

# **WARHAMMER FANTASY BATTLES**

**8**. KIADÁS

**(1.3-AS ERRATA-VAL BŐVÍTVE)**

**V1.0**

# TARTALOM

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE.....	4
A MODELLEK ÉS AZ EGYSÉGEK.....	5
A MODELLEK KARAKTERISZTIKÁJA.....	5
A KARAKTERISZTIKA PROFIL.....	6
EGYSÉGEK LÉTREHOZÁSA.....	6
A VESZTESÉGEK ELTÁVOLÍTÁSA.....	7
AZ EGYSÉG MENETIRÁNYA.....	7
ÁLTALÁNOS ALAPELVEK.....	8
A KOCKÁK.....	8
SABLONOK.....	9
KARAKTERISZTIKA TESZTEK.....	10
LÁTÓMEZŐ (Line of Sight).....	10
A KÖR (The Turn).....	12
MOZGÁSI FÁZIS.....	12
MOZGÁSI FÁZIS RÉSZEI.....	13
1. KÖR ELEJE.....	13
2. ROHAM.....	13
3. KÖTELEZŐ MOZGÁSOK (compulsory moves).....	15
4. MARADÉK MOZGÁSOK (remaining moves).....	16
MÁGIA.....	17
1. DOBÁS A MÁGIA SZELE NAGYSÁGÁNAK MEGHATÁROZÁSÁRA.....	17
2. VARÁZSLÁS AL-FÁZIS.....	17
3. SEMLEGESÍTÉS AL-FÁZIS.....	19
4. VARÁZSLAT EREDMÉNYE.....	19
5. KÖVETKEZŐ VARÁZSLAT.....	20
LÖVÉSI FÁZIS (Shooting phase).....	21
TALÁLATI MÓDOSÍTÓK:.....	21
PÁNCÉLMENTŐ:.....	22
KÖZELHARCI FÁZIS (Close combat phase, CCP).....	23
KÖZELHARCI VÉGEREDMÉNY (combat resolution, CR) kiszámítása.....	24
VESZTES TÖRÉSTESZTJE (break test).....	25
MENEKÜLÉS ÉS ÜLDÖZÉS (flee and pursue).....	25
TÖBBSZÖRÖS KÖZELHARC (Multiple close combat).....	26
<b>SPECIÁLIS SZABÁLYOK.....</b>	<b>29</b>
A FELRAKÁS SPECIÁLIS SZABÁLYAI (deployment special rules).....	37
EGYSÉG TÍPUSOK (TROOP TYPES).....	38
FEGYVEREK (WEAPONS).....	41
PARANCSNOKI CSOPORTOK (COMMAND GROUPS).....	44
BAJNOKOK (Champions).....	44
ZÁSZLÓVIVŐK (Standard Bearers).....	45
ZENÉSZEK (Musicians).....	45
KARAKTEREK (CHARACTERS).....	46
KIHÍVÁSOK.....	48
A HARCI ZÁSZLÓVIVŐ.....	50
(Battle Standard Bearer).....	50
HADIGÉPEK (WARMACHINES).....	51
NYÍLVETŐK (Bolt throwers).....	52
ÁGYÚK (Cannons).....	52
LÁNGVETŐK (Fire throwers).....	53
KŐHAJÍTÓK (Stone throwers).....	53
HADSZÍNTÉR TEREPEI.....	54
NYÍLT TEREP (Open Ground).....	54
JÁRHHATATLAN TEREP (Impassable Terrain).....	54
MISZTIKUS TEREP (Mysterious Terrain).....	54
VESZÉLYES TEREP (Dangerous Terrain).....	54

DOMBOK (Hills) .....	54
ERDŐK (Forests).....	54
MISZTIKUS ERDŐK (Mysterious Forests) .....	55
LÁP (Marshland) .....	55
FOLYÓK (Rivers) .....	55
MISZTIKUS FOLYÓK (Mysterious Rivers) .....	55
AKADÁLYOK (Obstacles).....	56
MISZTIKUS EMLÉKMŰVEK (Mysterious Monuments) .....	56
ÉPÜLETEK (Buildings) .....	57
ŐSI ÉPÍTMÉNYEK (Arcane Architecture).....	59
SEREGÖSSZEÁLLÍTÁS .....	60
SZÖVETSÉGES RENSZER .....	61
WARHAMMER CSATA LEJÁTSZÁSA (Fighting a warhammer battle) .....	63
GYŐZELMI FELTÉTELEK .....	64
FORGATÓKÖNYVEK.....	65
1. CSATA: CSATASOR (Battleline) .....	65
2. CSATA: HAJNALI TÁMADÁS (Dawn attack) .....	65
3. CSATA: HARC AZ ÁTJÁRÓÉRT (Battle for the pass).....	65
4. CSATA: VÉR ÉS DICSŐSÉG (Blood and Glory).....	66
5. CSATA: ÖSSZEÜTKÖZÉS (Meeting engagement).....	66
6. CSATA: ŐRTORONY (Watchtower) .....	67
BESTIÁRIUM .....	68
MISZTIKUS TEREMTMÉNYEK .....	74
A MÁGIA TANAI (Lore of Magic) .....	75
A TŰZ TANA (The Lore of Fire).....	75
A VADAK TANA (The Lore of Beasts) .....	76
A FÉMEK TANA (The Lore of Metal) .....	77
A FÉNY TANA (The Lore of Light).....	77
AZ ÉLET TANA (The Lore of Life) .....	78
AZ EGEKNEK TANA (The Lore of Heavens).....	79
AZ ÁRNYÉK TANA (The Lore of Shadow) .....	79
A HALÁL TANA (Lore of Death) .....	80
MÁGIKUS TÁRGYAK (Magic Items).....	82
MÁGIKUS FEGYVEREK (Magic Weapons).....	82
MÁGIKUS PÁNCÉLOK (Magic Armours).....	83
TALIZMÁNOK (Talismans).....	84
MÁGIKUS LOBOGÓK (Magic Standards) .....	85
ELBÁJOLT TÁRGYAK (Enchanted Items) .....	85
EREKLYÉK (Arcane Items) .....	86
ÖSSZEGZÉS.....	88

# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Ezen az oldalon a játékkal kapcsolatos általános összefoglalás található pontokba szedve, hogy körülbelüli képet alkossunk a játék menetéről.

## 1. GYÚJTS SEREGET

Ahhoz hogy elkezdhesd a játékot, mindenekelőtt szükséged lesz két seregre, vagyis első dolgod, hogy gyűjts sereget.

A harcot megvívhatod úgy is, hogy egyszerűen az összes meglévő figurádat használod, de sokkal elterjedtebb azon változat, mikor a szabálykönyv és a seregkönyvek pontrendszerét követve, közel azonos értékű seregekkel küzdötök meg egymással.

Ennek a rendszernek megtalálod a részletes leírását a *Seregösszeállítás (Choosing Your Army)* fejezetnél.

## 2. VÁLASZD KI A CSATA TÍPUSÁT

A *Warhammer csata lejátászása (The Fighting Warhammer Battle)* fejezet 6 különböző Szabályos Ütközetet taglal. Ezek mindegyikében különböző szituációkat játszhattok el. Lehet, csupán egymásnak eresztitek a csapataitok vagy eljátszotok egy hegyszoroson való átkelést esetleg egy őrtorony megvédését. A csata típusát eldönthetitek kockadobással is, vagy csupán megbeszélitek és választotok egyet.

## 3. KÉSZÍTSD EL A CSATAMEZŐT

Mindezek után szükségetek lesz egy csatamezőre. Ez lehet akár a konyhaasztal vagy a padló esetleg egy teljesen berendezett makett asztal. A játékhoz szükségetek lesz néhány tereptárgyra is, amivel jelölhetitek a Warhammer világának különös vidékeit (kísértetjárta erdőket, erődítményeket és ehhez hasonlókat).

## 4. HELYEZÉTEK FEL A SEREGEKET

A két ellenséges sereget helyezétek fel egymással szemben a csatamezőn. A játék kezdetét a seregek pontos elhelyezési pontját és menetét megtalálod a *Warhammer csata lejátászása (The Fighting Warhammer Battle)* fejezetben. Mind a 6 különböző játéktípus pontosan elmagyarázza a helyszínt, a seregek kezdő pozícióját és azt is, hogy melyik fél fog kezdeni.

## 5. CSATÁZZATOK

Játsszátok le a csatát. A harc körökre osztott, ahol a játékosok egymást váltva cselekedhetnek egységeikkel. A fejezetek sora azokkal az alapszabályokkal kezdődik, melyek meghatározzák, miképp mozgasd, harcolj vagy lőj a csapataiddal. Ez elegendő is ahhoz, hogy egy-két kezdeti csatát megvívjatok. Később felsorolunk néhány extra szabályt, amelyek csupán néhány különleges figurára érvényesek (például szörnyekre, hősökre illetve olyan figurákra, melyek a szokásostól eltérő fegyverzettel harcolnak). Legvégül található egy fejezet, amely leírja a Warhammer világának különös környezetét és annak sokféle elemét.

## 6. HIRDESSETEK GYŐZTEST

Az összes csata típusnál megtaláljátok, hogy pontosan hány körig tart a küzdelem és hogy milyen módon dönthetitek el ki győzött. A legtöbb esetben az a győztes, aki több ellenfelet pusztított el a másiknál (ez könnyen meg is állapítható, ha valamelyik fél serege romokban hever, menekül vagy teljesen halott). Néhány különleges játékmódnál a győzelemhez zászlókat kell megszerezni esetleg, elfoglalni egy tornyot.

# A MODELLEK ÉS AZ EGYSÉGEK

**Minden sereg más és más modellekből épül fel, mind kinézetben, mind tulajdonságban. Hogy a különbségeket szemléltetni tudjuk, ezeket a modelleket eltérő tulajdonságokkal ruháztuk fel, melyeket az egységek úgynevezett karakterisztika profiljában találhatod.**

## A MODELLEK KARAKTERISZTIKÁJA

A Warhammer játékban 9 különböző tulajdonsággal jellemezzük az egységeket illetve modelleket. Minden tulajdonság egy 0-tól 10-ig terjedő skálán belül szerepel. Ezek az értékek soha sem csökkenhetnek 0 alá, illetve 10 fölé.

### MOZGÁSI ÉRTÉK (MOVEMENT ALLOWANCE, M)

Ez a tulajdonság határozza meg, hogy az adott modell hány inch (1 inch = 2.54 cm) távolságot képes megtenni a csatamezőn, normál körülmények között. Például egy harcos akinek a Mozgási Értéke 4 (M4) 4 inchet képes megtenni. Egy ló sokkal gyorsabb mozgásra képes ezért neki ugyanez az érték 8 (M8).

### FEGYVERHASZNÁLATI ÉRTÉK (WEAPON SKILL, WS)

Ez a tulajdonság mondja meg egy harcosról, hogy mennyire képzett fegyverének használatában, illetve hogy egy szörny milyen ügyesen képes küzdeni. Minél magasabb ez az érték, a modell annál könnyebben képes megütni ellenfeleit. Egy átlagos harcosnak ez az értéke WS3, míg képzettebb társainak vagy egy hősnek WS4, WS5 vagy akár jóval több is lehet.

### CÉLZÓÉRTÉK (BALLISTIC SKILL, BS)

Ez a tulajdonság megmutatja, hogy a harcos milyen ügyesen képes banni a lőfegyverekkel (mint például egy íj vagy puska) Minél magasabb ez az érték, a modell annál könnyebben találja el ellenfeleit. Egy átlagos harcosnál ez az érték BS3, de egy éles szemű Tünde rendelkezhet jóval magasabb értékkel is. Elképzelhető, hogy néhány szörny is rendelkezik valamiféle természetes képességgel, amivel távolról is meg tudja ellenfeleit sebezni (méregköpés, túske stb.) így gyakran ezek a képességek használatát is a BS jelöli számukra.

### ERŐ (STRENGTH, S)

Ez a tulajdonság, mint a neve is mutatja, meghatározza, hogy mennyire erős az adott modell. Egy átlagos harcosnak ez az értéke S3, míg egy apró teremtménynek S1 egy óriásnak pedig S6. Az Erő tulajdonság határozza meg, hogy a modell milyen könnyedén tudja megsebezni ellenfeleit.

### SZÍVÓSSÁG (TOUGHNESS, T)

Ez a tulajdonság határozza meg, hogy egy modell mennyire képes ellenállni a fizikai sérüléseknek, vagyis milyen erős a fizikuma, kemény a bőre illetve irhája. Minél magasabb ez az érték, a modell ellenálló képessége annál jobb. Egy átlagos harcosnál ez az érték T3, de például egy hatalmas faember elérheti a T6 értéket is.

### SEBPONT (WOUNDS, W)

Ez a tulajdonság azt mutatja meg, hogy a modell mennyi sérülést képes elviselni mielőtt meghalna illetve képtelen lenne tovább harcolni. A legtöbb embernek illetve ember méretű teremtménynek ez az értéke 1. Nagyobb szörnyeknél vagy hatalmas hősöknél előfordulhat, hogy képesek jóval több sebesülést elviselni így ez az értékük is magasabb (W2, W3, W4 stb.)

### KEZDEMÉNYEZÉS (INITIATIVE, I)

Ez a tulajdonság megmutatja, hogy a modell milyen gyorsan képes reagálni az eseményekre. Az alacsony tulajdonság értékkel rendelkező lények lassúak és ormótlanak, míg a magasabbal rendelkezők gyorsak és agilisak. A közelharc során ez az érték dönti el az ütési sorrendet.

### TÁMADÁS (ATTACKS, A)

Ez a tulajdonság azt mutatja meg, hogy a modell hányszor képes támadni a közelharc során. A legtöbb harcosnál ez az érték 1 de persze a képzettebb harcosok ennek többszörösére is képesek.

### VEZETŐKÉSZSÉG (LEADERSHIP, Ld)

A Vezetőkészség mutatja meg egy modell bátorságát és önuralmát. Az alacsony értékkel rendelkező lények gyávák illetve engedetlenek. Az átlagos emberek értéke Ld7 míg például egy félős kis éjgobliné csupán Ld5.

## A KARAKTERISZTIKA PROFIL

Minden modell a Warhammer világában rendelkezik egy profillal (statisztikával), ami tulajdonképpen egy lista a tulajdonságairól. Az alábbi négy példán 4 különböző faj harcosának profilja látható.

Ork "Srác"

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	4	1	2	1	7

Birodalmi Alabárdos

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Nemes Tünde Lándzsás

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	4	3	3	3	1	5	1	8

Patkányember Klánpatkány

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	3	3	3	3	1	4	1	5

Ahogy látható az Ork és az Ember harcos nagyon sok dologban megegyezik. Mindketten ugyanolyan mozgékonyak (4") és megegyeznek a fegyveres képességeik is (WS, BS). Az erejük is pont egyforma így ugyanolyan hatékonysággal tudják megsebezni ellenfeleiket. A Szívósságot tekintve azonban az Ork harcos előnyben van ember társával szemben (T4 illetve T3). Ez ugyan nem nagy különbség, mégis kissé ellenállóbbá teszi az Orkot a harcok során.

Mindkét modellnek 1 a Sebpont értéke, ami az alap érték a legtöbb lény számára. A Kezdeményezést tekintve az Ork modell rendelkezik alacsonyabb értékkel. Ez egy hatalmas hátrányt jelentene neki az egymás elleni küzdelemben, hiszen azt jelenti, hogy az Alabárdos képes lesz ütéseit még az Ork előtt leadni. A Vezetőkészség képesség mindkét esetben 7, ami átlagosnak mondható.

A Patkányember jóval gyorsabbnak mondható mindkét előző modellnél (mind mozgásban mind kezdeményezésben) azonban sokkal gyávább is mindkettőnél az 5-ös Ld értékével. A Tünde harcos majdnem összes képességével felülemelkedik a többiekén, csupán Ereje és Szívóssága marad az átlagos kategóriában.

### TOVÁBBI FONTOS TUDNIVALÓK

Az eddig felsorolt tulajdonságokon kívül a Karakterisztika Profil tartalmaz még egy fontos információt, amely a modell egység típusa. Ezek lehetnek

például gyalogság, lovasság és így tovább. Ennek részletes leírása az *Egység típusok (Unit Types)* fejezetben található. Itt kerülnek felsorolásra továbbá a modell felszerelése is (páncélzat, fegyverek) illetve számos speciális tulajdonság is melyekkel az rendelkezik.

### NULLÁS TULAJDONSÁG ÉRTÉKEK

Néhány esetben előfordulhat, hogy egy modell tulajdonság értékénél 0 szerepel, esetleg ki van húzva (-). Ezek az értékek azt jelölik, hogy az adott modellnek nincs jártassága ebben a képzettségben illetve nem rendelkezik ilyen tulajdonsággal. Így például ha egy modell Célzó képessége BS0 illetve BS-, akkor ez a modell képtelen lesz távolsági fegyvereket használni. Vagy például egy Hadigépnek (Warmachine) nincsen Támadás értéke (A0 vagy A-) így képtelen közelharc támadásokat leadni.

Amennyiben egy lény vagy eszköz nullás Fegyverhasználati Értékkel rendelkezik (WS0 vagy WS-), akkor képtelen megvédeni magát a közelharc során, aminek eredménye képpen az összes ellene irányuló (közelharc) támadás automatikusan sikeresnek bizonyul.

Ha bármely esetben egy modell Erő (S) illetve Szívósság (T) értéke 0-ra csökkenne (varázslat vagy valamely speciális képesség révén), azonnal halálát leli és ezért el kell távolítani a csataterrről.

## EGYSÉGEK LÉTREHOZÁSA

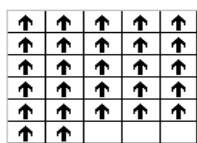
**A modelleket, melyekből a Warhammer seregei felépülnek egységekbe kell sorolni. Ezek az egységek általában néhány modellt jelentenek melyek csapatokká álltak össze, azonban néhány hatalmasabb teremtmény (pl. sárkányok), a Hadigépek és kezelőik illetve az egyedülálló hősök is egységnek tekinthetők játéktechnikailag.**

Minden egység, amely egy vagy több modellt tartalmaz, egymással szorosan (a talpukkal) összeillesztve merőleges oldalú csapatot alkot. Ennek a formációnak a lényege, hogy az egységnek meghatározhatóan legyen elülső és hátulsó oldala, illetve legyenek elülső és hátulsó sarkai. Az egységen belül

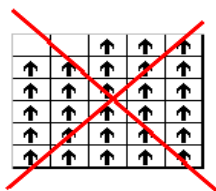
minden modellnek ugyanabba az irányba kell néznie. Mindezek mellett az egységet úgy kell kialakítani, hogy minden modell jól meghatározhatóan az egység valamely sorába és ugyanígy valamelyik oszlopába tartozzon. Sok helyen hangzik el a hivatkozás „rank and file” (azaz sorba és oszlopba tartozó) modell. Amennyiben lehetséges, az egységet úgy kell kialakítani, hogy minden sorában

azonos mennyiségű modell legyen. Amennyiben ez nem lehetséges, az egység hátsó sora lesz mindig a kevesebb modellt tartalmazó sor. Miután egy egység felállt, a csata

végéig önálló és összetartozó egészként tekinthető, melyet megbontani nem lehet.



Helyes



Helytelen

## A VESZTESÉGEK ELTÁVOLÍTÁSA

Az egységből néhány modell (valószínűleg több is, mint néhány) a csata folyamán el fog hullani. Amikor egy egységet veszteség ér, az elhullott modelleket minden esetben a hátsó sorból kell eltávolítani.

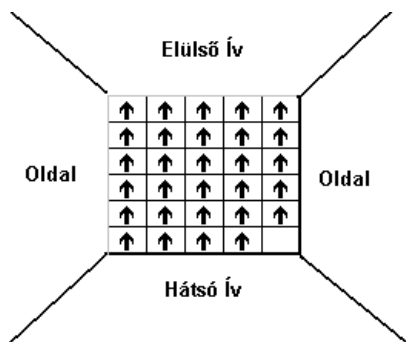
Amennyiben az egység egyetlen sorra redukálódik természetesen ez a hatás megszűnik és a sor valamelyik széléről kell a modelleket eltávolítani.

## AZ EGYSÉG MENETIRÁNYA

**Végül, de nem utolsó sorban minden modellnek van eleje oldala és háta attól függően, hogy melyik irányba néz. A későbbiek folyamán erre fog több szabály is hivatkozni például, hogy kire vagy milyen irányból tud egy egység roharni.**

Egy modell elülső, oldalsó és hátsó látószögei (ívei) a sarkuktól nézve 45°-os szöget bezáró egyenesek, így kialakítva 4 darab, 90°-os negyedlet. Így az egység

pontos irányvonalait az azt alkotó modellek összessége adja ki. Lásd a lenti ábrát.



## ÁLTALÁNOS ALAPELVEK

Már majdnem készen állsz arra, hogy belefogj a játék köreinek részletes elemzésébe, de még ezelőtt szükséges néhány játéktechnikai-, működési elv áttekintése. Ezek olyan dolgok, amit időről-időre használni kell a játék folyamán és ezért alapvető, hogy megfelelően tisztába legyél velük.

### TÁVOLSÁGMÉRÉS

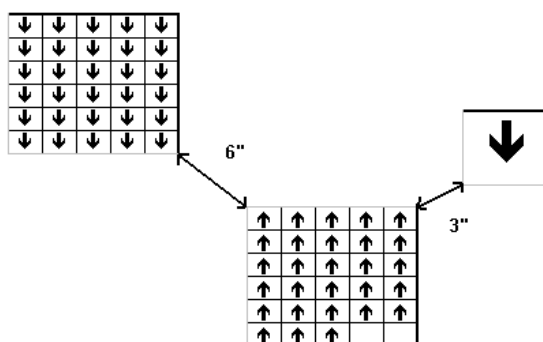
A Warhammer alapmértékegysége az Inch ("), ami pontosan 2,54 cm. Érdemes egy olyan mérőszalagot beszerezni, melyen az angolszász mértékegység rendszer szerint készítették (azaz inchelőt).

Fontos alapszabály, hogy a játék során bármikor lehetőség van a távolságok lemérésére (például rohamozás bejelentése előtt, lövések bejelentése előtt stb.).

Ez lehetőséget nyújt az ellenőrzésre, hogy az egységeid megfelelő távolságra vannak-e a harcba

bocsátkozáshoz. Azt feltételezve, hogy egységeidet tapasztalt vezetők irányítják, kijelenthetjük, hogy azok képesek megbecsülni megfelelően a távolságokat.

Két egység, illetve egy egység és egy terepakadály közötti távolságot minden esetben a két legközelebbi (talp illetve sarok) pontot összevetve kell lemérni. A távolságot mindig az egymáshoz legközelebb álló modellek talpának sarkaitól, és ne az egység keretének, tálcájának (amennyiben használsz ilyet) sarkától mérd!



Néhány esetben előfordul, hogy bizonyos szabály arra utasít, mozogj egyenesen egy másik dolog (pl. egység) felé. Ebben az esetben húzz egy képzeletbeli

vonalat az egységed középpontja és a célpont közé és egyszerűen mozgasd egyenesen abba az irányba a meghatározott távolság erejéig.

### A KOCKÁK

A játék során gyakran szükséged lesz rá, hogy kockadobásokkal határozz meg vagy dönts el bizonyos dolgokat.

A játék során szinte az összes dobást, amire szükséged lesz elvégezheted a közismert hatoldalú dobókockával, melyet leggyakrabban D6-ként szoktak említeni (a dice azaz kocka és a 6 rövidítése). Létezik azonban néhány kivétel melyek a következők:

#### D3 DOBÁSA

Néhány esetben arra kér a szabály, hogy dobj D3-al. Ilyenkor nincs más dolgod, mint fogni egy hatoldalú dobókockát és a dobott eredményt egyszerűen elosztani kettővel (felfelé kerekítve) Vagyis ilyen esetekben az 1 és 2 = 1, a 3 és 4 = 2, végül az 5 és 6 = 3.

#### TÜZÉRSÉGI ÉS SZÓRÁS KOCKÁK

A Warhammer két speciális hatoldalú dobókockát is használ. Ezek egyike a Tüzérségi/Artillery Kocka (melynek jelölései a 2, 4, 6, 8, 10 és a Missfire), a másik pedig a Szórás/Scatter Kocka (ennek 5 oldalán

nyilakat találsz a hatodikon pedig a Hit! Feliratot). Ezeket a kockákat túlnyomó részt a hadigépek lövéseinek meghatározásához kell használni (mint például a kőhajítók és ágyúk).

#### DOBÁSMÓDOSÍTÓK

Néhány esetben a dobott értékeket módosítanod kell. A szabályokban ezeket plusz-, illetve mínuszjelekkel fogod megtalálni, például D6+1. Hogy megkapd a végeredményt, ilyenkor tehát dobj egy 6 oldalú kockával és adj hozzá egyszerűen 1-et. Például egy D6+2 dobásnál kettőst gurítasz a kockával, akkor a végeredményed 2+2, azaz 4 lesz. Az is előfordulhat, hogy egyszerre több kockadobásra lesz szükséged. Ilyenkor az elgurítandó kockák mennyiségét a „D” jelzés elé írt szám fogja meghatározni, például 2D6 vagy 3D6. Ugyanígy előfordulhat, hogy egy dobást meg kell többszörözni, ilyen például a D6x5 jelölés (ilyenkor dobj egy hatoldalúval, majd a dobott értéket szorozd meg öttel).



## ÚJRADOBÁSOK (RE-ROLL)

Néhány esetben lehetőséged lesz rá, hogy bizonyos kockadobásokat újradobhass. Ez pontosan azt jelenti, amit a neve is mutat, vagyis egyszerűen csak felveszed az általad választott kockákat és újra gurítasz velük. Fontos szabály, hogy minden esetben a második dobás eredményét kell figyelembe venni, még akkor is, ha a kapott eredmény rosszabb, mint az azt megelőző. Mindezek mellett alapszabály az is, hogy egy kockát csupán egyszer lehet újradojni függetlenül attól, hogy egyszerre több különböző forrás is utasít rá.

Amennyiben egy 2D6 vagy 3D6 eredményét dobhatod újra, akkor nem elég csupán egyik vagy másik kockát újragurítanod, hanem minden kockával meg kell tenned azt (azaz 2 vagy 3 D6-al), hacsak az újradobást biztosító szabály másként nem utasít.

## SABLONOK

Néhány varázslat illetve hadigép olyan erőteljes, hogy nem pusztán egy modellre vagy egységre képes hatni, hanem nagyobb területen képes pusztítást végezni. Ennek modellezésére a játék három különböző sablont alkalmaz:

- A kis körsablont (ez egy 3" átmérőjű körsablont)
- A nagy körsablont (ez egy 5" átmérőjű körsablont)
- A lángsablont (ez egy könnycsepp alakú 8" hosszú sablont)

A sablonokat arra használjuk, hogy megállapítsuk egy területre ható sebzésről, hogy kit talált el, illetve kit nem. Az hogy pontosan hová kell a sablonokat elhelyezni mindig le lesz írva az adott

## SZÓRÓDÁS

Néhány szabály azt kéri, hogy bizonyos dolgokat (egy sablon, jelző vagy akár egy egység is) úgy helyezd fel a csatamezőre, hogy valamilyen irányba elmozduljanak (elpattanjanak). Ezekben az esetekben a következők a teendőik:

Először is fel kell helyezni az említett dolgot a csatamezőre, olyan módon, ahogy azt az utasítás előírja. Majd dobni kell a Szórás (scatter) kockával, hogy meghatározzuk az elmozdulás irányát. Mindezek mellett szükség lesz egy vagy esetleg több D6 dobásra is, hogy meghatározzuk az elmozdulás távolságát. Például ha az utasítás úgy szól, hogy szóródj 2D6"-et véletlenszerű irányba, akkor dobni kell a szórás-kockával és mellette 2x6 oldalú kockával. Javasolt, hogy a kockadobást minél közelebb végezd el az elmozdulást végző dologhoz, hogy

## ELLENPRÓBÁK, SZÉTDOBÁSOK (ROLL-OFF)

Előfordulhat néhány olyan eset, amikor szükség lesz rá, hogy kockadobással döntsetek egymás között. Ilyenkor egyszerűen dobni kell egy-egy hatoldalú kockával, és aki a magasabb értéket dobja az lesz a győztes (azonos érték dobásánál addig kell dobni, amíg ez meg nem ismétlődik). Fontos, hogy ha az első dobásra valamilyen módosító járult, akkor az a többi dobásra ugyanúgy érvényes lesz.

## RANDOMIZÁCIÓ

Néhány esetben a szabály arra utasít, hogy véletlenszerűen válassz valamit (ez gyakran egy modellt jelent, de lehet akár varázstárgy vagy varázslat kiválasztása is). Ezekben az esetekben sorszámozd meg egytől hatig a kiválasztani kívánt dolgokat, majd guríts egy D6-al. Természetesen, ha kevesebb a választási lehetőség, akkor a nem kívánt eredményeket addig dobd újra, míg azok megfelelőek nem lesznek, illetve ha több, akkor használj több hatoldalú kockát.

fégyvernél illetve varázslatnál. Azt, hogy pontosan hány modell sérül, a területen belül úgy állapítjuk meg, hogy a sablont a megfelelő pont fölé helyezzük és felülről megnézzük, mely modellek vannak teljesen vagy részlegesen takarva általa. Általában minden modell, melyet legalább részlegesen (akár érintőlegesen is) takar a sablon, eltalálnak minősül és elszenvedti a hatást, melyet az adott fegyver illetve varázslat okoz. Néhány modell, mint például a lovasság, vagy a szörnyeken lovagoló hősök több részből állnak és elméletileg több helyen is eltalálhatóak. Fontos szabály, hogy az ilyen esetekben, ha a találat a figura bármely részét is érinti az, az egész modellre kifejti hatását. Továbbiakban nem szabad elfelejteni, hogy a talp is a modell része, azaz ha a sablon csupán a talpat érinti, de a figurát magát nem, az akkor is sikeres találatnak minősül.

minél könnyebben meg tudd állapítani a pontos irányszöveget.

Amennyiben a szórás-kocka eredménye a Hit! felirat, akkor a dolog a helyén marad, vagyis nem fog elmozdulni, függetlenül a távolságra dobott értéktől.

Amennyiben a szórás-kocka eredménye nyíl lett, akkor az általa mutatott irányba a távolság dobásnak megfelelő mértékben mozgass el a dolgot. (Amennyiben egyéb szabály részletesen ki nem tér rá, mindenféle közbeeső terepakadály, illetve egységet is figyelmen kívül kell hagyni ennél a mozgatásnál.)

Megjegyzésként még annyit, hogy a hadigépek az ilyen elmozdulások távolságának megállapításához általában a tűzérési kockát használják sima hatoldalú helyett.

## KARAKTERISZTIKA TESZTEK

**Előfordul olykor, hogy a játék karakterisztika teszt dobására szólít fel. Ilyen esetekben a modellek bizonyos tulajdonságait (pl. szívósság vagy erő) kell próbára tenni.**

Alapvetően egy modell nem tud dönteni arról, hogy melyik tulajdonságát használja a teszt elvégzésére, ezt legtöbb esetben a szabály fogja előírni neki.

Ahhoz, hogy elvégezzünk egy karakterisztika tesztet egyszerűen dobunk egy D6-al majd az eredményt össze kell hasonlítanunk a meghatározott tulajdonságunk értékével. Amennyiben a dobás értéke kisebb vagy egyenlő, mint a modell tulajdonság értéke, a teszt sikeres volt. Amennyiben a dobás értéke nagyobb, mint a modell tulajdonság értéke, a tesztet elbuktuk (és általában valami rossz dolog fog történni).

Amennyiben egy modell vagy egység, az adott tulajdonságból több értékkel is rendelkezik (például ló és lovasa, esetleg az egységen belül tartózkodó hős eltérő karakterisztikával), akkor minden esetben a legmagasabb értéket kell figyelembe venni az eredmény megállapításához.

### AUTOMATIKUS SIKER ÉS BALSIKER

Alapszabály, hogy a karakterisztika teszt dobásoknál a 6-os dobás minden esetben (függetlenül a tulajdonság értékétől) balsiker és ugyanígy az 1-es dobás

minden esetben sikerek minősül. Mindezek mellett, ha egy modell vagy egység tulajdonságértéke 0, akkor a teszt, dobás nélkül automatikusan balsikernek minősül.

### VEZETŐKÉSZSÉG TESZTEK

Néhány esetben a modellek vagy egységek bátorságát kell próbára tenni, ilyenkor Vezetőkészség (Ld) tesztet kell tenni.

Ahhoz, hogy egy ilyen tesztet elvégezz, dobnod kell 2D6-al (eltérően a többi tulajdonságnál megszokott D6-tól). Amennyiben az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az Ld értéke a teszt sikeres. Amennyiben a dobás eredménye nagyobb, mint az Ld értéke, a teszt sikertelen. Általában ez azt jelenti, hogy az egység megfordul és elkezd menekülni az ellenség elől. Fontos megjegyezni, hogy a módosítók nélkül 2-es dobás (vagyis dupla egyes) minden esetben sikerek minősül, függetlenül az egyéb levonásoktól.

Amennyiben az egység vagy modell eltérő Ld értékekkel rendelkezik, minden esetben a legmagasabbat kell figyelembe venni.

## LÁTÓMEZŐ (*Line of Sight*)

**A látómező határozza meg a modelleknek, hogy pontosan mit és mennyit látnak. Sokszor előfordul a játék folyamán, hogy meg kell határozni a látómezőt, általában annak eldöntésére, hogy kit tudunk megtámadni esetleg lőni vagy kire tudunk varázsolni.**

A látómező tulajdonképp az egységek tiszta rálátása az ellenfélre, úgy hogy a célpontot nem takarja sem baráti, sem ellenséges modell, sem tereptárgy. Ahhoz, hogy a célpont beleessen a modell látómezejébe, tudnunk kell (a modell szemmagasságától elindulva)

egy egyenes vonalat húzni annak bármely testrészéhez. Amennyiben csak a figura egyéb darabja esik bele ebbe a képzeletbeli vonalba (legyen az akár egy fegyver, zászló szárny vagy bármi hasonló) akkor a célpontot nem tekinthetjük a látómezőben lévőnek.

## IDŐSORREND

Néhány esetben előfordulhat, hogy bizonyos dolgok ugyanabban az időben (fázisban) történnek meg, illetve jönnek létre (pl. a mozgási fázis kezdetén). Amennyiben külön szabály nem rendelkezik róla,

általánosként elfogadható, hogy mindig az hajthatja végre először a cselekedetét, akinek épp az aktuális köre van.

## *ALAPSZABÁLYOK ÉS KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK*

**Végezetül fontos megemlíteni, hogy a szabálykönyv alapvetően két részre tagolódik. Elsőként az alap szabályokra és bővített (kiegészítő) szabályokra.**

Az alapszabályok tartalmazzák mindazt, ami általánosan vonatkozik a minden modellre (amíg erről külön szabály nem rendelkezik). Ilyenek például a mozgás, a lövés, a közelharc szabályai.

A kiegészítő szabályok általában olyan modellekre érvényesek, melyek valamilyen speciális képességgel esetleg különleges fegyverrel rendelkeznek, vagyis a normálistól eltérő valamilyen formában. Azt, hogy ezek a szabályok pontosan kire vonatkoznak általában a különböző fajok seregeknyveiben vannak feljegyezve.

### **SZABÁLYELTÉRÉSEK**

Azokban az esetekben, mikor egy speciális szabály érvényes egy modellre, az gyakran felülírhat néhány alapszabályt. Ilyen például mikor egy egységnek pánik tesztet kellene dobnia, viszont rendelkezik egy olyan speciális képességgel, amely őt immunissá teszi a pánikra. Ilyenkor a kiegészítő szabály elsőbbséget élvez az alapszabály felett.

Azokban a ritka esetekben amikor az alapszabály könyvben leírtak ellenkeznek a fajok seregeknyvében leírtakkal, a seregeknyvek szabályleírásai élveznek elsőbbséget, és így azokat kell figyelembe venni.

# A KÖR (The Turn)

A körök segítségével lehet kezelhetővé tenni egy csatát. Minden körben a játékos a saját egységeivel cselekedhet. Utána a másik játékos köre jön, és ez ismétlődik, amíg a játék véget nem ér.

A köre alatt a játékos mozgathatja az egységeit, vagy harcolhat velük. A játékban 4 részre osztottuk a

köröket: mozgás (movement), mágia (magic), lövés (shooting) és közel harc (close combat).

Ez azt jelenti, hogy mozoghatsz a modelljeiddel, aztán varázsolhatsz, utána lőhetsz, végül pedig a közelharcot kell lejátszani. Ez a folyamat segít abban, hogy tudjuk, mikor végez a játékos a körével, és mikortól kezdheti a körét az ellenfele.

## A Kör fázisai (The turn sequence)

Egy teljes játék körben mindkét játékos teljesít egy saját kört (mindegyik saját kör felosztva a 4 fázisra). Ha a szabálykönyv, vagy seregkönyvek egy körre hivatkoznak, akkor az mindig a játékos saját körét jelenti, nem egy egész játék kört. Ez utóbbira játék kör néven hivatkozunk.

### KÖR ÖSSZEGZÉS:

1. *Mozgási fázis:* Ekkor mozgathatod az egységeidet, lásd a 13. oldalon.
2. *Mágia fázis:* Ilyenkor a varázslóid varázsolnak, ellenfeled pedig megpróbálja semlegesíteni. A mágia szabályait lásd a 28. oldalon.

3. *Lövési fázis:* Ebben a fázisban lőhetsz az egységeiddel, melyek képesek erre. Lásd a 38. oldalt a részletekért.
4. *Közelharc fázis:* Ilyenkor a harcosok kezitását vívnak. Ez a fázis kivétel a kör fázisai közül, hiszen ebben a fázisban mindkét fél harcol, nem csak az, akinek a köre van. A szabályokat a 46. oldalon találod.

### Kivételek

A játék folyamán találkozhatasz néhány kivétellel, melyek nem tartoznak a fent lefektetett szabályok alá. Ezekben az esetekben a vonatkozó speciális szabályok mindent tisztáznak az adott esetre vonatkozóan.

## MOZGÁSI FÁZIS

A mozgási fázis négy részre van osztva: kör eleje (start of turn), roham (charge), kötelező mozgások (compulsory moves), maradék mozgások (remaining moves)

### EGYSÉGEK MOZGATÁSA

Az egység annyi inch-nyi távolságot mozoghat egyenesen előre, amennyi a Mozgási értéke (Movement value, M).

Ha egy egységben több különböző Mozgási értékű modell is van, akkor a leglassabb Mozgási értékét kell használni.

### 1" távolság

Miközben az egység mozog, sohasem kerülhet közelebb 1"-nél másik egységhez (legyen az barát, vagy ellenség), vagy áthatolhatatlan terephez.

Ez a szabály nem vonatkozik a későbbiekben tárgyalt rohammozgásra, akkor ugyanis talpkontaktusba kell kerülniük egymással az ellenséges egységeknek.

### MANŐVEREK

Két speciális manőver szolgál arra, hogy egy egység megváltoztassa a menetirányát, vagy újraszervezze a sorait: az íves fordulás (wheel) és az alakzat újrendezése (reform).

Ahogy a rendes mozgásnál is le van írva, az egység nem tehet íves fordulást, ha ezzel 1"-nél közelebb kerülne egy másik egységhez.

Továbbá egyik modell sem mozoghat többet a Mozgási értékének kétszeresénél (egy ember 4-es Mozgással, maximum 8"-et mozdulhat el így).

### Íves fordulás (wheel)

Az íves fordulásnál az egység elfordul az egyik elülső sarka körül.

Nincs szükség rá, hogy egy rohamozó egység fordulási távolságát lemérd (amennyi távolságot megtesz a fordulás közben), de a maradék mozgások alfázisban a következő képpen kell lemérni:

Ha egy egység íves fordulást hajt végre, akkor minden modellt az egységben úgy kell tekinteni, mintha annyit mozgott volna, mint a külső íven mozgó modellek.

Ha ezzel a manőverrel végeztél, még a fennmaradó pontokból bármilyen másik manővert is tehetsz. Az az egység, amely nem rohamoz, akármennyi íves fordulást tehet, és ezt kombinálhatja is az egyenes mozgással, egészen addig, amíg van rendelkezésre álló mozgás pontja. Az egységek nem hajthatnak végre íves fordulást hátrafelé.

### Alakzat újrarendezése (reform)

Ezzel a manőverrel teljesen újrarendezheted az egységet, bármely irányba állhat az egység eleje, de

ekkor nem mozoghat semmi mást az egység és nem is lőhet.

Az egység középpontját ne mozdítsd el, de az osztag elejét bármely irányba beállíthatod és a sorok szélességét is változtathatod. De egyik modelled sem mozoghat a mozgási értékének kétszeresénél többet.

Az alakzat újrarendezés komplikált manőver, így az osztag nem mozoghat a körben, valamint nem használhatja a lőfegyvereit a Lövési fázisban. Azonban, ha az egységben van zenész, akkor van rá esély, hogy mégis mozoghat és lőhet is a körben. Lásd később.

## MOZGÁSI FÁZIS RÉSZEI

Az egységeidnek sorban kiadhatod, hogy mit cselekedjenek az adott al-fázisban. Amikor egy al-fázissal végeztél, akkor léphetsz a következőre.

Minden egység egyetlen al-fázisban cselekedhet (kivéve a kör eleje al-fázis), hacsak valamilyen speciális szabály máshogy nem rendelkezik.

### AZ ELSŐ KÖR

A csata legelején néhány speciális szabálytól eltekintve (mint pl. a Spawn, csak a kötelező mozgások al-fázisban mozoghat) ugorj egyenesen a fennmaradó mozgások al-fázisába, hiszen most még nincs menekülő egységed, nem lehet senki rohamtávban stb.

bejelentetted és az ellenfél is a rohamreakciókat, akkor teheted meg a roham dobásokat és ekkor mozoghatod le a rohamot is.

#### Roham összegzés

- I. Roham bejelentése
- II. Rohamreakció bejelentése
- III. Újra az I-es lépés, amíg van rá lehetőség
- IV. Mozgasd le a rohamozó egységeidet a neked tetsző sorrendben

#### Mozgási fázis összegzés

1. Kör eleje al-fázis
2. Roham al-fázis
3. Kötelező mozgások al-fázis
4. Maradék mozgások al-fázis

#### Roham bejelentése

Majdnem minden esetben csak rajtad áll, hogy rohamozol-e vagy sem. Legtöbbször nem kényszerít rohamra semmi. Azt azonban meg kell jegyezni, hogy csakis rohammal lehet közelharcba kerülni, egyszerű mozgással nem.

A roham bejelentése abból áll, hogy megmondod, hogy melyik egységeddel melyik ellenséges egységet szeretnéd megrohamozni. Mindig megmérheted a roham bejelentése előtt a rohamozó egység és a megrohamozni kívánt egység közötti távolságot. Ez alapján kell meghoznod a döntésedet.

## 1. KÖR ELEJE

Sok modellnek speciális akciókat kell elvégeznie a kör elején (az orkoknak pl. torzsalkodás (animosity) tesztet kell tenniük). Ezek a szabályok azonban nem általánosak és külön le vannak írva a megfelelő seregkönyvben.

A roham bejelentéséhez az egységedből legalább egy modellnek látnia kell az ellendéges egységet és annak a rohamozó egység elülső ívében kell lennie (front arc).

## 2. ROHAM

Ebben az al-fázisban válaszd ki az egységet, amellyel rohamozni szeretnél, és jelöld meg, hogy melyik ellenséges egységet támadnád meg. Az ellenfél ekkor választhat, hogy a célpont egységével mit tesz.

#### Rohamozhatok?

Nem minden egység tud rohamozni. Legjellemzőbb, hogy az egység már közelharcban áll, vagy menekül.

Egy teljesen kivitelezhetetlen rohamot nem lehet bejelenteni (pl. esélytelen elérni az ellenséget, vagy olyan akadály van közöttük, amit nem tud leküzdeni). Azonban az elképzelhető, hogy egy egységed útban van egy másiknak, de közben az egység majd elmozdul (mert pl. az is rohamozik), akkor be lehet jelenteni a rohamot.

Ha az ellenfél megadta a rohamreakciót, akkor választhatsz ki egy másik egységedet, amellyel rohamozni szeretnél. És ha minden rohamodat

## Rohamreakció bejelentése

Kétféle rohamreakció létezik: áll és lő (stand and shoot) és menekül (flee). Ha a játékos nem jelent be rohamreakciót, akkor a reakciója a marad (hold) lesz.

### Marad (hold)

Ez az egység áll és felkészül az összecsapásra.

### Áll és lő (stand and shoot)

Csak akkor választható, ha az egységnek vannak lőfegyverei. Ekkor a megrohamozott egység lead egy lövést a rohamozó ellenfélre. Azonban ezt csak akkor teheti, ha az ellenfél a Mozgási értékénél messzebből rohamozott. Pl. orkok 4"-nél messzebből rohamoznak, akkor lehet rájuk löni.

Ha a lövést és az esetleges pániktesztet kidolgoztad, akkor a megrohamozott egység automatikusan átáll a marad (hold) reakcióra.

### Menekül (flee)

Alapból választhatod a menekülés rohamreakciót, ha úgy látod, hogy esélye sincs az egységnek túlélni a közelharcot. De a menekülés reakció nem mindig önkéntes. Vannak olyan rémisztő lények, melyek menekülésre készíthetik az ellenfelet, ahelyett, hogy szabadon válasszanak reakciót.

Ha az egység a menekülés rohamreakciót választja akkor a következő folyamatot kell követnie:

- Azonnal a középpontja körül megfordul úgy, hogy a rohamozó ellenfél középpontjától pont elfelé nézzen (ne foglalj a többi egységgel és áthatolhatatlan tereppel). Ez a fordulás ingyenes és nem csökkenti a menekülés távolságát.
- Fordulás után az egység 2D6"-et fog menekülni egyenesen előre, ahogy az a menekülő egységek (fleeing units) részénél le van írva a kötelező mozgások al-fázisban.

Ez a mozgás azonban nem garantálja, hogy az egység megmenekül a rohamozók elől. Ha a dobások kicsik lettek, akkor a rohamozó fél elérheti őket, ahogy erről később írunk még.

### Roham átirányítása (redirecting the charge)

Ha az ellenfél menekülés reakciót választott, a rohamozó eldöntheti, hogy folytatja a rohamot az eredeti ellenfél felé, vagy átirányítja egy másik ellenséges egységre, ha tesz egy sikeres vezetőkészség (Leadership, Ld) tesztet. Ha a teszt sikertelen, akkor muszáj az eredeti egységet rohamoznia. Ha sikeres a teszt, akkor választhat egy újabb legális ellenfelet, akinek szintén joga van rohamreakciót bejelenteni. Ha nincs másik legális célpont, akkor nem is lehet tesztelni, hogy sikerül-e.

Minden egység maximum 1 roham átirányítást tehet körönként.

### Lemenekülés a csataterről

Ha egy menekülő egység megérinti a táblaszél, vagy akár túl is megy rajta, akkor az egész egységet el kell távolítani a játékból és úgy kell kezelni, mintha megsemmisült volna.

### Roham több, mint egy egység ellen

Általában egy egység egy másik egységet rohamoz meg. De előfordulhat, hogy rohammal megérint egy további egységet is. Ekkor muszáj ellene is bejelenteni a rohamot és a célpontnak ugyanúgy kell rohamreakciót bejelentenie.

### Túl sokan vannak!

Előfordulhat, hogy egy egységet több ellenfél is megrohamoz. Ebben az esetben csak az egyik ellen jelenthet be áll és lő (stand and shoot) rohamreakciót, hiszen nincs idő az újratöltésre. Ez nem azt jelenti, hogy az első rohamozóra kell rögtön bejelenteni. Lehet az elsónél a marad (hold) és a másodiknál az áll és lő (stand and shoot). És az is lehet, hogy a harmadik ellen pedig egy menekül (flee) reakciót jelent be.

### Rohamtáv kidobása és a rohamozók mozgatása

Ahogy az összes rohamreakció be lett jelentve és ki lett dolgozva, egyesével ki kell dolgozni a rohamot is. Olyan sorrendben, ahogy azt a játékos akarja (akinek a köre van).

### Rohamtáv kiszámítása

Egy egység roham távja  $2d6'' + a$  mozgási értéke. Ha a rohamtáv megegyezik, vagy nagyobb az egység ellenféltől mért távolságával, akkor a roham sikeres, ha kisebb, akkor sikertelen.

### Sikertelen roham (Failed charge)

Ha az egység sikertelen rohamot intézett, akkor egyenesen a célpont felé mozog a nagyobb kockával dobott értéknek megfelelő inchet (pl. 2D6-on dob egy 2-est és egy 5-öst, akkor 5"-et). Ilyenkor tehet íves fordulást (wheel), hogy kikerülje a terepakadályokat és egységeket, de a legrövidebb úton kell mennie.

### Rohamozók mozgatása

A sikeres roham esetén mozgasd az egységedet talpkontaktusba az ellenséggel. A mozgás egyenes legyen, de egy íves fordulás (wheel) engedélyezett maximum 90°-ig. Annyi modellt kell talpkontaktusba helyezni, amennyit csak lehet (maximalizálás).

## Igazodás az ellenséghez

Ha az egységet szögben éri el a rohamozó egység, de eléri, akkor lehetőség van egy ingyenes bármekkora íves fordulásra is, hogy a sorok egymáshoz érjenek, és a maximális számú modell kerüljön harcba mindkét oldalon. Ezt a fordulást azonban nem használhatod arra, hogy kevesebb modell kerüljön harcba, mint amennyi maximum kerülhetne. Kivéve persze, ha egy tereptárgytól, vagy másik egységtől nem férnek már oda.

Fontos, hogy roham közben 1"-nél közelebb is kerülhet másik egységhez, nem csak ahhoz, amelyiket megrohamozza.

## Oldalba és hátba rohamozás

Ha oldalba, vagy hátba rohamozod az ellenfeledet, az különböző előnyökkel jár. Ha azonban az ellenfeled elülső ívében (front arc) álltál, amikor rohamoztál, akkor a roham oda is fog érkezni. Ha oldalsó zónájában (flank zone), vagy a hátsó zónájában (rear zone) voltál, amikor a roham elindult, akkor oda is kell beérnie a rohamozó egységnek.

Ha a rohamozó egység két zónába is beelőd, akkor azt a zónát kell alapul venni, amelyikben több modellje helyezkedik el. Ha egyforma, akkor dobni kell kockával.

## Szokatlan helyzetek

Néha előfordul, hogy a rohamozó eléri az ellenfelét, de mégsem tud igazodni egy tereptárgy, vagy másik egység miatt. Ekkor a rohamozónak meg kell próbálnia úgy mozogni, hogy mégis sikerüljön a roham, de ha ez sem sikerül, akkor a megrohamozott egység is igazodhat a rohamozó helyett.

Ha sehogy sem tudnak igazodni, akkor a roham sikertelen.

## Menekülő egység megrohamozása

Ha bármilyen okból egy egységnek sikerül egy rohamot véghez vinnie egy menekülő egység ellen, akkor a rohamozó egységet mozgass talpokontaktusba a menekülő egységgel, ahogy korábban is írtuk és a menekülő egységet távolítsd el veszteségként.

