

Középfölde Meghódítása

War of the Ring hadjárat

Szauron bukása után következett a Béke kora. Ám a béke sohasem tarthat örökké...

A hatalmasok játékában a bábúk újra mozgásba lendültek, és immár a határvonal jó és gonosz között elmosódni látszik. Egyes fajoknál ősi ellentétek törnek a felszínre, másokon a kapzsiság és hatalomvágy lesz úrrá, amíg megint mások csak a békét szeretnék megőrizni. A régi szövetségek elmúltak, káosz uralkodik az elméken.

Egy cél biztos. Aki uralja Középfölde stratégiailag meghatározó helyszíneit, azé az irányítás és a hatalom. Ellenfeleinek nincs más lehetősége, csak behódolni...

Előszó

Kedves olvasó, te most a Gyűrűk Ura világában játszódó terepasztalos stratégiai játék, térképes hadjáratának szabályait tartod a kezvedben. A hadjáratban részt vevő játékosok cselekedeteit a játékmester felügyeli. A játékmester dolga a szabályok betartatása a játékosokkal, az adminisztráció és a véletlenszerű események pártatlan kivitelezése.

Minden kör elején a játékmester véletlenszerűen meghatározza a játékosok sorrendjét. A játékosok ezután felváltva elvégzik a körüket, mely négy fázisra van bontva: nyersanyag bevétel, felderítés, lépés a seregekkel és toborzás.

A térképen az adott játékos csak a saját seregeit látja, illetve azok közvetlen környezetét, ezért a térképet nem lehet majd látni nyíltan, hanem minden kör elején a játékmestertől kapja meg az aktuális játékos. Így mindenkinek meg kell fontolnia minden lépését, nehogy az ellenség orvul a hátába kerüljön.

Proxy használata minimálisan megengedett, de minden esetben ki kell kérni a játékmester véleményét erről.

De egy szó, mint száz, nézzük a szabályokat részletesen.

Előkészületek

Minden játékos egy bázissal kezd, illetve három, egyenként 1000 pontos sereggel. A hadjárat megkezdése előtt, a játékosoknak meg kell írniuk a seregeik listáit. Tehát fixen nyilvántartott seregekkel kell dolgozniuk, nem sima pontszámokkal, amikkel mindig csak a csata előtt kellene kigondolniuk, milyen sereggel is ütköznének meg az ellenséggel.

A kezdő seregek pontjainak minimum 50%-át, kötelező gyakori (common) egységekre illetve azok fejlesztéseire költeni. A fennmaradó pontok tetszőlegesen elkölthetőek, figyelembe véve a sereg összeállítási szabályokat. Ha valamilyen okból nem oldható meg, hogy Epikus Hős vagy Legendás Alakulat vezesse a sereget, akkor egy Kapitányt kötelező venni, aki betölti a vezér posztját. Szövetségeseket (allies) csak a jó seregek hozhatnak, ők is csak az Elfeledett Királyságok (Forgotten Kingdoms) sereglistánból, a megfelelő szabályok szerint. Minden seregnél meg kell nevezni a sereg vezérét, amely később a mozgási fázisban megváltoztatható.

Ha több játékos jelentkezik ugyanazzal a nemzettel, akkor azok a játékosok egy csapatot fognak alkotni. A kezdő seregeket és a toborzásokat egymás között megegyezve szétosztják. Egymással harcot nem kezdeményezhetnek, és az ő körük egyszerre fog megtörténni. Nem lehet ugyanaz az Epikus Hős vagy Legendás Alakulat a térképen.

A hadjárat célja

A hadjárat 15 körig tart. A cél a térkép közepén lévő öt győzelmi terület (Vasudvard, Edoras, Minas Tirith, Az Argonath és A Fekete Kapu) birtoklása. Ha valamelyik nemzet/jatékos mindegyik területet birtokolja, miután minden nemzet/jatékos befejezte a körét, az a nemzet/jatékos nyerte meg a hadjáratot. Ha a 15-ik kör végéig ez nem történik meg, akkor az a nemzet/jatékos nyer, aki a legtöbb győzelmi területet birtokolja. Ha valaki egy másik nemzet/jatékos bázisát is birtokolja a játék végén, akkor az +0.5 győzelmi területnek felel meg. Egyenlőség esetén a nagyobb haderővel rendelkező nemzet/jatékos nyer.

