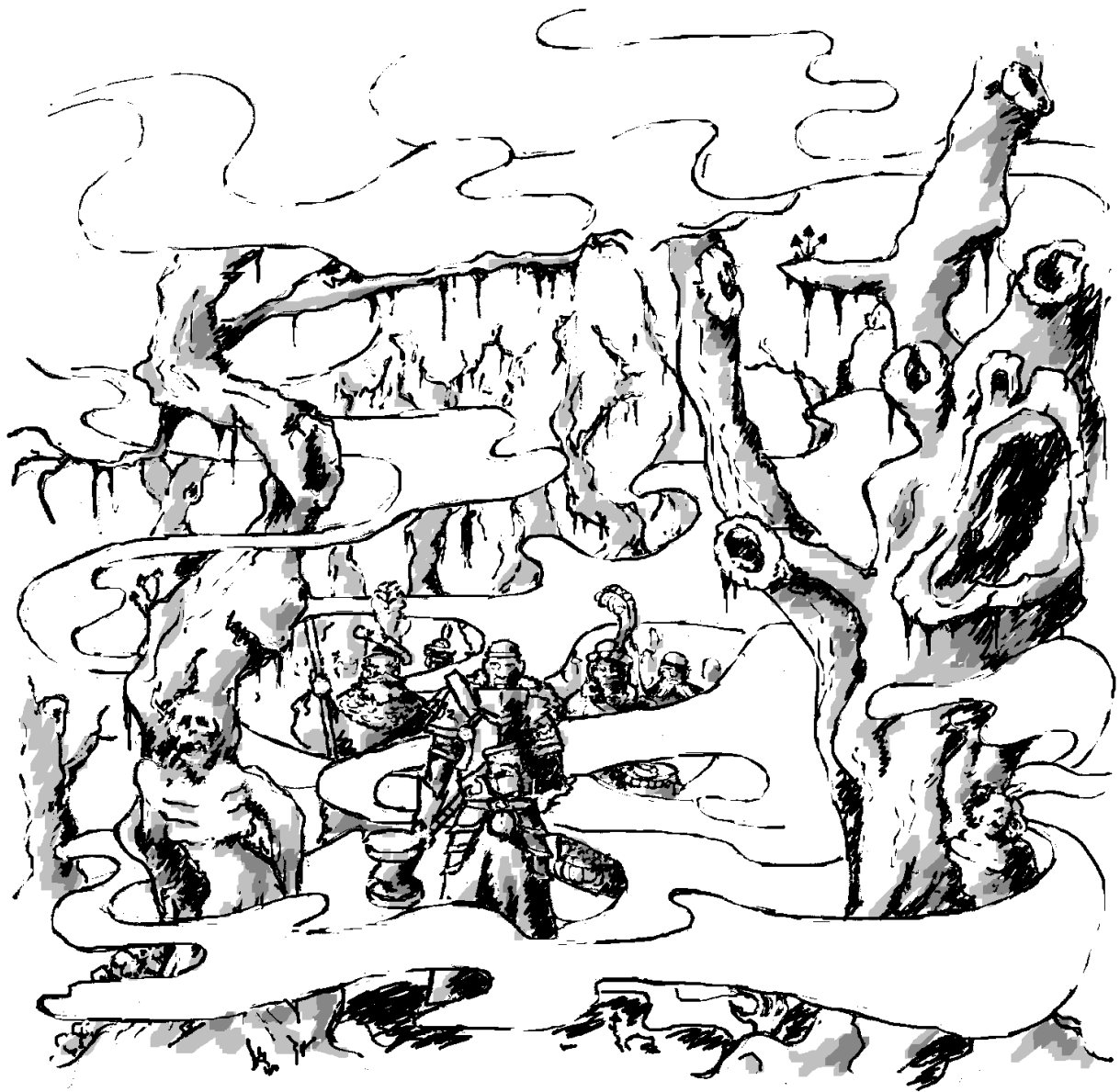


KIÚT A POKOLBA



XIII. Hadvezérek és Taktikák
Warhammer Fantasy Battles versenyszabályok

KIÚT A POKOLBA

XIII. HADVEZÉREK ÉS TAKTIKÁK - WARHAMMER FANTASY BATTLES

A Generális végre fényt látott az alagút végén, a dögletes büzt már szinte zavarták a hűs, tiszta szellő hullámai. A büzt, mely HETek óta a sereg kísérőjeként voltak kénytelenek elviselni. A Márciusi Ifjakkal való furcsa találkozást és kényszerkiterőt követően visszatáltak ugyan a barlangjáratba, de annak tekervényei és zsákutcái sokkal tovább nyújtották utazásukat, mint azt remélték. De végre fény! Csak ez a bűz ne lenne...

VERSENYSZABÁLYOK, KIKÖTÉSEK

1. A csaták a 8. kiadás szerinti szabályrendszer szerint folynak.
2. **Minden játékos köteles sereglisát hozni, érthető, nyomtatott formátumban. Ezt vitás helyzetekben és pontszámolásnál köteles az ellenfelének megmutatni.**
3. Ha valaki érvénytelen sereglisát ad le a határidő lejártáig, akkor annak a legkisebb változtatással kell azt helyrehozni. Tilos plusz egységeket, karaktereket belerakni, mágiaiskolát változtatni stb.

Ha az első módosítás után sem sikerül érvényes listát kreálni, a szervezők a legjobb tudásuk és a legkisebb változtatásokkal kijavítják a kérdéses listát. Ilyenkor reklamációnak helye nincs.
4. Kockadobásoknál előre be kell jelenteni a dobandó kockák számát és a célszámot. Időt kell hagyni az ellenfél számára a dobások értékenek megtekintésére, leellenőrzésére.
5. Rohamnál, mozgásnál előre megbeszélendő az ellenféllel, hogy elfér-e az egység és a szükséges dobás célszáma.