Ha ekkor a rohamozó egység egy sikeres vezetőkészség (Leadership, Ld) tesztet tesz, akkor végrehajthat egy alakzat újrendezést (reform).

## Többszörös roham egy egység ellen

Ha több egység rohamoz meg egyetlen célpontot, akkor egyszerre kell dobni az egységek rohamtávját. Ebben az esetben is maximalizálni kell a harcoló modelleket, amennyire csak lehet, de úgy, hogy minden rohamozó egységből ugyanannyi modell tudjon harcolni.

Ha több egységnek is sikerül a roham, de nem férnek oda, akkor a játékos dönti el, hogy melyik egysége kerüljön végül talpokontaktusba. Ez esetben a másik egységnek sikertelen lesz a roham.

## 3. KÖTELEZŐ MOZGÁSOK (compulsory moves)

Néha előfordul, hogy az egység irányítása kicsúszik a játékos kezéből valamilyen ok miatt (terror, mágia, menekülés stb.) Ekkor nem a játékos határozza meg az egység mozgását. Ezek az egységek a kötelező mozgások al-fázisában mozognak.

### Menekülő egység gyülekeztetése (rally)

Minden menekülő egységre dobni kell egy vezetőkészség (Leadership, Ld) tesztet. Ha ez sikeres, az egység megáll és azonnal egy alakzat újrendezést (reform) tesz. Azok az egységek, melyek a kezdő létszámuk 25%-a alá csökkentek, csak dupla 1-es dobásra gyülekeznek.

Ha az egység ebben a körben kezdett menekülni, akkor még nem gyülekeztethető, csak a következő körben.

Ha az egység tesztje sikertelen, akkor folytatják a menekülést. Ha azonban sikeres, akkor megállnak. Ebben a körben már nem mozoghatnak a mozgási fázisban és nem is löhetnek a lövészi fázisban. Érdemes megjelölni egy érmével, azokat az egységeket, melyek éppen most fejezték be a menekülést. Ezek az egységek azonnal végrehajthatnak egy alakzat újrendezést (reform).

### Menekülő egységek mozgatása

Minden egység, melyet nem sikerült gyülekeztetni 2D6"-et menekül egyenesen előre. Minden modell, mely átmegy egy ellenséges egységen, vagy áthatolhatatlan terepen (impassable terrain), egy Veszélyes Terep (dangerous terrain) tesztet kell tegyen.

Egy menekülő egység tehát áthaladhat ellenséges és baráti egységen is, vagy akár áthatolhatatlan terepen is. Ha a menekülő mozgás 1"-en belül érne véget egy egységhez, vagy áthatolhatatlan terephez, akkor egyenesen tovább kell mozogni annyit, hogy már ne legyen 1" közelben.

Minden egységnek, melyen egy baráti egység menekül át, tennie kell egy pánik tesztet (panic test) azonnal, ahogy a menekülő egység befejezte a mozgását.

### Egyéb kötelező mozgások

Léteznek egyéb kötelező mozgások is, melyet a seregkőnyvek részleteznek. Ezek általában véletlenszerű irányokba, vagy véletlenszerű távolságba való

mozgásokat jelentenek és akkor kell lemozogni őket, amikor az összes menekülő egység mozgását kidolgoztuk.

## 4. MARADÉK MOZGÁSOK (remaining moves)

Amikor az összes rohamot és kötelező mozgást kidolgoztad, akkor a sereg maradéka mozoghat.

### Egységek mozgatása

Válaszd ki az egyik egységedet (amely nem gyülekezett, nem rohamozott, nem menekül és nem végzett egyéb közelező mozgást), majd mozgasd maximum olyan távolságra, amekkora a mozgási értéke inchben. A már említett manővereket használhatod. Ha ezzel végeztél, akkor választhatsz egy másik egységet és így tovább.

### Mozgás hátrafelé

Az egység nem csak előre mozoghat, hanem hátrafelé is, de ekkor csak fele távolságra. Tehát minden megtett inch duplán számít.

### Mozgás oldalra

Az egység mozoghat oldalra is, de ekkor is csak fele távolságra. Tehát minden megtett inch duplán számít.

Az egységek nem keverhetik az előre, hátra és/vagy oldalra mozgást ugyanabban a mozgási fázisban.

*Példa: egy egységnyi elf (5" mozgás) mozoghat 5"-et előre, vagy 3"-et (2,5" felfelé kerekítve) hátra, vagy oldalra.*

### Erőltetett menet, menetelés (marching)

Az erőltetett menethetnél a mozgási értékének dupláját teheti meg egy egység. Ekkor nem lehet alakzat újrendezést (reform) végrehajtani, vagy hátra/oldalra mozogni, de íves fordulást (wheel) lehet tenni.

Az az egység, mely erőltetett menetben mozgott a mozgási fázisban, nem használhatja a löfegyvereit a lövés fázisban.

### Ellenség közelében

Ha egy nem menekülő ellenséges egység 8"-nél közelebb van az egységedhez (mozgási fázis elején), akkor nem kezdhet el velük erőltetett menetet. Ha ilyenkor tesz az egység egy sikeres vezetőkészség (leadership, Ld) tesztet, akkor mégis mozoghatnak erőltetett menetben.

### Magányos modellek és a mozgás

Azok az egységek, melyek egyetlen modellt tartalmaznak, mint pl. a szörnyek, szekerek, magányos karakterek, vagy egy egység egyetlen túlélője, ugyanúgy mozognak, mint más egységek.

Ez alól kivétel, hogy egy magányos modell akárhányszor fordulhat egyhelyben a mozgási fázisa alatt. Ez esetben azonban úgy kell venni, hogy mozgott (pl. lövésnél).

Azonban ha egy magányos modell rohamozik, akkor a hagyományos rohammozgás érvényes rá is, tehát maximum egyszer tehet egy íves fordulást (wheel) valamelyik első sarka körül.

### Az asztalon túlra mozogni

Menekülő egységeket (lásd korábban) és üldöző egységeket kivéve nem lehet lemozogni a pályáról.

### Utánpótlás (reinforcements)

Néha a szabályok lehetővé teszik, hogy egyes egységek később érkezzenek be a pályára. Ezeket hívjuk utánpótlásnak. Az ilyen egységeket helyezd el úgy, hogy talpérntkezésbe kerüljenek a pálya szélével úgy, hogy egyenesen a pályára befelé álljon az egység eleje és a hátsó sora érintse az asztal szélét.

Az egység, mely utólag érkezik a pályára ebben a körben, nem rohamozhat és nem tehet erőltetett menetet, de minden más tekintetben részt vehet a játékban. Úgy kell tekinteni, mintha mozgott volna.



# MÁGIA

**Warhammer egy olyan világ, ahol a magát a földet itatja át a misztikus energia. A csatatereken ugyanúgy jelen van, és hétköznapi, mint a kard maga. Használatának egyedül a varázslók tudása szab határt. Használatával a szövetségesek szíve bátorsággal telik meg, keze erővel töltődik fel, míg az ellenség félelemtől szűkülve retteg.**

## Varázslók

Minden olyan karakter, aki képes varázslatok elmondására a varázsló nevet viseli függetlenül a seregek egyedi megnevezésétől (pl. sámán, boszorkány).

## Varázslók szintje

Minden mágus 1 és 4 közötti szinttel rendelkezik. A magasabb tudású varázshasználó több varázslatot ismer, jobban képes befolyásolni az energiák áramlását, azokból többet tud sikerrel irányítása alá vonni.

A legtöbb esetben a modellek fejleszthetők (pl. különböző tárgyak megvételével), ekkor alapértékük is növekedni fog. Ezzel a lehetőséggel a sereged egyedivé tételének széles tárháza nyílik meg. Ha összeadod a kiválasztott (és fejlesztett) modellek pontszámait, akkor megkapod a sereg értékét. Utóbbinak nagy jelentősége van, mert a Warhammer világában játszott csaták nagy többsége egyenlő pontértékű seregek között zajlik.

## Varázslatok

A varázslók szintjüknek megfelelő számú varázslatot ismerhetnek, amit minden csata előtt véletlenszerűen kell kidobni a választott mágia iskola felsorolásából, még mielőtt felhelyeznéd a harcmezőre a modelledet.

Egy mágiahasználó több száz varázslatot is ismerhet, de amikor felkészül egy ütközetre válogat a lehetőségek közül. Ezt szimulálja a fenti szabály.

## Mágia iskolák

A különböző seregek mágiahasználói más-más iskolák közül választhatnak. A nyolc, általános mágia iskola ebben a szabálykönyvben is helyet kapott. Az egyedi, az adott fajra, népre jellemző mágiák a seregkönyvekben vannak ismertetve.

A mágia iskolát akkor kell kiválasztanod, amikor a sereged összeállításával foglalkozol. A varázslatokat a lista elkészültét követően, de a csata előtt kell véletlenszerűen kidobnod.

## A Mágia fázis

1. Dobás a Mágia szele nagyságának meghatározására
2. Varázslás
3. Semlegesítés
4. Varázslat hatásának kidolgozása
5. Következő varázslat elmondásának kiválasztása

## 1. DOBÁS A MÁGIA SZELE NAGYSÁGÁNAK MEGHATÁROZÁSÁRA

Minden Mágia fázis elején a soron lévő játékos dob 2D6-tal.

## Az Erő forrása (Power Pool)

A varázslásra készülő (soron lévő) játékos a Mágia fázis elején kidobott, a két kocka összesített értékével megegyező számú erő kockával (power dice) rendelkezik. Amikor kiválasztotta, melyik varázslójával akar varázsolni, akkor az erő kockákból veszi el a szükséges darabszámot. Ennek leírását lásd a 2-es al-fázisban.

## KONCENTRÁLÁS (Channeling)

Lehetőség van a rendelkezésre álló erő kockák számának növelésére. Ennek egyik, mindenki számára járható módja, ha a soron lévő játékos minden varázslója után dob egy kockával. Amennyi 6-os érték született, annyi plusz erő kockával növeld meg az eddigiek számát.

Azok a varázslók, amelyek menekülnek, vagy valami más okból nincsenek a csatatéren nem végezhetnek koncentrációt.

## KORLÁTOZOTT HATALOM

Az erő kockáinak száma soha nem haladhatja meg a 12-öt. Ez nem csak a Mágia fázis elejére értendő, hanem az egész fázisra. Semmilyen módon nem léphető túl a fenti szám, sem koncentrációval, sem mágikus tárgy adta lehetőségekkel.

## A Semlegesítés forrása (Dispel Pool)

A soron következő játékos 2D6 dobásából a nagyobb érték megegyezik az ellenfél semlegesítő kockáinak (dispel dice) számával.

## KONCENTRÁLÁS (Channeling)

Az ellenfél varázshasználónak is fenn áll a lehetősége, hogy megnöveljék a rendelkezésükre álló Semlegesítés kockák számát. Dobj varázslóként D6-ot. Ahány 6-os érték szerepel, annyival növelheted meg a semlegesítés kockák számát.

## KORLÁTOZOTT HATALOM

Az Semlegesítés kockáinak száma soha nem haladhatja meg a 12-öt. Ez nem csak a Mágia fázis elejére értendő, hanem az egész fázisra. Semmilyen módon nem léphető túl a fenti szám, sem Koncentrációval, sem mágikus tárgy adta lehetőségekkel.

## 2. VARÁZSLÁS AL-FÁZIS

Az erő és semlegesítő kockák számának meghatározását követően következik a varázslás. A soron lévő játékos minden varázslója megpróbálhatja az általa ismert varázslatok elmondását. Ezt addig teheti meg, amíg van elegendő számú erő kocka, vagy nem hibáznak a varázslat létrehozásában.

2/1. Válaszd ki a varázslód.

2/2. Válaszd ki, melyik általa ismert varázslatot akard elmondani.

A Varázslatok 5 különböző típusba sorolhatók, amelyekre külön szabályok vonatkoznak. Ezek a típusok a következők: Fokozó (augment), Direkt sebző (direct damage), Rontás (hex), Mágikus lövedék (magic missile), Mágikus örvény (magical vortex).

### **Dirket sebző varázslatok (Direct damage)**

Csak ellenfélre mondhatók el. Ha a varázslat hatásainak kidolgozásához sablont kell használni, akkor azt csak úgy lehet felhelyezni, hogy nem érinti a saját egységeket. Persze a sablon utána rászóródhat...

### **Mágikus Lövedék varázslatok (Magic Missile)**

Csak ellenfélre mondhatók el. Az általános szabályoktól elérően ezeknél a varázslatoknál a varázslónak rá kell látnia a célpontra. Nem mondható el akkor a varázslat, ha a Varázsló (vagy az egység amibe csatlakozott) közelharcban áll.

### **Fokozó varázslatok (Augment)**

Jellemzően védővarázslatok tartoznak ide, ezért ellenfélre nem mondható el, viszont az általános szabálytól eltérően

-lehet olyan egységre mondani, amely közelharcban áll;

-nem kell a varázsló elülső tűzívében lennie.

A varázslatok hatása kumulatív, de nem mehet egyik karakterisztika sem 10 fölé.

### **Rontás varázslatok (Hex)**

Az ellenfél gyengítésére alkalmas varázslatok köre, ezért baráti egységre nem mondható el. Közelharcba is elvarázsolható. A célpontra nem kell a varázsló elülső tűzívében lennie.

A varázslatok hatása kumulatív, de nem mehet egyik karakterisztika sem 1 alá.

### **Mágikus örvény (Magical Vortex)**

A mágikus energia a materializálódását követően irányíthatatlanul mozog a csatatéren. Nem kell célpontot nevesíteni az esetükben, hiszen ezek a varázslatok a Varázslóval elülső tűzívében, vele talpérítkezésben jön létre, majd a varázslat leírásában szereplő módon mozog tovább. A többi varázslattól eltérően a Mágikus örvény varázslatok elmondásukat követően is a csatatéren maradnak. Minden Mágia fázis végén véletlenszerű irányba és távolságba mozog. Ha a mozgás egy egységen fejeződik be, akkor a mozgás irányával megegyező úton, de az egységtől 1" távolságra kell lehelyezni.

2/3. Válaszd ki a varázslat célpontját. Vedd figyelembe, hogy a játék során bármikor mérhetsz távolságot.

A célpont kiválasztásánál az alábbi megkötések vannak:

- A célpontra a varázsló elülső tűzívében kell lennie.

- A varázslónak nem kell rálátnia a célpontra.
- A célpontra benne kell lennie a varázslat hatótávjában.
- Nem mondható varázslat arra az egységre, amely közelharcban áll.

2/4. Válassz az erő kockák közül

A varázsló 1 és 6 közötti számú erő kockát választhat egy varázslat elmondásához.

2/5. Határozd meg a koncentrált mágia mennyiségét

A varázsló által összegyűjtött mágikus energiát a következő módon határozd meg: Dobj a kiválasztott számú erő kockával. Add össze értéküket, valamint számítsd hozzá a varázsló szintjét is.

A varázslat létrejöttéhez a fenti értéknek egyenlőnek, vagy nagyobbak kell lennie, mint a varázslat elmondási értéke (Casting Value).

*Példa: adott egy 4. szintű Mágus Lord, aki 3 erő kockát kiválasztva próbál elmondani egy Lángvihar varázslatot. Dobásai 1, 3, 6. Az összegyűjtött mágikus energia számítása:  $1+3+6+4$  (mágus szintje) = 14. A Lángvihar létrejött, mert annak alap elmondási értéke 10 (az ellenfél semlegesítés próbáját ld. később).*

2/5/1. A varázslat nem jön létre

Ha az összegyűjtött energia kevesebb, mint a varázslat elmondási értéke, akkor a varázslat nem jön létre.

Akkor sem jön létre a varázslat, ha az erő kockák összesített értéke 3-nál kevesebb!

Bármelyik eset fordul is elő, a varázslót annyira megzavarja a bekövetkezett sikertelenség, hogy képtelen több varázslatot elmondani ebben a Mágia fázisban.

2/6. Ellenállhatatlan erő (Irresistible Force)

Ha kettő, vagy annál több erő kocka értéke 6-os, akkor a varázslat ellenállhatatlan erővel jön létre (akkor is, ha egyébként az összegyűjtött mágikus energia kevesebb, mint a varázslat elmondási értéke). Ez azt jelenti, hogy a varázslat automatikusan létrejön, nem lehet semlegesíteni, és a létrehozó varázslónak dobnia kell a félrevarázslás táblán (Miscast table)! Ha a varázsló (valamilyen okból kifolyólag) újra kell dobnia az eredményt, akkor a másodjára kijött eredményt számít.

2/7. Félrevarázslás

2/7/1. dolgozd ki a varázslat hatását.

2/7/2. dobj 2D6-on és nézd meg a félrevarázslás táblában, milyen hatást okoz az elszabadult mágikus energia.

Félrevarázslás tábla (Miscast Table)	
Eredmény (2D6)	Hatás
2-4	<b>Rés a valóság szövetén (Dimensional Cascade)</b> Az elszabadult mágikus energia pusztító módon sújt le. Helyezd a nagy sablon közepét a Varázsló fölé (a „Vigyázzon Uram” szabály nem alkalmazható). A sablon által érintett modellek egy darab 10-es Erejű ütést kapnak. A sebzések kidolgozását követően dobj D6-tal. 1-3 esetén a Varázslót elragadja a Káosz világa: távolítsd el a pályáról. 4-6 esetén D6 Erőkocka eltűnik, csökkentsd a számukat.
5-6	<b>Balszerencsés robbanás (Calamitous Detonation)</b> Helyezd a kis sablon közepét a Varázsló fölé (a „Vigyázzon Uram” szabály nem alkalmazható). Az alatta lévő modellek egy darab 10-es Erejű ütést kapnak. További hatásként D6 Erőkocka eltűnik, csökkentsd a számukat.
7	<b>Robbanás!</b> Minden modell, aki talpérintkezésben van a Varázslóval elszenved egy darab 10-es Erejű ütést. A Varázsló mentesül a hatás alól! További hatásként D6 Erőkocka eltűnik, csökkentsd a számukat.
8-9	<b>Mágikus visszacsapás (Magical Feedback)</b> A Varázsló és minden, a saját oldalán harcoló olyan modell, aki képes Koncentrációra, Erő kocka, vagy Semlegesítés kocka generálására elszenved egy 6-os Erejű ütést. További hatásként D6 Erőkocka eltűnik, csökkentsd a számukat.
10-12	<b>Hatalom Szívás</b> A varázsló szintje azonnal lecsökken D3-mal minimum 0-ra, és elfelejt annyi varázslatot, ahány szintet veszített. Az első, amit nem tud többet varázsolni az a varázslat, amellyel a Félrevarázslást kiváltotta. A többit véletlenszerűen dob ki.

### 3. SEMLEGESÍTÉS AL-FÁZIS

Amennyiben sikeresen elmondásra került a varázslat (és nem ellenállhatatlan erővel jön létre) az ellenfél megpróbálkozhat a Semlegesítésével.

3/1. Válassz ki egy varázslót, aki próbálkozik a semlegesítéssel. (Nem kötelező semlegesíteni!)

3/2. Válassz ki tetszőleges számú semlegesítés kockát. Nincs számbeli felső határ.

3/3. Semlegesítés értéke

Dobj a kiválasztott számú kockával, add össze a rajtuk lévő számokat, majd növelj meg a semlegesítésre kijelölt varázsló szintjével. Ha nem lett varázsló kiválasztva, akkor nem jár további bónusz a kidobott kockák értékéhez.

3/4. Semlegesítés eredménye

Ha a semlegesítés értéke egyenlő, vagy nagyobb, mint a varázslat elmondásához létrehozott koncentrált mágia mennyisége, akkor a semlegesítés sikeres volt. Automatikus sikert jelent (az eredménytől függetlenül) ha a kidobott kockák közül legalább kettő 6-os értéket mutat.

Ha a fenti módon, vagy a dobott kockák összértéke kevesebb, mint 3 miatt nem sikerült a semlegesítés, akkor a próbálkozó varázsló összezavarodik és több próbálkozást ebben a Mágia fázisban nem tehet. Ez azt jelenti, hogy ha pl. egy varázslód van és ő elrontja a semlegesítés próbát, akkor a sereged egy másik sikeresen elmondott varázslat esetén további

semlegesítés próbát tehet, csak nem kaphat varázshasználó szintje után járó bónuszt.

#### *Törpék és a Semlegesítés*

Nekik nincs varázslójuk, ők a Mágia egyedi formáját használják. Viszont természetes védelmi rendszer alakult ki bennük a Mágia hatásai ellen. Ez azt jelenti, hogy ha semlegesítés próbát tesznek, akkor az eredményhez mindig +2-öt adhatnak hozzá (mintha egy 2. szintű varázsló próbálna a semlegesítéssel). Ha oldalukon (bármilyen okból kifolyólag) egy varázsló harcol, akkor elveszítik a fenti bónuszt.

### 4. VARÁZSLAT EREDMÉNYE

Amennyiben sikeresen elmondásra került a varázslat és az ellenfél nem tudta/akarta azt semlegesíteni, dolgozd ki a hatásokat. Utána pedig ne feledkezz el a félrevarázslás hatásainak kidolgozásáról (ha így jött létre a varázslat).

A sebzést okozó varázslatok esetében a sebzéseket úgy dolgozd ki, mintha az egység lövésből származó veszteségeket szenvedne el.

A Mágia által okozott veszteségek ugyanúgy pánikot okozhatnak. Ennek szabályait ld. a *Pánik* fejezetben.

#### HATÓIDŐ

A legtöbb varázslat egyszer fejt ki hatását. Amennyiben egyéb következményei is vannak, akkor azokat a egyedileg találod meg az adott varázslat leírásában.

## JÁTÉKBAN MARADÓ VARÁZSLATOK (Remain in play)

Sikeres elmondásukat követően addig maradnak a táblán, amíg:

- a célpont meg nem semmisül;
- a varázslatot létrehozó varázsló meghal;
- a varázslatot létrehozó varázsló úgy dönt, hogy megszünteti (ezt bármikor megteheti, kivéve a mágikus örvény esetében);
- a varázslatot létrehozó varázsló elhagyja a csatateret.

A varázslatot létrehozó varázsló képes további varázslatok elmondására, mivel a játékban maradó fenntartása csak minimális koncentrációt igényel. Egyetlen korlátozás vele kapcsolatban, hogy másik játékban maradó varázslatot nem mondhat el addig, amíg az előző aktív.

A játékban maradó varázslatok semlegesítése lehet a létrehozásuk körében, vagy minden további Mágia fázisban akár erő, akár semlegesítés kockák felhasználásával. Utóbbi esetekben csak a varázslat elmondási értékét kell elérnie, nem pedig a létrehozáskor megdobott összeget. Ha a semlegesítés nem sikerül, akkor a varázsló további semlegesítéssel, vagy varázslással nem próbálkozhat.

## EGY KÖRNÉL TOVÁBB HATÓ VARÁZSLATOK

Ezek a varázslatok csak az elvarázslásuk körében semlegesíthetőek. Egyébként csak az alábbi módon szűnnek meg:

- a varázslatot létrehozó varázsló meghal;
- a varázslatot létrehozó varázsló elhagyja a csatateret;
- a varázslat leírásában más nem szerepel.

## 5. KÖVETKEZŐ VARÁZSLAT

A varázslat hatásainak kidolgozását, vagy a semlegesítést követően a soron lévő játékos – ha akar és tud – megpróbálkozhat egy újabb varázslat elmondásával. Ez abban az esetben lehetséges, ha van még olyan varázslat, aminek az elmondásával az adott Mágia fázisban még nem próbálkozott (az adott varázsló) és maradt még erő kockája.

Ne felejtse el, hogy minden varázslatot csak egyszer lehet Mágia fázisonként megpróbálni elmondani (egy varázslóval). Ennek az eredményei lehetnek: siker, nem jön létre a kevés összegyűjtött energia miatt, semlegesítés.

Ha a soron lévő játékos nem kíván/tud többet varázsolni, véget ér a Mágia fázis és következik a Lövés fázis.

### **Kötött Varázslatok (Bound spells)**

Néhány mágikus tárgy, esetleg egység rendelkezik olyan képességgel, hogy egy korábban megformázott Varázslatot létrehozhasson. Ezek a Kötött Varázslatok akkor is létrehozhatóak, ha a viselőjük elvesztette koncentrációját (pl. egy sikertelen varázslás miatt). Egy ilyen tárgynak a birtoklása nem teszi a hordozót Varázslóvá!

### **Kötött Varázslat létrehozása**

Erő kockák felhasználásával történik az aktivizálásuk. Elmondási értékük az Erőszintjükkel (Power level) azonos, azt semmi nem módosíthatja (tehát a Varázsló szintje sem adható az Erő kockának értékéhez). Ne felejtse el, hogy a 3 alatti dobott érték itt is automatikus sikertelenséget jelent.

Ha nem sikerül létrehozni a megformázott varázslatot, attól a Varázsló nem veszíti el koncentrációját, tehát további Varázslatok elmondásával is megpróbálkozhat.

### **Semlegesítés (Dispel)**

A varázslatok semlegesítésének fentebb leírt módján lehetséges: válassz ki tetszőleges számú Semlegesítő kockát és ha az eredmény legalább egyenlő, mint az aktiváláshoz kidobott érték, akkor sikerült.

### **Ellenállhatatlan erő (Irresistible force)**

Legalább két 6-os érték kidobása esetén jön létre, nem lehet semlegesíteni.

### **Félrevarázslás (Miscast)**

A Kötött Varázslatok fajtájától függően jelentkeznek a hatások:

- Tárgyba rejtett varázslat esetén a tárgy porrá omlik. A Félrevarázslás táblán nem kell dobni.
- Egy modell a képessége révén képes megformázni (pl. a Birodalom Harci Papjai). Ebben az esetben további Kötött Varázslatok elmondásával nem próbálkozhat. A Félrevarázslás táblán nem kell dobni.

# LÖVÉSI FÁZIS (Shooting phase)

Ebben a fázisban használják a seregek a távolsági fegyvereiket, hadigépeiket.

## Sorrend:

1. Lövő egység meghatározása
2. Célpont kiválasztás (ellenőrizd a hatótávot és a láthatóságot)
3. Találat dobás (to hit)
4. Sebzés dobás (to wound)
5. Mentő dobás (ha a szabályok másként nem rendelkeznek)
6. Veszteségek eltávolítása

## 1. Lövő egység meghatározása:

Olyan modell lehet a körben aki:

- rendelkezik lőfegyverrel
- nem menetelt (march), gyülekezett (rally), nem rendezett alakzatot (reform)
- nem csinált rontott rohamot a körben
- nem menekül
- nincs közelharcban
- nincs olyan varázslat vagy speciális szabály hatása alatt ami tiltja neki

## 2. Célpont kiválasztás:

**A lövő egységnek látnia kell a célpontot:**

- a lövő modell első tűzívébe kell lennie a célpontnak (forward arc; lásd 7. oldalon)
- a lövő modellnek a látnia kell a célpontot a láthatóság szabályai szerint. (line of sight, LOS; lásd 10. oldalon)

## Két sorból lövés:

Az egységek 2 sorból tudnak lőni, a második sor az első sor LOS-át használja. A további sorok nem látnak ki így nem is lőhetnek.

## Lőfegyver hatótávolságának az ellenőrzése:

Minden lőfegyvernek van egy maximum hatótávolsága (lásd a fegyverek leírásánál). A célpontnak ezen a hatótávolságon belül kell lennie, ez alól kivétel az áll és lő (stand and shoot, SAS) szabály. Itt a lövő egység csak akkor nyit tüzet ha a rohamozók beérnek a lőtávba.

## Nem tud mindenki lőni:

A lövő egység minden tagjának ugyanarra a célpontra kell lőnie. Ha az egységnek vannak olyan modelljei akik nem látják a célpontot, esetleg a fegyverük hatótávolságán kívül van ők nem lőhetnek ebben a körben.

## Közelharcba lövés:

Nem engedélyezett a közelharcba lövés. Hadigépeknél tilos úgy letenni a sablont (template), hogy saját modell is alatta legyen.

## 3. Találat dobás (To hit)

A lövő egység minden lőni tudó tagja dob 1D6-al találatra. A dobás értékét a célzó érték (ballistic skill, BS) határozza meg az alábbi táblázat alapján. A táblázatban szereplő érték azt a minimum számot mutatja amit dobni kell a találathoz. 1-es dobás semmiképpen nem talál.

BS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

## 7+ dobás:

Ha a találat esélye a módosítók után nagyobb értékre jön ki mint 6, az alábbiak szerint lehet találatot elérni.

7:6 dobás után egy 4+

8: 6 dobás után egy 5+

9: 6 dobás után egy 6+

10: lehetetlen eltalálni

## TALÁLATI MÓDOSÍTÓK:

A BS-en kívül az alábbi módosítók is befolyásolják a találat esélyét.

mozgott a lövő egység: -1

hosszú táv: -1

áll és lő (SAS): -1

célpont könnyű fedezék mögött: -1

célpont nehéz fedezék mögött: -2

célpont csatározó (skirmisher): -1

Hosszú táv: minden lőfegyvernek a maximális lőtávjának a fele a rövidtáv. Ami célpont ezen távon kívül esik hosszútávon van.

## Fedezékek:

Ha a célpont egység több mint fele, vagy az egyedülálló modell nagyobb része takarva van valami által(terep, másik baráti vagy ellenséges egység), akkor fedezékben van. Ha a lövő egység egy részének tiszta célpont, a másiknak fedezékben van a célpont, akkor külön kell kidolgozni a találati dobásokat.

*Könnyű fedezék* (soft cover): kerítés, bozót, lovaskocsi stb...

*Nehéz fedezék* (hard cover): épület, szikla, kőkerítés, másik egység...

A fedezékek értékei nem adódnak össze, mindig a jobb számít. Tehát ha egy könnyű és nehéz fedezék mögött is áll a célpont maximum -2 módosítót kaphat.

## 4. Sebzés dobás

Minden sikeres találat dobás után lehet dobni egy sebzés dobást, aminek a sikerét a fegyver ereje (strength, S), és a célpont szívóssága (toughness, T) alapján lehet megnézni a megfelelő táblázatban (lásd a 25. oldalon).

## 5. Mentő dobás

Sikeres sebző dobások ellen az áldozat mentő dobást tehet. Két féle mentődobás van a páncélmentő (armour save, AS), és a mágikus mentő (ward save, WS). Az első módosítja a találat ereje, az utóbbit semmi nem módosítja. 1-es dobás mindig sikertelenség.

### PÁNCÉLMENTŐ:

A páncélmentőt (armour save) a modell páncélzata határozza meg az alábbiak alapján:

nincs páncél	-
pajzs	6+
könnyű páncél	6+
könnyű páncél, pajzs	5+
nehéz páncél	5+
nehéz páncél, pajzs	4+
lovas, nincs páncél	6+*
lovas, pajzs	5+*
lovas, könnyű páncél	5+*
lovas, könnyű páncél, pajzs	4+*
lovas, nehéz páncél	4+*
lovas, nehéz páncél, pajzs	3+*

\* ha a ló páncélozott (barded) akkor ez az érték 1-el csökken

### Páncélmentő módosítók:

A páncélmentő értékét csökkenti a találat ereje az alábbi táblázat szerint.

Erő (S)	4	5	6	7	8	9	10
Módosító	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

### Mágikus mentő:

Nem módosítja semmi az értékét. Ha sikertelen a páncélmentő és van mágikus mentője (WS-e) a

modellnek dobhat azt is. Ha több WS-e van, nem adódnak össze mindig a legjobb használatja.

## 6. Veszteségek eltávolítása

Minden modellt aki 1 sebponttal (wound, W) rendelkezik és nem tett sikeres mentődobást a sebzés ellen el kell távolítani a játékból. A veszteséget mindig a hátsó sorból kell levenni, a két széléről egyenlő arányban.

### Modellek több sebponttal:

Ha olyan egységet ért találat amiben több sebpontos lények vannak, akkor a sebek számának megfelelő figurát le kell venni, a maradék sebpontot meg feljegyezni az egységnek. pld: Ogre (W3) egység 5 sebet kap, ez megöl 1 ogre-t és 2 maradék sebet fel kell jegyezni.

### Több sebet okozó találatok:

Vannak olyan nagyerejű hadigépek, mágikák amik több sebet is képesek okozni egy találattal egy célpontnak. Ilyenkor a normális találat, sebzésdobás, és elrontott mentődobások után kell az okozott sebek számát a megfelelő mértékre növelni.

### Több sebet okozó találatok, több sebes modelleken:

Ha ilyen eset jön létre minden figurára ki kell dolgozni a sebzés mértékét (fontos hogy senki nem veszthet több sebet mint amennyi van neki), ezeket a sebeket összeadni majd a fentiek szerint eltávolítani a veszteségeket.

# KÖZELHARCI FÁZIS (Close combat phase, CCP)

Ebben a fázisban vívják meg a seregek a kézitusát. Aki közelharcban (close combat, CC) áll annak kötelező harcolni. Az adott közelharc adott körét teljesen le kell játszani, csak utána lehet nekiállni egy másik közelharc adott körének.

## Sorrend:

### Közelharc lejátszása:

1. Ki tud ütni?
2. Hányat támad?
3. Ütések sorrendje
4. Találat dobás (to hit)
5. Sebzés dobás (to wound)
6. Mentő dobás
7. Veszteségek eltávolítása

### Közelharc végeredmény (combat resolution, CR) kiszámítása:

1. CR bónuszok
2. Ki nyert?

### Vesztes töréstesztje (Break test, BT):

1. Törésteszt tétel
2. Harci alakzatváltás (combat reform)

### Menekülés és üldözés (flee and pursue):

1. Visszatartás vagy üldözés?
2. Menekülési távolság dobás
3. Üldözési távolság dobás
4. Megvagy!
5. Menekülők mozgatója
6. Visszatartott egységek alakzatváltása
7. Üldözők mozgatója

## Közelharc lejátszása:

Minden figura aki talpkontaktusban van az ellenféllel köteles harcolni, hacsak valami speciális hatás miatt ezt nem teheti meg.

### 1. Ki tud ütni?

Minden figura tud támadni akinek az alapja érintkezik egy ellenséges figura alapjával (elég akár a sarkán is). Ezt a támadást megteheti oldalra és hátrafelé is. Természetesen vannak kivételek is lásd támogató harc (supporting attack, SA).

### 2. Hányat támad?

Amennyi a támadás (attack, A) értéke a karakterisztikájában. Ezt varázslatok és speciális hatások befolyásolhatják.

### Támadás megosztása

Ha egy figura talpával két különböző karakterisztikájú modellt, esetleg kettő vagy több karakter, vagy egység áll kontaktusban, akkor a dobások előtt meg kell határozni, hogy kit akar ütni. Ha több támadása is van, akkor tetszés szerint szétoszthatja azokat az ellenség között.

### Támogató harc (supporting attack)

Azok a modellek tudják támogatni a harcot, akik közvetlen egy olyan modell mögött állnak aki talpérintkezésben van az ellenséggel. Oldalsó és hátsó irányba nem alkalmazható. Támogató harcot végző modellek csak egy támadást adhatnak le, figyelmen kívül hagyva a támadás (A) értéküket és minden egyéb hatást ami a támadás számot növelné.

Ha a támogató modell előtt álló figura több különböző karakterisztikájú ellenséggel is talpérintkezésben van, a támogató figura a dobás előtt eldöntheti hogy kit akar támadni.

### Horda

Azok az egységek amik legkevesebb 10 modell széles sorban állnak hordává válnak. A hordák a 3. sorból is tudnak támogató harcot vívni.

### Hiányos sorok

Ha egy egységet olyan oldalról támadnak meg ahol hiányos a sora akkor át kell mozgatni a figurákat, hogy érintkezésbe kerüljön az ellennel.

Ha hátulról támadják a hiányos sorú egységet, akkor ebben a speciális esetben a figurák „átüthetnek” a réseken, tehát a támadások számának meghatározásánál úgy kell venni mintha teljesen feltöltött sor lenne.

## 3. Ütések sorrendje

Az ütések sorrendje a figurák kezdeményező (initiative, I) értékének a sorrendjében történik. Akié magasabb az üt először. Ha egy figura elesik egy gyorsabb modell által, már nem támadhat vissza. Ha a kezdeményező érték megegyezik, akkor egyidőben kell kidolgozni a találatokat.

Ez vonatkozik olyan modellekre is amik több kezdeményező értéken támadnak (pld: lovasság).

## 4. Találat dobás (to hit)

Minden egyes támadásra egy hatoldalú kockával kell dobni. A találat sikerét a támadó fegyverhasználati értéke (weapon skill, WS) és a célpont WS-e határozza meg az alábbi táblázat alapján. Ha a táblázatban szereplő számot sikerül megdobni a hatoldalúval a támadás sikeres, ha nem sikerül akkor sikertelen. A módosíthatlan 6-os dobás mindig sikeres, míg az 1-es mindig sikertelen.

Célpont WS értéke

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

## 5. Sebzés dobás (to wound)

Minden sikeres támadás dobásra kell dobni egy 6 oldalú kockával sebzés dobást. Hogy sikerül e a célpontot megsebezni azt a támadó ereje (strenght, S),

amit a fegyver befolyásolhat, és a célpont szívóssága (toughness, T) határozza meg az alábbi táblázat alapján. A táblázatban szereplő értéket kell minimum megdobni a sikeres sebzéshez.

Célpont szívóssága (T)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

## 6. Mentő dobás

Lásd *Lövési fázis*-nál a 23. oldalon..

## 7.Veszteségek eltávolítás

Minden modellt aki 1 sebponttal (wound, W) rendelkezik és nem tett sikeres mentődobást a sebzés ellen el kell távolítani a játékból. A veszteséget mindig a hátsó sorból távolítjuk el, ezzel jelképezve hogy az elesettek helyére egy új figura lép. Ezek ugyanabban a körben vissza is támadhatnak.

## KÖZELHARCI VÉGEREDMÉNY (combat resolution, CR) kiszámítása

### 1. CR bónuszok

A közelharc végén meg kell határozni ki a harc nyertese, ezt az alábbi tényezők befolyásolják.

**Okozott sebek:** +1 minden okozott seb után. A mentett sebek nem számítanak bele. Ha egy több sebes modell valami speciális tulajdonság hatására hullik el (pl. gyilkos

ütés), akkor a modell összes profiljában látható sebpontját (wound, W) bele kell számítani a CR-be.

**Rohamozó egység:** +1.

**Sorbónusz (extra ranks):** +1 minden extra sor után, maximum +3. A harcoló sort nem kell beleszámítani. Minimum 5 fő kell hozzá, hogy sorbónuszt adjon.

**Szétzüllesztés (distraption):** Ha egy sorbónusszal rendelkező egységet oldalba, vagy hátba támad egy olyan egység aminek van minimum egy sorbónusza akkor a támadott egység szétzüllekszik. Amíg ez az állapot fenn áll nem számít bele a CR-be neki a sorbónusza. Ha viszont az oldalba/hátba támadó egység veszít annyi figurát hogy többé nincsen sorbónusza neki, akkor a szétzüllesztés azonnal megszűnik.

**Zászló (standard):** +1.

**Oldalba támadás (side):** +1.

**Hátba támadás (rear):** +2.



**Magasabb terület:** +1. Amelyik egység magasabb területen van mint az ellenfele +1 bónuszt kap.

**Seregzászló vívő (Battle Standard Bearer, BsB):** +1. Amelyik egységhez csatlakoztatva van a sereg zászlóvivője +1 bónuszt kap.

**Lemészárlás (Overkill):**+1, maximum +5. Lásd párbaj/kihívás.

## 2. Ki nyert?

Természetesen az nyer akinek több CR gyűlt össze a közelharc végére. Hogy mennyivel több az nagyon fontos a továbbiakban. Ha egyenlő CR gyűlt össze a két félnek, az eredmény döntetlen és a következő körben folytatódik a harc.

### Megsemmisítés (wipe-out)

Ha egy egység az összes ellenséges figurát levágja akkor természetesen automatikusan nyer. Ebben az esetben automatikusan visszatartja az üldözést és alakzatot válthat (reform), vagy ha rohamozott ebben a körben akkor választhatja a lerohanást (overrun) is.

## VESZTES TÖRÉSTESZTJE (break test)

A vesztes egység köteles töréstesztet tenni (break test), amit a közelharc CR különbsége módosít.

### 1. Törésteszt tétel

A törésteszt egy módosított vezetőkészség (leadership, Ld) dobás. A módosítás mértéke a közelharc CR különbsége. A sikeres dobáshoz nagyobbat vagy egyenlőt kell dobni 2d6-al a (Ld-CR különbség) célszámnál. Ha sikerül a közelharc folytatódik, ha nem sikerül a vesztes egység menekülni (flee) fog.

### Rendíthetetlen (Steadfast)

Ha a vesztes egységnek több sora van (minimum 5 fő soronként) mint az ellenségnek a törés tesztet módosíthatlan vezetőkészség (leadership, Ld) teszttel csinálja. Ha oldalba vagy hátbatámadják és széttülesztik az egységet ez a szabály akkor is él.

### Őrült bátorság (insane courage)

Töréstesztnél a dupla 1-es dobás mindenképpen sikeres.

## 2. Harci alakzatváltás (Combat reform)

### Alakzatváltás győzelem esetén (Reforming from victory)

Ha az egység győz közelharcban és az ellenfél nem menekül el, vagy döntetlen lesz a közelharc végeredménye az egység azonnal egy szabad harci alakzatváltást végezhet. Ez lényegében egy sima alakzat újrendezése (reform, lásd a 14. oldalt) azzal a különbséggel, hogy az egység közelharcban van, és nem feltétlenül marad a középpontja ugyanazon a helyen. A leggyakoribb manőverek a szembefordulás az ellenféllel (ha hátba vagy oldalba támadták), illetve a sorok bővítése hogy több harcos kerülhessen közelharcba. Egy

megkötés van ekkor, hogy aki közelharcban volt az nem kerülhet ki belőle.

### Alakzatváltás veszteség esetén (Reforming amid defeat)

Veszteség esetén, ha az egység nem menekül, van rá lehetőség hogy az egység alakzatot váltson. Ilyenkor egy módosított Ld dobást kell tennie (CR különbség módosítja mint a töréstesztet). Ha sikeres alakzatot válthat, ha nem sikeres a dobás akkor nem. Rendíthetetlen, vagy megtörhetetlen egységeknek módosíthatlan Ld tesztet kell tenniük a sikerhez.

### Szokatlan szituáció

Ha a mindkét oldal alakzatot akar váltani, akkor először ki kell dobni a szükséges Ld tesztet, majd szétdobni (roll-off) hogy melyik oldal végzi el az összes alakzatváltását először. A szétdobás győztese dönti el hogy ki kezd.

Ha egy egység több oldala is harcban áll, nem végezhet harci alakzatváltást.

## MENEKÜLÉS ÉS ÜLDÖZÉS (flee and pursue)

Ha a vesztes egység elrontja a töréstesztjét akkor kötelezően menekül.

### 1. Visszatartás vagy üldözés? (Retain pursue)

A győztes egység eldöntheti, hogy üldözi e az ellenfelet vagy visszatartja e az egységét.

Ha vissza akarja tartani az üldözést akkor kell tennie egy Ld tesztet. Ha sikerül a helyén marad és végezhet egy alakzatváltást miután az ellenfele elmenekült. Ha nem sikerül akkor mindenképpen üldöznie kell az ellent.

### 2. Menekülési távolság dobás (Flee)

A menekülő egység 2D6 inch távolságot menekül.

### 3. Üldözési távolság dobás (Pursue)

Az üldöző egység 2D6 inch távolságot üldöz

### 4. Megvagy!

Ha a üldöző dobása egyenlő vagy nagyobb mint a menekülőé, akkor a menekülő egység ott megsemmisül ahol éppen áll.

### 5. Menekülők mozgása

A menekülő egységet meg kell fordítani a tengelye körül, és az ellenségtől egyenesen elfelé menekül a kidobott inch-nyi távolságra.

### 6. Visszatartott egységek alakzatváltása

Ha a győztes egység sikeresen visszatartotta az üldözést, vagy teljesen lemészárolta az ellenséget és nem akar lerohanást csinálni (overrun), akkor szabadon végezhet egy alakzatváltást a mozgási fázisban leírtak szerint (reform, lásd a 14. oldalt).

## 7. Üldözők mozgása

Az üldöző egységet el kell forgatni hogy az arcvonala a menekülő egység felé nézzen, és le kell mozgatni az üldözési távolságnál kidobott értéket egyenesen előre. 1" re meg kell állnia bármilyen útjában álló baráti egység, és járhatatlan terep előtt. Ha ellenség akad az útjába azt automatikusan megrohamozza.

Ha az üldöző egység elkapja a menekülőt, akkor is köteles lemozogni az üldözési távolságot.

### Üldözés új ellenségbe akadva:

Ha az üldöző új ellenségbe akad, akkor azt köteles megrohamozni. Erre ugyanazok a megkötések vonatkoznak mint a normál rohamra, kivéve hogy nem kell rohamozási távolságot dobni. Ennél a rohamozásnál is maximalizálni kell a harcban lévő figurákat ha kell íves fordulással.

A rohamozott egység ebben az esetben csak a marad (hold) rohamreakciót választhatja.

Ha az üldöző egység olyan ellenséges egységbe ütközik aki közelharcban áll, de még nem játszotta le a közelharcát ebben a körben, akkor azt a közelharcot azonnal le kell játszani. Ha az üldöző egység ezt az egységet is megfuttatná akkor már nem választhatja az üldözés reakciót, mindenképpen visszatartja az üldözést, és végezhet egy szabad alakzatváltást.

Ha a megrohamozott egység nem állt közelharcba a kör elején, vagy közelharcban állt, de már lejátszotta a közelharcot, akkor a következő kör közelharc fázisában kell lejátszani a rohamot, úgy hogy az üldöző egység számít rohamozónak.

Ha mindkét oldalon van rohamozó egység ugyanabban a közelharcban, akkor mindegyik megkapja a rohamozásnak az előnyeit, és a +1 CR-t is a roham miatt.

### Üldözés új menekülő ellenségbe akadva:

Ha az üldöző egység egy olyan ellenségbe akad aki éppen menekül akkor az nem választhat semmi rohamreakciót. A rohamozó egységet kontaktusba kell vele mozgatni mintha normális roham lenne (lásd 13. oldal). A menekülő egység azonnal elpusztul, a rohamozó pedig tehet egy szabad alakzatváltást.

### Lerohanás (Overrun)

Ha a rohamozó egység a roham körében levágja az összes ellenséget, akkor mehet 2d6"-et egyenesen előre. Ez egy speciális üldöző mozgás ezért az üldözés szabályai érvényesek rá.

### Gyorslovasság (Swiftstride):

Néhány egység pl. a lovasságok gyorsabban tudnak menekülni és üldözni mint a többiek. Lásd *Egység típusok* fejezet (Troop Types Chapter).

### Leüldözés a pályáról:

Ha az üldöző egység érinti a pálya szélét, akkor le kell venni a pályáról, majd a következő kör mozgási fázisában jöhet vissza az utánpótlás (reinforcements, lásd a 16. oldalon) szabályai szerint. Az egységet ugyanolyan formációban kell felhelyezni a pályára ahogy

volt, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez ahol elhagyta a pályát. Fontos hogy az egység hátsó éle érintse a pálya szélét.

## TÖBBSZÖRÖS KÖZELHARC (Multiple close combat)

Lehetséges, hogy egy közelharcban egyik fél részéről több egység is részt vesz. Ezekben a speciális esetekben az egy-egy elleni közelharc szabályai az érvényesek, habár azok a szabályok nem fedik le teljesen ezeket az eseteket

### Többszörös közelharc CR számítás

A CR számítás egy kicsit eltér a sima közelharctól. Mindkét oldal az összes okozott veszteségét beleszámítja (beleértve az overkill bónuszt is), de a többi módosító az alábbi képpen alakul.

**Zászlók:** +1 ha az egyik oldal egy vagy több zászlóval is rendelkezik.

**Sorbónusz:** Mindegyik oldal a legmagasabb bónuszt számíthatja csak bele, nem a bónuszok összegét.

**Oldalba hátbatámadás:** Egy egységnek csak egy oldalát és egy hátbatámadását lehet beleszámolni. Ha kétoldaltól támadják is csak +1 bónuszt ér.

**Roham:** Mindegyik oldal akinek van egy vagy több rohamozó egysége +1 bónuszt kap.

**Magassági bónusz:** Egyszer számolható csak annak az egységnek aki a legmagasabbról kezdte a rohamozást.

### Többszörös közelharc és a törés teszt

A vesztes oldalon lévő összes egységnek töréstesztet kell tennie külön külön. Mindegyiknek a tesztjét rendszeren módosítja a CR különbség.

### Rendíthetetlen (Steadfast)

Ha bármelyik vesztes oldalon lévő egységnek több sora van mint az ellenség bármelyik egységének akkor rendíthetetlenek lesznek és módosíthatlan vezetőkészségre (leadership, Ld) dobhatja a töréstesztet. Ezt a tesztet csak azon egységek dobhatják így akiknek több soruk van mint bármely a közelharcban résztvevő ellenséges egységnek.

### Többszörös közelharc és üldözés

#### Üldözés (Pursuit):

Mindegyik közelharcban résztvevő győztes egység aki már nem áll közelharcban jogosult az ellenség üldözésére, de ezt még a menekülő dobás előtt meg kell határozni. Ha több üldöző egység van, az irányító játékos dönthet az üldözés sorrendjéről.

#### Menekülés (Flee):

A menekülő egységeknek nagyobbat kell dobniuk menekülési távolságra, mint az üldözőknek üldözési távolságra. Ha bármelyik üldöző nagyobbat dob a menekülő egységet utoléri és el kell távolítani.

**Menekülés iránya (Direction of flight):**

A menekülő egységeknek mindig a nagyobb létszámú ellenél elől menekülnek (akinek több sorbónusza van). A menekülés sorrendjét az őket irányító játékos határozza meg.

Menekülés közben a menekülő egységet elfordítjuk a tengelye körül (figyelmen kívül hagyva a többi ellenséges egységet), hogy a legtöbb sorbonusszal rendelkező egység felé mutassa a hátát (ha egyenlő a sorbónuszosok száma ki kell dobni ezt az egységet), és amerre néz az lesz a menekülés iránya.

**Az üldözés iránya (Direction of pursuit):**

Az üldözéseknél az üldöző egységeket a tengelyüknél fogva el kell fordítani és egyenesen a menekülő egység irányába mozgatni a kidobott érték szerint, ha ilyen oknál fogva úgy is elérné a menekülő egységet hogy kevesebbet dobott üldözésre mint az menekülésre akkor 1"-re a menekülő egységtől meg kell állítani.

**Zsugorodó egységek többszörös közelharcban**

Előfordulhat olyan eset, hogy az egyik egységnek annyira lefogy a létszáma, hogy ezáltal kiesne a talpérintkezésből az ellenféllel. Ebben az esetben a támadó utána mozgathatja az egységét hogy ne szűnjön meg a kontaktus. Ezt a mozgást nem használhatja arra hogy megváltoztassa az egység formációját és más figurát vigyen közelharcba mint aki eddig volt.

Ha a támadó valami oknál fogva nem tud ilyen mozgást végrehajtani, akkor a védő egységet kell mozgatni.

