



*(Fordítási verzió 1.06)*

*Fordította: Dudás Csaba (Ruro)*  
*Szerkesztette: Kilyénfalvi Benedek (Mesehordó)*  
**AlkimistaLaboratóriumProjekt**



# A játék alapjai

„Aki azt mondja 'mind egy hajóban evezünk' az még nem próbált hét embert beültetni egy hatszemélyes mentőcsónakba.”

— Rikyos Parancsnok a  
4-edik Hadrossi Harci Szakaszából

A *Wrath of Kings* az alábbi fogalmakat és kifejezéseket használja a játék folyamán.

## Fogalmak

**Elements(Elemek):** Bármilyen, amivel a modelljeid az asztalon a játék folyamán kapcsolatba lépnek, Elemnek számít. Ebbe a kategóriába tartoznak a tereptárgyak és a modellek, de a jelzők például már nem.

**Army(Sereg):** Az asztalon lévő modellek amelyeket a két játékos használ.

**Friendly(Barátságos):** Az összes modell a seregében barátságosnak számít.

**Enemy(Ellenséges):** Az összes modell az ellenfeled seregében ellenségesnek számít.

**Model:** A modellek azok az figurák amelyek a te és ellenfeled egységeit reprezentálják az asztalon. A tereptárgyak és a jelzők nem számítanak modellnek.

**Terrain(Tereptárgy):** A Tereptárgyak azok az elemek az asztalon amelyek se nem modellek se nem jelzők ilyenek például a fák, romok, kövek. A küldetések Objektívái speciális terepnek számítanak ezek leírását lásd később.

**Marker(Jelzők):** Néhány játékbeli hatás megköveteli a jelzők asztalra történő felhelyezését. Ezek a jelzők nem számítanak elemeknek csupán bizonyos hatásokat hivatottak jelölni mint például egy adott modell által elszenvedett sebek számát.

**Contact(Kontakt): Jó pár szabály hivatkozik két elemre amelyek kontaktban vannak.**

Kontaktról akkor beszélünk ha két figura talpzata összeér vagy ha a figura talpzata rajta van egy másik elemre például egy tereptárgyon.

**Activation(Aktiváció):** A játékos a köre alatt figurákat aktivál ez által mozgatva őket, támadásokat hajtva végre vagy speciális hatásokat fejt ki velük. Ezen cselekvések összeségének ideje alatt a figura Aktiváltnak számít.

**Maneuver(Manőver):** Egy figura aktivációja két egymást követő lépésből áll. Ebből az első mindig a Manőver. Egy manőverező figura maximum annyit mozoghat, amennyi a Mozgékonyág értéke inchben mérve.

**Action(Cselekvés):** Egy figura aktivációja két egymást

követő lépésből áll. Ebből a második a Cselekvés. Ez a terminus magában foglalja a támadásokat, illetve az összes egyéb hatást amit a figura az aktivációja alatt tehet.

**Engaged(Foglalt):** Ha egy modell kontaktban van egy vagy több ellenséges modellel akkor az adott modell foglalt állapotban van.

**Unengaged(Szabad):** Ha egy modell nincs kontaktban ellenséges modellel akkor az adott modell szabadnak számít.

**Attacker(Támadó):** A támadást épp végrehajtó modellt támadónak nevezzük.

**Defender(Védő):** Azt a modellt, amelyhez egy vagy több támadó kockát rendeltek, védőnek tekintjük.

**Hit(Találat):** Többféle hatás is okozhat találatot (ezek közül a leggyakoribb a támadás). A találatokat, az eltalált modell Szívósságához kell viszonyítani, hogy kiderüljön okoztak-e sebet. (Lsd később)

**Damage(Sebzés):** Többféle hatás is okozhat sebzést egy modellnek (a leggyakoribb természetesen a támadás). Ha egy modell legalább annyi sebzést szenved amennyi a Seb értéke akkor halottnak számít, így el kell távolítani az asztalról.

**Active(Aktív):** Sok hatás hivatkozik aktív modellre. Egy modell végig aktívnek számít amíg ez Aktivációját végzi.

**Round(Forduló):** A *Wrath of Kings* játék egyik időegysége a forduló. Egy forduló több körből áll.

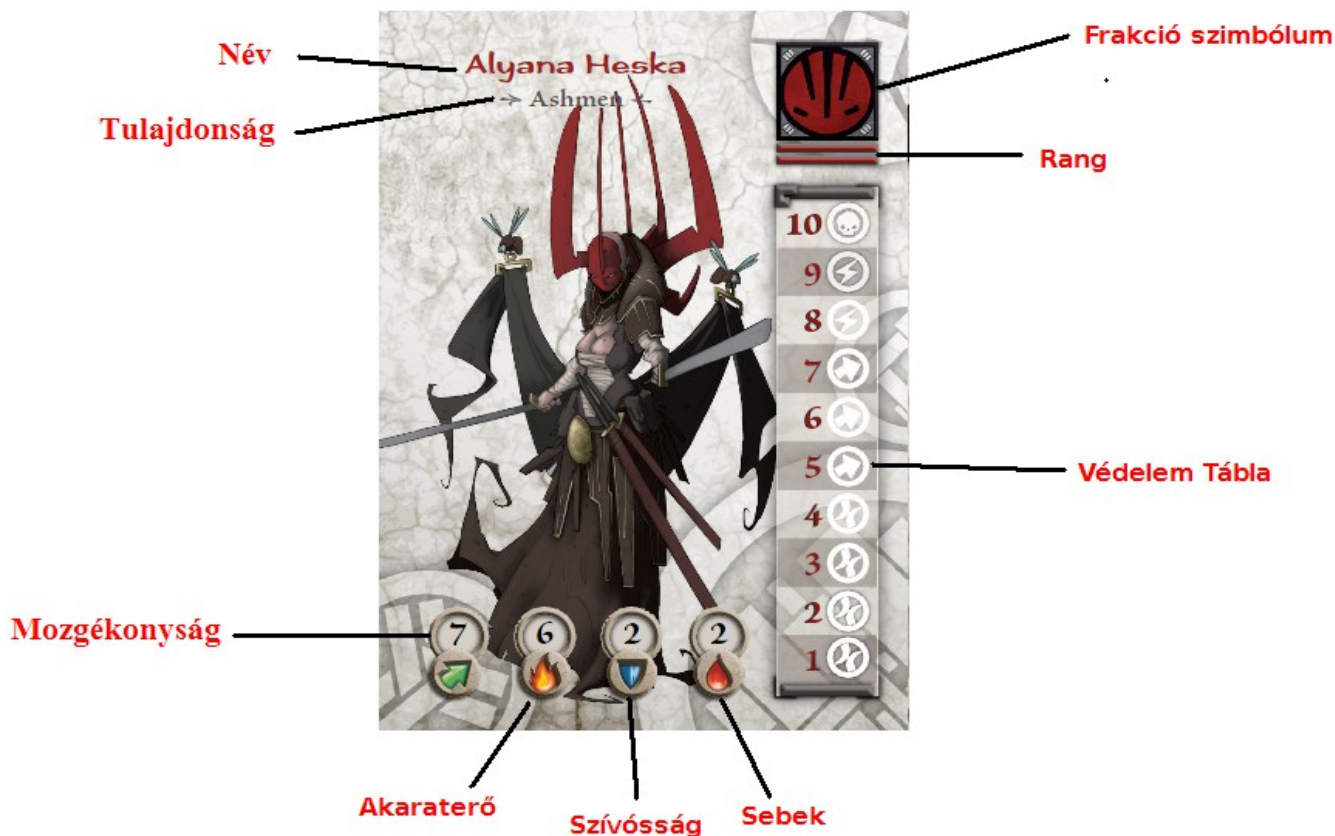
**Turn(Kör):** Egy játékos körének számít az az időegység amely alatt a modelljei aktivációkat hajtják végre.

## Mérések

A modellek és más játékelemek közötti távolság igen fontos. A harcmezőn bármikor lemérhetsz bármely távot. A távokat mind inchben mérjük. Azon Cselekvések amelyek a Távolsági statisztikával rendelkeznek hatással lehetnek bármely olyan elemre amelynek talpzata akármilyen kicsi mértékben is de benne van a cselekvés által megszabott távolságban. Mikor két elem közötti távolságot mérsz mindig a két elem talpzata közötti legrövidebb vonalat vedd alapul.

## Kockák

A *Wrath of Kings* tízoldalú kockákat használ a játékhoz (ezek rövidítése D10). Különböző hatások teszik kötelezővé az ezekkel való dobást, azonban akárhány darab kockával is dobsz mindig egyenként vedd ezek eredményeit soha ne add össze! Ha lehetséges az azonos hatású dobásokat egyszerre végezd az egyszerűség kedvéért. Mivel minden kocka eredménye külön külön értendő ezért ha ily módon összevonsz dobásokat azzal nagyban meggyorsítod a játék menetét.



## ■ Újradobások

Ha egy hatás által egy kockát újradobsz akkor mindig az újradobás eredményét vedd a véglegesnek. (Az újradobás előtti eredményt hagyd figyelmen kívül). Egy adott játékos egy adott kockát nem dobhat újra egynél többször. Ez magában foglalja a kényszerített és az opcionális újradobásokat is.

Minden kényszerített újradobást az előtt kell elvégezni, hogy az opcionális újradobásokat elvégezd. Az újradobásokat először a Támadó majd a Védő végzi el. Ez által az újradobások sorrendje a következő:

1. A Támadó elvégzi a kötelező újradobásait.
2. A Védő elvégzi a kötelező újradobásait.
3. A Támadó elvégzi az opcionális újradobásait.
4. A Védő elvégzi az opcionális újradobásait.


## Egymásnak ellentmondó időzítések


Mikor kettő vagy több dolognak kellene egyszerre lezajlania akkor a támadó hatása mindig előbb jön létre mint a védekező felé. Ha ez a megoldás nem alkalmazható akkor a játékos akinek épp a köre tart, határozza meg az események sorrendjét.


## Statisztika Kártyák

Minden modell a *Wrath of Kings*-ben rendelkezik statisztikákkal, amelyek leírja tudásukat a harctéren.