A hadjárat menete

A hadjárat körökre van osztva. A játékosok lépésének sorrendjét a játékmester, minden kör elején véletlenszerűen meghatározza.

Egy játékos köre a következő fázisokból áll:

- nyersanyag begyűjtése
- területek felderítése
- seregek mozgatása
- toborzás

Amikor egy játékos van soron, akkor kap a játékmestertől egy e-mail-t, amiben erről tájékoztatva van. Továbbá információkat kap az automatikusan befolyt nyersanyag pontok mennyiségéről, seregeinek állapotáról, a térkép aktuális állásáról, és a lépésének határidejéről.

Ezután, a játékosnak 48 órája van, hogy elküldje a seregeinek felderítését tartalmazó táblázatot a játékmesternek. Majd a felderítések eredményéről visszakapott információk alapján, újabb 48 órája van a seregeinek mozgását tartalmazó táblázat visszaküldésére. A mozgások feldolgozása után a játékosnak 24 órája van, hogy nyilatkozzon az esetleges toborzásokról, melyről egy újabb e-mail fogja tájékoztatni.

Amennyiben egy játékos nem tartja be az előírt határidőt, akár a felderítésnél, akár a mozgásnál, a játékmester úgy tekinti, hogy az a játékos nem kíván cselekedni az adott körben!

Az egyes csaták lebonyolítására, 7 nap áll rendelkezésre a résztvevőknek.

Amennyiben a csata egyértelműen az egyik fél miatt nem lett lejátszva határidőn belül, a vétkes fél elveszti a seregeinek 25%-át, melyet a játékmester véletlenszerűen állapít meg, és köteles visszavonulni, a visszavonulás szabályai szerint (amiről a „**Csata után**” részben olvashattok).

Ha a csata mindkét fél okán nem játszódott le határidőn belül, úgy mindkét fél elveszti serege 10%-át, melyet a játékmester véletlenszerűen dolgoz ki. Illetve a játékmester fogja véletlenszerűen megállapítani, hogy kinek kell visszavonulnia.

Továbbá minden hadjárat kör végén, a játékmester véletlen eseményeket dolgoz ki minden játékosra, mely lehet pozitívum, negatívum, vagy valamilyen mellékküldetés.

A hadjárat köre

Nyersanyag begyűjtés

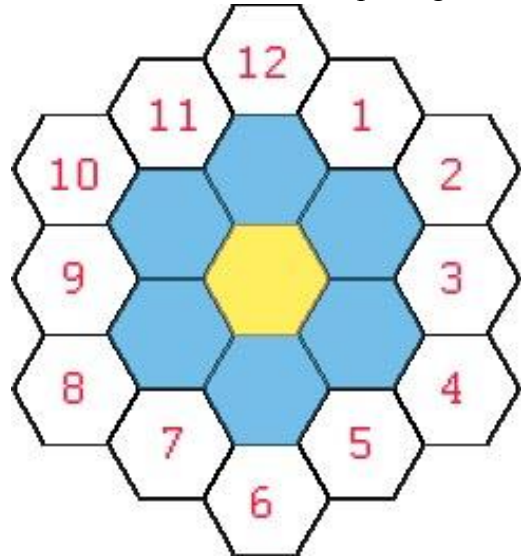
A játékos a bázisáért kap 200 pontot, illetve ha foglal legalább egy győzelmi területet, akkor még további 100 pont jár neki.