**Nincsen több ellenség (No more foes)**

Többszörös közelharcban néha előfordul hogy a közelharc kör végére az egyik egység nem marad talpérintkezésben egy ellenséges figurával sem. Ezek az egységek kiesnek a közelharcból és ezután normálisan mozoghatnak.

A közelharc eredmény számításánál csak az általuk okozott sérüléseket kell számítani más nem. Ezek az egységek nem számítanak bele az ellenség rendíthetlenségének (steadfast) a vizsgálatába.

# PÁNIK

## Pánik teszt (panic test)

A pánik teszt egy egyszerű vezetőkészség teszt (leadership test, Ld). Alapszabály, hogy bármely egységnek fázisonként (mozgás, mágia, lövés, közelharc) legfeljebb csak egyszer kell pánik tesztet tennie, abban az esetben is, ha több olyan hatás éri, melyek miatt tesztelnie kellene. Amennyiben ugyanabból a seregből kettő vagy több egységnek kell tesztet tennie egyidőben, a sereget irányító játékos dönti el, hogy a tesztek milyen sorrendben kerüljenek kidolgozásra.

### A következő három esetben az egységnek nem kell pánik tesztet tennie:

- Az egységnek nem kell pánik tesztet tennie, ha közelharcban (close combat) áll
- Az egységnek nem kell pánik tesztet tennie, ha menekül (fleeing).
- Az egységnek nem kell pánik tesztet tennie, ha az adott fázisban már tett egy sikeres pánik tesztet.

### Egy egységnek a következő esetekben kell pánik tesztet tennie:

#### Súlyos veszteség

Amennyiben az adott fázis kezdetekor meglévő modellek számához viszonyítva, az egység - bármely okból - a modellek 25%-át vagy ennél többet veszít el, azonnal pánik tesztet kell tenni. (megj.: Bármilyen hatás (pl.: lövés, mágia, veszélyes terep teszt, stb.) okozza a 25% vagy nagyobb veszteséget, tesztet kell tenni. A veszteséget kiváltó hatás tehát teljesen közömbös!)

Súlyos veszteség miatt pánik tesztet kell tenni (azonnal!), abban az esetben is a rohamozó egységnek,

ha az ellenfél áll és lő (stand and shoot, SaS) rohamreakciót választ és ezen lövéssel 25% vagy nagyobb veszteséget okoz.

#### Lemészárolt baráti egység

Amennyiben egy egység - bármely okból - teljesen megsemmisül, minden 6"-en belül tartózkodó baráti egységnek azonnal pánik tesztet kell dobnia.

#### Megtört baráti egység

Amennyiben egy egység közelharcban megtörik (break), minden 6"-en belül tartózkodó baráti egységnek azonnal pánik tesztet kell dobnia. (A mérést még azelőtt kell elvégezni, hogy a megtört egységet mozgatnád (flee move)!)

#### Menekülő baráti egység

Annak az egységnek, melyen egy menekülő baráti egység átmozog, azonnal pánik tesztet kell tennie. Az egyszerűség kedvéért először a menekülő egység mozgatását végezd el, majd ezután dolgozd ki a pánik tesztet.

### A Pánik tesztet elrontó egység mozgatása

Ha egy egység elrontja a Pánik tesztet:

**Súlyos veszteség esetén** - Fordítsd az egységet (figyelmen kívül hagyva más egységeket) a tengelye körül úgy, hogy az pontosan a hátát mutassa annak az egységnek, vagy tereptárgynak, ami a legtöbb veszteséget okozta neki abban a körben, majd dolgozd ki a menekülés mozgást, ahogyan azt már korábban leírtuk.

**Minden más esetben** - Fordítsd az egységet (figyelmen kívül hagyva más egységeket) a tengelye körül úgy, hogy az pontosan a hátát mutassa a legközelebbi ellenséges egységnek, majd dolgozd ki a menekülés mozgást, ahogyan azt már korábban leírtuk.

# SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Egy modell csak akkor rendelkezik speciális szabállyal, ha az külön említésre kerül a leírásánál. Amennyiben az másként nem kerül meghatározásra, több különböző speciális szabály hatása mindig összeadódik. Amennyiben összeütközés lenne a szabálykönyv és a seregkönyvek leírásában, mindig a seregkönyv leírása a mérvadó.

Ha egy modell többször szerzi meg ugyanazon speciális szabály előnyeit, vagy hátrányait, az nem adódik össze.

## Becsapódás (impact hit)

A becsapódás szabály használata esetén mindig annyi automatikus találatot okoz az egység amennyi az egység leírásánál megtalálható (pl.: D6+1 stb.). Amennyiben egy modell kétszer is rendelkezne e speciális szabállyal, mindig a nagyobb értéket használhatja (pl.: D6+1 és D3 esetén D6+1-el kell meghatározni, hogy mennyi találatot okoz).

## A becsapódás kidolgozása

A becsapódást csak a roham körében lehet alkalmazni, a közelharc további köreiben már nem. Amennyiben e speciális szabállyal rendelkező egységet rohamozzák, valamint a közelharc második és további köreiben a szabályt már nem lehet alkalmazni. Fontos megjegyezni, hogy amennyiben a modell valamilyen oknál fogva nem fejezi be a rohamot (pl. megsemmisül rohamozás közben) a becsapódás szabályt szintén nem lehet alkalmazni.

A becsapódást a közelharc legelején kell kidolgozni, a kihívás és minden más támadás előtt. (A először üt (always strike first) szabály alapján leadott támadásokat is megelőzi!) A becsapódás okozta extra támadásokat csak olyan egységgel szemben lehet alkalmazni, amely talpérítkezésben van a becsapódó modellel. (Amennyiben több mint egy egységgel van talpérítkezésben a modell, minden egységre ugyanannyi sebet kell osztani, majd a fennmaradó sebet, sebeket, véletlenszerűen kell szétosztani.)

A becsapódás által okozott találatok automatikusan találtnak, a sebzést a becsapódó modell erejével kell kidolgozni. A sebeket pontosan ugyanúgy kell szétosztani, mintha lövésből (shooting attacks) származnának (lásd.: sebzés szabályai normál lövésnél, valamint a „*karakterek és a lövés*” szabályait).

A becsapódással okozott találatok normál közelharc támadásnak számítanak, minden le nem mentett találat beleszámít a közelharc eredményébe.

## Csatározók (skirmishers)

### Csatározók felállítása

A csatározó modellek alkotta egységeket, más egységektől eltérően, úgy helyezük fel a csataterre, hogy a modellek talpa nem érintkezik, hanem a talpak között

½” távolságot tartunk. Az egységben tartózkodó modelleknek, más egységekhez hasonlóan, egy irányba kell nézniük, továbbá az egység, más egységekhez hasonlóan, rendelkezik „fronttal” (forward arc), „oldallal (flank) és „háttal” (rear).

### Roham

Amennyiben a csatározó egység rohamot jelent be (vagy rohamreakciót kell választania egy rohammal szemben és nem a menekülést választja), a korábbi „laza formációt” azonnal felváltja a „normál formáció” még mielőtt a rohamtávot kidobnánk. Ez az összerendeződés nem számít mozgásnak a szabályok értelmében, semmilyen negatív módosító nem járul hozzá, azt az egység, automatikusan végrehajtja. Az összerendeződés során, az első sorban középen álló modellelhez igazítva, a modelleket talpérítkezésbe kell tenni. Amennyiben az első sorban páros számú modell található, a két középső modell közül az egységet irányító játékos választja ki, hogy melyik modellhez igazítja hozzá a többit.

Fontos, hogy az összerendeződés során a korábban kialakított „sorok” (rank), „oszlopok” (file) és az, hogy az egység milyen irányba néz, nem változik meg. Pusztán annyi történik, hogy korábban „laza formációban” álló modellek felveszik a „normál formációt”.

Amennyiben az egység a „maradék mozgások” al-fázisban (remaining moves sub-phase) nincs talpérítkezésben ellenséges egységgel, az egységet vissza kell rendezni a korábbi „laza formációba”.

### Szabad átrendeződés (free reform)

A csatározó egységek ugyanúgy mozognak, fordulnak (wheel), menetelnek és rohamoznak, mint más egységek. Ugyanakkor a csatározók, amennyiben nem rohamoznak, annyiszor rendeződnek át egy körben, még menetelés közben is, ahányszor akarnak, feltéve, hogy az egységen belül egyetlen modell sem mozog többet, mint a mozgás értékének (M) kétszerese.

### Lövés menetelés közben

A csatározók abban a körben is lőhetnek, amelyben meneteltek vagy újrarendeződtek (reform), feltéve, hogy a fegyverük nem rendelkezik a mozog vagy lő (move or fire) speciális szabállyal. Természetesen a lövésükre a mozgás miatti -1 módosító náluk is érvényes.

### Könnyű csapatok (light troops)

Minden csatározó egység ellen irányuló lövésre, a többi módosítón felül, egy további -1 módosító is érvényes.

Ugyanakkor a csatározó egységek esetén úgy kell tekinteni, mintha közelharcban nem rendelkeznének sorral, vagyis nem kaphatnak semmilyen sorbónuszt, nem lehetnek rendíthetetlenek (steadfast), nem tudnak zavart kelteni, szétzüllesztetni (disorder) más egységeket, ha oldalról vagy hátulról támadnak. Fontos megjegyezni

azonban, hogy a támogató harc (supporting attack) szabály rájuk is vonatkozik.

Azon karakterek, amelyek csatlakoznak egy csatározó egységhez, ameddig az egységben tartózkodnak, szintén csatározónak számítanak. Hátason lévő karakterek nem csatlakozhatnak csatározó egységekhez.

### **Elsőpró Roham (devastating charge)**

Azok a modellek, akik rendelkeznek e speciális képességgel, abban a körben, amelyikben rohamoznak, +1 támadással (attack, A) rendelkeznek.

### **Extra Támadás (extra attack)**

A modell, aki rendelkezik e speciális szabállyal, vagy olyan fegyvert használ, ami lehetővé teszi e speciális szabály használatát, +1 támadással (attack, A) bír. Az extra támadás speciális szabály hatásai összeadódnak.

### **Éteri Lény (ethereal)**

Az éteri lények a mozgás szempontjából minden terepet nyílt terepként kezelnek. Átjárhatatlan terepen (impassable terrain) is keresztül tudnak mozogni, azonban a mozgásukat nem fejezhetik be ilyen terepen! Mindezek mellett semmilyen speciális szabály, varázslat, varázstárgy, amely lassíthatná vagy megakadályozhatná a mozgásukat nincs rájuk hatással.

Az éteri lények közelharc támadása mágikusnak számít, őket viszont csak varázslattal, mágikus támadással, mágikus fegyverrel vagy egyéb mágikus hatással lehet sebezni. Ez azonban nem jelenti azt, hogy egy éteri lényekből álló egységet egy mágikus fegyverekkel nem rendelkező egység ne tudná közelharcban megtörni, hiszen a közelharc eredménye nem csak az elvesztett modellek száma határozza meg.

Az éteri lények ugyanúgy blokkolják a látóteret, mind más nem éteri lények, és ők sem képesek átlátni semmin, ami blokkolja a látóteret.

Azon karakterek, amelyek maguk nem rendelkeznek e képességgel, nem csatlakozhatnak éteri lény képességgel rendelkező egységekhez, akkor sem, ha valamilyen hatás folytán időlegesen éterivé válnak.

### **Fedezék figyelmen kívül hagyása (ignores cover)**

Azon modellek lövései (shooting attack), amelyek rendelkeznek e speciális szabállyal, figyelmen kívül hagyhatják azon találat módosítókat (to hit modifiers), amelyeket a könnyű fedezék (soft cover), nehéz fedezék (hard cover) és az akadályok (obstacles) okoznak. Más találat módosítókat azonban e modelleknek is figyelembe kell venniük.

### **Félelem (fear)**

Minden közelharc kör elején, azon egységek, akik talpkontaktusban vannak egy vagy több olyan ellenséges modellel, akik félelmet okoznak,

vezetőkészség (leadership, Ld) tesztet kell, hogy tegyenek, mielőtt kidolgoznánk a támadásokat.

Amennyiben a teszt sikeres, a közelharc a normál szabályok szerint folytatódik tovább. Amennyiben a tesztet elrontja az egység, minden modellnek az egységben lecsökken a fegyverhasználati szintje (weapon skill, Ws) 1-re (egyre, és nem eggyel!) az adott közelharc fázisban.

Azon modellek, akik maguk is félelmet okoznak, immunisak a más modellek által okozott félelemre, ezért még akkor sem hat rájuk a fenti szabály, ha az egység, amiben tartózkodnak, elrontja a tesztet. Ez a szabály azokra a karakterekre is vonatkozik, amelyek félelmet okozó hátason vonulnak csatába, így tulajdonképpen úgy tekinthetjük, mintha ők is félelmet okoznának (szerk.: Természetesen csak addig, amíg a félelmet okozó hátason vannak! Amennyiben a hátsó kidől alóluk, ők maguk már nem fognak félelmet okozni).

### **Fürgeléptű (swiftstride)**

Amikor egy olyan egység rohamoz, amelynek minden tagja rendelkezik a fürgeléptű speciális szabállyal, a rohamtáv kiszámolásához 3D6-al kell dobni, a kockák közül pedig figyelmen kívül kell hagyni a legkisebb dobást. A másik két kocka eredménye mutatja meg a rohamtáv nagyságát.

Amennyiben egy menekülő (fleeing) vagy üldöző (pursuing) egység minden modellje rendelkezik e speciális szabállyal, szintén 3D6-al kell dobni, majd a legkisebb értéket figyelmen kívül hagyva kell meghatározni a menekülés vagy üldözés során megtett távot.

### **Gyilkos Ütés (killing blow)**

Amennyiben a gyilkos ütés speciális szabállyal rendelkező modell közelharcban 6-ost dob sebzésre (to wound), lemészárolja az ellenfelét függetlenül attól, hogy annak még hány sebpontja van. Gyilkos ütéssel szemben sem mentődobást, sem regeneráció dobást nem lehet tenni. Ugyanakkor mágikus mentődobás (ward save) ebben az esetben is tehető, amely ha sikeres semlegesíti a gyilkos csapást.

A gyilkos csapás kizárólag gyalogság (infantry), lovasság (cavalry) és harci bestia (war beast) besorolású modellek ellen használható. (Az egyéb besorolású modellekkel szemben, mint amilyen a szörny (monster), szörnyszülött gyalogság, lovasság, bestia" (monstrous infantry, cavalry, beast), harci szekér (chariot) stb. tehát nem alkalmazható ez a speciális szabály).

Fontos megjegyezni, hogy amennyiben egy gyilkos ütés támadás automatikusan sebezne, a fenti speciális szabályokat nem lehet alkalmazni (szerk.: A gyilkos ütés csak akkor következik be, ha valaki sebzésre 6-ost dob, automatikus sebzésnél viszont nem kell dobni kockával, tehát 6-ost sem lehet dobni!).

Amennyiben egy külön szabály ezt máshogy nem mondja ki, a gyilkos ütés csak a közelharc támadásokra érvényes.

### **Hősi gyilkos ütés (heroic killing blow)**

A hősi gyilkos ütés speciális szabály annyiban tér el a normál gyilkos ütés speciális szabálytól, hogy besorolástól függetlenül minden modellel szemben alkalmazható, kivéve a raj (swarm) besorolását modelleket.

### **Gyorslovasság (fast cavalry)**

#### **Előőrs**

A gyorslovasság használhatja az előőrs speciális felrakási szabályt.

#### **Szabad átrendeződés**

Hacsak nem rohamoz, a gyorslovasság a mozgása során - még akkor is, ha menetel - szabadon átrendeződhet, annyi alkalommal ahányszor akar, feltéve, hogy az egység egyetlen tagja sem mozog többet, mint az alap mozgás értékének kétszerese.

#### **Karakterek**

Amennyiben egy olyan karakter csatlakozik az egységhez, aki nem rendelkezik a gyorslovas speciális képességgel, az egység maga is elveszti e speciális képességet, egészen addig, amíg a karakter az egységben tartózkodik.

#### **Színlelt menekülés**

Az a gyorslovas egység, amely rohamreakcióként a menekülést választja és a következő saját körében sikeresen összeáll, a normál szabályok szerint szabadon újrarendeződhet (reform), ráadásul - más egységekkel ellentétben - a mozgás fázisban szabadon mozoghat is. A lövés fázisban az egység szabadon lőhet is, azonban minden esetben mozgottnak számít (szerk.: Tehát akkor is, ha a sikeres összeállás után egyáltalán nem mozog!).

#### **Lövés menetelés közben**

A gyorslovas egységek abban a körben is lőhetnek, amely körben meneteltek vagy újrarendeződtek (feltéve, hogy nem mozog vagy lő (stand or shoot) fegyverrel vannak felszerelve). A mozgás miatti -1 találati módosító azonban rájuk is érvényes!

*A „gyorslovasság” speciális képességet néha olyan egységek is megkaphatják, amelyek besorolása (troop type) nem lovasság. Ilyen esetben az egység besorolása soha nem lesz lovasság pusztán e speciális szabály alkalmazása miatt.*

### **Gyorstüzelés (quick to fire)**

A gyorstüzelésű fegyverek nem szenvedik el a -1 lövés módosítót abban az esetben ha a használó modell mozgott a lövés előtt, ráadásul az ilyen fegyverek mindig választhatják az áll és lő (stand and shoot, SaS) rohamreakciót, tehát még akkor is, ha a rohamozó

egység normál esetben túl közel lenne ahhoz, hogy vele szemben ezt be lehessen jelenteni.

### **Gyúlékony (flammable)**

A gyúlékony speciális szabállyal rendelkező modelleknek minden tűz támadás (flaming attack) által elszenvedett (nem mentett) sebzést meg kell duplázni. Vagyis amennyiben egy gyúlékony modell elszenvedne 1 sebzést, tűz támadás esetén 2 sebzést szenved el. Amennyiben a sebek számát kockadobás határozza meg, a kockán kidobott számot kell duplázni, nem pedig kétszer dobni és azt összeadni!

### **Gyűlölet (hatred)**

Ha egy modell olyan ellenséges modellre támad, amelyet gyűlöl, minden rontott találat (to hit) dobást újradobhat a közelharc első körében. A közelharc további köreiben a normál szabályok érvényesek. Olyan eset is előfordul a szabályokban, amikor egy adott modell nem minden ellenséget, csak egy meghatározott fajt vagy modellt gyűlöl. Ez a modell leírásánál mindig pontosan meghatározásra kerül.

### **Harc extra sorokban (fighting in extra ranks)**

Amennyiben az egység rendelkezik e speciális szabállyal, a támogató harcot (supporting attack) még egy további sorból is leadhatja, abban a körben, amelyikben nem rohamozott, mint ahogyan az a normál szabályokban leírásra került. Tulajdonképpen tehát az egység két sorból adhatja le a kiegészítő támadásokat. Emlékeztetőül fontos megjegyezni, hogy a kiegészítő támadásokat nem lehet oldalra és hátrafelé leadni, kizárólag előrefelé.

Egy horda speciális szabállyal rendelkező egység 3 sorból adhat le kiegészítő támadást! A harc extra sorokban speciális szabály hatásai összeadódnak.

### **Ostobaság (Stupidity)**

Azon modellek, amelyek rendelkeznek e speciális szabállyal egyben a immúnis a pszichológiára (immune to psychology) speciális szabállyal is rendelkeznek.

Annak az egységnek, amely tartalmaz egy vagy több olyan modellt, aki rendelkezik e speciális szabállyal, minden kör elején (feltéve, hogy nincs közelharcban) vezetőkészség (leadership, Ld) tesztet kell tennie. Amennyiben a teszt sikeres, az egység a normál szabályok szerint viselkedik az adott körben.

Amennyiben azonban az egység elrontja a tesztet, azonnal D6"-et kell egyenesen előre mozognia. Erre a mozgásra egyébként a rontott roham (failed charge) szabályi érvényesek. A tesztet elrontó egység az adott körben már nem csinálhat semmit, így például nem jelenthet be rohamot, vagy nem is lőhet. Azok a varázsló modellek, amelyek elrontják a tesztet, az adott körben nem varázsolhatnak (cast spell) sem erő kockákból (power dice), sem semlegesítő kockákból (dispell dice), valamint nem használhatják a koncentrációs (chanelling)

szabályt, egészen addig, ameddig nem tesznek újra sikeres tesztet.

### **Instabil (unstable)**

Az instabil speciális szabállyal rendelkező egységek, egy vesztes közelharc után, annyi további sebet szenvednek el, amennyivel elvesztették a közelharcot. Ezek ellen a sebek ellen semmilyen mentődobás nem tehető.

Ha egy instabil egységben található instabil karakter, vagy egy instabil karakter instabil szörny hátast használ, az egységet irányító játékosnak először az egységre/hátasra kell osztani a sebeket, és csak akkor kell a karakterre is osztani, ha még marad ki nem osztott seb. Több instabil karakter között amennyire lehetséges egyenlően kell elosztani a maradék sebeket.

Azon karakterek, akik maguk nem instabilak, nem csatlakozhatnak instabil egységhez, még akkor sem ha időlegesen (pl.: mágia hatására) instabillá válnak.

### **Kétkezes fegyverek (requires two hands)**

Amennyiben egy fegyver kétkezes fegyvernek számít, a modell nem használhat mellette pajzsot vagy egyéb kiegészítő fegyvert a közelharc során. (Fontos ugyanakkor megjegyezni, hogy a pajzs csak közelharcban nem használható ilyen esetben, amennyiben tehát van pajzs a modellenél, a lövések és mágia okozta sebzések ellen továbbra is védelmet nyújt.)

### **Lassú tüzelésű fegyver (slow to fire)**

A lassú tüzelésű speciális szabállyal rendelkező fegyverekkel, nem választható az áll és lő (stand and shoot, SaS) rohamreakció.

### **Lebegés (hover)**

A lebegés speciális szabállyal rendelkező modellek a repülés (fly) speciális szabályt használhatják, azzal a kitételrel, hogy nem menetelhetnek (march).

### **Lehelet fegyver (breath weapon)**

A lehelet fegyverrel rendelkező modell, e speciális támadását, a csata alatt egyetlen alkalommal használhatja. Azon modell, amely kettő vagy több lehelet fegyver támadással rendelkezik, a csata alatt mindegyiket egy alkalommal használhatja. Ilyen esetben továbbá egy körben csak az egyiket használhatja.

A lehelet fegyver használata attól függ, hogy a modell közelharcban kívánja-e használni, vagy lövés fázisban:

#### **Lehelet fegyver a lövés fázisban**

Amennyiben a modell nincs közelharcban, a lövés fázisban (shooting phase) használhatja ezen különleges képességét. Akkor is lehetőség van a használatára, ha a modell menetelt (march) vagy alakzatot váltott (reform) az adott körben.

A támadás kidolgozásához a láng sablont kell használni. A sablont úgy kell elhelyezni, hogy az a

keskenyebbik végével érinti a modell fejét (szerk.: azon részét, ahonnan a lehelet támadást leadja), teljes egészében a modell első látóívében (forward arc) van, valamint nem érintkezik egyetlen baráti vagy ellenséges egységgel sem, ami közelharcban áll.

Minden modell, amely akár csak részlegesen is a sablon alatt van, automatikusan elszenved egy találatot. A támadás erejét és egyéb különleges hatásait az adott fegyver leírása tartalmazza.

### **Lehelet fegyver közelharcban**

Amennyiben ezzel a speciális szabállyal rendelkező modell közelharcban van, a lehelet fegyver támadását is használhatja, a normál közelharc támadásai mellett, a saját kezdeményezés (initiative, I) értékével. A modell ezzel a támadásával 2D6 automata találatot okozhat egy ellenséges egységnek, amellyel talpkontaktusban áll. Ha több talpkontaktusban lévő ellenséges egység is van, a modellt irányító játékos dönti el, hogy melyik egység sebződjön. (Ne felejtse el, hogy csak egy egység kaphatja a sebeket! Megosztani tehát nem lehet a támadást!) A lehelet fegyverrel okozott sebeket a közelharc eredményéhez (combat resolution, CR) hozzá kell számítani.

### **Makacs (stubborn)**

A makacs speciális szabállyal rendelkező egységek akkor is rendíthetetlenek (steadfast) számítanak, ha nem rendelkeznek több sorral (rank), mint az az egység, amely közelharcban legyőzte őket. Amennyiben egy karakter csatlakozik egy makacs egységhez, ameddig az egységben tartózkodik rá is vonatkozik a fenti szabály. Amennyiben pedig egy makacs speciális szabállyal rendelkező karakter csatlakozik egy egységhez, az egységre is vonatkozik a fenti szabály, egészen addig, ameddig a karakter az egységben tartózkodik.

### **Mágikus ellenállás (magic resistance)**

Azon modellek, akik rendelkeznek e speciális szabállyal, a leírásukban található zárójelben szereplő értéket hozzáadhatják a mágikus mentődobásaik értékéhez (ward save) a varázslatok (és csak azok) okozta sebzésekkel szemben. (pl.: Mágikus ellenállás (2) megjelölés esetén a modell a zárójelben szereplő 2-es értéket hozzáadhatja a mágikus mentő dobása értékéhez, növelve azt. Így egy 5+ mágikus mentővel rendelkező modell mentődobása 3+-ra módosul varázslatok által okozott sebzésekkel szemben.) Mágikus ellenállás szabályt olyan modellek is használhatják, akiknek egyébként nincs mágikus mentődobásuk. Egy olyan modell például, aki normál esetben nem rendelkezik mágikus mentődobással, de rendelkezik a mágikus ellenállás speciális szabállyal, a zárójelben megadott értékkel dobhat mágikus mentődobást a varázslatok okozta sebzésekkel szemben.

Amennyiben egy mágikus ellenállással rendelkező karakter csatlakozik egy egységhez, az egész egység részesül a mágikus ellenállásból származó előnyökből, tehát az egység minden tagjára kiterjed a védelem.



Amennyiben egy modellnek egynél több mágikus ellenállása lenne valamilyen oknál fogva, akkor ezek hatásai nem adódnak össze, hanem mindig a legnagyobb értéket kell csak figyelembe venni.

### **Megtörhetetlen (unbreakable)**

Azon egységek, amelyekben minden modell rendelkezik a megtörhetetlen speciális szabállyal immunisak a pszichológiára (immune to psychology) és automatikusan sikeres töréstesztet (break test) tesznek bármely esetben.

Azon karakterek, amelyek maguk nem megtörhetetlenek, nem csatlakozhatnak megtörhetetlen egységhez, akkor sem, ha időlegesen (pl.: varázslat hatása miatt) megtörhetetlenné válnak.

### **Mestervarázsló (loremaster)**

Azon varázslók, akik bírnak e megjelöléssel a választott varázslatiskolájuk összes varázslatát ismerik, tehát nem kell a csata elején dobással eldönteniük, hogy mely varázslatokat használhatják. Amennyiben e speciális szabály szerepel egy varázsló leírásában, általában zárójelben az is meghatározásra kerül, hogy mely varázslatiskola összes varázslatát tudja. (pl.: mestervarázsló (tűz), ebben az esetben a tűz iskola összes varázslatát tudja a varázsló).

### **Mérgezett támadás (poisoned attack)**

Azon modellek, akik rendelkeznek a mérgezett támadás speciális képességgel, minden 6-os találat dobás esetén automatikusan sebeznek. (szerk.: Tehát sebzés dobást nem is kell tenni!) Ilyen találat esetén is lehet természetesen mentő dobást tenni, amit a támadás ereje a normál szabályok szerint csökkent. Fontos megjegyezni, hogy amennyiben egy mérgezett támadásnak 7 vagy nagyobb dobásra van szüksége a találatához, vagy automatikusan találatot ér el, a fenti szabályt nem lehet alkalmazni.

Amennyiben a leírásában másként nem szerepel, az e speciális szabállyal rendelkező modellnek mind a közelharc támadásai, mind a lövései mérgezett támadásnak számítanak. A modell által elmondott varázslatokra e szabály nincs hatással, csakúgy, mint a modell által mágikus fegyverekkel leadott közelharc támadásokra vagy lövésekre.

### **Mesterlövész (sniper)**

Azon modellek, amelyek rendelkeznek az mesterlövész speciális szabállyal, választásuk szerint vagy a normál szabályok szerint lőnek, vagy e speciális szabály alapján külön célpontot választanak maguknak. Amennyiben e speciális szabályt választják, a lövés nehézségére -1 találat (to hit) módosító jár, a többi normál találat módosító mellett.

E szabály alkalmazása során a mesterlövész saját maga választhatja meg a célpontját, amely lehet más célpont is, mint amit az egységben a többi modell választ, kivéve abban az esetben, ha a modell a lövést áll és lő (stand and shoot, SaS) rohamreakcióként adja le. A

mesterlövész által okozott sebzést nem úgy kell kezelni, mint a más lövésekből származó sebzéseket. A mesterlövész bármely modellre lőhet, amit lát, beleértve például karaktereket, vagy egy egységben álló bajnokot (champion) stb. A lövés ellen nem érvényesül a Vigyázzon Uram! (Look out Sir!) szabály!

A mesterlövész kiválaszthat akár egy szörnyön vagy szekéren lévő karaktert is, vagy egy olyan célpontot is, amelynél a normál szabályok szerint véletlenszerűen kell elosztani a sebzést.

### **Először üt (always strike first)**

Azon modellek, akik rendelkeznek ezzel a speciális képességgel (vagy olyan fegyverrel támadnak, ami lehetővé teszi számukra ennek a speciális szabálynak a használatát), mindig elsőnek támadnak közelharcban, függetlenül a kezdeményezés (initiative, I) értékektől.

Mindemellett, ha ezen speciális képességgel rendelkező modell kezdeményezés (I) értéke ugyanakkora vagy nagyobb, mint az ellenféle, újradobhatja a rontott találat dobásait (to hit).

Abban az esetben, ha a modell olyan ellenféllel kerül közelharcban, aki szintén rendelkezik e speciális képességgel, a támadások egyszerre kerülnek kidolgozásra és egyik modell sem dobhatja újra a rontott találat dobásait.

### **Utolsónak üt (always strike last)**

Azon modellek, akik rendelkeznek ezzel a speciális képességgel (vagy olyan fegyverrel támadnak, ami ezt a speciális szabályt használja), mindig utolsónak támadnak közelharcban, függetlenül a kezdeményezés (initiative, I) értékektől.

Abban az esetben, ha a modell olyan ellenféllel kerül közelharcba, aki szintén rendelkezik e speciális képességgel, a támadások egyszerre kerülnek kidolgozásra.

Amennyiben egy modell rendelkezik mind ezzel, mind az először üt speciális képességgel, a két képesség semlegesíti egymást. Ebben az esetben a modell kezdeményezés értékét (I) kell használni.

### **Mozog vagy lő (move or fire)**

A mozog vagy lő speciális szabállyal rendelkező fegyverrel nem lehet lőni a lövés fázisban (shooting phase) abban az esetben, ha korábban a kör folyamán a modell bármilyen mozgást végzett. Ez akkor is érvényes, ha a modell kötelező mozgást (compulsory move) végzett, például mágiával mozgatták.

### **Nagy célpont (large target)**

A nagy célpont besorolású modellek nem kaphatnak fedezék módosítókat abban az esetben ha akadály (obstacle) takarásában vannak, mint ami egyébként a kisebb méretű modelleknek járna.

Amennyiben a sereg generálisa (general) vagy zászlóvivője (battle standard bearer) nagy célpontnak számít, akkor az inspiráló jelenlét (inspiring presence) és a Tartsd a vonalat! (hold your ground) speciális szabályok hatótávja 18"-re nő a normál 12" helyett.

### **Őrjöngés (frenzy)**

Az őrjöngő egységek használhatják az extra támadás(extra attack) és az immunitás a pszichológiára (immune to psychology) speciális szabályt.

### **Fékevesztett düh**

Amennyiben az egységben található egy vagy több őrjöngő modell, az egységnek kötelező rohamot bejelentenie a roham al-fázisban, amennyiben a normál szabályok szerint lehetősége lenne rohamozni és elrontja a vezetőkészség (leadership, Ld) tesztjét. Rontott teszt esetén a legközelebbi szabályosan megrohamozható egységet kell rohamoznia.

Amennyiben az egységben található egy vagy több őrjöngő modell és az egység közelharcban megtöri az ellenséget, nem választhatja a roham megfékezése (restrain pursuit) szabályt, továbbá amennyiben az első körben lemészárolja az ellenséget, kötelező továbbrohamoznia (overrun).

Fontos megjegyezni, hogy amennyiben az őrjöngő egység közelharcban lemészárolja ugyan az ellenséget, de ezt nem a roham körében teszi (vagy az adott közelharc egy üldözés (pursuit) vagy továbbrohamozás (overrun) eredményeként alakult ki), a normál szabályok szerint átrendeződhet (reform) ugyan, de mást nem tehet! (szerk.: Ilyen esetben tehát az őrjöngő egység sem tud további mozgást végrehajtani!)

### **Az őrjöngés elvesztése**

Más speciális szabályokkal ellentétben, az őrjöngést a játék során el lehet veszíteni. Abban az esetben ugyanis, ha az őrjöngő egységet közelharcban legyőzik, elveszti e speciális szabályt, annak minden szabályával együtt.

### **Páncéltörő (armour piercing)**

Azon modellek által okozott sikeres sebzés dobások (to wound), amelyek rendelkeznek e képességgel (vagy olyan fegyverrel támadnak, amely lehetővé teszi számukra ennek a speciális szabálynak a használatát), az erő (strenght, S) miatti páncélmentő módosító mellett, további 1-el rontják az ellenfél páncélmentőjét. (Például egy 4-es erővel rendelkező modell, aki rendelkezik e képességgel, -2-vel rontja az ellenfele páncélmentőjét, nem csak a 4-es erő miatti 1-el.)

Ha egy modell olyan fegyverrel rendelkezik, ami ezt a speciális szabályt használja, akkor közelharc fegyver esetén csak ezzel a fegyverrel leadott közelharc támadások, lőfegyver esetén csak ezzel a fegyverrel leadott lövések számítanak páncéltörőnek!

### **Pikkelyes bőr (scaly skin)**

Néhány teremtmény olyan pikkelyes bőrrel rendelkezik, amely a páncélhoz hasonló védelmet nyújt számára. Az adott modell leírása mindig pontosan tartalmazza, hogy ez pontosan mekkora védelmet is jelent. (pl.: pikkelyes bőr (5+))

A pikkelyes bőr speciális szabállyal rendelkező modellek viselhetnek normál páncélt is. Ilyen esetben a két fajta védelem összeadódik. (pl.: Egy pikkelyes bőr (5+) speciális szabállyal rendelkező modell, amennyiben pajzsot visel védőértéke 4+-ra módosul, amennyiben könnyű páncélt is visel, további 1 ponttal javul a védelme és így 3+ ra módosul stb.)

### **Immunitás a pszichológiára (immune to psychology)**

Ha egy egységen belül a modellek többsége rendelkezik a pszichológiára immunitás speciális szabállyal automatikusan sikeres tesztet tesznek pánik (panic), félelem (fear) és terror (terror) tesztek esetén. Fontos megjegyezni, hogy más vezetőkészség tesztek (leadership test) és törésteszt (breaking test) esetén ezeknek az egységeknek is tesztet kell tenniük a normál szabályok szerint.

Amennyiben az egységen belül a modellek többsége rendelkezik a pszichológiára immunitás speciális szabállyal, az egység nem választhatja rohamreakciónak a menekülés (flee) lehetőséget.

### **Regeneráció (regeneration)**

A regeneráció speciális szabállyal rendelkező modell abban az esetben, ha az összes normál mentődobását elrontja, tehet még egy regeneráció mentődobást (regeneration saving throw) is. Amennyiben a modell rendelkezik mágikus mentődobással (ward save) is, választani kell, hogy vagy a regeneráció mentődobást vagy a mágikus mentődobást használja, de együtt a mindkettőt nem teheti meg.

A regeneráció mentődobáshoz dobni kell D6-al és amennyiben az eredmény 4-6, a modell nem sebződik, amennyiben a dobás értéke 1-3, a modell elszenvedi a sebzést.

Amennyiben a modell leírásánál külön meghatározásra kerül, hogy mekkora dobás esetén regenerálja a sebzést, akkor azt az értéket kell használni. (pl.: regeneration (5+) esetén, a modell csak az 5,6 dobásokra regenerálódik, míg regeneration (2+) esetén a modell a 2, 3,4,5,6 dobásokra regenerálódik).

A tűz támadások (flaming attack) által okozott sebzések ellen a regenerálás nem működik, valamint ilyen támadás által okozott sebzés esetén a modell elveszti a regenerációs képességét az adott fázis végéig. (A kör további részében azonban visszanyeri a regenerációs képességét a modell.)

### **Repülés (fly)**

Akár repülnek, akár a talajon mozognak, minden repülő modell használja a fürgeléptű (swiftstride) speciális szabályt, továbbá az egynél több modellből álló

egységek használják a csatározók (skimirsher) speciális szabályt is.

### **Repülő egységek mozgása**

A játékban a repülő modellek 10"-es ugrásokkal haladhatnak. A mozgásukat mindig a talajon kezdik és mindig ott is fejezik be.

Az olyan egységek, amelyek kizárólag olyan modellekből állnak, amelyek tudnak repülni, a normál szabályok szerint mozoghatnak vagy rohamozhatnak talajon is, a normál mozgás (movement, M) értéküket használva, vagy választhatják a repülés speciális szabályt. A repülő modell átmozoghat más egységek és tereptárgyak felett. Ilyen esetben a 10"-es repülő mozgást az egységek vagy tereptárgyak nem lassítják. Azonban a modell soha nem fejezheti be a mozgását egy másik egységen vagy átjárhatatlan terepen (impassable terrain). Attól függően, hogy maga a modell mekkora és hol helyezkedik el a terepasztalon, a repülő modellnek lehetősége lehet arra, hogy átlásson más egységek vagy tereptárgyak felett. Ilyen esetben a normál szabályok szerint átrohamozhat ezen egység vagy tereptárgy felett, figyelmen kívül hagyva azt.

Abban az esetben, ha az egység a repülő rohamot választja, a normál mozgás értéke helyett a fent megjelölt 10"-es ugrással rohamozhat.

### **Menetelés repülés közben**

Repülő egységeknek is lehetősége van a menetelésre (march) a normál szabályok szerint. Ilyen esetben az egység tehát 20"-et mozoghat amennyiben repül. (szerk.: Amennyiben a sima mozgás (movement, M) értékét használja, azt kell megduplázni!)

### **Menekülés és üldözés**

A repülő modellek mindig a talajon mozognak menekülés és üldözés közben, tehát a sima mozgás értéküket használják és nem a 10"-es repülés szabályt. Ugyanakkor ilyen esetben is rendelkeznek a fűrgé léptű (swiftstride) speciális szabállyal.

### **Repülő lovasság (flying cavalry)**

A repülő lovasság szabállyal rendelkező egységek egyben használják a gyorslovasság (fast cavalry) és a repülés (fly) speciális szabályt is.

### **Sorozatlövés (multiple shots)**

A sorozatlövés speciális szabállyal rendelkező fegyverrel nem csak egy, de több lövést lehet egyszerre leadni. Azt, hogy pontosan hány lövésre képes a fegyver egyszerre, a leírásánál lehet megtalálni. Egy ilyen fegyverrel lehetőség van egyes lövésre is a normál szabályok szerint. Amennyiben viszont a játékos a sorozatlövést választja, a többszöri lövés miatt -1 módosító jár a lövésekre. (szerk.: Mindig csak -1 módosító jár a lövésre, akkor is, ha 2 és akkor is, ha 3 vagy több lövést ad le a modell. A lövések száma tehát nem befolyásolja a -1 módosítót, 2 vagy több lövésnél nem lesz -2 vagy több a módosító.) Egy egységen belül minden modellnek ugyanazt a lövés fajtát kell

választania, tehát vagy mindenki egyes lövést, vagy mindenki sorozatlövést választ.

### **Sortűz (volley fire)**

A sortűz speciális szabállyal rendelkező egységek választhatnak, hogy a normál szabályok szerint lőnek, vagy e speciális szabály adta lehetőségeket használják ki.

Amennyiben a sortűzet választják, a 3. és minden további sorokban található modellek fele (felfelé kerekítve) is lőhet. (kiegészítve a teljes első és második sor lövését) A hátsó sorokban állók az első sor tűzívét (line of sight) használják.

Az egység nem választhatja a sortűzet abban az esetben, ha a korábban a kör folyamán mozgott, valamint nem lehet sortűzet bejelenteni rohamreakcióként sem.

### **Szörnyek és hajtók (monster and handlers)**

Tekintettel arra, hogy a hajtók nem számítanak harcoló egységnek, a játék szempontjából gyakorlatilag nem létezőnek kezeljük őket, így maga a szörny modell testesíti meg az egész egységet. Amennyiben egy ilyen egység le nem mentett sebet kap, dobj egy 6 oldalú kockával: 1-4 dobás esetén a szörny kapja a sebet, míg 5-6 dobás esetén egy hajtót kell eltávolítani. Abban az esetben, ha az összes hajtó eltávolításra kerül, a szörnynek szörny reakció tesztet (monster reaction test) kell tennie.

Közelharcban a hajtók minden olyan modellt támadhatnak, amelyekkel az általuk hajtott szörny talpérintkezésben van. Egyéb cselekményt viszont a hajtók nem végezhetnek, így nem lőhetnek, varázsolhatnak stb. Maguk a hajtók a szörnyektől külön nem rohamozhatóak, támadhatóak, lőhetőek stb. Abban az esetben, ha blokkolják a látószöveget (line of sight) vagy egyébként akadályozzák más egység mozgását, figyelmen kívül kell őket hagyni, mint például egy a csataterén elhelyezett jelzőt. Amennyiben a szörnyet el kell távolítani a csatateréről, a hajtókat is vele együtt le kell venni.

### **Vándor (strider)**

A vándor speciális szabállyal rendelkező modellek, olyan veleszületett képességekkel rendelkező, vagy különlegesen képzett harcosok, akik a mások számára gyakorlatilag átjárhatatlan terepen is képesek mozogni. Azon modelleknél, ahol megtalálható ez a speciális képesség, mindig külön megjelölésre kerül, hogy pontosan mely területen is járatosak. Így találkozhatunk erdőjáró (forest strider), mocsárjáró (marsh strider) stb. megjelölésekkel.

Azon modelleknek tehát, amelyek rendelkeznek e speciális szabállyal, nem kell veszélyes terep tesztet (dangerous terrain test) tenniük, az olyan speciális terepen, mely megjelölésre kerül a leírásukban. Így például egy erdőjáró (forest strider) speciális szabállyal rendelkező modellnek nem kell veszélyes terep tesztet tennie erdőben.

Amennyiben egy régebbi seregkönyvben megtaláljuk a figyelmen kívül hagyhatja a mozgásra vonatkozó negatív módosítókat... (ignores movement penalties for...) szabályt, akkor azt úgy kell tekinteni, mintha az új szabályok szerint a modell képes lenne a vándor speciális szabály megfelelő fajtájának alkalmazására. Amennyiben tehát egy régebbi seregkönyvben például találkozunk azzal a kitételrel, hogy a modell figyelmen kívül hagyhatja a mozgásra vonatkozó negatív módosítókat erdőben, akkor az a modell automatikusan rendelkezik az erdőjáró (forest strider) speciális szabállyal, és így tovább.

### **Taposás (stomp)**

A taposás speciális szabállyal rendelkező modell, a normál közelharc támadása (attacks, A) mellett egy kiegészítő taposás támadással is rendelkezik. A kiegészítő taposás támadásra érvényes a utoljára üt (always strikes last) speciális szabály, továbbá 1 automatikus találatot (hit) okoz a taposó modell erejével. A támadás csak gyalogos (infantry), harci bestia (war beast) vagy raj (swarm) besorolású egységgel szemben alkalmazható, ha az ellenséges egységgel talpérintkezésben áll a támadást leadó modell.

### **Mennydörgő taposás (thunderstomp)**

A mennydörgő taposás a fentebb említett 1 automatikus találat helyett D6 találatot okoz az ellenséges egységen. Más tekintetben a fenti szabályok érvényesek a mennydörgő taposás speciális szabályra is.

### **Tengeri élőlény (sea creature)**

A tengeri élőlény speciális szabállyal rendelkező modellek a normál szabályok szerint mozoghatnak minden vizes terepen, beleértve az olyan terepet is, amelyet a játékosok átjárhatatlan terepnek minősítettek más modellek számára. Ugyanakkor e speciális szabállyal rendelkező élőlények nem tudnak menetelni (march) abban az esetben, ha nem vízben tartózkodnak, valamint a különböző terepek által okozott speciális effektusok is hatással vannak rájuk.

### **Rettegés, Terror (terror)**

Azon modellek, akik terrort okoznak, egyben félelmet (fear) is okoznak. Megjegyzendő, hogy azon modellekkel szemben, akik félelmet okoznak, a terrort okozó lények félelmet okoznak és nem terrort. Ez a szabály tehát kivétel azon szabály alól, hogy a félelmet okozó immunis a félelemre.) A terrort okozó modellek immunisak mind a terror mind a félelem hatásaival szemben. Ez a szabály vonatkozik a terrort okozó lény hátason lévő karakterekre is, amelyeket úgy kell tekinteni, mintha maguk is terrort okoznának.

### **Fuss, ha kedves az életed!**

Amennyiben egy terrort okozó egység rohamot jelent be egy terrorra nem immunis egységgel szemben, az egységnek azonnal pánik tesztet kell tennie. Ha a teszt sikeres az egység a normál szabályok szerint rohamreakciót jelenthet be. Ha azonban a teszt sikertelen, az egységet úgy tekintjük, mintha menekülés (fleeing) rohamreakciót jelentett volna be. Az olyan

egységek, amelyekben minden modell félelmet vagy terrort okoz, immunisak a terrorra, tehát nekik nem is kell pánik tesztet tenniük. Fontos megjegyezni, hogy amennyiben a megrohmozott egység valamilyen oknál fogva nem jelenthet be rohamreakciót, (pl.: a terrort okozó egység üldözéssel vagy véletlenszerű mozgással kerül vele érintkezésbe) nem kell pánik tesztet tennie.

### **Többszörös sebzés (multiple wound)**

A többszörös sebzésre képes fegyverek esetén, ha a fegyverrel le nem mentett sebet okoznak, a normál szabályok szerinti egy seb többszöröződik. Hogy az adott fegyver mennyivel több sebzést okoz, az a fegyver szabályainál kerül meghatározásra. Egy többszörös sebzés (2) megjelöléssel rendelkező fegyver például abban az esetben, ha okoz egy le nem mentett sebet, akkor az két sebnak fog számítani. Ugyanígy, ha egy fegyver a többszörös sebzés (D6) megjelöléssel rendelkezik, egy általa okozott le nem mentett sebzés D6 sebzéssé alakul át.

### **Tűz támadás (flaming attack)**

A tűz támadással rendelkező modellek félelmet okoznak a következő besorolású egységeknek: harci bestia (war beast), lovasság (cavalry), harci szekér (chariot).

Ezen túlmenően minden olyan modell, amely rendelkezik e speciális szabállyal, újradobhatja a rontott sebzés (to wound) dobásait, abban az esetben, ha egy épületben álló ellenséges egységre ló vagy támad.

Amennyiben nincs külön kiemelve ennek az ellenkezője, az e speciális szabállyal rendelkező modelleknek, mind a közelharc, mind a távolsági támadása tűz támadásnak számít. (Ugyanakkor ez a szabály nincs hatással a modell által elmondott varázslatokra, valamint a modell által használt mágikus fegyverekre sem!)

### **Véletlen számú támadás (random attack)**

A véletlen számú támadás speciális szabállyal rendelkező modelleknek nincs egy előre meghatározott támadás értékük, mint más modelleknek, ehelyett mindig kockadobással dönthető el, hogy az adott közelharc körben pontosan mennyit támadnak. Amikor a modell támadást hajt végre, dobni kell a leírásánál találhatóak szerint, az így kapott érték az aktuális támadás érték. Miután ezt megkaptuk, a normál szabályok szerint kell találatra (to hit) dobni. Amennyiben egy egység több ilyen modellt tartalmaz, mindegyiknek külön ki kell dobni, hogy pontosan mennyit is támad.

### **Véletlenszerű mozgás (random movement)**

A véletlenszerű mozgás speciális szabállyal rendelkező modelleknek nincs egy előre meghatározott mozgás értékük, mint más modelleknek, ehelyett mindig kockadobással dönthető el, hogy pontosan mekkora távot tehetnek meg mozgás (move), roham (charge), üldözés (pursue) és lerohanás (overrun) esetén. Az e speciális szabállyal rendelkező modellek nem menetelhetnek (march). Amennyiben egy modell

rendelkezik mind a véletlenszerű mozgás, mind a fűrgeleptű (sfiwtstride) speciális szabállyal, a fűrgeleptű speciális szabály nem alkalmazható.

A véletlenszerű mozgással rendelkező modellek nem jelenthetnek be rohamot és mindig a kötelező mozgás (compulsory movement) fázisban mozognak. Amikor a modellt mozgatni akarjuk, először a tengelye körül forgatva a megfelelő irányba kell állítani, majd a leírásában szereplő kockadobással meg kell határozni, hogy pontosan mennyi inchet haladhat. Miután ez megvan, a modell a kiszámított inchnek megfelelő távot tesz meg egyenesen előre, a korábban beállított irányba, mely mozgása során egyéb fordulást nem hajthat végre.

A mozgatás előtt mindig előre le kell mérni, hogy a modell a mozgatás során érintkezésbe kerülhet-e ellenséges modellel. Amennyiben a mozgatás során érintkezésbe kerülne egy ellenséges egységgel, a mozgás rohamnak számít, és a mozgást úgy kell kidolgozni, mint a normál rohamot, leszámítva, hogy rohamreakció nem jelenthető be vele szemben.

Amennyiben a mozgatás során egy baráti egységhez (friendly unit) vagy átjárhatatlan terephez (impassable terrain) 1"-en belülre kerülne, a mozgás azonnal megszakad és a mozgás fázis további részében a modell már nem mozoghat.

Amennyiben több ilyen modell található egy egységben, az egységet kell a kívánt irányba állítani, majd egy dobást kell tenni, hogy meghatározzuk az egység mozgás értékét. Amennyiben olyan modellek találhatóak egy egységben, amelyek különböző véletlenszerű mozgással rendelkeznek, akkor az egész egység a leglassabb modell mozgás értéke alapján mozoghat.

## A FELRAKÁS SPECIÁLIS SZABÁLYAI (deployment special rules)

Fontos megjegyezni, hogy az itt leírt szabályokat nem minden forgatókönyvben (scenario) lehet alkalmazni. Ahol ez a helyzet, az egységet a normál szabályok szerint lehet felhelyezni a csatatérre.

### Rejtőzködők (ambushers)

A rejtőzködő szabállyal rendelkező egységeket a csata elején nem helyezük fel a csatatérre. Ehelyett a sereget irányító játékos a saját 2. körétől elkezdve minden köre elején (start of his turn) dobhat egy 6 oldalú kockával külön minden rejtőzködő egységére. Amennyiben a dobás eredmény 1 vagy 2, a rejtőzködő egységek továbbra is a csataéren kívül maradnak. (A további körökben természetesen lehetőség lesz újabb dobásra minden ilyen egységnél.) Amennyiben a dobás eredménye 3 vagy nagyobb, a rejtőzködő egységek megérkeznek a csatatérre a fennmaradó mozgások

(remaining moves) al-fázisban. Ha egy rejtőzködő egység az egész csata során nem érkezik meg, az egységet veszteségnek kell tekinteni, mintha lemenekültek volna a csatatérről.

