

A KILENCEK ÚTJA



IX. Hadvezérek és Taktikák
Warhammer Fantasy Battles versenyszabályok

A KILENCEK ÚTJA

IX. 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 egy hónappal hivatalosan megjelent utolsó verziójú seregkönyvével vesz részt a megmérettetésen (ennél frissebb könyvek nem használhatóak).
3. A seregeket 1999 pontból kell felépíteni a vonatkozó seregkönyvben és alap szabálykönyvben megadott szabályok betartásával.
4. A *Dogs of War*, a *Chaos Dwarves* és a *Kislevi* seregek is nevezhetők 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).
5. A szabálykönyvnek megfelelően a seregépítésnél a varázslók mágikus tanait előre rögzíteni kell (amelyiknél több lehetőség is van).
6. Nevesített modellek (se lord, se hős, se szörny, se osztagbajnok) nem használhatóak. Ez a korlátozás nem vonatkozik a *Regiments of Renown* egységekre és bajnokaikra.
7. *Kislev*, *Wood Elves*, *Tomb Kings*, és *Beastmen* seregek 2099 pontból építhetnek sereget.
8. **Minden játékos köteles sereglistát hozni, érthető, nyomtatott formátumban. Ezt vitás helyzetekben és pontszámolásnál köteles az ellenfelének megmutatni.**
9. Kockadobásoknál előre be kell jelenteni a dobandó kockák számát és a célszámot. Időt kell hagyni az ellenfél számára a dobások értékének megtekintésére, leellenőrzésére.
10. Az egyes fordulókra két és fél óra áll rendelkezésre.

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.

Ha a játékot az egyik fél feladja, akkor 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 pontokért automatikusan 20 versenypontot kap, ellenfele semennyit.

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.

különbség	győztes	vesztes
0-119	10 pont	10 pont
120-239	11 pont	9 pont
240-359	12 pont	8 pont
360-479	13 pont	7 pont
480-599	14 pont	6 pont
600-719	15 pont	5 pont
720-839	16 pont	4 pont
840-959	17 pont	3 pont
960-1079	18 pont	2 pont
1080-1199	19 pont	1 pont
1200+	20 pont	0 pont

A versenypontok tovább növelhetők, vagy csökkenhetnek, ha a játékos:

minden egyes teljesített küldetésért
+2 versenypont

serege teljesen festett, és nem tartalmaz proxyt
+1 versenypont

sereglista nélkül játszik
-10 versenypont!

LÁTHATÓSÁG

A láthatóság a szabálykönyvben „True Line of Sight” szabálya alapján történik az alábbi kivételektől eltekintve:

Dombok, épületek és „impassible terrain” típusú tereptárgyak kitakarnak minden teljesen mögöttük álló egységet.

1. KÜLDETÉS

A BEJÁRAT KERESÉSE

A Vérmágustól elorzott tekercs a Generális legnagyobb bosszúságára nem azt az információt tartalmazta, amire annyira áhítoztak: nem formulát egy hatásos térmágiáról, hanem egy ősi törpe varázstárgy helyét jelölő térképet sikerült megszerezni.

Azonban azok az utalások, melyeket sikerült lefordítania a sereg varázstudóinak, mindenképp figyelemre méltók voltak. Egy ősi üllő, A Kilenc Rúnalord közös munkája, melynek vésetei nagy hatalmú mágiát képesek életre kelteni, még hasznos lehet a Kiválasztott keresése során.

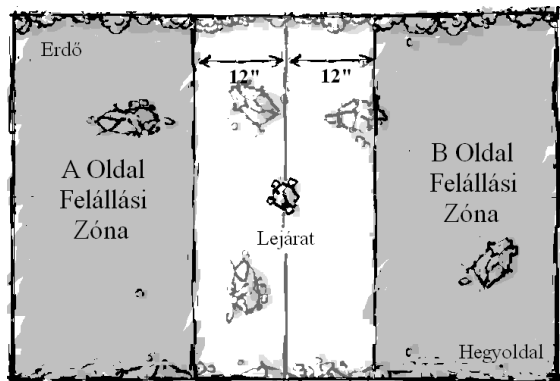
Így hát a sereg a térképen jelölt barlang felé vette útját. Mikor meglátták a lejáratot rejtő sziklahalmot, a horizonton feltűntek az ellenséges sereg zászlói...

CSATATÉR

Az asztal közepén 3" átmérőjű sziklacsoport fekszik, ez rejtja a lejáratot. A csatatéret szétszórt sziklák tarkítják, az egyik hosszú oldalon erdővel, a másik hosszú oldal hegyoldal.