Területek felderítése

A seregek a mozgásuk előtt alaptól azt a területet látják, amelyen tartózkodnak, illetve az ahhoz kapcsolódó összes területet. Ha ezeken a területeken ellenséges sereg tartózkodik, akkor azt látják, és pontosan tudják, miből épül fel. Azonban a seregek küldhetnek ki felderítőket, hogy még egyel távolabbi területeket is felderíthessenek. Fontos tudni, hogy mozgás közben a seregek nem érzékelik a környezetüket, csak ha már elérték a céljukat.

A felderítésre 1-1 csapat (company) figurát kell kiküldeni, de akár több csapat figura is kiküldhető egy területre. Minél több csapat van kiküldve, annál pontosabb képet lehet kapni az esetlegesen ott lévő ellenségről. Viszont a felderítésnek veszélye is van, lehet hogy egy-egy csapat veszteségeket szenved el (dezertálás, baleset, lebukás, stb. miatt). Azokat a mezőket, amelyekre a sereg rálát vagy amelyekről sikeres felderítők érkeznek vissza, felderített mezőnek nevezzük.

Technikailag ez úgy fog kinézni, hogy a játékos elküldi egy erre a célra kialakított táblázatot, melyben bejelöli, hogy az egyes seregek a környező 12 mező melyikébe küld felderítőket, és külön megjelöli, hogy az egyes mezőkbe mely csapatokat küldte. Az ábrán a sárga mező a sereg helye, a kék mezők, melyekre rálát, és a számozott mezőkre tud felderítőket küldeni.



A bázisok alapból két mező távolságra látnak el.

Mozgás

Minden sereg 2 mezőt léphet a körében. Ha barnával keretezett mezőre (hegy) lép rá vagy lép le onnan, akkor csak 1 mezőt léphet. Ha győzelmi területre lép és el szeretné foglalni, akkor abban a körben nem léphet tovább, még akkor sem, ha volna fel nem használt lépése.

Egy mezőn csak egy sereg tartózkodhat, és egy sereg sem lehet nagyobb 1000 pontnál.

Mozgás közben egy sereg szétbontható, illetve több kis sereg összevonható, ha van hozzá elég lépésük. Minden szétbontásnál figyelni kell, hogy legyen legalább egy (akár sérült) karakter minden új seregben.

Sereg nem léphet olyan mezőre ahol megkezdett csata van és nem lett még lejátszva.

Csata

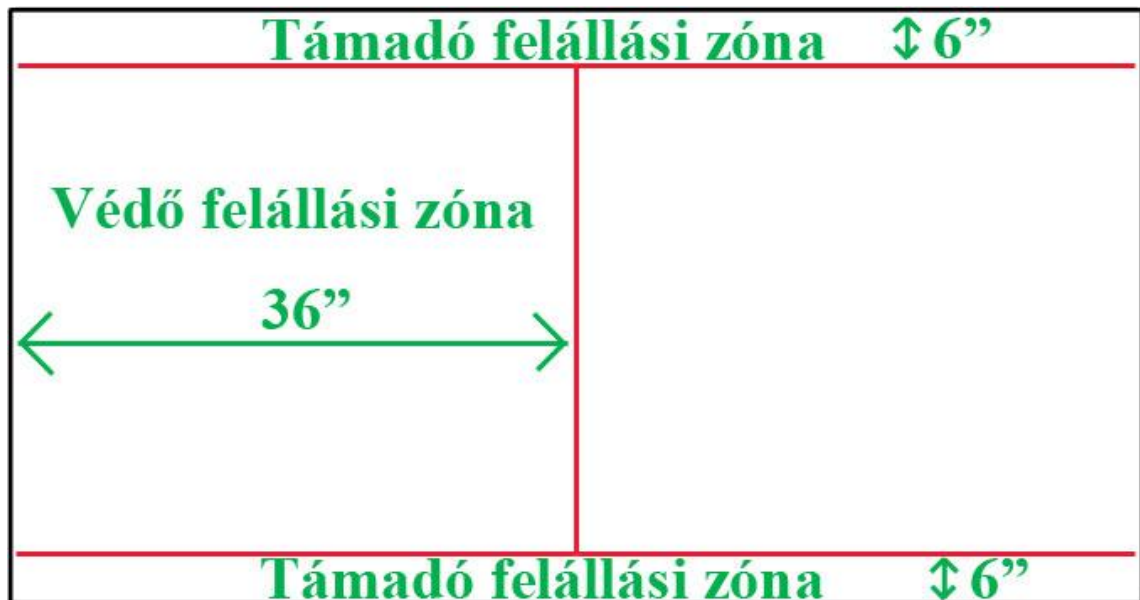
Ha két sereg ugyanarra a mezőre lép, azonnal 100%-osan tisztában lesznek a másik fél haderejével.