A csatatérre megérkező egységek az asztal bármely széléről indulhatnak, és megérkezésük körében az utánpótlás (reinforcement) szabályai szerint mozoghatnak.

### Felderítők (scouts)

A felderítő szabállyal rendelkező egységeket azután kell feltenni a csatatérre, miután mindkét seregből minden más felderítő szabállyal nem rendelkező egységet felhelyeztünk. A felderítő egységeket az azokat irányító játékos felrakhatja

- a saját felrakási zónájában (deployment zone)
- vagy az asztalon bármely olyan helyre, ahol azok messzebb vannak 12"-nél minden ellenséges egységtől.

A 2. esetben amennyiben az egységet irányító játékos nyeri el a kezdést, a felderítő egység nem jelenthet be rohamot az első körben.

Ha mindkét játékos seregében található felderítő egység, a játékosoknak dobással kell eldönteni, hogy melyikük kezdje a felpakolást. Amelyik játékos megnyeri a dobást, felteheti az első felderítő egységét, majd a másik játékos teheti fel a saját egységét és így tovább felváltva, amíg minden felderítő egység fel nem kerül az asztalra.

### Előőrs (vanguard)

Miután mindkét fél felrakta az összes egységét a csatatérre (beleértve a felderítő egységeket is), de még mielőtt bármelyik fél első köre megkezdődött volna, az előőrs szabállyal rendelkező egységek mozoghatnak legfeljebb 12"-et bármely irányba, függetlenül attól, hogy milyen mozgásértékkel rendelkeznek. A mozgás során nem menetelhetnek (vagyis nem lehet ezt a távot duplázni), valamint a terep adta módosítókat figyelembe kell venniük a normál szabályok szerint, továbbá az egység nem mozoghat egy ellenséges egységhez 12"-en belülre.

Ha mindkét játékos seregében található előőrs szabállyal rendelkező egység, a játékosoknak dobással kell eldönteni, hogy melyikük mozoghat először. Az a játékos, aki a dobást megnyeri, mozgathatja egy előőrs egységét, majd a másik játékos jön és így tovább felváltva, egészen addig, ameddig az összes egységet nem mozgatták.

Azon egységek, amelyek a fenti szabályok alapján mozogtak az első kör előtt, nem jelenthetnek be rohamot az első körben, ha az azokat irányító játékos nyeri el a kezdés jogát.

## EGYSÉG TÍPUSOK (TROOP TYPES)

### Karakterek (Characters)

Az egység típus mellé lehet írva, ha a modell lehet akár karakter is. Ebben a részben nem foglalkozunk a karakterekkel. Lásd a *karakterek* részt.

### Modellek és talp méretek (Models and base sizes)

A modelleket mindig arra a talpra kell ragasztani, amelyikkel csomagolva van. Néhány modellhez nem kapsz talpat. Ebben az esetben eldöntheted, hogy fabrikálsz neki egy megfelelő méretűt, vagy egyszerűen nem teszed talpra.

### Gyalogság (Infantry)

A gyalogság az összes olyan egységet jelenti, amelyben a modellek gyalogosak, mint az emberek, elfek, goblinok, orkok, zombik stb.

A gyalogság az alap egység típus a Warhammerben ezért nem is vonatkozik rájuk semmilyen speciális szabály.

### Szörnyszülött gyalogság (Monstrous infantry)

Ez a kategória a trollokat, ogrékat, minotauruszokat fedi. Olyan lényeket, melyek ember alakúak, gyalog küzdenek, de akár kétszer, háromszor nagyobbak az egyszerű gyalogosoknál. Azok a szabályok vonatkoznak rájuk, mint a normális gyalogságra, de van néhány további szabály is.

### Taposás (Stomp)

A szörnyszülött gyalogság a Taposás speciális szabállyal rendelkezik (lásd a 37. oldalon).

### Szörnyszülött sorok (Monstrous ranks)

Ezek a modellek nagyobbak, mint a sima gyalogosok, ezért kevesebb modell is kitölt egy sort. A legtöbb modellből 5 kell, hogy meg legyen egy sor, de ezekből elég 3 modell is (sorbónuszhoz pl.). Ugyanígy igaz az is, hogy ezek az egységek már 6 modell szélességtől hordává válnak.

### Szörnyszülött támogatás (Monstrous support)

Támogató harcnál (supporting attacks) nem csak egy támadást adhat le, hanem annyit, amennyit tud a profilja szerint, de maximum csak 3-at.

### Lovasság (Cavalry)

Ember méretű lovasok, melyek harci bestiákon (war beasts) lovagolnak. Jó példa a Breton lovag, Ork vaddisznó lovas stb.

### Megosztott profil (Split profile)

A lovas modelleknek két soros a profiljuk. A felső a lovasé, az alsó a hatásé. A modellt egy egységes modellnek kell kezelni, a lovas sohasem hagyhatja el a hatását. Mozgásnál a lovassági modell mindig a háts mozgási (movement, M) értékét használja.

A lovas és a hatás a saját fegyverhasználat (weapon skill, Ws), erő (strenght, S), kezdeményezés (initiative, I) és támadás (attacks, A) értékét használja. Bármelyik támadhat bármilyen modellt, mellyel talpérintkezésben van.

A hatás sebpont (wounds, W) és szívósság (toughness, T) értékét sosem használjuk. Az ellenfél mindig a lovast üti, ezért az ő értékeit kell figyelembe venni. Ha a lovas meghal, az egész modellt el kell távolítani.

Egyszerűség kedvéért a lovas fegyverhasználati (Ws) értékét kell használni, ha megtámadják a modellt. Feltételezzük, hogy a lovas uralja a hatását, ezért mindig a lovas vezetőkészségét (leadership, Ld) használjuk, hacsak valami speciális szabály máshogy nem rendelkezik.

Ha a lovasnak van lőfegyvere, a saját célzó értékével (ballistic skill, BS) lőhet. A hatásoknak általában a BS-ük 0.

Ha a hatás rendelkezik a gyorslovasság (fast calavry) speciális tulajdonsággal, akkor az egész modell rendelkezik vele.

### Roham, menekülés és üldözés

A lovasság a fürgeléptű (swiftride) szabállyal rendelkezik (lásd 31. oldal).

### Lovasság és támogató harc

Lovassági modelleknél csak a lovas adhat le támogató támadást, a hatás sohasem.

### Lovasság és speciális szabályok

- Ha a lovas, vagy a hatás félelmet (fear), terrort okoz, akkor az egész modell félelmet vagy terrort okoz.
- Ha a lovas, vagy a hatás ostoba (stupidity), akkor ez az egész modellre hat.
- Ha a lovas, vagy a hatás valamelyike immúnis a pszichológiára (immune to psychology), félelemre, terrorra vagy pánikra, akkor az egész modell immúnis rá.
- Ha bármelyikük őrjöng (frenzy), akkor ez mindegyikre vonatkozik, de csak az kapja meg az extra támadást, aki őrjöng (frenzy).

### Lovasság, páncélmentők

Mindig a lovas páncélmentőjét használjuk, amihez kap 1 jutalmat a lovas, a hátsa miatt. Ha tehát

egy lovasnak 4+-os mentője lenne alpból, akkor az 3+-ra változik, mivel lovon ül. Ha a hátasa páncélozva is van, akkor ez 2+-ra változik.

### **Páncélozás és mozgás**

A páncélozott hátason ülő lovas jobban védett, de a hátasa lassabban mozog. Az ilyen modellek tehát 1"-et levonnak a mozgási (M) értékükből.

### **Lovasság és terep**

A lovasságnak veszélyes terep (dangerous terrain) tesztet kell tenniük ha bármilyen más terepen haladnák át, mint nyílt terep és dombok. Lásd a *Csatatér* részt bővebb információkért.

### **Lovasság és épületek**

A hátasokkal nem lehet bemenni ajtókon, stb. mert nem férnek be, a lovasok pedig nem hagyhatják el a lovat.

Azonban a lovasok megtámadhatnak épületeket (lásd. A *Csatatér* (battlefield terrain) fejezetet). Ilyenkor úgy vesszük, hogy a lovat kikötik, és ekkor nem is támadnak a hátasok és nem is adják a páncélmentő bónuszt sem. Miután a roham sikeres volt és esetleg a védőket kiverték az épületből, a lovasok akkor sem mehetnek be az épületbe.

### **Szörnyszülött lovasság (Monstrous cavalry)**

A szörnyszülött lovasság igen ritka. Minden lovassági (cavalry) szabály érvényes rájuk, azzal a kivétellel, hogy a szörnyszülött lovasságnál mindig a magasabb sebpontot (wound) kell használni, nem pedig a lovasét.

### **Taposás (Stomp)**

A szörnyszülött lovasság a taposás (stomp) speciális szabályt használja. Lásd a 37. oldalt.

### **Szörnyszülött sorok (Monstrous ranks)**

A szörnyszülött lovasságnak elég 3 modell, hogy egy sor teljes legyen. Természetesen 6 modell széles egység már hordának számít, akárcsak a szörnyszülött gyalogságnál (monstrous infantry).

### **Szörnyszülött támogatás (Monstrous support)**

Támogató harcnál (supporting attacks) a lovas nem csak egy támadást adhat le, hanem annyit, amennyit tud a profilja szerint, de maximum csak 3-at.

### **Rajok (Swarms)**

Sok apró lény összessége egy raj. Minden talpon sok kis lény van megjelenítve, így a rajokat talpanként kell számolni.

### **Csatározók (Skirmishers)**

A rajok a csatározó (skirmisher) speciális szabállyal rendelkeznek.

### **Megtörhetetlen (Unbreakable)**

A rajok a megtörhetetlen (unbreakable) speciális szabály alá tartoznak.

### **Spricc! (Squish!)**

A rajok az instabil (unstable) speciális szabállyal is rendelkeznek.

### **Harci bestiák (War beasts)**

Az intelligensebb állatokat csatasorba állítják egyes fajok.

### **Roham, menekülés és üldözés**

A harci bestiák a gyorslovas (swiftride) szabállyal rendelkeznek. Lásd a 31. oldalon.

### **Karakter hátas (Character mount)**

Sok karakter képes meglovagolni a harci bestiákat. Ebben az esetben a lovasság (cavalry) szabályai érvényesek rá.

### **Szörnyszülött bestiák (Monstrous beasts)**

Sok hatalmas és csodálatos lény él a Warhammer világban. Ezeket hívjuk szörnyszülött bestiáknak.

### **Taposás (Stomp)**

A szörnyszülött bestiák rendelkeznek a taposás (stomp) speciális szabállyal. Lásd a 37. oldalon.

### **Roham, menekülés és üldözés**

A szörnyszülött bestiák a fűrgeléptű (swiftride) speciális szabállyal is rendelkeznek. Lásd a 31. oldalon.

### **Szörnyszülött sorok (Monstrous ranks)**

A szörnyszülött bestiáknak elég 3 modell, hogy egy sor teljes legyen. Természetesen 6 modell széles egység már hordának számít, akárcsak a szörnyszülött gyalogságnál (monstrous infantry).

### **Karakter hátas (Character mount)**

Sok karakter képes meglovagolni a szörnyszülött bestiákat. Ebben az esetben a lovasság (cavalry) szabályai érvényesek rá.

### **Szörnyszülött támogatás (Monstrous support)**

Támogató harcnál (supporting attacks) nem csak egy támadást adhat le, hanem annyit, amennyit tud a profilja szerint, de maximum csak 3-at.

### **Szörnyek (Monsters)**

A szörnyek a legnagyobb életformák a Warhammer világán. Általában elmondható, hogy minden szörnyszülött bestiánál nagyobb modell már szörnynek minősül.

### **Mennydörgő taposás (Thunderstomp)**

A szörnyek a taposás (stomp) egy sokkal hatásosabb változatával bírnak, a mennydörgő taposással (thunderstomp). Lásd a 37. oldalon.

### **Szörnyek és épületek (Monsters and buildings)**

A szörnyek túl hatalmasak ahhoz, hogy egy épületbe beléphessenek. Viszont megtámadhatják őket.

### **Meglovagolt szörnyek (Ridden monsters)**

Néhány karakter képes meglovagolni a szörnyeket is. Erről bővebben később olvashatsz.

### **Harci szekerek (Chariots)**

A harci szekér kerekeken közlekedő jármű, melyet általában bestiák húznak és harcosok vezetnek.

### **Megosztott profil (Split Profile)**

Hasonlóan a lovassághoz a harci szekereknek is megosztott profiljuk van. Első sor a szekér adatait, a második a kezelőket míg a harmadik az igavonók adatait mutatja. Ha mozog, akkor természetesen az igavonók mozgási (movement, M) értékét kell figyelembe venni. Mivel azonban a szekér nehéz tákolmány, ezért a harci szekerek sohasem mehetnek erőltetett menetben (march).

A kezelők és az igavonók a saját fegyverhasználati (Ws), erő (S), kezdeményezés (I) és támadás (A) értéküket használják. Mindegyikük támadhat mindenkire, aki talpérítkezésben van a harci szekérrel, de az igavonók csak előre felé támadhatnak. Ha a kezelőknek vannak lőfegyvereik, akkor azokat használhatják a saját célzó értékükkel (BS) a lövésifázisban.

A sebpont (W), szívósság (T) értéket és a páncélmentőket (armour saves, AS) sohasem használjuk a kezelőknél és az igavonóknál, hanem ez helyett a szekér értékeit használjuk. Ha a szekeret támadják, akkor a kezelők fegyverhasználati értékét (WS) vesszük alapul, akárcsak a lovasságnál.

A kezelők teljesen uralmuk alatt tartják a szekeret, ezért mindig az ő vezetőkézségét (Ld) teszteljük.

### **Becsapódás (Impact hits)**

A harci szekerek rendelkeznek a becsapódás D6 (impact hit D6) speciális szabállyal. Némely szekéren méretes kaszák is helyet kapnak, ezeknél a becsapódás

D6+1 sebet okoz. Ez mindig le van írva az adott szekérnél.

### **Szekerek és támogató harc (Chariots and supporting attacks)**

A szekerek nem tudnak támogató harcot végezni, hiszen túl nagyok ehhez.

### **Szekerek és speciális szabályok**

Akárcsak a lovasságnál (cavalry) nem minden speciális szabály vonatkozik automatikusan a kezelőkre és a szekérre, ha az alpból az igavonókra vonatkozik és vissza is igaz ez. Vannak kivételek, melyeket a lovasságnál (cavalry) megtekinthetsz.

### **Páncél mentők (Armour saves)**

A harci szekereknek állandó páncélmentőjük van, mely a seregkönyvben le van írva. Ebbe már bele van számítva a lovak, és a kezelők páncélja is.

### **Harci szekerek és a terep (Chariots and terrain)**

A harci szekerek sík területre lettek kifejlesztve. Ezért ha terepen mozognak a *Harci szekerek és veszélyes terep tesztet* (Chariots and dangerous terrain tests).

### **Roham, menekülés és üldözés**

A harci szekerek a fűrgeléptű (swiftride) speciális szabállyal rendelkeznek. Lásd a 31. oldalt.

### **Harci szekerek és épületek (Chariots and buildings)**

A harci szekerek nem mehetnek be épületekbe és nem is támadhatják azokat. Ha így tennének egy nagyon összetört harci szekér lenne az eredmény.

### **Nincs taposás (No Stomp)**

Néha a harci szekeret szörnyszülött lovasság (monstrous cavalry) húzza, vagy szörnyszülött gyalogság (monstrous infantry) vezet. Ebben az esetben se az igavonók, se a kezelők nem jogosultak taposni (stomp), hiába lennének rá képesek egyébként.

### **Hadigépek (War machines)**

A hadigépek erőteljes harci eszközök, melyekről bővebben a *Hadigépek* fejezetben olvashatsz.

### **Egyedi egységek (Unique units)**

Néhány mechanikus szerkezet, vagy mágiával előidézett teremtmény túl egyedi ahhoz, hogy besorolhassuk a fenti kategóriákba. Ezeknél az egységeknél az adott seregkönyv minden szabályt ismertet a működésükkel kapcsolatban.



# FEGYVEREK (WEAPONS)

Egy egységen belül minden harcos ugyanazt a fegyvert viseli. Ezt megjelenítendő az egységben a modellek nagyrésznél olyan fegyver legyen, mint amit azok használnak is, hogy a megjelenésük tükrözze a felszerelésüket is.

## Kézifegyverek (Hand weapons)

Minden modellnél feltételezzük, hogy vannak kézfegyverek. Kardok, balták stb. De ide tartoznak a természetes fegyverek is, mint fogak, karmok stb. Ez tehát azt jelenti, hogy minden modellnél van egy kézi fegyver, melyekre nem vonatkozik semmilyen speciális szabály. E mellett lehetnek egyéb, speciális fegyverei is.

### Kézifegyver és pajzs (Hand weapon and shield)

Ha egy harcos kézfegyverrel és pajzzsal küzd, akkor jogosult a hártó mentő (parry save) használatára. Ekkor 6+-os mágikus mentőt (ward save) kap, mely azt jelképezi, hogy így jobban képes elhárítani a csapásokat. A hártó mentő csak közelharcban (close combat, CC) használható és csak szemből érkező támadás esetén. Nem használható becsapódás (impact hit) és taposás (stomp) esetén. Továbbá nem használhatják hátason ülő (mounted) és/vagy őrjöngő (frenzied) modellek sem.

### Speciális fegyverek (special weapons)

Minden, ami nem kézfegyver, az speciális fegyvernek számít. Ide tartoznak a lőfegyverek is és a félelmetes közelharc fegyverek, mint pl. az alabárdok, lándzsák stb.

### Lőfegyverek (missile weapons)

Alapból egy modell nem lőhet, ha nincs lőfegyvere. Ha azonban több lőfegyvere van, akkor választhat, hogy melyikkel akar lőni a lövés fázisban.

### Közelharc fegyverek (close combat weapons)

Ha egy modell speciális közelharc fegyverrel rendelkezik, akkor azzal kell harcolnia a közelharc fázisban, nem választhatja a sima kézfegyverét. Csak akkor használhatja a kézfegyvert, ha a speciális fegyvere megsemmisül.

Ez alól csak az a kivétel, amikor a modell egy mágikus (magical) közelharc fegyvert is visel. Ekkor mindig ezt részesíti előnyben. Ha a mágikus fegyver megsemmisül, akkor a speciális fegyverét veszi elő, és ha az is megsemmisül, akkor a kézfegyverét. A kézfegyver sohasem semmisül meg.

### Két speciális közelharc fegyver

Ha egy modell két speciális közelharc fegyvert birtokol, akkor a közelharc (CC) első körében el kell

döntenie, hogy melyikkel harcol. Ekkor az egész egység ezzel a fegyverrel küzd, bár a karakterek szabadon választhatnak másik fegyvert is. A kiválasztott fegyverrel harcolják végig az egész közelharcot (CC), hacsak közben meg nem semmisül a választott fegyver.

Ha bármely gyalogos modell rendelkezik további kézfegyverrel, vagy egy pár pisztollyal, akkor ez egy extra támadást (extra attack) garantál neki. Ebben az esetben a modell nem használhat semmilyen más speciális fegyvert.

## Fegyver profilok (Weapon profiles)

Minden speciális fegyver számos képességgel rendelkezik. Ez jelentkezhethet tulajdonság növekedésben (általában erő (S)), vagy speciális tulajdonságban, melyek a fegyvereknél le vannak írva.

A fegyverek profiljában 4 rész van: név, táv, erő és speciális szabályok.

**Név:** a fegyver nevét adja meg, így könnyebb megkülönböztetni a többitől.

**Táv:** ez mutatja meg, hogy a fegyverrel milyen távolságban lehet harcolni. Ha itt az szerepel, hogy „harc” („combat”), akkor az azt jelenti, hogy az adott fegyver közelharc (CC) fegyver. Ha ez az érték egy szám, akkor az a lőfegyver maximális lőtávját adja meg inchben.

**Erő:** három formája lehet. Ha a szám előtt van egy +, vagy - jel, akkor azt mutatja, hogy a használó erejét (S) mennyivel módosítja közelharcban (CC). Ha az van oda írva, hogy „használó” („as user”), akkor a használójának erejét (S) jelenti. Végül ha egy szám van ott, akkor a használó erejét (S) hagy figyelmen kívül és a fegyver az adott erő (S) értékkel sebez.

**Speciális szabályok:** a fegyvereknél le van írva az is, hogy milyen esetleges speciális szabályokkal rendelkeznek. Ezekről bővebben a hasonló nevű fejezetben a 30. oldaltól olvashatsz.

## Fegyverek (weapons)

A következőkben (következő oldalon) felsoroljuk a fegyvereket, bár a speciálisabb, egyedibb fegyvereket a seregeknyvekben találhatod meg.

Mint láthatod kétféle dárda (spear) szerepel a listában. Ezek egyik gyalogsági, a másik pedig lovassági dárda, melyeknek nem ugyanazok a tulajdonságaik.

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Íj (bow)	24"	3	Sortűz (volley fire)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Számszerj (crossbow)	30"	4	Mozog, vagy lő (move or fire)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Cséphadaró (flail)	Harci	+2*	Kétkezes (Requires two hands)

\* a cséphadaró erő (S) bónusza csak a közelharc (CC) első körére érvényes.

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Nagy fegyver (great weapon)	Harci	+2	Kétkezes (Requires two hands), utolsónak üt (Always strike last)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Alabárd (halberd)	Harci	+1	Kétkezes (Requires two hands)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Puska (handgun)	24"	4	Mozog, vagy lő (move or fire), páncéltörő (armour piercing)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Gerely (javelin)	12"	Haszn.	Gyorstüzelő (Quick to fire)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Lándzsa (lance) csak lovasoknak	Harci	+2*	-

\* a lándzsa csak abban a körben adja az erő (S) bónuszt, amikor a lovas rohamozott. A következő körökben már a kézfegyverét használja.

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Hosszú íj (longbow)	30"	3	Sortűz (volley fire)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Láncos buzogány (morning star)	Harci	+1*	-

\* a láncos buzogány erő (S) bónusza csak a közelharc (CC) első körére érvényes.

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Pisztoly (pistol)	12"*	4	Páncéltörő (Armour piercing), gyors tüzelő (quick to fire)

\* közelharcban is használható, ekkor egyszerű kézfegyvernek minősül. Távja: harci.

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Egy pár pisztoly (brace of pistols)	12"*	4	Páncéltörő (Armour piercing), gyors tüzelő (quick to fire) **, Kétkezes (Requires two hands)

\* közelharcban is használható, ekkor egyszerű kézfegyvernek minősül. Távja: harci. +1 támadást biztosít.

\*\* megkapja a többszörös lövés 2 (multiple shot 2) speciális szabályt, ha nem közelharcban használja, hanem lő velük.

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Rövid íj (short bow)	18"	3	Sortűz (volley fire)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Parittyta (sling)	18"	3	Többszörös lövés 2 (multiple shot 2)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Dárda (spear) gyalog	Harci	Haszn.	Extra sorból harcol (Fight in extra rank) *

\* nem használható abban a körben, amikor a használója rohamozott.

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Dárda (spear) hátason	Harci	+1*	-

\* a dárda csak abban a körben adja az erő (S) bónuszt, amikor a lovas rohamozott. A következő körökben már a kézfegyverét használja.

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Hajító fegyver (throwing weapon)	6"	Haszn.	Gyorstüzelő (quick to fire)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Hajító balta (throwing axe)	6"	+1	Gyorstüzelő (quick to fire)

<b>Név</b>	<b>Táv</b>	<b>Erő</b>	<b>Speciális szabályok</b>
Két kézfegyver (gyalog)	Harci	Haszn.	Extra támadás (extra attack), Kétkezes (Requires two hands)

# PARANCSNOKI CSOPORTOK (COMMAND GROUPS)

A legtöbb egységben lehet elhelyezni parancsnoki csoportot, melyet a vonatkozó seregkönyv taglal konkrétan. A leggyakoribb, hogy egy egységnek lehet bajnoka (champion), zászlóvivője (standard bearer) és zenésze (musician). Ezt nevezzük teljes parancsnokságnak (full command). Némelyik egységnek a fenti háromból csak egy, vagy két parancsnoki tagja lehet. A parancsnoki csoport tagjait mindig a hagyományos katonákból fejlesztjük ki (léptetjük elő).

## Mit takar a név?

A legtöbb seregkönyvben a zászlóvivő egy olyan modellt takar, aki zászlót, lobogót, vagy valamilyen totemet, ikont hordoz. A zenész dobót, kürtöt, citerát, vagy egyéb különleges hangszert használ.

A bajnokok már sokkal változatosabbak. Ritkán találunk olyan fejlesztési lehetőséget, hogy bajnok. Bár ezeket máshogy hívják (pl. őrmester, főnök stb.), mind ugyanazt takarja. Ők a bajnokok. A változatos nevek miatt nehéz lehet őket megkülönböztetni a fejlesztési opciók között, de az egység bajnokának mindig kicsit más a karakterisztikája, mint az egység alap tagjainak, így azonosítható.

## Elhelyezkedés az egységen belül

A parancsnoki csoport mindig az egység első sorában helyezkedik el. Alakzatváltás után (reform) is oda kell mozgatni őket. Ettől csak akkor lehet eltérni, ha nincs elég hely az első sorban (keskeny az egység pl.). Ekkor amennyit csak lehet az első sorban kell elhelyezni, a többit pedig közvetlenül a következő sorba. Formáció váltásnál a parancsnoki csoport azonnal az első sorba megy (függetlenül a távolságtól).

## BAJNOKOK (*Champions*)

### Bajnok profil

A bajnokoknak egy hangyányit mindig jobb tulajdonságaik vannak, mint az egység többi tagjának. Ez általában +1 támadást (attack, A) jelent, amit közelharcban (CC) használhat ki, vagy +1 célzó értéket (ballistic skill, BS), ha éppen egy lőfegyveres egység bajnoka. Emellett elképzelhető még más bónusz is, de ezekről pontos tájékoztatást kapunk az adott seregkönyvből az egység leírásánál.

### Fegyverek és páncélok

A bajnok fegyverei és páncélja teljesen megegyezik az egység többi tagjával. Emellett sok egység bajnoka vásárolhat magának extra felszerelést,

ami a csapat többi tagjának már nem elérhető. A seregkönyvekben ez pontosan le van írva.

## Bajnokok és lövés

A bajnok a saját értékeit használja, ha lő. Ugyanarra a célpontra kell lőnie, mint az egész egységének, célszerű más színű kockával dobni a bajnok lövését, ha jobb a célzó értéke (BS).

A bajnok nem célozható ellenséges lőfegyverrel. Csak akkor kell eltávolítani veszteségként, ha már az egységnek nincs másik élő modellje (se a zászlóvivő, se a zenész.)

Ez alól az egyetlen kivételt az képezi, amikor speciális lövés éri őket, pl. sablonos fegyverből (ágyú, kőhajító, lehelet fegyver stb.). Ebben az esetben, ha a bajnok meghalna, még alkalmazható a Vigyázzon Uram! (Look Out Sir!) szabály, ha van az egységben még sima katona.

## Vigyázzon Uram! (Look Out Sir!)

Ha a bajnokot egy sablonos fegyver találata megsebesítené, akkor van egy kis esély, hogy egyik bajtársa a esemény előtt figyelmeztesse a veszélyre. Dobj D6-al, ha az eredmény 1, akkor a bajnok nem hallotta meg a figyelmeztetést és elszenvedi a sebet. Ha az eredmény 2-6, akkor a bajnoknak sikerül elkerülnie a sérülést, de az egység egy másik tagja megkapja azt a sebet helyette.

A Vigyázzon Uram! szabályt nem lehet alkalmazni, ha 5-nél kevesebb egyéb tagja van az osztagnak (bele értve a zászlóvivőt és a zenészt is).

## Bajnokok és Közelharc

Közelharcban a bajnok bármely talpkontaktusban álló ellenséges modellt támadhat (a saját értékeivel). A talpérintkezésben lévő ellenséges modellek direkt irányíthatják támadásaikat a bajnokra, ha akarják. Ha a bajnok meghal, akkor a hátsó sorból egy sima katonát kell a helyére rakni (ameddig van kit a helyére rakni). A direkt a bajnokot ért sebek nem vihetők át az egységre. Ha több sebet kapott, mint amennyi a megöléséhez kell, akkor a felesleges sebek elvesznek.

Amíg a bajnokot nem éri direkt támadásból sebek, addig minden veszteséget a leghátsó sorból kell eltávolítani. Ha egy 3 fős egység 3 sebet kap, akkor a bajnokot is el kell veszteségként távolítani a végén.

## Bajnokok és kihívások (challenges)

A bajnokok képesek kihívást intézni, vagy elfogadni, akárcsak a karakterek. A kihívásokról később olvashatsz többet.

## ZÁSZLÓVIVŐK (*Standard Bearers*)

### Profil és felszerelés

A zászlóvivőnek mindig ugyanaz a profilja, mint a csapat többi tagjának. Bár a figura nem ugyanúgy van felszerelve, mint a többiek, a szabályok szerint mégis ugyanazt a felszerelést kapja. Emellett természetesen ugyanúgy is harcol, mint a többiek.

### Közelharc végeredmény bónusz (Combat Resolution Bonus, CR)

Ha egy egységnek a közelharcban van zászlóvivője, akkor +1-et kap a CR-hez. Ha több baráti egység is részt vesz a közelharcban, akkor is csak egy zászlóért jár a +1 CR, még ha minden baráti egységnek is van zászlója.

### Zászlóvivők sérülései

Ha a zászlóvivő elesik, akkor azonnal egy másik modell lép a helyére és felveszi a zászlót. Ebből következik, hogy a zászló vivőt nem lehet csak úgy megölni. Akkor kell veszteséggként eltávolítani, ha rajta kívül már csak a bajnok él az egységben (ha van egyáltalán). Tehát akármilyen okból (veszélyes terep teszt pl.) el kellene távolítani a zászlóvivőt, akkor egy sima katonát kell levenni, amíg van erre mód.

### Végsőkig kitart (Last Stand)

Egy másik lehetőség a zászlóvivő halálára, ha az egységét megtörik. Ha ez történik, a zászlóvivő a végsőkig kitart és így el is bukik, el kell távolítani veszteséggként, miközben az egysége menekül. A helyére egy sima katonát kell rakni. A közelharcot megnyert egység természetesen üldözhet stb. a hagyományos módon.

## ZENÉSZEK (*Musicians*)

### Profil és felszerelés

Akárcsak a zászlóvivőnél, az egység zenésznél is ugyanaz a felszerelés van, mint a csapat többi tagjánál, még ha maga a modell nem is úgy néz ki. A profilja szintén mindenben megegyezik a többiekével.

### “Tovább, emberek!” (Onwards, men!)

Ha a közelharc gyengén megy, akkor a zenész hangosabban játszik, hogy a küzdőszellemet felébressze az egységben. Ezért ha a közelharc végeredmény (CR)

döntetlen lenne, akkor úgy kell venni, mintha 1-el nyerte volna a közelharcot az egység, melynek van zenésze. Kivéve persze, ha az ellenfélnek is van zenésze.

### “Hozzám igazodj!” (Form on me!)

Ha egy menekülő egységnek van zenésze, akkor +1 bónuszt kap a vezetőkészség (leadership, Ld) teszten, amikor gyülekeztetni akarja az egységet a játékos. Ne feledd, hogy az Ld sohasem haladhatja meg a 10-es értéket!

### Zenészek sérülése

Akárcsak a zászlóvivőt, a zenészt is helyettesíti egy társa, ha meghalna. Felkapja a hangszert a tetem mellől és folytatja a zenélést (persze nem olyan jól, mint az eredeti zenész, de harci körülmények között megteszi.)

A zenészt tehát nem távolíthatod el veszteséggként, kivéve ha már csak a zászlóvivő és a bajnok él az egységben.

### Gyors alakzatváltás (Swift reform)

Az az egység, mely nem menekül, nem áll közelharcban és rendelkezik zenésszel, végrehajthat egy gyors alakzatváltást a maradék mozgások al-fázisban (Remaining moves sub-phase) még a mozgása előtt, ha tesz egy sikeres Ld tesztet. Ha a teszt sikeres, akkor gyors alakzatváltást tesz, ha nem sikeres, akkor egy hagyományos alakzatváltást (reform) és így elszenvedti annak minden büntetését (lásd a 13. oldalon leírtakat). A gyors alakzatváltás majdnem olyan, mint a sima alakzatváltás manőver, de az alábbi kivételek vonatkoznak rá:

\* A gyors alakzatváltást végző egységek még egy teljes mozgást megtehetnek a szabályok szerint. Azonban erőltetett menetet (march) már nem végezhetnek.

\* A gyors alakzatváltást végző egységek lőhetnek a lövés fázisban (shooting phase), de úgy kell tekinteni, mintha mozogtak volna, azaz -1 büntetés jár nekik a lövésre, illetve nem használhatók a Mozog vagy Lő (Move or Fire) fegyverek (pl. a számszeríj).

## PARANCSNOKI CSOPORT VESZTESÉG ÖSSZEFOGLALÁS

- az egység sima modelljeit távolíthatjuk el először
- ha nincs már sima modell, akkor levesszük a zenészt
- ha nincs zenész, vagy már meghalt, akkor levesszük a zászlóvivőt
- a bajnokot távolíthatjuk el utoljára (kivéve, ha direkt támadás következtében hal meg)

# KARAKTEREK (CHARACTERS)

A karakter egy speciális egységfajta aki tud külön is tevékenykedni, csatlakozhat saját egységhez is.

## Magányos karakterek (lone characters)

Habár meglehetősen veszélyes, a karaktereknek engedélyezett hogy egyedül bóklasszanak a csatáterén. Ha nem csatlakoznak egységhez, akkor külön egységnek kell őket tekinteni.

## Lövés magányos karakterekre (Shooting at lone characters)

A karakterek igen csábító célpontok az ellenfél mesterlövészeinek, de a magányos karakterek egy kis védelmet élveznek a masírozó egységek közt.

Ha magányos karakterek találatot szenvednek el bármilyen lőfegyvertől (legyen az sima lőfegyver, vagy akár sablonos hadigép) és 3" közelében van egy minimum 5 „rank and file” modellből álló baráti egység, ugyanolyan egységtípusból, akkor használhatja a „Vigyázzon Uram!” (Look Out Sir!) szabályt. Ez annyit tesz hogy egy 4+ os sikeres dobás esetén az egyik sima modell átválthatja a karakternek szánt sérülést. Ha több ilyen egység is van a közelben akkor az irányító játékos döntheti el ki lesz az a vitéz önfeláldozó modell.

Azt meg kell jegyezni hogy a „Vigyázzon Uram!” szabály ebben az esetben sokkal kisebb sikerrel kecsegtet mint más esetekben. Ez azért van mert nehezebb figyelmeztetni valakit nagy távolságból, mintha csak pár lépésre lenne.

Sokkal hasznosabb a karaktereket egységben tartani. Nagyobb védelmet élveznek, és az egység használhatja a karakter Ld-jét, és harci képességeit is.

## Karakterek és egységek (Characters and Units)

A karakterek csatlakozhatnak gyalogság (infantry), harci bestia (war beast), lovasság (cavalry), szörnyszülött gyalogság (monstrous infantry), szörnyszülött bestia (monstrous beast), vagy szörnyszülött lovasság (monstrous cavalry) egységtípusokhoz. Vagy csatlakozhatnak másik karakterhez is aki a fenti egységtípusok valamelyikébe beletartozik.

Hacsak nincs máshogy meghatározva a seregkönyvben a karakterek nem csatlakozhatnak szörny (monster), raj (swarm), repülő (flying), harci szekér (chariot), és hadigép (warmachine) egységtípusokhoz.

Ha a karakter maga is szörny (monster), vagy szörny hátason (monstrous mount) esetleg harci szekéren (chariot) utazik akkor nem csatlakozhat semmilyen egységbe. Olyan egységbe sem lehet csatlakozni ami közelharcban áll, vagy éppen menekül.

## Csatlakozás egy egységhez (Joining a unit)

Egy karakter úgy tud csatlakozni egy egységhez, ha a mozgási fázisában talpkontaktusba kerül velük.

Ilyenkor az egység már nem mozoghat tovább ezért oda kell figyelni a mozgási sorrendre.

Ha a mozgási fázisban az egység nem mozgott, csak a karakter csatlakozott bele akkor úgy kell számolni mintha az egység nem mozgott volna (pl. lövésnél).

## Pozíció az egységben (Position in the unit)

Ha egy karakter csatlakozik egy egységhez, akkor az első sorba kell helyezni (a távolságtól függetlenül). Ha nem fér el az első sorban, mert a parancsnoki csoport és más karakterek elfoglalják a helyet akkor kerül csak a második sorba.

## Varázslatok (Spell)

Ha a karakter egy olyan egységhez csatlakozik ami varázslat hatása alatt áll, akkor ő is elszenvedi a varázslat hatásait amíg csatlakozva van.

Ha a karakteren van olyan varázslat ami egységre is hat, akkor a csatlakozó karakter miatt az egység is részesül a varázslat eredményéből, amíg a karakter velük tart vagy a mágia véget nem ér.

## Karakterek menekülő egységben (Characters in fleeing units)

Ha a karakter egy olyan egységbe csatlakozik ami a későbbiek folyamán menekülni kezd, akkor bele kell számítani a létszámba, ha azt nézzük hogy az egység létszáma az eredeti 25% alá esett e a gyülekeztetés szempontjából.

## Különböző méretű talpak (Different-sized bases)

Ha a karakter ugyanakkora talpon van mint az egység amibe becsatlakozik, akkor semmi probléma nincsen minden további nélkül helyezük az első sorba, és a modellt akinek a helyére állt rakjuk a hátsóba.

Ha karakter eltérő méretű talpon áll, de az talp mérete az egység talpának az egész számú többszöröse(pl 25x25 ös káoszharcosokhoz csatlakozik egy 25x50 es lovas hős) akkor a karakter az első sorba kerül, és a modellek akiket ezáltal kiszorított a hátsó sorban fognak sorakozni. Ilyen esetben a karakter által kitöltött sorok is beleszámítanak a sorbónuszbba.

## Amikor az talp többszörös nem egész szám (When footprints collide)

Ha karakter talp mérete sehogy nem passzol bele az alakzatba (pl: 20x20 as goblinok közé beáll egy 25x50-es farkaslovas hős) akkor a karaktert egyszerűen az egység mellé rakjuk az első sorba hogy ugyanabba az irányba nézzen mint az egység. Ebben az esetben nem számíthatjuk bele a sorbónusz számításba, és abba sem hogy az egység hordának minősül e.

## Nincs elég hely (There's no room!)

Ha nincsen helye a karakternek hogy egy egységhez csatlakozzon, akkor nem csatlakozhat hozzá.

## **Kombinált egységek**

Míg egy karakter csatlakoztatva van egy egységhez, addig ő és az egység is minden szempontból egy kombinált egységnek számít (bármely más karakterrel együtt aki abban az egységben van), kivéve néhány dolgot.

## **Mozgás**

Az egység mindig a leglassabb modell sebességét használja amikor mozog, rohamoz, menekül vagy üldöz. Hasonlóképpen, ha egy karakter mozgása akárhogy korlátozva van akkor az kihat az egész egységre is, és ez fordítva is igaz.

## **Lövés**

'Normál' lövések – melyek a tüzelő Célzó értékét (BS) használják – nem tudják megsebezni a karaktert, ha az egységben öt vagy annál több „rank and file” modell van ugyanabból az egységtípusból (beleértve a zenészt és a zászlóst is, de a bajnokot nem). Feltételezve ezzel, hogy az ellenség nem tudja kivenni a karaktert a tömegből. Az összes találatot a „rank and file” modellek között kell elosztani.

Ha kevesebb mint öt „rank and file” modell van (vagy más az egység típusuk) akkor van rá esély, hogy a lövések a karaktert fogják megsebezni – a karakter tulajdonosa döntheti el, hogy kire osztja sebzéseket, de minden modellre kell egy sebet osztanod a második előtt, aztán mindegyikre egy másodikat a harmadik előtt és így tovább.

## **Rendkívüli Lövések**

A fentiek alól kivételek azok a lövések melyek nem a normális lövés szabályok szerint működnek, kifejezetten ide tartoznak a sablonos lövések (mint például ágyúk, kőhajítók, vagy valamilyen lehelet). Ha egy karaktert egy ilyen támadás éri és egy legalább öt „rank and file” modelltől álló egységben van (kivéve a bajnok, ha van), és ugyanaz az egységtípusa is, akkor a játékos tehet egy „Vigyázzon Uram!” (Look out, Sir!) dobást, hogy megmentse őt. Ha nincs öt „rank and file” modell akkor a karakter is sebződik.

## **Közelharc**

Közelharcban azok az ellenséges modellek melyek talpkontaktban vannak a karakterrel és egy vagy több modellel a karakter egységéből, választhatnak, hogy a karaktert vagy az egységet támadják vagy akár el is oszthatják támadásaikat köztük. Ezeket a támadásokat még a dobások előtt kell elosztanod. Ha a karakter meghal, a fent maradt sebek nem vihetők át az egységre. Megjegyzendő, hogy csak azok támadhatják akik talpkontaktban vannak vele. Továbbá, ha ellenséges modellek csak vele vannak talpkontaktban akkor csak őt támadhatják. És ha csak az egységével vannak talpkontaktban akkor pedig csak azt támadhatják.

## **Utat!**

A közelharc kezdetén (még a becsapódás (impact hit) kidolgozása előtt) ha a karakter egysége közelharcban áll, de a karakter nincs talpkontaktban az ellenséggel, akkor a játékos felcserélheti őt egy másik modellel a csapatából, hogy talpkontaktba kerüljön.

Kicserélheted őt „rank and file” modellekre, beleértve a parancsnoki csapatot is. Ha mindkét oldalon vannak karakterek akkor a játékosok szétdobással (roll-off) döntenek el, hogy melyikjük végezheti el az „Utat!” mozgását először. A játékosok választhatnak, hogy megcsinálják ezt a mozgást vagy sem (nem kötelező). Valamint csak azok a karakterek tehetik meg ezt melyeknek a talpa pontosan illeszkedik a „rank and file” modellekhez.

## **Adj utat egy másik sorba!**

A karakterek megtehetik, hogy az Utat! mozgással egy másik sorba mozogjanak - ennek legáltalánosabb formája mikor az egységet oldalról vagy hátulról rohamozzák meg. Amint az egység ki kerül a közelharcból, a karakter automatikusan visszakerül egységének első sorába a következő Mozgási fázisának elején.

## **Vezetőkészség tesztek (Leadership test)**

A Vezetőkészség tesztek mindig a legmagasabb értéket használják az adott egységen belül. Egy kombinált egység esetében ez nyilvánvalóan a karakteré lesz.

## **Speciális szabályok**

Hacsak valamilyen szabály másképp nem írja, akkor a karakterre vonatkozó speciális szabályok nem érvényesek az egységre, és fordítva is ez a helyzet.

Másrésről, számos varázslat és mágikus tárgy ad speciális szabályokat és egyéb más hatásokat az egységben. Ilyen helyzetekben mindenkire (a karakter is) érvényes a hatás.

## **Egy egység elhagyása**

Egy karakter ki tud rohamozni az egységéből, ebben az esetben ő kimozog az egysége pedig egyhelyben marad és nem jelenthet be rohamot, csak mozoghat a normál mozgási fázisban.

Ha a karakter ellen bejelentenek egy Áll és Lő (Stand and Shoot, SaS) reakciót, akkor a lövések őt fogják érni, azonban egy 4+-os "Vigyázzon Uram!" tehető ellene, ha az egység típusa amit elhagyott megegyezik az övével.

Természetesen, egy karakter úgy is elhagyhatja egységét, hogy csak simán kimozog belőle mielőtt az egység megtenné a saját mozgását. Ha az egység valami miatt nem mozoghat abban a körben, akkor a karakter se válhat ki közülük. Például:

- az egység menekül
- a karakter vagy az egysége nem mozoghat egy varázslat vagy egyéb hatás miatt
- ha az egység le van kötve közelharcban
- ha az egység elront egy rohamot
- stb...

Amikor elhagy egy egységet a karakter a saját mozgás értékével (M) teszi azt. A távolságot az egységben elfoglalt helyétől kell mérni mielőtt az mozogna. A karakter még ezzel a mozgással csatlakozhat

egy másik egységhez is ha eléri őket, de ez után az egység már nem mozoghat, ha előtte nem tette meg. A karakter nem hagyhatja el abban a körben az egységet, amelyikben csatlakozott hozzá.

## KIHÍVÁSOK

### Kihívás kihirdetése

A kihívásokat a közelharc kör kezdetén kell kihirdetni (de a becsapódási sebzések (impact hits) után). Közelharconként csak egy kihívást lehet kihirdetni- akinek a köre van az teheti meg először. Ha ő nem hirdeti ki, akkor az ellenfél utána még megteheti.

Az a játékos aki élt a lehetőséggel kiválaszt egy karaktert vagy bajnokot akivel kihirdeti. Ha valamelyik oldalon nincsenek megfelelő modellek a kihíváshoz akkor nem lehet kihirdetni.

### Egy kihívás elfogadása

Ha az ellenfeled kihirdet egy kihívást akkor te elfogadhatod azt ez egyik karaktereddel vagy bajnokoddal amelynek az egysége talpkontaktban van azzal az egységgel ahonnan a kihívás jött. Megjegyzendő, hogy a karakternek nem kell talpkontaktban lenni, hogy kihirdethessen vagy elfogadhasson egy kihívást.

### Egy kihívás elutasítása

Ha egy karakter sem áll ki, hogy elfogadja a kihívást akkor valamelyiküket vissza kell vonultatni. Ezt a karaktert a kihívónak kell megneveznie, de nem nevezhet meg olyat amely alapból nem tudta volna elfogadni a kihívást vagy egy egység bajnoka. A visszavonuló karakter valamelyik hátsó sorba kell elhelyezni úgy, hogy ne legyen talpkontaktban ellenséges modellel és helyettesíteni kell egy modellel, és abban a körben nem harcolhat. Továbbá Vezetőkészség (leadership, Ld) teszteknél nem használható az ő értéke.

Ha egy kihívás vissza lett utasítva akkor a kihívó normálisan harcolhat tovább abban a körben.

### Nincs hova futni, nincs hova bújni!

Egy karakter nem tud visszautasítani kihívást, ha nem lehet úgy elhelyezni, hogy ne legyen talpkontaktban ellenséggel.

### Egy kihívás megvívása

Ha egy karakter elfogadja a kihívást, akkor mozgásd őt talpkontaktba a kihívóval. Ha ez valamilyen okból kifolyólag nem lehetséges, akkor csak úgy kell őket tekinteni mintha talpkontaktban lennének.

Ennek a két karakternek minden támadását egymás ellen kell irányítani, és őket nem támadhatja más míg tart a kihívás.

### Lemészárlás (Overkill)

Ha valamelyikük meghal a párbaj során, akkor a közelharc eredmények (CR) összeszámolásánál minden sebéért jár plusz egy pont, ami maximum +5 lehet.

### Második kör?

Ha mindkét fél túlélte ezt a kört, akkor a párbaj folytatódik a következő körben. További kihívások nem hirdethetők ki ebben a harcban, amíg ez tart.

## Kihívások és hátasok

Ha az egyik fél lovagol valamilyen hátason, akkor annak a hátsónak (beleértve egy szekér személyzetét is, ha arról van szó) a másik fél ellen kell irányítani a támadásait vagy annak a hátsó ellen (ha van neki). Ha az ellenfél meghal mielőtt minden modell támadhatna (mert például különböző a kezdeményezés (initiative, I) értékük) akkor az elmaradt támadások (attacks, A) szimplán elvesznek, nem lehet őket más modellek ellen irányítani.

Sikeres sebzések a hátsók ellen is számítanak a közelharc eredmények (CR) kidolgozásánál. Ha egy karakter meghal de a hátsó még nem, akkor (miután dobott a Szörny Reakció tesztjére) az folytatja a harcot amíg ő vagy az ellenfél meg nem hal (vagy el nem fut).

## KARAKTEREK HÁTASAI

Általánosan, a karakterek hatásait négy csoportra osztjuk:

- Lovasság (Cavalry)
- Szörnyszülött Lovasság (Monstrous Cavalry)
- Szekér (Chariot)
- Szörnyeteg (Monstrous mount)

A karakter és a hátsó minden szempontból egy modellnek számít, a kivételek itt találhatóak:

### Lovasság

A lovasság egységtípus lényege, hogy hátsó modellek csak egy sebpontja (wound, W) van. Ezért, ha egy karakter egy olyan hátason lovagol aminek csak egy sebpontja van akkor lovassági hátsónak számít.

Ha egy karakternek lovassági hátsó van akkor az egész modellre a 'lovasság' egységtípus vonatkozik, és érvényesek rá a lovasság és a karakterek szabályai.

### Szörnyszülött lovasság

Nagyon ritka, hogy egy karakter szörnyszülött bestián lovagol. Ez esetben, az egész modellre a szörnyszülött lovasság egységtípus vonatkozik, és érvényesek rá a szörnyszülött lovasság és a karakterek szabályai, még akkor is, ha olyan szörnyszülött bestián lovagol, melynek csak 1 sebpontja (wound, W) van.

### Szekerek

Ha egy karakter egy szekéren megy a csatába, akkor az egész modellre a 'szekér' egységtípus vonatkozik, és érvényesek rá a szekerek és a karakterek speciális szabályai. Karakterek szekéren nem csatlakozhatnak egységekhez.

Továbbá, egy szekéren lévő karakterre a szelídített szörnyek szabályai (lásd lejjebb) is vonatkoznak, azzal a kivétellel, hogy nekik nem kell dobni Szörny Reakció tesztet ha a karakter meghal.

### Szelídített szörnyek

Ha egy karakter egy szörnyetegen lovagol akkor nem tartozik se a lovassághoz, se a szörnyszülött lovassághoz, hanem az egész modellre a szörnyeteg



(monster) egységtípus vonatkozik, és érvényesek rá a szörnyetegek és a karakterek speciális szabályai. Karakterek szörnyetegen nem csatlakozhatnak egységekhez.

Egy lovassági modell egy modellnek számít az ütés és a sebek szempontjából, de egy szelídített szörnyeteg és a lovasát külön is lehet támadni. A csata hevében a karakter könnyen hátasa nélkül találhatja magát, vagy éppen fordítva.

### Szelídített szörnyetegek és speciális szabályok

Azok a speciális szabályok melyek érvényesek a szelídített szörnyetegre nem vonatkoznak a karakterre, és fordítva sem.

### Szelídített szörnyetegek és páncélmentők

Csak úgy mint a normál lovasság, a szelídített szörnyetegek is adnak némi védelmet lovasuknak. Azok a karakterek akik szelídített szörnyetegen lovagolnak +1-et kapnak a páncélmentőjükhöz.

### Lövés szelídített szörnyetegekre

Egy modellként, a karakter és a szörnyeteg egy célpontnak számít. Nem lehet csak külön a lovasat vagy a szörnyetegét löni, kivéve ha a lövő modell a mesterlövész (sniper) speciális szabállyal rendelkezik (lásd 34. oldalalon).