6. Az egyes fordulókra két és fél óra áll rendelkezésre.

SZABÁLYKÖNYVTŐL ELTÉRŐ JÁTÉKSZABÁLYOK

• Egységenként legfeljebb két karakter élhet a *Look Out, Sir!* szabállyal a következő varázslatok ellen: *Dwellers Below*, *Final Transmutation* és *Dreaded 13th*. A *Look Out, Sir!* szabály szokásos megkötései élenek.

• Seregzászlósok a zászló mellett felsrelhetők az egységtípusuknak megfelelő felszereléssel, mintha nem lennének zászlóhordozók.

• Egy sereg egy mágiafázisban legfeljebb 12 hatalomkockát használhat.

• Egy játékos soha nem használhat egy varázslathoz ötnél több hatalomkockát (függetlenül attól, hogy honnan származnak a kockák). A Halál tana (Lore of Death) varázslataihoz és az Okkam's Mindrazor varázslathoz legfeljebb négyet!

• A mágia szelén felül egy mágiafázisban egy sereg maximum két hatalom- vagy ellenvarázs kockát generálhat. Minden efelett generált kocka elvész.

A következő szabályok csak a seregépítés során korlátoznak, játék során (új egységek teremtésével, karakterek csatolásával) megszeghetők:

• Minden sereg a verseny időpontja előtt hivatalosan megjelent utolsó verziójú Games Workshop seregkönyvével vesz részt a megmérettetésen (ennél frissebb könyvek nem használhatóak). Ezen felül használható még a *The Legion of Azgorh* a *Tamurkhan* könyvből. Semmi más sereglisista nem engedélyezett.

• Nevesített modellek (se lord, se hős, se szörny, se osztagbajnok) nem használhatóak.

• Fozzrik's Folding Fortress varázstárgy nem választható.