Ha egy sereg olyan felderített mezőre érkezik, ahol ellenséges sereg van, és mindkét fél vállalja a csatát, akkor a mezőn alapból tartózkodó sereg lesz a védő, a másik pedig a támadó, és a szabálykönyvben meghatározott módon egy sima csatát játszanak le, kivéve, hogy a támadó választhat felállási zónát, de a védőnek kell felállni először. A csata első körének kezdeményét a támadó dönti el.

Ha a védő nem akarja vállalni a csatát, akkor a támadó amennyiben rendelkezik lovassággal (cavalry), illetve repülő szörnyvel (flying monster), üldözőbe veheti a menekülőket. Ekkor az alábbi Rajtaütés küldetést kell lejátszani.

Rajtaütés

A támadók lovas előőrssel próbálják feltartani a lemaradó menekülőket, amíg megérkezik a fő támadósereg, hogy eltíporja a szétzilált menekülők maradékát.



Először a védő felállítja a seregének pontszám szerinti 25%-át a felállási zónájába. Elsődlegesen gyakori (common) gyalogos (infantry) alakulatokat kell alkalmaznia, ha azon elfognak, utána rakhat föl mást is belátása szerint.

Utána a támadó állítja fel seregét bármely felállási zónájába, akár megosztva is. A támadó csak lovasságot és repülő szörnyeket alkalmazhat a rajtaütésben.

A védőnek a mozgási fázisa végén kötelezően közelebb kell lennie alakulataival a jobb oldali rövid asztalszélhez, mint a mozgási fázis kezdetén. Az alakulatok nézésének iránya nincs megkötve, sőt a roham fázisban, bármely irányba rohamozhatnak. A védő, ha visszavonul (fall back), akkor azt a jobb oldali rövid asztalszél felé teszi.

A védőnek a célja, hogy a jobb oldali rövid asztalszálon az alakulatait lemenekítse. Ha egy alakulat egy csapata (company), a mozgási fázisban eléri a menekülési asztalszélét, akkor vedd le az egész alakulatot. Minden védő alakulat, amely a 8-ik kör végén az asztalon marad, megsemmisültnek számít. Ha az összes támadó megsemmisül, attól még mindig meg kell próbálni lemozgatni a védőket a fennmaradó körökben!

Ha a támadó nem akarja vállalni a csatát, akkor ő büntetés nélkül visszaléphet arra a szomszédos mezőre, ahonnan ide lépett. A védő nem volt felkészülve az érkezésükre és nem volt idejük reagálni.

