

MÖRDHEIM



Szabálykönyv



TARTALOM

| | |
|----------------------------------|-----|
| KARAKTERISZTIKÁK | 5 |
| A KÖR | 7 |
| HELYREÁLLÍTÁS | 7 |
| LÖVÉS | 10 |
| KÖZELHARC | 13 |
| PSZICHOLÓGIA ÉS VEZETÉSI TESZTEK | 16 |
| FEGYVEREK ÉS PÁNCÉLOK | 18 |
| LŐFEGYVEREK | 21 |
| FEKETELŐPOROS FEGYVEREK | 23 |
| PÁNCÉLZAT | 25 |
| EGYÉB FELSZERELÉSEK | 27 |
| MÁGIA | 31 |
| SIGMAR IMÁDSÁGAI | 32 |
| HALOTTIDÉZŐ VARÁZSLATOK | 33 |
| KÁOSZ SZERTARTÁSOK | 34 |
| AZ ALANTAS MÁGIA | 35 |
| A SZARVASPATKÁNY MÁGIÁJA | 36 |
| A CSAPATOK ÖSSZEÁLLÍTÁSA | 37 |
| ZSOLDOSOK | 39 |
| A MEGSZÁLLOTTAK GYÜLEKEZETE | 43 |
| BOSZORKÁNYVADÁSZOK | 47 |
| SIGMAR NÖVÉREI | 50 |
| AZ ÉLŐHALOTTAK | 54 |
| SKAVENEK | 57 |
| HADJÁRATOK | 61 |
| HŐSÖK SÚLYOS SÉRÜLÉSEI | 63 |
| TAPASZTALAT | 64 |
| KÉPZETTSÉG LISTÁK | 66 |
| A JÁTÉK KEZDETE | 68 |
| JÖVEDELEM | 77 |
| KUTATÁSI TÁBLÁZAT | 78 |
| A KÁOSZKŐ ELADÁSA | 83 |
| KERESKEDELEM | 84 |
| ÁRLISTA | 85 |
| BÉRKATONÁK | 86 |
| HÍRES KALANDOZÓK | 91 |
| OPCIONÁLIS SZABÁLYOK | 96 |
| KÜLÖNÁLLÓ CSATÁK LEJÁTSZÁSA | 100 |

Üdvözlünk Mordheimben, az Elátkozottak Városában, kalandozó! Mordheim egy harci játék, amelyben csapataid rövid, ám eseménydús csaták sorozatát vívják a város romjai közt a túlélés, a gazdagodás, vagy ki tudja milyen más sötét célok érdekében.

A játékban a csapatok modellekből állnak, mindegyikük egy-egy harcost jelképez. A terepasztal az Elátkozottak Városának egy részét ábrázolja, romba dőlt épületeket, sikátorokat, törmelék borította utcákat, ahol maguk a csaták zajlanak.

A játék célja, hogy stratégiával, ügyességgel és persze némi szerencsével legyőzd ellenfeleidet. Ehhez nagymértékben hozzájárul, hogy hogyan szereled fel harcosaidat, hogyan használd ki a terep adta lehetőségeket.

Ahogy harcosaid és Te egyre több tapasztalatra tesztek szert a csaták során, valószínűleg bővíteni akarod kezdő csapatodat. Mi sem könnyebb ennél, hiszen rengeteg féle modell áll rendelkezésedre, és még több fog megjelenni, hogy a különböző fegyverzetű harcosokat megfelelőképpen jelképezhesd a csatatéren.

Eleinte célszerű különálló csatákat játszani a szabályok elsajátítása végett, és ha már otthonosan mozgatsz a szabályok közt, akkor kezdeni nagyobb szabású hadjáratba. Így könnyebb a döntés, hogy milyen bandát indíts, hogyan szereled fel őket a leghatékonyabban, milyen játéktílus áll hozzád a legközelebb.

Ha hadjáratot játszol, a különálló csatákkal ellentétben lehetőséged lesz arra, hogy az ütközetek után bővítsd és fejleszd csapatodat, mind létszámban, mind harci képességek terén. A csata megnyerésével a csapat kincsekhez, varázstárgyakhoz, vagy Káoszko darabokhoz juthat, melyet jó pénzért eladva új felszerelést, és zsoldosokat lehet felfogadni.

Hadjáratban minden egyes alkalommal, amikor csatára kerül sor, harcosaid új képességekre, és tapasztalatra tesznek szert, amely nagy segítség a túlélésben. Az újoncok hamar teljes értékű, tapasztalt harcossá válnak, hőseid pedig fejlesztett harci képességeikkel még halálosabbak lesznek a harcban.

Minden csapatnak megvan a saját célkitűzése, motivációi. Van, aki a gazdagodás reményében jön ide, van, aki politikai befolyást akar. Céljuk eléréséig azonban számtalan csatát kell megvívniuk.

Azok számára, akik ismerik a Warhammer Fantasy Battle szabályait, nem lesznek idegenek Mordheim alapszabályai sem. Az alapvető különbség a két játék között, hogy míg WHFB-ben nagy tömegek mozognak, Mordheimi csatározásokban nagyjából tucatnyi harcos vív meg egymással, és ennek eredményeképp a Warhammer szabályainak egy részét át kellett alakítani a játszhatóság miatt. Nincsenek meg például a harci egységek törés tesztjeire, valamint a sor bónuszra vonatkozó szabályok, viszont átdolgozásra került a sebzés rendszere, szabályok jelentek meg a mászásra, hárításra, és még sok egyéb dologra.

MIRE LESZ SZÜKSÉG A JÁTÉKHOZ?

Ezen a szabálykönyvön kívül a következő dolgokra lesz szükséged:

CITADEL MODELLEK

Szükséged lesz elegendő, a csapatodnak megfelelő fajátípusú modellekre, akik majd a harcosaidat jelképezik a csatatéren. Célszerű előbb papíron kidolgozni a csapatot, és utána beszerezni a szükséges figurákat. Szinte minden fegyver variáció összerakható az alapidobozban található figurákból, és kiegészítőkből. Amint a szabálykönyv csapatokat taglaló részéből is kitűnik, minden banda más és más stílusban harcol. Van, amelyik jobb mesterlövész, míg mások inkább közelharcban erősek. Amikor csapatot választasz, célszerű olyannal kezdeni, amelyik a legközelebb áll az általad kedvelt harci stílushoz, vagy amelyiknek a háttértörténete legjobban megindítja a fantáziádat.

JÁTÉKTÉR

Szükség lesz valamire, amin lejátszhatod a csatákat. Bármilyen stabil, sima felület megteszi, akár egy asztal, vagy a szőnyegpadló is. Egy

körülbelül 130 x 130 cm-es terület elegendő a legtöbb csatához.

TEREP

A Mordheimben zajló csaták utcák útvesztőjében, elhagyatott sikátorokban, romos épületek közt játszódnak. Előre elkészített karton és műanyag tereptárgyak az alapidobozban is találhatóak, sok játékos azonban jobb szereti a házilag elkészített csatateret. Egy dolog azonban biztos: minél több tereptárgy van a csatatéren, annál izgalmasabb a csata. A szabálykönyv oldalain rengeteg fotót és rajzot találhatsz, valamint leírásokat a városról. Ezek alapján remek tereptárgyak készíthetők.

JELZŐK

A kartonból készült jelzők segítségedre lehetnek abban, hogy szem előtt tarthasd a csatatéren folyó eseményeket. Így mindig tudod, hogy melyik

katonád cipel magával kincset, melyik van elrejtőzve, stb.

DOBÓKOCKÁK

Minden kockadobás a jól ismert hatoldalú kockával történik (D6-ként rövidítjük). Néha a szabályok értelmében módosítani kell a kockadobást, ilyenkor D6, és egy plusz vagy egy mínusz számra hivatkozunk, mint például D6+1 vagy D6-2. Dobj a kockával, és a végeredményből vond ki vagy add hozzá jelölt számot, így kapod meg az új végeredményt. Néha több kockával kell egyszerre dobnod. Ilyenkor a kockákon lévő értékeket össze kell adni. Találkozhatsz még a D3 kifejezéssel. Mivel háromoldalú kocka nem létezik, a következőképpen kell eljárni: dobj egy D6-ot, felezd meg az eredményt, és kerekítsd felfelé, ha kell: 1 vagy 2 egyenlő 1-es, 3 vagy 4 egyenlő 2-es, 5 vagy 6 egyenlő 3-as eredménnyel. Ha a játék során lehetőséged van újradobni valamelyik kockádat, a második eredményt mindig el kell fogadnod, még ha az eredetinel rosszabb is.

MÉRŐSZALAG

A távolságok méréséhez szükséged lesz olyan mérőszalagra, amelyet Inch-es (hüvelyk) beosztással is elláttak, de két ilyen műanyag mérőlécet az alapidobozhoz is kapsz.

EGYÉB FELSZERELÉS

Hogy megfelelőképp nyilván tarthasd harcosaid felszerelését, játék karakterisztikáit, szükséged lesz papírra és tollra. Javasolt a szabálykönyv hátulján található üres karakterlapokat kifénymásolni, és azokon vezetni a csapat adatait.

KARAKTERISZTIKÁK

Mordheimben minden harcos különböző harci értékekkel, vagy másképpen karakterisztikákkal bír, némelyikük jobban ért bizonyos dolgokhoz, mint a többiek, például jobban tud lőni, ügyesebben mászik, stb. Ezeket a képességeket a harcosoknál kétféle dolog jelképezi: a *harc karakterisztikák* számokban megadott értéke valamint a *képzettségek*. A képzettségekkel egyelőre nem kell foglalkoznod, mivel ezekre csak később, némi harci tapasztalat és gyakorlás után tesznek szert harcosaid. Egyelőre maradjunk a harcos karakterisztikáinál.

Minden modellt egy sorozat harci érték jellemez, ezek a következők: *Mozgás, Fegyverhasználati Érték, Célzó Képesség, Erő, Szívósság, Sebpontok, Kezdeményezés, Támadások száma*, valamint a *Vezetési érték*. Mindegyik karakterisztika egy számban megadott érték, amely 1-től 10-ig terjedhet. Minél nagyobb szám jelöl egy bizonyos karakterisztikát, annál jobb harci értéket jelképez így egy 6-os Erővel rendelkező modell erősebb, mint akinek csak 2-es ereje van.

MOZGÁS (M):

A Mozgási érték megmutatja, hogy a modell rendes körülmények között milyen messzire tud eljutni egy kör alatt. Egy tipikus embernek például 4"-es mozgása van, míg egy könnyed léptű Skavennek 5".

FEGYVERHASZNÁLATI ÉRTÉK (FH):

Ez a karakterisztika a harcos közelharcban való jártasságát jelképezi. Például egy gyakorlott bajvívó vagy egy bevadult fanatikus FH értéke magasabb, mint egy egyszerű papnövendéké. Minél magasabb valakinek a FH értéke, annál jobb eséllyel találja el az ellenfelét kézitusában.

CÉLZÓ KÉPESSÉG (CK):

Ez mutatja, mennyire jó céllovó egy harcos. Amikor íjjal vagy pisztollyal lő, a modell találati esélye a CK értékétől függ. Egy átlagos ember Célzó Képesség 3-as, míg egy jobb mesterlövészé 4-es, 5-ös, vagy talán még jobb is lehet.

ERŐ (E):

Ez az érték a harcos fizikai erejét jelöli, átlagosan 3-as értékű szokott lenni. A modell Erő karakterisztikája igen fontos a közelharcban, mivel minél erősebb az illető, annál könnyebben sebi meg ellenfelét.

SZÍVÓSSÁG (SZ):

A szívósság megmutatja, hogy egy harcos mennyire bírja az őt érő lövéseket, közelharcban bevitt találatokat, és egyéb egészségre káros dolgokat. Minél szívósabb vagy, annál nehezebb megsebezni vagy megölni. Az átlagos szívósság 3-as, bár némelyik harcedzett veteránál a négyest is elérheti.

SEB PONTOK (S):

Az S érték mutatja meg, hogy hányszor kell egy harcost megsebesíteni, mielőtt harcképtelenné válik vagy jobblétre szenderül. A legtöbb személynék

mindössze 1 sebpontja van, keményebb katonáknak és nagy teremtményeknek, mint amilyen pl. az Ogre, több is lehet.

KEZDEMÉNYEZÉS (K):

A kezdeményezés értéktől függ, hogy milyen ügyes és furge egy modell. Ez dönti el a támadások sorrendjét közelharcban, valamint szerepet kap akkor is, amikor egy harcos felmászik valahová vagy a romok között törtet át.

TÁMADÁSOK (T):

Egy modellt a támadási értékének megfelelő számú ütést vihet be ellenfelének közelharcban. Többnyire egy támadása van a harcosoknak, de ahogy fejlődnek, ez a szám növekedhet. Minél több támadása van valakinek annál valószínűbb, hogy péppé veri ellenfelét a közelharcban.

VEZETÉSI ÉRTÉK (V):

Ez jelképezi a harcosok bátorságát, önuralmát, elszántságát. Minél magasabb valakinek a Vezetési értéke, annál valószínűbb, hogy hűséges marad olyan harci helyzetekben, amikor más már rég felkötötte a nyúlcipőt. Egy gyáva Skaven például 5-ös akaraterővel bír, míg egy higgadt Elf 8-assal, vagy magasabbal.

0 ÉRTÉKŰ KARAKTERISZTIKÁK

Némelyik teremtménynek Mordheimben valamelyik karakterisztikájához 0-s szám van bejegyezve, ami azt jelenti, hogy adott téren az illető képtelen bármiféle cselekvést végrehajtani. Ez többnyire olyan lényekre vonatkozik, akik képtelenek lőfegyvert használni (ezeknek 0-s CK értékük van) de más harci értékeknél is előfordulhat.

Ha egy modell FH értéke nullára csökken, akkor a továbbiakban képtelen lesz megvédeni magát kézitusában, ezért minden ellene irányuló ütés automatikusan talál.

KARAKTER PROFILOK

Egy modell harci értékeit egy táblázatban adjuk meg, amit *karakter profil*nak hívnak, vagy egyszerűen csak *profil*nak.

| | M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|--------------|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| Dieter Stahl | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

A fenti példa egy átlagos ember karakterisztikáit mutatja. Ahogy egyre több csatában vesz részt, és harcosaid egyre jobbak lesznek, karakterisztikáik előbb-utóbb emelkedni fognak (remélhetőleg). Ezeket a változásokat mindig napra készen fel kell vezetni a Csapatlistádra. Erről azonban később. Egyelőre elég tudni, hogy melyik harci képesség mikor és mire használható.

A JÁTÉKKARAKTERISZTIKÁK ELLENI PRÓBADOBÁSOK

A játék során gyakran előfordul, hogy egy modellnek próbát kell tennie valamelyik karakterisztikája ellen. Ilyenkor ahhoz, hogy a próbát sikerrel elvégezze, a modellnek D6-ot kell

dobnia, és a megadott harci értéknél alacsonyabb vagy egyenlő eredményt kell elérnie. Fontos azonban, hogy ha hatos eredményt dobta, a próbálkozás automatikusan sikertelennek minősül, legyen bármekkora az a harci érték, amelyre dobta.

Például Dieter Stahl egy 3'' magas falról ugrik lefelé, és Kezdeményezés próbát kell dobnia (mint tudjuk, a K érték jelképezi a harcos ügyességét is). Neki 3-as K értéke van, ezért a D6-on egyest, kettést, vagy hármast kell dobnia, különben a próba sikertelen, ő lezuhan, és összetöri magát.

VEZETÉSI TESZTEK

A Vezetési tesztek, vagy akaratörő próbák során az előző példától eltérő módon nem egy, hanem két kockával kell dobni, és a két kapott számot össze kell adni. Ha az így kapott eredmény kisebb vagy egyenlő, mint a harcos V értéke akkor sikeresen átment a próbán.

Például Dieter Vezetési értéke 7-es, tehát ahhoz hogy átmenjen a vezetési teszten 7-et, vagy kevesebbet kell dobnia 2D6-on.

A KÖR

Mordheim városában Te és ellenfeled egy-egy banda vezetését végzitek, amelyek előre meghatározott forgatókönyv alapján állnak fel, és harcolnak a terepasztalon. Az ehhez szükséges háttér információkat később, a szabálykönyv egy későbbi, „*Forgatókönyvek*” című fejezetében találod.

A csatában a játékosok köröket hajtanak végre egymás után. Előbb a kezdő fél cselekszik, majd ellenfele, aztán ismét ő, és így tovább, akár a sakkban. Amikor a Te köröd jön, mozgathatod a harcosaidat, löhetsz velük, ha tudnak, és közelharcba bocsátkozhatsz. Miután véget ért a köröd, ellenfeleden a cselekvés sora.

A FÁZISOK

Hogy megfelelőképpen nyomon követhető legyen, hogy ki, hol, mit és mikor cselekszik, minden kör fázisokra bomlik, amelyek szigorú rendben követik egymást.

A FÁZISOK SORRENDJE A KÖRÖN BELÜL:

1 Helyreállítás

Ebben a fázisban próbálhatod meg újra hadrendbe fogni menekülő harcosaidat, valamint a *leütött* és *kábult* modelljeid ekkor próbálnak meg újra eszmélethez térni, hogy folytathassák a harcot.

Mozgás

A mozgási szabályokban leírtak szerint a harcosok ebben a fázisban mozoghatnak.

Lövés

A lövési fázis során lehetnek azok a modellek, akiknek van lőfegyvere.

Közelharc

Ez a fázis arra szolgál, hogy a közelharcba bocsátkozott harcosok megküzdjenek egymással. A többi fázistól eltérően a kézítása során minden részt vevő fél cselekszik attól függetlenül, hogy épp kinek a köre van.

HELYREÁLLÍTÁS

A helyreállítás fázis során megkísérelheted újra hadra fogni azokat a modelleket, akik valamilyen sikertelen akaraterő próba, vagy más behatás miatt elvesztették a lélekjelenlétüket, és épp menekülnek. A Toborzás teszthez a modellnek sikeres akaraterő próbán kell átesnie. Dobj 2D6-ot, ha a kapott eredmény kisebb vagy egyenlő, mint a menekülő modell V értéke, akkor az illető abbahagyja a menekülést. Az immár újra harcképes katona elfordítható bármely irányba, azonban a kör hátralévő részében nem mozoghat, és nem löhet. Varázsolhat viszont, ha tud. Ha a teszt sikertelen, akkor a menekülés folytatódik a legközelebbi asztalszél felé.

Fontos megjegyezni, hogy mindaddig nem próbálhatod meg újra harcképessé tenni a menekülő harcost, amíg a hozzá legközelebb álló modell az ellenséges csapat tagja (saját *menekülő*, *kábult*,

leütött, vagy *elrejtőzött* modellek nem számítanak ilyenkor).

A helyreállítás fázisban a saját csapathoz tartozó harcosok, akik eddig *kábultak* voltak, *leütöttek* számítanak, és akiket *leütöttek*, azok felállhatnak (lásd a Sérülés fejezetet).

MOZGÁS

A mozgás fázis során a modellek a következő rend szerint mozognak:

1. Roham!

Ha azt akarod, hogy bandád valamelyik tagja közelharcot kezdeményezzen az ellenféllel, akkor meg kell rohamoznod vele egy kiszemelt célpontot, mégpedig a mozgás fázis legelején, a többi mozgás megkezdése előtt. Amikor rohamozol, közöld ellenfeleddel, hogy melyik harcosod rohamoz, és azt is, hogy kire támad.

2. Kötelező mozgások

Néha egyes modellek töled függetlenül, speciális módon mozognak, ezt kötelező mozgásnak hívjuk. Például egy harcos, aki megretten az ellenféltől, mert elrontott egy Vezetési tesztet, köteles az ellenségtől egyre távolodva menekülni.

Ha valamelyik modelled kötelező mozgásra van kárhóztatva, akkor azt a rohamozó modellek után, de a csapat többi tagjának mozgása előtt kell mozgatni.

3. Fennmaradó mozgás

Miután az összes roham- és kötelező mozgással végeztél (ha volt ilyen egyáltalán) csapathoz többi tagja is mozoghat.

A MODELLEK MOZGÁSA

A fázis során a modellek legfeljebb a mozgás értéküknek megfelelő távolságot tehetik meg, azt viszont bármilyen irányban. Mozoghatnak (beleértve a rohamozást is) létrákon fel és le, lépcsőkön, alacsonyabb akadályokon keresztül, mint amilyenek például a ládák vagy a hordók.

Rendes körülmények között nem vagy köteles egy modellt az általa megtehető teljes távolságra mozgatni, sőt, ha akarod akár egy helyben is maradhatnak. Minden kivételes esetről szó lesz majd a maga idejében.

FUTÁS

A modellek Mozgási értéke egy viszonylag függő mozgó harcos által megtehető távolságot jelképezi. Emellett a mozgás mellett marad elég idő elsütni egy löfegyvert, vagy megfigyelni és érzékelni, hogy mi történik az ember körül. A modell azonban gyorsabban is mozoghat ennél, ha fut. A futó harcos a Mozgási értéke dupláját teheti meg a Kör mozgási fázisában (tehát pl. 8"-et 4" helyett). Fontos azonban, hogy a futás nem ugyanaz, mint a rohamozás mivel nem teszi lehetővé, hogy a futó közelharcba kerüljön az ellenféllel.

Egy harcos csak akkor kezdhet futni, ha nincs 8"-es körzetén belül ellenséges figura a mozgás fázisa kezdetén (*kábult, leüjtött, menekülő és elrejtőzött* modellek nem számítanak). Ezt a távolságot az esetleges rohammozgások után ellenőrizd le. Ha 8"-en belül ellenség van, harcosod az esetleges közelharcra fog felkészülni, ezért nem fog futni.

A futó modell lemozoghatja kétszeres mozgási távolságát akkor is, ha útja végül ellenséges harcosok 8"-es körzetén belül ér véget.

Ha egy harcos futott, akkor elveszíti a lövés lehetőségét abban a körben, ilyenkor ugyanis a futásra koncentrál, és nincs kéznél a fegyvere, mivel az csak akadályozná. A futást elég akkor bejelenteni, amikor az adott figurát mozgatód. Futó modellek rendszeresen tudnak varázsolni.

ROHAM!

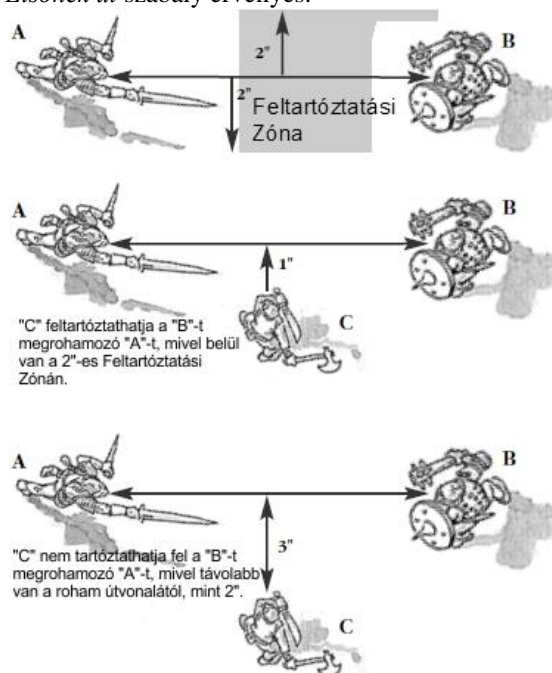
Ha meg akarod támadni valamelyik ellenséges modellt, hogy közelharcot kezdeményezz, akkor speciális mozgást kell végrehajtani valamelyik harcosoddal, amit rohammozgásnak hívnak. Anélkül hogy lemérné a rohamozó és a célpont közötti távolságot, jelentsd be, hogy mely modelled melyik ellenséges katonát fogja megtámadni. Akkor tudsz rohamozni, ha a támadó és a célpont között lehet húzni egy képzeletbeli vonalat úgy, hogy kettejük közt ne legyen akadály. Ha olyan ellenfelet akarsz lerohamozni, aki valamelyik katonád 4"-es körzetében van, de nem látható (pl. beállt egy sarok mögé), és nem lett bejelente, hogy *elrejtőzött* akkor a rohamozáshoz előbb egy sikeres Kezdeményezés próbát kell dobni. Ha a próba nem sikerül, akkor a harcos ebben a körben nem rohamozhatja meg az illetőt, de megteheti a rendes mozgási távolságát, lőhet, stb.

A rohammozgás a futáshoz hasonlóan duplázza az azt rohamozó harcos Mozgási értékét, viszont a támadónak a lehető legrövidebb útvonalon el kell érnie kiszemelt célpontját. Ha a rohammozgás megtétele után a két modell talpa érinti egymást, akkor sikerült közelharcba kerülniük egymással. A modellek akkor is közelharcba kerülnek, ha egy alacsony fal vagy tereptárgy megakadályozza őket abban, hogy talpzatuk ténylegesen összeérjen.

Ha a roham útvonalának 2"-es körzetében van olyan harc képes (tehát nem *kábult*, vagy *leüjtött*) ellenséges modell, amelyik nincs lekötve közelharcban, az dönthet úgy, hogy feltartóztatja a rohamozót (ld. a lenti ábrát). Ehhez mozgassd a modellt a rohamozó útjába a lehető legkevesebb mozgással. Ha a rohamozó *félelmet okoz*, akkor a feltartóztató modellnek Vezetési érték tesztet kell dobni, amit ha elvét, akkor nem tartóztathatja fel a rohamozót. Ha a feltartóztató modell okoz félelmet, akkor mozgassd a rohamozó modell útjába, ezt követően a rohamozónak kell Vezetési érték tesztet dobni félelem ellen. Mindentől függetlenül az eredeti rohamozó modell számít rohamozottnak, nem a feltartóztató. Egy rohamozót csak egy modell próbálhat meg feltartóztatni.

Néha előfordul, hogy a rohamozó elszámította magát, és nem éri el a kiszemelt célpontot. Ha ez történik, akkor a rohamozó az alap Mozgásával halad a célpontja felé. Az illet hívják rontott rohamnak. A modell nem lőhet abban a körben, amikor elrontotta a rohamot, de varázsolhat, ha tud.

A harcosok csak úgy kerülhetnek közelharcba egymással, ha rohamoznak, sehogy máshogy. A rohamozó modellel a közelharc első körében az *Elsőnek út* szabály érvényes.



TÖBB ELLENFÉL EGYIDEJŰ LEROHANÁSA

Ha a rohamozó modell egy rohamozó mozgással kettő vagy több ellenféllel is talp-kapcsolatba tud kerülni, akkor mindegyikükkel tud egyidejűleg közelharcolni, bár ez nem tanácsos.