FELFEJLŐDÉS

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



A játékosok az egyes csapataikat bárhol elhelyezhetik a saját térfelükön a tábla középvonalától legalább 12" távolságra. A hadvezérek felváltva pakolják 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

Hegyoldal

A csatát egy hegyoldalban vívják a felek. Ennek megfelelően az asztal egyik hosszú oldala áthatolhatatlan terep („*impassable terrain*”). Menekülő egységek – a szabályoknak megfelelően – képesek magukat átverekedni rajta, és lekerülnek a csatatérről. Egyéb csapatok nem érkehetnek vagy hagyhatják el az asztalt ezen a hosszú oldalon, hacsak nem Éteriek, vagy Légiek („*Ethereal*”, „*Flyer*”). Így üldöző vagy átrontó egységek (Éteriek és Légiek kivételével) az asztal hosszú oldalától 1" távolságra kötelezőek megállni.

Lejárat

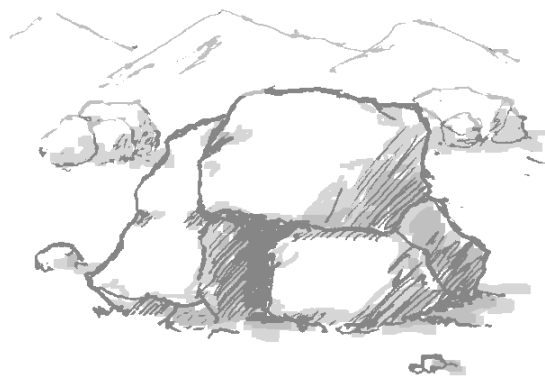
A csatatér közepén magasló sziklacsoport rejtja a törpék barlangjaiba vezető lejáratot. Ha az egyik játékosnak valamelyik serege talpkontaktusban áll a *Lejárattal*, és közben nincs közelharcban másik egységgel, akkor foglalja a *Lejáratot*.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese győzelmi pontok („*victory points*”) számítása alapján dől el (lásd „*Verseny Pontozás*”). A játékos, aki a csata végén foglalja a *Lejáratot* +100 győzelmi pontot kap.

Küldetés

Ha a játékos a csata végén foglalja a *Lejáratot*, akkor teljesíti a küldetést.



2. KÜLDETÉS

BARANGOLÁS AZ ISMERETLENBE

A sereg csak lassan tudott beljebb hatolni a barlangjáratokba. A szűk bejárat megnehezítette a lejutásukat, sokszor vissza kellett fordulniuk egy-egy zsákutcának bizonyuló járatból, rendkívül megterhelő volt a csapatoknak.

S ha még nem lett volna elég a bajuk, a törpék – akik a folyosókat vájták – védelmi elemként robbanótölteteket hagytak a járatokban, amik az óvatlan lábak ballépéseire rárobbantak az elcsigázott harcosokra. És természetesen az ellenfél is megjelent a barlang mélyén...

CSATATÉR

A csata helyszínét szolgáló barlangmélyi termet itt-ott szklák szabdalták, közepén pedig egy 6” átmérőjű tó terül el.

FELFEJLŐDÉS

Mindkét játékos dob egy-egy kockával. A nagyobb dobó választhat, hogy melyik hosszú oldal a felállási zónája. Az ellenfél a szemközi oldal.

A hadvezérek felváltva helyezik fel egységeiket oldalukra, a középvonaltól és a pálya rövid oldalaitól legalább 9” távolságra, 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, a fordulóra szánt idő leteltéig vagy az egyik sereg megtöréséig tart. Amelyik előbb bekövetkezik.

Egy sereg azonnal megtörik, mielőst a **Lelkijereje** nem nagyobb a **Töréspontjánál**.



SPECIÁLIS SZABÁLYOK

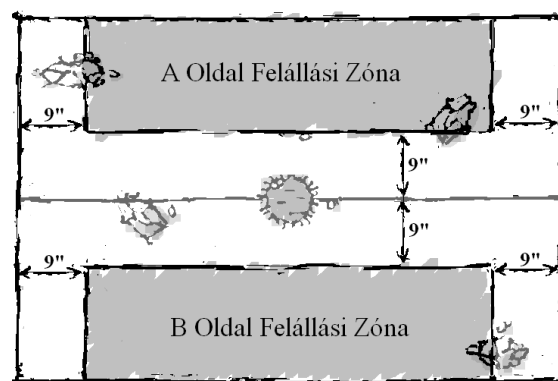
Veszélyek a sötétben

A járatok sziklás talaján a sötétben nehézkes az előrejutás. A kövek között azonban nagyobb veszély is megbújik. Minden esetben, ha egy

egység normál mozgás helyett menetelést választ, a játékosnak dobnia kell a tüzérségi kockával.

Amennyiben számot dob, az egység által megtehető távolságot a dobott érték mínusz négygel (kettes dobásnál szintén nullával) kell csökkentenie.

Amennyiben Misfire-t dob, a mozgása nem korlátozódik, de az egyik menetelő véletlenül működésbe hozza az elrejtett robbanótölteteket egyikét, és az osztag D6 S4 lövésként elosztandó sebést szenved, melyek ellen mentők dobhatók.