**Mobility(Mozgékonyaság) :**  Ez a maximális táv amelyet a modell megtehet amikor Manővert hajt végre.

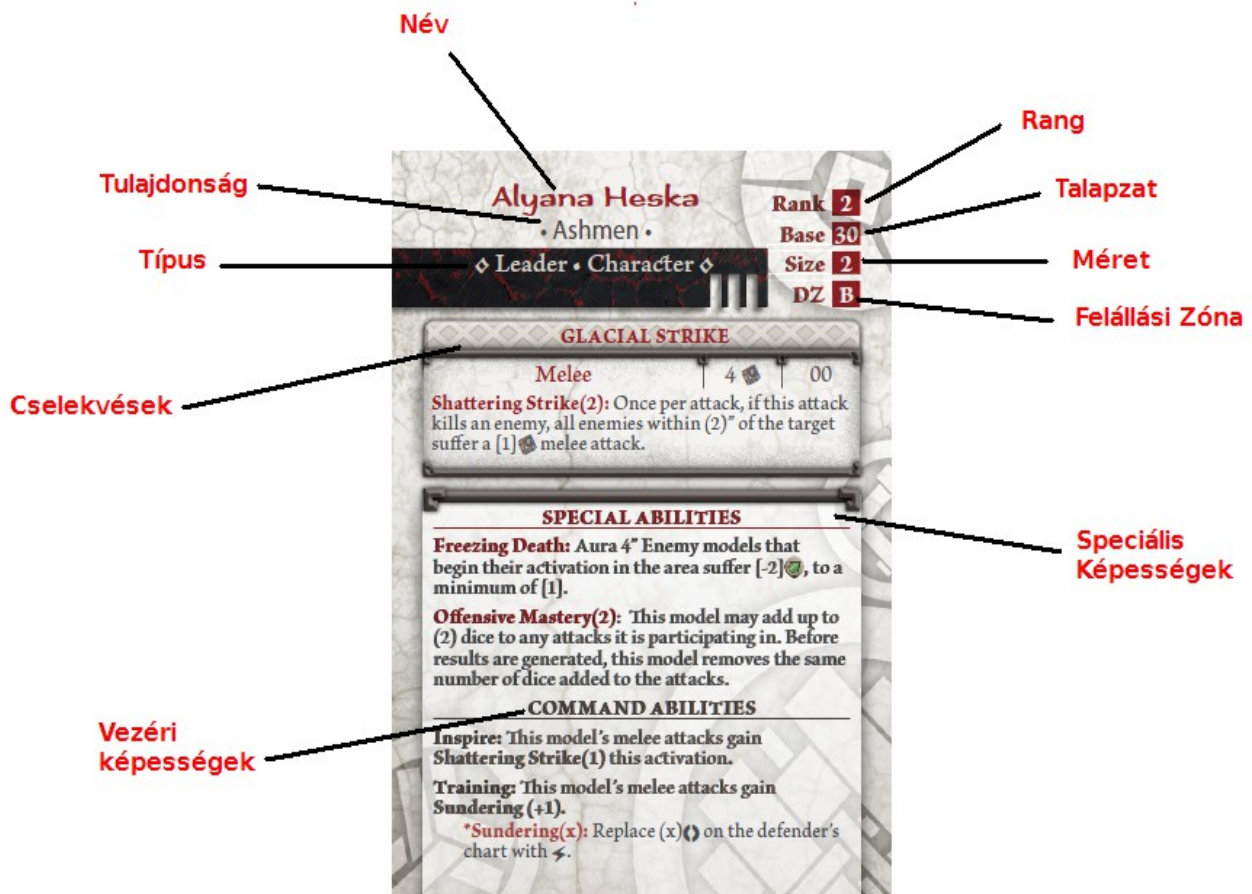
**Willpower (Akaraterő):**  Ez a statisztika a modell mentális erejét méri. Akaraterő Próbáknál és Akaraterő Támadásoknál használandó.

**Resilience(Szívósság) :**  A Szívósság mutatja meg mennyire nehéz megsebezni a modellt. A modell sebet szenved minden a Szívósság értékét elérő számú talált elszenvedése esetén. (Tehát egy 2es Szívósságú modell minden 2 db találat után szenved el sebet. Bővebben lásd a Sebzés rovatnál később.)

**Wounds(Sebek) :**  Ez az érték mutatja meg hány sebet szenvedhet el a modell mielőtt meghal. Ha egy modellen a sebek száma eléri ezt az értéket akkor halottnak számít és el kell távolítani a csataterőről.

**Traits(Tulajdonságok):** A Tulajdonságok olyan kulcsszavak amelyek körülírják a modellt valamilyen módon. Bár önmagukban nincs hatásuk néhány másik szabály és játékhatal hivatkozhat az adott figura tulajdonságára.

**Rank(Rang):** A modellek rendelkeznek egy Rang értékkel. Ha egy modell magasabb rangú mint társai ez azt jelenti, hogy náluk tapasztaltabb és erősebb is. A Rangokat a sereged megalkotásánál használd majd.



**Name(Név):** A modell neve amely alapján a sereg összeállításakor is hivatkozhatunk rá.

**Trait(Tulajdonság):** A Tulajdonságok olyan kulcsszavak amelyek körülírják a modellt valamilyen módon. Bár önmagukban nincs hatásuk néhány másik szabály és játékhatás hivatkozhat az adott figura tulajdonságára.

**Type(Típus):** Egy modell típusa körülírja a csatában betöltött szerepét és a sereg összeállításakor használandó. Egy modell típus lehet: *gyalogság*, *specialista*, *vezér* vagy *karakter*.

**Size(Méret):** A figura által elfoglalt területet jelöli, ezáltal annak méretét. Bizonyos játékhatások utalhatnak a figura méretére. Egy figura mérete általában bármekkora lehet de mindig nagyobb mint 0.

**Base(Talapzat):** Az adott elem talapzatának méretét jelzi. (Például 30mm,40mm,50mm és 80mm). Fontos, hogy a tereptárgyak talapzatának mérete nem szabható meg ilyen módon. Bővebben lásd a Tereptárgyak szekciót.

**Rank(Rang):** A modellek rendelkeznek egy Rang értékkel. Ha egy modell magasabb rangú mint társai ez azt jelenti, hogy náluk tapasztaltabb és erősebb is. A Rangokat a sereged megalkotásánál használod majd.

**Deployment Zone(Felállási zóna rövidítve DZ):** Ez az érték mutatja meg hova kerül fel a modell a játék kezdetén. Bővebben lásd a Csata Előkészítése részt.

**Attack/Special Actions(Támások/Egyedi**

**Cselekvések):** Minden modell rendelkezik egy vagy többféle támadással. Néhány modell még különleges Egyedi cselekvésekkel is rendelkezik amelyeket aktivációja alatt végezhet. Több információért lásd az Aktivációk részt, később.

**Special Abilities(Speciális Képességek):** Ezek a modell által használható egyedi képességek. Az adott képesség leírása mindig tartalmazza annak hatását és, hogy mikor lehet vagy kell őket használni.

**Command Abilities(Vezéri képességek):** A Vezér típusú modellek általában rendelkeznek különleges képességekkel, amelyekkel az általuk vezetett egységeket segítik, valamilyen módon. Ezek listája található meg ez alatt a pont alatt. Több információért lásd a Vezérek szekciót.

# A Védelem Tábla

A Védelem Tábla jelképezi a modell által hárítható vagy más módon semlegesíthető hatásokra való ellenállását. Támadás során a támadó fél a dobásait a védő fél Védelem Táblájával fogja összehasonlítani, hogy meghatározhassa támadása eredményét.

Fontos, hogy bár látszólag sokféle lehetőség van a Védelem Táblán általában a Találat ikonokat kell elsőnek ellenőrizni, mert nagyrészt csak ezek jelentik azt, hogy a támadó eltalálta ellenfelét, a többi eredmény általában azt jelzi, hogy a támadó hibázott valamely módon.

☛ **Overpower(Túlütés):** A Támadó kivételesen jó találatot ért el. Minden ☛ eredmény 2 Találatnak felel meg.

⚡ **Strike(Találat):** A Támadás talált és lehetséges, hogy sebet okoz. Minden ⚡ eredmény 1 Találatnak felel meg.

★ **Magic(Mágia):** A Védekező fél valamilyen mágikus védelemmel vagy misztikus hatással védi ki a mágikus eredetű támadást. A ★ eredmény általában mágikus visszacsatolás által a támadót is megsebezheti visszatükrözve rá saját mágiáját (Bővebben lásd a Mágikus Támadások részt)

⌘ **Parry(Hárítás):** A védő fél hárítja a támadást.

✖ **Block(Blokkolás):** A Védekező fél blokkolja a támadást pajzsával vagy fegyverével.

🛡 **Armor(Páncél):** A Védő fél páncélja felfogja a támadást ezzel megvédeve használóját a sérüléstől.

➡ **Dodge(Kitérés):** A Védő fél könnyeden eltáncol az ellenfél támadása elől ezzel semlegesítve azt.

## ■ A Védelmi Tábla módosítása

Jó pár hatás módosíthatja a védekező fél Védelmi tábláját így növelve meg a támadó találati esélyeit.

**Mikor egy Speciális Képesség vagy hatás módosítja a Védelmi Táblát, akkor mindig a legmagasabb értékű lehetséges eredményt(vagy eredményeket) módosítja.**

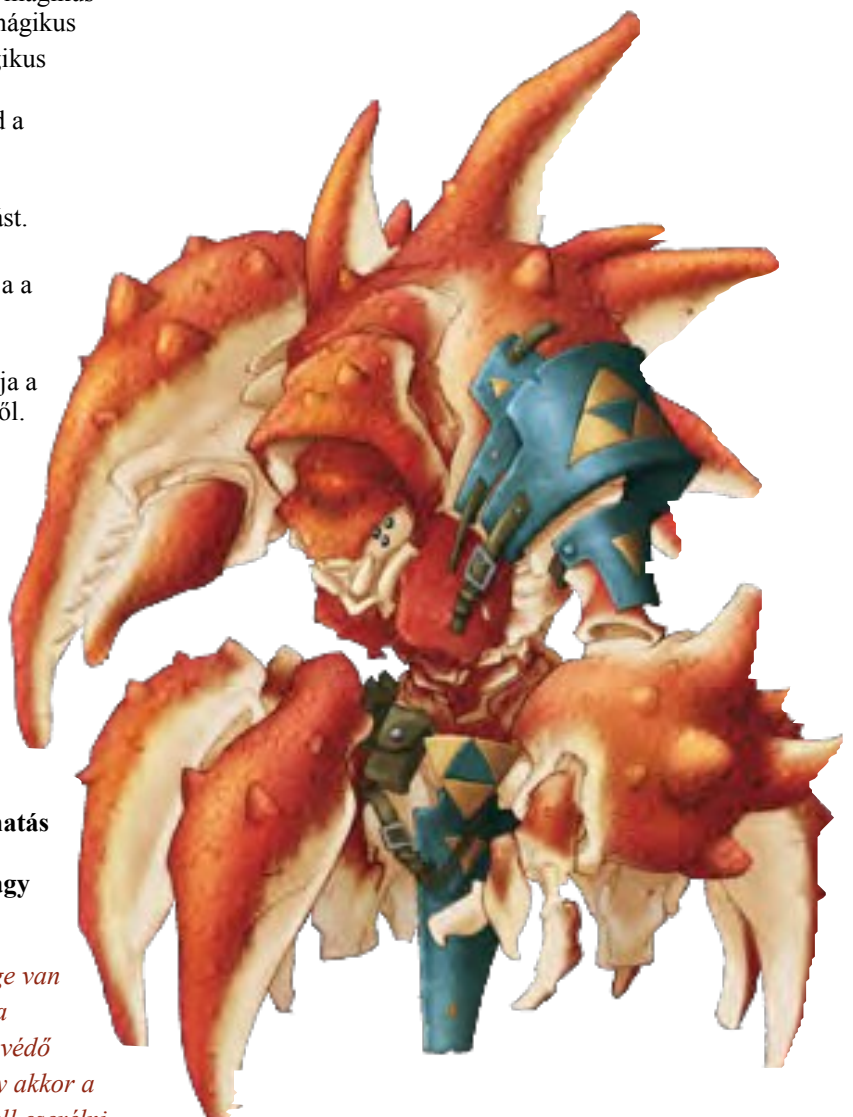
*Példa: A támadónak egy Sundering(1) képessége van amely kimondja: „Cserélj le (1) 🛡 eredményt a védekező táblázatán egy ⚡ eredményre.” Ha a védő félnek van a tábláján legalább egy 🛡 eredmény akkor a legmagasabb ilyen értékű (🛡) eredményt le kell cserélni egy ⚡-ra.*

Ha a célpontnak nincs a kritériumoknak megfelelő ikonja a Védelmi Táblán, akkor a képességnek nincs hatása.