REJTŐZKÖDÉS

A rejtőzködés szabályaiból megtudhatod, hogy miként tudnak Mordheim harcosai észrevétlenek maradni a város romjai között.

A rejtőző figurát az ellenség nem látja, tehát nem lőhet rá, és nem is rohamozhatja meg.

Egy modell akkor tud elrejtőzni, ha mozgását fal, oszlop, vagy hasonló tereptárgy mögött fejezi be. Ha a játékos valamelyik harcosát el akarja rejteni, mindössze közölnie kell, hogy az illető modell elbújik, és mellé kell tennie egy *hidden* (elrejtőzött) jelzőt. Nyilvánvaló, hogy csak akkor rejtheted el egy modelledet, ha megfelelő méretű tereptárgy mögé akarod tenni.

Futó, menekülő, rohamozó vagy kábult modellek nem tudnak rejtőzni.

Egy modell akár több körig is elbújva maradhat, feltéve, hogy nem mozdul ki az őt rejtő tereptárgy mögül. Sőt, mozoghat is anélkül, hogy felfedné hollétét, ha közben rejtve tud maradni a pályán lévő tereptárgyak mögött, tehát nem látják meg az ellenséges modellek.

Ha egy ellenséges harcos úgy mozog, hogy az elrejtőzött modell belekerül a látóterébe, akkor az elbújt harcost azonnal felfedezi, távolítsd el mellőle a jelzőt.

Rejtőző modellek nem lőhetnek, és nem varázsolhatnak anélkül, hogy fel ne fednék hollétüket. Ha ezt teszik, a továbbiakban rendszeren lehet őket látni és támadni, mint bármelyik más figurát.

Ha egy modell túl közel kerül az ellenséges harcosokhoz, akkor nem tud elrejtőzni, mivel azok meglátják vagy meghallják, bármilyen jól álcázza magát. Ugyanígy, ha az ellenfél valamelyik modellje egy elrejtőzött figurát közelében halad el, akkor elkerülhetetlenül észre fogja venni őt. Ennek megfelelően a harcosok mindig kiszúrják elbújt ellenfeleiket a Kezdeményezési értéküknek megfelelő távolságon belül (tehát egy 3-as kezdeményezéssel rendelkező ember észreveszi, ha a 3"-es körzetében elrejtőzött modell van).

A TEREPE

Mordheim romos városa egy igen sötét és veszélyes hely, ahol ledőlt tornyok, összeomlott házak romjai nehezítik meg a mozgást.

Lássuk, milyen hatással vannak a tereptárgyak a harctéren való mozgásra.

NYÍLT TEREPE

A sima asztalfelület, az épületek padlózata, a létrák, a kötélhágcsók, a házakat összekötő függőfolyosók mind nyílt terepnek számítanak, és nincsenek kihatással a harcosok mozgására még akkor sem, ha futnak vagy rohamoznak rajtuk keresztül. Módosítás nélkül lehet mozogni

csapóajtókon és rendes méretű ajtónyílásokon keresztül is.

NEHÉZ TEREPE

A nehéz terep fogalma alatt értjük a kisebb-nagyobb buckákat, domboldalakat, bozótosokat és háztetőket. Az ilyen területeken keresztül a modellek a fele sebességükkel mozoghatnak.

NAGYON NEHÉZ TEREPE

Ez az igazán veszélyes helyszíneket jelenti, mint például a romok közti keskeny repedések, meredek felületek, ahol a modellek csak mászva, vagy igen óvatosan tudnak közlekedni. Az ilyen helyeken a modellek csak a mozgásuk 1/4-ével tudnak haladni, tehát ha egy embernek 4" a mozgása akkor mindössze 1"-et araszolhat előre ilyen helyeken.

FALAK ÉS KERÍTÉSEK

Falakon, sövényeken és egyéb alacsonyabb akadályokon kétféleképpen lehet keresztüljutni: vagy megkerülsz, vagy átugrod. A játékban egy modell akkor ugorhat át az akadályokon, ha az nem magasabb 1"-nél, a mozgására azonban nem kap más módosítást.

MÁSZÁS

A romvárosban eléggé ritka, hogy a megfelelő helyen és időben létrák vannak a falhoz támasztva, vagy kötelek vannak az arra járó harcosok segítségére. Hőseinknek többnyire mászniuk kell, ha szeretnének egy épület felsőbb szintjeire eljutni.

Bármelyik modell képes fel vagy lemászni falakon, rácsokon, stb. kivéve az állatokat. Ehhez mindössze annyi szükséges, hogy az illető a mozgási fázisa elején hozzáérjen ahhoz a tereptárgyhoz, amin szeretne felmászni. A modell teljes Mozgási értékét felhasználhatja mászásra, ilyenkor a megtett távolságot a tereptárgyon fölfelé, vagy lefelé mérjük ki, a modell mozgásirányának megfelelően. A mászó modell mindig csak a normál mozgását teheti meg mászva, tehát nem futhat ilyenkor. Ha a mászás után maradt még mozgáspontja, azt rendszeren elköltheti. Ha a magasság, ahová el akar jutni nagyobb, mint a karakter normál mozgása, akkor az illető nem mászhat fel az adott tereptárgyon.

A mászó modelleknek a gyakorlathoz sikeres Kezdeményezés próbát kell tenniük. Ha sikertelen a teszt, és a modell felfelé akar mászni, akkor ebben a körben ezt nem teheti meg, ha lefelé szeretne haladni, akkor leesik abból a magasságból, ahonnan indult (lásd a zuhanásra vonatkozó szabályokat később).

UGRÁS

A mozgás fázisban a harcosok leugorhatnak magasabb helyekről (maximum 6"), mint pl. erkélyek, romházak emelete, függőhidak, stb. Az ugró modellnek minden teljes 2" magasság után Kezdeményezés próbát kell dobnia, ha azt csak egyszer is elbukja, akkor lezuhan, és ennek megfelelően sérül. A sebződés mértékét attól a ponttól kell számítani, ahonnan a modell leugrott. A leesett modellek nem mozoghatnak tovább ebben a mozgás fázisban. Ha a modell az összes tesztet sikerrel megdobta, rendszeren folytathatja a mozgást (a legrás nem von le semmit a karakter mozgásából, bármilyen magasról is ugrott).

Példa. Egy Skaven egy épület tetejéről akar futni/rohamozni, de ehhez a mozgása során le kell ugrania a tetőről (5" magasságban), ahol épp tartózkodik. 3"-et mozog, amikor eléri az épület peremét, majd leugrik. Annak megállapítására, hogy sikerül-e az ugrás, két Kezdeményezés tesztet kell dobnia (mivel 5" magasról ugrik). Ha nem sikerül a próba, D3 5-ös erejű sebzést szenved, és a fal tövében fejezi be a mozgását. Ha sikeres, akkor leugrik a tetőről, és lemozoghatja a megmaradt 7"-ét.

VETŐDÉS

Ez egy igen látványos és hatásos támadási forma, amikor ellenfeledet a magasból leugorva próbálsz meg a földre dönteni. Erre akkor kerülhet sor, ha a célpont olyan erkély, vagy egyéb kinyúló tereptárgy alatt áll, amin a te egyik harcosod tartózkodik. Az ellenfél legfeljebb 2" távolságra lehet attól a ponttól, ahová a rohamozó érkezni fog. A rohamhozó minden teljes 2" magasság után kezdeményezést kell dobnia az ugrónak. Ha nem sikerül neki, akkor sebződik és elveszti a további mozgás/rohamozás lehetőségét, csakúgy, mint a fentebb említett ugrásnál.

Ha az ugrás sikeres, akkor a modelled +1 jutalmat kap az **erejéhez**, és a **közelharc** **találati** kockadobásaihoz a roham körében.

HASADÉKOK ÁTUGRÁSA

A modellek legfeljebb 3" széles hasadékokat vagy utcákat képesek átugrani (egyik háztetőről a másikra). Az ugrás távolságát le kell vonni a figura mozgási távolságából. Az ugrás távolságát nem szabad előre kimérni. Ha a modellednek nincs elég mozgáspontja, hogy átugorja a hasadékot akkor automatikusan leesik. Ha képes elugrani a kívánt távolságra sikeres Kezdeményezés próbát kell dobnia, vagy leesik. Hasadékon való átugrás után lehet löfegyvert használni, ha a modell nem futott. A harcos ugorhat futás közben, vagy rohammozgás részeként.

LEÜTÖTT ÉS KÁBULT HARCOSOK

Leütött vagy *kábult* harcosok, akik egy épület vagy háztető szélénél az 1"-es körzetében vannak, esélyesek arra, hogy megcsússzanak és lezuhanjanak a peremről. Ilyen esetben dobj nekik Kezdeményezés próbát, mint rendszeren. Ha elbukják, akkor leesnek, és az alábbiakban leírtak szerint sérülnek.

ZUHANÁS

Lezuhanó modellek D3 sebzést szenvednek, mégpedig akkora erővel, ahány inch magasról zuhantak le (tehát ha 4" magasból esett le, a modell 4-es erejű találatokat kap). Páncélmertő nem dobható ilyenkor. A zuhanás nem okoz *Kritikus sebzést* (lásd a *Közelharc* fejezetet). A lezuhant modell nem mozoghat vagy rejtőzhet el még akkor sem, ha sérülés nélkül úszta meg az esést.

LÖVÉS

A túlélés esélyeinek megnövelése végett minden egyes harcos állig fel van fegyverezve kardokkal, késekkel, íjakkal, sőt, néhányuknak puskája meg pisztolya is akad.

Csapatod lövés fázisa során minden harcos lőhet egy löfegyverével. Szintén ilyenkor használhatja dobó fegyverét, ha van neki, ez szintén lövésnek számít.

A modellek lövéseit egyesével dolgozd ki, miután kijelölted, hogy melyik figura lő, és kire, dobj a találathoz, majd a sebzéshez. Ha mindezeket kiértékelted, folytathatod a lövés fázist a következő modellel.

Bármilyen sorrendben lehetsz a harcosokkal, azonban a lövés fázisban egy figura csak egyszer lőhet, egyetlen fegyverrel.

KI LŐHET?

Minden olyan modell lőhet, akinek van erre alkalmas fegyvere, és talál magának megfelelő célpontot.

A következő körülmények között nem lehetséges a lövés: a modell közelharcban áll, futott, elrontott egy rohamot a mozgás fázisban, ebben a körben lett menekülésből újra hadrendbe állítva, *leütötték*, vagy *kábult*.

A lövéshez a lövőnek mindenképpen látnia kell a célpontját. Ha ez nem egyértelmű, akkor a játéktér fölé hajolva, a modell szemszögéből nézve könnyen eldönthető. A modellek 360 fokban látnak maguk körül, és a lövés előtt szabadon célirányba fordíthatók. A célirányba fordulás **nem** számít mozgásnak.

A LEGÖZELEBBI CÉLPONT

Mindig a lehető legközelebbi ellenségre kell lőnöd, mivel a legközelebbi fenyegetés a legegységesebb célpont. Választhatsz azonban távolabbi célpontot is olyankor, ha azt könnyebb eltalálni (pl. a legközelebbi modell fedezék mögött áll, és nehezebb eltalálni, mint a távolabb, de nyílt terepen álló célpontot), vagy ha a legközelebbi ellenfél egy *leütött* vagy egy *kábult* modell.

A Nagy Célpont szabállyal rendelkező modellekre bármikor rálőhetsz, ha a lövő modell rájuk lát, akár fedezékben vannak, akár nem, de még akkor is, ha nem az a legközelebbi célpont.

Rálőhetsz *menekülő*, *leütött* és *kábult* ellenfelekre is, mivel azonban nem jelentenek közvetlen fenyegetést, akár figyelmen kívül is hagyhatod őket. Célszerűbb a legközelebbi harc képes ellenfelet eltenni láb alól.

Nem lőhetsz olyan modellre, aki közelharcban van valamelyik harcosoddal, mivel ezzel esetleg a saját társad testi épségét kockáztatnád.

FEDEZÉK

Mordheim falai, romos épületei és egyéb építészeti csodái számtalan remek fedezékül szolgálhatnak. Ha a célba vett ellenfél fedezék takarásában van, a lövő modell csak bizonyos szigorításokkal tud rá lőni.

Általában egyértelmű, hogy mikor áll egy modell a nyit színen, és mikor van épület vagy más tereptárgy takarásában. Ha a lövő modell csak egy részét látja a célpont testének, akkor a célpont fedezékben van, és a lövőnek -1-et le kell vonnia a találati dobásából.

Ha egy fedezékben álló modellre leadott lövésnél a lövő modell a találatához szükséges értéknél egyel kisebbet dob, akkor a lövés a fedezéket érte. Ez általában nem lényeges, azonban ha a fedezéket egy másik modell vagy egy löporos hordó adja, akkor ez fontos lehet.

LÖVÉS MAGASABBAN FEKVŐ HELYRŐL

Ha egy modell kiemelkedő helyről akar lőni (ez lehet bármilyen olyan hely, vagy tereptárgy, amely a játéktér aljából legalább 2"-re kiemelkedik), akkor szabadon lőhet bármelyik ellenségre, akire rálát, és lőtávolságon belül van. Az egyetlen szigorítás az, hogy ha az épületben, ahol ő is áll, ellenséges harcos is tartózkodik és látható, akkor a lövőnek 0-t kell célba vennie.

LŐTÁVOLSÁG

Miután eldöntötted, hogy lösz egy modellel, és kiválasztottad a célpontot, mérd le, hogy az illető lőtávon belül van-e. Mindegyik löfegyvernek van

egy maximális lőtávolsága, amelyet a Fegyverek és Páncél fejezetben találsz meg.

Amennyiben a célpont lőtávon belül van, a harcos folytathatja tovább a lövés kidolgozását. Ha a célpont kívül esik a fegyver lőtávolságán, akkor a lövés nem találja el a célpontot.

A CÉLPONT ELTALÁLÁSA

Annak a megállapítására, hogy vajon sikerül-e eltalálni a kiszemelt célpontot, dobj egy D6-ot. A találatához szükséges érték a lövő célzókéességétől függ (CK). Az alábbi táblázatból megállapítható, hogy mekkorát a sikeres találatához szükséges legkisebb érték.

| | | | | | | | | | | |
|------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| Lövő CK értéke: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Szükséges D6 dobás | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | -1 | -2 | -3 |

TALÁLATI MÓDOSÍTÓK

Nyilvánvalóan könnyebb eltalálni a nyílt terepen álló célpontot, mint az olyat, aki meghúzza magát egy fedezék mögött. Ugyanígy némi precizitást igényel egy távoli célpontot kilőni.

Az ilyen helyzeteket a következő módosítók jelképezik:

Találati módosítók

- 1 Fedezék**
Ha a célpontot eltakarja valamilyen tereptárgy, vagy egy másik modell, akkor fedezékben van.
- 1 Hosszútáv**
Ha olyan célpontra lösz, aki távolabb van, mint a löfegyver maximális lőtávolságának a fele.
- 1 Lövés mozgás közben**
Ha a lövő modell mozgott ebben a körben. A felállás és célpont felé fordulás nem számít mozgásnak.
- +1 Nagy Célpont**
A célpont rendelkezik a Nagy Célpont szabállyal, vagy a teste 2"-nél szélesebb, vagy magasabb. Ilyenek pl. az épületek, és a nagyobb teremtmények (ogre).

A SEBZÉS MEGÁLLAPÍTÁSA

Miután eltaláltad a célpontot, meg kell állapítani, hogy sikerült-e megsebesíteni azt. Előfordul, hogy a sikeres találat sem sebez, mivel a lövés elakad a célpont felszerelésében, vagy csak kisebb karcot ejt rajta, amit ő hőiesen figyelmen kívül hagy.

A sebzés megállapításához össze kell hasonlítani a célpont *Szívósságát* a sebzó fegyver *Erejével*. Minden egyes fegyver ereje és teljes leírása megtalálható a *Fegyverek és Páncélok* fejezetben. A

lenti keresztátlázból kiderül hogy mekkora a sebzéshez szükséges legkisebb eredmény D6-on. Ahol a szükséges célszám helyett vonal szerepel, az azt jelenti, hogy az adott erejű fegyver nem képes sebezni az ekkora szívóssággal bíró célpontot.

| CÉLPONT SZÍVÓSSÁGA | | | | | | | | | | |
|--------------------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| T | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Á | 1 | 4 | 5 | 6 | 6 | - | - | - | - | - |
| M | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | - | - | - | - |
| D | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | - | - | - |
| Ó | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | - | - |
| E | 5 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | - |
| R | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 |
| E | 7 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| J | 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| E | 9 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 |
| | 10 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |

KRITIKUS TALÁLAT

Amikor a sebzés megállapításánál 6-ost dob sz (közelharcban és lövésnél), akkor kritikus sebzést okoztál. Dobj ismét D6-tal, és egyeztesd a kapott eredményt a lenti *Kritikus találat* táblázattal. A célpont ilyenkor ugyanúgy dobhat páncél mentődobást, mint rendesen.

Ha a támadó harcosnak eleve 6-ost kellene dobnia ahhoz, hogy sikeresen megsebezze ellenfelét, akkor a támadó elveszíti a kritikus sebzés lehetőségét, ellenfele ugyanis túl szívós ahhoz, hogy egy ilyen nyiszlett harcos komoly sérülést okozzon neki.

Egy harcos mindössze egyetlen kritikus sebzést okozhat egy közelharc fázisban (lásd a közelharc szabályokat). Az első hatos, amit a sebzéshez dob sz, az fogja a kritikus sebzést okozni.

| Kritikus találat táblázat | |
|---|---|
| 1-2 Fedetlen részt ért találat. | A sebzés megduplázódik, így a találat 2 sebet okoz. A célpont dobhat páncélmentőt a sebzés duplázása előtt, ha van páncélja. |
| 3-4 Védtelen pontot ért találat. | A sebzés megduplázódik, mint fentebb, azonban a célpont nem dobhat mentőt ez ellen a találat ellen. |
| 5-6 Mestervágás! | A találat két sebzésre oszlik, nem dobható ellene páncélmentő, és +2-t kapsz a dobáshoz a <i>sérülés</i> mértékének megállapításánál. |
| Ha a kritikus találat több sebzést okoz, de a fegyver, amit a támadó modell használ szintén többet sebez egy csapással, akkor azt az eredményt használ, amelyik több kárt okoz. | |

PÁNCÉL

Acél mellvérték, láncingek, bőr tunikák, pajzsok... mindezek a felszerelések folyamatosan készülnek a Mordheim környéki falvakban. Ha kész vagy

megfizetni árát, vásárolhatsz magadnak jobbnál jobb vértzeteket, azonban jól nyisd ki az erszényedet, mert a páncél errefelé legalább annyira drága, mint amilyen hasznos.

Ha egy páncélt viselő harcost megsebeznek, dobj D6-tal. Ha a kockadobás elég magas eredményt hozott, a sebzést okozó találat ártalmatlanul pattan le a harcos páncéljáról. A szükséges kockaérték a viselt páncél típusától függ.

Az alábbi táblázat összesíti a leggyakrabban viselt páncéltípusokat, és a sikeres mentődobáshoz szükséges D6 értékeket.

Ha valamelyik modell pajzsot visel, akkor a páncélmentője +1-el emelkedik. Eszerint, pl. ha egy harcos könnyű páncéljához pajzsot is hord, akkor D6 dobás 5 vagy 6 eredménye esetén sikerül megdobnia a mentődobását. Az a harcos, akinek csak pajzsa van, szintén dobhat páncélmentőt, de a sikerhez 6-os eredményt kell összehoznia.

A sikeres mentőhöz szükséges minimum értékek

Könnyű páncél: 6

Nehéz páncél: 5+

Gromril páncél: 4+

Pajzs: +1-et ad a mentőhöz, vagy 6

PÁNCÉLMENTŐ MÓDOSÍTÓK

Némely fegyver jobban átüt a páncélt, mint a többi. Egy nyíllövés könnyen elakad az olyan páncélokon, amiket a számszerű nehéz lövedéke könnyedén átlukaszt.

Minél nagyobb egy fegyver ereje, annál könnyebben tör át a páncélzatot. A lenti táblázatból megállapítható, hogy mekkora levonás jár a páncélmentőből a különböző erejű fegyverek esetében.

| ERŐ | Mentő módosító |
|-----|----------------|
| 1-3 | Nincs |
| 4 | -1 |
| 5 | -2 |
| 6 | -3 |
| 7 | -4 |
| 8 | -5 |
| 9 | -6 |
| 10 | -7 |

Egyes fegyverek jobban átütik a páncélt, mint amit az Erő értékük alapján kiszámíthatnánk (az elf íjak pl.), ezek a különleges szabályok a fegyver leírásánál találhatóak meg (lásd *Fegyverek és Páncélok* fejezet).

Példa Dieter nehéz páncélt és pajzsot visel ezért a páncélmentője 4+. Eltalálják egy számszerű lövedékével (4-es Erő tehát -1 mentő módosító), ekkor a páncél mentődobása már csak D6 dobás 5+ eredménye esetén sikeres.

SÉRÜLÉSEK

A legtöbb harcosnak mindössze egyetlen sebpontja van, azonban akad olyan is, akinek kettő vagy több jutott. Ha a harcosnak több mint egy sebpontja van, akkor minden egyes alkalommal, amikor az illető sebződik, vonj le belőlük egyet. Amíg a modellnek legalább egy sebzéspontja van, rendszeren folytathatja a harcot.

Amint a harcos sebpontjai nullára csökkennek, megállapításra kerül, hogy mennyire komoly sérülést szenvedett. Az a játékos, aki a sebzést okozta dob D6-ot, amikor a modell elveszíti az utolsó sebzéspontját, és minden egyes alkalommal ezután, amikor a harcos sérül. Ha egy modell többször is sérült egy körben, dobj minden egyes sebzésnél, és a legsúlyosabb eredményt használd. A sérülés mértékét a következők szerint állapíthatod meg:

D6 Eredmény

1-2: Leütötték: A csapás ereje a padlóra küldi a harcost. Fektesd el a modellt arccal felfelé, így jelezve, hogy *leütötték*.

3-4: Kábult: A modell helyben összerogy, dönts el arccal lefelé, jelölve, hogy *kábult*.

5-6: Harcképtelen: A modell súlyosan megsérült, és eszméletlenül rogy a földre. A továbbiakban nem vesz részt a csatában ezért távolítsd el a harcterről.

LEÜTÖTT MODELLEK

Az a harcos, akit leütöttek a padlóra kerül, vagy az őt ért csapás erejétől, vagy azért mert földre veti magát, hogy elkerülje a sérülést. Fektesd el a modellt arccal felfelé, így jelölve a sérülés mértékét. Leütött modellek 2"-et mászhatnak a mozgási fázisban, de nem löhetnek, nem varázsolhatnak, és nem vívhatnak közelharcot. Ha a talpa hozzáér egy ellenséges modellhez, akkor csak úgy mászhat el, ha az ellenséget más is leköti közelharcban. Egyébként helyben marad, és közelharcban sem tud visszaütni, így az ellenfélnek jó esélye van rá, hogy harcképtelenné tegye (lásd a közelharc szabályait).

A leütött harcos a következő köre elején felállhat. Abban a körben fele Mozgás értékével mozoghat, löhet és varázsolhat, azonban nem futhat vagy rohamozhat. Ha közelharcban áll, akkor nem mozoghat ki belőle és mindenképp utolsónak fog ütni, az általa használt fegyvertől, és a Kezdeményezési értékektől függetlenül. Ez után a kör után a harcos rendszeren folytathatja a csatát akkor is, ha nem maradt sebzéspontja. A további sebzéseknél dobd ki újra a sérülések mértékét, mintha a modell akkor veszítené el az utolsó sebpontját.

KÁBULT

Ha egy harcos kábult, fektesd el arccal lefelé. Ilyenkor vagy súlyosabban megsérült, vagy időlegesen eszméletét veszítette. Kábult modellek nem csinálhatnak semmit sem ebben a körben. A játékos a következő köre *Helyreállítás* fázisában arccal felfelé fordíthatja a modellt, innentől fogva *Leütöttnek* számít.

HARCKÉPTELEN

Az a harcos, aki Harcképtelenné válik, a továbbiakban nem vesz részt a játékban. Vedd le a modellt a terepasztról. Ezen a ponton még lehetetlen megállapítani, hogy hősrünk él-e vagy meghalt, de a játék szempontjából egyelőre ez nem is számít. A csata után tesztelheted, hogy szenvedett-e valamilyen maradandó károsodást, már ha túlélte a csatát egyáltalán.

KÖZELHARC

KI HARCOLHAT?

Csak olyan modellek vívhatnak közelharcot, akiknek a talpa hozzáér egy ellenséges figurához. Mint tudjuk, ez csak akkor történhet meg, ha a modell rohamozott előzőleg.

A Közelharcban minden résztvevő modell harcol, attól függetlenül, hogy kinek a köre van éppen. Mivel a valóságban a küzdő felek folyamatosan mozognak, félrehajolnak az ütések elől és próbálják kicselezni az ellenfeleiket, a közelharcban álló modellek tudnak a velük szemből, hátulról, vagy oldalról támadó ellenfelekkel is harcolni.

A közelharcban álló modellek nem löhetnek a Lövési fázisukban. Az igen közelre, pisztolyból vagy hasonló fegyverből leadott lövések azonban közelharc támadásnak számítanak (lásd a *Fegyverek és Páncél* fejezetet).

KI ÜT ELSŐNEK?

A harcosok Kezdeményezés sorrendben ütnek, amelyiknek magasabb, az üt először. Ha a Kezdeményezés értékek megegyeznek, akkor kockadobással kell eldönteni, melyik üt hamarabb. Az a harcos, aki ennek a körnek a Helyreállítás fázisában állt talpra, minden egyéb hatástól eltekintve utolsónak üt.

Előfordulhat, hogy egy harcosra az *Elsőnek üt* szabály érvényes. Ez leggyakrabban roham miatt fordul elő, de bizonyos felszerelések, képzettségek és varázslatok is felruházhatnak egy modellt ezzel a szabállyal. A közelharcban először az ezzel a szabállyal rendelkező modellek ütnek, utána a többi résztvevő Kezdeményezés sorrendben.

Ha több harcosra is érvényes az *Elsőnek üt* szabály, akkor először ők ütnek Kezdeményezés

sorrendben az fentiekben leírtak szerint, majd az összes többi résztvevő.

MELYIK MODELLEK HARCOLHATNAK?