Ha megállapítottátok, hogy mennyi lövés talált be, akkor el kell osztanod őket a lovas és a szörnyeteg között. Dobj minden betalált lövésre D6-al: 1-4-re a szörnyetegét találd el, 5-6-ra pedig a lovasat.

Ha a szörnyetegen kettő vagy több lovas van akkor azok között kell elosztani a találatokat, ha 5-6-ot dobsz.

Ezután dobj mindkettejüknek a sebzésre normálisan, utána pedig dobj a páncélmentőkre is külön.

### Sablonok

Ha egy olyan fegyvert vagy varázslatot használnak ellenük ami sablonos, akkor a sablon automatikusan megüti a lovasat és a szörnyetegét is, ha a sablon eléri a szörnyeteg talpát (beleértve a pattogó ágyúgolyókat is). Kőhajítók esetében, melyek két különböző erővel (strenght, S) rendelkeznek, a nagyobb erő csak az egyik modellt üti meg. Dobj ugyanúgy mint a normál lövésnél, hogy eldöntés ki lesz az a szerencsétlen akit nagyobb erővel talál el. Minden más modellt a kisebb erejű ütés fog eltalálni.

### Szörnyeteg háttasok közelharcban

Közelharcban a szörnyeteg és a karakter külön használják a saját értékeiket. Ha mondjuk a lovasnak és a szörnynek két különböző kezdeményezése (initiative, I) van, akkor különböző időben fognak támadni.

Mikor a visszatámadásra kerül sor az ellenségnek két lehetősége van támadni: vagy a szörnyetegét vagy a lovasat. A támadások előtt el kell osztania, hogy ki ellen adja le támadásait, ha nem hirdeti ki ezeket, akkor úgy kell tekinteni mintha minden támadását a szörnyeteg ellen adná le.

### Többlet sebek

Ha egy karakter meghal és több sebet szenved el mint ami a profilján van, akkor a megmaradt sebek szimplán elvesznek. Nem vihetők át a szörnyetegre, sem pedig egy második lovasra ha van, de a közelharc eredményeknél beleszámítanak a plusz sebek is (max 5).

Hasonlóképpen, a többlet sebek nem vihetők át a szörnyetegről a karakterre, de a közelharc eredményeknél beleszámítanak a plusz sebek is (max 5).

### Halott lovas, vagy háttas

A sebeket külön kell kezelni a lovasnak és a háttasnak is. Ha a háttas meghal akkor a lovas folytatja a harcot gyalogosan.

Ha a lovas hal meg akkor a szörnyetegnek azonnal Szörny Reakció tesztet kell tennie: egy vezetőkészség (leadership, Ld) tesztet kell tenni a saját értékével. Ha a teszt sikerül akkor a szörnyeteg tovább harcol normálisan. Ha a teszt nem sikerül, akkor dobj D6-al és nézd meg az eredményt a Szörny Reakció táblázaton.

Ha egy Áll és Lő (Stand and Shoot, SaS) roham reakció öli meg a háttast akkor a lovas tovább rohamoz gyalog, azaz megpróbálja befejezni a rohamot. Ha a lovas hal meg így, akkor dobj tesztet a szörnyetegnek és fejezd be a rohamot, ha lehetséges.

### SZÖRNY REAKCIÓ TÁBLÁZAT

D6	Eredmény
1-2	<b>UH?</b> A szörnyeteg normálisan tovább harcol, de a játék hátralévő részében az ostobaság (stupidity) speciális szabály érvényesül rá.
3-4	<b>GRRRRR.</b> A szörnyeteg azonnal megáll, ha mozgott, mestere holtteste mellett és azt őrzi. Ettől a ponttól kezdve a szörnyeteg megtörhetetlen (unbreakable) lesz. A szörnyeteg nem mozoghat a játék hátralévő részében, kivéve azt a mozgást, hogy mindig a legközelebbi ellenség felé kell fordítani az elejét (front arc) a mozgás fázisban. Ha van neki valamilyen lőfegyvere vagy lehelete, akkor azt használnia kell a legközelebbi elérhető ellenség felé, ha lőtávon belül van. A szörnyeteg közelharcban normálisan harcol, de soha nem üldözi az elmenekülő ellenségeket.
5-6	<b>RAAARGH!</b> A szörnyeteg tovább harcol normálisan, de megkapja az őrjöngés (frenzy) (ha legyőzik közelharcban nem veszi el) és a gyűlölet minden ellenségre (hatred all enemies) speciális szabályokat a játék végéig. És mindig meg kell rohamoznia a legközelebbi ellenséget.

## *A GENERÁLIS/TÁBORNOK (General)*

A Generális modell a te mini megjelenésed a csatamezőn – a személyes avatárod és a sereg szíve.

### **A generális kiválasztása**

A generális a legnagyobb vezetőképességgel (leadership, Ld) rendelkező karakter a seregedben. Ha kettő ugyanolyan magas vezetőképességű karakter van a seregedben, akkor neked kell eldönteni, hogy melyik lesz a Generális és megmondani az ellenfélnek a felállás előtt.

### **Lelkesítő jelenlét**

Ha a Generális nem menekül akkor minden baráti egység 12"-en belül használhatja az ő vezetőképességét (leadership, Ld) a sajátjuk helyett (szóval először mindig a generálist gyülekeztess!). Ne felejtse el, hogy ha a Generálisra érvényes a nagy célpont szabály (vagy a hátsára) akkor a Lelkesítő Jelenlét hatása 18"-re lesz érvényes.

## *A HARCÍ ZÁSZLÓVIVŐ (Battle Standard Bearer)*

### **A Harci Zászlóvivő Modell**

A Harci Zászlóvivő egy hősies modell, aki egy különösen lenyűgöző zászlót visz. A harci zászlót egy karakter modell viszi, és ha egy szabály másképp nem határoz, akkor ez a karakter nem lehet a Generális.

Szemben más zászlókkal, a harci zászló elveszik ha a hordozóját megölik – másik modellek nem tudják felvenni, még ugyanabból az egységből sem. Csak úgy mint más zászlók, a harci zászlót is automatikusan el kell távolítani az egységből, ha azok megfutnak a közelharcban.

### **Közelharc Eredmény Bónusz**

A harci zászló +1-et ad a közelharc eredményhez, még akkor is ha egy másik zászló is van az egységben. Néhány szokatlan esetben előfordulhat, hogy két harci zászló is van ugyanazon az oldalon, de ez esetben is csak +1-et ad a kettő.

### **Tarts Ki!**

Hogy kifejezzük a harci zászló szilárdságot adó jelenlétét, minden barátságos modell 12"-en belül újra dobhatja bármilyen fajta elrontott vezetőképesség (leadership, Ld) tesztjét. Ez a hatás nem érvényesül, ha maga a Harci Zászlóvivő menekül. Ezért először mindig a Harci Zászlóvivőt gyülekeztess és utána a többi egységedet.

# HADIGÉPEK (WARMACHINES)

A hadigép szabályok 2 lépésben kerülnek bemutatásra. Az elsőben a hadigépek általános szabályai, a másodikban a specifikus szabályok.

Példa hadigépre

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Mozsár	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Kezelők	4	3	3	3	3	1	3	1	7

## Megosztott profil

Mint fent is látszik a hadigépeknek 2 profiljuk van. A gépé és a kezelőké.

A mozgás (M), fegyverhasználat (WS), célzó érték (BS), erő (S), kezdeményezés (I), támadás (A), és a vezetőképesség (Ld) mindig a legénység értékén kerül számításra. Ha lőnek a hadigépre akkor a gép szívósságát (T) kell nézni, ha közelharcban állnak akkor a kezelőké. A kezelők páncélmentője (AS) lövés és közelharc ellen is használható.

A hadigép sebpontja (W) megegyezik az őket üzemelő legénység számával.

## Karakterisztika tesztek

A hadigépek automatikusan elrontanak minden karakterisztika tesztet kivéve a szívósság (T) és vezetőképesség (Ld) tesztet.

## Kezelők (crew)

Ha a hadigép kap egy sebet le kell venni egy kezelőt. Ha az összes kezelő elfogy le kell venni a gépet is velük. Ha maga a gép semmisül meg valami oknál fogva akkor az összes megmaradt kezelőt el kell távolítani vele. A kezelők maguk csak jelzők, hogy mennyi sebpontja van még a gépnek és mennyi támadást tud leadni közelharcban. Ezeket a gép 1" közelében kell tartani.

A kezelők nem támadhatnak, rohamozhatnak vagy cselekedhetnek a gép nélkül. Ha blokkolják a látómezőt, vagy a mozgást az őket irányító játékos szabadon áthelyezheti őket.

## A hadigép (The war machine)

A hadigép modellek általában nem állnak alapon, ezért ha mérni kell a hadigéptől akkor a gép testétől (meg kell határozni ezt a pontot és egész játékban ezt használni) kell ezt megtenni figyelmen kívül hagyva minden díszítő elemet. Ez alól kivétel ha a hadigép lő. Ilyenkor vagy a fegyvercső végétől mérünk (ágyúk, pokolágyú stb), vagy a keresztfától (kőhajítók esetén). Ha egyedi hadigépről van szó aminek nincsen ilyen jellegzetes pontja akkor meg kell neki határozni egyet és minden lövésnél azt használni.

## Mozgás (Movement)

A hadigépek úgy mozognak mint az egyedülálló modellek. A kezelők mozgási értékét kell figyelembe venni a távolság meghatározásánál. A távolságokat a géptől kell mérni, majd a kezelőket 1" közelében elhelyezni. Soha nem rohamozhatnak (charge), és végezhetnek erőltetett menetet (march).

Ha a hadigépet rohamozzák meg csak a marad (hold) reakciót választhatja. Ha a kezelők vakami oknál

fogva menekülnének (pl: elrontott törés teszt) akkor a hadigép megsemmisül, tehát az egész modellt kezelőstül le kell venni.

A hadigépeknek minden terep ami nem nyílt terep vagy domb járhatatlan terepnek minősül. Ez azt jelenti hogy ilyen területekre nem is lehet felállítani őket. Ha mégis ilyen terepre kerülnek akkor nem mozoghatnak a játékban a tengely körüli fordulást kivéve. Ez a szabály nem jelenti azt, hogy a játékosok mindenféle nonszensz helyre rakhatják a hadigépeiket (pl. kőhajítót egy házba stb.), de például ágyút lehet rakni toronyba, vagy erdőbe.

## Hadigépek megrohamozása (Charging a war machine)

Mivel a hadigépeknek nincsen talpa ezért rohamnál nem kell hozzáigazítani a rohamozó egységet, elég ha a rohamozó egység megérinti a hadigép testét (a játék elején meghatározott pont).

## Lövés a hadigépre (Shooting at war machines)

A hadigépre való lövés a normál módon megy, kivéve hogy a hadigép szívósság (T) értékét kell figyelembe venni a sebzés kidolgozásánál. A kezelők páncélmentőjét lehet használni a sérülések elkerülésére.

## Lövés a hadigépekkel (Shooting with war machines)

Hacsak külön szabály nem írja, minden hadigépre vonatkozik a mozog vagy lő (move or fire), és a lassú tüzelésű fegyver (slow to fire) speciális szabály. Mindegyik hadigép különböző módon lő ami a saját fejezetében van részletezve. A látómezőjét (line of sight) mindig az előre meghatározott tüzelési ponttól kell nézni. Mielőtt lőne a hadigép el kell forgatni a tengelye körül, hogy a célpont felé nézzen (ez nem számít mozgásnak). Ha a hadigép célzóértéket (BS) használ, akkor mindig a kezelők közül a legmagasabb BS-t kell használni.

## Hadigépek a közelharcban (War machines in close combat)

A gép kezelői védekeznek ha megtámadják őket. A CC elején a támadó játékos kiválaszt az egységéből 6 modellt aki harcol a hadigép ellen, ez a szám a támadó egység méretétől független. Természetesen a nagyobb lények több helyet foglalnak, így ha szörnyszülött gyalogság (monstrous infantry), lovasság (cavalry), harci bestia (war beast) méretű lények támadnak akkor egy modell 3-nak számít, míg szörny (monster) esetében (a lovast is beleértve) 5-nek.

A kiválasztott 6 modellt úgy kell tekinteni mintha talpérintkezésben lennének a hadigéppel. Olyan modelleket nem lehet kiválasztani akik más ellenséges egységgel is talpkontaktusban vannak.

A harc ettől eltekintve a normális szabályok szerint megy. A közelharcban a kezelők értékeit kell mindig figyelembe venni. Annyit támadnak ahány kezelő még életben van.

A hadigépnek nincsen oldala és háta CR számítás szerint. Ha a hadigép kezelők győznek sosem üldöznek,

ha vesztenek és bukják a töréstartet akkor az egész gép megsemmisül.

### A hadigépek és a pánik (Warmachines and panic)

Ha a hadigépek elbuknak egy pánik tesztet (pl. baráti egység megsemmisül 6"-en belül) akkor nem futnak el, hanem csak fedezékbe húzódnak. Ez azt teszi hogy a következő lövés fázisban nem lőhetnek, de nem akadályozza meg őket hogy a gép beragadását megjavítsák vagy más félretüzelés eredményt kiküszöböljenek.

## NYÍLVETŐK (Bolt throwers)

A nyílvető óriási nyílpuhák amik lándzsa méretű lövedékeket lőnek ki.

Név:	Lőtáv:	Erő:	Spec szabályok:
Nyílvető	48"	6	többszörös sebzés (D3) páncélműtő ignorálás

### Lövés a nyílvetővel

A rendes lövés szabályok szerint kell kidolgozni a kezelők BS-ét használva. Ha nem talál nem okoz sérülést.

### A találatok kidolgozása

Ha a célpont egységben több mint 5 „rank and file”modell van akkor a találat mindig egy sima modellt ér az első sorból (nem a parancsnoki osztagot vagy egyéb karaktereket) ha a nyílvető a célpont első tűzívében volt, vagy az utolsóból ha a hátsó tűzívéből lőtt. Ha a nyílvető oldalsó tűzívéből lő akkor az oszlopokat kell sornak tekinteni.

A nyílvető olyan erősek, hogy átlövik a sorokat. Ha az első sorban lelő egy modellt (S6-al), akkor a lövedék átmegy a következő sorba és -1 erővel (tehát már csak S5-el) ki kell dolgozni ott is a sebzés. Ez addig folytatódik amíg el nem fogynak a sorok, vagy nem tud megsebezni egy célpontot. A sebzés erejétől függetlenül többszörös sebzés okoz a nyílvető.

### Nyílvető és karakterek

Ha a nyílvető egy olyan egységet lő aminek az egész sora karakterekből és bajnokokból áll, vagy a „rank and file” modellek száma kevesebb mint 5 akkor randomizálni kell hogy ki kapja a találatot.

## ÁGYÚK (Cannons)

Kétféle ágyút különböztetünk meg.

Név:	Lőtáv:	Erő:	Spec szabályok:
Ágyú	48"	10	többszörös sebzés (D6)
Név:	Lőtáv:	Erő:	Spec szabályok:
Nagyágyú	60"	10	többszörös sebzés (D6)

### Lövés az ágyúval (Firing a cannon)

Az ágyúk nem használják a kezelők BS értékét, ehelyett a szakértelmükre támaszkodnak a pontos irányzásnál.

## Célpont kiválasztása (Choose a target)

Jelölj ki egy pontot az asztalon (nem muszáj ellenséges modellnek lenni) ami az ágyú hatótávolságán és látószögén belül van. Ne feledd forgathatod az ágyút a lövés előtt.

Ettől a ponttól az ágyúgolyó 2-10" -et tovább fog repülni, ha valami közbe nem jön. Nem engedélyezett olyan helyre célozni ami veszélyeztetné a saját egységeket, vagy olyan ellenséget aki közelharcban áll.

Ha kiválasztottad a célt akkor jelöld meg egy kis jelzővel a helyét.

### Tűűű! (Fire!)

A mérőszalag segítségével kösd össze az ágyú csövét a jelzővel, és dobj a tűzérési kockával, hogy mennyit kell még hozzáadni a jelző helyéhez ahol földet ér az ágyúgolyó. Ha félretüzelést dobtál (Missfire), akkor valami rossz történik. A lövés nem sikerül és dobni kell a Puskaporos hadigépek félretüzelési táblázatán (Black powder war machine missfire chart).

### Pattanás (Bounce)

A földetés helyétől az ágyúgolyó pattanni tud, szétzúzva mindent ami az útjába kerül. A pattanás meghatározásához ismét dobni kell a tűzérési kockával, és a dobott értéknek megfelelő távolságot pattan

Puskaporos hadigépek félretüzelési táblázatán		
1D6 eredmény		
1-2	Megsemmisült	A hadigépet el kell távolítani a játékból
3-4	Üzemzavar	Ebben és a következő körben nem lőhet
5-6	Nem lő	Ebben a körben nem lőhet

egyenesen előre az ágyúgolyó. Félretüzelésnél belefűrődik a földbe és nem pattan tovább. Ha az ágyúgolyó járhatatlan terepbe, vagy olyan terepbe ütközik ami a valóságban is megállítaná akkor azonnal megáll ott és nem pattan tovább.

### Kit talál el? (Who's been hit?)

A pattanó ágyúgolyó egy speciális sablon, aminek a szélessége az ágyúgolyó maga. Tehát az ágyúgolyó első földetésére és a pattanás vége közti modellek automatikusan találatot szenvednek el.

### Ez alól kivétel:

- soronként maximum egy modell szenved el találatot. Ha oldalról lövik az egységet az oszlopokat kell sornak tekinteni.

- ha szörnyszülött gyalogság, harci bestia, lovasság, szörny szenved el találatot, de az ágyúgolyó nem öli meg, akkor a tömegével megállítja az ágyúgolyót és az nem pattan tovább.

- ha az ágyúgolyó akadályba ütközik, lerombolja azt, de nem pattan tovább.

## Kartács (Grapeshot)

A normál lövés helyett a kezelők lőhetnek kartácsot is az ágyúval, ennek olyan a hatása mint egy nagy sörétes puskának.

Név:	Lőtáv:	Erő:	Spec szabályok:
Kartács	12"	5	Páncéltörő

## Kartácslövés

A kartácslövést a normál lövés szabályai szerint kell kidolgozni.

Ha kiválasztottad a célpontot dobj egyet a tüzérségi kockával, hogy lásd mennyi lövedék ér célba. Ha félretüzelést dobsz akkor használd a puskaporos hadigépek félretüzelési táblázatát.

Ha nem félretüzelést dobtál akkor annyi találatdobást tehetsz a célpontra amennyi az érték volt a tüzérségi kockán. Az esteleges sérüléseket a Kartács profiljában szereplő értékekkel dolgozd ki.

## LÁNGVETŐK (Fire throwers)

Ha nincsen seregkönyvi specifikáció a lángvetők az alábbi statisztikák szerint működnek.

Név:	Lőtáv:	Erő:	Spec szabályok:
Lángvető	n/a	5	Láng támadás

## Lövés a lángvetővel (Firing a fire thrower)

Tedd a lángsablont (teardrop sharped template) a lángvető csövének a végéhez a hegyes végével, úgy hogy a szélesebb vége a gép látómezejében lévő célpont irányába mutasson. Dobj a tüzérségi kockával és mozgasd a sablont egyenesen előre a kidobott értéknek megfelelő távolságot. A fegyverrel túl lehet lőni a célpontot, azt szimbolizálva hogy a legénység túl magasra állította a tűzövet.

Minden modell aki a sablon alatt van automatikusan találatot kap, a sebzést a fenti profil szerint kell kidolgozni. Az egység ami veszteséget szenvedett el a lángvetőtől köteles pániktesztet tenni.

Ha a tüzérségi kockán félretüzelés az eredmény akkor használni kell a puskaporos hadigépek félretüzelési táblázatát.

## KŐHAJÍTÓK (Stone throwers)

Ha nincsen seregkönyvi specifikáció a kőhajítók az alábbi profiljuk van.

Név:	Lőtáv:	Erő:	Spec szabályok:
Kőhajító	12-60"	3(9)	többszörös sebzés (D6)

## Lövés a kőhajítóval (Firing a stone thrower)

A kőhajítók a 3"-es kis körsablont használják a lövésnél. Tedd le a sablont bárhová a kőhajító látómezejében, a minimum távolságán kívül és a maximum távolságán belül, úgy hogy ezen távolságokon a sablon közepén található lyuk legyen benn.

A sablont alá nem kerülhet baráti modell, és olyan ellenséges egység sem ami közelharcban áll. Ha egy ellenséges egység a célpont mindig egy figurának kell a sablon közepén lévő lyuk alatt lenni.

## Szóródás(Scatter)

Ha lehelyezted a sablont, dobj a tüzérségi és szóródás kockával (scatter dice), hogy meglásd merre szóródott a lövedék. Ha a tüzérségi kockával félretüzelést dobtál a lövés nem sikerül és valami rossz dolog történik Használd a Kőhajítók félretüzelési táblázatát (Stone thrower missfire table)

Kőhajítók félretüzelési táblázatán	
1D6 eredmény	
1	Megsemmisült El kell távolítani a játékból. Elszenved egy sebet páncélműtő nélkül. Továbbá: Ebben és a következő körben nem lőhet.
2-3	Üzemzavar Ebben és a következő körben nem lőhet.
4-6	Nem lő Ebben a körben nem lőhet.

Ha a szóródás kockán találat lett az eredmény, akkor a sablont nem kell mozgatni a lövés pontos volt. Ilyenkor a tüzérségi kockán lévő számot figyelmen kívül kell hagyni.

Ha a szóródás kockán nyíl lett az erdmény akkor a nyíl irányában kell elmozgatni a sablont a tüzérségi kockán dobott távolságnak megfelelően.

## Sérülés (Damage)

Aki a sablon alatt van részben vagy egészben automatikus találatot szenved el. Aki a közepén lévő lyuk alatt van (mindig csak egy modell lehet alatta, ha több van randomizálni kell) az S9-el sebződik, mindenki más S3-al.

A kőhajító többszörös sebzés jártassága csak a lyuk alatt lévő S9-es sebzésre vonatkozik.

## Közvetett tüzelés (Firing indirectly)

Olyan célpontra is lehet lőni akit nem lát a kőhajító, de a minimum távján kívül, és a maximum távján belül van. A lövés menete ugyanúgy megy mint normál esetben azzal a kivétellel, hogy ha találatot dob a szóródás kockán akkor is szóródik a sablon a kis nyíl irányába. A szóródás mértéke a tüzérségi kockán kidobott érték mínusz a legénység BS értéke.

# HADSZÍNTÉR TEREPEI

**Ez a rész leírja, milyen szabályok mentén rendezd be a csata színterét.**

## Terep típusok

A Warhammer világában a leghétköznapibb dolgok is rendelkezhetnek misztikus tulajdonságokkal. Egy kőfal lehet egy breton erődtípmény maradványa, amelyet élőhalott hordák pusztítottak el, állhat éppen ellopott sírkövekből, amelyhez elkárhozott lelkek vannak kötve, vagy lehet akár egy démon börtöne, aki csak a megfelelő mágikus erő megjelenésre vár, hogy kitörhessen béklyóiból.

Ez a rész pár terep példával bevezet ebbe a misztikus világba és remélhetőleg kedvet hoz ahhoz is, hogy meglóduljon képzeleted és saját ötletekkel ruházd fel a terep tárgyait.

### NYÍLT TEREP (Open Ground)

A szabályok alkalmazása nyílt terepen történő cselekvéshez van megírva. Ez a terület nem rendelkezik semmilyen extra tulajdonsággal, módosítóval. A sík terület lehet füves puszt, vagy akár homokos síkság.

### JÁRHATATLAN TEREP (Impassable Terrain)

Olyan területet jelöl, ahová a harcosok nem léphetnek be anélkül, hogy az azonnali végzetükkel ne néznének szembe. Ilyen területek lehetnek például a láva folyamok, vagy a mély tavak.

Az egyetlen lehetőség, ha megkerülsz a területet. Ide nem lehet belépni, vagy átmozogni, de *menekülésként* átjuthatsz rajta. Ebben az esetben azonnal veszélyes terep (dangerous terrain) tesztet kell tenned.

### MISZTIKUS TEREP (Mysterious Terrain)

A Misztikus terep tulajdonsággal rendelkező képződmények hatásai nem ismertek a csata kezdetén. Azt akkor kell azonnali kockadobással meghatározni, amikor az első modell belép (felhelyezésre kerül) a területre. Az eredmény a játék végig jellemezni fogja az adott tárgyat.

Annak az egységnek, amelynek első modellje érintkezésbe kerül a tereppel és kiváltotta, ismertté tette annak hatását eldöntheti, hogy az eltervezett módon folytatja mozgását, vagy azonnal megáll (így csak az első modellt éri a hatás).

Ha az egység rohamoz (charge), menekül (flee), üldöz (pursue), vagy más a kötelező mozgások al-fázisában végrehajtandó mozgásra van kényszerítve, abban az esetben nincs választása, be kell fejeznie a teljes mozgást – és az istenük irgalmazzon nekik!

### VESZÉLYES TEREP (Dangerous Terrain)

Amikor egy modell menetelés (march), rohamozás (charge), menekülés (flee), lerochanás (overrun), vagy üldözés (pursue) során lép be, vagy halad keresztül egy veszélyes terepen, akkor veszélyes terep tesztet kell tennie: dobj D6-al. Ha az eredmény 1-

es, akkor a modell kap egy sebet, ami ellen páncélműtő nem tehető.

Ha egy harcos hátsóra, harci szekérre száll más hatások érhetik, mint gyalogos társait. Egy lovas (cavalry), szörnyszülött lovas (monstrous cavalry), vagy harci szekér (chariot) modell számára a nyílt terepen kívül minden veszélyes terepnek minősül.

Egy harci szekér esetében 1-es dobásnál a jármű D6 sebet kap 1 helyett.

### DOMBOK (Hills)

Stratégiaiilag az egyik legfontosabb terep, innen belátható akár az egész asztal.

#### MOZGÁS

Nyílt terepnek minősül.

#### LÖVÉS

A terep előnyösebb beláthatósága miatt könnyebben érvényesül a látómező (line of sight).

#### KÖZELHARC

Ha a roham (charge) elején az egység nagyobb része dombról indult, akkor +1 közelharc eredményt (CR) kap az első körben.

### Példák Dombokra

#### Vaul üllője (Anvil of Vaul)

Ha egy egység 6"-en belül tartózkodik, akkor megkapja a mágikus támadás (magical attack) és tűz támadás (flaming attack) képességet.

#### Köomladék (Scree Slope)

Azon modellek, amelyek rohamozva, menekülve, üldözve, lerochanva kerülnek érintkezésbe a tereppel Veszélyes terep tesztet kell tenniük.

#### Koponyák Temploma (Temple of Skulls)

A játékosok minden köre elején ha egy karakter, vagy bajnok ezen a területen tartózkodik, kérheti a Káosz isteneinek áldását. Ha így dönt dobnia kell D6-ot. Ha az eredmény:

1-es, a Káosz elszívja a lelkét, a modellt le kell venni a harcmezőről. Semmilyen mentődobás nem tehető.

2-6 esetén egy véletlenszerű tulajdonság D3 ponttal növekszik.

### ERDŐK (Forests)

#### MOZGÁS

Ha egy lovas (cavalry), szörnyszülött lovas (monstrous cavalry), vagy harci szekér (chariot) modell menetel, rohamoz, lerochan, menekül, üldöz erdőn keresztül, akkor veszélyes terep tesztet kell tennie.

A repülés (fly) képességgel rendelkezők ha erdőből kezdik, vagy erdőben végzik repülő mozgásukat szintén veszélyes terep tesztet kell tenniük.

## LÖVÉS

Ha egy egység nagyobb része erdőben van, akkor könnyű fedezéket (light cover) kap a fák miatt.

Ha lövész egység elől kitakar az erdő, akkor szintén könnyű fedezéket (light cover) módosítót kap a célpont.

Ha az erdőben álló lövész látómezejében (line of sight) benne van a célpont, akkor őt nem korlátozzák a fák, így az ellenfél nem részesül semmilyen takarásból adódó védelemben.

## KÖZELHARC

Az erdőben folyó harc közben elég nehéz tartani az alakzatot. Ennek következtében, ha egy közelharcban álló egység nagyobb része erdőben áll, soha nem válhat rendíthetlenné (steadfast), hacsak nem volt makacs (stubborn).

Csatározók (skirmisher) (ha az egység nagyobb része erdőben áll), illetve magányos modellek az erdőben mindig megkapják a makacs (stubborn) képességet.

## MISZTIKUS ERDŐK (Mysterious Forests)

A Warhammer világában sohasem tudhatja az ember mi vár rá a rengetegbe lépve. Amint egy egység egy modellje belép, vagy felhelyezésre kerül az erdőbe doni kell D6-on:

1. Hétköznapi erdő. Nincs egyéb hatás.
2. Pokolbéli erdő (Abyssal Wood). Ha az egység nagyobb része az erdőben áll, akkor félelmet (fear) okoz.
3. Vér erdő (Blood Forest): amikor egy varázslatot sikeresen elmondanak az erdőben álló mágiahasználó részéről, vagy az erdőben lévő célpontra, minden egység, ami egy kicsit is az erdőben tartózkodik D6 4-es erejű (S4) ütést szenved el a fák őrült mozgása miatt. Amikor a fenti sebzés kidolgozásra kerül az erdő 2D6" távolságot mozog véletlen irányba. A benne lévő modellek nem mozognak az erdővel.
4. Taplógombák erdeje (Fungus Forest): Az az egység, amely egy kicsit is bent áll az erdőben ostoba (stupidity) tulajdonságot kap. Bármely Goblin egység a fentiek mellett megkapja a makacs (stubborn) képességet is.
5. Mérgező bozótos (Venom Thicket): Az a modell, amely az erdőben áll megkapja a mérgező támadás (poison attack) képességet (közelharcba és lövésre is). Minden keresztülmozgás az erdőn veszélyes terep teszt megtételét igényli, mert a mérgező növényzet nem kímél egyetlen behatolót sem.
6. Düh erdeje (Wildwood): Minden egységre, amely egy kicsit is benne áll az erdőben a mozgási fázis végén dobni kell D6-ot. Ha az eredmény 4+, akkor az egység D6 4-es erejű (S4) csapást szenved.

## LÁP (Marshland)

### MOZGÁS

Minden egység részére veszélyes terepnek minősül, kivéve a csatározó (skirmisher) képességgel rendelkezőket.

Ha egy lovas (cavalry), szörnyszülött lovas (monstorous cavalry), vagy harci szekér (chariot) modell belép a területre, akkor veszélyes terep tesztet 1-2-re bukja, a szokásos 1 helyett.

### Példák Lápokra

#### A Föld vérenek tava (Earthblood Mere)

Az az egység, amelynek a nagyobb része a tóban áll regeneráció (6+) (regeneration (6+)) képességet kap.

#### Khemri futóhomok (Khemrian Quicksand)

Ha egy szörny (monster), szörnyszülött gyalogság (monstrous infantry), szörnyszülött lovas (monstrous cavalry) modell elvéri a veszélyes terep tesztet, akkor veszteségként le kell venni. Semmilyen mentődobás nem megengedett.

#### Köd lepte ingovány (Mist-Wreathed Swamp)

Az az egység, amelynek a nagyobb része a mocsárban áll nehéz fedezék (heavy cover) módosítót kap lövések ellen.

Minden mozgás fázis végén az egységnek sikeres kezdeményezés (initiative, I) tesztet kell tennie, különben D6 modellt elragad az ingovány szelleme (a veszteséget a lövések esetén kapott sebzések módján dolgozd ki).

## FOLYÓK (Rivers)

### MOZGÁS

Menetelni (march) nem lehet folyón keresztül

### KÖZELHARC

Az az egység, amelynek bármely része folyóban áll, soha nem lehet rendíthetetlen (steadfast), hacsak nem rendelkezik a makacs (stubborn) képességgel.

Az egység nem kaphat sorbónuszt sem, ha folyóban áll.

### Hidak és egyéb átkelők

A legtöbb folyónak legalább egy olyan része van, ahol hídon, gázlón, egyéb átkelőn át lehet rajta kelni. Ezek a helyek nyílt terepnek számítanak. Az átkelőket csak az az egység használhatja biztonságosan, amelynek szélessége azonos, vagy kisebb, mint ahol át akarnak menni, különben a folyókra leírt szabályok érvényesek rá.

## MISZTIKUS FOLYÓK (Mysterious Rivers)

A Warhammer világában sohasem tudhatja az ember mi vár rá, ha egy folyóba lép. Tényleg csak egy vízfolyás? Amint egy egység egy modellje belép, vagy felhelyezésre kerül a folyóba, doni kell D6-on:

1. Hétköznapi folyó. Nincs egyéb hatás.
2. Forró áradat (Boiling Flood). Az a modell, amelynek akár egy része folyóban áll bármely

kör (turn) végén elszenved 1 db 4-es erejű (S4) ütést, amely ellen páncélmű (AS) nem tehető. Az a modell, amely immunis a tűz alapú támadásokra (immune to flaming attack) nem szenvedik el a fenti sebzést.

3. Üszkös iszap (Necrotic Ooze): Veszélyes terepnek minősül. Az az egység, amely keresztülmozog a folyón megkapja a mérgező támadás (poison attack) tulajdonságot. A hatás a következő játékos körének végéig tart.
4. Dühöngő áradat (Raging Torrent): Veszélyes terepnek minősül. Az a modell, amely a folyóban áll, vagy az aktuális körben abban volt +3 módosítót kap a kezdeményezésre (initiative, I).
5. Vértócsa (River of Blood): Az egység, amely mozgott, vagy rohmozott a folyón keresztül félelmet (fear) okoz egészen a következő játékos körének végéig.
6. Fényfolyam (River of Light): Amikor egy egység belép a folyóba azonnal elszenved egy véletlenül meghatározott, a Fény Tanába (Lore of Light) tartozó varázslat hatását, amelyet azonnal kidolgozásra kerül, azt mágikusan semlegesíteni nem lehet. A varázslatok minden esetben a legalacsonyabb elmondási értékhez köthető hatással jönnek létre.

## AKADÁLYOK (Obstacles)

### MOZGÁS

Ha egy lovas (cavalry), szörnyszülött lovas (monstrous cavalry), vagy harci szekér (chariot) modell menetel, rohmoz, lerohan, menekül, üldöz akadályon keresztül, vagy úgy rohmoz, hogy az ellenség akadály mögött áll, akkor veszélyes terep tesztet kell tennie. Az akadálynak egyéb mozgáskorlátozó hatása nincs.

### Akadályok, mint Fedezék (Cover)

Egy modell akkor kaphat fedezéket (cover) egy akadálytól, ha mögötte áll és talpa (base) érinti azt. A fedezék típusa határozza meg a módosító mértékét, függetlenül attól, hogy mennyit takar a modelltől.

Ha a távolsági fegyvert használó modell áll talpkontaktusban az akadályval, akkor annak az akadályval a fedezék módosítóit a célpont nem kaphatja meg.

### KÖZELHARC

Ha olyan modell, egység kerül megrohmozásra, amely talpkontaktusban áll egy akadályval, akkor a tereptárgy „Védett”-nek minősül.

A rohamtáv kiszámításakor az akadályig mért távolság számít, nem pedig a mögötte álló modellek talpa. Sikeres roham esetén a rohmozó egységet az akadályig kell előre mozgatni.

Az akadályok rohmozókra gyakorolt hatásai később, az akadályok típusainak felsorolásakor lesznek megemlítve. A hatás csak azokra a modellekre érvényes, amelyek talpérintkezésben vannak az akadályval és csak abban a körben, amikor a roham történt.

Ha a rohmozott egység nincs talpérintkezésben az akadályval, akkor a tereptárgynak csak az általános hatásai érvényesülnek a rohmozókra. Mozgassuk át a rohmozókat a tereptárgy felett (vagy az akadály akár ideiglenesen le is vehető, amennyiben az átmozgatást követően nincs elég hely, hogy a rohmozók odaférjenek a megtámadotthoz. Amint lehet helyezzük vissza a tereptárgyat a harcmezőre).

### Példák Akadályokra

A következőkben említésre kerül pár akadály típus., amely akár segíthet saját ötletek megvalósításához is.

#### Lángoló Barikád (Blazing Barricade)

Könnyű fedezék (light cover). Azok a rohmozó modellek, akik talpérintkezésbe kerülnek az akadályval, azonnal elszenvednek 1 db 4-es erejű ütést (S4).

#### Blessed Bulvark

Nehéz fedezék (heavy cover). Azok a rohmozó modellek, akik talpérintkezésbe kerülnek az akadályval, -1 büntetést kapnak találatra (to hit).

A Pusztítás Erői (Forces of Destruction) közé tartozó, az akadályval talpérintkezésben álló modellek felezik kezdeményező (initiative, I) értéküket.

#### Kerítés (Fence)

Könnyű fedezék (light cover). Azok a rohmozó modellek, akik talpérintkezésbe kerülnek az akadályval, mindannyian -1 büntetést kapnak találatra (to hit).

#### Kísértet járta kerítés (Ghost Fence)

Könnyű fedezék (light cover). Az akadályt „védő” egység félelmet (fear) okoz a közelharc első körében.

#### Fal (Wall)

Nehéz fedezék (heavy cover). Azok a rohmozó modellek, akik talpérintkezésbe kerülnek az akadályval, mindannyian -1 büntetést kapnak találatra (to hit).

## MISZTIKUS EMLÉKMŰVEK (Mysterious Monuments)

Ezredévi hódításokkal teli időszak számos nyomot hagyott a világ felszínén. Egyesek birtoklásáért, védelméért gyakran vívtak csatákat. Ezen maradványok járhatatlan terepnek minősülnek.

### Példák Emlékművekre

#### Khaine oltára (Altar of Khaine)

Minden egység, amely 6” távolságon belül tartózkodik megkapja az őrjöngés (frenzy) képességet.

#### Ősi romok (Arcane Ruins)

Bármely mágus, amely 6” távolságon belül található választhat, hogy 1 db kocka helyett 1-4 kockával próbálkozik a koncentráció (channeling) dobáskor. Ha a dobások közül 3+ db 6-os érték található, akkor a mágus azonnal dob a félrevarázslás (miscast) táblázaton.



### *Veszedelem sziklája (Bane Stone)*

A 6"-en belül tartózkodó egység ellen a támadó +1 bónuszt kap sebzés (to wound) dobásra.

### *Kripta (Charnel Pit)*

A 6"-en belül tartózkodó egységek -1 büntetést kapnak vezetőkészségre (leadership, Ld).

Élőholt egységek, amelyek 6"-en belül tartózkodnak megkapják a regeneráció (6+) képességet.

### *Elf Útjelző (Elven Waystone)*

A 6"-en belül tartózkodó mágus +1-et kap koncentráció (channeling) dobáskor.

### *Gork/Mork bálvány (Idol of Gork/Mork)*

Azok az egységek, amelyek a kör (turn) elején 6"-en belül vannak újradobhatják a rontott rohamtávot.

### *Mágikus erővonalak (Magic Circle)*

Minden egység, amely 6"-en belül tartózkodik megkapja a mágikus ellenállás (2) (magic resistance (2)) képességet.

### *Baljós szobor (Sinister Statue)*

Minden játékos köre elején dobni kell a 6"-en belül lévő egységekre. 1-3 esetén az egység elszenden D6 4-es erejű ütést (S4). 4-6-on nem történik semmi.

### *Mágikus fókusz (Sorcerous portal)*

Miután a erő (power dices) és semlegesítő kockák (dispel dices) száma meghatározásra került a mágia fázisban, de még minden más mágikus tevékenység megkezdése előtt a fókusz mágikus energiákat bocsát ki magából, amelyek véletlenszerű hatással materializálódnak a való világban. Dobj 2D6-ot, nézd meg a táblázatban a létrejövő varázslatot:

2-4: Lélekpenész (Soulblight) (Lore of Death)

5-6: Wyssan vadformája (Wyssan's Wildform) (Lore of Beast)

7: A rozsda csapása (Plague of Rust) (Lore of Metal)

8-9: A fény sebessége (The Speed of Light) (Lore of Light)

10-12: Tűzlabda (Fireball) (Lore of Fire)

A következőményeket a fókuszhoz legközelebb álló egységekre kell kidolgozni (függetlenül attól, hogy akár közelharcban áll), mindig a legalacsonyabb elmondási értékhez tartozó hatással. A létrejött varázslatot nem lehet semlegesíteni.

### *Wyrding Well*

Az az egység, amely nem áll közelharcban tud inni a forrás vizéből. Ezt a cselekvést a Mozgás fázis végén tudja megtenni, ha 3"-en belül tartózkodik. A hatás véletlenszerű, dobj D6-ot:

- 1: *Mágikus Méreg*: az egység tagjai képtelenek a cselekvésre (nem lőhet, varázsolhat, nem végezhet koncentrációt (channeling), nem használhat mágikus tárgyakat, stb.) egészen a következő kör kezdetéig.

2-4: *Száműzött gyengélkedés*: az egység azonnal visszkap 2D6 sebpont (wound, W) értékű modellt úgy, ahogy az Élet tanába (Lore of Life) tartozó Újralesztés (Regrowth) varázslat működik.

5-6: *A felejtés adománya*: az egység megkapja az ostoba (stupidity) és a megtörhetetlen (unbreakable) képességet egészen a csata végéig.

## **ÉPÜLETEK (Buildings)**

Mint más terepeknél, itt is meg kell állapodni arról, hogy mi számít épületnek. Ha kijelöltétek, azt is tisztázni kell, hogy melyik elég apró ahhoz, hogy járhatatlan terepnek minősüljön és melyek azok, amelyek olyan nagyok, hogy akár több részre kell osztani (játéktechnikailag) és nagyobb mozgásteret ad a taktikázásra.

### **MOZGÁS**

Mint azt az előbb leírtuk, két fajta épület van:

1. Járhatatlan terepnek minősülő. Az erre vonatkozó szabályt a járhatatlan terepnél találjátok.
2. Megszállható és védhető. Az ebbe a csoportba tartozó épületek kétféle módon közelíthetőek meg:
  - a. Ha nem akarod megszállni, akkor járhatatlan terepnek minősül. Azért van így, hogy ne lehessen „átgyalogolni” egy épületen, mintha ott sem lenne. Ebben az esetben a szabályt lásd az 1. pontban.
  - b. Megszállod (Garrisoning) az épületet. Ennek módja, ha talpkontaktusba kerülsz vele a mozgás fázis során. A megszállás előtt azonban nem menetelhetsz (march).

Nem minden egység típus tud megszállni egy épületet. Akik ezt megtehetik az alábbiak:

- Gyalogság (infantry);
- Szörnyszülött gyalogság (monstrous infantry);
- Harci bestiák (war beasts);
- szörnyszülött bestiák (monstrous beasts);
- rajok (swarms);
- hadigépek (war machines). A rájuk vonatkozó szabályt a *Hadigépek* fejezetben találod meg.

Sok esetben nincs arra lehetőség, hogy a teljes egységet behelyezd az épületbe, ezen segít az a megoldás, ha az egység egy tagját (legalkalmasabb a zászlóvivő) az épület mellé, vagy annak tetejére teszed, ezzel jelezve, hogy kik vannak bent. A többi figurát- ideiglenesen - leveszed az asztalról.

Minden épületet csak egy egység és a hozzájuk csatlakozott bármennyi Karakter uralhat. Egyedül karakter csatlakozhat a már bent lévőekhez, mégpedig úgy, hogy talpérintkezésbe kerül az épülettel.

Épület elhagyása (Abandoning): a bent lévők a maradék mozgások (remaining moves) fázisában tudják elhagyni az épületet. Ezt nem tehetik meg abban a körben, amikor megszállták azt. Helyezd fel az egységet bármilyen formációban a terep mellé úgy,

hogy az egység háta kerekén 1"-re legyen tőle. Az egységben lévő modellek egyike sem lehet messzebb az épülettől, mint az alap nozgási (M) értékének a kétszerese. A kijövők más mozgást nem végezhetnek (túlságosan elfoglaltak a sorok rendezésével). Azok az egységek, amelyek kényszer hatására kell elhagyják az épületet (pl. őrjöngés (frenzy)), sem rohamozhatnak ki onnan, viszont amint lehetőségük nyílik rá, el kell hagyniuk azt.

### MÁGIA

Az épületek nem adnak semmilyen plusz védelmet a mágia hatásai ellen. Azok a varázslatok (és a félrevarázslás (miscast)), amelyeknél sablont használsz a hatásaik kidolgozásához, a később leírásra kerülő szabály szerint D6 modellt érintő módon dolgozd ki.

### LÖVÉS

Bent lévő:

- Bármely irányban kilóhetnek, látószögük 360°.
- A távolságot a célpontig, mindig az épület hozzá legközelebb lévő részétől számítsd.
- Az épületből szintenként 5 modell végezhet lövést. Ettől eltérhettek, de ezt a játék elején kell tisztázni.

Támadók:

- Az épületben lévő célozhatók, ha az épület a támadók első ívében (front arc) áll és benne van azok lőtávjában.
  - Az épület nehéz fedezéket (heavy cover) ad a bent lévőeknek.
  - Abban az esetben, ha a lövés több sort is érint(het) pl. nyílvető, csak egy épületben lévő modell talhat el.
- Találatnál sablont használó fegyverek esetén az alábbi szabályok érvényesek (illetve mágia által használt sablon és félrevarázslás esetén is):
- D6 találat érhető el a bent lévő egységben, ha a sablon érinti az épület bármely részét. Kőhajítók esetében akkor érvényesül a magasabb erejű találat, ha a sablon középpontja az épület fölött található.

### ÉPÜLET OSTROMA

Egy már elfoglalt épület ostroma egy, a mozgás fázis során kijelölt egységgel lehet. Ezzel az egységgel rohamot kell bejelenteni az épületben lévő csapat ellen. Ha pl. őrjöngés (frenzy) következtében több egység is megrohamozná ugyanazt az építményt, akkor a sereget irányító játékos dönti el, melyik lesz az az egy, amely ostromolni fog, a többiek rontott rohamként mozognak.

A roham sikeres, ha a rohamozó rohamtávja egyenlő, vagy nagyobb, mint ami az épület eléréséhez szükséges. Ez az egység más ellenség ellen rohamot nem jelenthet be, mert el van foglalva az épület körbekerítésével.

### ROHAM REKCIÓ

A bent lévő egység csak a marad (hold), vagy az Áll és Lő (Stand and Shoot, SaS) reakciót választhatja. Rontott terror teszt esetén sem kell elhagyni az épületet (jobb egy fal védelmében szembenézni a rettegéssel), de ebben az esetben csak a marad reakció választható és

egyben elszenvedik a rontott félelem (fear) teszt módosítóit is.

### AZ OSTROM MEGVÍVÁSA

A rohamozók az ostrom különleges körülményei miatt elveszítenek minden, a rohamból adódó bónuszt (+1 közelharc végeredmény (CR) bónusz, fegyverek módosítói, becsapódási sebzés (impact hits)).

### Ki tud ütni?

A közelharc elején mindkét oldal kiválaszt 10-10 modellt, akik harcolni fognak a különítményben. Rendszerint a bajnok (champion) és 9, az egységet alkotó modell alkot egy csapatot. Ha azonban karakterek is vannak az egység(ek)ben, akkor kockadobással döntsétek el, ki jelöli ki előbb a maga különítményét.

### Méreték

A méretek befolyásolják a kiválasztott modellek számát. Szörnyszülött gyalogság (monstrous infantry), lovasság, harci bestiák (war beasts) 3-3 modellel érnek fel, míg egy szörny (monster) 5 modellel.

### Támadások kidolgozása

Mint normál esetben itt is a kezdeményező (initiative, I) érték határozza meg a sorrendet. Karakterek, bajnokok esetében a különítmény max. fele létszámig választhatja öt/öket célpontul. Ha valamelyik különítmény veszteséget szenved (ugyanúgy hátulról fognak el a modellek), akkor az egységből ki lehet őket egészíteni max. 10 főig (ha van még annyi tartalék az egységben). Ezzel a szabállyal van szimulálva, hogy a hátul lévő folyamatatosan feltöltik a sorokat és elesett társaik helyébe lépnek.

### Kihívás

Intézés és elfogadás normál módon történik, de csak a különítményekbe kiválasztott modellek között lehet lebonyolítani.

### Különleges támadások

A különleges támadások (pl. taposás (stomp)), vagy olyan tárgyban rejtőző hatások, amelyeknél a talpkontakt számít úgy kell eljárni, hogy egy épületben lévő modell egy ostromló modellel van érintkezésben. Utóbbit az ostromlót irányító játékos választja ki. Ez alól kivétel a kihívás, ahol a normál szabályok szerint állnak egymással szembe a párbajozók.

### KÖZELHARC EREDMÉNYE

A végeredménybe egyedül az okozott sebek számítódnak be (természetesen a kihívás során történt lemészárlás (overkill) sebzése is). Lobogók, sorok, oldal és hátbatámadási módosítók nem számítanak. Döntetlen eredmény esetén a zenész el tudja dönteni a közelharcot, akár a rendes szabályok szerint.

Ha az ostromló nyer, a védő törés (break) tesztet tesz. Az épületet birtokló egység mindig rendíthetetlennek (steadfast) számít. Ha a védő elrontja a törés tesztjét, a bent lévő egységet helyezd az épületen kívülre szemben az ostromló egységgel. A felállításkor az épület elhagyása szabály szerint rakd fel a bent lévőket. Ha valami miatt nem lehetséges a felhelyezés, akkor úgy

kell eljárni, hogy a szituáció legjobban hasonlítson a fenti szabály szerint leírtakra. Ezt követően végezd el a menekülés mozgást a normál szabályok szerint. Az ostromló nem tud üldözni, e helyett elfoglalhatja a kiürült épületet, ha ezt az őket irányító játékos akarja (és a szabályok nem tiltják, hogy a támadó egység típusa elfoglaljon egy épületet). Ha az ostromlók nem veszik birtokba az építményt, akkor attól 1"-et hátrafelé eltávolodnak

Ha a védő nyer a támadónak nem kell törés tesztet tennie, mert a katonák tudják jól, hogy a védők nem rohannak ki az épületből és így nem tudják őket lerohanni. „Nyugodtan” rendezhetik soraikat.

Ha a védő nyer, vagy megdobja a törés tesztet, vagy döntelent lett a közelharc eredménye, akkor a támadó automatikusan 1"-et hátramoszog az Épülettől. A következő körben a támadó újra eldöntheti, hogy folytatja-e és ha igen milyen egységgel az ostromot.

### ÉPÜLETEK ÉS PÁNIK

Az épületben tartózkodók normál módon dobhatnak pánik tesztet. A távolságot mindig az építmény szélétől kell mérni. Ha a teszt nem sikerül, akkor a rontott törés tesztnél leírtak szerint kell eljárni. Ha a védők megsemmisülnek, elmenekülnek a baráti egységek szintén pánik teszt dobásra kötelezettek (ha az egyéb feltételek megvannak. Pl. távolság).

### TÖBB RÉSZES ÉPÜLETEK

A fent leírt szabályokat egy viszonylag kis méretű 6"x6" méretű építményekre célszerű alkalmazni. Ha ennél nagyobb építményekkel terveztek játszani, akkor bontsátok azokat részekre, hogy külön-külön is elfoglalhatóak, támadhatóak legyenek.

