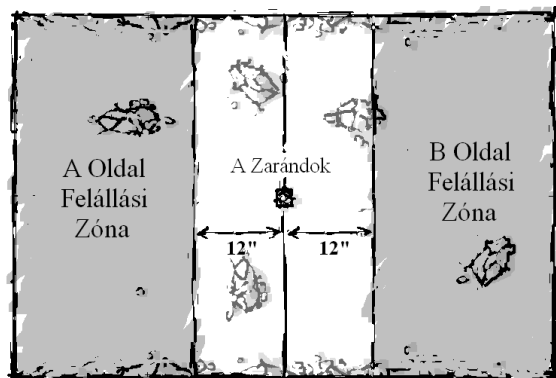
Am a kanyon túlsó oldalán megjelent az előzőleg legyőzött sereg másik fele, és szintén az ogre felé vették az irányt...

CSATATÉR

Az asztal hosszú oldala a küldetésnek megfelelően átjárhatatlan terep. A völgy középpontján a hatalmas ogre bika, a Zarándok áll.

FELFEJLŐDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobb dobó választhat, hogy melyik rövid oldal a felállási zónája. Az ellenféllel 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 téréfélén 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 az első hajó felpakolását +1-et ad a dobás értékéhez.

A JÁTÉK HOSSZA

A csata hat körig, vagy a forduló leteltéig tart.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Kutyaszorító

A csatát egy szűk völgyben vívják a felek. Ennek megfelelően az asztal két hosszú oldala áthatolhatatlan terep (“impassable terrain”). Menekülő egységek – a szabályoknak megfelelően – képesek magukat átverekedni rajta, és lekerülnek a csataterrről. 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.

A Zarándok

A völgy közepén az ogre Zarándok áll, épp a Great Maw útját járja, dühös és morcos.

A Zarándok:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
-	6	4	5	5	5	4	5	10

Fegyverek és páncézat: kézfegyver, nehézbűrt (Heavy Armour), vasököl (Ionfist - Shield) és a Megőrzés Talizmánja (Talisman of Preservation).

Speciális szabályok: Félelmetes („Fear”), Megtörhetetlen („Unbreakable”), Immobilis (soha nem mozog) Hátbatámadhatatlan (a modell minden oldala szemközti oldalnak számít).

A Zarándok kincse

Az ogre tarsolyában ott bújlik a *Gnoblár Tolvajkő*.

A varázstárgyat Zarándok tetemétől elvéve lehet csak megszerezni:

- Ha közelharcban (ha mindkét féllel harcol, akkor az aktuális játékos seregére üt hármat, majd kettőt az ellenfélre) legyőzik és meghal, ekkor automatikusan az öt levágó egységhez kerül a kő.
- Ha nem közelharcban esik el, akkor a helyére egy jelző kerül. Az erre rámozgó egység, automatikusan felveszi azt.

Ha egy csapat megszerezte a követ, el is vesztheti az előző feltételek mellett, vagy ha közelharcban megtörik és elmenekül. Az öt megtörő egység közül a legtöbb sorral rendelkező bitorolja el a követ. Több egység közt, kockadobás dönt.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyv 143. oldalán található győzelmű pontok számítása alapján dől el. További 100 pont jár annak a hadvezérnek, aki a játék végén a *Gnoblár Tolvajkő*t birtokolja.

Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, amelyiknek a játék végén birtokában (és még az asztalon) van a *Gnoblár Tolvajkő*.

3. KÜLDETÉS

ÜVÖLTŐ SZELEK

A Zarándok, a messi hegyek fia, utolsó lehelletével elátkozza a csapatokat és a felszabaduló térmágia hétszázhetvenhét mérfölddel odébb, a fagyos hegyekbe repíti a seregeket, ahol a csapatok rendezetlenül, össze-vissza érnek földet, hogy folytassák a megkezdett ütközetet. A hegyeket lakó jetik eközben válogatás nélkül küldik ellenük a hegyek fagyos szeleiket.

Elkeseredett küzdelem kezdődik, mindkét oldal bevet mindent, még a frissen szerzett talizmán erejét is...