Egy modell akkor harcolhat, ha a talapzata hozzáér egy ellenséges modelléhez. Az oldalról, vagy hátulról megtámadott modell is harcolhat.

Ha a harcos több ellenfelet is érint, akkor eldöntheted, hogy melyiket támadja meg. Ha több támadása is van, akkor azokat belátásod szerint szétoszthatod az ellenfelek között, ezt azonban még a támadások végrehajtása előtt meg kell tenned.

A TALÁLATI DOBÁS

A sikeres találat eléréséhez a harcoló modell dob D6-ot. Ha a harcosnak több támadása is van, akkor annyi D6-ot kell dobni, amennyi a támadási értéke. A találathoz szükséges minimum érték a támadó és a védekező harcos FK értékétől függ. Hasonlítsd össze a támadó és a védekező harcos FK értékét, és keresd meg a célszámot a lenti Találati táblázatban.

| | | ELLENFÉL FK ÉRTÉKE | | | | | | | | | |
|--|----|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| T Á M A D Ó F K | 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 |

HARC KÉT FEGYVERREL

Az a harcos, aki két egykezes fegyverrel harcol, egy extra támadást hajthat végre a közelharc során. Ezt a plusz támadást mindig az esetleges módosítók (pl. őrzőngés) után kell a modell T értékéhez hozzáadni. Ha hősünk két különböző fegyverrel van felszerelve (pl. kard és tör) akkor az egyik fegyverével csak egyet támadhat, míg a többi ütest a másik fegyverrel végzi. A támadásokat és a sebzéseket külön dolgozd ki.

ERŐT MÓDOSÍTÓ FEGYVEREK

A lövéstől eltérően a támadó harcos erejét használjuk a sebzés megállapításánál a közelharcban. Néhány fegyver azonban növelheti az azt forgató harcos erejét, ezek leírását a *Fegyverek és Páncélok* fejezetben találjuk.

A SEBZÉS MEGÁLLAPÍTÁSA

Ha eltaláltad az ellenfelet, akkor itt az idő, hogy megállapítsd, hogy okozott-e sebzést az ütés. Ez a *lövésnél* leírtakhoz hasonlóan történik, itt azonban a támadó harcos erejét (az esetleges módosítókkal) kell a célpont szívósságához viszonyítani.

| | | CÉLPONT SZÍVÓSSÁGA | | | | | | | | | |
|---|----|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| T Á M A D Ó E R E J E | 1 | 4 | 5 | 6 | 6 | - | - | - | - | - | - |
| | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | - | - | - | - | - |
| | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | - | - | - | - |
| | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | - | - | - |
| | 5 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | - | - |
| | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 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 |

PÁNCÉL

Ha a harcosok páncélt vagy pajzsot hordanak, akkor van esélyük, hogy elkerüljék a sebesülést. Ez a sikeres páncél mentődobással érhető el ugyanúgy, mint a lövésnél.

Minden sebzésnél a játékos dob D6-ot. Ha a dobás nagyobb, mint a páncélja által nyújtott mentő érték, akkor a vértet szívesen visszaverte vagy elnyelte a sebzést.

MENTŐ MÓDOSÍTÓK

Némely modell olyan erős, hogy a páncélzat nem tudja olyan könnyen felfogni az ütekeit.

Minél magasabb egy modell Ereje, annál kisebb gondot okoz számára, hogy páncélba bújó modellekben is kárt tegyen. A következő listából kiderül, hogy hogyan hat a támadó ereje a páncélzatra.

| ERŐ | Mentő módosító |
|-----|----------------|
| 1-3 | Nincs |
| 4 | -1 |
| 5 | -2 |
| 6 | -3 |
| 7 | -4 |
| 8 | -5 |
| 9 | -6 |
| 10 | -7 |

HÁRÍTÁS

Az háritó pajzs nem ad páncélmentőt, de háritani lehet vele az ellenfél támadásait csakúgy, mint a kardokkal.

Amikor egy ellenfél találatot ér el az alkarpajzsral vagy karddal felszerelt harcos ellen, akkor az illető megpróbálhatja háritani az ütest.

Dobj D6-ot. Ha az eredmény magasabb, mint amit az ellenfeled dobott a támadáshoz, akkor sikerült háritani a támadást. Ez azt is jelenti, hogy ha valaki 6-ost dobott a támadáshoz, akkor azt az ütést nem lehet háritani.

Karddal vagy alkarpajzzsal közelharci fázisonként egyetlen ütést lehet háritani. A sikeresen háritott ütés semmisnek tekinthető. Ha az ellenfél több találatot is elért, akkor a legnagyobb támadási kockaértékét kell felülmúlni (ha a legnagyobb értéke hatos volt, akkor annak a harcosnak egyik ütését sem hárithatod).

Ha több ellenféllel küzd, a harcos csak annak az ellenfélnek a támadását (v. támadásait) próbálhatja meg blokkolni, aki először üt rá, tehát a legmagasabb Kezdeményezésű karakterét. Egyenlő Kezdeményezési értékek esetén kockadobás dönti el, hogy ki üt elsőnek.

Ha a harcos karddal és alkarpajzzsal is fel van szerelkezve, akkor újradobhatja a háritási dobását. Ugyanígy az a modell is, akinek két kardja van.

Ha a támadó modell ereje kétszerese vagy nagyobb, mint a védekezőé (az alap erő karakterisztika számít), akkor az ellenfél ütéseit nem lehet háritani.

LEÜTÖTT HARCOSOK

Ha valaki leütött harcost akar megtámadni, hogy végképp eltegye láb alól, akkor az ütései automatikusan találnak. Ha bármelyik támadás megsebzí a földre került harcost, és ő nem dobja meg a páncélmentőjét, akkor *Harcképtelenné* válik, nem kell kidolgozni a sérülés mértékét.

Leütött harcosok nem hárithatnak.

KÁBULT HARCOSOK

A kábultan heverő harcos élete teljesen ellenfele kezében van. Ha megtámadják, akkor automatikusan *Harcképtelen* lesz.

KÁBULT ÉS FÖLDRE KERÜLT HARCOSOK MEGTÁMADÁSA

Hiába van egy harcosnak több támadása, nem lehetséges, hogy egy közelharci fázison belül *leüssön* / *elkábítson* valakit, és egyúttal *harcképtelenné* is tegye. Csak akkor tehetsz valakit harcképtelenné így, ha több modelled is ugyanezt a célpontot támadja. Ha a harcos *leütött* vagy *kábult* lesz, ahogy az első modell megsebzí, akkor a következő harcos megütheti, hogy harcképtelenné tegye.

Ha egy harcos álló, és teljesen harcképes ellenféllel is harcol, nem támadhat padlón lévő modellet, mivel az most úgysem jelent számára akkora veszélyt, mint a társa.

KIMOZGÁS KÖZELHARCBÓL

Amikor a modellek egyszer már közelharcba kezdtek, nem tudnak kimozogni belőle, addig ütik egymást, amíg egyikük vagy *Harcképtelen* lesz, vagy megtörik, és elmenekül.

Az egyetlen kivétel ez alól a szabály alól, hogy ha a harcos összes közelharci ellenfele *kábult*, vagy *leütött*, akkor elmehet a harcból, és akár rohamozhat is.

KITÖRÉS A KÖZELHARCBÓL

Ha valamelyik modell elveszti a lélekjelenlétét, közelharc közben, akkor menekülőre fogja a dolgot (lásd a *Pszichológia* fejezetet). Ilyenkor a harcos egyszerűen hátat fordít, és futni kezd, ellenfelei pedig fejenként egyet ráüthetnek, ilyenkor automatikusan találnak és a sebesülés mértékét rögtön ki kell dolgozni, mint rendesen.

Fontos azonban, hogy a harcosok soha nem hagyhatják el önként a közelharcot.

PSZICHOLOGIA ÉS VEZETÉSI TESZTEK

TÖRÉS TESZT

Ha valamelyik köröd kezdetén csapatonak legalább a negyede (25%-a) *harcképtelen* akkor törés tesztet kell végrehajtani (tehát ha a bandád tizenkét harcosból állt a csata kezdetén és három, vagy több modellt hidegre tettek közülük, akkor a kör elején törés tesztet dobunk). Még az olyan csapatoknak is dobniuk kell ilyenkor, akik amúgy immúnisak a pszichológiai hatásokra (ilyenek pl. az élőholtak).

Ha a törés teszt nem sikerült, a banda automatikusan elveszíti a csatát. A játék azonnal véget ér, a túlélők visszavonulnak a csataterrről. A csaták nagy része rontott törés teszt miatt ér véget.

A teszt elvégzésénél a szokásos akaraterő próbán esnek át a harcosok, azaz dobsz 2D6-tal, ha a kapott érték kisebb vagy egyenlő, mint a bandavezér Vezetési értéke akkor a harcosok folytathatják tovább a harcot.

Ha a csapat vezére *harcképtelen*, vagy *kábult* akkor az ő Vezetési értéke nem használható. Helyette a megmaradt modellek közül a legmagasabb V értékű harcos karakterisztikáját használod (persze ha az illető nem *kábult* vagy *harcképtelen*).

ÖNKÉNTES MENEKÜLÉS A CSATÁBÓL

A játékos bármelyik saját köre elején önkéntesen visszavonulhat a csatából abban az esetben, ha kellett már törés tesztet tennie, vagy a harcosainak legalább a 25%-a *harcképtelen*.

VEZETŐK

Ha harcosaid a vezetőjük 6"-es körzetében akaraterő próbára kényszerülnek, akkor használhatod ehhez a vezér V értékét is (célszerű, mivel az általában magasabb, mint az átlag harcosoké).

Ez a plusz azonban elvész, ha a vezetőt *leütötték*, *kábult*, vagy *menekül*. Beijedt, fedezékben kucorgó főnököd látványa nem hat éppen bátorítólag...

EGYEDÜL TÚLERŐVEL SZEMBEN

Egyedül, túlerővel szemben harcolni eléggé idegeket próbáló feladat bármelyik harcos számára. Ha valamelyik harcosod egymaga küzd kettő, vagy több ellenséges modellel, és nincs barátságos modell 6"-es körzetben (*kábult*, *leütött*, *menekülő* társai természetesen nem számítanak), akkor a közelharc fázis végén Vezetési érték tesztet kell dobnia.

Ha a próba nem sikerül, akkor emberünk bizony menekülőre fogja a dolgot. Ilyenkor mindegyik, vele közelharcban álló modell automatikusan eltalálja egyszer (a sebzést a hagyományos módon kell kidolgozni). Amennyiben túlélte az ütések, a menekülő figura 2D6"-et fut, lehetőleg távolodva az ellenfeleitől. A harcosnak ezután minden köre kezdetén Vezetési tesztet kell végeznie. Ha sikerül kisebbet, vagy egyenlőt dobnia, mint a V értéke, akkor abbahagyja a menekülést, de abban a körben a varázsláson kívül semmit sem tehet. Ha nem sikerül a próba, akkor tovább menekül 2D6"-et a csatater legközelebbi szélé felé. Ha eléri a terepasztal szélét, mielőtt sikerülne összeszednie magát, el kell távolítani a csatából.

Amikor egy menekülő harcost megrohamoznak, akkor a rohamozó modellt a célpont talpához kell mozgatni, a menekülő viszont 2D6"-et fut tovább, mielőtt bármi találat érné.

FÉLELEM

A félelem hatalmas, nagydarab vagy visszaszászító lények által keltett természetes reakció. A félelem tesztet (próbadozás a V érték ellen) a lentebb közölt helyzetekben kell elvégezni:

a) Ha egy modellt félelmet okozó harcos vagy teremtmény rohamoz meg

A tesztet akkor kell elvégezni, amikor a rohamot bejelentik, és kiderült, hogy a rohamozó eléri a célpontját. Ha a próba sikeres, akkor a modell rendesen harcol, ha sikertelen, akkor a közelharcban csak 6-os dobással talál, függetlenül attól, hogy kinek mekkora a FH értéke. A büntetés csak a közelharc első körére vonatkozik.

b) Ha egy modelled félelmet okozó ellenfelet akar megrohamozni

Amikor bejelentetted a rohamot, el kell végezni a próbát. Ha nem sikerül, akkor a roham elmarad (rontott rohamként kezeld), a harcos ebben a körben helyben marad.

Az olyan lényekre, akik maguk is *félelmet* okoznak, nem hat a *félelem*.

ŐRJÖNGÉS

Egyes harcosok csatában annyira felhergelik magukat, hogy mire a közelharcba érnek, eszement, dühöngő örültekké válnak, akik saját testi épségükkel mit sem törődve tépik, kaszabolják az ellenséget. Az ilyen harcosokra vonatkoznak az *Őrjöngés* szabályai.

Az őrjöngő modelleknek rohamozniuk kell, ha a rohamtávjukon belül ellenség van (a modellek roham távolságát a többi roham bejelentése után

mérheted meg). A játékosnak nincs döntési lehetősége az őrzőgő harcok esetében, ők mindig kötelesek rohamozni.

Amelyik harcos őrzőg, kétszer annyit támadhat a közelharcban, mint amennyi az alap Támadási karakterisztikája. Ha a modell két egykezes fegyverrel van felszerelve, akkor +1 támadást kap, viszont ez nem duplázódik az őrzőgés miatt.

Amint rohamozási távolságban vannak, az őrzőgő harcok immúnissá válnak a *félelemre*, a *rettegésre* és a többi pszichológiai hatásra. Ha az őrzőgő harcost *leütik*, vagy *kábult* lesz, akkor a észhez tér, és a továbbiakban rendesen harcol, nem *őrzőg* tovább.

GYŰLÖLET

A gyűlölet igen erős, meghatározó érzelmek ebben a háborús, rivalizáló korban. Az olyan harcok, akik általuk gyűlöltek ellenféllel harcolnak, újradobhatják a rontott találat dobásaikat minden egyes Közelharc első körében. Ez csak az első körre vonatkozik attól függetlenül, hogy ki volt a rohamozó fél, utána a harc rendesen folyik tovább.

BUTASÁG

Némely nagyméretű teremtményre és egy-két szellemileg instabil Mordheim-i lakosra a *butaság* szabályai vonatkoznak. Az ilyen teremtmények vagy eleve ostobának születtek, vagy az átélte viszontagságok vették el az eszüket.

Azokat a teremtményeket, akik a *butaság* szabályainak vannak alávetve, minden egyes körük elején tesztelni kell, hogy mennyire tudnak

felülkerekedni a szellemi tompaságukon. Ha sikerrel végzed a próbát, azaz a V értéke alá vagy azzal egyenlőt dobod 2D6-on, akkor semmi gáz. A teremtmény normálisan viselkedik, rendesen mozog, harcol, stb. Ha a próbát elbukod, akkor baj van. A modell a következő körének elejéig (amikor is újabb tesztet kell tennie) nem támad közelharcban, de ellenfelének továbbra is sikeres támadó dobást kell tennie az eltalálásához. Ha nincs közelharcban, akkor dobj ismét D6-ot, és vedd össze az eredményt az alábbiakkal:

1-3 A harcos megindul egyenesen előre, és megteszi a fele Mozgás távolságát. Nem rohamozhat (meg kell állnia az ellenséges modellektől 1"-re, ha beléjük ütközne), viszont leeshet függőfolyosókról, vagy romos épületekről (lásd a zuhanásra vonatkozó szabályokat). Ha akadálynak ütközik, a modell megáll. Hiába van esetleg lőfegyvere, ebben az állapotban nem lőhet.

4-6 „Hősünk” ostobán bámul a külvilágra, nem értve igazán mi történik, és hogy miért is van ő itt egyáltalán. Nem is tehet mást ebben a körben, minthogy nyáladzva, értetlenül álldogál egy keveset. Nem lőhet, mozoghat, vagy varázsolhat ebben a körben.

Függetlenül attól, hogy a teszt sikeres-e, vagy nem, annak az eredménye a modell következő körének kezdetéig tart, amikor is újabb butaság tesztet kell dobni.

FEGYVEREK ÉS PÁNCÉLOK

A Mordheimben élők életét vagy halálát nagyban befolyásolja a harcosok által viselt fegyverek mennyisége és minősége. Ez a fejezet hivatott a fegyverezet, a páncélok és a többi felszerelés részletes taglalására.

ÖKÖL

Ha valaki kénytelen harcolni, de még egy késre sem futja neki, nem sok lehetősége van, csak a puszta keze marad. Mondani sem kell, a túlélés esélye az ilyeneknél alig több mint egy félszerzetnek, akit bezársz a kamrába nyolc órára ennivaló nélkül.

Figyelem: A következő szabályok csak az olyan harcosokra vonatkoznak, akik elvesztették a fegyvereiket, vagy fegyver nélkül harcolnak, tehát nem érvényesek állatokra, zombikra és olyan lényekre, akik alapból nem használhatnak fegyvert. Azok a harcosok, akik ököllel harcolnak, mindig csak egyet támadhatnak.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Harcos ereje -1

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

+1 Az ellenfél páncél mentődobásához: Az olyan ellenfél, akit ököllel ütnek +1 jutalmat kap a páncélmentőjéhez, vagy 6+ mentőt kap, ha nincs páncélja.

TÖR

A török és kések a hétköznapi viselet részei, olyan helyeken is engedélyezik a viselését, ahol egyébként tilos fegyvert hordani. Mordheimben gyakori halálnem, hogy tört döfnek az ember hátába.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

+1 Az ellenfél páncél mentőjéhez: A tör nem épp a legmegfelelőbb fegyver az ellenfél páncélját átlukasztani. A törrel megsebzett modellek +1 jutalmat kapnak a páncélmentőjükhöz, vagy 6+ mentőt, ha nincs páncéljuk.

HARCI KALAPÁCS, HUSÁNG, BUZOGÁNY VAGY BUNKÓSBOT

Valószínűleg ezek a legegyszerűbb harci eszközök, a fegyvercsalád a primitív husángtól a mesterien megmunkált Törpe kalapácsig terjed.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Kábítás: Ha valakit kellőképpen fejbe vernek kalapáccsal, akkor jó esélye van arra, hogy a padlón, eszméletlenül kiterülve végzi. Kalapács, buzogány vagy bunkósbót használatánál az ellenfél 2-4 dobásnál lesz kábult a sérülés táblázaton.

FEJSZE

A Fejsze a Birodalom erdőjáróinak hagyományos fegyvere, viszonylag könnyű előállíthatósága miatt a szegényebb vidékeken is elterjedt. Ha megfelelő erővel odavágnak vele, a fejszével elég csúnya sérüléseket lehet okozni. Bár könnyebb átütni vele a páncélt, jókora erőt igényel a használata.

Öreg világ népei közül a Törpék készítik a legjobb minőségű fejszéket. Nem véletlen hát, hogy Öreg világ harcosai közt ezek a legkeresettebb, és legmegbecsültebb fegyverek.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Éles: A fejszével eltalált modellek -1 mentő módosítója van az esetleges egyéb módosítók felül (erő módosító, stb.).

KARD

A kardot a „fegyverek királya”-ként emlegetik. Leggyakrabban használt fajtája a Birodalomban elterjedt széles pengéjű kard, amely négy láb hosszával és mindkét oldalon élezett acélpengéjével méltán lehet a fegyverkovácsok büszkesége.

A kardok sokkalta hatékonyabb fegyverek a bunkóknál és a fejszéknél, ahhoz azonban hogy megfelelően elsajátítsa valaki a használatukat, rengeteget kell tanulni, és gyakorolni. Ez az idő általában években mérhető, sajnos ezt az időt a Mordheimben élők nem érik meg.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Hárítás: A kardok kiváló támadó és védekező fegyverek egyben, ezért ha valamelyik modell karddal vív, akkor háríthatja ellenfele támadásait (nem kötelező, de célszerű). Amikor közelharci ellenfele találatot ér el, a kardos modell dobhat D6-tal; ha a dobott érték nagyobb, mint az ellenfél legnagyobb találati értéke abban a körben, akkor azt az egy támadását sikeresen kivédte, és az semmisnek tekinthető. Nem lehet hárítani az olyan ütéseket, amelyek a védekező modellénél kétszer vagy annál nagyobb erejű ellenféltől jönnek.

LÁNCOS BUZOGÁNY, CSÉPHADARÓ

Nehéz, két kézzel forgatott fegyver, általában egy rúd végére láncsal felerősített nehéz súlyokból áll. A láncos buzogány használata igen kimerítő, de ha valaki hozzá van szokva a használatához, vagy elég pszichopata, akkor elég durva fegyver.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé +2

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Nehéz: A láncos buzogány használata kimondottan fárasztó foglalatosság, és annyira igénybe veszi a használó állóképességét, hogy a +2 erőjutalmat az illető csak a közelharc első körében kapja meg.

Kétkezes: Mivel a fegyvert két kézzel kell forgatni, nem lehet vele egyszerre pajzsot, hárító pajzsot, vagy másik közelharci fegyvert használni. Ha valamelyik modellednek láncos buzogánya van akkor csak lövések ellen veheti igénybe a pajzs nyújtotta mentő dobást.

TÜSKÉS BUZOGÁNY

A tüskés buzogány egy fa vagy fém nyélhez láncsal hozzáerősített tüskés fémgolyóból áll. Igen pusztító, ám kezelése igényel némi szakértelmet.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé +1

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Nehéz: A tüskés buzogány hatásos használata igen fárasztó, ezért csak a közelharc első körében ad +1-et a használó erejéhez.

Nehezen használható: Bár a tüskés buzogánnyal felfegyverzett modell nem használhat hárító pajzsot, vagy másik közelharci fegyvert egyszerre azzal, ha viszont van nála pajzs, akkor annak az összes előnyét élvezheti.

ALABÁRD

Hosszú, vastag fanyélre erősített nehéz penge, dárdszerű hegyvel. Mivel egyaránt lehet vele döfni és csapni igen remek fegyver, azonban épületben elég nehezen használható.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé +1

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Kétkezes: Az alabárdos modell nem használhat hárító pajzsot, pajzsot vagy másik közelharci fegyvert a közelharcban. Ha a modellnek van pajzsa, akkor azt lövés ellen használhatja.

DÁRDA

Dárda sokféle lehet, a kínálat a Goblinok által használt kihegyezett farúdtól a mély benyomást keltő, hosszú Elf dárdáig terjed.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Először üt: A közelharc első körében a használóra az *Elsőnek üt* szabály érvényes.

Nehezen kezelhető: A dárdaival felszerelt harcos csak pajzsot vagy háritópajzsot használhat a másik kezében, másik közelharci fegyvert nem.

Lovasság: Ha a lovas modellekre vonatkozó kiegészítő szabályokat használod, a dárdaival felszerelt lovas modell +1 Erőt kap a közelharc első körére, ha ő rohamozott.

LÁNDZSA

A lándzsa kizárólag lovasság által használható hosszú, nehéz dárda, mellyel könnyedén át lehet ütni a páncélt, és a talajhoz szegezni az ellenfelet. A Templomos Lovagok, és egyéb tehetősebb harcosok kedvelt fegyvere. Használata képzettséget és erőt igényel.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé +2

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Lovassági fegyver: Csak lóháton használható.

Lovassági bónusz: Ha a lovas modellekre vonatkozó kiegészítő szabályokat is használod, a lándzsás modell +2 Erőt kap abban a körben, amikor rohamoz.

KÉTKEZES KARD, KALAPÁCS, FEJSZE, STB.

Jól elhelyezett vágás egy kétkезes fegyverrel, és az eredmény egy félbe vágott ellenfél, vagy miszlikbe aprított páncélzat. Sok gyakorlás kell, míg az ember megfelelően megtanulja használni az ilyen fegyvert, és jó erőnlét sem utolsó szempont.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé +2

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Kétkезes: A kétkезes fegyverrel harcoló modell nem használhat azzal egyidejűleg háritó pajzsot, másik közelharci fegyvert, vagy pajzsot. Ez csak a közelharcra vonatkozik, ha a harcosnak van pajzsa, azt lövés ellen használhatja.

Utolsónak üt: A kétkезes fegyverek olyan nehezek, hogy az azt használó modell mindig utoljára üt a közelharcban, akkor is, ha ő rohamozott, vagy neki magasabb a Kezdeményezése.

GROMRIL FEGYVEREK

A Gromril igen ritka meteorvas, melyből csak a Törpe rúnakovácsok képesek fegyvert készíteni. A Gromrilból kovácsolt fegyverek akár ezer évig is élesek maradnak, és a rozsda sem kezdi ki őket.

A Gromrilból készült fegyvereknek –1 páncélmentő módosítójuk van, a többi módosítón felül. Áruk igen magas; négyszer annyiba kerülnek, mint amennyibe egy ugyanolyan típusú fegyver kerülne. Te választhatod meg, milyen típusú Gromril fegyvert vásárolsz, amint ezt majd a *Kereskedelem* fejezetben taglaljuk. Csak közelharci fegyverek készülnek Gromrilból.

ITHILMAR FEGYVEREK

Az elf pengék felbecsülhetetlenül drága Ithilmarból készülnek, ebből a könnyű, mégis erős fémből, amelyet kizárólag az Elf királyságokban lehet megtalálni.

Ha valakinek Ithilmar fegyvere van, az +1 kezdeményezés jutalmat kap a közelharcban mindaddig, amíg azzal a bizonyos fegyverrel küzd. Ára háromszorosa, mint egy ugyanolyan, de nem ithilmarból készült fegyvernek. Te döntesz, hogy milyen típusú Ithilmar fegyvert vásárolsz, mint az majd a *Kereskedelem* fejezetből kiderül.

LŐFEGYVEREK

RÖVID ÍJ

A rövid íjak olcsón előállítható, kis távolságra hordó löfegyverek, melynek használatához nem kell különösebb erő.

Hatótáv: 16''

Erő: 3

Különleges szabályok: Nincsenek

ÍJ

A hadviselésben leginkább elterjedt, legtöbb faj által használt löfegyver. Könnyen elkészíthető, és egyszerűen karbantartható fegyver.

Hatótáv: 24''

Erő: 3

Különleges szabályok: Nincsenek

HOSSZÚ ÍJ

Egy jól képzett íjász akár háromszáz lépésről is képes eltalálni egy pénzermét, ha jó minőségű hosszú íja van. Nagy lőtávolsága és pontossága miatt a hosszú íj a tapasztalt íjások kedvelt fegyvere.

Hatótáv: 30''

Erő: 3

Különleges szabályok: Nincsenek

ELF ÍJ

Az elf íjak a legkiválóbb löfegyverek a maguk kategóriájában, hatótávolságuk és pontosságuk messze meghaladja a más fajok által készített rokonaikét. Ithilmarból, vagy a Loreni erdőkből származó fából készítik, húrjukat Elf hajadonok hajából sodorják.