*A fenti példát használva tehát a Sundering(X) képességnek semmi hatása nincs olyan ellenfelekre akiknek a védelmi táblán egyetlen egy 🛡 ikon sem található.*

Továbbá néhány képesség akár egyszerre több ikont is módosíthat az ellenfél Védelmi Tábláján. Ebben az esetben is a legmagasabb értéktől kell haladni az alacsonyabb érték felé.

*Például: Egy támadás a Sundering(2) képességgel az ellenfél két legmagasabb 🛡 értékét módosítja ⚡ ikonra.*



## Speciális Képességek és szabályaik

Sok speciális képesség egyforma alapokat követ működésében. Alább olvashatsz ezekről.

### ■ Aura

Az aurák olyan képességek amelyek egy nagyobb területre hatnak. Az aurák mindig bírnak egy (X) értékkel amely megmutatja, hogy a forrásuként szolgáló modell talapzatának szélétől hány inch sugarú körben hatnak.

### ■ Képességek és változók

Néhány képesség megnevezése után zárójelben változók találhatóak. Ilyen például a Sundering(1), ahol a változó az 1-es. A képesség leírása tartalmazza, hogy hogyan kell ezt a számot felhasználni a játék folyamán és milyen hatása van. Bizonyos képességek nem rendelkeznek változóval.

### ■ Az összeadó hatásokról

Azon változók amelyek értéke előtt egy +jel szerepel összeadhatóak. Ez annyit tesz, hogy ha a modell már rendelkezik az adott Képességgel és egy +jeles változójú Képességet kap, akkor hozzáadhatja az értéket a meglévő Képessége értékéhez (de csak akkor ha a két képesség megegyező elnevezésű, pl. Sundering(1)-hez a Sundering+1 adható így hozzá.) Ha a modell nem rendelkezik az adott képességgel akkor a + által csupán megkapja azt a változónak megfelelő szinten.

Azon hatások amelyek nem rendelkeznek a + jellel nem adhatóak egymáshoz. Ha a figura többször is rendelkezik egy adott képességgel de egyik példányán sincs + akkor mindig a magasabb alapértékűt vedd a használatakor.

*Példa1: Curtisnek van egy modellje a Sundering(1) képességgel. A modell nem nyerne semmit azzal ha egy hatásból újra megkapná a Sundering(1)et mert ezzel már elve rendelkezik. Azonban ha egy képesség a Sundering(3)at adná neki annak már hasznát látná lévén így a magasabb szintű képességet használná.*

*Példa2: Ha Curtis Sundering(1) képességű modellje egy forrásból Sundering(+1)et kapna akkor így már Sundering(2)vel rendelkezne. Hiszen (1) szintű a képesség alpból és (+1)et kap egy másik forrásból így (2) re módosítva a képesség változóját.*

## Vezérek

Bizonyos modellek rendelkeznek a Vezér típussal. Ezek a modellek más modelleket tudnak vezényelni, vagy csoportos aktivációra bírni, illetve egyéb manővereket hajthatnak végre a csatamezőn. A Vezérek fontos középpontjai a játék Csoportos Aktiváció mechanizmusának (lásd Csoportos Aktivációk).

### ■ Irányítás

A játék méretétől függően(Lsd Sereg összeállítása) minden Vezér rendelkezik egy hozzárendelt Irányítás értékkel. Ezen érték határozza meg, hogy milyen jól tudják koordinálni beosztottjaikat, főképp az Csoportos Aktivációk során.

*Például: Ha egy Csata szintű összecsapást játszunk akkor minden Vezér Befolyás értéke 5 lesz.*

### ■ Befolyásolt terület(BT)

A vezérek rendelkeznek egy Befolyásolt Területtel(BT) amely a talapzatuktól mért, 6"-ig terjed. Bizonyos hatások alapjául szolgál a BT, ezek közül is a leggyakoribb annak meghatározása, hogy mely modelleket tudja a vezér egy adott Csoportos Aktiváció keretén belül aktiválni.

### ■ Motivációk

Ha a Csoportos Aktiváció során aktivált modellek azonos Tulajdonsággal bírnak, mint az őket aktiváló Vezér amely BT-jéből éppen aktiváltak akkor használhatják annak Motiváció képességét. A Motivációk olyan, kivételesen hasznos képességek amellyel az alájuk tartozó beosztottjaikat erősítik.

### ■ A Hadseregparancsnok és a Kiképzés

A Sereg összeállításakor választanod kell egy Vezért aki majd Hadseregparancsnokká lép elő. A Hadseregparancsnok Befolyásolt területe 6"-ról 8"-re nő. E mellett az egész sereg megkapja a Parancsnok kártyáján szereplő Kiképzés rovat alatt szereplő képességet vagy hatást. A Kiképzés által nyert képességek konstansak, még akkor is kifejtik hatásukat ha a Hadseregparancsnok maga már távozott az élők sorából.



## Láthatóság(Line of Sight)

A Láthatósági szabályok határozzák meg, hogy egy elem lát-e egy másik, adott elemet a játéktéren, ha van is közöttük valamilyen akadály. A Wrath of Kings-ben szereplő minden elem látószöge 360 fokos, így nem számít, hogy az adott figura például ténylegesen merre néz.

Ahhoz, hogy meghatározzuk, hogy két figura látja-e egymást, válasszunk két tetszőleges elemet a játéktéren. Azon elem, aminek nézetéből a láthatóságot ellenőrizzük, lesz a megfigyelő, a másik elem pedig a célpont. A megfigyelő nézetéből (felülről nézve) húzz egy egyenes vonalat gondolatban a talapzata bal oldalától a célpontja talapzatának bal oldaláig, majd húzz gondolatban egy egyenes vonalat a megfigyelő talapzatának jobb oldalától a célpont talapzatának jobb oldaláig. Az ez által leszelt terület lesz a Láthatóság sávja, a továbbiakban pedig ez alapján fogunk bizonyos dolgokat megítélni.



A Rathor't irányító játékos arra kíváncsi látja-e ellenfele Union Workerét. Az Ashmen egyértelműen nem fogja akadályozni, hogy a két figura lássa egymást. A fal és az Iron Ward viszont ténylegesen beelögnak a kettejük látóterébe. Azonban mivel még mindig tudunk 1 olyan sávot húzni a kettejük talapzata között amelybe semmi nem lóg bele (ezt a piros vonal mutatja) így a Rathor ténylegesen látja a Union Workert.

### ■ Hogyan tudom meghatározni mit lát egy elem?

Egy elem lát egy másik elemet ha a két talapzat között húzódó Láthatósági sávon belül lehet legalább egy olyan egyenest húzni amely nem halad át olyan másik elemen amely teljesen kitakarná a célpontot.

### ■ Mit tesz az, hogy egy célpontot kitakarni?

Ha a Láthatóság sávjában egy elem Mérete nagyobb mint a megfigyelőé és a célponté akkor jó eséllyel valamennyit kitakar a célpontból.

### ■ Mit értünk azon, hogy két elem között?

Bármely elem amely talapzata két figura közötti Láthatósági sávjába esik a két figura között van játéktechnikailag. Ezen elemek elhelyezkedése különböző szabálybéli hatásokat vonhat maga után. Például egy adott tereptárgy fedezéket adhat a ha a két figura között helyezkedik el.

## Modell típusok

**Gyalogság(Infantry)** – A Gyalogság alatt a seregek legalapabb talpasait értjük. Ezek az asztalon leggyakrabban előforduló figurák amelyek leginkább egymással szorosan együttműködve érhetik el a legjobb eredményeket.

**Specialista(Specialist)** – A Specialisták mindig egyedül dolgoznak, és általában valamilyen egyedi képességgel rendelkeznek, amely a gyalogság felé emeli őket.

**Vezér(Leader)** – A vezérek a cement, amely a sereget összetartja. A gyalogságot kommandírozzák, ám ők maguk is kivételes erejű harcosok.

**Karakter(Character):** A karakterek a legismertebb személyiségek az adott seregen belül. Képességeik és könyörtelenségük párját ritkítja.



# A JÁTÉKMENET

A játék több **Fordulóból** áll amelyeket tovább **Körökre** oszthatunk, az aktivációk szerint. Az a játékos aki épp aktivációját végzi annak a köre az éppen aktuális kör.

## Aktivációk

Az Aktivációknak kétféle típusa van, az Egyéni és a Csoportos. Az Egyéni Aktiváció alatt azt értjük, hogy egyetlen modell-t aktiválsz a körben, míg mikor Csoportos Aktiváció történik akkor egyszerre több modell is aktivál egy Vezér parancsának megfelelően.

- Egy figura aktivációja két lépésből áll. Ezen lépések a Manőver és a Cselekvés.
- Egy Manőverező figura legfeljebb annyit léphet amennyi Mozgékonyság értéke inchben mérve.
- Mikor a figura Cselekvést hajt végre választhat egy cselekvést kártyájáról vagy a szabad cselekvések közül.
- A modellek bármilyen sorrendben végrehajthatják a fenti két lépést azonban nem szakíthatják félbe az egyik lépésüket egy másikkal(Tehát nem lehet Manőverezni 3 inchet, majd Támadás Cselekvést tenni majd megint Manőverezni még akkor sem ha még maradt volna elég Mozgékonysága a modellnek erre.)
- Minden modellt egyetlen egyszer lehet aktiválni fordulónként.

A játékosok felváltva végzik el aktivációikat. Azon játékos akire éppen soron következik köteles modell-t vagy modelleket aktiválni, ha erre valamilyen hatás miatt képtelen akkor passzolnia kell. Ha mindkét játékos kifogy az aktiválható modellekből a forduló véget ér. Ha egy játékos úgy kezdi körét, hogy nem tud figurát aktiválni köre automatikusan véget ér. Ellenfele ekkor még egy kört kap amelyben figurákat aktiválhat, ezután azonban a forduló véget ér.

***Példa:** 1es Játékos egy Csoportos aktivációt jelenet be amellyel 5 Ashement mozgat előre egyszerre. 2Es Játékos már lépett minden egységével így nem tud mit aktiválni ezért passzolni kénytelen. Így ismét az 1es játékosé a terep akinek még 2 darab specialistája nem aktivált. Úgy dönt egyiküket aktiválja majd ezt követően köre véget ér. Mivel a 2es Játékos passzolni kényyszerült abból kifolyólag, hogy elfogytak az aktivációi így a forduló véget is ér ezzel.*

## Egyéni Aktiváció

Az Egyéni Aktivációk folyamán egyetlen modell aktivál. Ennek folyamán a játékos választ 1 modellt amely elvégzi a fentebb írt két lépést (Manőver és Cselekvés). Miután a modell befejezte mind manőverét mind cselekvését aktivációja véget ér.