## ŐSI ÉPÍTMÉNYEK (Arcane Architecture)

Az Ősi építmények megjelenési formája épület, vagy járhatatlan terep. Azok a modellek, amelyek ezen építményeken belül tartózkodnak, automatikusan részesülnek azok hatásából

### Példák Ősi Építményekre

#### Hősök Fellegvára (Acropolis of Heroes)

Minden egység, amely 6" távolságon belül tartózkodik megkapja a makacs (stubborn) képességet.

#### Törp sörház (Dwarf Brewhouse)

Minden egység, amely 6" távolságon belül tartózkodik immunis lesz a pszichológiára (immune to psychology) és megkapja a makacs (stubborn) képességet.

Törp egységek a Sörház 6"-es körzetében megtörhetetlennek számítanak (unbreakable). Ha azonban el akarnak mozogni annak hatósugarából, akkor -3 módosítóval sikeres vezetőkészség (leadership, Ld) tesztet kell tenniük.

#### Grál Kápolna (Grail Chapel)

Minden, a Rend Erői (Forces of Order) közé tartozó egység, amely 6" távolságon belül tartózkodik megkapja a regeneráció (6+) képességet.

Breton egységek 6"-en belül a makacs (stubborn) képességet is megkapják.

#### Kísértet járta palota (Haunted Mansion)

Minden egység, amely 6" távolságon belül tartózkodik a lövés fázis végén, D6 1-es erejű (S1) ütést szenved el az építmény őrzői részéről. A szellemlények csapásai ellen nem tehető páncélmentő (armour save, AS). A bent tartózkodó egység félelmet (fear) okoz.

#### Nehekharan Szfinxe (Nehekharan Sphinx)

Mindegyik játékos köre elején, a soron lévő játékos kiválaszthat egy karaktert, amely az építmény 6"-es körzetében tartózkodik, hogy kihívja az őrzőt. A karakternek kezdeményezés (initiative, I) tesztet kell tennie. Rontott teszt esetén a karakter 1 sebpontot (wound, W) szenved el, ami ellen páncélmentő nem tehető. Sikeres teszt esetén az alábbi, véletlenszerűen meghatározott képességeket kapja meg a modell, amelyek hatása a csata végéig tart: elsőprő roham (devastating charge); hősi gyilkos ütés (heroic killing blow); mestervarázsló (halál) (loremaster (death)). Utóbbi esetében csak varázslók tudják kihasználni a kapott képesség előnyeit.

#### Sigmar oltára (Sigmarite Shrine)

Minden, a Pusztítás Erői (Forces of Destruction) közé tartozó egységnek, amely 6" távolságon belül tartózkodik újra, kell dobnia sikeres mágikus mentőit (ward save).

Breton egységek 6"-en belül a makacs (stubborn) képességet is megkapják.

#### Vértorony (Tower of Blood)

Az építmény 6"-es körzetében állók megkapják a gyűlölet (hatred) képességet. A Pusztítás Erői (Forces of Destruction) közé tartozó, 6"-en belüli egység ezen túlmenően megkapják az őrjöngés (frenzy) képességet is.

#### Varázsló torony (Wizard's Tower)

Egy, a torony 3"-es körzetében tartózkodó varázsló birtokába kerül az általa választott mágia iskola összes varázslatának. Ha több mágus tartózkodik a fenti körzeten belül, akkor véletlenszerűen kell kidobni, melyik kapja meg a torony áldásos tudását. Minden mágia fázis elején újra kell dobni, hogy ki a kiválasztott.

# SEREGÖSSZEÁLLÍTÁS

Most, hogy már túl vagy a szabályokon és kész vagy rá, hogy teszteld, itt az ideje, hogy saját sereget építs.

## Sereg típusok (Army Books)

Minden faj, vagy birodalom saját seregkönyvvel rendelkezik. A könyvekben megtalálod a háttértörténeteket, ötleteket a modellek kifestésére, és minden olyan sereg specifikus szabályt, karakterisztikát, ami egyedivé teszi az adott sereget.

## Pontok (Points Values)

Minden modell saját pontértékkel rendelkezik, amik azok saját seregkönyvükben vannak megadva. A jobb karakterisztikával, több speciális képességgel, nagyobb felszereltséggel rendelkező magasabb pontszámmal bír.

A legtöbb esetben a modellek fejleszthetőek – pl. különböző tárgyak megvételével –, ekkor alapértékük is növekedni fog. Ezzel a lehetőséggel széles tárháza nyílik meg, hogy egyedivé tedd saját sereged. Ha összeadod a kiválasztott (és fejlesztett) modellek pontszámait, akkor megkapod a sereg értékét. Utóbbinak nagy jelentősége van, mert a Warhammer világában játszott csaták nagy többsége egyenlő pontértékű seregek között zajlik.

## A játék mérete (Size of Game)

A csata elkezdése előtt ellenfeleddel közösen el kell döntenetek, hogy mekkora csatát akartok játszani. A nagyobb ütközetek nagyobb pontértékű seregeket jelentenek. A pontszám meghatározza azt a maximumot, amennyit elkölthetsz a saját sereg összeállításakor.

Ha például 3000 pontértékű csatát játszotok, akkor az alap- és seregkönyv szabályainak figyelembevételével ennyit, vagy ennél kevesebbet „költhetsz” el. Az összpontszám meghatározza, hogy milyen hosszú szórakozásra számíhattok. Ha 2000 és 3000 pont közötti csatát játszotok, akkor az eltarthat egy egész délután. Ugyanakkor kellemes lehet egy 1000 pont körüli, vagy ennél kevesebb értékű ütközet lejátszása is.

## Sereg lista (The Army List)

Ha megegyeztetek a pontszámokban itt az ideje, hogy a seregkönyv és az itt leírtak alapján összeállítsd a saját listádat.

## Tábornok (General)

Minden seregnek kell tartalmazni legalább egy lord, vagy hős típusba tartozó karaktert, aki a csapatok vezére lesz.

## Legalább 3 egység

Minden seregnek legalább 3 egységet kell tartalmaznia, amibe nem számítanak bele a karakterek.

## Egység típusok (General)

A seregkönyvekben felsorolt modellek kategóriákba vannak sorolva. Az alábbi szabályok szerint meg van határozva miből mennyit hozhatsz.

### LORDOK

Az összpontszám 25%-ig hozhatod őket.

### HŐSÖK

Az összpontszám 25%-ig hozhatod őket.

### VARÁZSLÓK ÉS VARÁZSLATAIK

A lordok és hősök némelyike ért a mágia igába hajtásához. Őket varázslónak, sámánnak, stb. hívjuk. A sereg összeállításakor meg kell határozni, melyik mágia iskolát ismeri az adott karakter. Az általa ismert varázslatokat viszont csak a csatát megelőzően, a másik játékos előtt kidobva tudhatod meg. Ha a mágusod rendelkezik olyan lehetőséggel, hogy speciális varázslatokat választhat, akkor erről a seregbe illesztésével kell döntened.

### SPECIÁLIS KARAKTEREK

A seregkönyvek mindegyike tartalmaz olyan híres, a csatamezőn nevet szerzett karaktereket, amelyek többek lettek, mint fajtársaik. Kivételes képességeik miatt személyük egyszeri és ismétелhetetlen. Ez a játék nyelvére lefordítva azt jelenti, hogy seregenként csak egyszer fordulhatnak elő.

### ALAP EGYSÉGEK

Az összpontszám legalább 25%-át az ebbe a kategóriákba tartozó egységek kell, hogy kitegyék.

Ők a lelkei a seregeknek, amik jellemzővé tesznek egy csapatot. Akad néhány olyan egység, amelyek pontszáma nem számítódik bele a minimum pontszám meghatározásába. Őket a seregkönyvekben nevesítik. Természetesen az ő értéküket is az összpontszámból kell kigazdálkodni.

### SPECIÁLIS EGYSÉGEK

Az összpontszám 50%-ig hozhatod őket.

### RITKA EGYSÉGEK

Az összpontszám 25%-ig hozhatod őket.

## Többszöri választás

Természetesen egy egységből többet is választhatsz a sereged összeállításakor, de ezek számáról is külön szabály rendelkezik, amit az alábbi táblázat tartalmaz:

**A seregben legalább 3 egységnek kell lennie és egy darab lord, vagy hős karakternek.**

	Pontszám határok	Többszöri választás
<b>Lordok</b>	Maximum 25%	Nincs korlátozás
<b>Hősök</b>	Maximum 25%	Nincs korlátozás
<b>Alap egységek</b>	Minimum 25%	Nincs korlátozás
<b>Ritka egységek</b>	Maximum 50%	Egységenként 3 (egységenként 6, ha a sereg összpontszáma 3000, vagy a fölötti)
<b>Speciális egységek</b>	Maximum 25%	Egységenként 2 (egységenként 4, ha a sereg összpontszáma 3000, vagy a fölötti)

A fenti táblázat szerint tehát nem csak arra kell figyelned, hogy adott egységtípusból az összpontszámhoz képest mennyit hozhatsz, hanem arra is, hogy az adott egységre előfordulási számára van-e számbeli korlátozás. A darabszámra nincs hatással, sem az, ha az egységeknek eltérő a létszáma, sem az, ha más a felszereltségük.

Néhány egységnél lehetséges, hogy két darab választása csak egy darab típusválasztásnak felel meg (pl. ilyen az elfeknél, vagy a goblin seregben a nyílgyű, a

káosz seregben a Káosz Ivadék. Folytatva a példát egy 2000 pontos Káosz Harcosai seregben a ritka egységekre darabonként 2-es korlátozás van, de Ivadék esetében 3, vagy 4 is lehet).

**Hatalmas seregek**

3000, vagy a fölötti seregpontszám felett a speciális és ritka egységek számbeli korlátozásai duplázódnak (ld. a fenti táblázat).

**SZÖVETSÉGES RENSZER**

A csaták rendszerint két hatalmas sereg között zajló ütközetek, amik a kiválasztott terület feletti uralom megszerzéséért folynak. Ez azonban nem azt jelenti, hogy csak két ember játszhat!!! Szövetséges rendszerek alakíthatóak. Hogy színesebb legyen a játék, ezekhez előtörténet is kreálható.

Első lépésben a játékosok oszlojanak két csoportba (nem szükségszerű az azonos létszám), arra azonban figyeljetelek, hogy közel azonos pontszámú seregek álljanak egymással szemben. Ettől persze el lehet térni, ha az aktuális ütközet valamilyen speciális esemény köré szerveződik (pl. várostrom).

Írjatok előtörténetet, hogy mi hozhatta össze a különböző fajba, eltérő érdekek mellett létező népeket, hogy egymás oldalán küzdjenek. A példa kedvéért adott 5 játékos (Sírkirályok, Erdei Elfek, Patkányok, Orkok és Goblinok, Ogrék). A Sírkirályok seregébe tartozó ősi teremtményt a jelenleg az Erdei Elfek felségterületének számító erdő szélén temették el. Vele együtt szállt sírba

egy ősi varázstárgy is, amelyre a Patkányoknak szükségük lenne. Hogy erejüket megsokszorozzák összeálltak egy Ork törzzsel és felbéreltek egy Ogré csapatot, hogy tudásukkal támogassák az expedíciót. A játék során kiosztásra kerültek a pontok is: a Sírkirályok és Erdei elfek 2500-2500 pontból, a Patkányok és Orkok 2000-2000 pontból, míg az Ogrék 1000 pontból állíthatnak sereget. Így a csatatéren 5000-5000 pontos seregek fognak egymással szembe nézni.

**Szövetségek és Jellemek**

Nem minden sereg tud egymással szövetségi viszonyba lépni. Ezt nem csak az ősi ellentétek, de a történelmet vérről írt fejezetek is befolyásolják. Ezért némely szövetségek erősebbek a másiknál.

Az első osztályozási kategória a jellem. Három osztályba sorolhatóak a seregek: Rend, Pusztítás, Semleges.

<b>Rend</b>	<b>Pusztítás</b>	<b>Semleges</b>
A fejlődés, a népének békét akaró vezetők jellemzik őket.	Egyiknek a civilizáció elpusztítása a célja. Másikuknak az örök harc a lételeme.	Nem alakítanak ki egységes álláspontot. Ugyanúgy vonulhatnak hadba az egyik fél megsegítésére, mint ellene. Ahogy az aktuális érdekek megkívánja.
Nemes Elfek, Törpök, Erdei Elfek, a Birodalom, Bretonok, Gyíkemberek	Patkányok, Káosz Harcosai, Káosz Bestiák, Káosz Démonai, Sötét Elfek, Vámírok nemzettsége, Orkok és Goblinok	Ogré Királyság, Sírkirályok

A másik osztályozás a jellemek alapján kerül meghatározásra.

**MEGBÍZHATÓ SZÖVETSÉGESEK**

Az azonos osztályba tartozók között erős az együttműködési készség, hiszen közel azonos célért küzdenek. Ezen népek egységei „barátinak” minősülnek és élvezhetik az egymást erősítő szövetséges hatásokat.

Azonban, ha egy szabály fajspecifikus, akkor annak nincs hatása a „baráti” egységekre.

- Példák a szövetségi viszonyokból származó előnyökre:
- A szövetségesek élvezhetik a sereg generálisának Lelkesítő Jelenlétét.
  - A szövetséges rendszeren belül a karakterek szabadon csatlakozhatnak egységekhez.

- A Pánik szabály érvényesül minden megtört, megsemmisült, menekülő, stb. „baráti” egységénél is.
- Varázslatoknál úgy kell eljárni, mintha a mágus saját seregébe tartozó egység lenne.
- Megbízható és Gyanakvó szövetségesek esetén a erő (power) és semlegesítés (dispel) kockáinak elosztása szabadon történhet a szövetségesek között, de ennek még az első varázslás elmondása előtt meg kell történnie. A koncentrációból (channeling), illetve varázstárgyak által adott bónusz Erő és semlegesítés Kockákat kizárólag az a sereg használhatja fel, amelyik generálta.

#### GYANAKVÓ SZÖVETSÉGESEK

A Semleges kategóriába tartozó fajok egységei tartoznak ebbe a kategóriába. Ebben az esetben nem teljes a bizalom a másik iránt. Ez akkor is igaz, ha pl. két Sírkirályok sereg köt szövetséget. Az egyik szemük mindig az aktuális szövetségesen van. Ki tudhatja...

Példák a szövetségi viszonyokból származó előnyökre:

- A szövetségesek NEM élvezhetik a sereg generálásának Lelkesítő Jelenlétét.
- NEM élvezhetik a Seregzászló adta speciális vezetőkészség (leadership, Ld) teszt újradozási lehetőséget.
- Nem csatlakozhatnak más seregek karakterei közéjük.

#### REMÉNYTELEN SZÖVETSÉGEK

Azon ritka alkalmakkor, amikor két ellentétes jellemű sereg szövetséget köt, sosem születik vérszövetség kettejük között. Ebben az esetben csak az különbözteti meg őket az ellenségtől, hogy nem lehet őket roharni, löni, és ártó mágia célpontjának kijelölni.

Mágia esetében a Erő és Semlegesítés Kockáit egyenlő arányban kell elosztani. Ha nem sikerül (páratlan szám esetén), akkor dobni kell rá, hogy melyik szövetséges kapja meg. Olyan varázslat nem

semlegesíthető, amely kizárólag az alkalmi szövetséges ellen irányul. (pl. az ork nagysámán nem tudja semlegesíteni a szövetséges birodalmi lándzsások ellen elmondott tűzlabda varázslatot, még ha a birodalmi mágusnak elfogytak a Semlegesítő kockái is.)

Példák a szövetségi viszonyokból származó „előnyökre”:

- A szövetségesek NEM élvezhetik a sereg generálásának Lelkesítő Jelenlétét.
- NEM élvezhetik a Seregzászló adta speciális vezetőkészség (leadership, Ld) teszt újradozási lehetőséget.
- Nem csatlakozhatnak más seregek karakterei közéjük.
- Veszélyes terep tesztet kell tenni, ha az alkalmi szövetségesen keresztül történik a menekülés.
- Támogató varázslatok sem mondhatóak el egymás egységeire.
- Nem okoznak pánikot a szövetségesnek (pl menekülés, megtörés stb. esetén)

#### TÖRÉKENY SZÖVETSÉGEK

Az ilyen alapon nyugvó együttműködések még a csata idejére sem biztos, hogy megmaradnak (pl. Patkányok és Sötét Elfek). Ennek szimulálására minden kör elején dobjatok D6-ot. 1-3 esetében a másikhoz való viszony egy kategóriát romlik, egészen a Reménytelen viszonyig.

#### Grandiózus Szövetségek

Az nincs meghatározva, hogy mekkora pontszám esetén lehet szövetséget kötni. Ha azonban legalább 3 sereg, darbonként minimum 2000 pontért alkot egy szövetségi rendszert, akkor annak irányítása különleges képességeket kíván meg. Mindkét oldal nevesíti azt a Vezért, aki az egész szövetséget egyben tartja. Az ő Lelkesítő Jelenlét aurája duplája lesz, mint normál esetben. Minden más szabály változatlan.

	Megbízható	Gyanakvó	Reménytelen
Tudják használni a Tábornok Lelkesítő Jelenlét képességét?	Igen	Nem	Nem
Tudják használni a Seregzászló „Tartsd a pozíciód” képességét?	*	Nem	Nem
Csatlakozhat hozzájuk szövetséges Karakter?	Igen	Nem	Nem
Okoz-e Pánikot a szövetségesekben?	Igen	Igen	Nem
Szövetséges varázshasználó segítheti-e őket, mintha saját egységei lennének?	Igen	Igen	Nem
Veszélyes Terep tesztet kell-e tenni, ha keresztül Menekül szövetségesük?	Nem	Nem	Igen
Seregzászló előnyeit tudja-e használni, ha a szövetséges azonos fajból van?	Igen	Nem	Nem

\* Csak ha azonos seregkönyvből lett kiválasztva

# WARHAMMER CSATA LEJÁTSZÁSA (Fighting a warhammer battle)

Hat forgatókönyv (scenario) van kidolgozva a szabálykönyvben. Ezek kiválaszthatóak véletlenszerűen az alábbi táblázatot használva, vagy előre történő megbeszélés alapján is.

- 1 Csatasor (Battleline)
- 2 Hajnali támadás (Dawn attack)
- 3 Harc az átjáróért (Battle for the pass)
- 4 Vér és Dicsőség (Blood and Glory)
- 5 Összeütközés (Meeting engagement)
- 6 Az őrtorony (The Watchtower)

Minden forgatókönyvnek tartalmaznia kell az alap információkat az alábbi kategóriákban.

- A seregek (The Armies): Normál esetben 2 egyenlő pontszámú sereg küzd a szabályok szerint
- A csatatér (The battlefield)

- Egységek felhejezése (Deployment)
- Első kör (First turn)
- Játék hossza (Games length)
- Győzelmi feltételek (Victory conditions)
- Speciális szabályok (Scenario special rules)

## A Csatatér

Helyezz le legkevesebb 1D6+4 tereptárgyat a csatatérre, és válaszd ki melyik szabályokat alkalmaztatók rájuk a *Hadszíntér terepek* (Battlefield terrain) fejezetből.

Alternatív megoldásként dobjatos 1D6+4-szer a Véletlenszerű terep táblázatból (Random Terrain Chart) meghatározva a terep kinézetét. Miután kidobtátok az összes tereptárgyat dobjatos szét (roll-off), és a magasabb értékű dobott játékos felrakhat egy terepet. Ezt felváltva addig kell ismételni amíg az összes felkerül a csatatérre.

## RANDOM TERRAIN CHART

2D6	Result	2D6	Result
2	<b>Settlement of Order</b> D3 buildings, D3 sets of obstacles, plus one roll on the Steadfast Sanctum part of the Random Terrain chart.	7	<b>Mysterious Forest</b>
3	<b>Steadfast Sanctum</b> Roll a further D6: 1 – Grail Chapel 2 – Acropolis of Heroes 3 – Wizard's Tower 4 – Sigmarite Shrine 5 – Elven Waystone 6 – Dwarf Brewhouse	8	<b>Obstacles</b> Three 6" sections of one of the following obstacles – roll a D6: 1 – Fence 2 – Wall 3 – Blazing Barricade 4 – Blessed Bulwark 5 – Ghost Fence 6 – Roll again
4	<b>Sinister Structure</b> Roll a further D6: 1 – Altar of Khaine 2 – Charnel Pit 3 – Bane Stone 4 – Haunted Mansion 5 – Idol of Gork 6 – Tower of Blood	9	<b>Mysterious River</b>
5	<b>Hill</b> Roll a further D6: 1, 2 or 3 – 'Ordinary' Hill 4 – Temple of Skulls 5 – Scree Slope 6 – Anvil of Vaul	10	<b>Magical Mystery</b> Roll a further D6: 1 – Sinister Statue 2 – Arcane Ruins 3 – Nehekharan Sphinx 4 – Sorcerous Portal 5 – Wyrding Well 6 – Magic Circle
6	<b>Building</b> A watchtower, mansion or other similar 'ordinary' building.	11	<b>Marsh</b> Roll a further D3: 1 – Earthblood Mere 2 – Khemrian Quicksand 3 – Mist-wreathed Swamp
		12	<b>Encampment of Destruction</b> D3 buildings, D3 sets of obstacles, plus one roll on the Sinister Structure part of the chart.

## Az egységek felhejezése

Általában minden forgatókönyvnek két felállási zónája (deployment zone) van. Ne felejtse el a felhejezés előtt kidobni még a varázslók varázslatait.

## Váltakozó egységek (Alternating units)

Ennél a típusnál a játékosok szétdobnak (roll-off), és a magasabb értéket dobott játékos felhejezi egy egységét a felállási zónájába. Ezután az ellenfele is felhelyez egy egységet stb-stb. A hadigépeket egyszerre kell felhejezni a pályára, de különböző helyekre is lehet. A karakterek mindig egyszerre, utoljára kerülnek fel a csataterre.

Ha minden egység felkerült, akkor a játékosok szétdobnak a kezdésért. Aki hamarabb befejezte a felpakolást +1-et adhat a dobás értékéhez.

## Tartalékok (Reserves)

Néhány csatánál az egységek tartalékként léphetnek a pályára. Ezek az egységek az utánpótlások (reinforcement) szabályai szerint jöhetnek a játékba, az alábbi kitétekkel.

- azok az egységek amiknek normális esetben nem engedélyezett a mozgás, úgy kell lehelyezni, hogy az egyik éle érintse a táblaszél.
- karakterek eldönthetik, hogy egyedül vagy egy egység részeként kívánnak a csatába jönni. Ha egységhez csatlakoztak és dobással kell meghatározni hogy hol és mikor érkeznek fel az egység, akkor elég csak egyszer dobni az egységre a karakterrel együtt.

## Az első kör

Azt hogy ki kezdi az első kört a forgatókönyv leírása határozza meg.

## A játék hossza

A legtöbb játék 6 kör hosszú, aminek a végén meg kell határozni a győzelmi feltételek figyelembe vételével, hogy ki nyert. Néhány forgatókönyv alternatív metódust használ a játék hosszának a megállapítására, de erre ott külön kitérnek.

Ha egy játékos feladja a harcot, a játék azonnal véget ér, és az ellenfél nyer.

## GYŐZELMI FELTÉTELEK

Minden forgatókönyvnek vannak győzelmi feltételei, amivel megállapítható hogy ki lett a győztes.

### Győzelmi pont (Victory points)

Sok forgatókönyv használ győzelmi pontokat a győztes meghatározására. Ebben az esetben az ellenfél legyőzöttnek minősül, ha legalább 100 győzelmi ponttal többet gyűjtöttél mint ő, és elsőprő győzelemnek számít, ha minimum kétszer annyi győzelmi pontod lett, mint az ellenfelesnek. Minden más eset döntetlennek minősül.

Győzelmi pontokat az alábbi dolgokért lehet kapni:

#### *Megölt, vagy megfutott (Dead or fled)*

Ha egy ellenséges egység teljes egészében elpusztult, vagy lefutott a tábláról akkor a teljes pontértékét megkapja az ellenfele győzelmi pontnak.

*Pl: egy 351 pontért vásárolt egység lemészárlása 351 győzelmi pontot jelent az ellenfélnek.*

#### *A király halott (The King is dead)*

Ha az ellenfél generálisa meghal a játék folyamán, akkor a pontértékén felül +100 győzelmi pontot ér.

#### *Megszerzett zászlók (Seized standards)*

Ha az ellenfél zászlóvivőjét levágják közelharcban, vagy az egysége megtörik és elmenekül akkor +25 győzelmi pontot ér. Ha seregzászlóvivővel (Battle standard bearer, BSB) történik mindez akkor +100 győzelmi pontot ér.

#### *Esélytelen kihívás (Underdog challenge)*

Ha egy egység bajnok kihívásban legyőz egy ellenséges karaktert, az +50 győzelmi pontot ér.

## Speciális szabályok

Néhány forgatókönyv használ egyedi speciális szabályokat, amik adhatnak extra tulajdonságokat, vagy akár szigorításokat is tartalmazhatnak. A forgatókönyvek összes ilyen speciális eleme ebben a szekcióban található részletes magyarázattal.



# FORGATÓKÖNYVEK

## 1. CSATA: CSATASOR (Battleline)

**A seregek:** Mindegyik játékos kiválaszthatja a csapatait az aktuális seregkönyv sereglistájának a használatával. A játékosok egyenlő pontértékű seregeket használhatnak.

**A csatater:** A csatateret az ebben a fejezetben taglalt módszerek valamelyikével kell berendezni.

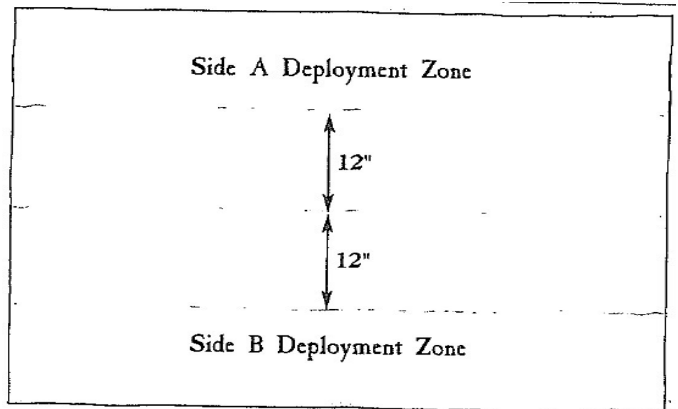
**Felállítás:** Szét kell dobni az oldalválasztásnál, a nagyobb eredményt dobó választ oldalt. A **váltakozó egységek** szabály használatával kell felrakni az egységeket.

**Első kör:** Szét kell dobni, hogy ki kezd az első kört. Aki hamarabb befejezte a felpakolást +1-et adhat a dobás értékéhez.

**Játék hossza:** A játék 6 játék körig, vagy a kölcsönösen meghatározott időlimit (órában) eléréséig tart.

**Győzelmi feltételek:** Győzelmi pont számítás a fent leírtak szerint.

**Speciális szabályok:** Nincs



## 2. CSATA: HAJNALI TÁMADÁS (Dawn attack)

**A seregek:** Mindegyik játékos kiválaszthatja a csapatait az aktuális seregkönyv sereglistájának a használatával. A játékosok egyenlő pontértékű seregeket használhatnak.

**A csatater:** A csatateret az ebben a fejezetben taglalt módszerek valamelyikével kell berendezni.

**Felállítás:** Szétdobással dől el az oldalválasztás. A játékos aki nyerte a szétdobást felrakja az egész seregét. Mielőtt elkezdené a felpakolást minden egységére dobni kell a lenti táblázat alapján, hogy lássa melyik zónába kötelező raknia az adott egységet. felderítő (scout) jártassággal rendelkező egységekre nem kell dobni, ők a rendes szabályaik szerint jönnek fel. A karakterekre vagy külön dobunk, és magukban állítjuk őket táblára, vagy a dobás előtt eldöntjük hogy melyik egységhez csatlakoztatjuk és csak az egységre dobunk.

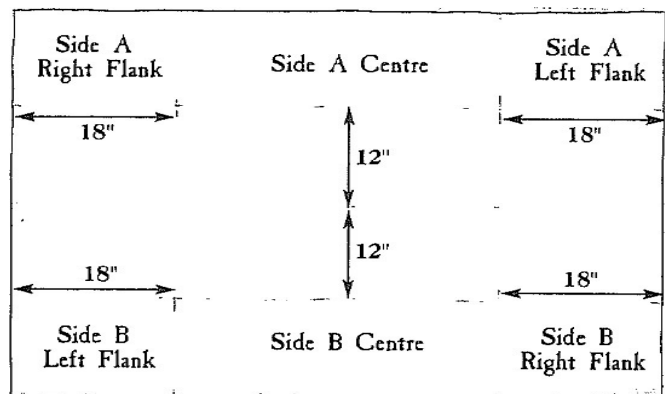
- 1 Bal szárny (left flank)
- 2 Jobb szárny (right flank)
- 3-5 Közép (centre)
- 6 Szabadon választható (Choose)

**Első kör:** Aki második lett a szétdobásnál az 1D6 dobás 6-os eredményével megkapja a jogot hogy kiválasztja ki kezdjen. 1-5 dobás esetén a győztes játékosé a döntés.

**Játék hossza:** A játék 6 játék körig, vagy a kölcsönösen meghatározott időlimit (órában) eléréséig tart.

**Győzelmi feltételek:** Győzelmi pont számítás a fent leírtak szerint.

**Speciális szabályok:** Nincs



## 3. CSATA: HARC AZ ÁTJÁRÓÉRT (Battle for the pass)

**A seregek:** Mindegyik játékos kiválaszthatja a csapatait az aktuális seregkönyv sereglistájának a használatával. A játékosok egyenlő pontértékű seregeket használhatnak.

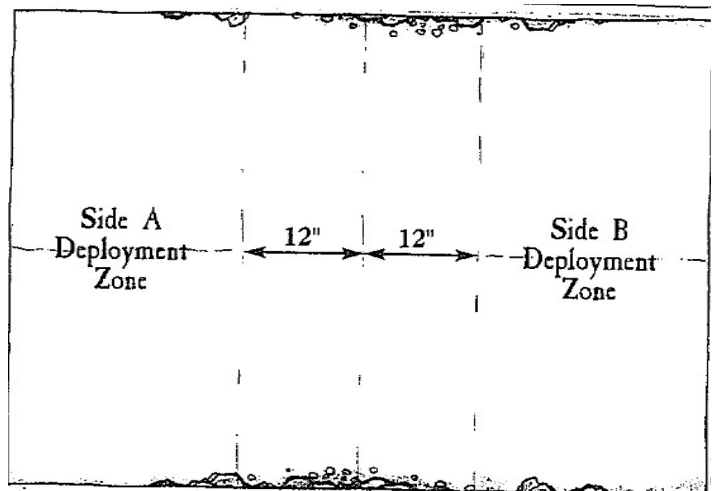
**A csatater:** A csatateret az ebben a fejezetben taglalt módszerek valamelyikével kell berendezni. A hosszú oldalak mindegyike járhatatlan terepnek minősül.

**Felállítás:** Szét kell dobni az oldalválasztásnál, a nagyobb eredményt dobó választ oldalt. A **váltakozó egységek** szabály használatával kell felrakni az egységeket.

**Első kör:** Szét kell dobni, hogy ki kezd az első kört. Aki hamarabb befejezte a felpakolást +1-et adhat a dobás értékéhez.

**Játék hossza:** A játék 6 játék körig, vagy a kölcsönösen meghatározott időlimit (órában) eléréséig tart.

**Győzelmi feltételek:** Győzelmi pont számítás a fent leírtak szerint.



### Speciális szabályok:

**Útszűkület (Bottleneck):** A csata egy szűk átjáróban játszódik, amit magas hegyek vesznek körül. Ezért a hosszú oldal járhatatlan terepnek minősül, és az erre vonatkozó szabályok érvényesek rá. A menekülő egységek ha elérik ezeket a széleket áttörnek rajta és

## 4. CSATA: VÉR ÉS DICSŐSÉG (Blood and Glory)

**A seregek:** Mindegyik játékos kiválaszthatja a csapatait az aktuális seregkönyv sereglisájának a használatával. A játékosok egyenlő pontértékű seregeket használhatnak.

**A csatater:** A csatateret az ebben a fejezetben taglalt módszerek valamelyikével kell berendezni.

**Felállítás:** Szét kell dobni az oldalválasztásnál, a nagyobb eredményt dobó választ oldalt. A **váltakozó egységek** szabály használatával kell felrakni az egységeket.

**Első kör:** Szét kell dobni, hogy ki kezdi az első kört. Aki hamarabb befejezte a felpakolást +1-et adhat a dobás értékéhez.

**Játék hossza:** A játék 6 játék körig, vagy a kölcsönösen meghatározott időlimit (órában) eléréséig tart.

**Győzelmi feltételek:** Amelyik sereg először megtörik, az ellenfele automatikusan nyer. Ha mindkettő egy időben tör meg, vagy a játék végéig nem tör meg egyik sereg sem, akkor a győzelmi pontok alapján kell meghatározni a győztest. Egy sereg akkor tör meg ha a lelkierő pontjai a törésponttal megegyeznek, vagy az alá süllyednek.

Ennél a játéknál figyelni kell, hogy megfelelő számú zászló legyen a játékosoknál, mert előfordulhat

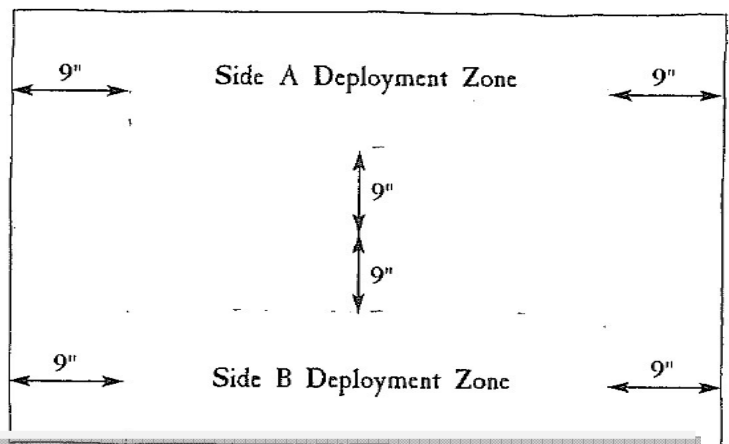
eltűnnek a pályáról mint rendes esetben. Más egységek viszont nem tudnak lemenni, és bejönni (utánpótlás pl.) ezeken az oldalakon kivéve ha repülő (flyer), vagy éteri (etheral) lényekről van szó. Ez azt jelenti, hogy az üldöző és lerohanó egységeknek 1"-re meg kell állniuk a pálya hosszú oldalától.

olyan helyzet, hogy rögtön felrakás után a töréspontot eléri az egyik játékos. (pl: 2000 pontos csata, zászló nélkül)

### Speciális szabályok:

**Törés pont (Breaking point):** Egy sereg minden 1000 pontja után rendelkezik egy törésponttal. Tehát 1000 pontig 1 töréspontja, 1001-2000 pontig 2 töréspontja van és így tovább.

**Lelkierő (Fortitude):** Minden zászló után 1 ilyen pontot kap a sereg (a BSB-t is beleértve), a generális 2 lelkierő pontot ér. Az éppen menekülő, vagy ideiglenesen a táblán lent lévő egységek is beleszámítanak a lelkierő pontokba.



## 5. CSATA: ÖSSZEÜTKÖZÉS (Meeting engagement)

**A seregek:** Mindegyik játékos kiválaszthatja a csapatait az aktuális seregkönyv sereglisájának a használatával. A játékosok egyenlő pontértékű seregeket használhatnak.

**A csatater:** A csatateret az ebben a fejezetben taglalt módszerek valamelyikével kell berendezni.

**Felállítás:** Szétdobással dől el az oldalválasztás. A játékos aki nyerte a szétdobást felrakja az egész seregét. Mielőtt elkezdené a felpakolást minden egységére dobni kell 1D6-al. 1-es dobás esetén nem teheti fel az egységet, ezek tartalékok (reserve) lesznek.

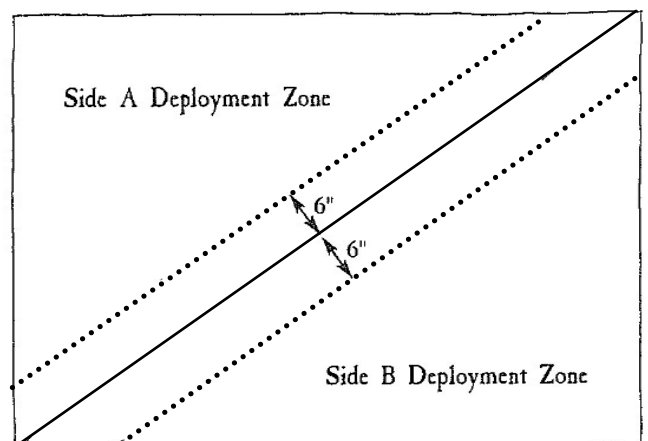
**Első kör:** Aki második lett a szétdobásnál az 1D6 dobás 6-os eredményével megkapja a jogot hogy kiválasztja ki kezdjen. 1-5 dobás esetén a győztes játékosé a döntés.

**Játék hossza:** A játék 6 játék körig, vagy a kölcsönösen meghatározott időlimit (órában) eléréséig tart.

**Győzelmi feltételek:** Győzelmi pont számítás a fent leírtak szerint.

### Speciális szabályok:

**Tartalék (Reserve):** A tartalékokat nem helyezük fel a csata elején. Ehelyett a játékos bármely körében feljöhetnek az utánpótlás (reinforcement) szabályainak megfelelően. Ezek a játékos felállási zónájának hosszú oldalán bárhol felhejhezhetőek.



## 6. CSATA: ŐRTORONY (Watchtower)

**A seregek:** Mindegyik játékos kiválaszthatja a csapatait az aktuális seregekönny sereglisájának a használatával. A játékosok egyenlő pontértékű seregeket használhatnak.

**A csatatér:** Állítsd fel az őrtornyot a terepasztal közepére, majd állítsd fel a terepet a fejezetben taglalt módszerek valamelyikével. A torony beleszámít az 1D6+4 épületbe.

**Felállítás:** Szét kell dobni hogy ki birtokolja a tornyot a játék elején. A torony birtokosa elhelyezhet a toronyban max. 20 főből álló alap (core) gyalogos egységet ha akar. Ez az egység nem hagyhatja el önkéntesen a tornyot az első kör végéig.

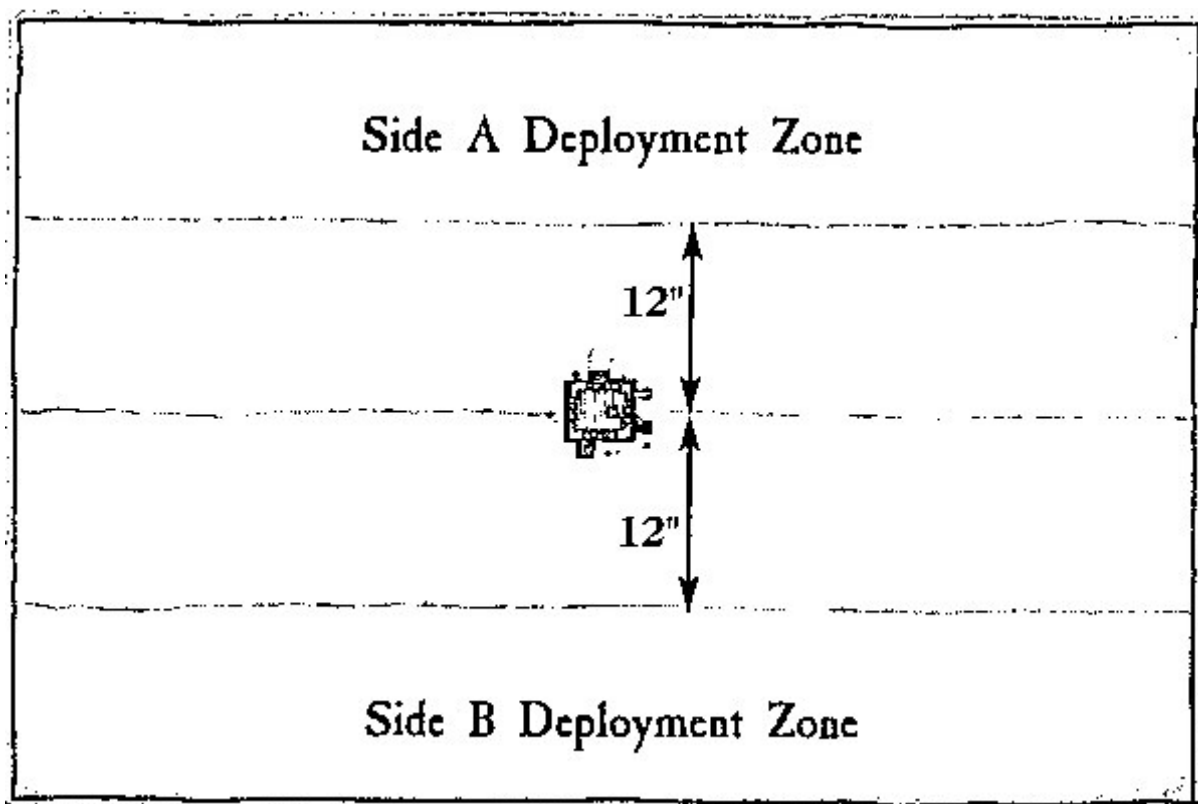
A tornyot nem uraló játékos választja ki, hogy melyik térfélen szeretne kezdeni és ő kezdi a lepakolást is. A **váltakozó egységek** szabály használatával kell felrakni az egységeket.

**Első kör:** Aki nem uralja a tornyot az kezd.

**Játék hossza:** A 4. játék körtől dobj minden játékkör végén 1D6-al, és add hozzá a kör számát. Ha az eredmény 10 vagy annál több lesz a játék azonnal végetér.

**Győzelmi feltételek:** Aki a játék végén uralja a tornyot az nyert. Az az egység uralja a tornyot, aki benne tartozkodik. Ha nincs ilyen a legközelebb lévő nem menekülő egység uralja. Ha olyan eset áll fent, hogy egyik játékos sem tudja uralni a tornyot, akkor a győzelmi pontok kiszámításával kell meghatározni a győztest.

**Speciális szabályok:** Nincs



# BESTIÁRIUM

Az alábbi lista tartalmazza a különböző fajok egységeinek és karaktereinek tulajdonságait.

A fajok részletes leírása a vonatkozó seregkönyvben található.

A Warhammer seregek könyvei leírja az adott egységek és modellek pontértékeit és ezáltal megtervezhetővé válnak a seregek bizonyos pontértékű csatákhoz. A következő listákban ezek az értékek nem szerepelnek, mint ahogy sok speciális tulajdonság sem, itt csupán az alaptulajdonságok és az egységek/modellek típusa kerül felsorolásra.

A Típusok rövidítése melyek a táblázatban szerepelnek, a következők:

In	=	Infantry (gyalogság)
WB	=	War Best (harci bestia)
Ca	=	Cavalry (lovasság)
MI	=	Monstrous Infantry (szörnysz. gyalogság)
MB	=	Monstrous Beast (szörnysz. bestia)
MC	=	Monstrous Cavalry (szörnysz. lovasság)
Mo	=	Monster (szörny)
Ch	=	Chariot (harci szekér)
Sw	=	Swarms (raj)
Un	=	Unique (egyedi)
WM	=	War Machine (hadigép)

## BRETONNIA

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Battle Pilgrim	4	2	2	3	3	1	3	1	8	In	Knight Errant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Ca
Bretonnian Lord	4	6	3	4	4	3	6	4	9	In	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Damsel	4	3	3	3	3	2	3	1	7	In	Knight of the Realm	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Ca
Fay Enchantress	5	4	4	3	3	3	5	1	9	MC	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
-Silvaron	10	5	0	4	4	3	5	2	8	-	Man-at-arms	4	2	2	3	3	1	3	1	5	In
Field Trebuchet	-	-	-	-	7	4	-	-	-	WM	Mounted Yeoman	4	3	3	3	3	1	3	1	6	Ca
-Peasant Crew	4	2	2	3	3	1	3	1	5	-	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Grail Knight	4	5	3	4	3	1	5	2	8	Ca	Paladin	4	5	3	4	4	2	5	3	8	In
-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	Peasant Bowman	4	2	3	3	3	1	3	1	5	In
Grail Reliquae	4	2	2	3	3	6	3	4	8	In	Pegasus Knight	4	4	3	3	4	2	4	1	8	MC
Green Knight	4	7	3	4	4	3	6	4	9	Ca	-Pegasus	8	3	0	4	-	-	4	2	7	-
-Shadow Steed	8	4	0	4	3	1	4	1	5	-	Prophetess	4	3	3	3	3	3	3	1	8	In
Hippogryph	8	4	0	5	5	4	4	4	8	Mo	Questing Knight	4	4	3	4	3	1	4	1	8	Ca
King Louen	4	7	5	4	4	3	7	5	9	In	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
-Beaquis	8	5	0	5	5	4	6	4	9	Mo	Royal Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	7	MB

## DWARFS (Törpék)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Bolt Thrower	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	Josef Bugman	3	6	5	4	5	2	4	3	10	In
-Artillery crew	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-	Longbeard	3	5	3	4	4	1	2	1	9	In
-Engineer	3	4	4	3	4	1	2	1	9	-	Master Engineer	3	4	5	4	4	2	2	2	9	In
Cannon	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	Miner	3	4	3	3	4	1	2	1	9	In
-Artillery crew	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-	Organ Gun	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM
-Engineer	3	4	4	3	4	1	2	1	9	-	-Artillery crew	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Daemon Slayer	3	7	3	4	5	3	4	4	10	In	Qareller	3	4	3	3	4	1	2	1	9	In
Dragon Slayer	3	6	3	4	5	2	3	3	10	In	Runelord	3	6	4	4	5	3	3	2	9	In
Dwarf Lord	3	7	4	4	5	3	4	4	10	In	Runesmith	3	5	4	4	4	2	2	2	9	In
Flame Cannon	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	Thane	3	6	4	4	5	2	3	3	19	In
-Artillery crew	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-	Thorek Ironbrow	3	6	4	4	5	3	3	2+1	10	Un
Grudge Thrower	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	-Kraggi	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
-Artillery crew	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-	-Anvil Guard	3	5	3	4	4	1	2	1	9	-
-Engineer	3	4	4	3	4	1	2	1	9	-	Thorgrim	3	7	6	4	5	7	4	4	10	Un
Gyrocopter	-	4	-	4	5	3	2	2	9	Un	-Thronebearers	3	5	3	4	-	-	3	4	-	-
Hammerer	3	5	3	4	4	1	2	1	9	In	Thunderer	3	4	3	3	4	1	2	1	9	In
Ironbreaker	3	5	3	4	4	1	2	1	9	In	Troll Slayer	3	4	3	3	4	1	2	1	10	In
											Warrior	3	4	3	3	4	1	2	1	9	In

## EMPIRE (Birodalom)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Arch Lector	4	4	3	4	4	3	4	2	9	In	Imperial Dragon	6	6	-	6	6	6	3	5	8	Mo
Archer	4	3	3	3	3	1	3	1	7	In	Imperial Pegasus	8	3	-	4	4	3	5	2	6	MB
Balthasar Gelt	4	3	3	3	4	3	3	1	8	In	Knight of the I.C.	4	4	3	4	3	1	3	1	8	Ca
Battle Wizard	4	3	3	3	3	2	3	1	7	In	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Captain	4	5	5	4	4	2	5	3	8	In	Knight	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Ca
Crossbowman	4	3	3	3	3	1	3	1	7	In	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Emperor Karl Franz	4	6	5	4	4	3	6	4	10	In	Kurt Helborg	4	7	3	4	4	3	6	4	9	Ca
Deathclaw	6	6	-	5	5	4	5	4	8	Mo	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Flagellant	4	2	2	3	3	1	3	1	10	In	Ludwig S.	4	6	5	4	4	2	5	3	8	Ca
Free Company Fighter	4	3	3	3	3	1	3	1	7	In	Luthor Huss	4	5	3	4	4	2	4	2	8	Ca
General of the Empire	4	5	5	4	4	3	5	3	9	In	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Grand Master	4	6	3	4	4	3	6	4	9	Ca	Master Engineer	4	3	4	3	3	2	3	1	7	In
-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-	Mortar	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM
Grand Theogonist	4	5	3	4	4	3	4	2	9	In	-Crewman	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Great Cannon	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	Outrider	4	3	4	3	3	1	3	1	7	Ca
-Crewman	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Gretasword	4	4	3	3	3	1	3	1	8	In	Spearman	4	3	3	3	3	1	3	1	7	In
Griffon	6	5	-	5	5	4	5	4	7	Mo	Steam Tank	S	-	-	6	10	10	-	S	-	Ch
Halberdier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	In	-Enginer Cmdr.	-	-	4	-	-	-	-	10	-	
Handgunner	4	3	3	3	3	1	3	1	7	In	Swordsman	4	4	3	3	3	1	4	1	7	In
Hellblaster Volley Gun	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	The War Altar	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Ch
-Crewman	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Hellstorm R. Battery	-	-	-	3	7	3	-	-	-	WM	Warrior Priest	4	4	3	4	4	2	4	2	8	In
-Crewman	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-	Wizard Lord	4	3	3	3	4	3	3	1	8	In

## HIGH ELVES (Nemes Tündék)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Alith Anar	5	7	7	4	3	3	9	4	10	In	Mage	5	4	4	3	3	2	5	1	8	In
Archer	5	4	5	3	3	1	5	1	8	In	Moon Dragon	6	6	0	6	6	6	3	5	8	Mo
Archmage	5	4	5	3	3	3	5	1	9	In	Noble	5	6	6	4	3	2	7	3	9	In
Bolt Thrower	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	Phenix Guard	5	5	4	3	3	1	6	1	9	In
-Crew	5	4	5	3	3	1	5	1	8	-	Prince	5	7	6	4	3	3	8	4	10	In
Caradryan	5	6	7	4	3	2	7	3	9	In	Sea Guard	5	4	4	3	3	1	5	1	8	In
Dragon Mage	5	4	5	3	3	2	6	2	8	In	Shadow Warrior	5	5	4	3	3	1	5	1	8	In
Dragon Prince	5	5	5	3	3	1	6	3	9	Ca	Spearman	5	4	4	3	3	1	5	1	8	In
-Elven Steed	9	3	0	3	3	1	4	1	8	-	Silver Helm	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Ca
Ellyrian Reaver	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Ca	-Elven Steed	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-
-Elven Steed	9	3	0	3	3	1	4	1	8	-	Star dragon	6	7	0	7	6	7	2	6	9	Mo
Eltharion	5	8	7	4	3	3	8	4	10	In	Sun Dragon	6	5	0	5	6	5	4	4	7	Mo
-Stormwing	6	6	0	5	5	5	7	4	8	Mo	Sword Master	5	6	4	3	3	1	5	2	8	In
Great Eagle	2	5	0	4	4	3	4	2	8	MB	Teclis	5	3	3	2	2	3	5	1	10	In
Griffon	6	5	0	5	5	4	5	4	7	Mo	Tiranoc Chariot	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Ch
Korhil	5	6	6	4	3	2	7	3	9	In	-Crew	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-
Lion Chariot	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Ch	-Elven Steed	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-
-Crew	-	5	4	4	-	-	5	1	8	-	Tyrion	5	9	7	4	3	4	10	4	10	Mc
-War Lion	8	5	-	5	-	-	4	2	-	-	-Malhandir	10	4	0	4	3	1	5	2	7	-
											White Lion	5	5	4	4	3	1	5	1	8	In