Hatótáv: 36''

Erő: 3

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Mentő módosító: Az elf íjak pontosságuknak köszönhetően –1-el módosítják az eltalált ellenfél páncélmentő dobását.

SZÁMSZERÍJ

A számszeríj egy rövid, erős íj, amelyet egy vastag fa vagy fém nyélre erősítenek. A Birodalomban fémről készítik, ezért felajzásához jókora erő kell, ennek megkönnyítésére általában felhúzó szerkezetet is építenek rá. A számszeríj előkészítése a lövéshez sokáig tart, de hatótávolságával és átiütő erejével kevés löfegyver veszi fel a versenyt.

Bár egy számszeríj elkészítése hosszadalmas folyamat, és ezért viszonylag ritka fegyver Mordheimben, megbízhatósága miatt keresett árucikk.

Hatótáv: 30''

Erő: 4

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Mozog vagy lő: A számszeríjjal felszerelt modell csak akkor löhet fegyverével, ha nem mozgott abban a körben. A célirányba fordulás és felállás (pl. ha leütötték) nem számít mozgásnak.

PARITTYA

Ritkán használt fegyver, főleg azért mert az ijaknál gyengébbek és a lőtávolságuk is jóval kisebb. A parittyá alig több mint egy vászon vagy bőrcsík, amibe egy követ tesznek. A parittyás ezt miután jól megforgatta, a megfelelő ponton elengedi, útjára indítja a követ a célpont felé. A fegyver óriási előnye, hogy könnyű hozzá muníciót találni, kövek ugyanis mindenhol vannak, ráadásul ingyen.

Hatótáv: 18''

Erő: 3

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Kétszer lőhet: A parittyás kétszer lőhet a lövési fázisban, ha nem mozgott a körben. Ezt csak akkor teheti meg, ha mindkét lövése a fele lőtávolságon (9'') belül van. Ha kétszer lő a modellt, akkor a találatra tett dobásokra -1 járul.

DOBÓCSILLAG, DOBÓTÖR

A dobócsillagokat főleg az Árnyékok Házának orgyilkosai használják, míg a dobótöröket inkább utcai rablók, akik lesből támadják meg áldozataikat. Tökéletesen kiegyensúlyozott, orvul hajított dobótörök számos nemes és kereskedő halálát okozták már Mordheimben.

Hatótáv: 6''

Erő: Mint a használóé

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Dobófegyver: Dobócsillag vagy tör használatakor nem jár büntetés a hosszútáv, vagy a mozgás miatt. A dobótör nem használható közelharc fegyverként.

ISMÉTLŐ SZÁMSZERÍJ

Az ismétlő számszeríj igen összetett, nehezen és drágán beszerezhető szerkezet. Az igen ritka fegyver előnye a tűzgyorsaságában rejlik, bár ereje kisebb egylövétű rokonánál.

Hatótáv: 24''

Erő: 3

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Kétszer lőhet: Az ismétlő számszeríjjal felszerelt modell kétszer is lőhet a lövési fázisban, ám ekkor lövéseit -1 találati módosítóval végzi (az egyéb módosítók felül).

NYÍLPISZTOLY

A nyílpisztoly a számszeríj kisebb változata, könnyű elrejtetősége miatt az orgyilkosok kedvelt fegyvere. A nagy hatótávolságon kívül nagyobb változata minden előnyét magáénak tudhatja.

Hatótáv: 10''

Erő: 4

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Közelharc: A nyílpisztollyal a közelharc ellenfélre is lehet löni a közelharc első körében. A lövést a többi támadás előtt kell kidolgozni. A találatához a lövő modell CK értékét kell figyelembe venni, mint a rendes lövéseknél de -2 találati módosítóval. A modellt ilyenkor, a közelharc első körében nem használhat kétkezes, vagy két egykezes fegyvert.

FEKETELŐPOROS FEGYVEREK

A löporral működő fegyverek viszonylag új keletű találmányok a Warhammer világban. Általában megbízhatatlanok, könnyen felrobbanhatnak a használójuk kezében. Akit viszont eltalálnak, azt még a legjobb mellvért vagy pajzs sem védheti meg a sebesüléstől.

A fegyverek nagy részét a Törpéktől lehet beszerezni csillagászati áron, de újabban Nuln kovácsműhelyeiben is kísérletezni kezdtek puszkakészítéssel.

PISZTOLY

A pisztoly a puszkaporos fegyverek legkisebbike, többnyire megbízhatatlan, gyengén megépített, és drága.

Hatótáv: 6"

Erő: 4

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Előkészítés: A pisztolyt egy körig tart újratölteni, ezért csak minden második körben lehet vele lőni. Ha egy harcosnak több pisztolya is van, akkor minden körben lőhet.

Mentő módosító: Jobb páncéltörése miatt a pisztollyal eltalált modellek -2 módosítóval dobják a páncélmentőjüket.

Közelharc: A pisztolyos modell közelharcban is használhatja fegyverét, ezért ha van egy pisztolya és egy egykezes közelharc fegyvere, akkor +1 Támadást kap. Ezt az extra támadást 4-es erővel és -2 mentő módosítóval kell kidolgozni, de csak egyszer használható egy közelharc során. Ha modellednek több pisztolya is van, akkor az első körben 2 Támadással harcol, és minden találatot 4-es Erő, -2 mentő módosítóval kell kidolgozni.

PÁRBAJPISZTOLY

Egy párbajpisztoly igazi mestermunka, a fegyverműhely hosszas gyártási folyamat eredményeként tesz le egy példányt az asztalra. Általában nemesemberek vásárolják, hogy ezzel oldják meg becsületbeli ügyeiket és más vitás kérdéseiket, legalábbis civilizáltabb környékeken. A párbajpisztolyok hihetetlenül drágák, és nagyon ritkák Mordheimben. Még ha sikerül is zsákmányolni, vásárolni vagy lopni egyet, a lőszerhez nemigen jut hozzá az ember.

Hatótáv: 10"

Erő: 4

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Pontos: A párbajpisztoly pontosságára jellemző, hogy a gyakorlott párbajozó képes vele eltalálni egy pénzérmét, akár húsz lépés távolságról is. Minden lövésre és a közelharc támadásokra +1 bónusz jár a találat kidolgozásakor.

Előkészítés: A párbajpisztolyt egy körig tart újratölteni, ezért csak minden második körben lehet vele lőni. Ha egy harcosnak több is van belőle, akkor minden körben lőhet.

Mentő módosító: A párbajpisztolynak jobb a páncéltűrő képessége, mint azt a 4-es erejétől várnánk. A pisztollyal megsebzett modellek -2-vel dobják a páncélmentőjüket.

Közelharc: A párbajpisztoly közelharcban is használható, ugyanolyan szabályok szerint, mint a rendes pisztolyok (lásd fentebb).

MORDÁLY

A mordály nagy űrméretű, primitív puska, amellyel egy csomó golyót, rozsdás csavart, szögeket, válogatott fémhulladékot lőnek ki. Erős fegyver, de olyan sokáig tart újratölteni, hogy a legtöbb harcos egy lövés után eldobja.

Hatótáv: Különleges

Erő: 3

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Lövés: Amikor egy modell lő a mordállal, húzz egy 16" hosszú, 1" széles egyenes vonalat a lövő talpától. Amelyik modell (barát és ellenség) a vonal alá esik (hozzáér a vonalhoz) az automatikusan egy 3-as Erejű találatot kap.

Egyszer lőhet: A mordályt nagyon sokáig tart újratölteni, ezért egy csata során csak egyszer lehet vele lőni.

PUSKA

A puska viszonylag egyszerű tűzfegyver, de ehhez mérten nem is túl megbízható. Van, amikor nem gyullad be a lőpor, máskor meg a cső robban fel. Mellette szól azonban a hosszú lőtávolság és az óriási átütő erő. Mordheimben a puskák nehezen beszerezhetőek, és ha valamelyik csapatnak vannak puskáik, ahhoz riválisai is óvatosan közelednek.

Hatótáv: 24''

Erő: 4

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Előkészítés: A puskát egy teljes körig kell újratölteni, ezért csak minden második körben lehet vele lőni.

Mozog vagy lő: Csak akkor lőhetsz a puskával, ha abban a körben a lövő modell nem mozgott (a célirányba fordítás nem számít mozgásnak).

Mentő módosító: A puskával megsebzett modellek –2 büntetéssel dobják a páncélmentőjüket.

HOCHLANDI HOSSZÚPUSKA (VADÁSZPUSKA)

Hochland a Birodalom vadászairól elhíresült tartománya, ahol a nemesek legkedveltebb vadászfegyvere a messzire hordó Hochlandi puska. Ezeket a kimondottan ritka és értékes fegyvereket, csak a legtapasztaltabb fegyverkovácsok képesek előállítani.

Hatótáv: 48''

Erő: 4

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Előkészítés: Mivel sokáig tart újra megtölteni, a hochlandi hosszúpuskával csak minden második körben lehet lőni.

Mentő módosító: A fegyverrel megsebzett modell –2-vel dobja a páncélmentőjét.

Mozog vagy lő: Ha a puska modell mozgott, akkor abban a körben nem lőhet. Kivételt képez, ha célirányba fordítod, vagy ha a modell felkel a földről.

Célpontválasztás: A hosszúpuskás modell bármely modellre lőhet, akit lát. Nem kötelező a legközelebbi célpontot választania.

PÁNCÉLZAT

Ha közelharcra kerül sor, egy jó páncélzat az életedet mentheti meg. A legjobb páncélokat természetesen a Törpe kovácműhelyekben készítik, ahol a mesterek tökélyre fejlesztették a fémek és megmunkálásuk ismeretét. A Birodalom kovácsai rengeteget tanultak tőlük az idők során, bár készítményeik nem érhetnek fel a Törpe mesterekével. Osterlandban a helybeliek keményített bőrmellényt hordanak, míg a városi katonák inkább a mellvérteket és a láncingeket részesítik előnyben.

Mordheimben csak a legtehetősebbek engedhetik meg maguknak azt a luxust, hogy páncéltözetet hordjanak, míg másoknak be kell érniük egy sisakkal, bőrtunikával, vagy fa pajzsral. A leggazdagabb vezérek a legminőségibb vértzetben járnak, amelyek legalább annyira díszesek, mint amilyen jó védelmet nyújtanak.

KÖNNYŰ PÁNCÉL

Könnnyű páncél sokféle létezik, lehet bőrből készült tunika csakúgy, mint acél láncing. Nem nyújtanak teljes védelmet nyilak és kardok ellen, de a semminél jobbak. A könnyű páncél nincs hatással a modell mozgására.

PÁNCÉLMENTŐ

Mentő: A könnyűpáncélt viselő harcosok alap páncélmentője 6-os D6-on.

NEHÉZ PÁNCÉL

A tipikus nehézpáncél több száz, néha több ezer egymásba fűzött fémgyűrűből áll, elkészítése igen bonyodalmas feladat, ami igen drágává teszi. Vannak persze más fajtái is, mint pl. a pikkelyvért, vagy a mellvért, amit a Templomos rendek gyalogos lovagjai hordanak.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Mentő: A nehézpáncélos harcosnak 5+ alap páncélmentője van.

Mozgás: Ha egy nehézpáncélt viselő harcos pajzsot is visel, akkor –1 büntetést kap a mozgására. (4)

PAJZS

Kétféle pajzs terjedt el Mordheim harcosai között: az egyik fából készült, és fémpántokkal van megerősítve. Ez a pajzs hajlamos a hasadásra, ami néha jól jöhet, ugyanis amíg ellenfél fegyvere beleékelődik, elég idő jut visszautni. A másik fajta pajzs fémről készül, és bár nehéz és ormóttan, sokkal hosszabb az élettartama, mint fából készült társának. A Birodalomban használt pajzsok általában kerek vagy háromszögletes alakúak, és a város, vagy a tartomány címere díszíti, ahová a tulajdonosa tartozik.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Mentő: A pajzsot használó modell 6-os páncélmentőt kap. Ha a pajzsot valamilyen páncélhoz veszi fel, akkor az a páncél adta alap mentődobást javítja egyvel.

HÁRÍTÓ PAJZS

Ezeket a kicsi kerek pajzsokat háritásra használják. Acélból készülnek, és hihetetlenül szívósnak kell lenniük, hogy kiállják a velük felfogott ütéseket.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Háritás: Ha egy modellednek háritó pajzsa van, akkor képes vele háritani ellenfele ütéseit, csakúgy mintha kardja lenne (a háritás szabályokat lásd a Kard leírásánál).

SISAK

A csillogóra fényezett Breton lovagi sisakoktól a Skavenek bőr fejevédőjéig; mindenki igyekszik valahogyan védeni a legfontosabb testrészét: a fejét. Még a leghiúbb harcosok is használnak sisakot, mivel tolldíszeket, szarvakat meg mindenféle díszítéseket lehet ráerősíteni. Sokféle sisak van, azonban az alap funkciója mindegyiknek ugyanaz.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Kábulás ellen: A sisakos harcos egy különleges, 4+-os mentőt kap Kábulás ellen. Ha a modell egy sebzés eredményeképpen Kábult lenne, és sikerül megdobni az előbb említett 4+ mentőt D6-on, akkor úgy kell tekinteni, mintha csak Leütdötték volna (sérülési táblázat 1-2 eredmény). Ez a mentő nem módosítható az ellenfél vagy a fegyver erejével.

ITHILMAR PÁNCÉL

Az Ithilmar az Elfek hazájából származó ezüstös fém, amely sokkal erősebb az acélnál. Az Elfek a mesterei e fém kardokká és páncéllá alakításának, Caledor Elf királysága az egyetlen hely, ahol ez az anyag fellelhető.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Az Ithilmar páncél 5+ alap páncél mentődobást biztosít, de mivel igen könnyű, ezért a harcos nem kap büntetést a mozgására, ha pajzsot is visel mellé.

GROMRIL PÁNCÉLOK

A Gromril Öreg Világ legritkább fémje. Néhány Törpe kovácson kívül senki sem tudja megmunkálása titkát.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A Gromril páncél 4+ alap páncél mentődobást ad viselőjének, és nem lassítja a mozgásban, ha pajzsot vesz fel mellé.

EGYÉB FELSZERELÉSEK

Ebben a fejezetben olyan különleges és szokatlan felszerelési tárgyakat találhatsz, amelyeket harcosaid Mordheim romjaik közt szednek össze, vagy kereskedőktől vásárolhatnak meg a város környéki falvakban. Az itt leírt felszerelést Hősök használhatják, a Követők csak akkor, ha a szabályok azt megengedik.

KÖTÉL ÉS KAMPÓ

A kötéL végére kötött horog vagy kampó megkönnyíti a mozgást a romok között, ezért amelyik harcos használ ilyet fel- vagy lemászásnál, újradobhatja a rontott Kezdeményezés tesztjét.

MÉRGEK ÉS DROGOK

Ezek használatától szinte minden jobb érzésű csapat tartózkodik, azonban ha a szükség úgy hozza, előkerülnek a mérgezett pengék. A mérgeket nem lehet puskaporos fegyverekkel használni. Ha vásárolsz egy fiola mérget, az egy csatányi időtartamra elég. Egy adag méreggel csak egy fegyveredet kezelheted le.

Fekete Lótusz

Délvidék őserdeinek a legmélyén nő ez az igen mérgező növény. Számos szakma gyakorlói körében keresett, leginkább az alkimisták, az orgyilkosok, a Nyugati part varázslói, és a férjükre ráunt feleségek körében közkedvelt.

A Fekete Lótusz főzetével kezelt fegyver automatikusan megsebzí a célpont modellt, ha a találathoz 6-ost dobtaL. Megjegyzendő, hogy az okozott sebzéseket ki kell dobni kockával, mint rendesen (ha hatossal találtaL, az ugyanúgy kritikusnak számít, mint rendesen). Ha a mérgezett fegyverrel nem dobsz hatost a találathoz, akkor a fegyver rendesen sebez. Páncélmentő dobható ellene, mint rendesen.

Sötét Mákony

Ezt a mérget a Nyugati Óceánban, és Naggaroth partjainál élő óriási tengeri kígyókból, a Pokolférgekből nyerik. A méreggel bekent fegyver már a legkisebb karcolásával is óriási fájdalmat okoz, harcképtelenné téve a legerősebb, és legbátrabb harcosokat is.

A sötét mákonnyal bevont fegyver okozta találatokat +1 Erővel kell kidolgozni, tehát a hármas Erejű harcos 4-es erejű találatokat okoz. A páncél mentődobások a megnöött Erő függvényében változnak.

Bolond gomba

A Világvége hegység rettegett Éj Goblin fanatikusai használják ezt az erősen hallucinogén gombát.

Hatása: A harcos, aki eszik belőle, őrzöngő örültté válik, és az őrzöngös szabályai vonatkoznak rá.

Mellékhatása: Csata után dobj D6-ot: ha egyest dobtál, a modellen urrá lesz a butaság (szabályokat lásd a Pszichológia fejezetben), mégpedig véglegesen.

Karmazsin Árnyék

Karmazsin Árnyék az Estalia tájain növvő Véres Tölgyfa levelét hívják az Öregvilágiak. Ez egy hihetetlenül erős függőséget okozó kábítószer, ami emberfeletti gyorsaságot, és erőt ad használójának.

Hatása: A felhasználó Kezdeményezés értéke +D3-al növekszik, Mozgás és Erő karakterisztikája pedig +1-el. A hatás a csata végéig tart. A Karmazsin Árnyék nincs hatással Élőhalottakra (Vámpír, Zombi, stb.), és Megszállottakra.

Mellékhatása: A csata után dobj 2D6-ot. Ha az eredmény 3, vagy kisebb, akkor a modell függővé vált, azaz minden további csata előtt szerezned kell neki egy újabb adagot. Ha nem sikerül, a harcos otthagyja a bandát. Ha 12-t dobtál, akkor a modell Kezdeményezése véglegesen emelkedik +1-el.

Nadragulya gyökér

Sylvania posványos mocsaraiból származik ez a furcsa gyökér. Rosszízű, mérgező főzetet lehet készíteni belőle, amely függőséget okoz, és lassan megöli használóját. Viszont aki használja, jobban elviseli a fájdalmat, és a sérüléseket.

Hatása: A nadragulya szinte teljesen eltompítja a fájdalmat, ezért aki használja, +1 Szívósságot kap a csata időtartamára, valamint minden kábult sebzést leütött modelltként kezel.

Mellékhatása: A nadragulya gyökér erősen mérgező. A csata után dobj 2D6-ot, 2-es vagy 3-as eredmény esetében a karakter maradandóan veszít 1 pontot a Szívósságából (ha 0-ra csökken, akkor meghal).

SZERENCSEHOZÓ AMULETT

Az amulettnek számtalan formája lehet, a leggyakoribbak a Sigmar papok Kalapács szimbólumai, és a Törpék ősi istenek képmásával díszített medáljai. Kinek-kinek a hite szerint.

Ha az amulettet viselő harcos közelharcú vagy távolsági találatot kap, dobj D6-al. 4+-on a találatot úgy kell kezelni, mintha az sikertelen lett volna. Több amulett hatása nem adódik össze, minden csatában csak az első sikeres találat ellen dobható próba.

SZENTELT VÍZ

Köztudott, hogy Ulric, Sigmar, Mórr és Manann beavatott papjai hatalommal rendelkeznek a Sötétség teremtményei felett. A tiszta forrásból vett, papok által megszentelt víz, azt mondják, a gonosznak a csíráját is elpusztítja.

A szentelt vizes tégely tartalma egyetlen használatra elegendő, használója az Erő karakterisztikája kétszeresének megfelelő távolságra tudja eldobni. A találatához a modell CK értékét használj, ezúttal a mozgásból vagy a távolságból jövő módosítók nélkül. Sikeres találat esetén 1 automatikus sebést okoz Élőhalott, Démon, vagy Megszállott modelleken. Páncélmentő nem dobható. Élőhalott és Megszállott modellek nem használhatnak Szentelt vizet.

ELF KÖPENY

Egy valódi elf köpönyeg igazán csodálatos ruhadarab, elf leányok hajszálai közé szőtt élő falevelekből készítik. Az ilyen köpenyt viselő harcos eggyé válik az árnyékokkal, ezért nagyon nehéz eltalálni lőfegyverekkel. Ritkán is kerül eladásra ilyen csoda, néha egy halott harcos tulajdonát veszi át „megőrzésre” valaki, vagy az elfek ajándékozzák az arra érdemeseknek valamilyen szolgálat fejében.

Az a modell, aki egy Elf köpenyt viselő harcosra lő –1 büntetést kap a találati kockájára (a többi módosítón felül).

VADÁSZ NYILAK

A legjobb nyilakat a Drakwaldi erdők vadászai készítik. Éles, fogazott fejük van, ami miatt nehéz eltávolítani az áldozat testéből. Óriási fájdalmat képesek okozni, ha megsebesítenek valakit.

A nyílvevőket Rövid íjhoz, Hosszú íjhoz, Íjhoz és Elf íjhoz lehet használni. A fegyverekkel okozott sebészkor adj +1-et a Sérülés dobáshoz.

FOKHAGYMA

Ezt a hétköznapi növényt szinte minden konyhakertben megtalálhatjuk, és azt mondják, elijeszti a Vámpírokat. Ha egy vámpír fokhagyma füzért viselő modellt akar megrohmozni, előbb Vezetési tesztet kell dobnia. Ha elbukja, akkor fuccs a rohamnak. Egy fokhagyma füzér egy csatán keresztül viselhető, akár használták, akár nem.

HÁLÓ

A gladiátorok által használt acélhálók hasznosak lehetnek a csatában is. Egyszer egy csata során rá lehet dobni egy ellenfélre a lövési fázisban, ha a hálövető modell nem lő ugyanabban a körben. Lőtávolsága 8”, és rendes lőfegyverként kell célzást

dobni vele, azonban a találat megállapításakor a mozgásból és a távolságból fakadó módosítók nem érvényesülnek. Ha eltaláltad a kiszemelt célpontot, dobj D6-tal. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az áldozat Ereje akkor kiszakítja magát a hálóból. Ha nagyobb, akkor az illető nem mozoghat, lőhet és varázsolhat a következő körében, egyébként sértetlen marad. A használat után a háló elvész.

EGY HORDÓ BUGMAN SÖR

Josef Bugman a legkiemelkedőbb Törpe sörfőző, főzetei világszerte ismertek, és a legjobbakkal között vannak nyilvántartva.

Ha a bandád csata előtt megiszik egy hordó Bugman sört, akkor harcosai immúnisak lesznek a *félelemre* a csata ideje alatt. Elfek nem ihatnak Bugman sört, mivel túl finnyásak hozzá.

VARÁZSKÖNYV

Előfordul, hogy a Mordheim környéki falvak piacain a romok közül előbányászott, tiltott tudást kínáló könyveket ajánlanak eladásra.

Ha a csapatnak van varázslója, akkor megtanulhat belőle +1 varázslatot, amelyet véletlenszerűen állapíthatsz meg vagy a varázsló saját listájából, vagy az Alantas Mágia listájából. Részleteket lásd a Mágia fejezetben.

SZENT KÖNYV

A Szent Könyvek az istenek és szentek tetteit, és a hozzájuk szóló imádságokat tartalmazzák. Nem sok van belőlük, a sokszorosítás nehézségei miatt. A Birodalom alapítójának és pártfogó istenének, Sigmar Heldenhammernek a tetteit elbeszélő *Deus Sigmar*-t, vagy az *Írások Sigmarról* című munkát a szerzetesek kézírással másolják a kolostorokban, és csak olyan hívőnek adományozzák oda példányait, aki igazán kiérdemelte.

A Harcos Pap, vagy Sigmar Növére +1-et kap a próbadobása eredményéhez, amikor Sigmar imádságait használja, ha van Szent Könyv nála.

GYÓGYNÖVÉNYEK

A Stir folyó partján honos növények némelyike csodás gyógyító tulajdonságokkal rendelkezik. Ha egy karakternek gyógynövényeket vásárolsz, és megsebesül, akkor azt a helyreállítás fázisában használhatja fel. Ilyenkor automatikusan visszanyeri a csata során eddig elvesztett Sebpontjait. A gyógynövényeket csak akkor használhatja, ha nincs közelharcban.

SZENT (SZENTSÉGTLEN) EREKLYE

Napjainkban, a vallási fanatizmus korában a kegytárgyak nagyobb szerepet kapnak a mindennapi életben, mint valaha. Némelyikük valódi, míg másokról kiderül, hogy csupán hitvány másolat. Az ismertebbek: Sigmar hajszájai, szilánkok Ulric kalapácsából, Démonhercegek fogai, Sárkányköröm.

Olyanok vásárolják ezeket, akik a szent, vagy szentnek vélt tárgyakból merítenek bátorságot a csatához, vértetik fel magukat boszorkányság ellen.

A szent ereklyét hordó modellnek automatikusan sikerül az első akaraterő próbája a csata során. Ha a csapat vezérének van szent ereklyéje, akkor felhasználhatja azt csapata első Törés tesztjénél, ilyenkor a próba automatikusan sikerül. Ez utóbbira azonban csak akkor kerülhet sor, ha a vezetőnek a csata során nem kellett még akaraterő próbát dobnia.

Több ereklye birtoklása nem adódik össze, mindenképp csak az első próbánál van hatásuk.

FÉLSZERZET SZAKÁCSKÖNYV

Öreg világ legelismertebb és legkeresettebb konyhaművészei a félszerzet szakácsok. Mindegyik séf saját, titkos receptek alapján dolgozik, amelyeket őseitől örökölt, kézzel írott szakácskönyvekből merít. Az ilyen könyv útmutatásai alapján készített ételek vonzó hatással vannak a sanyarú sorsú Mordheimi harcosokra.

A csapattagjaid létszámának felső határa +1-el növekszik (Élőhalott és Káoszkarnevál bandák nem használhatják ezt a tárgyat).

ÁLLATOK

Mordheim romos városában igen ritkán cserélnek gazdát állatok, mivel a szennyezett vizek az ehetetlenné vált fű és a mindennapos éhezés miatt hamar elpusztulnak, vagy levágják őket.

Lovak és csatalovak

A lovakra vonatkozó szabályok csak akkor érvényesek, ha a lovas modellekre kiegészítő szabályait is használják a csatákban.