• Egy egység nem állhat hatvannál több modelltől, és nem kerülhet 450 pontnál többre. Ez a szabály nem vonatkozik karakterekre.

• A seregeket 2400 pontból kell felépíteni a vonatkozó seregkönyvben és alap szabálykönyvben megadott szabályok betartásával. Kivételt képeznek ezalól a következő fejezetben felsorolt seregek, ahol a sereg típusa mögött zárójelben fel van tüntetve a maximális pontszám.

SEREGSPECIFIKUS SZABÁLYOK

Beastmen (2700)

- Egységenként maximum 550 pont
- Beastmen sereg ellen elért győzelmi pontok 10%-kal csökkentendők
- Egy mágiafázis során három hatalomkockát is generálhat
- Gor és Minotaur egységek felszerelhetők mágikus zászlóval (maximum 50 pont)

Brettonia (2500)

Chaos Dwarfs - The Legion of Azgorh

- K'daai Destroyer/War Machine/Hellcannon (max. 1)/Chalice of Blood and Darkness, max. 4
- Chalice of Blood and Darkness (kettőnek számít)/Halál mágia a seregben/Dispel Scroll, max. 2
- Ashstorm varázslathoz legfeljebb négy hatalomkocka használható

Daemons of Chaos

- Beast of Nurgle, max. 7 modell a seregben és max. 4 modell egységenként
- 4 vagy több Beast of Nurgle modell a seregben/Skull Cannon (max. 1)/1st Nurgle Herald/Great Unclean One Halál Tanával, max. 2

Dark Elves

- Reaper Bolt Thrower/minden megkezdett 5 darab shade modell/Dark Rider egység Repeater Crossbow-val/Darkshard egységek, max. 7
- Dark Rider egységek, karakterek Dark Steed-en, max. 3 mindegyikből
- Dark Rider modellek az első 15 után/Doomfire Warlock modell/karakter Cold One-on vagy Pegasus-on/karakter Dark Steed-en (kettőnek számít), max. 15
- 6 vagy több Doomfire Warlock modell/Supreme Sorceress hátason, Sötétség- vagy Halál Tanával/Sacrificial Dagger, max. 1

Dwarfs

- Cannon/Grudge Thrower/Organ Gun/Flame Cannon/Minden megkezdett két Gyrocopter a harmadik után 3, max. 4

Empire

- Steam Tank/egy vagy több dupla hadigép/minden megkezdett 5 Demigryph modell/War Altar és kettő vagy több Light Wizard a seregben, max. 3
- Great Cannon (max. 2, ha Steam Tank is van a seregben)/Steam Tank (max. 1)/Hellblaster Volleygun/minden Light Wizard az első után egy War Altar seregben, max. 4

High Elves

- Book of Hoeth/Banner of the World Dragon/lovas nélküli Frostheart Phoenix, max. 2
- Frostheart Phoenix/Star Dragon/Moon Dragon, max. 2
- Archmage Árnyak- vagy Halál Tanával nem használhatja a Book of Hoeth-et
- Eagle Claw Bolt Thrower/minden megkezdett 8 Shadow Warrior vagy Sister of Averlon modell/Archer egység, max. 7
- Ellyrian Reaver egység, max. 3

Lizardmen

- Skink Skirmisher egység (max. 4)/Skink Cohort egység/repülő, nem Frenzy egység vagy karakter/Salamander modell, max. 14

Ogre Kingdoms

- Gnoblar egység, max. 3
- Crown of Command (kettőként számít)/Runemaw/4 vagy több karakter/6 vagy több Mournfang modell, max. 3
- második Ironblaster (kettőként számít)/Lord /4 vagy több Mournfang modell, max. 2
- Hellheart/Dispel Scroll, max. 1

Orcs and Goblins (2500)