Hazai pálya

Törpe, night goblin és dark elf seregek jól ismerik a járatokat, ezért ezen seregek bármely egysége szám dobásakor a dobott érték mínusz hattal csökkenti csak megtehető távolságát (2, 4 és 6 esetén semmivel)

Amennyiben egy törpe had bányász osztagot is tartalmaz, akkor az egész sereg immunis a robbanásokra!

Töréspont

A seregek töréspontja kettő (minden megkezdett ezer pont után egy).

Lelkierő

A sereg lelkieje a seregben lévő zászlók (egység- és seregzászlók) aktuális száma, plusz kettő a generálisért (ha él). Menekülő és ideiglenes pályán kívül tartózkodó egységek is számítanak.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A csata győztese az, aki megtöri ellenfelét.

Ha valamelyik sereg megtörik, akkor az ellenfél a teljes győzelmi pont értékét megkapja, és ezen felül még +100 pontot. Ellenkező esetben győzelmi pontok („victory points”) számítása dönt (lásd „Verseny Pontozás”).

Küldetés

A küldetést az a játékos teljesíti, aki megtöri ellenfele seregét.

3. KÜLDETÉS

AZ ÜLLŐ HATALMA

A győztes összecsapást követően a sereg benyomult a barlangjárat végén nyíló óriás csarnokba. Nem volt olyan fényforrás, ami elért volna a falakig, a helyiség óriási volt. A közepén kékesfehér izzással magasodott a Végzet Üllőinek egyike, körülötte Kilenc Rúnalord Kőszobra. Az óvatlan közeledőt haragos mordulással és fájdalmas meglepetéssel köszöntötték, az ősi törpe vésetek hatékonyan tették a dolgukat. Bárki, aki birtokolni akarta az üllőt, komoly árat fizetett érte!

A varázslóknak minden hatalmukat be kell vetniük, ha meg akarják szelidíteni a törpenép ezen relikviáját...

Mind ezt az ellenséges sereggel való összecsapás közben!

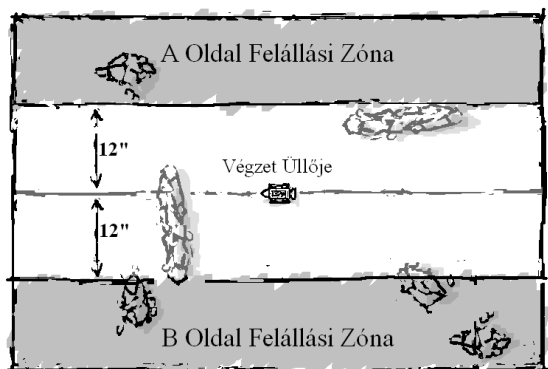
CSATATÉR

A sziklával tarkított barlangterem közepén, 60x60mm-es talpon magaslik a Végzet Üllője.

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 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

Sötét Járatok

Hosszú távú lövések esetén a célpont könnyű fedezékben („soft cover”) lévőnek számít. Hadigépekre ez a szabály nincs hatással.

Düh és Pusztítás Rúnája

Az Üllőre vésett *Düh és Pusztítás Rúnája* (Rune of Wrath and Fury) oly módon lett felvésve, hogy Rúnalord közreműködése nélkül is érzékeli, ha illetéktelenek kerülnek a közelébe. Minden nem törpe egység, ami először kerül az üllőtől 12”-en belülre, az alábbi hatásokat szenved a mágiafázis kezdetén.

Az osztag D6 S4 lövésként elosztandó mágikus sebzést szenved, mely ellen mentők dobhatók. Ha az egység repül, úgy nem repülhet a következő mozgási fázisában. Ha az egység nem repül, a mozgás értéke feleződik következő saját körének végéig. Ha az egység bármilyen oknál fogva megfutamodna, amíg a rúna hatása tart, a menekülési mozgása is feleződik (a kidobott értéket felezní, felfelé kerekítve).

A Rúnák Titka

Ha egy harmadik, vagy negyedik szintű varázstudó egy teljes mágiafázist tölt az Üllővel talpkontaktusban, akkor kifürkészi annak titkát. Első, vagy második szintű mágusoknak két (nem feltétlenül egymást követő) teljes mágiafázist kell így eltölteniük, hogy kifürkéssék a titkát. Ha a seregben nincs varázstudó, akkor bármely hős is megfejtheti a titkot, ehhez két mágiafázist kell talpkontaktusban eltöltenie az üllővel. Törpe hősöknek csak egyet, mivel jól ismerik a rúnákat.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

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

További 100 pont jár annak a hadvezérnek, a játék végén életben van legalább egy olyan varázstudója, aki kifürkészte a *Rúnák Titkát*.

Küldetés

Amelyik játékosnak a játék végén életben van legalább egy olyan varázstudója, aki kifürkészte a *Rúnák Titkát*, az teljesíti a küldetést.

A csata végén a varázsló értő vigyorral az arcán aktiválja az üllőbe zárt mágia szeleit, és a teljes sereg egy erdő közepén találja magát, ahol sörszagot sodor feléjük a szél...