Bármelyik hősöd ülhet lovon a csatában, de csak ha ember fajú.

| Profil | M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---------|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| Ló | 8 | 0 | 0 | 3 | 3 | 1 | 3 | 0 | 5 |
| Csataló | 8 | 3 | 0 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

Harci kutyák, véredek

A Birodalmi emberek remekül értenek a kutyákhoz. Hatalmas, agresszív vérebeiket nem csak vadászatra, hanem a legelőkön a nyáj őrzésére

is használják. Egy mesterien idomított véreb legalább annyit ér, mint a súlya aranyban.

Ha kutyát vásárolsz, akkor az ugyanúgy harcol, mint bandád bármelyik tagja, de az egyik hősöd felszerelési tárgyának számít (amelyik megvásárolta). Természetesen szükséged lesz megfelelő modellre, hogy a csataterén jelképezd.

A harci kutyák nem fejlődhetnek, ezért nem kapnak Tapasztalati pontokat sem. Ha megsebzik őket, ugyanolyan eséllyel épülnek fel, mint a Követők:

1-2: Halott, 3-6: életben marad.

A kutyák beleszámítanak a csapatod létszámába.

| Profil | M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|--------|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| Kutya | 6 | 4 | 0 | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 |

Az itt leközlött profilt fel lehet használni egyéb idomított, egzotikus lény karakterisztikáinak, mint pl. a medve, a káosz familiáris, vagy a Délvidékről származó harcra idomított majom.

LÁMPÁS

Az a modell, amelyiknek a tulajdonában lámpás van, +4" távolságról képes kiszűrni az elrejtőzött ellenfeleket. (6)

MINŐSÉGI LŐPOR

Azok a fegyverek, amelyekhez sikerült szert tenni jobb minőségű puskaforra, +1-et kapnak az Erő karakterisztikájukhoz. A vásárolt mennyiség egy csatára elegendő. Természetesen csak a puskaforos fegyverek ereje növekszik meg.

MORDHEIM TÉRKÉP

A város összeomlásának néhány túlélője igen leleményes módját választotta a megélhetésnek: emlékeik alapján várostérképeket készítenek. Elég sok rosszul sikerült, hamisított térkép forog közkezen, sőt gyakran még az igaziak is pontatlanok és kezdetlegesek.

A térkép segít a csapatnak, hogy kiismerje magát a város labirintusszerűen kanyargó utcáin, és megtalálják gazdagabb zsákmánnyal kecsegtető, kifosztható épületeket. A térkép általában csak egyszer használatos.

Amikor térképet vásárolsz, dobj D6-tal:

D6 Eredmény

1 Hamis. A térkép teljességgel hasznavehetetlen, ennek hála csapatod teljesen eltévedt. Ha kijutsz valaha a városból, legjobb lesz, ha megkeresed azt az embert, akitől vetted és intézel hozzá néhány keresetlen szót.
A következő csatához az ellenfeled választja ki a *forгатókönyvet*.

-
- 2-3 **Elnagyolt.** Bár kezdetleges, a térkép nagyjából pontos (öö... legalábbis részben... valószínűleg). A következő Kutatás fázisban újradobhatod az egyik kockádat (ha akarsz), azonban az így kapott eredményt mindenképp el kell fogadnod.
- 4 **A katakombák térképe.** A térkép a város alatt fekvő katakombák és csatornarendszert mutatja. A következő csatához automatikusan te választhatod a forgatókönyvet.
- 5 **Pontos térkép.** A térképet nemrég készítették, és igen részletes. A következő Kutatás fázisban újradobhatod bármelyik három kockádat, de a kapott eredményhez itt is tartani kell magadat.
- 6 **Mestermunka.** Az Ostermarki Gróf von Steinhardt számára készült tizenkét mestertérkép egyikét sikerült megvásárolni. Mostantól mindig újradobhatod az egyik kockádat a Kutatás fázisban, egészen addig, amíg a térkép tulajdonosa valamelyik csatában *harcképtelenné* nem válik. Ilyenkor elveszti a térképet.

CATHAYI SELYEMKÖPENY

Egyes bandavezérek szeretik hivatkozni ruházatukkal fitogtatni gazdagságukat. A távoli keleten fekvő Cathayból származó kelmék a legdrágábbak közé számítanak, s mivel ilyen ruházatot nem engedhet meg magának akárki, viselőjük könnyen felhívja magára az ember figyelmét, különösen a tolvajokét és útonállóét.

Bármelyik Zsoldos banda, amelyiknek a vezetője Cathayi selyemköpenyt hord, csatánként újradobhatja az első elrontott törés tesztjét. Ha a vezér valamelyik csata során *harcképtelenné* válik, akkor dobj D6-ot, 1-3 eredmény esetén a köpeny tönkremegy, és nem használható többet.

SHALLAYA KÖNNYEI

Így nevezik a bretonniai Couronne mellett fakadó szent forrásból nyert, kristálytisztá vizet tartalmazó fiolákat. Shallaya a gyógyítás istennője, ezért a megszentelt forrás vize gyógyító hatású, és védelmet ad a mérgek ellen.

Az a modell, aki a csata előtt megiszik egy tégelynyit Shallaya könnyeiből teljesen immúnissá válik a mérgekre. A fiola tartalma egyetlen csata időtartamára elég.

Megszállott modellek és Élőholtak nem használhatják ezt a tárgyat.

MÁGIA

A tiltott tanokat tanulmányozó emberek közül a legveszedelmesebbek a varázslók, boszorkányok, feketemágusok, és más olyan személyek, akik a káosz energiáit megcsapolva rontó varázsigéikkel sanyargatják embertársaikat. Ezek az emberek mindannyian egyfajta második látással született, amellyel képesek bepillantani a Káosz létsíkjára. A tudósok véleménye megegyezik abban, hogy aki a varázslással foglalkozik, az igen veszélyes dologba kezd, a mágikus energiákat ugyanis a Káosz síkjáról nyerik, a változás és a rontás birodalmából. A boszorkányság épp ezért tiltott, és gyakorlása halálbüntetést von maga után. Az üldöztetés, az irántuk érzett gyűlölet és félelem miatt nem csoda, hogy a mágiahasználók gyanakvóak, ellenségesek és sok esetben komplett őrültek. Néhányuk sötét isteneket imád, vagy a halottidézők útját választja.

Számos boszorkánymester lelt otthonra Mordheimben a pusztulás után, de életük itt is folyamatos menekülés a várost járó boszorkányvadász csapatok miatt.

A mágia csak az egyik módja annak, hogy természetfeletti hatalomra tegyen szert valaki. A istenek éberen vigyázzák híveik cselekedeteit. Ha egy pap hite elég erős és megingathatatlan, istene segítségével csodatételekre lesz képes. A leginkább ismert isten a Birodalomban Sigmar, az ország alapítója.

A VARÁZSLATOK ELOSZTÁSA

A lenti lista összefoglalja a mágia formáit, és megmutatja, hogy ki melyik típusú varázsigét használhatja.

| Varázsló | Mágia típusa |
|---|--------------------------|
| <i>Káosz mágiszter</i> | Káosz rítusok |
| <i>Boszorkánymester</i> | Alantas mágia |
| <i>Skaven boszorkánymester</i> | A szarvas patkány mágija |
| <i>Sigmar nővérei és a harcos papok</i> | Sigmar imádságai |
| <i>Halottidézők</i> | Halottidéző varázslatok |

Mindegyik varázsló egy, véletlenszerűen kiválasztott varázslattal kezdi a játékot. Dobj D6-ot, és egyeztesd az eredményt a megfelelő varázslat listával. Ha kétszer kidobod ugyanazt a varázsigét, akkor csökkentsd a szóban forgó varázslat nehézségi fokát eggyel.

A VARÁZSLÁS MENETE

A varázsigék használata a Lövés fázisban történik. A varázsoló modell akkor is használhatja a mágiját, ha közelharcban van az ellenséggel.

A varázslat akkor sikerült, ha a varázsoló modellnek sikerül a varázslat nehézségi fokával egyenlőt, vagy annál nagyobbat dobnia 2D6-on. Ha ez nem sikerült, akkor a varázslat nem jön létre, és a varázsló másik varázslattal sem próbálkozhat ebben a körben. Ha a próba sikeres, akkor a varázslat leírásánál részletezett hatást kell kidolgozni. A varázsló egyetlen varázslattal próbálkozhat egy körben, és ilyenkor nem használhat lőfegyvert, futni azonban futhat.

Ha egy varázsló páncélt, pajzsot, vagy hárító pajzsot visel, akkor nem tud mágiát használni, mivel a páncélzat akadályozza a rítusok megfelelő végrehajtásában. Kivételt képeznek ez alól Sigmar imádságai, Sigmar Nővérei és a Harcos Papok páncélban is tudnak imádkozni.

SEBZÉS

Némelyik varázslat sebzést okoz, ezeket a lövési és a közelharc sebzéseknél leírt szabályok szerint kell kidolgozni. A varázslatok nem okozhatnak kritikus sebzést, és a modellek mindig dobhatnak ellene páncél mentődobást, hacsak a varázslat leírásánál másképp nem írják.

SIGMAR IMÁDSÁGAI

Sigmar igaz papjai mindenféle csodatételre képesek imádságaikkal: sebeket gyógyítanak, démonokat űznek, lelkesítik harcostársaikat. Sigmar imádságait a Boszorkányvadászok Harcos papjai és Sigmar nővériségének Tisztelendő anyái tudják használni. A harcos segítségül hívhatja Sigmar isteni hatalmát akkor is, ha páncélt visel. Az Imádságok nem minősülnek varázsigének, ezért az olyan különleges védelem, amely a varázslatok ellen véd, nem hatásos ellenük.

D6 EREDMÉNY

- 1 Sigmar kalapácsa** **Nehézség: 7**
Az pap fegyvere arany fénnel ragyog fel, ahogy Sigmar isteni hatalma szétárad benne.
A fegyver viselője +2 jutalmat kap az Erejéhez közelharcban, és minden általa okozott találat dupla sebzést okoz. A papnak minden olyan körben el kell végeznie az imádságot, amikor a fegyvert használni kívánja.
- 2 Acélos akarat** **Nehézség: 8**
Amint a hatalomszavakat kimondta, ragyogó dicsfény kezd áradni Sigmar szolgájából, és pusztá jelenlétével megacélozza harcostársai akaratát.
A pap 8"-es körzetén belül a barátságos harcosokra nem hat a félelem, rettegés, és ha törés tesztre kerülne sor azért, mert magukra maradtak több közelharc ellenféllel szemben (lásd a Pszichológia fejezetet), akkor nem kell dobniuk, mivel a próba automatikusan sikerül. A csapat összes tagja +1-et kap a Vezetési értékéhez, amikor más Törés tesztet kell dob, de a +1 bónusz nem halmozódik, ha a pap többször sikeresen hajtja végre a varázslatot a csata folyamán.
- 3 Lélektűz** **Nehézség: 9**
Sigmar haragja Öreg Világra szabadul. Tisztító lángok törnek fel a földből a pap körül, hogy elpusztítsanak minden hitelent és eretneket.
Sigmar szolgájától számított 4"-es körzetben minden ellenséges modell egy 3-as erősségű találatot kap. Páncél mentődobás nincs az okozott sebzés ellen. A sötétség és Káosz szolgái, úgymint Élőhalott és Megszállott modellek a fent említett távolságon belül 5-ös erejű találatot kapnak (3-as helyett).
- 4 A Hit pajzsa** **Nehézség: 6**
A pap előtt egy tiszta fénnel ragyogó pajzs tűnik fel, és amíg a hite elég erős, ott is marad.
Amíg az imádság tart, a papra nem hatnak a varázsigék. Minden ezután következő kör Helyreállítási fázisában dobj D6-ot, ha az eredmény 1 vagy 2, akkor a pajzs eltűnik.
- 2 Gyógyító kéz** **Nehézség: 5**
Kezét egy sebesült csapattársára helyezve Sigmar igaz szolgája foháskodni kezd az Isteni Császárhoz, amitől a sebek rögtön begyógyulnak.
Bármelyik, a pap 2"-es körzetében tartózkodó harcos (beleértve magát a papot is) gyógyítható az imádsággal. A harcos visszakapja az összes, eddig elvesztett sebzéspontját. Ha Leült, vagy Kábult modellt céloznak meg az Imádsággal, az azonnal magához tér, feláll, és rendesen folytatja a harcot.
- 6 Az Igazak vértje** **Nehézség: 9**
Áthatolhatatlan páncél fedi be a pap testét, és egy lángoló, kétsóvájú üstökös jelenik meg a feje felett.
A papnak 2+ páncélmentője lesz, az általa viselt páncél nyújtotta mentődobás helyett. A pap a kör hátralévő részében félelmet okoz, tehát önmaga immúnis lesz rá. Az Imádság hatása a pap következő lövési fázisáig tart.

HALOTTIDÉZŐ VARÁZSLATOK

A Halottidézés, vagy Nekromancia a halál mágiaja. Használjuk képes feltámasztani a halottakat, parancsol a szellemeknek vagy elszívja az élők életerejét.

D6 EREDMÉNY

1 Életlopás

Nehézség: 10

A Halottidéző magába szippantja áldozata Életesszenciáját.

Válassz ki egy egyedülálló modellt 6"-en belül. A célpont sebződik egyet (páncélmentő nem dobható), és a Halottidéző sebzőspontjainak száma eggyel növekszik a csata hátralévő részére. Ennek köszönhetően több Sebpontra is lehet, mint az eredeti maximum érték. A varázslat nincs hatással Élőhalott, valamint Megszállott modellekre.

2 Újraélesztés

Nehézség: 5

A Halottidéző parancsára a holtak életre kelnek, hogy felvegyék a harcot a halottidéző ellenségeivel.

Az egyik előző közelharc vagy lövési fázis során *harcképtelenné* vált zombi modell újra felkel, és visszatér a csatába. Helyezd el a modellt a terepasztalon a Halottidéző 6"-es körzetén belül. A feltámasztott modellt nem teheted egyből közelharcba.

3 Halál látomás

Nehézség: 6

A varázsigé bűvöletében a varázsló ellenségei szemtanúi lehetnek saját iszonytató haláluknak.

A Halottidéző félelmet kelt ellenségeiben a csata hátralévő részére.

4 A Végzet bűvigéje

Nehézség: 9

A varázsló parancsszavakat suttog a halottaknak, akik erre felkelnek nyughelyükről, hogy magukkal vigyék az ellenségeit.

Válassz egy ellenséges modellt a Halottidéző 12"-es körzetében. A modellnek azonnal az Erő karakterisztikája alá kell dobni a D6-on, vagy különben a földből előmászó halottak szétmarcangolják testét. Ha a kockadobás sikertelen, egyből dobj a Sérülés táblázaton a szerencsétlen harcosnak. A sérülés ellen nem dobható páncélmentő.

5 Vanhel varázsigéje

Nehézség: 6

A varázslat segítségével gyorsabb mozgásra bírhatóak az amúgy igen lassú léptő halottak.

Egy Zombi, vagy Rémfarkas a Halottidéző 6"-es körzetén belül újra lemozoghatja a maximum Mozgását (tehát a Zombi esetében 4, a farkas esetében 9"-et). Ha ennek következtében a modell talpzata hozzáér egy ellenséges modelléhez, akkor úgy kell tekinteni, mintha az Élőhalott modell rohamozott volna.

6 Az Ébredés Igéje

Nehézség: Automatikusan sikerül

A Halottidéző visszahívja egy elesett Hős lelkét a testébe, és rabigába hajtja rontó mágijával.

Ha egy ellenséges Hős meghal a csata során (tehát ellenfeled 11-16-ot dob a *Súlyos sérülések* táblázaton a csata után), a Halottidéző feltámaszthatja, hogy szolgálatába állítsa, mint új zombit. A halott hős megtartja az összes karakterisztikáját, fegyverzetét és páncélzatát, de nem használhat egyéb felszerelést, és *képzettségeket* sem. A továbbiakban nem tud futni (mint ahogy egyetlen Élőhalott modell sem), nem kap tapasztalati pontokat, tehát nem fejlődik tovább, és Követőnek számít.

KÁOSZ SZERTARTÁSOK

A Káoszívők szertartásai a legsötétebb mágia nyers energiáját használják fel, ezért kiválóan alkalmasak a test és a lélek eltorzítására, fájdalom okozására. A Káosz szertartásokat a Démonok, és a Megszállottak kultuszának Magiszterei használhatják.

D6 EREDMÉNY

1 Kínzó látomás

Nehézség: 10

A Káosz mágus felidézi áldozata előtt a Káosz birodalmának iszonytató képét. A szerencsétlen ott látja magát kínok közt szenvedni, és lebénul az iszonyattól.

A varázslat hatótávolsága 6'', és mindig a legközelebbi ellenséges modellt kell megcélozni vele. Ha a Mágus közelharcban van, akkor a közelharc ellenfelei közül kell célpontot választania. A varázslat áldozata azonnal *kábult* lesz, ha ez valamilyen okból nem lehet, akkor *leütdötnék* számít.

2 Isten szeme

Nehézség: 7

A Káosz Mágus istenéhez fohászkodik, hogy jutalmazza meg hűséges szolgáját.

Ezt a varázslatot csatánként csak egyszer használhatod sikeresen. Válassz egy modellt 6''-en belül, ez lehet ellenség, vagy barátságos figura is. Dobj D6-ot, és az alábbiakból kiderül, hogy mi történik a kiszemelt célponttal.

| D6 | Eredmény |
|-----|--|
| 1 | A Káosz istenek haragja lesújt a célpontra, a modell azonnal <i>Harcképtelenné</i> válik. A csata után nem kell dobni a Súlyos sérülések táblázaton. |
| 2-5 | A célpont +1-et kap valamelyik, a varázslatot használó játékos által kiválasztott karakterisztikájára csata hátralévő részében |
| 6 | A modell +1-et kap minden karakterisztikájára a csata hátralévő részében. |

3 Fekete vér

Nehézség: 8

A Mágus megvágja a tenyerét, és sűrű, fekete vér kezd spriccelni a sebből, amely átégeti a páncélt, és megperzseli a húst.

A támadásnak 8'' a hatótávolsága és az első útjába eső modellt találja el, D3 5-ös erejű sebzést okozva. A varázslat használata után dobd ki a sérülés táblázaton, hogy mennyire vágta meg magát a Mágus, de a *harcképtelen* eredményt *kábultként* kezeld.

4 A káosz csábítása

Nehézség: 9

A mágus előhívja az emberek lelkében lakozó Káosz csíráját, hogy megrontsa az áldozatát.

A varázslat 12'' távolságra hat, és mindig a legközelebbi lehetséges célpontot kell vele megcélozni. Dobj D6-ot, és add hozzá a Káosz Mágus Vezetési értékét. Eztán ismét dobj D6-ot, és add hozzá a célpont Vezetési értékét. Ha a Káosz Mágus így kapott eredménye nagyobb, mint a célponté, akkor a Káosz játékos elnyeri az uralmat a célpont felett mindaddig, amíg az sikeres Vezetési tesztet nem dob valamelyik Előkészítő fázisban. A modell nem követhet el öngyilkosságot, de megtámadhatja eddigi csapattársait, és úgy kell tekinteni, mintha a Káosz csapat része lenne. Ha a varázslat használatakor a célpont közelharcban volt valamelyik káosz modellel, akkor automatikusan 1''-re távolodnak egymástól.

5 A Sötétség szárnyai

Nehézség: 7

A Mágust két árnyékszerű démon felemeli a földről, és oda viszik, ahová parancsolja.

A Mágust azonnal átteheted a terepasztal egy másik pontjára, 12''-en belül. Ha akar, közelharcba is kerülhet ellenséges modellel, ilyenkor úgy kell tekinteni, mintha rohamozott volna. Ha menekülő ellenfelet támad meg, akkor egy automatikus találatot okoz rajta (a Káosz Mágus erejével dolgozd ki a sebzést, mint rendesen), majd az áldozat folytatja a menekülést (ha még él).

6 A Fájdalom Szava

Nehézség: 7

Amint litániája végén kimondja Istene tiltott nevét, a mágus hihetetlen fájdalmat okoz mindazoknak, akik ezt hallják.

Minden modell 3''-es körzetben (barát és ellenség) egy 3-as erejű sebzést szenved. Páncélmentő nem dobható.

AZ ALANTAS MÁGIA

Még azok, is tudnak egyszerűbb varázslatokat használni, akik nem töltöttek évtizedeket a mágia tanulmányozásával. A boszorkányságban kevésbé járatos, Halottidéző és Káosz varázskönyveknek híján lévő varázslók a saját tehetségükre és a kísérletezésre vannak utalva. Az Alantas, vagy más néven kontár mágia az ember fajú boszorkánymesterek sajátja. Ugyan nem olyan erős, mint a Halottidézés, vagy a Káosz mágia, de azért veszélyes lehet.

D6 EREDMÉNY

- 1 U'zhul tüzei** **Nehézség: 7**
A varázsló hatalmas lángoló tűzgömböt teremt, és az ellenségeire dobja.
A tűzgolyó hatótávolsága 18'' és az első útjába eső modellt találja el. A célpont egy 4-es erejű találatot kap, páncélmentő dobható ellene.
- 2 Zimmeran repülése** **Nehézség: 7**
A mágia szeleit meglovagolva a mágus a levegőbe emelkedik.
A varázsló azonnal átmehet egy maximum 12''-re lévő pontra a terepasztalon. Ha a mozgása végén a talpa hozzáér egy ellenséges modelléhez, akkor úgy kell tekinteni, mintha rohamozott volna. Ha menekülő ellenfelet rohamoz le, akkor azt egyszer automatikusan eltalálja, majd az ellenség tovább menekül (ha még él).
- 3 Aramar iszonyata** **Nehézség: 7**
A varázsló bénító félelmet bocsát az ellenségre.
A varázsló 12''-es körzetében egy ellenséges modellnek törés tesztet kell dobnia, amit ha elront, 2D6''-et menekül, a varázslótól távolodva. Nem is hagyja abba a menekülést, amíg a valamelyik köre elején sikeres Vezetési teszten nem esik át. A varázslat nem működik élőhalottak, és olyan lények ellen, akikre nem hat a félelem.
- 4 Arha ezüst nyílveesszői** **Nehézség: 7**
Ezüstös nyílveesszők tűnnek fel a levegőben, körözni kezdenek a varázsló körül, majd kilőnek célpontjuk felé.
Más varázslatokkal ellentétben ez a varázslat nem használható, ha a varázsló közelharcban van. A varázslattal D6+2 mágikus nyílveessző idézhető, amelyeket a lövés szabályainak megfelelően lehet a célba juttatni. A nyílveesszőket egyetlen modellre kell kilőni, maximum 24'' távolságra. A találatához a varázsló CK értékét használd, de a mozgásból, távolságból, stb. adódó módosítók nem érvényesülnek. A nyilak 3-as erejű sebzést okoznak.
- 5 Shemtek szerencséje** **Nehézség: 6**
A varázsló mágikus hatalmával irányítja a sorsot.
A varázsló újradozhatja bármelyik rontott dobását, de a második eredményt el kell fogadnia. A varázslat a következő a saját következő köre elejéig tart.
- 6 Rezhebel kardja** **Nehézség: 8**
Egy lángoló kard jelenik meg a varázsló kezében
A kard +1 Támadást, +2 Erőt, és +2 Fegyverhasználati értéket ad a varázslónak. A következő körtől minden Előkészítő fázisban dobj Vezetési tesztet a varázslónak, ha elbukja, akkor a kard eltűnik.

A SZARVASPATKÁNY MÁGIÁJA

Ezt a fajta boszorkányságot a Skavenek használják. Ez egy igen baljós mágiaforma, amelynek középpontjában a patkányemberek szörnyűséges istene, a démoni Szarvas patkány áll.

D6 EREDMÉNY

- 1 Torzító tűz** **Nehézség: 8**
Zöld láng tör elő a Boszorkánymester kinyújtott mancsából, áldozata szörnyű kínok között ég hamuvá. A varázslat 8'' távolságra hat, és az útjába eső első modellt találja el. Az áldozat D3 4-es erejű találatot kap, és egy 3-as erejűt minden egyes modellnek a célpont 2''-es körzetében.
- 2 A Szarvas patkány gyermekei** **Nehézség: automatikus**
A varázsló égnek emeli mancsát, és a Skavenek atyját szólítja, hogy küldje el segítségül a szolgálait. Ezt a varázslatot a csata előtt lehet használni, és egy csata előtt csak egyszer. A varázslat D3 óriáspatkányt idéz a csataterre, akik a csata kezdetén a Boszorkánymester 6''-es körzetében tűnnek fel. Az óriáspatkányok a csata után eltűnnek, és nem számítanak a Skaven csapat létszámába.
- 3 Rágcsálóáradat** **Nehézség: 7**
A varázslat szerencsétlen áldozatát patkányok lepik el, és hamarosan rengeteg apró, vérző seb borítja testét. A varázslat 2D6 1-es erejű sebet okoz egy, a Boszorkánymester 8''-es körzetében lévő modellen.
- 4 Fekete düh** **Nehézség: 8**
A sivitó hangon elkántált varázsigé hatására a Boszorkánymester óriási patkányszerű teremtménnyé változik, amely őrzöngő dühhel tépi szét az ellenségeit. Ha sikerül a varázslat, a Boszorkánymester azonnal megrohamozhat egy ellenséges modellt 12''-en belül. A tereptárgyakat, és útba eső modelleket figyelmen kívül lehet hagyni (tehát a roham útvonalának a 2''-es körzetében állók nem tudják megakasztani a rohamot. Az áthatolhatatlan tereptárgyakon még mindig nem tud átmenni a modell). A Boszorkánymester +2 Támadást és +1 Erőt kap ennek a körnek a Közelharci fázisára.
- 5 A Káosz szeme** **Nehézség: 8**
Tekints a Káosz szemébe, és nincs többé remény. Minden álló modell, akinek a talapzata a Boszorkánymesteréhez ér, azonnal dob egy Vezetési tesztet. Akinek nem sikerült, az egy 3-as erejű találatot kap, és 2D6''-et menekül a Skaven varázslótól távolodva, mintha megtört volna közelharcban.
- 6 A Boszorkánymester átka** **Nehézség: 6**
A Boszorkánymester karmos ujjával rámutat egy ellenséges harcosra, akit a Szarvas patkány nevével megátkoz. A varázslat 12'' távolságra hat, és egyetlen egy modellre. A célpontnak újra kell dobnia minden sikeres páncél mentődobását, és sikeres lövési és közelharci találati kockáját a következő Skaven kör kezdetéig.