**FONTOS!** Egy modell dönthet úgy is, hogy 0" kíván mozogni és/vagy nem kíván Cselekvést végrehajtani, aktivációja során. Az adott lépést ettől függetlenül elvégzettnek kell tekinteni.

## Csoportos Aktivációk

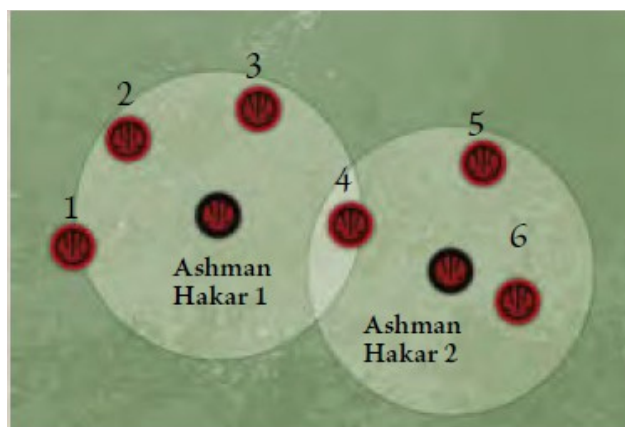
A Csoportos Aktiváció sokban hasonlít az Egyénihez viszont itt több modell kerül egyszerre aktiválására. Ahhoz, hogy egy Csoportos Aktivációt végezhesz választanod kell 2 vagy több modellt amelyek egy adott Vezér BT-jén belül helyezkednek el. A Vezér ezen történés alatt NEM AKTIVÁLÓDIK, hacsak nem választod őt is az aktiválandó modellek közé. A Vezér egyszerre maximum annyi modellt választhat Csoportos Aktivációra amennyi az Irányítás értéke.(Amelyet a játék mérete határoz meg lsd később).

Minden Csoportos Aktiváció által aktivált modellnek legalább egy megegyező Tulajdonsággal kell rendelkeznie. Fontos, hogy egy Vezér akkor is aktiválhat modelleket ha ő maga nem is rendelkezik egyetlen olyan Tulajdonsággal sem mint az aktiválandó modellek, ám az aktiválandó modelleknek továbbra is rendelkezniük kell legalább egy közös Tulajdonsággal. A kiválasztott modelleknek nem kell látniuk egymást.

Egy Vezér akárhány Csoportos Aktivációt indíthat egy fordulóban és ezt még akkor is megteheti ha ő maga már Aktiválnak számít.

Amint a Csoportos Aktivációt végrehajtó játékos kiválasztotta a célpont modelleket, meg kell határoznia mely aktivációs lépést végzik el figurái elsőnek: a manőverezést vagy a cselekvést. Minden Csoportosan Aktivált modell elsőnek a választott lépést köteles hiánytalanul elvégezni és csak aztán végezheti el a következő lépést.

Ez annyit tesz, hogyha a modellek elsőnek a Manővereket szeretnék elvégezni akkor mindannyian először mozogni fognak és csak ezután tehetnek Cselekvéseket pl bonyolódhatnak harcba. Mikor egy modellre kerül a sor elvégzi az éppen soron következő lépést majd a következő modell teszi ugyanezt. Kivételt képez a Csoportos Támadás(lásd a Csoportos Támadásnál).



Ashmen 1-4 Ashmen Hakar 1 BT-jében vannak, így aktiválhatóak egy Csoportos Aktiváció keretében. Ashmen 5 és 6 azonban már nem esnek a BT-be így nem választhatóak ehhez célpontnak. Ashmen Hakar 2 Btjében pedig a 4-6 os Ashmenek tartózkodnak így ők róla tudnak Csoportos Aktivációba kezdeni míg az Ashmen 1-3 figurák ez esetben nem választhatóak e cselekvés célpontjául.



# Mozgás

A modellek kétféle módon mozoghatnak: kényszerített mozgással és szabad mozgással. A kényszerített mozgást mindig az adott szövegezés határozza meg. Szabad mozgásnak minősül, minden, nem kényszerített mozgás.

A modellek nem mozoghatnak át más modelleken. A modelleket mindig egyenes vonalban mozgasd. Mikor egy szabad-mozgást vagy közvetett kényszerített mozgást végzel bármikor megváltoztathatod a mozgásod irányát annak folyamán.

***Példa:** Chern Csoportos Aktivációt használ. Egy Dragon Legionnaire és egy Dragon Keeper fog aktiválni ez által, célja pedig hogy megszerezzen egy objektívát. Cher aktiválja a Dragon Legionnaire-t és 6''-et mozog vele egyenes vonalban míg lekötötté nem tesz egy ellenséget talpkontaktus által. Ezután a Dragon Legion Keeper mozog 2''-et előre majd 3''-et balra hogy elérje az objektívát.*

## Kényszerített mozgás

A kényszerített mozgás többnyire a nem általad előidézett hatások eredményezik. Az adott figurára érvényes hatás határozza meg ki irányítja az adott mozgást. Ha egy képesség azt mondja „te” kényszerít a modellt, akkor ennek az adott hatásnak a használója fogja meghatározni a mozgást. Ha a képesség csak annyit mond, hogy a mozgás kényszerített akkor a mozgást a modell gazdája végzi el.

A Kényszerített mozgás figyelmen kívül hagyja az Elszakadási büntetőt(ld lentebb) és minden egyéb képességet amely megakadályozná az elszakadást. Ha a kényszerített mozgás egy áthatolhatatlan terepbe vagy egy másik figura talpzatáig mozgatja a modellt akkor hatása azonnal megszakad, a modell azonnal megtorpan azon a ponton ahol ezekkel kontakba lépett. Ha a modell egy nehéz terepre mozog kényszerített mozgása által, továbbra is vonatkoznak rá ezek megkötései és büntetői. Ha a nehéz terepviszonyok miatt nem marad lépése akkor mozgása azonnal megszakad.

## Elszakadás

Ha egy modell meg akarja szüntetni egy ellenséges modellel való kontaktját Elszakadást kell bejelentenie. Ahhoz, hogy egy modell Elszakadjon 3''-et kell feláldoznia a mozgási távjából mielőtt mozogni kezdene. Ez az Elszakadás „ára.” Miután a figura sikeresen Elszakadt nem léphet újra kontaktba ellenféllel ugyanazon aktiváció alatt amelyben az elszakadást végezte. Ha egy modell egyszerre több ellenféllel is kontaktban van, akkor is csak egyszer kell kifizetnie a 3'' büntetőt.

Ha egy model figyelmen kívül is hagyja ezt a büntetőt (például azzal, hogy kényszerített mozgással szakad el) akkor is Elszakadásnak kell venni a mozgást.

## Felé és ellentétes irányba

Ha egy elemnek egy másik elem felé kell mozognia akkor nem lehet távolabb a mozgása végén mint ahonnan indult a célpontjához mérten. Mikor egy elemnek ellentétes irányba kell mozognia egy másik elemtől, akkor távolabb kell befejeznie mozgását a célponttól mint ahonnan indult.

## Mozgási mennyiségek

Ha egy szabály azt mondja max X ig csinálhatsz valamit akkor az adott X értékig bármennyi lehet a választott mennyiség. Például ha egy egy hatás kimondja hogy max 3''-et mozoghatsz akkor 3'' ig akármennyit választhatsz megtett távolságnak akár még 0 inchet is. Ha egy szabály úgy fogalmaz, hogy pontosan X távolságot kell megtenned akkor köteles vagy ezt tenni, ekkor nem variálhatsz ezen.

## Egyenesen

Ha egy modelnek Egyenesen a másik Felé, vagy Egyenesen Távolodnia kell, akkor a fentebb megadott kitételeken felül mozgását úgy kell végeznie, hogy a két középpontjai között húzott egyenes vonal mentén közeledjen vagy távolodjon. Erről a pályáról ekkor nem térhet le.

## Cselekvések

A Cselekvéseknek két nagy csoportja van, a támadások és a speciális cselekvések. Minden cselekvésnek az alábbi paraméterei lehetnek:

**Név(Name):** Az adott cselekvés neve, például Kardvágás (Sword Strike).

**Típus(Type):** Az adott cselekvés típusa. Ez lehet: Közelharc, Távolsági, Mágia, Ki-be kapcsolható vagy Interakció.

**Érték(Rating):** Ha a cselekvéshez hozzátartozik egy kockadobás akkor ezen rovatban találod meg hány kockával kell dobnod.

**Táv(Range):** Ez az adott cselekvés maximális távja Inchben mérve. Ha a cselekvés távja 00 akkor csak kontaktban lehet használni.

**Speciális Szabályok(Special Rules):** Bármely Speciális Szabály amellyel az adott cselekvés rendelkezik (Lásd az Összegzést a speciális támadási szabályok listáján).

## Ki-Be kapcsolható Képességek

Néhány modell rendelkezik olyan Cselekvésekkel amelyek hatásához először Be kell kapcsolni őket. Ezeket hívjuk ki-be kapcsolható képességeknek. A legtöbb ki-be kapcsolható képesség nem igényel dobást, használatuk után pedig aktívak maradnak az adott forduló végéig.

## Akaraterő Próba

Mikor a modellnek egy Akaraterő Próbát kell végeznie a következők a teendőik. Végy annyi kockát mint amennyi az Akaraterő Próbát igénylő Cselekvés által megszabott Érték. Minden dobás amely a modell Akaraterőjével megegyező, vagy kevesebb sikeresnek számít. Minden Akaraterő Próba tényleges hatása az őket előidéző hatásnál szerepel, általában a sikerek számát véve alapul egy-egy adott hatásához.

## Támadások(Cselekvés)

A támadások négy típusba sorolhatóak: Távolsági, Közelharc, Akaraterő alapú, és Mágikus. Mindegyik hasonlóképpen működik az apróbb különbségeket lentebb bővebben kifejtiük. Fontos, hogy nem minden modell tud minden típusú támadást végrehajtani. A Modell kártyája adja meg milyen támadásokkal rendelkezik.

Ahhoz, hogy a játékos Támadást vigyen véghez a következőket kell tennie:

- Választania kell egy Támadás Cselekvést amelyel az adott modell rendelkezik
- Célpontot /Célpontokat kell választania a leadni kívánt Támadásához. Győződjetek meg róla, hogy a célpontok benne vannak e a megadott Távban és ténylegesen Láthatóak e.
- Célpontonként külön külön végezd el a szükséges dobásokat.
- Végezd el a találatokhoz szükséges hatások összegzését.
- Oszd ki az esetleges sebeket, majd ellenőrizd, hogy elhalálozott e a figura az összecsapásban

Fontos, hogy bár minden külön célpontra külön teszed a dobásaidat a játékmechanika szempontjából ezen támadások egyidejűleg történnek.