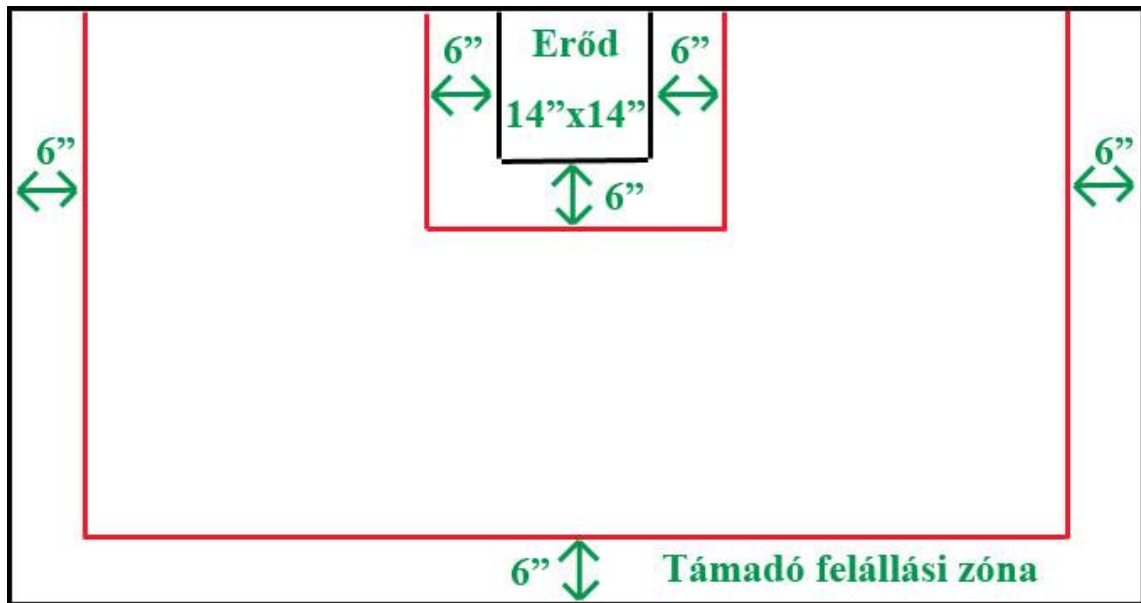
Ha egy sereg felderítetlen mezőn botlik ellenségbe, és valamelyik fél nem vállalja a csatát, akkor a menekülő fél lesz a védő egy Rajtaütésben.

Ha mindkét fél vállalja a csatát, akkor a mezőn alaphól tartózkodó sereg lesz a védő, a másik pedig a támadó, és a szabálykönyvben meghatározott módon egy sima csatát játszanak le, kivéve, hogy a védő rendezheti be a terepet, választhat felállási zónát és neki kell felállni először. A támadó a terep berendezése után, de még a védő oldalszél választása előtt, áthelyezhet, vagy levehet egy terepelemet az asztalról. A csata első körének kezdeményét kockadobással döntik el.

Ha egy sereg olyan felderített mezőre lép, ahol ellenséges bázis van és nem vállalja a harcot, akkor védő lesz egy rajtaütésben.

Ha vállalja a harcot, akkor ő lesz a támadó az alábbi Ostrom küldetésben.

Ostrom



Az erőd kapuja a támadó hosszú oldalszéle felé néz. Az erődöt négy képzeletbeli 7"x7"-es részre osztjuk föl, kötetlen kapacitással. Az erőd egy védhető terep mely +3-at ad a védelméhez benne lévőeknek, ha falon keresztül támadják őket. Ha két erőd rész küzd egymással, akkor nincs védelmi bonusz. Ha egy erőd rész a falon keresztül is küzd, illetve egy másik erőd résszel is, akkor nincsenek támogatók (support), hanem el kell dönteni, hány csapat küzd az egyik, illetve hány a másik ellenféllel. Ha lehetséges, akkor minden ellenfél ellen kötelező egy csapattal küzdeni. Ha védőt kiüldöznek egy erődrészből, akkor egy másik üres erőd részbe vonul vissza, vagy ha nincs ilyen akkor tartalékba kerül. Az erőd magaslati pozíciónak számít. Az erődöt nem használhatja a támadó „ambush”-ra.

Először a védő áll fel. Az erőd egyes részeibe rakhat egy-egy alakulatot, illetve az erőd körüli 6"-es sávban állhat fel. Ha nem tud mindent felrakni, vagy nem akar, akkor a serege ezen része tartalékba kerül. A tartalékból a második körtől kezdve egyesével hozhat be a játékba alakulatokat egy üres erődrészbe, vagy az erőd kapuján keresztül, a következők szerint: Helyezz fel egy csapatot (company) az alakulattól a kapuval érintkezve. Mozgasd a csapatot a normál mozgás szabályoknak megfelelően, majd ezután helyezd köré az alakulat többi csapatát úgy, hogy szabályos legyen.