Skaven

- Rat Swarm egység, Giant Rat egység, Warlock Engineer-ek, max. 3. mindegyikből
- Skaven Slave modell, max. 120
- Gutter Runner max. 20 modell
- második Warp Lightning Cannon (kettőként számít)/Screaming Bell/Hellpit Abomination (max. 1), max. 2
- Doom Rocket/Brass Orb/Power Scroll/Screaming Bell, max. 2

Tomb Kings (2700)

- Egységenként maximum 550 pont
- Tomb Kings sereg ellen elért győzelmi pontok 10%-kal csökkentendők
- Egy mágiafázis során három hatalomkockát is generálhat
- Skeleton Archer modell, max. 80
- Neferra's Scrolls of Mighty Incantations nem választható Halál Tanával rendelkező egységnek

Vampire Counts

- Zombies, max. 3 egység és max. 120 modell
- éteri karakterek (max. 2)/éteri egységek, max. 3
- második Crypt Horror egység/11 vagy több Hexwraith modell (max. 20)/3 vagy több Halál varázslat a seregben/Quickblood Red Fury-val kombinálva, max. 1
- Terrorgeist (max. 1)/9 vagy több Crypt Horror modell (max. 16)/egy vagy több Banshee/Red Fury, max. 2

Warriors of Chaos

- Exalted Hero Daemoniac Mount-on/Daemon Prince/egy vagy több Core Chaos Chariots (max. 3)/Skullcrusher egység, max. 4
- Daemon Prince/Chimera, max. 2
- második Hellcannon/Halál- és/vagy Tzeentch Tana a seregben, max. 1
- Third Eye of Tzeentch/Talisman of Preservation /Armour of Destiny, max. 1 egyazon modellen
- Chaos Armour/Soul Feeder/Dragonhelm /Dragonbane Gem/három vagy magasab varázslószint/Daemon of Nurgle/Flying/Halál vagy Nurgle Tana, max. 3 egyazon Daemon Prince modellen

Wood Elves (2400)

- nem karakter modellek Asrai longbow-val, max. 90
- Hagbane tips/Trueflight arrow/Waywatcher (kettőként számyt)/Waystalker (ötként számít), max. 60
- Halál Tana spellweaver-en/Moonstone of the Hidden Ways/három vagy több Waystalker, max. 1
- 8 vagy több Sisters of the Thorn egyazon egységben/Spellweaver Elven Steed-en. Halál- vagy Sötétség, max. 1
- Wood Elf játékos által elhelyezett erdők lehetnek mágikusak

VERSENY PONTOZÁS

A csaták során szerzett győzelmi pontok (victory points) számítása a szabálykönyv 143. oldalán leírtak szerint történik, a következő kiegészítéssel: Minden a játék végén menekülő, vagy a kezdeti létszámának 25%-a alá csökkent egység pontértékének a felét adja az ellenfélnek. Az esetleges extra pontok (zászló, generális...) ilyen esetben nem számíthatók győzelmi pontként még.

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

A két sereg győzelmi pontjainak a különbsége adja meg a **versenypontokat** az alábbi táblázat alapján

<u>különbség</u>	<u>győztes</u>	<u>vesztes</u>
0-150	10 pont	10 pont
151-300	11 pont	9 pont
301-450	12 pont	8 pont
451-600	13 pont	7 pont
601-750	14 pont	6 pont
751-900	15 pont	5 pont
901-1050	16 pont	4 pont
1051-1200	17 pont	3 pont
1201-1350	18 pont	2 pont
1351-1500	19 pont	1 pont
1501+	20 pont	0 pont

Sereglista nélkül játszó játékos a verseny végén 10 versenypont levonást kap!

LÁTHATÓSÁG

Hegyek, épületek és „impassible terrain” típusú tereptárgyak kitakarnak minden teljesen mögöttük álló egységet. Az összes többi tereptárgy nem blokkolja a láthatóságot.