### ■ Közelharc Támadás

A közelharc támadások menete mindenben megegyezik a fentebb leírtaknak, azzal a különbséggel, hogy akár több célpont is választható egyszerre. Ha egynél több célpontra történik a támadás akkor a támadó kénytelen a célpontok között szétosztani támadó kockáit.

### ■ Távolsági Támadás

A távolsági támadások mindenben úgy zajlanak mint ahogy fentebb kifejtettük azzal a különbséggel, hogy csak egyetlen célpont választható. A választott célpont nem lehet kontaktban a támadóval. A célpont Védelem Tábláján cserélj le minden ♣ eredményt ⚡ -re.

### ■ Akaraterő Támadások

Az Akaraterő támadások a fentebbiek szerint zajlanak azzal a különbséggel, hogy nem a Védelem Táblát használják a találat meghatározásához. A Tábla helyett minden olyan eredmény amely eléri vagy meghaladja a célpont Akaraterő értékét sikeresnek tekintendő. Minden Akaraterő alapú támadás hatása az adott cselekvésnél van leírva de általánosságban elmondható, hogy a sikerek száma növeli az elért hatást.

### ■ Mágikus Támadások

A mágikus támadások is a fentiek szerint zajlanak azzal a különbséggel, hogy minden kockát egyetlen célpontra kell használni. Minden ♣ eredményt ⚡ -nek kell venni a célpont Védelem Tábláján. A Mágikus Támadások továbbá elszenvedhetnek Mágikus Visszacsatolást.

### ■ Mágikus Visszacsatolás

Mikor egy Mágikus Támadás dobás eredménye egy ♣ eredményez visszacsatolás történik. A Támadó minden egyes ♣ után, köteles saját maga ellen egy Akaraterő Támadás(1)-t tenni. Minden sikeres Akaraterő Támadás után a visszacsatolást elszenvedő fél sebződik 1-et.

### ■ Csoportos Támadás

A Csoportos támadások speciális támadások amelyeket csak Csoportos Aktivációban résztvevő 2 vagy több modell tud végrehajtani. Ezen támadások ugyanúgy működnek mint a sima támadások azzal a különbséggel, hogy az együttműködő modellek egy nagy kockatartalékot formálnak saját különálló dobások helyett így próbálva megsebezni egy-egy magas Ellenállású ellenfelet.

Egy Csoportos Támadás végrehajtásának lépései a következők:

- Az összes a Csoportos Támadásban résztvevő modell választ egy Támadás Cselekvést amely elérhető számukra. Ezen támadásoknak mind megegyező típusúnak kell lenniük (mágikus, közelharc, távolsági stb)
- Válassz egy célpontot amely elszenved a támadásokat. Bizonyosodj meg róla, hogy minden támadó modell látja ezt a célpontot és, hogy mind benne vannak a támadás által megszabott távban. Minden felhasználható támadókockát erre az 1 ellenfélre kell felhasználnod nem oszthatod szét más célpontokra őket.
- Végezd el a dobásokat.
- Generáld le a találatokat és az azokra vonatkozó hatásokat.
- Oszd ki az esetlegesen létrejött sebeket majd ellenőrizd elpatkolt e figura.

Ha a Csoportos Támadások bármelyikére valamely speciális képesség vonatkozik(Mint például az Offensive Expertise(X) Sundering (X)) akkor ezek hatása a Csoportos Támadásra is érvényesül. Ha egyszerre több modell is rendelkezik ugyanazzal a képességgel (pl Offensive Expertise(1)) akkor a lehetséges legnagyobb

szintet használd csak a dobások kidolgozásakor.

*Példa: Michael két Ashmen Swordsmennel és egy Ashmen Hakarral rendelkezik amelyek mind kontaktban állnak egy Fulung Devourerrel (Szívóssága 2es). Külön külön a Swordsmanek és a Haker nem tudná megsebezni a Devourert kivéve ha ☠-t dobának, így Michael úgy dönt Csoportos Támadást használni.*

*Michael a Swordsmenek és a Haker számára is a Sword Slash nevű támadást választja amely összesen 4 támadó kockát biztosít neki (☠-et ad minden Swordsman és 2őt a Haker). Mivel Haker rendelkezik az Offensive Mastery(☠)el így a Csoportos Támadás is megkapja ezt az előnyt. Miután megtörténtek a dobások és az újradozások Michael egy ☠-t, két ⚡-t és egy ☠-t dobott. Ez 4 Találat összesen, amit a Fulung 2es Szívóssága ellen 2 sebet jelent. Csak az Ashmenjei egyedül erre sosem lettek volna képesek.*

## A Modellek Sebződése

Ahányszor egy modellt annyit talált éri amennyi a 🛡 értéke, 1 sebet szenved el. Ha a modellen lévő sebek száma eléri a 🔥 számát a modell meghal és kell távolítani a csatáról.

## Speciális Cselekvések

Amikor a modell egy Akaraterő Próbát kell dobjon annyit kockával kell ezt tennie mint amennyit az adott Cselekvés Értéke előír. Minden eredmény, amely kevesebb vagy egyenlő mint a modell Akaraterő statisztikája sikeresnek számít. Minden Akaraterő próba eredménye a sikerek számától függ pontos hatásukat pedig az adott Cselekvés leírása tartalmazza.

### ■ Általános Cselekvések

**Név(Name):** Támogatás

**Típus(Type):** Speciális

**Érték(Rating):** 0

**Táv(Range):** 00

**Speciális Szabályok(Special Rules):** Válassz egy barátságos modellt amely kontaktban van a Támogató modellel és éppen egy közelharcos támadást végez. A közelharcos támadás értékéhez adj (+1)-et.

**Név(Name):** Sprint

**Típus(Type):** Speciális

**Érték(Rating):** 0

**Táv(Range):** 00

**Speciális Szabályok(Special Rules):** Mozdasd ezt a modellt legfeljebb 4inchet. Egy adott modell fordulónként csak egyszer sprintelhet. A modell nem sprintelhet ha kötött foglalt állapotban van.

**Név(Name):** Interakció

**Típus(Type):** Speciális

**Érték(Rating):** 0

**Táv(Range):** 00

**Speciális Szabályok(Special Rules):** Bizonyos tereptárgyak és objektívák interakció által befolyásolhatóak. Ehhez ezt a cselekvést lehet felhasználni. Általában az adott elemmel kontaktban kell állnia a modellnek, hogy Interakciót jelentsen be rá. Az adott elem Speciális Szabályai határozzák meg milyen hatást ér el az Interakciót végző modell.



# Morál

A játék célja, hogy ellenfeled seregét elpusztítsd vagy megfutamítsd. Ennek pontszérúsítése a morál. A játékos egy adott mennyiségű morállal kezd amely folyamatosan csökken a játék folyamán. Ha egy sereg morálja eléri a 0-át akkor visszavonulásra kényszerül. Bármely kör végén ha egy játékosnak 0 vagy kevesebb morálja maradt elvesztette a játékot. Bár ritka azért néha megtörténik, hogy egyszerre több játékos is 0 vagy ennél alacsonyabb morálra kerül. Ilyen esetekben a legalacsonyabb morálú játékos veszít. Ha az eredmény még ezután is egyenlőre (pl-1:-1) akkor mind2 sereg megfutott és az eredmény döntetlen.

## Kezdő Morál

Ahhoz, hogy meghatározd a kezdő morálot a következőket kell tenned: számold össze a sereggedben összesen hány modellel van, majd ezt a számot oszd el 3al (mindig lefelé kerekíts). A kapott számhoz pedig add hozzá a sereggedben használt összes Vezér rang értékének összegét. Az így kapott szám lesz a kezdeti morál értéked.

***Példa:** David serege 15 modellel és 2rangnyi Vezérből áll.  $15/3=5$  ehhez adja hozzá a 2 rangnyi Vezért. Az eredmény 7, tehát ennyi lesz David seregének kezdő morálja.*

## Morálvesztés

A morálvesztés legfőbb okai az egységeid elvesztése vagy az ellenséges motivációk által történő levonások lehetnek. A morálvesztéseket azonnal számításba kell venni, amint hatásuk létrejön. A morálvesztés oka lehet egy adott motiváció, de egyéb játékbeli hatások is okozhatják. Lentebb láthatod azon két eseményt, amely a motivációkon kívül a leggyakrabban okozzák a morálvesztéseket. Amint kitételük teljesül a morálvesztés, azonnal el kell számolni az elvesztett morált levonni.

Morálvesztést okoz:

- Minden 3. halott modellel után a sereg 1 morált veszít.
- Minden halott Vezér után serege annyi morált veszít, amennyi az elhalálozott vezér Rang értéke. (Ez a veszteség a fenti kitételrel összeadódik, ha például az elhalálozott 3. modelled egy Vezér, akkor mind két kitétel életbe lép.)



# Előkészületek a játékhöz

Mielőtt a játékosok játékhoz fognának néhány előkészületen túl kell esniük. Elsőnek meg kell határozniuk a játék méretét kiválasztaniuk egy frakciót amellyel játszani fognak, serget toborozniuk, motivációkat választaniuk végül pedig meghatározniuk a kezdeti morál értéküket. Ezen lépések lentebb fejtjük ki bővebben.

**Válaszd ki az összecsapás méretét:** Ahhoz, hogy a játékosok seregüket összeállíthassák elsőnek meg kell határozniuk az összecsapás méretét. (Lásd később az Összecsapás Méreténél)

**Sereg toborzása:** Miután eldölt mekkora is az összecsapás a játékosok sereget toborozhatnak választott frakciójukból. Az összecsapás méretének megfelelő mennyiségű és rangú modellt sorozhatnak be seregükbe. Ezután ki kell választaniuk egyik Vezérüket aki innentől, mint Hadseregarancsnok teljesít szolgálatot a játéktéren.

**Válassz Motivációt:** Miután a játékosok összeállították seregüket, mindkét játékos választ egyet a számára elérhető Motivációk közül amelyet serege végre próbál majd hajtani. (Lásd Motivációk rész)

**Határozd meg a Kezdeti Morált:** A játékosok kiszámolják seregük kezdeti morál értékét. (lásd fentebb)

## A Csatamező előkészítése

A játékot egy 4X4 láb méretű asztalon játszuk amely a csatamezőt jelképezi. A játék kezdete előtt a játékosok a következő lépéseket követve készítik elő a csatamezőt a játékra.