A támadó másodikként áll fel, az asztal szélétől legfeljebb 6" távolságra, U alakban az erőd körül. Ha valamit nem akar vagy nem tud a felálláskor elhelyezni, akkor az tartalékban kezd. A támadó tartalékai a második körtől, bármely saját asztalszélről beérkezhetnek, a tartalék szabályai szerint.

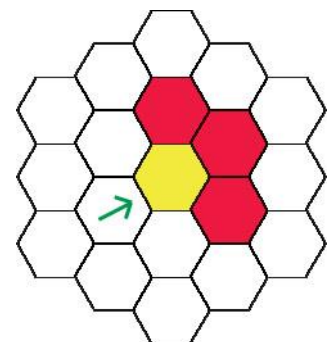
Ha a 8-ik kör végén van támadó gyalogos alakulat az erődön belül, akkor a támadó kiüzte a védőket, helyezd a maradék védő sereget a bázis melletti egyik mezőre (kivéve ahonnan a támadás érkezett).

Ha támadónak nem sikerül kiüzni a védőket, akkor a támadó visszavonul arra a bázissal szomszédos mezőre, ahonnan a támadást indította.

Csata után

Ha vesztes vagy menekülő sereg, az a sereg, amely eredetileg a mezőn tartózkodott, akkor az mindig a támadástól elfele, valamelyik szomszédos három mező egyikére kell visszavonulnia. Az ábrán a zöld nyíl mutatja a támadás irányát, a sárga mező a csata helyét és a piros mezők a lehetséges visszavonulási helyeket.

Ha a vesztes vagy menekülő sereg, az a sereg amely most érkezett az adott mezőre, akkor az mindig arra a szomszédos mezőre vonul vissza, ahonnan a támadást indította. Az ábrán ez most a zöld nyíllal jelzett mező.



Minden csata után pontosan fel kell írni, mely alakulat hány figurát veszített, illetve volt e karakter, zászlóvivő, zenész, stb. veszteség.

A csatában elesett katonák nem feltétlenül mind hal meg, van amelyik csak megsérül. A csata után mindkét fél köteles elküldeni a játékmesternek a pontos veszteséglistát, mely alapján a játékmester kidolgozza, a holtak és a sérültek számát. Sérült katonák és karakterek 3 körig nem vehetnek részt a csatákban. Eddig tart, amíg felgyógyulnak.

Továbbá az a sereg, amely csatában részt vett, az kimerültnek számít. Egy kimerült sereg minden alakulata -1 büntetést kap a mozgás (move), közelharc (fight) és bátorság (courage) karakterisztikájára, illetve egyel romlik a lövési (shoot) bonuszuk is, amíg nem pihennek. A pihenés módja, hogy egy körig nem mozog a sereg, de felderítőket kiküldhetnek. A Rajtaütés a kimerültség szempontjából nem számít csatának!

Toborzás

A begyűjtött nyersanyag pontokból a bázison lehet új seregeket felállítani, 1000 pontnál kisebb seregeket feltölteni, illetve ha egy sereg részt vett már csatában (a Rajtaütés és a le nem játszott csaták, nem számítanak), akkor lehet neki venni Szerencsét/Sorsot (Fortune/Fate), amely nem számít bele az 1000 pontos limitbe.

A fenti tevékenységeket a bázis mezőjén, vagy valamelyik szomszédos mezőn lehetséges. Az új sereg akárhány pontos lehet (legfeljebb 1000 pont), de követnie kell a sereg összeállítási alapszabályokat, azzal a kivétellel, hogy Epikus Hős vagy Legendás Alakulat helyett elég egy sima kapitányt vásárolni seregvezérnek. Ugyanez igaz az 1000 pontnál kisebb seregek feltöltésére is.

Olyan Epikus Hőst vagy Legendás Alakulatot nem toborozhatsz, ami már a térképen van vagy meghalt.

Dióhéjban ennyi. Nincs más hátra: Jó játékot kívánok!

SGrulez
a játékmester

2011.01.21.