## WOOD ELVES (Erdei Tündék)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Branchwraith	5	6	0	4	4	2	8	3	8	In	Orion	9	8	5	5	5	6	9	6	10	MI
Dryad	5	4	0	4	4	1	6	2	8	In	-Hound	9	4	0	4	3	1	4	1	6	WB
Drycha	5	7	4	5	4	3	8	5	8	In	Spellsinger	5	4	4	3	3	2	5	1	8	In
Eternal Guard	5	5	4	3	3	1	5	1	9	In	Spellweaver	5	4	4	3	3	3	5	1	9	In
Forest Dragon	6	6	0	6	6	6	3	5	8	Mo	Tree kin	5	4	0	5	5	3	3	3	8	MI
Glade Guard	5	4	4	3	3	1	5	1	8	In	Treeman Ancient	5	5	0	6	6	6	2	5	9	Mo
Glade Rider	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Ca	Treeman	5	5	0	6	6	6	2	5	8	Mo
-Elven Steed	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-	Unicorn	10	5	0	4	4	3	5	2	8	MB
Great Eagle	2	5	0	4	4	3	4	2	8	MB	Wardancer	5	6	4	3	3	1	6	1	8	In
Great Stag	9	5	0	5	4	3	4	2	7	MB	Warhawk Rider	5	4	4	3	3	2	5	1	8	MC
Highborn	5	7	6	4	3	3	8	4	10	In	-Warhawk	1	4	0	4	3	-	5	1	5	-
Naestra	5	6	6	4	3	2	7	3	9	In	Waywatcher	5	4	5	3	3	1	5	1	8	In
-Arahan	5	6	6	4	3	2	7	3	9	In	Wild Rider	5	5	4	4	3	1	5	1	9	Ca
Noble	5	6	6	4	3	2	7	3	9	In	-Elven Steed	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-

## LIZARDMEN (Gyíkemberek)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Ancient Stegaddon	6	3	0	6	6	5	1	3	6	Mo	Saurus Oldblood	4	6	0	5	5	3	4	5	8	In
-Skink Crew	6	2	3	3	3	1	4	1	6	-	Saurus Scar.veteran	4	5	0	5	5	2	3	4	8	In
Barbed Razordon	6	3	3	5	5	3	4	2	4	WB	Saurus Warrior	4	3	0	4	4	1	1	2	8	In
-Skink Handler	6	2	3	3	3	1	4	1	6	-	Skink	6	2	2	3	2	1	4	1	6	In
Carnosaur	7	3	0	7	7	5	2	4	5	Mo	Skink Chief	6	5	5	4	3	2	6	3	7	In
Chakax	4	5	0	5	5	2	3	4	8	In	Skink Priest	6	2	3	3	2	2	4	1	6	In
Chameleon Skink	6	2	4	3	3	1	4	1	6	In	Skink Skirmisher	6	2	3	3	2	1	4	1	6	In
Cold One Rider	4	4	0	4	4	1	2	2	8	Ca	Slann Mage-Priest	4	2	3	3	4	5	2	1	9	In
-Cold One	7	3	0	4	4	1	2	1	3	-	Stegaddon	6	3	0	5	6	5	2	4	6	Mo
Gor-Rok	4	5	0	5	5	2	3	4	8	In	-Skink Crew	6	2	3	3	2	1	4	1	6	-
Jungle Swarm	5	3	0	2	2	5	1	5	10	Sw	Tehenhauin	6	4	4	4	3	3	6	3	8	In
Kroq-Gar	4	6	3	5	5	3	4	5	8	In	-Tide of Serpents	-	2	0	2	-	-	2	D6	-	-
-Grymloq	7	3	0	7	7	5	2	5	5	Mo	Temple Guard	4	4	3	4	4	1	2	2	8	In
Kroxigor	6	3	0	4	4	3	1	3	7	MI	Terradon Rider	6	2	0	3	3	2	4	1	6	MC
Lord Kroak	4	1	3	3	3	6	1	1	8	In	-Terradon	2	3	0	4	3	1	2	1	3	-
Lord Mazdamundi	4	2	3	3	3	5	2	1	8	In	Terradon	2	3	0	4	3	1	2	1	3	MB
-Zlaaq	6	3	0	6	6	5	1	3	6	Mo	Tetto'eko	6	2	3	2	2	2	4	1	6	In
Oxyotl	6	4	5	4	3	2	5	3	7	In	Tiktaq'to	6	4	5	4	3	2	6	3	8	MC
Salamander	6	3	3	5	4	3	4	2	4	WB	-Zwup	2	3	0	4	3	1	2	1	3	-
-Skink Handler	6	2	3	3	2	1	4	1	6	-											

## OGRE KINGDOMS (Ogre Királyság)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Bruiser	6	5	3	5	5	4	3	4	8	MI	Ogre Bull	6	3	1	4	4	3	2	3	7	MI
Butcher	6	3	2	4	5	4	2	3	7	MI	Scraplauncher	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Ch
Gnoblar	4	2	3	2	3	1	3	1	5	In	-Gnoblar Scrapppers	-	2	-	2	-	-	3	6	5	-
Gorger	6	3	0	5	5	4	2	4	8	MI	-Rhinox	6	3	-	5	-	-	2	3	-	-
Greasus	4	6	3	5(10)	6	6	1	3	9	Mo	Slaughtermaster	6	4	3	4	5	5	3	4	8	MI
Hunter	6	5	4	5	5	4	3	4	9	MI	Slavegiant	6	3	3	6	5	6	3	S	10	Mo
-Sabretusk	8	4	0	4	4	2	4	3	4	WB	Skrag	6	5	3	5	6	5	3	4	9	MI
Irongut	6	3	2	4	4	3	2	3	8	MI	Trapper	4	2	3	2	3	1	3	1	5	In
Leadbelcher	6	3	3	4	4	3	2	3	7	MI	Tyrant	6	6	4	5	5	5	4	5	9	MI
Maneater	6	4	4	5	4	3	3	4	8	MI	Yhete	7	3	0	5	4	3	4	3	7	MI

## DARK ELVES (Sötét Tündék)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Assasin	5	9	9	4	3	2	10	3	10	In	War Hydra	6	4	0	5	5	5	2	7	6	Mo
Black Ark Corsairs	5	4	4	3	3	1	5	1	8	In	-Beastmaster	6	4	4	3	3	1	5	2	8	-
Black Dragon	6	6	0	6	6	6	3	5	8	Mo	Kouran	5	5	4	3	3	1	6	3	9	In
Black Guard	5	5	4	3	3	1	6	2	9	In	Lokhir Fellhart	5	6	6	4	3	2	7	3	9	In
Cauldron of Blood	5	4	4	3	3	1	6	2	8	Un	Malekith	5	8	6	5	4	3	8	4	10	In
Cold One Chariot	-			5	5	4				Ch	Malus Darkblade	5	6	5	3	3	2	7	3	9	Ca
- Charioteer	-	5	4	4	-	-	6	1	9	-	-Spite	7	3	0	3	4	1	2	2	4	-
-Cold One	7	3	0	4	-	-	2	1	3	-	Manticore	6	5	0	5	5	4	5	4	5	Mo
Cold One Knights	5	5	4	4	3	1	6	1	9	Ca	Master	5	6	6	4	3	2	7	3	9	In
-Cold One	7	3	0	4	-	-	2	1	3	-	Morathi	5	5	4	3	3	3	6	3	10	In
Crone Hellborn	5	7	6	4	3	3	9	4	10	In	-Sulephet	8	4	0	4	4	3	4	3	6	MB
Crossbowman	5	4	4	3	3	1	5	1	8	In	Reaper Bolt Thrower	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM
Dark Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	6	MB	-Crew	5	4	4	3	3	1	5	1	8	-
Dark Rider	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Ca	Shade	5	5	5	3	3	1	5	1	8	In
-Dark Steed	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-	Shadowblade	6	10	10	4	3	2	10	3	10	In
Death Hag	5	6	6	4	3	2	8	3	9	In	Sorceress	5	4	4	3	3	2	5	1	8	In
Dreadlord	5	7	6	4	3	3	8	4	10	In	Sipreme Sorceress	5	4	4	3	3	3	5	1	9	In
H.G. Executioners	5	5	4	4	3	1	5	1	8	In	Tullaris of H.G.	5	5	4	4	3	1	5	2	8	In
Harpy	5	3	0	3	3	1	5	2	6	In	Warrior	5	4	4	3	3	1	5	1	8	In
											Witch Elf	5	4	4	3	3	1	6	1	8	In

## SKAVEN (Patkányemberek)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Assasin	6	6	5	4	4	2	8	3	7	In	Plague Monk	5	3	3	3	4	1	3	1	5	In
Bonebreaker	6	4	3	5	5	4	3	5	5	MB	Plague Priest	5	5	3	4	5	2	5	3	6	In
Censer Bearer	5	3	3	3	4	1	3	2	5	In	Poison W. Globadier	5	3	3	3	3	1	4	1	5	In
Chieftain	5	5	4	4	4	2	6	3	6	In	Queek Headtaker	5	7	4	4	4	3	7	6	8	In
Clanrat	5	3	3	3	3	1	4	1	5	In	Rat Ogre	6	3	1	5	4	3	4	3	5	MI
Deathmaster Skinch	6	8	6	4	4	2	10	6	8	In	-Packmaster	6	3	3	3	3	1	4	1	5	In
Doomwheel	3D6	-	-	6	6	5	-	*	-	Un	-Master Moulder	6	5	3	4	4	2	5	2	6	In
-Crew	-	3	3	2	-	-	4	2D6	7	-	Rat Swarm	6	3	0	2	2	5	4	5	10	Sw
Giant Rat	6	3	1	3	3	1	4	1	3	WB	Screaming Bell	-	-	-	5	6	6	-	-	-	Un
-Packmaster	6	3	3	3	3	1	4	1	5	In	-Rat Ogre Crew	-	3	-	5	-	-	4	3	-	-
-Master Moulder	6	5	3	4	4	2	5	2	6	In	Skavenslave	5	2	2	3	3	1	4	1	2	In
Great Pox Rat	6	3	3	4	4	1	5	2	2	WB	Skweel Gnawtooth	6	5	3	4	4	2	6	2	6	In
Grey seer	5	3	3	3	4	3	5	1	7	In	Stormvermin	5	4	3	3	3	1	5	1	5	In
Gutter Runner	6	4	4	3	3	1	5	1	7	In	Thanquol	5	3	3	3	4	3	6	1	7	In
Hell Pit Abomination	3D6	3	1	6	5	6	4	*	8	Mo	-Boneripper	5	3	1	5	5	3	1	4	10	Mi
lkit Claw	5	5	3	5	4	3	3	2	7	In	Throt the Unclean	6	6	3	4	4	3	6	4	7	In
Jezzail Team	5	3	3	3	3	1	3	2	5	In	Tretch Craventail	5	5	4	4	4	2	6	3	6	In
Lord Skrolk	5	6	4	4	5	3	6	4	7	In	Vermin Lord	8	8	4	6	5	5	10	5	8	Mo
Night Runner	6	3	3	3	3	1	5	1	6	In	War-litter	5	4	-	4	-	-	5	4	-	In
Plagueclaw Catapult	-	-	-	-	6	4	-	-	-	WM	Warlock Engineer	5	3	3	3	3	2	4	1	5	In
-Plague Monk Crew	5	3	3	3	4	1	3	D6	7	-	Warlord	5	6	4	4	4	3	7	4	7	In
Plague Furnace	-	-	-	5	6	6	-	-	-	Un	Warp Ltng. Cannon	-	-	-	-	6	4	-	-	-	WM
-Plague Monk Crew	-	3	-	3	-	-	3	6	-	-	-Engineer & Crew	5	3	3	3	3	1	3	3	7	-
											Weapon Team	5	3	3	3	3	1	3	2	5	In

## BEASTMAN (Káosz bestiák)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Beastlord	5	6	3	5	5	3	5	4	9	In	Malagor	5	5	3	4	5	3	4	2	8	In
Bestigor	5	4	3	4	4	1	3	1	7	In	Minotaur	6	4	3	5	4	3	3	3	7	MI
Bray-Shaman	5	4	3	3	4	2	3	1	7	In	Moonclaw	5	3	3	4	4	2	3	3	7	In
Centigor	8	4	3	4	4	1	2	2	7	Ca	-Umbralok	7	3	0	4	4	1	2	3	6	WB
Chaos Spawn	2D6	3	0	4	5	3	2	2D6+1	10	MB	Morghur	5	6	3	4	5	2	4	3	8	In
Chaos Warhound	7	4	0	3	3	1	3	1	5	WB	Razorgor Chariot	-	-	-	5	5	5	4	-	-	Ch
Cygor	7	2	1	6	5	5	3	5	8	Mo	-Bestigor	-	4	3	4	-	-	3	1	7	-
Doombull	6	6	3	6	5	5	5	5	8	MI	-Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	7	-
Ghorgon	7	4	0	6	6	6	3	6	10	Mo	-Razorgor	7	3		5	-	-	2	4	-	-
Ghorros	8	5	3	5	4	2	3	4	8	Ca	Razorgor Chariot	7	3	0	5	5	3	2	4	6	MB
Giant	6	3	3	6	5	6	3	5	10	Mo	Slugtongue	5	4	3	3	4	2	3	1	7	In
Gor	5	4	3	3	4	1	3	1	7	In	Taurox	6	6	3	6	6	5	5	6	8	MI
Gorebull	6	5	3	5	5	4	4	4	7	MI	Tuskgor Chariot	-	-	-	5	4	4	5			Ch
Gorthor	5	7	3	5	5	3	5	5	9	In	-Bestigor	-	4	3	4	-	-	3	1	7	-
-Bagrar		4	3	4			4	2	7	-	-Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	7	-
Great Bray-Shaman	5	5	3	4	5	3	4	2	8	In	-Tuskgor	7	3		4	-	-	2	1		-
Harpy	5	3	0	3	3	1	5	2	6	In	Ungor	5	3	3	3	3	1	3	1	6	In
Jabberslythe	8	4	4	5	5	5	3	5	9	Mo	Ungrol	5	4	4	4	4	2	4	2	7	In
Khazrak	5	7	1	5	5	3	5	4	9	In	Wargor	5	5	3	4	5	2	4	3	8	In

## DAEMONS OF CHAOS (A Káosz Démonai)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Beast of Nurgle	6	3	0	4	5	4	1	D6+1	7		Herald of Nurgle	4	5	0	5	5	2	2	3	8	In
Blood Chariot	-	-	-	5	5	4	-	-	-		Herald of Slaanesh	6	7	0	4	3	2	7	4	8	In
-Juggernaut	7	5	-	5	-	-	2	2	7	-	Herald of Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	8	In
Burning Chariot	-	-	-	4	4	4	-	-	-		Juggernaut	7	5	0	5	4	1	2	2	7	MB
-Screamer	1	3	-	3	-	-	4	1	7		Kairos Fateweaver	8	1	0	5	5	5	1	1	9	Mo
Bloodletter	5	5	0	5	3	1	4	1	7		Karanak	8	5	0	5	4	2	4	4	7	WB
Bloodthirster	8	10	0	6	6	5	9	7	9		Keeper of Secrets	10	9	0	6	6	5	10	6	9	Mo
The Blue Scribes	1	3	0	3	3	3	2	3	7		Ku'gath Plaguefather	4	4	0	6	6	10	4	4	9	Mo
The Changeling	4	3	0	3	3	1	3	1	7		Lord of Change	8	6	4	6	6	5	6	5	9	Mo
Chaos Fury	4	3	0	4	3	1	4	1	2		The Masque	10	7	0	4	3	2	7	5	8	In
Daemonette	6	5	0	3	3	1	5	2	7		Nurglings	4	3	0	3	3	3	3	3	7	Sw
Daemon Prince	8	8	0	5	5	4	7	5	8		Palanquin	4	3	0	3	3	1	3	6	7	In
Disc of Tzeentch	1	3	0	3	3	1	4	1	7		Pink Horror	4	3	0	3	3	1	3	1	7	In
Epidemus	4	5	0	4	6	2	3	3	8		Plaguebearer	4	3	0	4	4	1	1	1	7	In
-Palanquin	4	3	0	3	3	1	3	6	7		Screamer	1	3	0	3	3	1	4	1	7	WB
Fiend of Slaanesh	10	4	0	4	4	3	6	4	7		Seeker of Slaanesh	6	5	-	3	3	1	5	2	7	Ca
Flamer	6	2	4	5	4	2	4	2	7		-Steed of Slaanesh	10	3	-	3	-	-	5	1	7	-
Flesh Hound	8	5	0	5	4	2	4	2	7		Skarbrand	8	10	0	6	6	5	10	7/8	9	Mo
Great Unclean One	6	4	0	6	6	10	4	4	9		Skulltaker	4	9	0	6	4	2	9	4	8	In
Herald of Khorne	5	7	0	6	4	2	6	3	8		Steed of Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	WB
Bloodcrusher of Khorne	5	5	0	6	4	2	4	2	7	MC											



## ORCS AND GOBLINS (Orkok és Goblinok)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus	
Azhag the S.	4	7	3	5	5	3	5	4	9	In	Great Cave Squig	3D6	4	0	5	4	3	3	3	3	3	MB
-Skullmuncha	4	5	0	6	5	5	3	3	6	Mo	Grimgor Ironhide	4	8	1	5	5	3	5	7	9	9	In
Black Ork Big Boss	4	6	3	4	5	2	3	3	8	In	Grom	4	5	3	4	4	3	4	4	8	8	In
Black Ork Warboss	4	7	3	5	5	3	4	4	9	In	-Niblit	-	3	-	3	-	-	2	1	-	-	-
Black Ork	4	4	3	4	4	1	2	1	8	In	Night Goblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5	5	In
Boar Boy	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Ca	N.Goblin Big Boss	4	4	3	4	4	2	4	3	6	6	In
-Boar	7	3	0	3	4	1	3	1	3	-	N.G. Great Shaman	4	2	3	3	4	3	3	1	6	6	In
Fanatic	2D6	-	-	5	3	1	3	D6	10	Un	N.Goblin Shaman	4	2	3	3	3	2	3	1	5	5	In
Giant Wolf	9	3	0	3	3	1	3	1	3	WB	N.Goblin Warboss	4	5	3	4	4	3	5	4	7	7	In
Giant	6	3	3	6	5	6	3	S	10	Mo	Orc	4	3	3	3	4	1	2	1	7	7	In
Gigantic Spider	7	3	0	4	4	3	4	3	7	MB	Ork Big 'Un	4	4	3	4	4	1	2	1	7	7	In
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	In	Orc Big Boss	4	5	3	4	5	2	3	3	8	8	In
Goblin Big Boss	4	4	3	4	4	2	3	3	7	In	Ork Boar Chariot	4-	-	-	5	5	4	-	-	-	-	Ch
G.D.D.Catapult	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	-Ork	-	3	-	3	-	-	2	1	7	7	-
-Goblin Crew	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-	-Boar	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-
G. Great Shaman	4	2	3	3	4	3	2	1	7	In	Orc Great Shaman	4	3	3	4	5	3	2	1	8	8	In
G. Rock Lobber	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	Ork Shaman	4	3	3	3	4	2	2	1	7	7	In
-Goblin Crew	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-	Ork Warboss	4	6	3	5	5	3	4	4	9	9	In
-Ork Bully	4	3	3	3	4	1	2	1	7	-	Savage orcs	4	3	3	3	4	1	2	1	7	7	In
Goblin Shaman	4	2	3	3	3	2	2	1	6	In	Skarsnik	4	5	3	4	4	6	5	4	8	8	MB
G.Spear Chucka	-	-	-	-	7	3	-	-	-	WM	-Gobbla	-	5	-	6	-	-	4	4	-	-	-
-Goblin Crew	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-	Snotling Base	4	2	0	2	2	3	3	3	4	4	SW
-Ork Bully	4	3	3	3	4	1	2	1	7	-	S. Pump Wagon	2D6	-	-	4	4	3	-	-	-	-	Ch
Goblin Warboss	4	5	3	4	4	3	4	4	8	In	-Snotling crew	-	2	-	2	-	-	3	3	4	4	-
G. Wolf Chariot	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Ch	Spider Rider	4	2	3	3	3	1	2	1	6	6	Ca
-Goblin	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-	-Giant Spider	7	3	0	3	3	1	4	1	2	2	-
-Giant Wolf	9	3	-	3	-	-	3	1	3	-	Squig Hopper	3D6	4	0	5	3	1	3	2	5	5	Ca
Goblin Wolf Riders	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Ca	Squig	4	4	0	5	3	1	3	2	3	3	WB
-Giant Wolf	9	3	0	3	-	-	3	1	3	-	Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	4	MI
Gorbad Ironclaw	4	7	3	5	5	3	5	4	10	Ca	Wyvern	4	5	0	6	5	5	3	3	6	6	Mo
-Gnarla	7	3	0	4	4	1	3	1	3	-												

## VAMPIRE COUNTS (Vámpír grófok)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus	
Abyssal Terror	6	4	0	5	5	4	2	3	4	Mo	Hellstead	8	3	0	4	4	1	2	1	3	3	WB
Bat Swarm	1	3	0	2	2	4	1	4	3	Sw	Isabella von Carstein	6	4	4	4	4	2	6	2	7	7	In
Black Coach	-	-		5	6	4	-	-	-	Ch	Konrad von Carstein	6	7	4	5	4	3	6	3	6	6	In
- Cairn Wraith	-	-		3	-	-	2	3	5	-	Mannfred the Acolyte	6	6	4	5	4	2	6	3	7	7	In
-Nightmare	8	3		4	-	-	2	1	-	-	Necromancer	4	3	3	3	3	2	3	1	7	7	In
Black Knight	4	3	0	4	4	1	3	1	6	Ca	Skeleton	4	2	2	3	3	1	2	1	3	3	In
-Skeletal Steed	8	2	0	3	3	1	2	1	3	-	Spirit Host	6	3	0	3	3	4	1	4	4	4	Sw
Blood Knight	4	5	3	5	4	1	4	2	7	Ca	Tomb Banshee	6	3	0	3	3	2	3	1	5	5	In
-Nightmare	8	3	0	4	4	1	2	1	3	-	Vampire Lord	6	7	5	5	5	3	7	4	10	10	In
Cairne Wraith	6	3	0	3	3	2	2	3	5	In	Vampire	6	6	4	5	4	2	6	3	7	7	In
Corpse Cart	4	2	0	2	4	3	1	2D6	7	Mo	Varghulf	8	5	0	5	5	4	2	5	4	4	Mo
Count Mannfred	6	7	5	5	5	3/5	7	4	10	In	Vlad von Carstein	6	7	5	5	5	3	7	5	10	10	In
Crypt Ghoul	4	3	0	3	4	1	3	2	5	In	Wight King	4	4	0	4	5	3	4	3	9	9	In
Dire Wolf	9	3	0	3	3	1	3	1	3	WB	Zombie Dragon	6	6	0	6	5	5	2	5	4	4	Mo
Fell Bat	1	3	0	3	3	2	3	2	3	WB	Zombie	4	1	0	2	2	1	1	1	2	2	In
Grave Guard	4	3	0	4	4	1	3	1	6	In												

## WARRIORS OF CHAOS (A Káosz Harcosai)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus		M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus
Archaon	4	9	5	5	5	4	7	5	10	MC	Galrauch	6	6	6	6	6	6	6	6	9	Mo
-Dorghar	8	4	0	5	5	1	3	3	9	-	Giant	6	3	3	6	5	6	3	S	10	Mo
Chaos Dragon	6	6	0	6	6	6	3	6	8	Mo	Hellcannon	6	4	3	5	6	5	1	5	4	Mo
Chaos Knight	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Ca	-Chaos Dwarfs	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
-Chaos Steed	8	3	0	4	3	1	3	1	5	-	Juggernaut	7	5	0	5	4	1	2	2	7	MB
Chaos Lord	4	8	3	5	5	3	7	5	9	In	Kholek	8	8	3	8	6	8	1	7	9	Mo
Chaos Sorcerer	4	5	3	4	4	2	5	2	8	In	Manticore	6	5	0	5	5	4	5	4	5	Mo
Chaos Spawn	2D6	3	0	4	5	3	2	D6+1	10	MB	Marauder	4	4	3	3	3	1	4	1	7	In
Chaos Warhounds	7	4	0	3	3	1	3	1	5	WB	Marauder Horseman	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Ca
Chaos Warrior	4	5	3	4	4	1	5	2	8	In	-Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Chaos Warshrine	4	5	3	4	6	4	5	5	8	Mo	Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7	MI
Chariot	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Ch	Palanquin	4	3	0	3	3	1	3	6	7	In
-Warriors	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-	Prince Sigvald	4	8	3	5	4	3	8	5	10	In
-Chaos Steeds	8	3	-	4	-	-	3	1	-	-	Scyla Anfingrimm	3D6	4	0	5	5	4	3	D6+2	10	MB
Chosen	4	6	3	4	4	1	5	2	8	In	Shaggot	7	6	3	6	5	6	4	5	9	Mo
Daemonic Mount	8	4	0	5	5	1	3	2	8	MB	Sorcerer Lord	4	5	3	4	4	3	5	3	8	In
Daemon Prince	8	8	0	5	5	4	7	5	8	Mo	Steed of Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	WB
Disk of Tzeentch	1	3	0	3	3	1	4	1	7	WB	Throgg	6	5	2	6	5	4	2	5	8	MI
Dragon Ogre	7	4	2	5	4	4	2	3	8	MB	Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	MI
Exalted hero	4	7	3	5	4	2	66	4	8	In	Valkia	4	9	3	5	5	3	8	6	9	In
Festus	4	4	2	4	4	2	2	2	8	In	Vilitch	4	5	1	5	4	3	5	3	8	In
Forsaken	6	4	0	4	4	1	4	D3+1	8	In	Wulfrik	4	8	3	5	4	2	7	4	8	In

## MISZTIKUS TEREMTMÉNYEK

A következőleg felsorolt táblázat a Vadak Tanában (Lore of Beasts) található „Kadon Transzfomációja” varázslat által teremtett lények tulajdonságait sorolja fel.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Típus	Speciális Szabályok
<b>Black Hydra</b>	6	4	0	5	5	5	2	7	8	Mo	Nagy Célpont, Terror, 4+ Ppikkelyes Bőr, Regeneráció, Lehellet fegyver (S4)
<b>Mountain Chimera</b>	6	7	0	7	7	10	5	4D6	6	Mo	Nagy célpont, Terror, Mérgező Támadás, Repülés, Őrjöngés, Véletlenszerű Támadás (4D6), Lehellet fegyver (S4)
<b>Feral Manticore</b>	6	5	0	5	5	4	5	4	5	Mo	Nagy Célpont, Terror, Gyilkos ütés, Repülés, Őrjöngés
<b>Horned Dragon</b>	6	5	0	5	6	5	4	4	7	Mo	Nagy Célpont, Terror, 4+ Pikkelyes Bőr, Lehellet fegyver (S2), Repülés
<b>Great Fire Dragon</b>	6	8	0	8	8	8	1	8	9	Mo	Nagy célpont, Terror, 2+ Pikkelyes Bőr, Lehellet Fegyver (S5, tűztámadás), Repülés

# A MÁGIA TANAI (Lores of Magic)

## Varázslat generálás (Spell generation)

Mielőtt a varázslóidat elhelyezed a csatatéren, meg kell határozni, hogy mely varázslatokat ismerik. Ezt véletlenszerűen határozzuk meg minden varázslónál.

Amikor a seregedet összeállítod, ki kell választanod azt is, hogy mely varázsló mely mágia tant (lore of magic) ismeri (ha ezt nem tetted meg akkor, szégyelld magad, tedd meg most és legközelebb ne feledd el!). Ezek általában a legerjedtebb harci iskolák, melyet ebben a szabálykönyvben is ismertetünk. Vannak faj specifikus varázslók, melyek a seregkönyvükben meghatározott mágia tanból kapnak varázslatot.

A varázslato(ka)t kockadobással határozzuk meg. Ez nyíltan töreténik, tehát mindkét játékos láthatja, hogy a másik fél varázslói milyen varázslatokat generáltak. Ha több varázsló van a seregedben, te döntheted el, hogy milyen sorrendben dobsz nekik.

Minden mágia tan 6 varázslatot tartalmaz. D6-al lehet meghatározni, hogy egy varázsló melyeket kapja ezek közül. Minden varázsló annyi varázslatra tehet szert, ahányadik szintű.

Minden varázslatot csak egyszer lehet megkapni egy seregen belül. Ez alól az egyetlen kivételt azok a varázslatok képezik, melyeket nem véletlenszerűen generálunk. Például, ha a modell leírásában szerepel, hogy az adott varázslatot ismeri, vagy ha egy speciális

varázslat megvásárolható neki, vagy ha a seregkönyv megengedi, hogy egy varázslatot lecseréljen a varázsló.

Másrésről, ha kétszer dobod ki ugyanazt a varázslatot (akár egy varázslónak, vagy akár egy másinak), akkor az utóbbi dobást lecserélheted egy általad választott varázslatra ugyanabból a mágia tanból. Ha ezt nem tudod megtenni, mert az adott mágia tan összes varázslatát ismerik már a varázslóid, akkor ezek a varázslat helyek (slot) elvesznek.

## Bélyegvarázsok (Signature Spells)

Sok Mágia Tan tartalmaz egy bélyegvarázst. Miután minden duplikált varázslatot lecseréltél, bármelyik varázslód lecserélheti egyik varázslatát, amit kidobott az adott tan bélyegvarázsára, még akkor is, ha a seregben már van olyan varázsló, aki ismeri a tan bélyegvarázsát.

Mindenképpen jegyezd fel a sereglistádra, hogy mely varázslatokat generáltad a varázslóidnak, mert a csata forgatagában könnyen elfelejtheted!

## Tan sajátosságok (Lore attributes)

Néhány Mágia Tan (e könyvben szereplők is) rendelkeznek bizonyos dolgokkal, melyet tan sajátosságnak hívnak. Ezek egy vagy több speciális szabályt jelentenek, melyek az adott tan varázslataira vonatkoznak.

## A HARCÍ MÁGIA TANAI (The Lore of Battle Magic)

### A TŰZ TANA (The Lore of Fire)

**GYÚJTÓLÁNG (Kindleflame)** *Tan Sajátosság (Lore Attribute)*

A Tűz Tanának minden varázslata tüzes támadásnak számít (flaming attack). Továbbá, ha direkt sebző (direct damage) vagy mágikus lövedék (magic missile) varázslatot varázsolnak a Tűz Tanából egy olyan egységre, melyre ebben a mágia fázisban (magic phase) már sikeresen varázsoltak a Tűz Tanából (akár másik varázsló) akkor a varázslatot használó mágus +D3 pontot kap a varázslási dobásához.

**TŰZLABDA (Fireball)** *Bélyegvarázs (Signature spell)*  
Célszám: 5+

24"-es lőtávval rendelkező varázslólövedék (magic missile), ami D6 S4 ütést ad le. A varázsló dönthet úgy, hogy 36"-re növeli a hatótávot és 2D6 ütést okoz. Ekkor azonban 10+ lesz a célszám. De a varázsló dönthet úgy is, hogy 48"-re növeli a hatótávot, és 3D6 ütést oszt le, de ekkor már 18+ lesz a célszám.

#### 1. LEOMLÓ TŰZKÖPENY (Cascading Fire Cloak)

Célszám: 5+

Játékban marad. Ez egy fokozó varázs (augment spell), melyet a varázsló magára és az egységére varázsolhat, vagy bármelyikre ezek közül. Minden mágia fázis végén bármely ellenséges egység, mely talpkontaktusban van a célpont egységgel, azonnal elszenved 2D6 S4 ütést.

#### 2. RHUIN LÁNGOLÓ KARDJA (Flaming Sword of Rhuin)

Célszám: 8+

Ez egy fokozó varázs (augment spell), melynek 24" a hatótávja. A célpont egység +1-et kap, a sebzésre minden lőfegyverére és közelharc fegyverére a varázsló következő mágia fázisának kezdetéig. A célpont egység megkapja mind a mágikus támadás (magical attack) és a tüzes támadás (flaming attack) speciális szabályt. A varázsló dönthet úgy, hogy kitolja a hatótávot 48"-re, de ekkor már 11+ lesz a célszám.

#### 3. LÁNGOLÓ KOPONYA (The Burning Head)

Célszám: 10+

Ez egy direkt sebző (direct damage) varázslat, mely egyenes vonalban 18"-ig hat a varázsló elülső

ívében (front arc) és annak az talpától számítva. Minden modell a vonalon (mintha egy ágyúgolyót néznénk) elszenved egy S4-es ütést. Minden egység, mely minimum 1 veszteséget szenved el a varázslattól, pánik tesztet tenni köteles. A varázsló kitolhatja a hatótávot 36"-re, de ekkor már 13+ a célszám.

#### 4. LÁNGOLÁS METSZŐ LÖVEDÉKEI (Piercing Bolts of Burning) Célszám: 10+

Ez egy mágikus lövedék (magic missile), melynek 24" a hatótávja és D3 S4 ütést okoz a célpont egység minden 5 vagy több főből álló sorának. A varázsló 48"-re növelheti a hatótávot, de ekkor 13+ célszámra kell dobnia.

#### 5. LÁNGKETREC ROBBANÁS (Fulminating Flame Cage) Célszám: 11+

Ez egy rontás varázs (hex spell), 24"-es hatótávval. A célpont egység azonnal elszenved D6 S4 ütést. Továbbá ha a célpont egység bármely okból megmozdul, akkor az egység minden tagja azonnal elszenved egy újabb S4 ütést és ekkor megszűnik a varázslat. Ha az egység nem mozdul, a varázslat automatikusan megszűnik a varázsló következő mágia fázisának az elején. A varázsló dönthet úgy, hogy 48"-ig kitolja a hatótávot, ekkor azonban 14+ lesz a célszám.

#### 6. LÁNGVIHAR (Flame Storm) Célszám: 13+

Ez egy direkt sebző (direct damage) varázslat. Helyezd el a kicsi körsablont bárhol a varázslótól 30"-en belül, majd a sablon szóródik D6"-et. Minden modell, melyet a sablon érint kap egy S4-es ütést. A varázsló használhatja a nagy körsablont is a kicsi helyett, de ha ezt teszi, akkor 2D6"-et szóródik D6" helyett és 16+ célszámra kell dobnia.

## A VADAK TANA (The Lore of Beasts)

### VADSZÍV (Wildheart) *Tan sajátosság (Lore Attribute)*

Ha harci bestia (war beast), lovasság (cavalry), szörnyszülött bestia (monstrous beast), szörnyszülött lovasság (monstrous cavalry), harci szekér (chariot), szörny (monster), raj (swarm) vagy a Káoszbestiák (Beastmen) seregeknyvből bármelyik egység a célpontja a Vadak Tanának bármelyik varázslatának, akkor a varázslási nehézség (casting difficulty) 1 ponttal csökken.

### WYSSAN VADFORMÁJA (Wyssan's Wildform) *Bélyegvarázs (Signature spell)* Célszám: 10+

Ez egy fokozó varázs (augment spell), melynek 12" a hatótávja. A célpont egység +1 erőt (S) és +1 szívósságot (T) kap a varázsló következő mágia fázisáig. Dönthet úgy, hogy a hatótávot megnöveli 24"-re, de ekkor a célszám 13+ lesz.

#### 1. VÉGZETŐZÖN (The Flock of Doom) Célszám: 5+

Ez egy 24" lőtávval rendelkező mágikus lövedék (magic missile). 2D6 S2 ütést okoz. A varázsló megduplázhatja a hatótávot (48"), de ez esetben 8+ lesz a célszám.

#### 2. PANN ÁTHATOLHATATLAN IRHÁJA (Pann's Impenetrable Pelt) Célszám: 8+

Ez egy fokozó varázs (augment spell), melyet a varázsló magára, vagy egy 12"-en belül álló baráti karakterre mondhat el. A célpont +3 szívósságot (T) kap a varázsló következő mágia fázisáig. Választhatja azt is, hogy az összes 12"-en belül lévő baráti karakterre hasson, beleértve magát is. Ebben az esetben a célszám 16+.

#### 3. BOROSTYÁNDÁRDA (The Amber Spear) Célszám: 9+

Ez egy mágikus lövedék (magic missile), melynek a hatótávja 24". Egy sima S6-os ütést okoz, de D3-at sebez (multiple wound D3). Majd utána ugyanúgy töri át a sorokat, mint egy dárдавető, ha az első modell meghalt. A lövés ereje (S) minden sorban 1-el csökken. Páncélmegő (armour save, AS) nem dobható ellene. A varázsló dönthet egy nagyobb dárdá mellett is, mely S10-es ütést ad és D6 sebet okoz. Ha ezt választja, akkor 15+ lesz a célszám.

#### 4. ANRAHEIR ÁTKA (The Curse of Anraheir) Célszám: 10+

Ez egy rontás varázs (hex spell), melynek 36" a hatótávja. A célpont egység -1 büntetést kap a találat (to hit) dobásaira lövésnél és közelharcban is egészen a varázsló következő mágia fázisáig. Továbbá az egységnek mindenféle terep (az áthatolhatatlan (impassable) terepet kivéve) veszélyes terepnek (dangerous terrain) számít, ráadásul a szokásos 1 helyett már 1-re és 2-re is elrontja a veszélyes terep tesztet. A varázsló megnövelheti a hatótávot 72"-re, de ekkor már 13+ lesz a célszám.

#### 5. HORROS VAD BESTIÁJA (The Savage Beast of Horros) Célszám: 10

Ez egy fokozó varázs (augment spell). A hatótávja 12" és baráti karakterre lehet rávarázsolni, beleértve a varázslót magát is. A modell kap +3 erőt (S) és +3 támadást (A) a varázsló következő mágia fázisáig. Megteheti azt, hogy minden 12"-en belül álló baráti karakterre hatással legyen (beleértve önmagát is) a varázslat, de ekkor a célszám 20+.

#### 6. KADON ÁTALAKULÁSA (Transformation of Kadon) Célszám: 16+

Játékban maradó fokozó varázs (augment spell). Csak saját magára varázsolhatja a varázsló és csak akkor, ha gyalogos. Ha a varázslat létrejön, akkor a következő szörnyek (monsters) valamelyikévé változik: Vad Manticore (Feral Manticore), Fekete Hidra (Black Hydra), Szarvas Sárkány (Horned Dragon). Ha a varázsló egy egységben állt, akkor ott is marad, habár most szörnynek (monster) számít. Azonban szükség lehet a sorok átszervezésére, hogy igazodjanak az új mérethez (lás a 98. oldalt). Ha az új méretében nem férne el, akkor a varázslat létre sem jön. Amíg átalakult állapotban van, a varázsló nem közvetíthet (channeling) és nem varázsolhat, a felszerelése (mágikus is) ideiglenesen nem működnek. Minden sebet, melyet korábban kapott, megőrzi átalakulás közben is. A varázsló dönthet az erőteljesebb változat mellett is, amikor is Hegyi Kiméra

(Mountain Chimera) vagy Nagy Tűz Sárkány (Great Fire Dragon) alakját veheti fel. Ha ezt teszi, akkor a célszám 20+. A fenti szörnyek proflijait lásd a szabálykönyv Bestiárium (Bestiary) részében.

## A FÉMEK TANA (The Lore of Metal)

**FÉMVÁLTÁS (Metalshifting)** *Tan sajátosság (Lore Attribute)*

Ezen mágia tan mágikus lövedék (magic missile) és direkt sebző (direct damage) varázslatainál nincs megadva erő (S) érték. A sebzés mindig a célpont páncélmentő (As) jével megegyező eséllyel jön létre. Például, ha egy könnyű páncéllal és pajzzsal felszerelt modellt (5+ As) támadunk, akkor az 5+-on kap sebet. Ha egy 2+-os páncéllal rendelkező lovagot támadunk, akkor az 2+-on kap sebet. Azonban az 1-es dobás mindig sikeres, még az 1+-os páncélok esetén is. Páncélmentő nélküli modelleket nem lehet megsebezni így. A Fémek Tanának varázslatai ellen nem lehet páncélmentőt (As) tenni, és mindig tűztámadásnak (Flaming Attack) számítanak.

**PERZSELŐ VÉGZET (Searing Doom)** *Bélyegvarázs (Signature spell)* Célszám: 10+

Ez egy mágikus lövedék (magic missile), melynek hatótávja 24" és D6 ütést okoz. A varázsló választhatja az erősebb változatot, mely 2D6 ütést okoz, de ekkor 20+ lesz a célszám.

### 1. A ROZSDA CSAPÁSA (Plague of Rust)

Célszám: 7+

Ez egy rontó varázs (hex spell), melynek 24" a hatótávja. A célpont páncélmentője (As) 1-el romlik a játék hátralevő részében. Ezt a varázslatot folyamatosan rá lehet varázsolni ugyanazon célpontra, így minden alkalommal csökkenthető a páncélmentő. A varázsló megnövelheti a varázs hatótávját 48"-re, de ekkor 10+ célszámra kell dobnia.

### 2. AIBAN ELBŰVÖLT PENGÉI (Enchanted Blades of Aiban)

Célszám: 9+

Ez egy fokozó varázs (augment spell). A hatótávja 24". A célpont egység +1 bónuszt kap a találat dobásra minden lövési és közelharcos támadására a varázsló következő mágia fázisáig. Az összes ilyen támadás mágikusnak és páncéltörő (armour piercing) támadásnak minősül. A varázsló kibővítheti a hatótávot 48"-re, de ekkor 12+ lesz a célszám.

### 3. TÜNDÖKLŐ PALÁST (Glittering Robe)

Célszám: 9+

Ez egy fokozó varázs (augment spell), melynek 12" a hatótávja. A célpont egység 5+-os pikkelyes bőrt (Scaly Skin 5+) kap a varázsló következő mágia fázisáig. A varázsló dönthet úgy, hogy az összes baráti egység megkapja ezt 12"-en belül, de ekkor 16+ lesz a célszám.

### 4. GEHENNA ARANY KOPÓI (Gehenna's Golden Hounds)

Célszám: 9+

Ez egy direkt sebző (direct damage) varázslat, melynek 12" a hatótávja. Válassz egy ellenséges modellt a hatótávon belül és az elszenved D6 ütést. Ezt lehet egy egységben álló karakter ellen is használni, de ekkor a karakternek joga van a Vigyázzon Uram! (Look out Sir!)

dobásra (amíg az egységben van 5 „rank-and-file” modell). A varázsló dönthet a hatótáv megnöveléséről 24"-re, de ez esetben már 12+ lesz a célszám.

### 5. AZ ÓLOM ÁTALAKULÁSA (Transmutation of Lead)

Célszám: 12+

Ez egy 24" hatótávolságú rontó (hex) varázs. A célpont -1-et kap a fegyverhasználati értékére (Weapon skill, WS), a célzó értékére (ballistic skill (BS) és a páncélmentőjére (Armour save, AS) a varázsló következő mágia fázisáig. A hatótáv megnövelhető 48"-re, de ekkor már 15+ a célszám.

### 6. VÉGSŐ ÁTALAKULÁS (Final Transmutation)

Célszám: 15+

Ez egy direkt sebző (direct damage) varázslat. Hatótávja 18". A célpont egységben minden modell után dobj D6-al. Ha 5+ eredmény érsz el, akkor az adott modell arannyá változik és el kell távolítani, mint veszteséget. Semmilyen mentő nem dobható ellene. Azok a modellek, melyeknek több sebpontjuk is van (wounds, W), csak 6-os dobás esetén változnak át.

Továbbá minden ellenséges egység a célpont 12"-es közelében a következő körök elején (a célpont egységet is beleértve) egy ostobaság (stupidity) tesztet kell, hogy tegyen. A varázsló kitolhatja a hatótávot 36"-re, de ekkor 18+ lesz a célszám.

## A FÉNY TANA (The Lore of Light)

**ÖRDÖGŰZÉS (Exorcism)** *Tan sajátosság (Lore Attribute)*

Minden ebből a tanból varázsolta varázslat további D6 sebzést okoz élőholtakon (undead) és démonokon (daemon). Tehát ha a varázslat 2D6-ot sebzett volna, akkor 3D6-ot fog sebezni.

**SHEM LÁNGOLÓ PILLANTÁSA (Shem's Burning Gaze)**

*Bélyegvarázs (Signature spell)* Célszám: 5+

Ez egy mágikus lövedék (magic missile), melynek hatótávja 24" és D6 S4 ütést okoz, mely tűztámadásnak (flaming attack) számít. A varázsló választhatja az erősebb változatot, mely S6-os ütések okoz és 48" a hatótávja, de ekkor 15+ lesz a célszám.

### 1. PHA VÉDELME (Pha's Protection)

Célszám: 6+

Ez egy fokozó (augment) varázs, 24"-es hatótávval. A célpont egységet érő minden támadás (közelharcos és távolsági egyaránt) -1 büntetést szenved el a találat (to hit) dobásra a varázsló következő mágia fázisáig. Azon lövési támadások esetén, melynél nem kell használni a célzó értéket (ballistic skill, BS), sobni kel D6-al és 4+ a lövés mehet, egyébként a lövés elveszik. A varázsló kiterjesztheti ezt az összes 12"-en belül álló baráti egységre, de ekkor 12+ lesz a célszám.

### 2. A FÉNY SEBESSÉGE (The Speed of Light)

Célszám: 8+

Ez egy 24" hatótávolságú fokozó varázs (augment spell). A célpont egység fegyverhasználati értéke (weapon skill, WS) 10 lesz, akárcsak a kezdeményezés (initiative, I) értéke, egészen a varázsló következő mágia fázisáig. Az erősebb változat az összes 12"-en belül lévő baráti egységre hatm de ez már 16+ célszámmal.

### 3. A CSATA FÉNYE (Light of Battle) Célszám: 9+

Ez egy fokozó varázs (augment spell), melynek hatótávja 12". Ha a célpont egység menekül, akkor azonnal gyülekezik (rally). Továbbá a célpont minden vezetőkészség (leadership, Ld) teszten átmegy (a módosítóktól függetlenül) a varázsló következő mágia fázisáig. A varázsló választhatja azt is, hogy ez az összes egységére igaz legyen 12"-en belül, de ekkor már 18+ a célszám.

### 4. AMYNTOK HÁLÓJA (Net of Amyntok) Célszám: 10+

Ez egy 24" hatótávval rendelkező rontó varázs (hex spell). A célpont egységnek erő tesztet (S) kell tennie minden esetben, amikor mozog (ide értve a rohamot, menekülést, üldözést stb.), vagy lő, vagy varázsol egészen a varázsló következő mágia fázisáig. Ha a teszt sikeres, akkor a célpont egység rendesen cselekedhet. Ha azonban sikertelen, akkor nem hajthatja végre a cselekedetét, és még D6 S4 ütést is elszenved. A hatótáv kitolható 48"-re, de ekkor már 13+ a célszám.

### 5. SZÁMŰZÉS (Banishment) Célszám: 10+

Ez egy 24" hatótávolságú mágikus lövedék (magic missile). Az ereje (S) 4 plusz azon 12"-en belül lévő varázslók száma, akik a Fény Iskolájából ismernek varázslatokat (nem beleszámítva magát a varázslót). Ezzel az erővel oszt le 2D6 ütést. Ezen varázslat elleni sikeres mágikus mentők (ward save, Ws) újradobandók! A varázsló dönthet úgy, hogy a hatótáv 48" legyen, de ekkor 13+ lesz a célszám.

### 6. BIRONA IDŐLÁNCA (Birona's Timewarp) Célszám: 12+

Ez egy fokozó varázs (augment spell), melynek 12" a hatótávja. A célpont egység mozgása (M) megduplázódik és a támadásai (A) 1-el nőnek, valamint megkapja az először üt (always strike first) képességet egészen a varázsló következő mágia fázisáig. A varázsló dönthet úgy, hogy az összes 12"-en belül lévő baráti egységre hatással legyen a varázslat, ekkor azonban már 24+ a célszám.

## AZ ÉLET TANA (The Lore of Life)

### KIVIRULÁS (Lifebloom) Tan sajátosság (Lore Attribute)

Amikor az Élet Tanából egy varázslat sikeresen létrejön, a varázsló (vagy egy másik baráti modell 12"-en belül) azonnal visszanyer egy sebpontot (wound, W), melyet a csata során elvesztett.

### FÖLDVÉR (Earthblood) Bélyegvarázs (Signature spell)

Célszám: 8+

Ez egy fokozó (augment) varázs. A varázsló saját magára és az egységére varázsolja el. Megkapják a regeneráció 5+ (regeneration 5+) képességet a varázsló következő mágia fázisáig.

### 1. A FÁK ÉBREDÉSE (Awakening of the wood) Célszám: 6+

Célszám: 6+

Ez egy direkt sebző (direct damage) varázslat. A hatótávja 18" és D6 S4 ütést okoz. Ha a célpont akár részlegesen erdőben áll, akkor 2D6 ütést oszt le.

### 2. HÚSBÓL KŐ (Flesh to stone) Célszám: 8+

Ez egy fokozó (augment) varázs, 24"-es hatótávval. A célpont egység +2 szívósságot (toughness, T) kap a varázsló következő mágia fázisáig.

### 3. VENYIGE TRÓN (Throne of Vines) Célszám: 8

Játékban maradó fokozó (augment) varázs, mely a varázslóra hat. Ha a varázslat működésbe lép, akkor minden esetben, ha félrevarázslás (miscast) jönne létre, akkor dobni kell kockával és a balsikert 2+-on elkerüli. Továbbá a varázsló a következő bónuszokat kapja a varázslataihoz (a már létrejött varázslatokra nem vonatkozik):

- *Földvér (Earthblood)*: a regeneráció 4+ lesz nem pedig 5+.
- *A fák ébredése (Awakening if the wood)*: A sebzés S6 erejű lesz.
- *Húsból kő (Flesh to stone)*: +4 szívósságot (T) ad az egységnek.
- *Újraélesztés (Regrowth)*: D6+1 sebpontot (W) ad vissza.
- *Tüskék pajzsa (Shield of Thorns)*: S4 erejű ütést ad.

### 4. TÜSKÉK PAJZSA (Shield of thorns) Célszám: 9+

Játékban maradó fokozó varázs (augment spell). A hatótávja 24". Minden mágia fázis végén, minden ellenséges egység, mely a célpont egységgel talpérintkezésben van, 2D6 S3 ütést kénytelen elszenvedni.