CSATATÉR

A csatát a felek a szélfúttá hegyekben vívják.

FELFEJLÖDÉS

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

A dobást nyerő játékos helyezi fel az egész sereget először. Minden egység felrakása előtt dob egy kockával, majd a *Felfejlődés tábla* alapján meghatározott területre pakolja a csapatot (a Zarándok mágiája szétszórja a seregeket). A Felderítő („Scout”) képességgel rendelkezők nem dobnak, a saját szabályaik szerint érkeznek. Karakterek külön, vagy egységbe csatlakozva is érkehetnek, értelemszerűen külön, vagy a seregel együtt dobva a táblán (a dobás előtt kell eldönteni, hogy külön érkeznek-e).

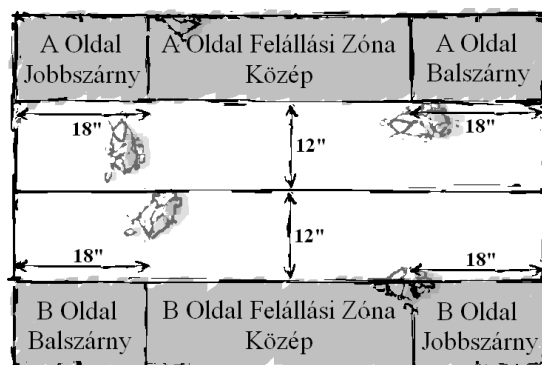
Miután az első játékos felpakolta egységeit, a második ugyanígy tesz a sajátjaival (hasonlóképp dobva minden egységére).

Felfejlődés tábla

D6	Kezdőpont
1	Balszárny. Az egész egység a felállási oldalon, a középvonaltól 12”-nél távolabbra, és a játékos balján lévő rövid oldaltól legfeljebb 18”-re kerül.
2	Jobbszárny. Az egység a középvonaltól 12”-nél távolabbra, a jobboldali rövid asztalszéltől legfeljebb 18”-re kerül.
3-5	Közép. A teljes egység a középvonaltól 12”-nél, a rövid asztalszélektől 18”-nél távolabbra kerül, bárhova.
6	Választ. Az egység a felállási oldalra, a középvonaltól legalább 12”-re kerül.

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, vagy a forduló leteltéig tart.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Gnoblár Tolvajkő

Aki az előző küldetésben megszerezte a varázstárgyat, annak generálisa azt használhatja. A kő Mágiaellenállás (2)-t („Magic Resistance (2)”) ad tulajdonosának, a játék elején tulajdonosa dob egy kockával, majd az alábbi tábla szerinti talizmánt kapja meg (így több talizmánja is lehet):

D6 Varázstárgy

1	Semmi
2	Luckstone
3	Talisman of protection
4	The other tricksters shard
5	The Ruby Ring of Ruin
6	Talisman of Preservation

Ha az adott tárgy volt már karakternél (barát vagy ellenfél) az(ok) elveszíti(k), a kő „ellopja”.

A jetik szelei

A hegyeket lakó jetik fagyos szeleket idéznek a csatározókra. Minden kör mágia fázisának elején az aktuális játékos minden saját egységére és hősére (külön) szívósságtesztet („Toughness-test”) dob a hideg ellen (közelharcban a hadigépek kezelői is dobnak). Ha a teszt sikertelen, akkor az egység a játékos következő mágia fázisáig Mindig Utoljára Út („Always Strike Last”) jártasságot szenved.

Ha a próbát hatos dobással rontotta, akkor elveszít D3 sebet, ami ellen páncélmentő nem tehető.

A Jeti egységeket segíti a szél: sikertelen teszt esetén Mindig Elsőként Út-nek („Always Strike First”), és hatos dobásnál gyógyulnak D3 sebet.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese a szabálykönyvben található győzelmi pontok számítása alapján dől el. A hadvezér, akinek Generálisa a játék végén életben van, 100 győzelmi pont jutalmat kap ezért.

Küldetés

Amelyik hadvezérnek sikerül Generálisát életben tartani a játék végéig, teljesíti a küldetést.