Egy egység nehéz fedezékben van, ha:

- másik egység mögött áll (Szabálykönyv 41.o.) , vagy
- épületben van (Szabálykönyv 127.o.) , vagy
- fedezék (obstacle) mögött van (Szabálykönyv 127.o.) , vagy
- a célpont egység több, mint felét takarja a lövő osztag elől egy láthatóságot blokkoló tereptárgy, vagy
- a Szabálykönyv 41. oldalán meghatározott esetek, vagy
- a célpont egysége több mint fele romokban tartózkodik.

Egy egység könnyű fedezékben van, ha:

- a lövés erdön keresztül, vagy erdőbe történik (Szabálykönyv 119.o.), vagy
- a célpont egység több, mint fele mező típusú tereptárgyban áll.

Magaslaton álló lövő egységnek nem jár büntetés, ha nem magaslaton álló osztagon lőnek keresztül.

Large target tulajdonságú egységeknek a fedezékek, romok, mezők, és közbenső egységek nem adnak fedezéket.

1. KÜLDETÉS

AH'BEL A RENGETEGBEN

„...milyen erdő?” - a Generális nem hitt a fülének, mikor a felderítők visszatértek. Két órája érték a barlangjárat végére, de a régi beidegződések alapján nem rontottak ki a kijáraton csak úgy – a felderítők szava hallatán ezt korántsem bánta meg.

A barlang kijáratán túl elterülő erdő első látásra sem tűnt túl barátságosnak, ám, mint kiderült, sokkal szörnyűbb titkokat rejtett, mint azt gondolták volna.

A fák törzsébe olvadva testek voltak mindenfelé, élet és halál határmezsgyéjén létező szerencsétlen párok, vértelen arcaik a fájdalom és agónia élő szobrai. Villanásnyi jelenések, sikolyok helyettesítették a megszokott erdei neszeket.

„Tűnjünk el innen!” - adta ki a parancsot a Generális. A sereg épp nekikészült, mikor a barlang kijáratában feltűnt az Ellenség hetek óta nem látott serege. Harc nélkül nincs tovább...

CSATATÉR

A csatatér teljes egésze kísértetjárta erdő, oldalanként két-két rettentő vérfával.

FELFEJLŐDÉS

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.

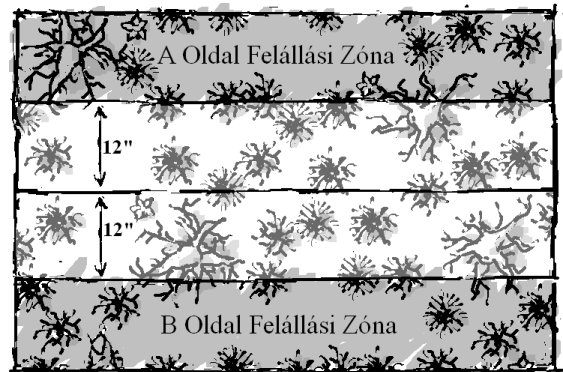
A hadvezérek felváltva helyezik fel egységeiket a szabálykönyv 142. oldalán található „alternating units” szabály szerint. A játékosok egységeiket a saját térfelükön bárhol elhelyezhetik, a tábla középvonalától legalább 12” távolságra.

KI KEZDI A JÁTÉKOT?

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

Kísértetjárta erdő

A csatatér egészét a kísértetjárta erdő borítja. A benne lakozó szellemek folyamatosan zaklatják az odatévedőket. Minden lövési fázis végén minden ellenséges egység keteles egy kockával dobni. Ha az eredmény hat, akkor az osztag 1d6 egyes erejű lövészként osztandó találatot kap. A támadások túlvilági mivolta miatt ezek ellen a sebek ellen páncélmentő nem tehető.

A kísértetjárta erdőnek más hatása nincs (nem számít például erdőnek).