### 5. ÚJRAÉLESZTÉS (Regrowth) Célszám: 12+

Ez egy 24" hatótávval rendelkező fokozó (augment) varázslat. A célpont egység azonnal visszakap D3+1 sebpontot (wounds, W), melyeket a csatában elvesztettek. A lovasság 2 modellnek számít. A sebpontokat meghatározott sorrendben kapja vissza az egység. Először a bajnok (champion) éled fel, aztán a zenész (musician). A zászlóvivő (standard bearer) sohasem támasztható fel, ha már egyszer meghalt, a zászló elveszett. Több sebponttal (W) rendelkező modellek teljes sebpontra töltődnek, mielőtt újabb modell éledne fel. A modelleket az első sorba kell rakni, amíg minimum 5 fős nem lesz az első sor. A további modelleket már lehet hátrébb is rakni. Ha az egységnek több, mint egy sora van, akkor mindenképpen a hátsó sorokat kell feltölteni. Egy egység sem lehet nagyobb a kezdeti méreténél, továbbá nem lehet karakterek és hátasaik (mounts) gyógyítására használni. A varázsló választhatja a nagyobb hatótávú változatot. Ekkor 48"-re nő a hatótáv, de a célszám is 15+ lesz.

### 6. A LENT LAKOZÓK (The Dwellers Below) Célszám: 18+

Ez egy direkt sebző (direct damage) varázslat, 12" hatótávval. Minden modellnek a célpont egységben egy sikeres erő (S) tesztet kell tennie, különben meghal. Ez ellen nem véd semmilyen mentődobás. A mágus

kitolhatja a hatótávot 24"-re, de ekkor 21+ lesz a célszám.

## AZ EGEKNEK TANA (The Lore of Heavens)

### KAVARGÓ MENNYBOLT (Boiling Skies) *Tan sajátosság (Lore Attribute)*

Az Egeknek Tanának varázslatai manipulálják az egek éterét. Még egy kis szimpla boszorkányság is feldühíti az egek kényes egyensúlyát. Ezek az erő hullámok minden égi kreatúrát megbüntetnek. Amikor a tan varázslatát egy repülés képzettséggel (Fly) felruházott egységre, vagy modellre mondjuk, akkor az egyéb hatásokon kívül kap még egy D6 4-es erejű ütést is.

### JÉGSZILÁNKOS HÓVIHAR (Iceshard Blizzard) *Bélyegvarázs (Signature spell)* Célszám: 7+

A Jégszilánkos Hóvihar egy rontás (hex) varázslat 24"-es hatótávolsággal. A célpont -1 büntetést kap a találat (to hit) dobásaira (közelharc és lövés is) valamint az akaraterejére (Ld) a varázsló következő mágia fázisáig. Lövési támadások előtt 4+-ra tesztet kell dobni D6-tal, sikertelen teszt esetén elvesz a lövés. A varázslat hatótávolságát lehet növelni 48"-re ekkor a célszám 10+-ra emelkedik.

### 1. HARMONIKUS ÖSSZETARTÁS (Harmonic Convergence) Célszám: 6+

A Harmonikus Összetartás egy fokozó (augment) varázslat 24"-es hatótávval. Amíg el nem kezdődik a varázsló következő mágia fázisa, a célpont minden találat (to hit), sebzés (to wound) és páncél mentő (armor save) dobását, ami 1-es lett újra dobhatja. A mágus kiterjesztheti a hatást hozzá minden 12"-en belül lévő egységre. Ennek célszáma 12+.

### 2. SZÉL ROBBANÁS (Wind Blast) Célszám: 6+

A Szél Robbanás egy mágikus lövedék (magic missile) 24"-es hatótávval. A célpont „ellökődik” a varázslótól D3+1"-et. A célpont nem fordul el egy irányba sem. Ha másik egységbe, vagy veszélyes terpre kerülne a hatás miatt, akkor 1"-re meg kell állítani az egységet, és elszenved D6 3-as erejű ütést. Ha a célpont nem tud mozogni, akkor nem lehet őket eltaszítani, viszont szintén kapnak D6 3-as erejű ütést. A mágus idézhet nagyobb szelet is, ami D6+2"-et taszít a célponton. Ennek célszáma 14+.

### 3. ÉJKÖZÉP SZELÉNEK ÁTKA (Curse of the Midnight Wind) Célszám: 10+

Éjközép Szelének Átká egy rontás (hex) varázslat 24"-es hatótávval. A célpontnak minden támadás (to hit), sebzés (to wound) és páncél mentő (armor save) dobását, ami 6-os újra kell dobnia a varázsló következő mágia fázisáig. A mágus ki tudja terjeszteni a varázslatát minden 12"-en belül lévő ellenséges egységre, ennek célszáma 20+.

### 4. URANNON VILLÁMCsapása (Urannon's Thunderbolt) Célszám: 10+

Urannon Villámcsapása egy mágikus lövedék (magic missile) 24"-es hatótávval. A célpontnak D6 db 6-os erejű sebet okoz. A mágus növelheti a hatótávot 48"-re, aminek célszáma 13+.

### 5. CASANDORA ÜSTÖKÖSE (Comet of Casandora) Célszám: 12+

Ez a varázslat egy fix ponton jön létre a játéktéren. Ezt a pontot jelöld meg valamivel. Ez után minden mágia fázisban dobj D6-tal. 1-3-ig nem történik semmi, de rakj még egy jelzőt a varázslatra. 4-6-os dobásra a varázslat elsül. 2D6" sugarú kör a hatótávolsága, és minden egység 2d6+jelző találatot szenved el 4+jelző erővel. Ha a varázslatot sikerült elvarázsolni, akkor a következő körökben már nem lehet semlegesíteni. A mágus erősítheti a varázslatot azzal, hogy két jelzővel kezdi a varázslatot, és két jelzővel erősíti körönként („sikeres 1-3" esetén). Ennek nehézsége 24+.

### 6. LÁNC VILLÁM (Chain Lightning) Célszám: 15+

A Lánc Villám egy direkt sebző (direct damage) varázslat 24"-es hatótávval. Siker esetén a varázslat D6 db 6-os erejű ütést okoz az ellenséges egységen. Majd dobj D6-tal, és ha az eredmény egyenlő vagy nagyobb mint 3, akkor a varázslat tovább pattan egy másik 6"-en belül lévő ellenséges egységre és szintén D6 db 6-os erejű sebet okoz. Ezt addig folytasd, amíg el nem hibázod a 3+os dobást, vagy nincsen több más ellenséges egység 6"-en belül. Egy egységet csak egyszer találhat el a varázslat egy mágia fázisban.

## AZ ÁRNYÉK TANA (The Lore of Shadow)

### FÜST ÉS TÜKRÖK (Smoke and Mirrors) *Tan sajátosság (Lore Attribute)*

Az Árnyék Tana varázslói mesterei az illúzióknak, és a teleportálásnak. Képesek összeolvadni a köddel, mintha nem is lennének. Miután a varázsló sikeresen elvarázsolta egy varázslatot, képes rá, hogy helyet cseréljen a tőle 18"-re lévő hasonló egység típusú baráti nem menekülő karakterrel.

### MELKOTH KÖDÖS MIAZMÁJA (Melkoth's Mystifying Miasma) *Bélyegvarázs (Signature spell)* Célszám: 5+

Melkoth Ködös Miazmája egy rontás (hex) 48"-es hatótávval. A célpont egység fegyverhasználati (WS), célzó (BS), mozgás (M), vagy kezdeményező (initiative, I) tulajdonsága D3-mal csökken (1-nél kisebb nem lehet) a mágus következő mágia fázisáig. A varázsló választja ki melyik képesség legyen. Lehet erősíteni a varázslatot úgy, hogy a fentebb felsorolt képesség mindegyike csökkenjen D3-mal (csak egyet kell dobni és az érvényes mindegyik tulajdonságra). Ennek célszáma 10+.

### 1. AZ ÁRNYÉKOK PARIPÁJA (Steed of Shadows) Célszám: 5+

Az Árnyékok Paripája egy fokozó (augment) varázslat, amit a varázslóra, vagy a mágustól 12"-re lévő barátságos karakterre lehet elvarázsolni. A célpont azonnal végezhet egy repülő (fly) mozgást, mintha a

maradék mozgások al-fázisában (remaining moves sub-phase) lenne.

## 2. A LEGYENGÍTŐ ELLENFÉL (Teh Enfeebling Foe) Célszám: 10+

Játékban marad (remains in play). A Legyengítő ellenfél egy rontás (hex) varázslat 18"-es hatótávval. Minden modellnek a célpont egységben D3-mal csökkenti az erejét (strength, S) (de 1-nél kisebb nem lehet). A mágus növelheti a hatótávot 36"-re ekkor a varázslat nehézsége 13+.

## 3. SZÁRADÁS (The Withering) Célszám: 13+

Játékban marad (remains in play). A Száradás egy rontás (hex) varázslat 18"-es hatótávval. Minden modellnek a célpont egységben D3-mal csökkenti a szívósságát (toughness, T) (de 1-nél nem lehet kisebb). A mágus növelheti a hatótávot 36"-re ekkor a varázslat nehézsége 16+.

## 4. A PENUMBRÁLIS INGA (The penumbral pendulum) Célszám: 13+

A Penumbrális Inga egy direkt sebző (direct damage) varázslat. Jelölj ki a varázslótól induló egyenes vonalat, ami 6D6" hosszú lesz. Minden modellnek, akit érint ez a vonal (mintha pattanó ágyúgolyó lenne) sikeres kezdeményezés (initiative, I) tesztet kell dobnia, különben 10-es erejű találat éri D3 sebbel. A mágus növelheti a varázslat hatótávolságát duplájára (6D6x2), ennek célszáma 18+.

## 5. ÁRNYÉKOK VERME (Pit of Shades) Célszám: 14+

Az Árnyékok Verme egy direkt sebző (direct damage) varázslat. Helyezz egy kis sablont 24"-en belül bárhova a varázslótól, majd dobj szóródást D6-tal. Minden modellnek, aki a sablon alatt van sikeres kezdeményezés tesztet (initiative, I) kell dobnia különben el kell távolítani a játékból. Nincs ellene mentődobás. A varázsló növelheti a varázslat erejét úgy, hogy a kis sablont kicserélheti nagy sablonra. Ekkor a varázslat célszáma megnő 17+-ra, és 2D6-ot fog szóródni a varázslat.

## 6. OKKAM ELME BOROTVÁJA (Okkam's Mindrazor) Célszám: 18+

Okkam Elme Borotvája egy fokozó (augment) varázslat 18"-es hatótávolsággal, aminek hatása a varázsló következő mágia fázisáig tart. Minden modell a célpont egységben a vezetőkészség értékét (leadership, Ld) használja az ereje (S) helyett a közelharcban, amikor a sebzésre (to hit) dob. A fegyverekből adódó erőbónuszok a varázslat idején nem számítanak. A mágus növelheti varázslatának távolságát 36"-re ekkor a varázslat célszáma 21+ lesz.

## A HALÁL TANA (Lore of Death)

**ÉLETSZÍVÁS (Life Leeching) Tan sajátosság (Lore Attribute)**

Azok a varázslók, akik az Halál Tanát gyakorolják, az életerő ellenségeihez nyitnak csatornát a varázslataikkal. Amikor Halál varázslatot használ, minden mentetlen seb okozása után dobj egy 6 oldalú

kockával (a Bíbor Nap varázslatnál a karakterek, hadigépek sebeinek számával egyenlő a kockák száma). Minden 5+ érték feletti dobásnál azonnal növelj meg a sereg erő kockáinak (power dices) számát.

## SZELLEM PIÓCA (Spirit Leech) Bélyegvarázs (Signature spell) Célszám: 7+

A Szellem Pióca egy direkt sebző (direct damage) varázslat 12"-es hatótávolsággal, aminek célpontja egy ellenséges modell (akár karakter, aki lehet akár egy egységben is). Mindkét fél, a varázsló, és a célpont is dobjon egy hatoldalú kockával, és adja hozzá a dobott értéket a saját módosítatlan vezetőkészségéhez (leadership, Ld). Minden egyes pontért, amennyivel több jön így ki a varázslónak, a célpont elszenved egy sebet, mely ellen páncélműtő sem dobható. A varázsló növelheti hatótávolságát a varázslatnak 24"-re, ekkor a varázslat célszáma 10+-ra nő.

## 1. A HALÁL LOVAG AURÁJA (Aspect of the Dreadknight) Célszám: 4+

A Halállovag Aurája egy fokozó (augment) varázslat 24"-es hatótávolsággal. A célpont egység megkapja a Félelem (Fear) okozása speciális képességet a mágus következő mágia fázisáig. A varázsló adhat az egységnek Rettegés (Terror) okozása speciális képességet is a Félelem helyett, ekkor a varázslat nehézsége 9+-ra nő.

## 2. LANIPH CIRÓGATÁSA (The Caress of Laniph) Célszám: 6+

Laniph Cirógatása egy direkt sebző (direct damage) varázslat 12"-es távolsággal, aminek célpontja egy ellenséges modell (akár egységben álló karakter is). Ha a varázslat sikeres, akkor a célpont 2D6 mínusz a saját ereje (strength, S) számú találatot szenved el. A találatok 4+-ra sebeznek, és nincsen ellene páncél mentő (no armor save). A mágus növelheti a varázslat hatótávolságát 24"-re, ekkor a varázslat célszáma 12+.

## 3. LÉLEK PENÉSZ (Soublight) Célszám: 9+

A Lélek Penész egy rontás (hex) varázslat 24"-es hatótávval. A célpont -1 erőt (strength, S), és -1 szívósságot (toughness, T) kap büntetésként, a varázsló következő mágia fázisáig. A varázsló kiterjesztheti a varázslat hatását minden ellenséges egységre, ami 24"-en belül van a varázslótól. Ennek a célszáma 18+.

## 4. VÉGZET ÉS SÖTÉTSÉG (Doom and Darkness) Célszám: 10+

Játékban marad (remains in play). A Végzet és Sötétség nevű varázslat egy rontás (hex) varázslat 24"-es hatótávval. A célpont -3 büntetést kap a vezetőkészségére (leadership, Ld). A varázslat hatótávolsága növelhető 48"-re. Emiatt a varázslat célszáma 13+ lesz.

## 5. BJUNA SORSA (The Fate of Bjuna) Célszám: 13+

Bjuna Sorsa varázslat egy direkt sebző (direct damage) varázslat 12"-es távolsággal, aminek célpontja egy ellenséges modell (akár egységben álló karakter is). Ha a varázslat sikeres, akkor a célpont 2D6 mínusz az ő szívóssága (toughness, T) számú találatot kap. A



találatok 2+-ra sebeznek, és nincsen ellene páncél mentő (no armor save). A célpont ha túléli, akkor ostobaság (stupidity) hatása alá esik a játék hátralévő részében.

**6. XEREUS BÍBOR NAPJA (The Purple Sun of Xereus)** Célszám: 15+

Játékban marad (remains in play). Xereus Bíbor Napja egy mágikus örvény (magical vortex) amihez kis sablon használatos. A játékos a sablont helyezze le, majd adja meg az irányt, hogy merre mozogjon. A mozgás távolságát dobjuk ki a tűzéségi kockával és szorozzuk meg hárommal. Ha a kockán félretüzelést (missfire) dobunk, akkor helyezzük a varázslóra a sablont, és

szóródás kockával, valamint egy hatoldalú kockával dobjuk ki merre fog mozogni a gömb. Akit a sablon érint (alatta van, vagy átment rajta) kezdeményezés tesztet (initiative, I) kell dobnia. Ha elhibázta, akkor a varázslat megöli, és semmilyen mentőt nem lehet dobnia ellene. A következő körökben a varázslat véletlenszerűen fog mozogni, és annyit, amennyit dobunk a tűzéségi kockával. Ha a kockával bármikor félretüzelést (missfire) dobunk, a varázslat összeomlik, és megszűnik. A bátrabb varázslók megpróbálhatják erősíteni a varázslatot. Ilyenkor a kis sablon helyett a nagy sablont kell használni. Ennek célszáma 25+.

# MÁGIKUS TÁRGYAK (Magic Items)

A Warhammer világa telis-tele van varázslatos ereklyékkel és szentséges tárgyakkal. Lélekorzó kardok, sérthetetlen öltözékek, ősi mágikus tudások kötetei és rég elfeledett hatalmasok gyűrüje – megannyi háború robbant már ki ezek birtoklásáért.

## A mágikus eszközök kiválasztása

Minden Warhammer seregkönyv tartalmazza az adott faj sajátos varázstárgyait, melyekkel csatába indulhat. Az alábbiakban azok a tárgyak kerülnek felsorolásra, melyeket általában az összes faj használ. Amennyiben egy modell képes mágikus tárgy viselésére, a seregkönyve pontosan meghatározza, melyek lehetnek azok.

Amennyiben egy varázstárgy mind a seregkönyvben, mind pedig az általános szabálykönyvben megtalálható, akkor annak pontértéke minden esetben a seregkönyv alapján számolandó (ugyanis néhány faj könnyebben vagy éppenséggel nehezebben juthat azokhoz hozzá).

Mindazon szabályokon felül, melyek speciálisan meghatározzák egy-egy faj mágikus tárgyainak használatát léteznek általános szabályok, melyek mindenkire egyformán vonatkoznak.

Ezek a következők:

### A mágikus erők egyensúlya

Általában csak a karakterek (hősök, varázslók) képesek a mágikus tárgyak viselésére. Minden modell csak egyetlen tárgyat viselhet minden adott fajtából. A mágikus tárgyak 6 különböző csoportba vannak sorolva,

úgy mint: Mágikus Fegyverek (Magic Weapons), Mágikus Páncélok (Magic Armours), Talizmánok (Talismans), Elbájolt tárgyak (Enchanted Items), Ereklyék (Arcane Items) és Mágikus Lobogók (Magic Standards). Minden egyes kategória egymáshoz hasonló tárgyakat csoportosít, nagyjából hasonló hatású képességekkel (a mágikus fegyverek javítják a harcosok küzdőképességét, a talizmánok védelmet nyújtanak stb.). A modellek tehát csupán egyetlen dolgot választhatnak minden egyes kategóriából ez alól csupán néhány speciális karakter (hős) kivétel, melyek a vonatkozó seregkönyvekben vannak feltüntetve.

### A mágikus interferencia

A mágusok (varázslók) nem viselhetik a felsorolt mágikus páncélokat mindaddig, amíg azok alap változatának viselése számukra meg nem engedett (lásd seregkönyvek karakterleírásai).

A mágikus páncélok túlságosan megkötik a mágus tudatát, a fizikai valósághoz és a realitásokhoz kapcsolják, holott a mágia maga messze túlmutat azokon. Amennyiben ilyesmit viselnének, a mágia szele elhomályosulhatna tudatuk előtt és ezért tiltott is számukra ezek használata.

Az egyetlen kivételek ez alól azok a varázslók, melyek alapfelszereléséhez hozzá tartoznak ezek a páncélatok illetve van lehetőségük azok „megvásárlására” (pl. pajzs vagy könnyű páncél). Ezeket a varázslókat képzésükkor megfelelően felkészítették arra, hogy a páncélat viselése mellett is megfelelően tudjanak koncentrálni. Ilyenek például a káosz követőinek mágusai.

## MÁGIKUS FEGYVEREK (Magic Weapons)

A mágikus fegyverek használóit különleges képességekkel ruházzák fel, illetve megnövelik annak tulajdonságait. Amennyiben az külön nincs jelölve, a mágikus fegyverek kézfegyvernek minősülnek, és így azok szabályai is érvényesülnek rá, az alábbi néhány kivétellel:

- A mágikus fegyverek mellett nem használható másodlagos fegyver, amely bónusz támadást biztosítana viselőjének.
- A mágikus fegyverek mellett viselt pajzs nem nyújtja viselőjének a hárítás bónusz (parry save) képességét.

### IKERFEGYVEREK (Paired weapons)

Az ikerfegyverek olyan mágikus fegyverek, amelyek párban hozhatók. Minden egyéb tulajdonságuk mellett ezek a fegyverek biztosítják viselőjüknek a bónusztámadás (+1 extra attack) képességet, mindemellett a kétkezes fegyver (requires two hands) tulajdonság is jár nekik.

### MI A NEVE?

Az alább felsorolt mágikus fegyverek elnevezése gyakran meghatározza annak típusát például kard, illetve egyéb fegyver. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a viselőjének kötelessége ugyanezt a típusú fegyvert hordania. Elfogadható például hogy az Ogre Penge viselője a saját egyéb fegyverét (balta, harci kalapács stb.) használja ugyanezekkel a tulajdonságokkal (így ez a fegyver például Ogre Balta lesz).

### ÉN EZT HASZNÁLOM!

Amennyiben egy karakter rendelkezik közelharc mágikus fegyverrel nem viselhet semmilyen más egyéb közelharc fegyvert (a varázsfegyver a hős büszkesége, így csak azt fogja használni).

Amennyiben egy karakter több mágikus fegyverrel rendelkezik, kötelessége a harc elején dönteni, hogy melyiket kívánja használni a csata folyamán. Kivételt képeznek ez alól azok a fegyverek, amelyeknél külön ki van emelve, hogy egyidejűleg használhatóak.

**Óriás Penge** (Giant Blade) 60 pont  
Ezzel a fegyverrel a közelharc támadásokhoz +3 erő (S) járul.

**A Vérontás Pengéje** (Sword of Bloodshed) 60 pont  
A fegyver viselője +3 támadást (A) kap.

**Obszidián Penge** (Obsidian Blade) 50 pont  
A fegyver sebzéseivel szemben páncélmertő dobás nem végezhető el.

**Ogre Penge** (Ogre Blade) 40 pont  
Ezzel a fegyverrel a közelharc támadásokhoz +2 erő (S) járul.

**A Küzdelem Pengéje** (Sword of Strife) 40 pont  
A fegyver viselője +2 támadást (A) kap.

**Vívópenge** (Fencer's Blade) 35 pont  
Ikerfegyver. A fegyver viselőjének fegyverhasználati értéke (WS) 10 lesz.

**Hősök Végzete** (Sword of Anti-Heroes) 30 pont  
A fegyver viselője +1 erőt (S) és +1 támadást (A) kap minden ellenséges karakter után, amellyel vagy ő vagy az egysége talpkontaktusban van. Ezeket a bónuszokat a közelharc körök elején kell kiszámolni és a harc végéig érvényesülnek.

**Varázslat tolvaj Kard** (Spellthieving Sword) 25 pont  
Minden varázsló, amely sikeres sebzést szenved el ettől a fegyvertől elveszít egy véletlenszerűen kidobott varázslatot a listájából (minden sikeres sebzés után egyet).

**A Hirtelen-halál Kardja** (Sword of Swift Slaying) 25 pont  
A fegyver viselője először ütés (always first strike) képességet kap.

**A Csata Kardja** (Sword of Battle) 20 pont  
A fegyver viselője +1 támadást (A) kap.

**Berzerker Kard** (Berserker Sword) 20 pont  
A fegyver viselője megkapja az őrjöngés (frenzy) képességet, amelyet sohasem veszthet el.

**Az Erő Kardja** (Sword of Might) 20 pont  
A fegyver viselőjének közelharc támadásaihoz +1 erő (S) járul.

**Ereklje Kard** (Relic Sword) 20 pont  
A fegyver viselője közelharc támadásai minden esetben 5+ dobáson sebeznek (kivéve amennyiben ennél jobb bónusszal rendelkezik).

**A Harcosok Veszte** (Warrior Bane) 20 pont  
Minden Szörny és Karakter, amely sérülést szenved a fegyver által, permanensen elveszít 1 támadást (A) (sérüléspontonként). A támadás (A) értéke legfeljebb 1-ig csökkenthető a fegyverrel.

**Az Arany Pecsét Kardja** (Gold Sigil Sword) 15 pont  
A fegyver viselőjének kezdeményező értéke (I) 10 lesz.

**A Sújtás Kardja** (Sword of Striking) 15 pont  
A fegyver viselője +1 bónuszt kap a közelharc támadás találat (to hit) dobásához.

**Tépő Penge** (Biting Blade) 10 pont  
A fegyver viselője közelharc támadásaira megkapja a páncéltörő (armour piercing) képességet.

**Sikoltó Penge** (Shrieking Sword) 10 pont  
A fegyver viselője megkapja az félelem (fear) képességet.

**A Kínzómaster Pengéje** (Tormentor Sword) 5 pont  
Minden szörny (monster) és karakter, amely sérülést szenved a fegyver által, a játék végéig a ostobaság (stupidity) hátrányt szenved el.

**A Harcos átka** (Warriors Bane) 5 pont  
Minden szörny (monster) és karakter, amely sérülést szenved a fegyver által permanensen veszít egyet a támadásából (a minimum 1 támadásig).

## MÁGIKUS PÁNCÉLOK (Magic Armours)

A mágikus páncéltatokra, amennyiben másképp nincs jelölve ugyanazon szabályok vonatkoznak mint a közönséges változataikra, a következő két kitétel:

- Egy modellnek csak egyetlen viselt páncélja és egy pajzsa lehet. Amennyiben rendelkezik bármilyen mágikus páncéllal vagy pajzzsal az kicseréli a már meglévő, vele megegyező közönséges páncéltatot.
- A mágikus pajzsokra alapvetően a közönséges pajzsok szabályai vonatkoznak, azzal a kitétel, hogy nem érvényesül a közönséges fegyverrel kombinált hártási bónusz (parry save).

**A Végzet Páncélja** (Armour of Destiny) 50 pont  
Nehéz páncéltat. A páncél viselőjének 4+ mágikus mentőt (Ward save, Ws) biztosít.

**A Szélhámosok Sisakja** (Trickster's Helm) 50 pont  
A sisak viselőjének páncél mentő értékét (As) egyel javítja. Viselője ellen minden sikeres sebzés (to wound) dobást kötelezően újra kell dobni.

**Ezüstacél Páncél** (Armour of Silvered Steel) 45 pont  
A páncél viselőjének 2+ páncélmentő (As) dobást biztosít, amely tovább már semmilyen módon nem növelhető.

**A Jószerencse Páncélja** (Armour of Fortune) 35 pont  
Nehéz páncélzat. A páncél viselőjének 5+ mágikus mentőt (Ws) biztosít.

**A Viszály Sisakja** (Helm of Discord) 30 pont  
A sisak viselőjének páncél mentő értékét (As) egyel javítja. Minden harci fázis kezdetén viselője kiválaszt egy ellenséges karaktert, aki érintkezik vele. A kiválasztott karakternek azonnal tennie kell egy vezetőkészség (Leadership, Ld) tesztet. Amennyiben a teszt sikertelen a karakter elveszíti az összes hátralévő támadását és automatikusan sikeres lesz ellene minden támadás az adott harci körben.

**Csillogó Pikelyek** (Glittering Scales) 25 pont  
Könnyű páncélzat. Minden ellenséges model -1 módosítót kap a közelharc támadás dobásaira (to hit) a páncél viselőjével szemben.

**Ptolos Pajzsa** (Shield of Ptolos) 25 pont  
Pajzs. Viselője +1 páncélmentőt (As) kap távolsági támadások ellen.

**A Mágiavédelem Pajzsa** (Spellshield) 20 pont  
Pajzs. Viselője mágikus ellenállás (1) (Magic Resistance (1)) képességet kap.

**A Szerencsejátékos Páncélja** (Gambler's Armour) 20 pont  
Nehéz páncélzat. Viselőjének 6+ mágikus mentőt (Ws) biztosít.

**Sárkány Sisak** (Dragonhelm) 10 pont  
A sisak viselőjének páncél mentő értékét (As) egyel javítja, ezenkívül 2+ mágikus mentőt (Ws) biztosít tűztámadások ellen.

**Elbűvölt Pajzs** (Enchanted Shield) 5 pont  
Pajzs. Viselőjének páncélmentőjét 2-vel javítja a szokásos 1 helyett.

**A Megbájtolt Pajzs** (Charmed Shield) 5 pont  
Pajzs. Egyszer használható képesség. Az első sikeres támadás viselője ellen 2+ dobással semlegesíthető.

## TALIZMÁNOK (Talismans)

A talizmánok amulettek és egyéb szerencsehozó tárgyak, jelképek.

**Őrző Talizmán** (Talisman of Preservation) 45 pont  
A talizmán viselőjének 4+ mágikus mentőt (Ws) biztosít.

**Obszidián Mágnes** (Obsidian Lodestone) 45 pont  
Viselőjének mágikus ellenállás (3) (magic resistance 3) képességet biztosít.

**A Kitarás Talizmánja** (Talisman of Endurance) 30 pont  
A talizmán viselőjének 5+ mágikus mentőt (Ws) biztosít

**Obszidián Amulett** (Obsidian Amulet) 30 pont  
Viselőjének mágikus ellenállás (2) (magic resistance 2) képességet biztosít.

**Hajnalkő** (Dawnstone) 25 pont  
Viselője újradobhatja az elrontott páncélmentő (As) dobásait.

**Az Újjászületés Magva** (Seed of Rebirth) 20 pont  
Viselője regeneráció (6+) (regeneration 6+) képességet kap.

**Opál amulett** (Opal Amulet) 15 pont  
Egyszer használatos. A viselője által elszenvedett első seb ellen 4+-os mágikus mentőt (Ward Save) biztosít.

**Obszidián Fülbevaló** (Obsidian Trinket) 15 pont  
Viselőjének mágikus ellenállás (1) (magic resistance 1) képességet biztosít.

**A Védelem Talizmánja** (Talisman of Protection) 15 pont  
A talizmán viselőjének 6+ mágikus mentőt (Ws) biztosít.

**Sárkányvész Ékkő** (Dragonbane Gem) 5 pont  
A talizmán viselőjének 2+ mágikus mentőt (Ws) biztosít tűz alapú támadások ellen.

**Galamb Kopasztó Amulett** (Pidgeon Plucker Pendant) 5 pont  
A talizmán viselőjének 5+ mágikus mentőt (Ws) biztosít repülés (flying) képességgel rendelkező modellek támadásai ellen.

**Szerencsekő** (Luckstone) 5 pont  
Egyszer használható képesség. A kő használója újradobhat egy elrontott páncélmentő (As) dobást.

## MÁGIKUS LOBOGÓK (Magic Standards)

Néhány egységnek megengedett, hogy mágikus zászlót vigyenek magukkal a csatába. A mágikus zászlókat csak és kizárólag zászlóvivők (standard bearer) vihetik (lásd az aktuális seregekönyvekben). Az egyetlen karakter pedig, aki képes mágikus zászló viselésére, az a sereg Hadi Zászló Hordozója (Battle Standard Bearer, BSB).

### A Tomboló Zászlaja (Rampager's Standard)

55 pont

A zászlót hordozó egység újradobhatja a rohamtávdobásait.

### Sirámok Zászlaja (Wailing Banner) 50 pont

A zászlót hordozó egység rettegést (terror) okoz ellenfeleinek.

### Az Erdőkerülő Zászlaja (Ranger's Standard)

50 pont

A zászlót hordozó egység megkapja a vándor (strider) képességet.

### A Pengék Zászlaja (Razor Standard) 45 pont

A zászlót hordozó egység megkapja a páncéltörő (armour piercing) képességet.

### A Háború Zászlaja (War Banner) 35 pont

A zászlót hordozó egység közelharc végeredményéhez (combat resolution, CR) +1 bónusz járul.

### A Gyorsaság Zászlaja (Banner of Swiftmess)

15 pont

A zászlót hordozó egység összes modellje +1 bónuszt kap a mozgására (M).

### Lichsont Zászló (Lichbone Pennant) 15 pont

A zászlót hordozó egységnek mágikus ellenállás (1) (magic resistance 1) képességet biztosít.

### A Fegyelem Zászlaja (Standard of Discipline)

15 pont

A zászlót hordozó egység vezetőkétségéhez (leadership, Ld) +1 bónusz járul, de nem használhatja a Generális Inspiráló Jelenléte (Inspiring Presence) képességét.

### Az Örök Láng Zászlaja (Banner of Eternal Flame)

10 pont

A zászlót hordozó egység tűztámadás (flaming attack) képességet kap.

### Csillogó Zászló (Gleaming Pennant) 5 pont

Egyszer használható. A zászlót hordozó egység újradobhatja a sikertelen vezetőkétség (leadership, Ld) tesztjeit.

### Madárijesztő Zászló (Scarecrow Banner)

5 pont

A zászlót hordozó egység félelmet (fear) okoz a replülés (fly) képességgel rendelkező modellek ellen.

## ELBÁJOLT TÁRGYAK (Enchanted Items)

Az Elbájolt tárgyak közé tartozik mindenféle olyan különleges és egyedi varázstárgy, amely nem sorolható mibenléténél fogva semelyik másik kategóriába sem. Gyakran ezek a legdrágább és legkeresettebb holmik mind közül.

### Varázsüveg (Wizarding Hat) 100 pont

A kalap viselője 2. szintű varázshasználónak minősül, aki használhat egy véletlenszerűen kiválasztott harci mágia iskolát (Lore). Mindezek mellett azonban az ostobaság (stupidity) hátrányt szenved el.

### Fozzrik Összecsukható Erődje (Fozzrik's Folding Fortress) 100 pont

Miután a játékosok megállapodtak a kezdő terefelekről, de még a seregek felállítása előtt, a varázstárgy használója felállíthat egy Őrtornyot (illetve egy hozzá hasonló méretű építményt) a saját kezdő zónájában. A torony általános építményként kezelendő (lásd a vonatkozó fejezetnél).

### Repülőszőnyeg (Arabyan Carpet) 50 pont

Csak gyalogos, vagy szörnyszülött gyalogos (monstrous infantry) használhatja. Tulajdonosa megkapja a repülés (Fly) képességet, de nem csatlakozhat semmilyen egységhez.

### A Parancs Koronája (Crown of Command)

35 pont

A tárgy viselője megkapja a makacs (stubborn) képességet.

### Gyógyital (Healing Potion) 40 pont

Egyszeri használatú. Az irányító körének elején használható. Tulajdonosa azonnal visszanyer D6 sebpontot (Wound, W), amit a csata folyamán veszített el.

### Madárúzó Nyakperec (Featherfoe Torc)

35 pont

Használója és használójának egysége ellen minden repülő lény (és lovasa) köteles újradobni a sikeres közelharc támadásait.

### A Pusztulás Rubint Gyűrűje (Ruby Ring of Ruin)

25 pont

Kötött varázslat (3-mas erő). A gyűrű a Tűzlabda (Fireball) varázslatot tartalmazza. (Lásd a Tűz Iskolájánál.)

**EEE Rémísztó Maszkja** (The Terrifying Mask of EEE!)  
25 pont

Viselője rettegést (terror) okoz, mindazonáltal vezetőképességét (Leadership, Ld) nem használhatják más modellek.

**Az Erő Itala** (Potion of Strength) 20 pont  
Egyszeri használatú. Az irányító körének elején használható. Használója a kör végéig +3 erőt (S) kap.

**A Szívósság Itala** (Potion of Toughness)  
20 pont  
Egyszeri használatú. Az irányító körének elején használható. Használója a kör végéig +3 szívósságot (T) kap.

**A Trükkmester Másik Szilánkja** (The Other Trickster's Shard)  
15 pont

## EREKLYÉK (Arcane Items)

Az Ereklyék általában valamely mágus illetve varázsló különleges felszerelése. Játéktechnikailag ezeket a felszereléseket csak és kizárólag varázslók használhatják (egy közönséges elme nem tudná kordában tartani az erejüket).

**Ashur Könyve** (Book of Ashur) 70 pont  
Használója minden varázslás és semlegesítés dobásához hozzáadhat 1-et.

**Az Visszacsapás Tekercse** (Feedback Scroll)  
50 pont  
Egyszer használatos. Miután az ellenfél sikeresen létrehozott egy varázslatot, semlegesítés helyett felolvasható. A varázslat sikeresen létrejön, azonban a mágus minden elhasznált kockája után dobni kell a tekercs használójának is. Minden 5+ dobás okoz egy sebpontot (páncélmentő nélkül) az ellenséges varázslónak.

**Mágiaorzó Tekercs** (Scroll of Leeching)  
50 pont  
Egyszer használatos. Miután az ellenfél sikeresen létrehozott egy varázslatot, semlegesítés helyett felolvasható. A varázslat sikeresen létrejön de a varázslat kiértékelése után a tekercs használója megkap annyi semlegesítő kockát (dispel dice, DD), amennyit erő kockát (power dice, PD) a mágus elhasznált. (a semlegesítő kockák száma továbbra sem mehet 12 fölé).

**Sivejir Transzformáló Tekercse** (Sivejir's Hex Scroll)  
50 pont  
Egyszer használatos. Miután az ellenfél sikeresen létrehozott egy varázslatot, semlegesítés helyett felolvasható. A varázslat sikeresen létrejön, de a mágia egy darabkája átalakul és visszaüt a varázslóra. Ezt a hatást a mágus semlegesítheti ha a (varázsló) szintje alá dob D6-val. Amennyiben sikertelen az ellenállási kísérlet, nyomban átalakul egy nyálkás kis varanggyá. Míg a hatás alatt van a karakter minden mágikus felszerelése

Minden talpkontaktban lévő ellenéges modell kötelező újradobni a sikeres mágikus mentőit (Ws).

**A Vasrontó** (Ironcurse Icon) 5 pont  
A jelkép vieszlője (és az egység amelyhez csatlakozott) 6+ mágikus mentőt (Ws) kap a Hadigépek sebzései ellen.

**A Vakmerőség Itala** (Potion of Foolhardiness)  
5 pont  
Egyszeri használatú. Bármely kör elején használható. Használója a kör végéig immunis lesz a pszichológiára és megkapja az elsöprő roham (devastating charge) képességet.

**A Gyorsaság Itala** (Potion of Speed) 5 pont  
Egyszeri használatú. Az irányító körének elején használható. Használója a kör végéig +3 kezdeményezést (I) kap.

(fegyvere, páncélja stb.) elveszíti képességét, ezen felül minden karakterisztikája 1-re csökken. Irányítója minden saját mágia fázisában megpróbálhat kikerülni a tekercs hatása alól, mely akkor sikerül ha D6-al 4-et vagy annál nagyobbat dob.

**A Mágikus Erő Tekercse** (Power Scroll) 35 pont  
Egyszer használatos. A mágus varázsláskor olvashatja fel ezt a tekercset. A tekercs hatására a varázslás folyamán dobott bármilyen két megegyező érték ellenállhatatlan erejűvé teszi a varázslatot (és balsikert is okoz).

**Gagát pálca** (Wand of Jet) 35 pont  
Egyszer használatos. Használója varázslat dobásához hozzáadhat +D6-ot, (a többi kocka eldobása után). Ez a dobás kiválthat ellenállhatatlan erőt (és ezáltal balsikert is).

**A Tiltott Pálca** (Forbidden Rod) 35 pont  
Egyszer használatos. A pálca +D6 erő kockát (power dice, PD) ad a közös készlethez, mindazonáltal használóján D3 sebet okoz (páncélmentő nélkül).

**Varázspálca** (Staff of Sorcery) 35 pont  
A használó +1 jutalmat kap minden semlegesítés (dispel) próbájához.

**A Trükkmester Szilánkja** (Trickster's Shard)  
25 pont  
Egyszer használatos. Az irányító mágia fázisának elején használható. Amennyiben a viselőjének bármely varázslatát semlegesítik, az ellenséges mágus sérül egy sebpontot (wound, W) páncélmentő nélkül.

**Földelő Pálca** (Earthing Rod) 25 pont  
Egyszer használatos. A viselője újradobhatja a félrevarázslás (miscast) táblázat eredményét.

**Semlegesítő tekercs** (Dispel Scroll) 25 pont

Egyszer használatos. A tekercs automatikusan sikeres semlegesítést ad használójának (dobás nélkül). Nem használható, amennyiben a varázslat ellenállhatatlan erővel jött létre illetve már játékban lévő varázslatok semlegesítésére.

**A Mágikus Erő Köve (Power Stone)** 20 pont

Egyszer használatos. A mágus varázsláskor használhatja el a követ. Hatására dobásaihoz +2 kocka adódik (amelyet együtt kell elgurítani a többi varázslat kockával). Használata megkövetel legalább egy saját kockát is, azaz magában nem használható.

**A Kiegyensúlyozottság Jogara (Sceptre of Stability)** 15 pont

Egyszer használatos. Használója semlegesítés dobásához hozzáadhat +D6-ot, (a többi kocka eldobása után). Ez a dobás kiválthat ellenállhatatlan erőt.

**A Koncentráció Botja (Channeling Staff)**

15 pont

Használója +1 bónuszt kap a koncentráció (channeling) dobásaihoz.

**A Védelem Tekercse (Scroll of Shielding)**

15 pont

Egyszer használatos. Miután az ellenfél sikeresen létrehozott egy varázslatot, semlegesítés helyett felolvasható. A varázslat sikeresen létrejön, de a varázslat célpontja 4+ mágikus mentőt (Ws) kap annak hatásai által okozott sebpont sérülések ellen.

# ÖSSZEKÉZÉS

## A JÁTÉKOS KÖRE

### 1. MOZGÁSI FÁZIS

Normális körülmények között minden egység csak egy fázisban cselekedhet:

- i. Mozgási fázis
- ii. Rohamok
- iii. Kötelező mozgások
- iv. Maradék mozgások

### 2. MÁGIA FÁZIS

Dobj ki a Mágia Szele értékét, majd kövesd az alábbi lépéseket addig, amíg egy játékos nem tud, vagy nem akar többet varázsolni:

- i. Varázslás
- ii. Semlegesítés
- iii. Varázslat eredménye
- iv. Következő varázslat

### 3. LÖVÉSI FÁZIS

Dolgozd ki az alábbi lépéseket egyesével, minden egységgel, amelyik lőni szeretne:

- i. Nevezd meg a lövő egységedet
- ii. Válassz egy célpontot
- iii. Dobj a Találatra
- iv. Dobj a Sebzésre
- v. Mentődobások
- vi. Veszteségek levétele

### 4. KÖZELHARCI FÁZIS

Az a játékos határozza meg a közelharcok sorrendjét, akinek a köre van, minden esetben az alábbi lépések szerint:

- i. A közelharc lejátszása
- ii. Közelharc végeredmény kiszámítása
- iii. Vesztes töréstsztje
- iv. Menekülés és üldözés

## MOZGÁS

### MOZGÁSOK ÖSSZEKÉZÉSE

Minden Mozgási értéket az egység legkisebb (M) értékével kell számolni

Alap mozgás = (M) Mozgási érték

Menetelés = (M) Mozgási érték  
kétszerese

Roham = (M) Mozgási érték  
+ 2D6 \*

Menekülés = 2D6 \*

Üldözés = 2D6 \*

\* 3D6 függléptű esetén

## LÖVÉS

### TALÁLAT

ide másold be a találati táblázatot

### LÖVÉS MÓDOSÍTÓI

Mozgás és lövés	-1
Hosszú táv	-1
Áll és Lő	-1
Célpont könnyű fedezékben	-1*
Célpont nehéz fedezékben	-2*
A Célpont Csatározó	-1

(\* csak az egyik fedezék módosító alkalmazható)

### 7+ TALÁLAT

7	6 és utána 4, 5 vagy 6
8	6 és utána 5 vagy 6
9	6 és utána 6
10+	lehetetlen



## KÖZELHARC

Közelharc végeredmény (CR bónuszok)

<b>Okozott sebek</b>	+1 CR minden okozott sebért
<b>Rohamozó egység</b>	+1 CR ha az osztag rohamozott
<b>Sorbónusz</b>	+1 CR minden legalább 5 egység széles extra sorért, maximum +3. A közelharcban a legmagasabb sorbónusz számít. *
<b>Zászló</b>	+1 CR egy vagy több zászlóért
<b>Oldalba támadás</b>	+1 CR ha az ellenfél oldalában harcol az egység **
<b>Hátba támadás</b>	+2 CR ha az ellenfél hátában harcol az egység **
<b>Magasabb terület</b>	+1 CR ha egy vagy több egység domboldalon áll
<b>Seregzászló vivő</b>	+1 CR egy vagy több seregzászló hordozóért
<b>Lemészárlás</b>	maximum +5 CR minden túlsorduló sebért párbajban

\* Nem használható, ha az egységet oldalba vagy hátba támadta legalább 1 extra sorral rendelkező egység.

\*\* Egységenként csak az egyik irány számolható

## TALÁLATI TÁBLÁZAT

Célpont WS értéke

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

## PÁNCÉLMENTŐ

Páncél	Mentőérték
Nincs	Nincs
Könnyű páncél (LA)	6+
Pajzs	6+
LA + pajzs	5+
Nehéz páncél (HA)	5+
HA + pajzs	4+
Hátas	6+
*	
Hátas + pajzs	5+
*	
Hátas + LA	5+
*	
Hátas + LA + pajzs	4+
*	
Hátas + HA	4+
*	

## SEBZÉSI TÁBLÁZAT

Célpont T értéke

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

## PÁNIK

Egy egységnek azonnal pánik tesztet kell tennie, ha:

- elveszíti létszámának 25% -át
- barátságos egység elpusztul 6"-en belül
- barátságos egység megtörik 6"-en belül
- egy barátságos egység átmenekül az osztagon

Egy egységnek fázisonként csak egyszer kell pánik tesztet tennie!

# MÁGIA

## ERŐ ÉS SEMLEGESÍTŐ KOCKÁK GENERÁLÁSA

- i. Dobj 2D6 –tal, ez a Mágia Szele
- ii. Erő kockák száma = a dobás eredménye (Power Pool)
- iii. Semlegesítő kockák száma = a nagyobbik kocka
- iv. Minden varázsló dob Koncentráció-ra, 6-os esetén +1 extra kocka
- v. Sem az Erő sem a Semlegesítő kockák száma nem léheti túl a 12-t

## VARÁZSLÁS

Ha a felhasznált erőkövek összege + a varázsló szintje eléri a varázslat célszámát, akkor a varázslat létrejön.

Ám...

- ...ha a kockák összege kisebb mint 3, a varázslás sikertelen.
- ...ha legalább két 6-os van a kockák között, a varázslat ellenállhatatlan erővel jön létre (és dobni kell a félresikerülés táblán).
- Az ellenállhatatlan erővel létrejövő varázslatokat nem lehet semlegesíteni.

## SEMLEGESÍTÉS

Ha a felhasznált semlegesítő kockák összege + a varázsló szintje eléri a varázslat összegét, akkor a varázslat semlegesítve lett.

Ám...

- ...ha a kockák összege kisebb mint 3, a semlegesítés sikertelen.
- ...ha legalább két 6-os van a kockák között, a varázslat mindenképpen semlegesítve lett.

VARÁZSLAT TÍPUSOK	DIREKT SEBZŐ	MÁGIKUS LÖVEDÉK	FOKOZÓ	RONTÁS	MÁGIKUS ÖRVÉNY
Első tűzívben van a célpont?	Y	Y	N	N	Y
Szükséges látni a célpontot?	N	Y	N	N	Y
Hatótávon belül kell lennie?	Y	Y	Y	Y	Y
Lehet közelharcban a célpont?	N	N	Y	Y	n/a
Barát lehet?	N	N	Y	N	n/a
Ellenség lehet?	Y	Y	N	Y	n/a

Félrevarázslás tábla (Miscast Table)

Eredmény (2D6)	Hatás
2-4	<b>Rés a valóság szövetén (Dimensional Cascade)</b> Az elszabadult mágikus energia pusztító módon sújt le. Helyezd a nagy sablon közepét a Varázsló fölé (a „Vigyázzon Uram” szabály nem alkalmazható). A sablon által érintett modellek egy darab 10-es Erejű ütést kapnak. A sebzések kidolgozását követően dobj D6-tal. 1-3 esetén a Varázslót elragadja a Káosz világa: távolítsd el a pályáról. 4-6 esetén D6 Erőköcka eltűnik, csökkentsd számukat.
5-6	<b>Balszerencsés robbanás (Calamitous Detonation)</b> Helyezd a kis sablon közepét a Varázsló fölé (a „Vigyázzon Uram” szabály nem alkalmazható). Az alatta lévő modellek egy darab 10-es Erejű ütést kapnak. További hatásként D6 Erőköcka eltűnik, csökkentsd számukat.
7	<b>Robbanás!</b> Minden modell, aki talpérintkezésben van a Varázslóval elszenved egy darab 10-es Erejű ütést. A Varázsló mentesül a hatás alól! További hatásként D6 Erőköcka eltűnik, csökkentsd számukat.
8-9	<b>Mágikus visszacsapás (Magical Feedback)</b> A Varázsló és minden, a saját oldalán harcoló olyan modell, aki képes Koncentrációra, Erő kocka, vagy Semlegesítés kocka generálására elszenved egy 6-os Erejű ütést. További hatásként D6 Erőköcka eltűnik, csökkentsd számukat.
10-12	<b>Hatalom Szívás</b> A varázsló szintje azonnal lecsökken D3-mal minimum 0-ra, és elfelejt annyit varázslatot, ahány szintet veszített. Az első, amit nem tud többet varázsolni az a varázslat, amellyel a Félrevarázslást kiváltotta. A többit véletlenszerűen dob ki.

## ALAKZATVÁLTÁS (REFORM)

Típus	Mikor	Ld teszt
„Rendes”	Mozgás előtt	Nem
Gyors	Rendes alakváltás után	Igen *
Harci (vesztes)	Törésteszt után	Igen **
Harci (nyertes/dönt)	Ellenség törésteszt után	Nem
Visszafogás és alakzatváltás	Ellenség elfutott	Igen
Visszafogás és alakzatváltás	Ellenség megtört	Nem

\* zenész szükséges

\*\* Annyival csökkente, amennyivel a közelharcot elvesztette

## PUSKAPOROS HADIGÉPEK FÉLRETÜZELÉS TÁBLÁZATA

### D6 Eredmény

1-2	Bumm – a hadigép felrobban
3-4	Hiba a gépezetben – sem ebben, sem a következő körben nem lő
5-6	Nincs lövés – a hadigép a következő körben lőhet csak

## KŐHAJÍTÓ FÉLRETÜZELÉS TÁBLÁZAT

### D6 Eredmény

1	Bumm – a kőhajító felrobban
2-3	Valami beakad – sem ebben, sem a következő körben nem lő
4-6	Nincs lövés – a kőhajító a következő körben lőhet csak

	Sor szélesség	Horda szélesség	Támogató támadás	Fürgelétű
Gyalogság – Infantry	5	10	1	Nem
Harci bestiák - War Beasts	5	10	1	Igen
Lovasság – Cavalry	5	10	1 *	Igen
Szörnyszülött gyalogság	3	6	max 3	Nem
Szörnyszülött bestiák	3	6	max 3	Igen
Szörnyszülött lovasság	3	6	max 3 *	Igen
Szörnyek – Monsters	n/a	n/a	n/a	Nem
Harci szekér – Chariot	n/a	n/a	n/a	Igen
Rajok - Swarms	5	10	1	Nem
* a hátsó nem tud támogató támadást leadni				

	Megbízható	Gyanakvó	Reménytelen
Tudják használni a Tábornok Lalkesítő Jelenlét képességét?	Igen	Nem	Nem
Tudják használni a Seregzászló „Tartsd a pozíciót” képességét?	*	Nem	Nem
Csatlakozhat hozzájuk szövetséges Karakter?	Igen	Nem	Nem
Okoz-e Pánikot a szövetségeseiben?	Igen	Igen	Nem
Szövetséges varázshasználó segítheti-e őket, mintha saját egységei lennének?	Igen	Igen	Nem
Veszélyes Terep tesztet kell-e tenni, ha keresztül Menekül szövetségeseik?	Nem	Nem	Igen
Seregzászló előnyeit tudja-e használni, ha a szövetséges azonos fajból van?	Igen	Nem	Nem

\* Csak ha azonos seregekönnyvből lett kiválasztva