A CSAPATOK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Mielőtt a játékhoz kezdenél, össze kell állítanod a csapatodat, amit az ütközetek során irányítasz. A csapat tagjait jelképező Citadel figurákat egy- három fős kiserelésben, vagy dobozban veheted meg. Egy doboz tartalma általában az ideális kezdőcsapat egy adott fajból, amit a későbbiekben bővíteni lehet, ahogy a banda fejlődik és növekszik.

A szabálykönyvnek ebben a fejezetében részletes leírást találsz a Mordheimben előforduló bandákról, és a csapatok felszerelésének a feltételeiről.

500 arany koronát költhetsz el a kezdő csapatodra. Minden egyes modellt, és felszerelési tárgyat ebből az összegből kell megvásárolni. Természetesen nem kötelező az összes pénzedet elkölteni (bár amikor nem hadjáratot játszol, hanem külön csatákat, akkor érdemes), ami esetleg megmarad, az a csapat kincstárába kerül, és később bármikor felhasználható, vagy felhalmozható hogy valami drágább dolgot vásárolj.

A kezdő csapatnak legalább három harcosból kell állnia, ebbe a Vezér is beleszámít. A modellek fegyverzetét, mutációit (káosz modellek esetén), páncélzatát lehetőleg jelképeznie kell a modellnek. Egyetlen kivétel e szabály alól, hogy ha a modellnek töre, vagy kése van, akkor annak nem kell a figurán lennie, mivel az könnyen elrejtethető övbe, csizmaszárbá, stb.

KÉPZETTSÉG TÁBLÁZATOK ÉS INDULÓ TAPASZTALATI PONTOK (TP)

A csapatlistában részletezve van a harcosok induló tapasztati pontjainak száma, és a választható képzettségek, amelyekre a csaták során tesznek szert. Az ezekre vonatkozó szabályok a *Hadjárat* fejezetben találhatóak, ha különálló csatát játszol, akkor nincs jelentőségük.

HŐSÖK ÉS KÖVETŐK

Játéktechnikai szempontból a harcosokat ebbe a két kategóriába soroljuk.

HŐSÖK

Ezek azok a kivételes személyiségek, akik eredményekben gazdag életüknek, és dicső tetteiknek köszönhetően leginkább esélyesek arra, hogy híressé (vagy hírhedtté) váljanak az utókor számára. Ők azok, akik használhatják a különleges felszereléseket, hála összegyűjtött vagyonkájuknak.

Vezető

Minden csapatnak szüksége van vezérre, aki a többi harcost irányítja, tehát voltaképpen ő jelképez téged a pályán.

Egyéb hősök

A vezéren kívül a banda legfeljebb öt hőst tartalmazhat, ők alakítják a csapat kemény magvát. A csapatban sohasem lehet több hős egy-egy adott típusból, mint amennyit a csapatlista engedélyez.

KÖVETŐK

A követőknek két csoportja van. Az egyik csoportba tartoznak az olyanok, mint a Megszállott kultusz Testvérei, a Skaven Féregnépség, és a kardforgató Zsoldosok. Ezek a követők Tapasztalati pontokat kapnak, és fejlődnek, ahogy az idő telik Mordheimben. Őket egytől öt föig terjedő csoportokban lehet felbérelni.

A Követők másik csoportjában vannak a véredek, harci kutya, és a zombik. Ezek a modellek nem fejlődnek.

A Követők sosem használhatnak különleges felszerelési tárgyakat, hacsak az adott tárgy leírásánál másképp nincs említve. Bár a követőkből is erős harcosok válhatnak, a hősök mindig előnyt élveznek a tapasztalatszerzésnél.

A követők mindig egy bizonyos *követő csoportba* tartoznak, amelyek egy- öt főt számlálnak. A csoport mindig együtt fejlődik, és együtt kap TP-t.

FEGYVEREK ÉS PÁNCÉLZAT

Egy harcosnak legfeljebb két közelharc fegyvere, és két különböző löfegyvere lehet (a párban vett pisztolyok egy választásnak számítanak), valamint a rá vonatkozó listából választott páncélzata. Esetenként a harcosokra külön szigorítások érvényesek arra vonatkozólag, hogy milyen fegyvereket tudnak használni, ezeket be kell tartani. A csapat felszerelési listájában megtalálod a számukra beszerezhető tárgyakat.

Említést érdemel, hogy bár a kezdő csapatnak vásárolhatsz *ritka* felszerelési tárgyakat, a későbbiekben, az első csata után csak akkor tehetsz ilyenekre szert, ha sikerül megtalálnod őket (lásd a *kereskedelem* fejezetet).

A későbbiekben is vásárolhatsz kiegészítő felszerelést a harcosoknak, azonban csak azokat a

fegyvereket tudják használni, amelyek szerepelnek a csapatuk felszerelési listájában. Ahogy a hősök fejlődnek, megtanulhatják olyan fegyverek használatát is, amelyek forgatásához a hadjárat kezdetén nem értettek.

Egy követő csoport tagjait mindig ugyanolyan fegyverekkel és páncélzattal kell felszerelni. Ha mondjuk egy négyfős követő csoportodnak kardokat szeretnél vásárolni, akkor mind a négy modellnek vásárolnod kell.

A CSAPATÖSSZESÍTŐ

Szükséged lesz egy csapatösszesítőre, amin a csapat fejlődését, a modellek karakterisztikáit, felszerelésüket jól áttekinthetően jelölni tudod.

Amikor összeállítasz egy csapatot, vezesd fel minden egyes hős, és követő csoport tulajdonságait, fegyverzetét a megfelelő helyre a csapatösszesítőn.

Érdemes először papíron kidolgozni a csapatot, és csak utána felvezetni az összesítőre, mivel a számodra megfelelő kombinációt még jó pár javítás

előzheti meg. Ha a banda összeállítása után maradt még „pénzed”, akkor azt írd fel a „*Kincstár*” névvel fémjelzett rovatba.

A csapatodnak nevet is kell adnod csakúgy, mint a benne található hősöknek, és követő csoportoknak.

A CSAPAT BESOROLÁSÁNAK KISZÁMÍTÁSA

Minden bandának van egy úgynevezett *harci besorolása*, ez minél magasabb, annál jobb a csapat. A besorolás egyszerűen a csapat tagjainak a száma szorozva öttel, plusz a tapasztalati pontjaik összege.

Nagy teremtmények, mint pl. az ogre, vagy a patkány ogre, 20 pontot érnek, plusz az általuk összegyűjtött TP-k.

A bérkatonák és nevesített karakterek a leírásukban szereplő pontértékekkel növelik a csapatod harci besorolását.

ZSOLDOSOK

A könyörtelen háborúk, a polgárviszály, az erőszak, és az éhínség idejét éljük. Árva gyermekek, és értelmetlen vérontás mindenütt. Eljött hát a harcosok ideje. Amióta Mordheimben felfedezték a káoszkövet, a város mágnesként vonzza magához a harcosokat. Nemes urak, kereskedők, a Mágia kollégiuma, sőt, még Sigmar Temploma is gazdag jutalmat ígér a titokzatos kő szilánkjaiért. A zsoldosokat pénzelő hírességek közül a három leghatalmasabb Reikland nagyhercege, Middenheim grófja, és Magritta von Marienburg úrnő, a kereskedő céhek védnöke. Mindhárman a császári trónért versengenek.

Ha zsoldos csapatot szeretnél indítani, mindenekelőtt el kell döntened, hogy a fent említett három trónkövetelő közül melyikért harcolsz. A Birodalom különböző tájairól származó csapatok sok tekintetben különböznek egymástól szokásaikban csakúgy, mint megjelenésükben, és kiképzésükben, emiatt mindegyikük más és más előnyöket élvez.

Reikland

Reikland a Birodalom szívében fekszik, legnagyobb városa Altdorf, az ország jelenlegi fővárosa. Itt van Sigmar templomának a székhelye, ahonnan az Egyház ügyes-bajos dolgait intézik. A Reiklandiak ájtatos hívői Sigmarnak, a Birodalom alapítójának, első császáranak és pártfogó istenének. Reikland Nagyhercegét (ahogy Siegfried, Reikland uralkodója hívhatja magát) támogatja trónkövetelésében Sigmar Főpapja, míg legfőbb ellenlábasai Middenheim grófja és Ulric papjai.

A Reiklandiakat Birodalom-szerte úgy ismerik, mint fegyelmezett, jól képzett és hűséges katonákat. Ruházatuk nem túl hivalkodó, inkább harci viselet. A csatatéren gyakran színes szalagokkal egészítik ki, amelyek azonosításul, vagy a rendfokozat jelzésére szolgálhatnak. Büszkék, hogy vezetőjükért, a tehetséges Nagyhercegért harcolhatnak, és megvetéssel tekintenek Mannfred Todbringerre, Middenheim grófjára (Ulric Ölebére, ahogy gúnyosan nevezik), és bérenceire.

Különleges szabályok

A reiklandi zsoldosok fegyelmezett katonák, és vezetőik iránt érzett hűségük megingathatatlan. Ezt jelképezi, hogy a reiklandi zsoldos modellek kapitányuk 12"-es körzetéből belül használhatják az ő Vezetési értékét a másnál szokásos 6" helyett.

A magas szintű kiképzésnek köszönhetően Reikland íjászaival kiemelkedő mesterlövészek. A Reiklandi Mesterlövészek Célzó képessége (CK) ezért eggyel magasabb, mint más mesterlövészeké. Ez akkor is érvényes, ha később csatlakoznak a bandához, nem a hadjárat kezdetén.

Middenheim

Middenland közepén, sötét erdőkkel övezve, egy sziklás hegycsúcson áll Middenheim, amely a Fehér Farkas városa néven is ismeretes. Ezt a nevét Ulric, a tél és a farkasok ősi istene után kapta, akinek a tisztelete még napjainkban is erős errefelé. A versengés a császári trónért Reikland és Middenheim között évszázadok óta tart, ennek következtében a Middenheimiek és Sigmar egyháza között nincs túl nagy bizalom és egyetértés.

A Middenheimiek általában tagbaszakadt, erős testfelépítésű, és eléggé tüzes népség. Sokan közülük farkasbőr köpenyt viselnek, melynek egykori tulajdonosát pusztán kézzel gyúrták le. Ezek a zord harcosok messze földön híresek vakmerőségükről. Csupasz fejjel harcolnak, és kifigurázzák azokat a józanabb ítélőképességű puhányokat, akik sisakkal védik a fejüket. Hajukat és szakállukat hosszúra növesztik, ami vadállatias külsőt kölcsönöz nekik.

Különleges szabályok

A middenheimi emberek közismertek hatalmas testi erejükről, ezért a middenheimi *Bajnokok* és *Kapitányok* 3-as helyett négyes Erő karakterisztikával kezdik a játékot.

Marienburg

Marienburg a legnagyobb és legvirágzóbb kereskedőváros az egész Birodalomban, Aranyvárosnak is hívják. Sehol máshol a világon nem találni ilyen üzletekkel zsúfolt utcákat. A kereskedőflották a világ minden tájáról hordják ide temérdek kincseiket, a mesés Ulthuantól egészen a távoli Cathayig. A városban szinte minden, az emberek által ismert mesterséget üznek az ügyes kezű iparosok. Azt mondják, Marienburgban nem is tudsz olyan dologba kezdeni, amiből ne tudnál hasznot húzni, próbálkozz bármivel.

A kereskedő céhek nagy részének Marienburgban van a főhadiszállása, ezek közül a legfontosabb a Dicső Szabadkereskedők Legfensőbb Testülete, amely a kereskedőtársadalom elitjét tömöríti magába. Csupa dúsgazdag, kapzsi és hatalomra éhes ember, élükön Magritta úrnővel, aki egyenesen a császári trónra pályázik. A Szabadkereskedők láthatatlan, mégis mindenütt jelenlévő befolyásának hála, néhány kisebb választófejedelmet sikerült megnyerniük, hogy támogassák Magritta úrnő trónkövetelését.

Mióta Sigmar főpapja visszautasította az Úrnő megkoronázását, meghíúsítva ezzel Marienburg trónra lépését, az egyház és az Aranyváros meglehetősen elhidegült egymástól.

A Mordheimbe küldött Marienburgi harcosokat messziről meg lehet ismerni díszes öltözkéről, és fegyverzetéről. Bár a Marienburgiakat kinevetik csicsás ruházatuk és kényes viselkedésük miatt, közismert kegyetlenségük és fegyverforgatóik képzettsége egyfajta gyűlölettel vegyes tiszteletet vívott ki számukra. Remekül értenek a párbajozáshoz, a mérgekhez, és más alattomos harci technikákhoz. A csapat gazdagabb tagjainak öltözete igen hivalkodó, ékszerekkel díszített, banda nagy részét azonban a kikötőkből összeszedett tengerészek, késelők, és más csöcselék alkotja, akik jobban kedvelik az egyszerűbb bőrruházatot. Sokan fejkendőt hordanak és rövid kardot, amely jól elrejthető.

Különleges szabályok

A kereskedő céhekkel kötött szerződéseiknek hála, a Marienburgi csapatok +1 jutalmat kapnak dobásukhoz a ritka tárgyak felkutatásánál (lásd a *Kereskedelem* fejezetet).

A Marienburgi zsoldosok gazdagon meg vannak fizetve, ezért ha hadjáratot játszol, akkor a csapat 100 arannyal több pénzből gazdálkodhat induláskor (tehát 600 arannyal kezd). Különálló játékoknál az elkölthető pénzmennyiség +20%-al növekszik, azaz ha 1000 aranyért sorozhattok be harcosokat, akkor a Marienburgiaknál ez az összeg 1200 aranyra növekszik.

A HARCOSOK KIVÁLASZTÁSA

A zsoldos csapatnak legalább három modellből kell állnia. Kezdekor 500 aranyból gazdálkodhatsz. A banda létszáma nem haladhatja meg a 15 főt.

Kapitány: A zsoldos csapatnak egyetlen kapitánya lehet, nem több, nem kevesebb!

Bajnokok: A csapatban legfeljebb kettő bajnok lehet.

Zöldfülűek: A csapatban legfeljebb két zöldfülű lehet.

Harcosok: A bandában akármennyi harcos lehet.

Mesterlövészek: A csapatnak legfeljebb hét mesterlövésze lehet.

Kardforgatók: A csapat nem tartalmazhat ötnél többet belőlük.

KEZDETI TAPASZTALATI PONTOK

Kapitány: 20

Bajnokok: 8

Zöldfülűek: 0

Követők: 0

Zsoldos csapatok felvehető képzettségei

Reiklandi zsoldosok

| | Közelharc | Lövés | Tudomány | Erő | Gyorsaság |
|-------------------------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Zsoldos kapitány | X | X | X | X | X |
| Bajnok | X | X | | X | |
| Zöldfülű | X | X | | | X |

Middenheimi zsoldosok

| | Közelharc | Lövés | Tudomány | Erő | Gyorsaság |
|-------------------------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Zsoldos kapitány | X | X | X | X | X |
| Bajnok | X | | | X | X |
| Zöldfülű | X | | | X | X |

Marienburgi zsoldosok

| | Közelharc | Lövés | Tudomány | Erő | Gyorsaság |
|-------------------------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Zsoldos kapitány | X | X | X | X | X |
| Bajnok | X | X | | | X |
| Zöldfülű | X | X | | | X |

ZSOLDOS FELSZERELÉSI LISTA

Közelharci fegyverek

| | |
|------------------|----------|
| Tőr* | 2 arany |
| Buzogány | 3 arany |
| Kalapács | 3 arany |
| Fejsze | 5 arany |
| Kard | 10 arany |
| Tüskés buzogány | 15 arany |
| Kétkezes fegyver | 15 arany |
| Dárda | 10 arany |
| Alabárd | 10 arany |

*Az első tőr ingyenes, a többiért fizetni kell.

Lőfegyverek

| | |
|-----------------|-----------|
| Számszeríj | 25 arany |
| Pisztoly | 15 arany* |
| Párbaj pisztoly | 25 arany* |
| Íj | 10 arany |

*Ha egy párat veszel belőle (pl. hogy minden körben löhess), akkor az összeg duplázódik, tehát egy pár pisztoly 30 arany lesz.

Páncél

| | |
|---------------|----------|
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Nehéz páncél | 50 arany |
| Pajzs | 5 arany |
| Hárító pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

MESTERLÖVÉSZ FELSZERELÉSI LISTA

Ezt a listát csak a mesterlövészek használhatják

Közelharci fegyverek

| | |
|----------|-----------|
| Tőr | Mint fent |
| Buzogány | 3 arany |
| Kalapács | 3 arany |
| Fejsze | 5 arany |
| Kard | 10 arany |

Lőfegyverek

| | |
|-----------------------|-----------|
| Számszeríj | 25 arany |
| Pisztoly | 15 arany* |
| Íj | 10 arany |
| Hosszú íj | 15 arany |
| Mordály | 30 arany |
| Puska | 35 arany |
| Hochlandi vadászpuska | 200 arany |

* Lásd mint fentebb

Páncél

| | |
|---------------|----------|
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

HŐSÖK

1 Zsoldos kapitány

60 aranyért bérelhető

A zsoldos kapitány profi harcos, igazi kemény fiú, aki bárkivel és bármivel szembeszáll, amíg jól meg van fizetve érte. Az ilyen embereknek Mordheim mesés gazdagságot kínál, még ha keményen meg is kell küzdeniük érte.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |

Fegyverek / páncél: A kapitány bármilyen fegyverekkel és páncélzattal felszerelhető a zsoldos felszerelési listából.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Vezető: Bármelyik harcos használhatja a Kapitány Vezetési értékét az ő 6"-es körzetében.

0-2 Bajnokok

35 aranyért bérelhető

Minden csapatban akadnak olyan emberek, akik nagyobbak, erősebbek (és többnyire rondábbak is) társaiknál. Őket nevezik bajnokoknak (berszereknek, kardvívó mesternek, stb. csapata válogatja). A bajnokok a csapat legkeményebb emberei, és a legjobb harcosok a csapatban. Gyakran ők válaszolnak csapathoz intézett kihívásokra, és a kapitány után nekik juthat a legtöbb fegyver és zsákmány.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél: A bajnokok bármilyen, a zsoldos felszerelési listában szereplő fegyverzettel és páncéllal felszerelhetők.

0-2 Zöldfülűek

15 aranyért bérelhetőek

Fiatal, még tapasztalatlan harcosok, akik a Mordheim romja között dúló vad csatákban akarják bátorságukat bizonyítani.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Fegyverek / páncél: A Zöldfülűeknek bármilyen, a zsoldos felszerelési listában szereplő fegyverzet és páncélzat adható.

KÖVETŐK

(1-5 fős csoportokban vásárolhatók)

Harcosok

25 arany per harcos

A háború kutyái, sokat megért, harcedzett veteránok, akik nem ijednek meg senkitől, amíg fegyverük és a páncéljuk van. Ők alkotják a zsoldos csapat magvát.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél: A harcosok a zsoldos felszerelési listában szereplő harci eszközök közül válogathatnak.

0-7 Mesterlövész

25 arany fejenként

Az Öreg világ erdeiben élő vadászok közismertek magasan képzett célzó tudományukról, azt mondják, képesek eltalálni egy pénzérmét akár 300 lépésről is. Mordheimben romos épületek ablakaiból lesnek ellenfeleikre, hogy jól irányzott lövéseikkel leterítsék őket. Egy lövés – egy halott, minden más csak löszperpcsékolás, ahogy mondják.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél: A mesterlövészeket a zsoldos felszerelési lista számukra fenntartott részéből lehet felszerelni.

0-5 Kardvívók

35 arany darabja

A kardvívóknak óriási gyakorlata van abban, hogy ellenfeleiket apró csíkokra vagdalják, még akkor is, ha azok többen vannak. A zsoldos kapitányok körében keresett munkaerő.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél: A kardvívók bármilyen felszerelést felvehetnek a zsoldos felszerelési listáról.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Gyakorlott kardvívók: Képzettségüknek köszönhetően újradobhatják az egyik rontott támadási kockájukat abban a körben, amelyikben rohamoztak. Ezt természetesen csak akkor tehetik, ha karddal vannak felszerelve (a kétkezes kard itt nem számít).

A MEGSZÁLLOTTAK GYÜLEKEZETE

Soha sincs hiány olyan emberekből, akik hajlandóak rövidke életüket kockára tenni azért, hogy igazi hatalomhoz jussanak. Némelyüket embernek is alig nevezhetnénk, mivel testi fogyatékságaik, vagy mutációik miatt alig emlékeztetnek bármi emberire. Vannak köztük olyanok, akik kívülről embernek látszanak, de a boszorkányság ösvényét járva kiveszett a lelkükből minden emberi érzelem.

Az ilyen torz teremtményeket már a pusztá létezésük miatt is üldözik, és tűzzel–vassal pusztítják. Mi más lehetne az ilyen ember, minthogy a Káosz istenek kegyeibe ajánlja lelkét? A Mordheim pusztulását követő időkben feltűnően sok mutáns került elő Öreg világ minden táján, és a rendes emberek közül is sokan változásnak indultak. Nagy részük máglyán végezte, hála a boszorkányvadászok áldásos tevékenységének. Sokuknak azonban sikerült elmenekülniük, és elrejtőzni a romváros nehezen megközelíthető részein. Nemrégiben feltűnt egy új vezér, egy Sötét Császár, hogy magáénak követelje az Elátkozottak Városát. Azóta a káosz hívei Öreg világ minden részéről özönlenek a városba, hogy a Megszállottak mesterének ajánlják a lelküket. A vezér azonban titokban tartja kilétét, és valójában senki sem tudja, hogy kicsoda ő, az Árnyak Nagyura, ember, vagy démon áll a titokzatos megváltó személye mögött.

A Fekete mágiában járatos személyek előtt ismeretes, a mágia hatalmával elérhető hogy a Káosz démonai a halandó világba lépjenek. Mindössze a megfelelő rítusok, vagy a megfelelő alany kell hozzá.

A Megszállottak valaha normális emberek voltak, akiknek a sötét istenek azzal jutalmazták szolgálataikat, hogy démonokat küldtek a testükbe. Megjelenésük is rémületes, mivel az őket irányító Káosz démon kénye-kedve szerint torzítja testüket.

A Megszállottak segítségével az Árnyak Nagyura és követői jelentős hatalomra tettek szert Mordheim felett. Az Ezüst utcai mészárlás óta, amikor is a Megszállottak gyülekezete kiírtott egy nagyobb boszorkányvadász csapatot, amit a megsemmisítésükre küldtek, a Nagyúr tartja a hatalmában Mordheim utcáinak többségét. A szennyezett levegő egyáltalán nem zavarja a szolgálait, sőt, elősegíti a bennük lakozó rontó démon kiteljesedését.

A Megszállott bandák is gyűjtik a Káoszkövet, ennek egy kis részét újabb megszállottak „készítésére” használják fel, nagyobbik részét pedig a Verem mélyén rejtőző urukhoz szállítják.

A Magiszterek vezetésével a démonimádó gyülekezet gyakran tart véráldozatokat, és más szörnyűséges rituálékat, amelyekben csatlakoznak hozzájuk a hasonlóan degenerált, gonoszlelkű mutánsok, a *gorok*, vagy más néven a bestiák. Ezek a nehezen kezelhető, félig állat, félig ember torzszülöttek a Birodalom sötét rengetegeitől az északi Káosz pusztáig mindenhol megtalálhatók.

Kevés ijesztőbb látvány van egy Megszállott bandánál. Értelmileg visszafejlődött, magukat vérrel

és mocsokkal összemázolt emberek, akik istenkáromló imádságaikat kántálva vetik magukat az ellenségre. Némelyikükről meg sem lehet állapítani, hogy ember-e vagy sem, annyira eltorzult a benne lakozó démon hatására.

A HARCOSOK KIVÁLASZTÁSA

A megszállott csapatnak legalább három modellből kell állnia. 500 aranyat költhetsz kezdő csapatod összeállítására. A bandának nem lehet tizenöttnél több tagja.

Magiszter: A csapatban egyetlen magiszter lehet, de az kötelező jelleggel.

Megszállottak: A csapat legfeljebb két megszállott modellt tartalmazhat.

Mutánsok: Legfeljebb kettő lehet a bandában.

Fekete lelkűek: A csapatban legfeljebb öt Fekete lelkű modell lehet.

Testvériség: A banda soraiban bármennyi testvér helyet kaphat.

Bestiák: A bandában legfeljebb három Bestia lehet.

KEZDETI TAPASZTALATI PONTOK

Magiszter: 20

Megszállott: 8

Mutáns: 0

Követők: 0

Megszállottak felvehető képzettségei

| | Közelharc | Lövés | Tudomány | Erő | Gyorsaság |
|--------------------|-----------|-------|----------|----------|-----------|
| Magiszter | X | | X | | X |
| Megszállott | X | | | X | X |
| Mutáns | X | | | | X |

MEGSZÁLLOTTAK FELSZERELÉS LISTÁJA

Közelharci fegyverek

| | |
|------------------|----------|
| Tőr | 2 arany* |
| Buzogány | 3 arany |
| Kalapács | 3 arany |
| Fejsze | 5 arany |
| Kard | 10 arany |
| Kétkezes fegyver | 15 arany |
| Dárda | 10 arany |

*Az első ingyenes, minden továbbiért fizetni kell

Lőfegyverek

| | |
|----------|----------|
| Íj | 15 arany |
| Rövid íj | 10 arany |

Páncél

| | |
|---------------|----------|
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Nehéz páncél | 50 arany |
| Pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

FEKETE LELKŰEK FELSZERELÉS LISTÁJA

Ezt a listát csak és kizárólag ők használhatják.

Közelharci fegyverek

| | |
|------------------|----------|
| Tőr | 2 arany* |
| Buzogány | 3 arany |
| Kalapács | 3 arany |
| Fejsze | 5 arany |
| Kard | 10 arany |
| Kétkezes fegyver | 15 arany |
| Láncos buzogány | 15 arany |

*Az első ingyenes, minden továbbiért fizetni kell

Lőfegyverek

Nem vásárolhatnak.

Páncél

| | |
|---------------|----------|
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Nehéz páncél | 50 arany |
| Pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

HŐSÖK

1 Magiszter

70 arany

A Magiszter vezeti a Megszállottak gyülekezeteit. Pártfogó Káosz istene szolgálatait mágikus hatalommal jutalmazta.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 |

Fegyverek/páncél: Bármilyen felszerelést választhat a Megszállottak felszerelési listájából.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Vezető: A csapat tagjai a Magiszter 6"-es körzetében használhatják az ő vezetési értékét.

Varázsló: A Magiszter varázsló, és a Káosz rítusokat használja.