Vérfák

Az oldalanként felhelyezett két-két erdőelem vérfákat jelképez, amik indáikkal, karomszerű ágaikkal és gyökereikkel lecsapnak a közel merészkedőkre. Ha egy modell ebbe az erdőelembe, vagy ezen át mozog (normál mozgással, rohamoz, fut, menekül, átrohan (overrun) üldöz); vagy mozgási fázisa végén ebben áll, akkor veszélyes terep tesztet kell dobnia: dob egy kockával, egyes esetén d3, kettes esetén egy sebet kap, ami ellen páncélmentő nem tehető.

Forest Strider képességgel rendelkező modellnek nem kell tesztet tenniük.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el (lásd „Verseny Pontozás”).

2. KÜLDETÉS

ROUTE 666

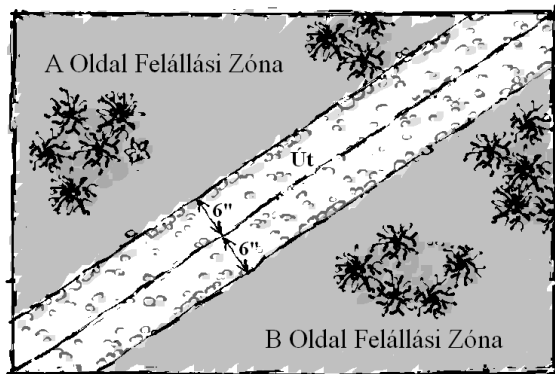
„Átkozott fák, hát sosem fogynak már el?” – a Generális dühöngött. Nem elég, hogy nyomát sem találják nemhogy a Kiválasztottnak, de még egy élő léleknek sem. Mindennek a tetejébe az erdő is végtelennek bizonyult. A benne kószáló szellemek szinte már minden katonát az örületbe kergettek.

Hamarosan az egyik felderítő azzal a hírrel tért vissza, hogy egy kikövezett, széles utat talált, mely átszeli az erdőt! Végre! Ám mikor a megfáradt, elgyötört sereg kitódult volna az erdőből, az út túloldalán megjelent az Ellenség.

És valami az úttal sincs rendben...

CSATATÉR

Az asztal közepén átlósan 12"-es sávban a titokzatos út fut. Körülötte erdőfoltok színesítik a csatateret.



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 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

Örület

A kísértetjárta erdőbeli bolyongástól, annak vérfagyasztó jelenéseitől a sereg egy része az örület határára került. A felpakolást követően mindkét fél seregének d3-d3 osztaga *ostobává* (stupidity) válik. A játékosok először dobnak d3-al a megbolndult osztagok számát meghatározandó, majd minden egyes osztagra külön-külön d6-al. Azok az osztagok válnak ostobává, akiknél a legkisebb értéket dobta a játékos. Ha több egyforma alacson dobott érték van, mint ahányat az első dobás meghatároz, akkor közülük a játékos választhat, hogy melyik osztagra osztja. A már ostoba osztagok *örjögővé* (frenzy) válnak.

Misztikus útkövek

Az asztalt átszelő út építőkövei nem közönséges kövek, átítatja őket az erdő misztikus aurája. Minden rajta álló varázslóra hatással van a mágikus kisugárzása. Ha egy ilyen mágus a mágiafázis elején extra hatalom- vagy ellenvarázs-kockát akar termelni (channelling), akkor ezt négy kockával kell tennie. Ám, ha három vagy több hatost dob, akkor a mágus túltelítődik, azonnal dobnia kell a Miscast táblán.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese győzelmi pontok („*victory points*”) számítása alapján dől el (lásd „Verseny Pontozás”).

3. KÜLDETÉS TÜSKEVÁR

„Hogy a rossznyavaja törné ki az összes varázslót!” – dühöngött a Generális.

A csata utolsó mozzanataként az Ellenség egyik varázslója óvatlanul szólította a mágia szeleit, melynek hatására az erdő helyét egy büzőlgő (bár az már senkinek sem tűnt fel) láp vette át. Minden lépést óvatosan kellett megtenni, a mocsárban úszkáló árnyak egyesével rántották le a harcosokat a mélybe, nyomtalanul eltüntetve őket.