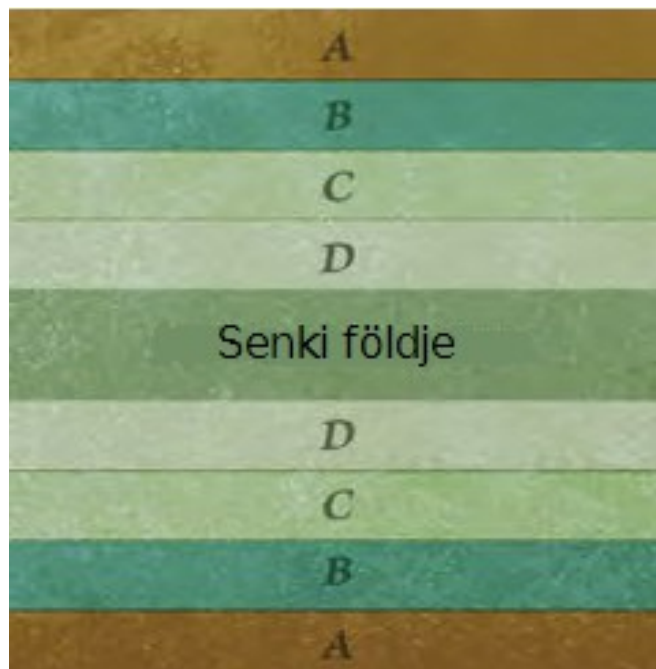
**1. Tereptárgyak elhelyezése:** A tereptárgyak lényeges elemei a játéknak, mert használatukkal a játékosok nem csak egy hatalmas üres és lapos pusztaságon játszanak. A játékosok az első lépésben tereptárgyakat helyeznek el az asztalra. Fontos, hogy ezt a lépést a Felállási Zónák és a kezdő játékos meghatározása előtt kell elvégezni. Az ajánlott terepmennyiség 1-3 db per játékos, de a két játékos megegyezhet, hogy ennél több vagy kevesebb terepet szeretnének használni.

**2. A Felállási Zónák kijelölése:** Minden felállási zóna 5 inch mély és az asztal szélességének megfelelően hosszú. Mindkét játékos teljesen különálló felállási zónákkal rendelkezik. Az „A” Felállási Zóna a játékos asztalszélétől 5” mélységig tart majd ezt követi a „B” Felállási Zóna és így tovább. A Felállási Zónákon túl is van egy terület az asztalon a két játékos D Felállási Zónáján túl az asztal közepén húzódik a Senki földje. Ez a terület nagyrészt az objektívák elhelyezésében játszik szerepet. A játék kezdetén a játékosoknak dobniuk kell egy kockával és aki a nagyobbat dobta az választhatja meg melyik oldalról szeretne játszani.

**3. A Seregek asztalra helyezése:** Miután minden tereptárgy az asztalra került és a Felállási Zónák kijelölésre kerültek a játékosok hozzákezdenek seregeik asztalra helyezéséhez. A játékos aki megválasztotta asztalszélét (lásd fentebb) kezdi a figurák felállítását a saját „A” Felállási Zónájában. Ezután az ellenfelei következnek akik felhelyezik az asztalra az összes „A” Felállási Zónájú modelljüket. A játékosok felváltva helyezik fel seregeiket és sorban haladnak előre a felállási zónákon a fentebb ecsetelt módon (A-B-C-D).

Minden modell kártyáján szerepel a Felállási Zóna amelyben kezdhet. Az adott modell kezdhet a kártyáján megszabott Felállási Zónában, vagy akármelyik hátrébb lévő Zónában (Tehát egy modell amely az „C” Felállási Zóna értékkel rendelkezik kezdhet a C zónában de ha úgy kívánja akkor akár a B vagy A zónákban is.)

Miután a játékosok felhelyezték seregeiket a csataterre kezdeményező dobást tesznek és kezdődhet is a játék.



### ■ A Kezdeményező dobás

A játékosok kezdeményező dobást tesznek minden forduló elején, hogy eldöntsék ki kezdi a fordulót. A kezdeményező dobás meghatározásához a játékosok dobnak 1D10zel. Azon játékos akinek jelenleg alacsonyabb a morálja annyszor +1-et adhat a dobásához amennyivel alacsonyabb a morálja ellenfeléhez mérten. (Például ha az egyik játékosoknak 3as morálja van míg a másiknak 6os akkor a 3as morálú játékos +3at adhat kezdeményező dobásához). Ha egyszerre több játékos is egyforma morállal rendelkezik és mindketten a legalacsonyabb morállal rendelkeznek a többiekhez mérten akkor senki sem kap bónuszt a dobásához. A nagyobbat eredményt dobó játékos lesz az aki a fordulót kezdi. Döntetlen eredmény esetén addig kell újradozni amíg valamelyik fél nem dob nagyobbat ellenfelénél. A játékosok ezután (több játékos esetén) óramutató járásának megegyező irányban haladva következnek majd.

## ■Egy játékos köre

Amikor egy játékosra esik a sor a köre elején először el kell döntenie, hogy egyéni vagy Csoportos Aktivációt végez majd illetve, hogy mely modellt vagy modelleket fog aktiválni ez által. Miután a figurák aktivációja véget ér a következő játékos köre következik. Miután minden játékos minden figurája aktivált legalább egyszer, vagy egy játékos kénytelen volt passzolni a forduló véget ér.

# Tereptárgyak

A tereptárgyak azon elemek amelyek magát a csatateret alkotják.

Minden tereptárgy kétféle játéktechnikai adattal rendelkezik, az egyik a talapzata mérete a másik pedig a hozzárendelt kulcsszavak. A tereptárgyak talapzatának mérete az a kiterjedés amit az asztalon elfoglalt területük ad meg. Bármikor amikor egy elem talapzata hozzáér vagy részben rajta van egy adott tereptárgyon azonnal rajta lévőnek számít. Az adott tereptárgy hatásait más elemekre, illetve általános vagy speciális tulajdonságait, a hozzárendelt kulcsszavak határozzák meg.

Mielőtt belevetnétek magatokat a játékba, meg kell egyeztetek minden tereptárgy adott kulcsszavain. A legáltalánosabb kulcsszavakat lentebb soroljuk fel, használjátok ezeket általános példaként. Jegyezzétek fel a tereptárgyak kulcsszavait, hogy mindkét játékos hivatkozhasson rájuk ha esetleg elfelejtenétek őket.

Minden tereptárgy adott alapszabályokkal rendelkezik ha csak egy másik szabály vagy hatás másképp nem határoz.

- Két különböző tereptárgy nem helyezhető egymással kontaktba, mindig kell köztük lennie legalább egy kis helynek.
- Minden tereptárgynak rendelkeznie kell egy Méret értékkel, vagy a „Nem zavarja a látásviszonyokat” kulcsszóval.
- Egy adott tereptárgy kitakar egy másik elemet ha Mérete egyenlő vagy nagyobb a kitakart elemnél.

## Tereptárgy birtoklása

Egy modell birtokolja a tereptárgyat ha kontaktban van vele és egyetlen ellenséges modell sincs kontaktban a tereptárggyal. Bizonyos speciális tereptárgyak (például objektívák) különböző hatásokat fejtenek ki birtoklásuk esetén.

## Tereptárgy sarc

Azon tereptárgyak amelyek akadályozzák a modelleket a mozgásban Tereptárgy sarcsal rendelkeznek. A Tereptárgy sarc az adott mennyiségű mozgás amelyet a haladni kívánó modellnek fizetnie kell lépésének megtétele előtt. Az adott szabály vagy hatás amely erre hivatkozik bővebben is megadja, hogy hogyan és mikor kell a modellnek ezt a sarcot lerónia.


## Tereptárgyak Kulcsszavai

Néhány tereptárgy kulcsszónak vannak változói. Ezeket Xel jelöltük. Lehetőleg a játék kezdete előtt egyeztetek meg ellenfeleddel tereptárgyakhoz rendelt kulcsszavak változóinak pontos értékein.

”**Nem zavarja a látási viszonyokat**”: Az elem nem zavarja a látási viszonyokat.

**Magaslat X**: Mikor a láthatóságot ellenőrzöd a terep Magaslat értéke hozzáadódik a modell Méret értékéhez. Amikor a modell egy nagyobb magaslatra szeretne felmászni X inchet kell először elköltenie a mozgásából mielőtt manőverezni kezdene. Ha nem tud elég mozgást elköltetni akkor nem léphet a tereptárgy területére. Ezen tereptárgy Mérete egyenlő X-el.

**Áthatolhatatlan**: Modellek nem mozoghatnak keresztül ezen az elemen.

**Motiváló X (Tulajdonság/Típus)**: Ezen elem egy adott spirituális, mágikus vagy érzelmi Motivációt hordoz magában a katonák számára. Ha Birtoklod ezt az elemet akkor a barátságos modellek amelyek 6”re vannak ettől az elemtől és a megadott Tulajdonság/Típusba tartoznak +X értéket kapnak Akaraterő értékükhöz: 

**Nexus X**: Ezen elem erős mágikus hatalmak középpontján fekszik. Ha birtoklod ezt az elemet akkor a barátságos modellek amelyek 6”re vannak +Xet kapnak minden mágikus támadásuk Értékére.

**Objektív**: Az objektívák a speciális szabályok és a motivációk által használt egyedi elemek. Tényleges használatuk és hatásait az adott rájuk vonatkozó szabályrész fejt ki.

**Nehéz X**: Azon modellek amelyek ezen a terepen kezdik aktivációjukat, vagy rá kívánnak lépni erre a terepre elsőnek egy X értéke Tereptárgy sarcot kell, hogy megfizessenek mozgásukból. Ha egy modell képtelen kifizetni a Sarc értékét akkor nem tud a tereptárgy területére lépni. Ha már eleve ott tartózkodik és egy valamely hatás által képtelen kifizetni a sarcot úgy egyáltalán nem mozoghat.

**Fal**: Egy modell nem sprintelhet keresztül vagy fejezheti be a mozgását ezen a tereptárgyon állva. Ezen elem Áthatolhatatlannak számít a Kényszerített mozgások számára. Azon modellek amelyek Mérete kisebb mint a Fal Mérete képtelen átmozogni rajta, kerülniük kell.

**Víz**: Ez az elem Vízből van. Bizonyos hatásokat vagy képességeket befolyásolhat ezen minősége.

## ■Általános tereptárgyak és ajánlott tulajdonságaik

**Hegy**: Magaslat 1, Méret 2, Más tereptárgyak is ráhelyezhetőek, egészen addig amíg talapzatuk mérete ráfér a hegy talapzata által megadott méretre teljes

egészében.

**Ósi Fa:** Fedezék, Nehéz 1, Méret 5-6

**Romok:** Fal, Nehéz 1-2, Méret 3-4.

**Szikladarab/Oszlop/Fa:** Áthatolhatatlan, Méret 1-3.

**Fal:** Méret 1-2, Fal.

**Gödör:** Nehéz 1, Nem zavarja a látási viszonyokat.

**Kerítés:** Fal, Nem zavarja a látási viszonyokat.

**Tó:** Nehéz 2, Víz, Nem zavarja a látási viszonyokat.

## Az összecsapás méretei

Sokféle méretű összecsapás van, mindegyik másféle lehetőségeket biztosít sereged összeállítására. Az összecsapás méretétől függetlenül a következők mindig vonatkoznak az összeállítandó seregedre:

- Az adott karakterek egyediek, így minden sereg csak 1 példányukat használhatja.
- Adott modellek nagyobb rangú modellekre cserélhetőek a sereg megalkotásakor a következő szabályoknak megfelelően.
  - 2 Rang 1es Vezért, 1 Rang 2-es Vezérre
  - 2 Rang 1es Specialistát 1 Rang 2-es Specialistára
  - 2 Rang 1es Gyalogságot 1 Rang 2-es Gyalogságra

### ■ Irányítás Értékek

Minden adott méretű összecsapás meghatározza a sima Vezérek Irányítás Értékét és a Hadseregparancsnok Irányítás Értékét.