0-2 A Megszállottak

90 arany per darab (+ a mutációk költségei)

A megszállottak elkövezték az elképzelhető legnagyobb eretnokséget: a démonoknak adták a testüket, és húsuk mélyén most egy iszonyatosan torz káoszlény lakozik. A megszállottak teste olyan, mint egy rémálom, egybeolvadt hús, fém, és fekete mágia.

A démon hatalmas szelleme többféle lényt is képes eggyé olvasztani, légyen az ember, állat, vagy más kimondhatatlan iszonyat. Az ebből keletkezett megszállott a legveszélyesebb és legrémisztőbb teremtmény, és nem csak Mordheimben, hanem a világ bármely táján.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 0 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 7 |

Fegyverek/páncél: A megszállottaknak nem lehet fegyvereket és páncélt vásárolni.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Félelem: A megszállottak torz, riasztó külsejű káosz teremtmények, ezért félelmet okoznak (lásd a Pszichológia fejezetet).

Mutációk: A megszállott modelleknek a játék elején lehetnek mutációik, az erre vonatkozó szabályokat és pontértékeket lásd később.

0-2 Mutánsok

25 aranyért bérelhetők (+ a mutációk ára)

A mutánsokat a Sötét istenek kegyeltjeiként tisztelik, testi torzulásaik remekül tükrözik gonosz lelküket. Számátalan alakban és méretben léteznek, egyikük bizarrabb a másiknál.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek/páncél: Bármilyen felszerelést választhatnak a Megszállottak felszerelési listájából.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Mutációk: A mutáns modelleknek a játék elején lehetnek mutációik, az erre vonatkozó szabályokat és pontértékeket lásd később.

KÖVETŐK

(1-5 fős csoportokban vásárolhatók)

0-5 Fekete lelkűek

35 arany per modell

A Fekete lelkűek azok a szerencsétlenek, akik beleőrültek a démoni megszállottságba, ezért a démon elhagyta testüket. Az élmény iszonyata még mindig elevenen él bennük.

Eszelősségük veszedelmes ellenfelekké teszi a Fekete lelkűeket. A Testvériség szent emberként tiszteli őket, és hagyja, hogy kiéljék pusztító dühüket a csata forgatagában. Elkínzott elméjükben a Fekete lelkűek démonoknak hiszik magukat, vicsorgó démonmaszkokat viselnek, a démonokra ragyas, vagy pikkelyes testére emlékeztető ruházatban és páncélban járnak.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Fegyverek/páncél: Bármilyen felszerelést választhatnak a Fekete lelkűek felszerelési listájából.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Őrült: A Sötét lelkek teljesen megőrültek a démoni megszállottság alatt, és nem ismerik többé a félelmet. Ennek következtében automatikusan sikerrel végeznek el minden vezetési tesztet.

Testvériség

25 arany modellenként

A Testvériség tagjai valamelyik káosz istennek szentelt gyülekezet követői, akik készek arra, hogy a kárhozatnak adják lelküket. Isteneik parancsára elkövezték gonosz tetteik már-már az örület határára kergette őket.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek/páncél: Bármilyen felszerelést választhatnak a megszállottak felszerelési listájából.

0-3 Bestiák

45 arany modellenként

A bestiák nagydarab, szarvas fejű, mutáns szörnyetegek, amik a Birodalom sötétebb erdeiben tenyésznek. Hihetetlenül jól tűrik a fájdalmat. Mordheim pusztulása után sokan érkeztek a városba, hogy a túlélőket sanyargassák. Bármikor készek a Magiszterekkel szövetkezni.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek/páncél: Bármilyen felszerelést választhatnak a Sötét lelkek felszerelési listájából.

MUTÁCIÓK

A Mordheimben élőknek jókora esélye van arra, hogy a káosz kő hatásának kitéve előbb vagy utóbb valamiféle mutációt növekszenek, különösképpen a Megszállottak gyülekezetének tagjai.

A jelenlévő hatásokon kívül Mordheim a Birodalom részeiről is vonzza a gyülekezethez csatlakozni kívánó mutánsokat. Mutációik egy része egyszerűen csak ijesztő látvány, azonban némelyikük igen jól használható harcban is.

A mutációkat csak Mutáns, vagy Megszállott harcosnak lehet megvásárolni, amikor besorozod őket a csapatodba. Eszerint a későbbiekben már nem vásárolhatsz új mutációkat számukra. Az első mutáció ára a leírásban megjelölt összegnek felel meg, míg a második, és a többi mutációt a leírt ár duplájáért kell megvásárolni.

DÉMON LÉLEK

Egy démon lakozik a mutáns lelkében, ennek köszönhetően 4+-os mentődobást kap varázslatok és imádságok ellen.

Ára: 20 arany

OLLÓSZERŰ KAROM

A mutáns egyik karja hatalmas, rákszerű ollóban végződik. Nem használhat fegyvert ezzel a karjával, de +1 támadást kap a közelharcban, amit +1 Erővel kell kidolgozni.

Ára: 50 arany

PATÁS LÁB

A harcos Mozgás karakterisztikája eggyel növekszik.

Ára: 40 arany

CSÁP

A mutáns egyik karja a polip karjához hasonlatos csáppá torzult. Ezzel megragadhatja ellenfelét a közelharcban, hogy eggyel csökkentse a célpont támadásainak számát. Az ellenfélnek legalább egy támadása mindenképp marad, azonban a mutáns gazdája dönti el, hogy a célpont melyik támadását veszíti el.

Ára: 35 arany

FEKETE VÉR

Ha a modell sebpontot veszít a közelharcban, minden modell, aki a talpazatával érintkezik, egy 3-as erejű találatot kap. A mutáns savas vére automatikusan talál, de nem számít kritikusnak.

Ára: 30 arany

CSONTTÜSKÉK

Minde olyan modell, akinek a talpa a mutánséhoz ér, egy 1-es erejű automatikus találatot kap a közelharc fázis elején. A tüskék sohasem okoznak kritikus találatot.

Ára: 35 arany

SKORPIÓ FAROK

A mutánsnak hosszú, tüskés farka van, mérges fullánkkal a végén. A farok miatt +1 támadást kap, amelyet 5-ös erővel hajt végre. Azoknál a modelleknél, akik immúnisak a mérgekre, a találat ereje 2-re csökken.

Ára: 40 arany

EGGYEL TÖBB KAR

A mutáns használhatja egykezes fegyverek forgatására a plusz kart, ilyenkor +1 Támadást kap. Használhat vele pajzsot, vagy háritó pajzsot is. Ha egy Megszállott ezt a mutációt választja, +1 Támadást kap, de még mindig nem használhat fegyvereket.

Ára: 40 arany

RÉMISZTŐ

A modell Félelmet okoz. Lásd a pszichológia fejezetet.

Ára: 40 arany

BOSZORKÁNYVADÁSZOK

Sigmar Templomos rendje, vagy más néven a Boszorkányvadászok az eretnekek kiirtására létrehozott szervezet. Az eretnekségnek rengeteg formája lehet: boszorkánymesterek, fekete mágusok, javasasszonyok, halottidézők, káoszimádók, lázadók, mutánsok, istenkáromlók, bűnbe esők, rontó hatású zenék szerzői a rend leggyakoribb célpontjai. Szinte minden ember követ el olyasmit, amire aztán eretnekséget lehet kiáltani, természetesen a boszorkányvadászok kivételével.

Bölcs dolog észben tartani, hogy a mágia gyakorlása tilos, és az első helyen szerepel az eretnekségek listáján. Máglyahalál vár arra, aki e tilalmat megszegi, azonban nem minden eretnek érheti meg, hogy a máglyán égjen el, sokuk a kivallatás során belepusztul a szenvedésbe. A mostani zűrzavaros időkben a boszorkányvadászoknak sem ülhetnek tétlenül, mivel egyre több és több elkeseredett ember fordul a tiltott tudományok felé. A Templomos rend legveszedelmesebb ellenségei a Káosz hívői, akik förtelmes démonimádó orgiáik során odáig is elmerészkednek, hogy emberáldozatot mutassanak be szörnyű isteneiknek. Mordheim pusztulása új célt jelölt ki a Boszorkányvadász rend számára. Sigmar főpapja kiátkozta a várost, és Sigmar büntetését kérte reá, a boszorkányvadászok pedig felkészültek, hogy gyökerestül kiirtsák a rontást a romba dőlt városból. A Főpap parancsba adta nekik, hogy szerezzék meg az égből hullott követ a Templom számára, ha már küldetésük úgyis Mordheimbe vezérli őket.

A boszorkányvadászok karizmatikus személyiségek, akik hamar maguk mellé tudják állítani a tömegeket. Általánosan rettegnék tőlük, mivel minden embernek van valaki vagy valami rejtegetnivalója. Sokan szíves örömet feladják, vagy levadásszák akár a saját rokonaikat is, ha egy boszorkányvadász úgy parancsolja.

A boszorkányvadász csapatokhoz fanatikus, vallási lázban égő polgárok, önsanyargatók, sőt, Sigmar felszentelt papjai is csatlakoznak.

Harchoz szokott emberek lévén a boszorkányvadászok jól felszerelt, kemény emberek. Csuklyás köpönyegeket hordanak, és arcukon maszkot viselnek, hogy valódi kilétüket elrejtse a kíváncsiskodók elől. Néhányuk láncot visel a nyakában, mivel úgy tartják, hogy védelmet nyújt a boszorkányság ellen.

A Boszorkányvadászok követői, a söpredék, amely követte őket Mordheimbe is, igen ijesztő látvány: önmagukat megcsonkított emberek, akik világi javaikkal együtt a józan gondolkodásukat is eldobták maguktól.

A HARCOSOK KIVÁLASZTÁSA

A Boszorkányvadász csapatnak legalább három modellből kell állnia. 500 aranyat kapsz, hogy felfogadd a kezdőcsapat tagjait. A harcosok száma a bandában nem haladhatja meg a 12-t.

Boszorkányvadász kapitány: A csapatban kell lennie egy Boszorkányvadász kapitánynak.

Harcos pap: A csapat egyetlen Harcos papot tartalmazhat.

Boszorkányvadászok: Csapatod tagjai közt legfeljebb három Boszorkányvadász lehet.

Fanatikusok: A banda bármennyi tagja lehet Fanatikus.

Önsanyargatók: Legfeljebb öt darab lehet a csapatban.

Vérek: A csapatnak legfeljebb öt vérebe lehet.

KEZDŐ TAPASZTALATI PONTOK

Boszorkányvadász kapitány 20

Boszorkányvadászok 8

Harcos pap 12

Követők 0

A Boszorkányvadászok által felvehető képzettségek

| | Közelharc | Lövés | Tudomány | Erő | Gyorsaság |
|-------------------------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| Kapitány | X | X | X | X | X |
| Boszorkányvadász | X | X | X | | X |
| Harcos pap | X | | X | X | |

BOSZORKÁNYVADÁSZ FELSZERELÉSI LISTA

Közelharci fegyverek

| | |
|------------------|----------|
| Tőr | 2 arany* |
| Buzogány | 3 arany |
| Kalapács | 3 arany |
| Fejsze | 5 arany |
| Kard | 10 arany |
| Kétkezes fegyver | 15 arany |

*Az első ingyenes, minden továbbiért fizetni kell

Lőfegyverek

| | |
|--------------|-----------|
| Számszeríj | 25 arany |
| Pisztoly | 15 arany* |
| Nyílpisztoly | 35 arany |

*Ha egy pár pisztolyt vásárolsz, akkor 30 arany

Páncél

| | |
|---------------|----------|
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Nehéz páncél | 50 arany |
| Pajzs | 5 arany |
| Hárító pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

FANATIKUS FELSZERELÉS LISTA

Ez a lista csak a fanatikusok által felvehető felszereléseket tartalmazza.

Közelharci fegyverek

| | |
|------------------|----------|
| Tőr | 2 arany* |
| Buzogány | 3 arany |
| Kalapács | 3 arany |
| Fejsze | 5 arany |
| Kard | 10 arany |
| Kétkezes fegyver | 15 arany |
| Dárda | 10 arany |

*Az első ingyenes, minden továbbiért fizetni kell

Lőfegyverek

| | |
|----------|----------|
| Íj | 10 arany |
| Rövid íj | 5 arany |

Páncél

| | |
|---------------|----------|
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

ÖNSANYARGATÓK FELSZERELÉSI LISTÁJA

Ezt a listát kizárólag ők használhatják.

Közelharci fegyverek

| | |
|------------------|----------|
| Láncos buzogány | 15 arany |
| Tüskés buzogány | 15 arany |
| Kétkezes fegyver | 15 arany |

Lőfegyverek

Nem vásárolhatók

Páncél

Nem vásárolható

HŐSÖK

1 Boszorkányvadász kapitány

60 aranyért felfogadható

A fanatizmustól hajtott boszorkányvadászok eltökélt szándéka, hogy megtisztítsák Mordheim városát, és mindenkinek elhozzák Sigmar igazságát. jogukban áll elítélni és kivégezni a boszorkányokat, varázslókat, káoszimádókat... tulajdonképpen mindenkit, aki ellenáll nekik.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |

Fegyverek / Páncél: Bármilyen fegyvert és páncélt vásárolhat a boszorkányvadász felszerelési listából.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Vezető: A csapat bármelyik tagja a kapitány 6"-es körzetében használhatja az ő vezetési értékét a vezetési tesztek során.

Égessük meg a boszorkányt! A boszorkányvadász Kapitány *gyűlöl* minden olyan modellt, aki tud varázslatokat használni.

0-3 Boszorkányvadászok

25 arany modellenként

A boszorkányvadászok Sigmar Templomos rendjének a tagjai, akiknek feltett szándéka, hogy eltöröljék a Káoszt, és teremtményeit. Magányosan járják a Birodalmat, de most, hogy a Mordheimi helyzet megkívánja, csapatokba verődve végzik a feladatukat.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / Páncél: Bármilyen felszerelésük lehet a boszorkányvadász felszerelési listáról.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Égessük meg a boszorkányt! A boszorkányvadász *gyűlöl* minden olyan modellt, aki tud varázslatokat használni (a gyűlöltre vonatkozó szabályokat lásd a pszichológia fejezetben).

0-1 Harcos Pap

40 aranyért a szolgálatodra áll

A harcosok között sok akad, aki az egyház szolgálói közül kerül a boszorkányvadász csapat soraiba.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 |

Fegyverek / páncél: A Harcos papot a Boszorkányvadász felszerelési listából lehet felszerelni.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Imádságok: A Harcos pap Sigmar hűséges szolgálója, és Sigmar Imádságait használja, amelynek a leírását a Mágia fejezetben találod.

KÖVETŐK

(1-5 fős csoportokban vásárolhatók)

0-5 Önsanyargatók

40 arany modellenként

Az önsanyargatók világvegét jövődőlő örültek. Gyakorta olyan emberek közül kerülnek ki, akik a háborúk, vagy valamilyen természeti csapás miatt elvesztették a családjukat, s velük együtt a józan eszüket is. Eszelős kitartással járják a birodalmat, és végeérhetetlen szózatokban jövődőlnek az eljövődől végítéletet. A Boszorkányvadászok kiválóan értenek ahhoz, hogy beszédeikkel feltüzeljék ezeket a bolondokat, és rávegyék arra, hogy mellettük harcoljanak Mordheim utcáin, ahová amúgy sem teszi be normális ember a lábát.

Az önsanyargatók kimondottan veszélyes ellenfelek. Nemcsak azért, mert eszelősségük emberfeletti erőt ad nekik, hanem mert testük annyira hozzácsokott a fájdalomhoz és az öncsonkításhoz, hogy az apróbb sérüléseket fel sem veszik.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 1 | 10 |

Fegyverek / páncél: Az önsanyargatók a Boszorkányvadász felszerelési lista rájuk vonatkozó táblázatából válogathatnak. Semmiképp sem használhatnak lőfegyvert, akkor sem, ha a fejlődési táblázatban lőfegyveres képzettségre tennének szert.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Fanatikus: Az önsanyargatóknak automatikusan sikerrel végeznek minden Vezetési tesztet, dobásra nincs szükség ilyenkor. Önsanyargató sohasem lehet a csapat vezére.

Fanatikusok

20 arany darabja

Amikor egy ember elveszíti a szeretteit, gyakran a vallás az egyetlen menedék számára. Az ilyen emberek vándorló zárandokká válnak, elkeseredett fanatikusokká, akik készek megbosszulni veszteségüket bármi áron.

A Fanatikusok hátrahagyták egykori életüket, és csak a Káosz elpusztítása élteti őket. Akár parasztok, akár kézművesek voltak korábban, elszántságuk és fanatizmusuk semmiképp sem alulbecsülendő.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél: A Fanatikusok listájából válogathatnak maguknak felszerelést.

0-5 Vérebek

15 arany kutyánként

A Boszorkányvadászok gyakran tartanak nagytestű, vad vérebekeket az eretnekek levadászására.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 0 | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 |

Fegyverek / páncél: Állkapocs és brutalitás! A vérebek sohasem használhatnak fegyvereket, és páncélt.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Állatok: A vérebek állatok, ezért nem kaphatnak tapasztalati pontokat.

SIGMAR NÖVÉREI

Több évszázados hagyomány, hogy a Birodalom nemessége Mordheimbe, Sigmar Kedves Nővéreinek a zárdájába küldik engedetlen leányaikat, hogy ott beavassák őket a Birodalom alapítójának szentelt papnők rendjébe. A Nővériség, avagy Sigmar nővérei, ahogy a köznép ismeri őket, hagyományaik szerint a Birodalmat járják, hogy segítsenek az elesetteknek és rászorulóknak, ellássák az árvákat és meggyógyítsák a betegségben szenvedőket. Kiválóan értenek a gyógyfüvekhez, és mivel úgy tartják, hogy meg tudják jósolni a jövődőt, a fontos döntés előtt álló emberek gyakran kikérik a véleményüket.

Az egykor oly híres apácarend az utóbbi időkben már nem örvend túlzottan nagy népszerűségnek. Miután a nővéreket nyíltan boszorkányoknak és eretnekeknek bélyegezték, inkább elkergetik őket maguktól az emberek, mintsem hogy ujjat húzzanak a boszorkányvadászokkal. Sigmar papjai közül sokan szakítottak a renddel, mondván, hogy a nőknek nincs joguk Sigmar szent igéjét tanítani.

Az Egyház feje, Sigmar főpapja hűvösen viseltetik az apácarend iránt, mivel a zárda alapítója, és pártfogója Marienburgi Magritta, az egyik rivális trónkövetelő. Napjainkban Sigmar nővérei visszahúzódottan élnek Mordheimben, a Stir folyó fölé magasodó meredélyre épült kolostorokban.

Mordheim lakói közül egyedül a Nővérek tudtak felkészülni a város pusztulására. Cassandra látnoknő előre megjósolta a mennykő eljövetelét, és a nővéreknek maga Sigmar is megjelent álmukban, hogy figyelmeztesse őket a közelgő veszélyre. Így előre tudták azt is, hogy biztonságban lesznek a város fölé magasodó kolostorban, mivel a felcsapó szennyes gőzök nem érnek fel odáig, csak Sigmar haragjának tüzével kellett dacolniuk.

Míg Mordheim alámerült a mocsokba és az örületbe, a nővérek fáradhatatlanul mondták egyik imádságukat a másik után, megtisztították magukat a bűnös gondolatoktól, és szigorú büntetéseket vezettek be a zárdán belül, hogy felvértezzék magukat a várost eluraló káosz ellen. Amikor aztán a meteor megérkezett, a nővérek összegyűltek a kolostor templomának megerősített nagykupolája alatt, és imádságuknak hála Sigmar megkímélte őket a tüztől, és a záporzó törmeléktől.

A nővéreknek ezután Sigmar szent célt adott, amelyért ha kell, készek testüket és lelküket is feláldozni. Feladatuk, hogy összegyűjtsék a káosz kő darabjait, és azt a Sigmar sziklája alatt húzódó kazamatákban elrejtésük. Ha ezt elvégzik, a hegyorom roppant gránittömegétől és a nővérek imádságaitól védve nem lehetnek ártalmára többé senkinek.

Látszólag lehetetlen feladat, mert amíg a kődarabokból rengeteg van, Sigmar nővéreiből kevés. Ami ennél is rosszabb, hogy rengetegen vannak, akik meg akarják kaparintani a követ, hogy elvigyék Mordheimből, és így elterjesszék az általa okozott betegséget Birodalom-szerte.

A harcos nővérekből álló kisebb csapatokat egy-egy Tisztelendő Anya vezetésével küldik be a romok közé. Kiképzésük kiterjed a harcművészetekre csakúgy, mint a vallásgyakorlatokra, mivel a test teljes uralma az első lépés a lélek uralma felé.

Kedvelt fegyverük a harci kalapács, Sigmar harceszköze, és a kétfarkú üstökös mellett szent szimbóluma is.

A HARCOSOK KIVÁLASZTÁSA

Sigmar Nővéreinek minimum három főből álló csapatot kell összeállítania, 500 aranyból. A csapatban legfeljebb 15 harcos lehet.

Tisztelendő anya: A csapatot a Tisztelendő Anya vezeti, tehát egy van belőle a csapatban.

Főnővér: A csapat legfeljebb három főnővért tartalmazhat.

Látnok: A csapatban egyetlen látnok lehet

Növendékek: A csapatban legfeljebb 10 novendék lehet.

Nővérek: Bármennyi nővér lehet a csapatban.

KEZDETI TAPASZTALATI PONTOK

Tisztelendő Anya 20

Főnővér 8

Látnok 0

Követők 0

FELVEHETŐ KÉPZETTSÉGEK

Sigmar nővérei a következő listát használják a rendes képzettség lista helyett.

SIGMAR JELE

Élőhalott és Megszállott modellek automatikusan elvesztik az első támadásukat a Nővér ellen vívott első közelharc körben (Támadásaik száma nem csökkenhet 1 alá).

SIGMAR VÉDELME

A Nővért megáldotta a Zárda Főnöknője, ezért 4+ mágia elleni mentőt kap a ráirányuló varázslatok ellen.

HALÁLOS ELSZÁNTSÁG

Csak Tisztelendő Anya veheti fel ezt a képzettséget, mellyel újradobható a sikertelen *Törés teszt*.

SIGMAR HARAGJA

A Nővér emésztő haragot táplál minden gonosz ellen, amely beszenyyezi a Birodalmat. A modell *gyűlöl* minden Skaven, Élőhalott és Megszállott bandához tartozó modellt.

MEGINGATHATATLAN HIT

A Nővér Sigmarba vetet hite olyan erős, hogy képes szemrebbenés nélkül szembeszállni bármilyen veszedelemmel. Újradobhatja a rontott *félelem* teszteket, és nem kell próbát dobnia, amikor egyedül harcol több ellenféllel szemben.

Sigmar Nővérei által felvehető képzettségek

| | Közelharc | Lövés | Tudomány | Erő | Gyorsaság | Különleges |
|-------------------------|-----------|-------|----------|----------|-----------|------------|
| Tisztelendő anya | X | | X | X | X | X |
| Főnővér | X | | X | X | X | X |
| Látnok | | | X | | X | X |

A NŐVÉRISÉG FELSZERELÉSI LISTÁJA

Közelharc fegyverek

| | |
|------------------|----------|
| Tőr | 2 arany* |
| Buzogány | 3 arany |
| Kalapács | 3 arany |
| Sigmar pörölye | 15 arany |
| Láncos buzogány | 15 arany |
| Acél korbács | 10 arany |
| Kétkezes fegyver | 15 arany |

* Az első ingyen van.

Lőfegyverek

| | |
|----------|---------|
| Parittyá | 2 arany |
|----------|---------|

Páncél

| | |
|---------------|----------|
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Nehéz páncél | 50 arany |
| Pajzs | 5 arany |
| Hárító pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

Általános felszerelés (csak hősnőknak)

| | |
|---------------|-----------|
| Szent könyv | 120 arany |
| Szentelt víz | 10 arany |
| Szent ereklye | 15 arany |

HŐSNŐK

1 Tisztelendő anya

70 arany adomány a templom pénztárába

A Nővériség Tisztelendő anyái tizenketten vannak, és egyedül a zárda Főnöknőjének tartoznak elszámolással tetteikről. Mindegyikük egy-egy kisebb nővér csapatot vezet a városba, hogy a káoszko darabjait keressék. A Tisztelendő anyák fanatikusan elkötelezettek Sigmar hite mellett és a végsőkig elszánták magukat, hogy megváltsák a Nővériséget Sigmar előtt.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |

Fegyverek / páncél: A Tisztelendő anya felszerelését a Nővériség felszerelési listájából lehet megvásárolni.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Vezető: Bármelyik csapattag használhatja a Tisztelendő anya vezetési értékét 6"-en belül.

Sigmar imádságai: A Tisztelendő anya Sigmar imádságait használja, lásd a Mágia fejezetet.

0-3 Főnővér

35 arany adomány fizetendő a templom részére

A Főnővérek régóta szolgálják Sigmar egyházát, járatosak a szertartásokban, és érényes életük jó példa minden ifjabb nővér számára.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél:

A Nővériség fegyvertárából lehet felszerelni.

0-1 Látnok

25 arany adomány fizetendő a templom javára

A Nővériség vak Látnokai Sigmar ajándékeként látásuk elvesztésekor egyfajta második látásra tettek szert. Kevesen kapták meg ezt az áldást, és a Kolostorban nagy tisztelet övezi őket. A papnőkkel ellentétben kopaszra borotválják a fejüket, egyetlen hosszú tincset hagyva meg a tarkójukon.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél:

A Látnokoknak a Nővériség felszerelési listájából lehet fegyverzetet választani.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Áldott látás: A Látnok újradobhatja bármelyik karakterisztikájára dobandó tesztjét (mászás, mágia ellenállás, stb.), és bármelyik találati kockáját közelharcban, és lövésnél. A második eredményt mindenképp el kell fogadnod.

A Látnok felhasználhatja Áldott látását, amikor káoszko után kutatnak a városban. Ha a Látnok az előző csata során nem vált *harcképtelenné*, akkor kettő kockát dobhatsz részéről a Kutatás fázisban, és a neked tetsző eredmény használhatod.

KÖVETŐK

(1-5 fős csoportokban vásárolhatóak)

Nővérek

25 arany adomány a templom részére

Sigmar Nővérei a kolostortemplom oltára előtt szent esküvel megfogadták, hogy megbékítik a várost, összegyűjtik az üstökös darabkáit, és ezzel megváltják magukat. Bármilyen veszély leselkedik rájuk, hitük segítségével felülkerekednek azon.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél: A Nővériség felszerelési listájából lehet őket felfegyverezni.