Szerencsére az út a helyén maradt, a mocsár közepéből is látható volt, valamint két kis domb is kiemelkedett belőle az út két oldalán. Egyesek ott kerestek menedéket és nem mozdultak, a sereg nagy része azonban elindult az út felé, lassan, óvatosan haladva. Természetesen az út ellentétes oldalán az Ellenség serege se nézte télenül, hogy a biztonságot jelentő köveget más vegye birtokba és ők is megindultak.

Az összecsapás elkerülhetetlen volt.

CSATATÉR

Az asztal közepét a rövid oldalakkal párhuzamosan a titokzatos út metszi ketté. A felállási zónák (a rövid oldallal párhuzamos felezővonalától 12"-re) felezővonalában az egyik hosszú oldalt érintve egy-egy domb hever. Oldalanként elszórtan három-három mocsár.

FELFEJLÖDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobb dob 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 seregeinek 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

Ködlepte mocsarak

A mocsarak a szabálykönyv szerinti mocsarak (azaz nehéztérp strider és skirmisher modellek kivételével, lovasnat és kocsit 1 és 2 dobás esetén

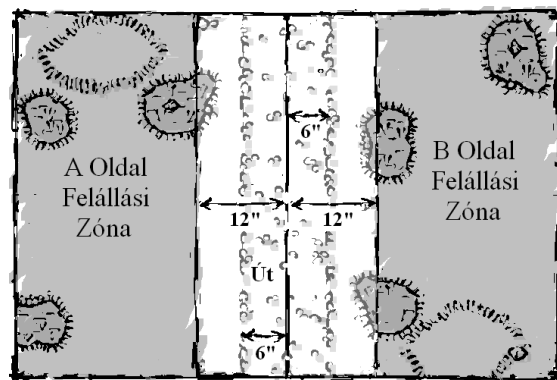
sebez). Ezen felül a mocsarak mélyén rettentő árnyak lakoznak, akik a mélybe rántják a beléjük gázoló szerencsétleneket: a mozgási fázisa végén minden osztagnak erőtesztet kell dobnia. Ha ez sikertelen, akkor a szörnyek d3 (lövés szerint kiosztandó) figurát a mocsár mélyére rántanak (a modellek mentődobás nélkül elpusztulnak).

Segítő kezek

Ha a mocsárban álló egységnek legalább két sora van, akkor kezdeményezteszt mentődobást tehet a mélyberántás ellen (minden egyes modellre). Sikeres teszt esetén a bájtsársak kihúzzák a szörnyek csápjáiból a lerántandó áldozatot.

Misztikus útkövek

Az asztalt átszelő út építőkövei nem közönséges kövek, átítatja őket az erdő misztikus aurája. Minden rajta álló varázslóra hatással van a mágikus kisugárzása. Ha egy ilyen mágus a mágiafázis elején extra hatalom- vagy ellenvarázs-kockát akar termelni (channelling), akkor ezt négy kockával kell tennie. Am, ha három vagy több hatost dob, akkor a mágus túltelítődik, azonnal dobnia kell a Miscast táblán.



GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese győzelmi pontok („victory points”) számítása alapján dől el (lásd „Verseny Pontozás”).

„Hát ez kemény volt” - gondolta a Generális, és a serege élére állt, majd megindultak a pára lepté kőúton a távolban magasodó hegyek felé. A szél halk sikolyokat és néha egy-egy ordítást sodort feléjük, a hátságok nyugtalanul szemlélték az egyre magasodó bérceket.

„Talán ott már találunk valakit, aki hallott a Kiválasztottról bármit” – sóhajtotta hű Zsoldosvezére, aki a jobbán lovagolt. Ám csontjaikban mindketten érezték, hogy a tudáson kívül más is vár rájuk az ormok között.