## Bemutatójáték (Intro)

Tökéletes az újdonsült játékosok számára illetve ha apró horderejű csatározásokra akartok taktikákat alkotni.

### Irányítás (3)

#### Hadseregparancsnok Irányítása(5)

**A Sereged a következőkből álljon**

**Vezérek** (Egyiküket kell a Hadseregparancsnoknak kinevezned)

x2darab Rang 1es Vezér

#### Gyalogság

x12darab Rang 1es Gyalogság

#### Specialisták

x2darab Rang 1es Specialista

## Viszály (Skirmish)

A Viszály szintű összecsapások tökéletesek egy-egy gyors barátságos mérkőzés lezavarásához.

### Irányítás (5)

#### Hadseregparancsnok Irányítása (7)

**A Sereged a következőkből álljon**

**Vezérek** (Egyiküket kell a Hadseregparancsnoknak kinevezned)

x3darab Rang 1es Vezér

#### Gyalogság

x18darab Rang 1es Gyalogság

#### Specialista

x2darab Rang 1es Specialista

**További lehetőségek** (Válassz 2xet az alábbiakból)

x3darab Rang 1es Gyalogság

x1darab Rang 1es Specialista

## Csata (Battle)

Ez a leggyakoribb átlagos méretű összecsapás, átlagos játékhoz ajánlott méret.

### Irányítás (7)

#### A Hadseregparancsnok Irányítása (9)

**A Sereged a következőkből álljon**

**Vezérek** (Egyiküket kell a Hadseregparancsnoknak kinevezned)

x5darab Rang 1es Vezér

#### Gyalogság

x24darab Rang 1es Gyalogság

#### Specialista

x4darab Rang 1es Specialista

**További lehetőségek** (Válassz 4xet az alábbiakból)

x3darab Rang 1es Gyalogság

x1darab Rang 1es Specialista

# Motivációk

A Motivációk azon célok amelyekért a csata folyik. Mielőtt a játék elkezdődne (de csakis azután, hogy a játékosok sereget alkottak) a játékosok választanak egy motivációt amelyet a hadseregük majd megpróbál teljesíteni a játék folyamán. A Játékosok csak a frakciójuk számára elérhető motivációk közül választhatnak. A játékosok kiválaszthatják vagy véletlenszerűen pl kockadobással dönthetnek motivációikról, a pontos módszerről közösen egyeznek meg. A motiváció módosítja az ellenfelük mily módon veszíthet morált. Bizonyos motivációk speciális szabályokat, felállási feltételeket vagy objektíva jelzőket hozhatnak játékba. Ezekről bővebben az adott motiváció szövegezése tájékoztat majd.

- **Goritsi:** Ármány, Árulás
- **Hadross:** Kapzsiság, Bosszú
- **Nasier:** Kötelesség, Bosszú
- **Shael Han:** Kötelesség, Ármány
- **Teknes:** Kapzsiság, Árulás

## ■ Objektívák

Bizonyos motivációk 1 vagy több **objektívát** helyezhet a terepre. Az objektívák tereptárgynak számítanak szabályaikról bővebben az adott motiváció beszél.

Objektívák **Birtoklása:**

**Azon játékos akinek több modellje van 1"-nyire vagy közelebb az objektívához az Birtokolja. Egyforma szám esetén az objektíva gazdátlan, egyik játékos sem birtokolja.**

## ■ Jelzők

Néhány motiváció 1 vagy több jelzőt helyezhet el a modelleken vagy tereptárgyakon a csata folyamán. A jelzőket az adott modell vagy tereptárgy mellé kell helyezni ha a szabályok úgy határoznak. A jelzők a szabályok tekintetében nem rendelkeznek kiterjedéssel a csatamezőn jelenlétük csak jelzés értékű.

## Kötelesség

### ■ A Dicsőség Hívása

- Figuráid asztalra helyezésekor minden Vezéred mellé tégy annyi jelzőt amekkora rangúak.
- Minden alkalommal amikor 1 jelzővel rendelkező Vezéred megöl egy ellenséges gyalogost akit csak ő támadott éppen egymagában tégy egy Akaraterő Próbát(1 kockával). 1 vagy több siker esetén ellenfeled azonnal veszít 2 morált te pedig eltávolítasz 1 jelzőt a veszteséget okozó Vezérről.
- Minden alkalommal amikor 1 jelzővel

rendelkező Vezéred megöl egy ellenséges Vezért vagy Specialistát akit csak ő támadott éppen egymagában, ellenfeled 2 morált veszít, te pedig eltávolítasz 1 jelzőt a veszteséget okozó Vezérről.

### ■ Civil kíséret

- Figuráid asztalra helyezése után, de még az első kör előtt, helyezz az asztalra objektíva jelzőket figuráiddal kontaktban. Az asztalra kerülő objektívák száma megegyezik a seregdedbe toborzott Vezérek rangjának összegével.
- Az ezen küldetésben szereplő objektívák talpmérete 30mm Méretük pedig 2esnek számít, támadást pedig semmilyen módon nem szenvedhetnek el.
- Egy modelled amely az objektívával kontaktban van elköltethet egy Interakció Cselekvést, hogy az objektívát magához kösse.
- Egy modell egyszerre csak 1 objektívát köthet magához, továbbá egy objektíva is csak egyszerre 1 modellel lehet kötöttségben. Ha egy újabb modell köti össze magát az objektívával a régebben kötődő modell elveszti őt.
- Bármikor mikor egy modell akihez egy objektíva van kötve mozgást hajt végre, a hozzákötött objektíva követi őt. Ha bármilyen okból erre nem képes akkor az objektíva marad a kezdő ponton míg a modell megteszi mozgását, kötöttségük pedig megszakad.
- Ha egy objektíva a forduló végén az ellenfeled C Felállási Zónájában van és nincs vele ellenséges modell kontaktban, akkor ellenfeled 2 morált veszít az objektívát pedig le kell venni az asztalról.

### ■ Védvonal

- Ha egy Gyalogosod úgy kezdte aktivációját, hogy egy ellenséges Vezérral vagy Specialistával kontaktban állt, akkor feladhatja a Manőver lehetőségét és így kap egy jelzőt.
- Ha egy jelzővel rendelkező egységedet egy ellenséges Vezér vagy Specialista megtámadja, de a támadás után a jelzővel rendelkező modell továbbra is életben van, ellenfeled veszít egy morált.
- Mikor a forduló véget ér, ellenőrizni kell, hogy a jelzővel rendelkező Gyalogosok továbbra is kontaktban vannak e egy ellenséges Vezérral vagy Specialistával. Minden ilyen eset után ellenfeled 1 morált veszít, te pedig eltávolítasz egy jelzőt a veszteséget okozó figuráról.
- Ellenfeled maximum annyi morált veszíthet így mint amennyi a seregdedben lévő Vezérek rangjának összege megszorozva 2-vel.



## Bosszú

### ■ Vezérvadászat

- Figuráid asztalra helyezése után, de még az első kör előtt, végy annyi jelzöt amennyi Vezérid Rangjának összegével egyenlő. Ezen jelzőket ezután oszd ki az ellenséges Vezérek és Specialisták között.
- Egy modellt legfeljebb annyi jelzővel illethetsz ahányas a Rang értéke.
- Ha egy jelzőkkel rendelkező modellt megölsz, az ellenfeled annyi morált veszít ahány jelző az adott figurán volt.

### ■ Tűzre vele!

- Ellenfeleddel kezdve, felváltva helyeztetek objektíva jelzőket a Senki Földjére. Annyi objektívát kell elhelyeztetek mint amennyi a seregdedben szereplő Vezérek rangjának összege.
- Az objektívák nem lehetnek 4"re vagy ennél közelebb egymáshoz és az asztal széléhez.
- Az ebben a küldetésben szereplő objektívák talpmérete 50mm Méretük pedig 3as, Áthatolhatatlanok és nem lehet őket megtámadni.
- A 3. fordulótól kezdve, bármely Vezéred elkölthet egy Interakció Cselekvést amikor kontaktban van az objektívával és a te seregded Birtokolja azt. Ekkor ellenfeled veszít 2 morált az objektívát pedig el kell távolítani a csatateréről.

### ■ Megállíthatatlan előrenyomulás

- Mindahányszor ahányszor, egy Gyalogosod megöl egy ellenséges modellt amelyet csak ő maga támadott éppen, annyi jelzöt kap ahányas rangú az elpusztított ellenséges modellt volt.
- A Bármely kör végén, amelyben egy jelzőkkel rendelkező modelled az ellenség C Felállási Zónájában áll, ellenfeled annyi morált veszít amennyi jelző az adott modellen van. A jelzők ezután lekerülnek a modellről.
- Ellenfeled legfeljebb annyi morált veszíthet e módon mint amennyi a seregdedben szereplő Vezérek Rangjának összege szorozva 2vel.

## Árulás

### ■ Foglyszedés

- Minden alkalommal mikor egy ellenséges Vezér vagy Specialista meghal, helyezz velük kontaktba egy Objektívát mielőtt levennéd őket a pályáról. Jelöld meg az adott objektívát annyi jelzővel ahányas Rangú a néhai Vezér vagy Specialista volt.
- Az ebben a küldetésben szereplő objektívák 30mm talpazatméretűek és Méretük 0ás, így nem befolyásolják a láthatósági szabályokat. Az Objektívák nem támadhatóak.
- Ha az Objektívát Birtoklod és egy barátságos modelled vele kontaktban elkölt egy Interakció Cselekvést az Objektívát magához köti.
- Egy modell egyszerre csak 1 objektívát köthet

magához, továbbá egy objektíva is csak egyszerre 1 modellel lehet kötöttségben. Ha egy újabb modell köti össze magát az objektívával a régebben kötődő modell elveszti őt.

- Bármikor mikor egy modell akihez egy objektíva van kötve mozgást hajt végre, a hozzákötött objektíva követi őt. Ha bármilyen okból erre nem képes akkor az objektíva marad a kezdő ponton míg a modell megteszi mozgását, kötöttségük pedig megszakad.
- Ha egy objektíva a forduló végén a saját „C” Felállási Zónájában van és nincs vele ellenséges modell kontaktban, akkor ellenfeled 2 morált veszít az objektívát pedig le kell venni az asztalról.

### ■ Elnémítás

- Ha egy köröd végén, egy Ellenséges Vezért megöltél de a kör folyamán egyetlen másik ellenséges modell sem volt megtámadva, akkor ellenséged annyi morált veszít amennyi a néhai Vezér rangja. Ha a megölt Vezér ebben a fordulóban még egyáltalán nem aktivált akkor a morálvesztésedet szorozd meg még 2 vel.

### ■ Információlopás

- A figurák asztalra felhelyezése után, de még az első kör előtt, ellenfeled annyi jelzöt helyez el Vezéire ahányas azok Rang értéke.
- Egy Egyéni Cselekvése folyamán bármely Gyalogsági modelled amely kontaktban van egy megjelölt ellenséges Vezérral elkölthet egy Interakció Cselekvést, hogy eltávolítson 1 jelzöt az adott Vezérről. Amint ez megvalósul ellenfeled veszít 2 morált.
- Egy adott Vezérről fordulónként csak egyszer lehet így jelzöt levenni.

## Kapzsóság

### ■ Földfoglalás

- Helyezz el annyi Objektíva jelzöt ellenfeled D Felállási Zónájában amennyi a seregdedben lévő Vezérek Rangjának összege.
- Az objektívák nem lehetnek 4"re vagy ennél közelebb egymáshoz és az asztal széléhez
- Az ebben a küldetésben szereplő Objektívák talpazatának mérete 40mm Méretük:3, Áthatolhatatlanok, és nem lehet őket megtámadni.
- Bármely forduló végén amelyben Birtokolsz egy vagy több ilyen objektívát ellenfeled 2 morált veszít minden általad birtokolt objektíva után. Ezután a veszteséget okozó objektívákat el kell távolítani a csatateréről.

## ■ Kincsvadászat

- Ehhez a küldetéshez titokban meg kell jelölnöd néhány objektívát. Először végy annyi megjelölt objektívát amennyi a seregedben lévő Vezérek Rangjának összege.
- Az ebben a küldetésben szereplő Objektívák talapzatának mérete 40mm Méretük pedig 2es, továbbá nem támadhatóak.
- Ezután végy még egyszer annyi objektívát amennyit megjelöltél ezeken azonban ne legyen jelölés. Ezután keverd össze ezeket. A megkevert kupacból ezután Ellenfeleddel kezdve, félértve helyeztetek fel objektívákat a Senki Földjére.
- Az objektívák nem lehetnek 4”re vagy ennél közelebb egymáshoz és az asztal széléhez.
- Egy modelled mikor kontaktban áll egy objektívával elkölthet egy Interakció Cselekvést. Mikor így tesznek fel kell fedni az adott objektívát, és ha az egy megjelölt darab akkor ellenfeled 2 morált veszít. Ha nincs rajta jelölés semmi sem történik. Az objektívát ezután a csatatérről el kell távolítani.

## ■ Önös haszonszerzés

- A figurák asztalra felhelyezése után, de még az első kör előtt, ellenfeled annyi jelzöt helyez el a gyalogosai mellé amennyi a seregedben szereplő Vezérek rangjának kétszerese.
- Minden gyalogos maximum egy jelzöt kaphat.
- Amint egy Vezér vagy Specialistád kontaktban van egy jelzővel rendelkező ellenséges modellel, feladhatják Manőverezés cselekvésüket. Ha így tesznek ellenfeled veszít 1 morált és ezután a jelzöt el kell távolítani a csatatérről.
- Ha egy Vezér vagy Specialista egyszerre több megjelölt egységgel is kontaktban van, akkor feladhatja mind a Manőver mind a Cselekvés lehetőségét és ezután a fentebb leírtak szerint minden vele kontaktban lévő megjelölt ellenfélről lekerül 1 jelző ami után ellenfele 1 morált veszít.

## Ármány

### ■ Az ellátmányozási vonalak megtámadása

- Mielőtt a figurákat az asztalra helyeznétek, végy annyi objektívát amennyi a Vezérid rangjának összege de maximum 4et, és helyezd el őket a lentebb leírt módon..
- Ezen objektívákat bárhova elhelyezheted az ellenfeled „D” Felállási Zónájában vagy attól beljebb, az ellenfeled asztalfelének irányában, sorban haladva a Felállási Zónákon (D-C-B-A)
- Minden felállási Zónába legfeljebb 1 Objektíva helyezhető.
- Az ebben a küldetésben szereplő Objektívák talpmérete 40mm Méretük:0, nem számítanak bele a látótáv meghatározásába, illetve nem lehet őket megtámadni.
- Azon egységeid, amelyek kontaktban vannak egy objektívával elkölthetnek egy Interakció Cselekvést. Amint így tesznek az objektívát le

kell venni a csatatérről, ellenfeled pedig 2 morált veszít plusz annyiszor még 1 morált ahány objektívát eddig levettél az asztalról.

### ■ Információszerzés

- A figurák asztalra helyezése előtt annyi objektíva kerül az asztalra amennyi a seregedben szereplő Vezérek rangjának összege.
- Az objektívák az ellenfeled C és D felállási zónájának határvonalára kerülnek, de nem lehetnek egymástól vagy az asztal szélétől 3”re vagy közelebb.
- Az ebben a küldetésben szereplő Objektívák talapzatának mérete 30mm, Méretük 0, nem zavarják a látásviszonyokat és nem lehet őket megtámadni.
- Azon modelljeid amelyek nincsenek ellenséges egységgel kontaktban, de az objektívával kontaktban vannak és te birtoklod az objektívát, elkölthetnek egy Interakció Cselekvést. Amint így tesznek ellenfeled veszít 2 morált a veszteséget okozó objektívát pedig el kell távolítani a csatatérről.

### ■ Magabiztosság megtörése

- Amint egy Vezéred vagy Specialistád megöl egy ellenséges Gyalogost amely egy ellenséges Vezér Befolyásolt Területén állt, kap egy jelzöt.
- Egy Vezér vagy Specialista legfeljebb annyi jelzővel rendelkezhet amennyi a Rang értéke.
- Azon jelzővel rendelkező modelljeid amelyek egy ellenséges Vezér Befolyásolt Területén állnak, elkölthetnek egy Interakció Cselekvést. Amint így tesznek az ellenfeled veszít 2 morált, az ezt okozó jelző pedig lekerül a csatatérről.
- Ellenfeled legfeljebb annyi morált veszíthet e módon, mint amennyi a seregedben lévő Vezérek rangjának kétszerese.

# Képességek szójegyzéke

Íme a leggyakoribb képességek szójegyzéke. Fontos, hogy ez nem egy teljes lista, a pontos szövegezések és referenciák kedvéért mindig lásd az adott egység kártyáját.

**Bolster(Erősítés):** Ez a modell végrehajthat egy Támogatás Interakciót egy másik modellen akár 2" távolságból is.

**Bounce(x)(Továbbpattanás):** Amint a támadó kockák számának meghatározása megtörtént, ez a modell további 1 kockát oszthat szét maximum X mennyiségű ellenfélre amelyek célpontjától 3"re vagy közelebb vannak, a látásviszonyokat figyelmen kívül hagyva.

**Critical Blow (x)(Kritikális csapás):** Cserélj le X darab ⚡ -t ☠-ra.

**Defensive Expertise (x)(Hárításban Képzett):** Ha ez a modell egy támadás célpontja, akkor a támadás eredményének meghatározása előtt ellenfelét legfeljebb X darab kocka újradobására kényszerítheti.

**Deflection(Eltérítés):** Ez a modell akár Távolsági és Mágikus támadásokra is használhatja a Hárítás(☞) eredményeit.

**Evasion (x)(Kitérés):** Ha ez a modell egy támadás célpontja, akkor a támadás eredményének meghatározása előtt, de az újradobások elvégzése után, ellenfelének X darab kockáján az eredményt 1-el feljebb, vagy lejjebb módosíthatja.

**Fast(Gyors):** Ez a modell a szokásos 4" helyett 6"et tesz meg a Sprint Cselekvésével.

**Feint (1)(Színlelt Támadás):** Cserélje le (1) ☞ -t a védekező fél Védelem Tábláján egy ⚡ -ra.

**Flying(Repül):** A szabadon elvégzett mozgása folyamán ez a modell átmozoghat más modelleken vagy tereptárgy elemeken egészen addig amíg a mozgása végeztével olyan helyen tud megállni ahol talpzata elfér, illetve olyan tereptárgyon állhat meg amelyen egyébként is tethetné ha normális mozgást tenne.

**Follow-Through (x)(Lendületes Csapás):** Cserélj le a védekező fél Védelem Tábláján (x) darab ✖ -et ⚡ -ra.

**Hit and Run(Gyilkos iramú):** Amikor ez a modell megöl egy másik modellt, cselekedete befejeztével elvégezhet egy ingyen Sprint Cselekvést.



**Knockback (x)(Visszalökés):** Mielőtt a találatokat elszámolnád minden modell amely egy ilyen támadás célpontja volt kénytelen  $X^2$ -et elmozdulni a hatás forrásától. Ha az így ellökött modell mozgását félúton megállítaná egy másik modell, akkor a modell amelybe ütközött egy [1]kocka erejű közelharcos támadást szenved el.

**Offensive Expertise (1)(Közelharcban képzett):** Mikor ez a modell támadást hajt végre, az eredmények meghatározása előtt újra dobhat maximum (1) kockát.

**Offensive Mastery (x)(Mesteri Támadó):** Ez a modell maximum (X) darab kockát adhat egy olyan támadáshoz amelyben ő is részt vesz. Mielőtt a találatokat elszámolnád vegyél el ugyanannyi tetszőleges kockát a dobottak közül amennyit a hatásból az előbb hozzáadtál.

**Precision(x)(Precízió):** Amikor ez a modell támadást hajt végre, az újradozások elvégzése után, de a találatok meghatározása előtt X darab kockája eredményét 1-el növelheti vagy csökkentheti tetszőesed szerint.

**[Reaction] Counter Attack (RESULT) (x)/[Reakció] Visszatámadás(Eredmény) (X):** Támadásonként legfeljebb egyszer, amikor egy (EREDMÉNY) típusú ikont talál el ellenfeled a Védelmi Tábládon egy támadása során és a képességet használó modell túléli a harcot, akkor közvetlen a találatok elszámolása után végrehajthat egyet a kártyáján szereplő közelharcos támadások közül egy jelenleg aktív ellenséges modellen aki a támadása távjába belesik. Az így leadott támadáshoz használható kockák mennyisége (X)-re változik.



**Skirmisher(Csatár):** A modell az általa végzett szabad



mozgások alatt átlépheti a többi barátságos modellt, feltéve, hogy mozgása végén talapzata teljes egészében odafér a végpontra anélkül, hogy egy másik egység talapzatára lógna.

**Slow(Lassú):** Ez a modell nem hajthat végre Sprint Cselekvést.



**Stalker(Lopakodó):** Ez a modell figyelmen kívül hagyja az Elszakadási mozgási költségét, és akár egy másik modellel is harcba kerülhet miután elszakadt az előzőtől.



**Strong Will(Erős Elme):** Amikor ez a modell egy Akaraterő Próbát tesz, vagy egy Akaraterő Támadás célpontjává válik újradozásai számához (+1) járul.



**Sundering(x)(Hasítás):** Cserélj le (X) darab -t -ra a védő fél Védelem Tábláján.

**Suppression(X)(Elnyomás):** Cserélj le (X)darab -t -ra a védő fél Védelem Tábláján.

**Swim(Úszás):** Ez a modell figyelmen kívül hagyja a tereptárgyak **Nehéz** kulcsszavát, ha az adott tereptárgy rendelkezik a **Víz** kulcsszóval is.

**Unbreakable(Megtörhetetlen):** Cseréld le a hatást használó modell legalacsonyabb értékű -t, -ra.

**Unrelenting(x)(Fáradhatatlan):** Cseréld le (X)darab -t az ellenfél Védelmi Tábláján -ra.

**Unstoppable(x)(Megállíthatatlan):** Cserélj a védő fél Védelem Tábláján (X) darab nem  és nem  ikont



⚡ -ra.