Növendékek

15 arany adomány a templom javára

A hagyományok szerint a Nővérek csak a Birodalom nemesi házaiból fogadnak új növendékeket, mivel a nagy múltú családok sarjai elkötelezettek familiájuk jó hírnevének megőrzése mellett. Nagy megtiszteltetésnek tekinti egy család, ha leányukat a Rend befogadja. Kevesen maradnak azonban a kolostorban beavatásukig, mivel a növendékként eltöltött évek során kitarásukat, és hitüket a végsőkig próbára teszik.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Fegyverek / páncél: A Nővériség felszerelési listát használhatják.

KÜLÖNLEGES FEGYVEREK

SIGMAR PÖRÖLYE

15 arany

Beszerezhetőség: gyakori (csak Sigmar nővéreinek)

A Nővériség egyik hagyományos fegyvere. A kalapács Ghal-Marazra, Sigmar egykori harcipörölyére emlékeztet.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé, +1.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Kábítás: Ha valakit kellőképpen fejbe vernek kalapáccsal, akkor jó esélye van arra, hogy a padlón, eszméletlenül kiterülve végzi. Sikeres sebzésnél az ellenfél 2-4 dobásnál lesz *kábult* a sérülés táblázaton.

Szent fegyver: A Tisztelendő anya mindegyik pörölyt személyesen áldotta meg. A fegyver +1 jutalmat ad a dobáshoz az *Élőhalott*, és *Megszállott* modellek ellen a sebzés dobáshoz. Megemlítendő, hogy a fegyver használójának még mindig 6-ost kell dobnia a kritikus sebzés eléréséhez. Csak a Tisztelendő anya, és a Főnővérek használhatnak egyszerre kettőt ebből a fegyverből.

ACÉLKORBÁCS

10 arany

Beszerezhetőség: gyakori (csak Sigmar nővéreinek)

Erő: Mint a használóé.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Nem lehet hárítani: A korbács hossza és hajlékonysága miatt nem lehet hárítani a vele elért találatokat.

Ostorcsapás: Az Acélkorbácsot használó modell +1 támadást kap abban a körben, amikor sikeres rohamot hajt végre, ezt a bónuszt az esetleges egyéb bónuszok támadások után kell a támadások számához hozzáadni. Ha a használót megrohamozzák, akkor is kap +1 támadást, amit kizárólag a rohamozó modellre adhat le az *Elsőnek út* szabály szerint (a többi támadást Kezdeményezés sorrendben adhatja le a védekező). Ha a használót egy körben több roham is éri, akkor is csak +1 támadást kap. Ha a használó két acélkorbácsot használ egyszerre, akkor megkapja a +1 támadást a második fegyverért, de továbbra is csak +1 bónuszt kap az Ostorcsapás képességből.

AZ ÉLŐHALOTTAK

Emberemlékezet óta Vlad és Isabella von Carstein uralja Sylvaniaát, a Birodalom legrosszabb hírű tartományát. Sigmar papjai, de még a Boszorkányvadászok is messze elkerülik kastélyaikat. Kevés, a helyi hatalmasságok kikémlelésére küldött felderítő tért vissza ép ésszel sötét erdőiből, ha visszatértek egyáltalán.

A Drakenhof kastély homályos tróntermében, obszidiánból faragott trónszékén ül Vlad von Carstein, Sylvania ura. Türelmesen várakozik, hogy eljőjön az ő ideje, távol a Birodalmi intrikáktól, és a politikai viszályoktól. Időnek bővében van, hiszen szörnyű titkot rejteget: ő és az egész Sylvaniaát uraló nemesség vámpír, azaz halhatatlan, síron túli szörnyeteg.

Az eltelt évszázadok alatt Vlad jókora élőholt sereget gyűjtött össze. Nemsokára eljön az idő, hogy a nyughatatlan halottak légióinak élén előmasírozzon Sylvaniaából, és a Mordheimből begyűjtött káosz-kövek segítségével uralma alá hajtja egész Öreg világot.

A káosz-kövek elegendő mágikus energiát tartalmaz ahhoz, hogy a nagy Nagash varázslatához fogható, ha ugyan nem erősebb varázsigét szabadítson a világra. Ha Carstein gróf terve sikerül, akkor feltámaszthatja a Világvége-hegység és Stirland határai közé eső terület összes halottját.

Miután ezt a tervét kieszelte, Vlad elküldte csatlósait, hogy szerezzenek annyi káosz-követ számára Mordheimből, amennyit csak lehetséges.

Sötét, holdtalan éjszakákon fekete halottaskocsik érkeznek Mordheim kapui elé. Hullazabálók, és az élők számára hallhatatlan parancsok engedelmeskedő holttestek sietnek a kocsis utasának az üdvözlésére, hogy segítsék őket feladatuk végrehajtásában.

Az éjszaka az élőholtaké, és Mordheimben mindig éjszaka van.

A HARCOSOK KIVÁLASZTÁSA

Az élőholt csapatnak legalább három modelltől kell állnia. 500 aranyad van, hogy összeállítsd a csapatot. A bandában nem lehet 15 harcosnál több.

Vámpír: A csapatot a vámpír vezeti, ezért mindenképp van belőle egy. Több nem is lehet.

Halottidéző: A csapat egyetlen halottidézőt tartalmazhat.

Söpredékek: Legfeljebb három lehet a csapatban.

Zombik: Bármennyi zombi lehet a csapatban.

Hullazabálók: Akármennyit vásárolhatsz.

Rémfarkasok: Legfeljebb öt darab lehet a csapatban.

KEZDETI TAPASZTALATI PONTOK

Vámpír: 20

Halottidéző: 8

Söpredékek: 0

Követők: 0

Élőholtak felvehető képzettségei

| | Közelharc | Lövés | Tudomány | Erő | Gyorsaság |
|--------------------|-----------|-------|----------|----------|-----------|
| Vámpír | X | | X | X | X |
| Halottidéző | | | X | | X |
| Söpredék | X | | | X | |

ÉLŐHOLTAK FELSZERELÉSI LISTÁJA

Az alábbi listát az élőholt csapatok használhatják.

Közelharci fegyverek

| | |
|------------------|----------|
| Tör | 2 arany* |
| Buzogány | 3 arany |
| Kalapács | 3 arany |
| Fejsze | 5 arany |
| Kard | 10 arany |
| Kétkezes fegyver | 15 arany |
| Dárda | 10 arany |
| Alabárd | 10 arany |

*Az első ingyen van

Lőfegyverek

| | |
|---------------|----------|
| Íj | 10 arany |
| Rövid íj | 5 arany |
| Páncél | |
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Nehéz páncél | 50 arany |
| Pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

HŐSÖK

1 Vámpír

110 aranyért bérelhető fel

A vámpírok vezetnek az élőholt csapatokat a mágikus hatalmú károsító keresésére. Bár hatalmuk árnyék csupán a rettegett vámpír nagyurakéhoz képest, Vlad szolgálai még így is a leghatalmasabb teremtmények közé számítanak Mordheimben.

Nagy részük Sylvania urának szolgálatában érkezett ide, de vannak köztük, akiknek megtetszett a város, és függetlenné váltak.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 5 | 2 | 8 |

Fegyverek / páncél: A vámpírokat az élőholt felszerelési listából lehet felfegyverezni.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Vezető: Az élőholt csapat tagjai használhatják a vámpír vezetési értékét az ő 6"-es körzetében.

Félelem: A vámpírok ijesztő élőholt teremtmények, akik *félelmet* okoznak (lásd a pszichológia fejezetet)

Pszichológiai immunitás: A vámpírokra nem hatnak a pszichológiai hatások (mint pl. a félelem), és sosem menekülnek el a közelharcból.

Mérgek: A vámpírra nincsenek hatással a mérgek.

Nem érez fájdalmat: A vámpír megsebzésénél a *kábult* eredményt *leüjtöttnek* kell tekinteni.

Halottidéző

35 aranyért bérelhető fel

Ezek a gonosz varázslók a Halottidézés sötét tudományában tettek szert jártasságra. Sokuk Vlad von Carstein tanítványa vagy szolgálója, aki ura ügynökeként érkezett a városba. Mások a boszorkányvadászok, vagy a papság által üldözött mágusok közül kerültek ki.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél: A Halottidézőket az élőholt felszerelési listából lehet felszerelni.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Varázsló: A Halottidézők varázslók, és a Halottidéző varázslatokat használják (lásd a Mágia fejezetet).

Söpredékek

20 aranyért bérelhető

A Söpredékek a legszálnalmasabb emberi teremtmények, Mordheim pusztulásának a túlélői. Eltorzult, visszatartó alakok, akik embertársaiktól távol, a város katakombáiban élnek.

A vámpírok gyakran fogadják fel csapatukba ezeket a szálnalmas alakokat, és szokatlan kedvességgel kezelik őket. Cserébe az emberi roncok fanatikusan hűek nagyurukhoz.

A söpredékek azért is igen hasznosak, mivel ki lehet küldeni őket a Mordheim környéki falvakba felszerelést, és fegyvereket, vagy olyan helyekre, ahol a csapat többi tagja (vámpír, halottidéző)

könnyen a gyanakvó boszorkányvadászok áldozatává eshet. Nem is beszélve arról, hogy ők nappal is képesek mozogni az utcákon.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél: A felszerelések végett lásd az Élőholt felszerelési listát.

KÖVETŐK

Zombik

15 aranyért bérelhető

A zombik a leggyakoribb élőholtak, varázsigékkel cselekvésre bírt holttestek.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 0 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 5 |

Fegyverek / páncél: A zombiknak nem lehet semmilyen fegyverzete, vagy felszerelése, és semmilyen büntetés nem kapnak emiatt (fegyvertelen harc, stb.).

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Félelem: A zombik *félelmet* okoznak (lásd pszichológia fejezet).

Nem futhat: A zombik lassú élőholt teremtmények, ezért nem futhatnak (bár rendszeren rohamozhatnak).

Pszichológia: A zombikra nem hatnak a pszichológiai hatások (pl. félelem), és nem futamodnak meg a közelharcból.

Méreg immunitás: A zombikra nem hatnak a mérgek.

Nem érez fájdalmat: Zombik sebzésénél a *kábult* eredményt *leüjtöttnek* kezelj.

Agyatlan: A zombik nem kapnak tapasztalati pontokat, miáltal nem is fejlődnek.

Hullazabálók

40 aranyért bérelhető, 1-5 fős egységekben

A hullazabálók régen volt, az Öreg Világot sújtó Nagy Éhínség idején élt emberek leszármazottai, akik éhségükben a halottak tetemeit ették.

Olthatatlan éhségüktől hajtva a hullazabálók teljesen elvetették maguktól a normális emberi életet, és temetők környékén vertek tanyát, ahol lakomáikhoz a frissen temetetteket könnyen kiashatták.

Mordheim pusztulása után a bőséges táplálék rengeteg hullazabálót vonzott a városba.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 5 |

Fegyverek / páncél: A hullazabálók nem vehetnek fel semmilyen felszerelést.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Félelem: A hullazabálók *félelmet* okoznak (lásd a pszichológia fejezetet).

0-5 Rémfarkasok

50 aranyért bérelhető

A rémfarkasok rettenetes élőhalott véredek, a Világvége-hegységben élő óriásfarkasok feltámasztott tetemei. Hátborzongató üvöltésük még a legbátrabb emberek térdébe is remegést csal.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 9 | 3 | 0 | 4 | 3 | 1 | 2 | 1 | 4 |

Fegyverek / páncél: Nincs, nem is lehet.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Roham: A rémfarkasok rohamukkal ledöntik ellenfeleiket a lábukról, ezért a roham körében 2 támadással harcolnak.

Nem futhat: A rémfarkasok lassú élőhalott teremtmények, ezért nem futhatnak (bár rendszeren rohamozhatnak).

Félelem: A rémfarkasok félelmet okoznak (lásd a pszichológia fejezetet).

Pszichológia: Nem hatnak rájuk a pszichológiai effektusok, és nem menekülnek el a közelharcból.

Méreg immunitás: Nincsenek rájuk hatással a mérgek.

Élettelen: A rémfarkasok nem kapnak tapasztalati pontokat, és nem fejlődhetnek.

Nem érez fájdalmat: Megsebzéskor a kábult eredményt leültötnék kell tekinteni.

SKAVENEK

Az emberiség tudta nélkül, évezredek óta egy sötét, titokzatos fajjal osztozik az élőhelyén. Mindig is voltak rájuk utaló jelek: lopódzó árnyak, embertelen sikolyok a csatornából, a pince sötétjében tovasuhanó alakok. Az eltelt évezredek alatt ezek a lények titokban munkálkodtak az emberek világa alatt, aláásták nagyobb városait, beszivárogtak a csatornahálózatokba, és a pincékbe, majd az egészet összekötötték egy, az egész világra kiterjedő labirintushálózattá. Ezek a lények, akik Skavennek hívják magukat, a patkányemberek, egy régebbi korban serkent gonosz káosz mutáció eredményei.

Egy nap majd kétségkívül előjönnek rejtékhelyeikről, és nyílt háborút hirdetnek az emberiség ellen.

Évszázadok óta munkálkodnak rajta, hogy ragályos betegségeket terjesszenek, és tönkretegyék az emberkéz által készített dolgokat, Mordheim pusztulása azonban sok mindent megváltoztatott, a városra hullott káoszko segítségével új lehetőségek nyíltak a titkos háború folytatására.

A skavenek ősidők óta kutatják a káoszövet, amely az emberek előtt csak most, Mordheim pusztulásával vált ismeretessé, és Öreg Világon számos lelőhelyét feltárták.

A faj is ennek köszönheti létrejöttét, a múltban a káoszövet, és azzal fertőzött táplálékot rácsáló patkányok kezdtek el lassan változásnak indulni, hogy később skavenekké váljanak.

Mivel most is rendszeresen fogyasztják, a káoszko a szó szoros értelmében a vérükben van.

Egészen mostanáig a kő felkutatása időigényes és bonyolult feladat volt, és a fokozott mennyiségű felhasználás miatt egyre ritkább lett, most viszont végre egy új, bőséges forrás került elő. Az Eshin klán felderítői mindenhol jelen vannak, így a vezetőik rögtön tudomást is szereztek az üstökös mibenlétéről.

Ahogy a Birodalom nemessége megoszlott, úgy a Skaven társadalomban is viszályok törtek a felszínre. Klánok harcolnak folyamatosan egymás ellen, hogy uralomra jussanak a Tizenhármak Tanácsában, amely az egész skaven fajt irányítja.

Mordheim titka még nem került nyilvánosságra minden klán előtt, különben az Elátkozottak városát már rég előzönlötték volna a patkányemberek. Az Eshin klán Nagymestere féltékenyen őrzi a titkot, ezért nem küldött nagy haderőt Mordheimbe, inkább kisebb beszivárgó csoportokat, akik feltűnés nélkül mozoghatnak a városban. Az összegyűjtött kódarabokat a város alatti titkos alagutakon keresztül a klán titkos fészkeibe szállítják.

Az Eshin klán pont a legmegfelelőbb társaság erre a feladatra. A csendes halál nagymesterei,

méregkeverők, és az orgyilkos tudományok szakavatott művelői.

Születésüktől fogva képzik őket a gyilkolás tudományára a Szarvaspatkány romos templomaiban. Csendesek, gyorsak, és hatékonyak, a patkányfajzatok legjobbjai.

A HARCOSOK KIVÁLASZTÁSA

A Skaven csapatnak legalább három modellből kell állnia, és 500 aranyból gazdálkodik. A bandának nem lehet 20-nál több tagja.

Orgyilkos mester: A Skaven csapatnak egy Orgyilkos mestere lehet, ő vezeti a csapatot.

Eshin boszorkánymester: A csapatban egy Boszorkánymester lehet.

Fekete Skaven: Legfeljebb kettő lehet a csapatban.

Éjjeli futárok: Legfeljebb két Futár lehet a csapatban.

Féregfajzat: Bármennyi lehet belőle.

Óriáspatkányok: A csapatban bármennyi óriáspatkány lehet.

Patkányogre: A csapat egyetlen Patkányogrért tartalmazhat.

KEZDŐ TAPASZTALATI PONTOK

Orgyilkos mester: 20

Eshin boszorkánymester: 8

Fekete Skaven: 8

Éjjeli futárok: 0

Követők: 0

Skavenek felvehető képzettségei

| | Közelharc | Lövés | Tudomány | Erő | Gyorsaság | Különleges |
|-------------------------|-----------|-------|----------|-----|-----------|------------|
| Orgyilkos mester | X | X | X | X | X | X |
| Fekete Skaven | X | X | | X | X | X |
| Boszorkánymester | | | X | | X | X |
| Éjjeli futárok | X | X | | | | X |

SKAVEN FELSZERELÉSI LISTA

Az alábbi listát a Skaven csapat tagjai használhatják.

HŐSÖK FELSZERELÉSI LISTÁJA

Közelharci fegyverek

| | |
|-----------------|----------|
| Tőr | 2 arany* |
| Kard | 10 arany |
| Láncos buzogány | 15 arany |
| Dárda | 10 arany |
| Alabárd | 10 arany |
| Könnyező penge | 50 arany |
| Acélkarmok | 35 arany |

*Az első ingyen van, az összes többiért fizetni kell

Lőfegyverek

| | |
|---------------------|-----------|
| Parittyá | 2 arany |
| Dobócsillag | 15 arany |
| Fűvócső | 25 arany |
| Káoszköves pisztoly | 35* arany |

*70 arany ha több van belőle

Páncél

| | |
|---------------|----------|
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Hárító pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

KÖVETŐK FELSZERELÉSI LISTÁJA

Közelharci fegyverek

| | |
|-----------|----------|
| Tőr | 2 arany* |
| Bunkósbot | 3 arany |
| Kard | 10 arany |
| Dárda | 10 arany |

*Az első ingyen van, az összes többiért fizetni kell

Lőfegyverek

| | |
|----------|---------|
| Parittyá | 2 arany |
|----------|---------|

Páncél

| | |
|---------------|----------|
| Könnyű páncél | 20 arany |
| Pajzs | 5 arany |
| Sisak | 10 arany |

SKAVEN KÜLÖNLEGES FELSZERELÉSEK

Ezeket a felszerelési tárgyakat csak a Skaven csapat tagjai használhatják, más bandák számára nem hozzáférhető.

Fűvócső

25 arany

Hozzáférhetőség: Ritka: 7, Csak skaveneknek

A fűvócsövet mérgezett tűk, vagy tüskék kilövésére használják. Bár a tüske maga jelentéktelen méretű ahhoz, hogy tetemes kárt okozzon, a rákent alattomos mérge a szervezetben szétáradva gyors halált okoz. A fűvócső óriási előnye, hogy csendes, és könnyen elrejthető.

Hatótáv: 8"

Erő: 1

Mentő módosító: +1

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Méreg: A fűvócsőből kilőtt türe kent mérge hatása hasonlatos a Fekete Lótuszéhoz (ha tatost dob sz a sebzésnél, akkor az áldozat automatikusan sebződik). A fűvócső nem okozhat kritikus találatokat. A fegyvernek pozitív páncélmentő módosítója van, így ha eltalálnak vele valakit, akkor +1-et kap a mentőjéhez (tehát ha 4+ mentője volt, akkor most 3+mentője lesz). Azok a modellek, akiknek nincsen mentőjük, 6+-os mentőt kapnak.

Csendes: A fűvócsővel felszerelt skavenek akkor is tudnak lőni, ha *rejtőznek*, anélkül hogy felfednék hollétüket. A célpont dobhat ilyenkor Kezdeményezés tesztet, hogy kiszúrja a lövő pozícióját.

Káoszköves pisztoly

35 arany

Beszerezhetőség: Ritka: 11, Csak skaveneknek

A káoszköves pisztolyok a Skryre klán örült mérnökeinek a munkája, lövedékét mágikusan kezelt káoszkövből készítik. Az általa okozott sebzés rettenetes fertőzéseket okoz, már ha az áldozat életben marad.

Hatótáv: 8"

Erő: 5

Mentő módosító: -3

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK: Minden második körben lőhet.(1), mint az előkészítés a többi puskaporos fegyvernél.

Acélkarmok

35 arany

Beszerezhetőség: Ritka: 7, Csak skaveneknek.

Az Eshin klán által tanított harcművészetekben számos szokatlan, egzotikus fegyvert használnak. Ezek közül a leghírhedtebbek az acélkarmok, amelyeket a Skaven harcosok a mancsukhoz erősítenek. A karmokat csak igazán képzett harcművészek használhatják igazán hatékonyan.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé

Mentő módosító: nincs

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Párban viselik: Az acélkarmokat hagyományosan párban viselik, ezért a használója +1 Támadást kap.

Mászás: Az Acélkarmokkal felszerelt Skaven +1 Kezdeményezést kap, amikor mászásnál próbát kell dobnia.

Hárítás: A karmokkal lehet háritani, és mivel kettő van belőle, újra lehet dobni az első sikertelen próbálkozást.

Kézre erősített: Az acélkarmokkal harcoló modell nem használhat más fegyvereket a csata során.

Könnyező pengék

50 arany/pár

Beszerezhetőség: Ritka: 9, Csak skaveneknek.

A könnyező pengék az Eshin klán beavatottjai által használt rövid kardok, melyeknek acélját

káoszkővel edzették. Nevét onnan kapta, hogy folytonosan maró hatású mérget izzad.

Hatótáv: Közelharc

Erő: Mint a használóé

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Párosan használják: A könnyező pengéket hagyományosan párban használják, ezért az a Skaven, aki ezzel harcol, +1 Támadást kap.

Mérgez: A könnyező penge mérge szétárad az áldozat testében, és elmarja az izmait, és belső szerveit. A fegyvert úgy kell tekinteni, mintha folyamatosan Fekete Lótusszal kezelték volna pengéjét (lásd a Felszerelések fejezetet). A pengére nem lehet más mérgeket kenni.

Hárítás: A könnyező pengék kardok, tehát lehet velük háritani.

Skavenek különleges képzettségei

Skaven hősök dönthetnek úgy, hogy ezt a képzettség listát használják bármelyik rendes lista helyett.

FEKETE ÉHSÉG

A Skaven harcos képes arra, hogy felidézze a Fekete éhséget magában, ezt az őrző, önkívületi állapotot, amely természetfeletti erőt ad neki, de közben belülről lassan elemésztí. A Skaven hősnek a köre elején be kell jelentenie, hogy ezt a képességét használja. A hős +1 támadást kap, és +D3" jutalmat a teljes mozgásához, de D3 3-as erejű sebzést szenved a kör végén, amely ellen nem dobható semmiféle páncélmentő.

FAROK TÁMADÁS

A Skaven használhat pajzsot, kést, vagy kardot a farkára erősítve. A modell +1 támadást kap a használt fegyverrel, vagy +1 páncél mentőt kap.

FALMÁSZÓ

A Skaven harcosnak nem kell Kezdeményezés próbát dobnia, amikor mászik.

BESZIVÁRGÁS

A képzettség birtokában lévő Skaven harcos mindiga akkor kerül fel a csatatérre, amikor az ellenséges banda már felállt a harchoz. Bárhová el lehet helyezni, de semelyik ellenséges modell látóterében sem lehet benne, és legalább 12" távolságra kell lennie tőlük.

Ha mindkét csapatban vannak beszivárgók, akkor mindkét fél dobjon D6-tal, és aki kisebbet dobott, az állítja fel előbb a beszivárgóit.

A CSENDES HALÁL MŰVÉSZETE

A Skaven elsajátította a pusztakezes harc tudományát, amelyet a távoli Cathay misztikus mesterei tanítanak templomaikban. A hős fegyver nélkül is büntetés nélkül harcolhat, és úgy számít, mintha két fegyvere lenne (+1 Támadás). A fegyver nélkül harcoló Skaven hős a sebzésnél 5-6 dobásnál is kritikus sebzést okoz. A képzettség használható az Eshin acélkarmokkal kombinálva (ilyenkor a hős +2 támadást kap). (12)

HŐSÖK

1 Orgyilkos mester

60 arany

Az Eshin klán nagymestere az Orgyilkosait küldte el, hogy felügyeljék a káoszko begyűjtését. A siker gazdagságot, és jobb pozíciót jelent a klán hierarchiájában. A kudarcot azonban jobb nem is említeni...

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 5 | 1 | 7 |

Fegyverek / páncél: Az orgyilkos mester bármilyen felszerelést felvehet a Skaven hősök felszerelési listájából.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Vezető: A Skaven csapat harcosai használhatják az Orgyilkos mestere Vezetési értékét az ő 6-es körzetében.

Szakképzett gyilkos: Az Orgyilkos mester által okozott találatoknak (lövés és közelharc) mindig extra -1 páncél mentőmódosítója van.

0-2 Fekete Skaven

40 arany

A Fekete skavenek az Eshin klán legerősebb harcosai, fekete bundás halálhőzők, akik magas szinten gyakorolnak több harcművészeti stílust is. Mordheimben rajtaütésekben, és az emberlányok orv legyilkolásában jeleskednek.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 5 | 1 | 6 |

Fegyverek / páncél: A Fekete skavenek a hősök számára fenntartott felszerelési listából válogathatnak.

0-1 Eshin boszorkánymester

45 arany

Az Eshin klán boszorkánymesterei azok a fekete mágusok, akik az orgyilkosok mágiaival kezelt fegyvereit készítik. Bár hatalmuk eltörpül a Skrye klán Boszorkány-mérnökei, vagy a hatalmas Szürke látnokoké mellett, varázslataik hasznosak a klán számára.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 6 |

Fegyverek / páncél: A Skaven hősök felszerelési listáját használhatja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Varázsló: Az Eshin boszorkánymester varázsló, és a Szarvaspatkány mágiaját használhatja (lásd a Mágia fejezetet).

0-2 Éjjeli futárok

20 arany

A futárok a klán fiatal növendékei. Nem rég avatták be őket a klán titkaiba, ezért tudásukon még jócskán van mit csiszolni.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 4 |

Fegyverek / páncél: A Skaven hősök listájából lehet felszerelni őket.

KÖVETŐK

1-5 fős csoportokban vásárolhatók

Féregfajzat

20 arany

A féregfajzat a klánhoz tartozó köznép, a Klán patkányok csoportja. A legerősebbek közül választják ki azokat, akiket beavatnak a klán titkaiba, és idővel orgyilkosoknak képzik ki őket. A Klán patkányok számára ez az előrelépés az életük célja.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 |

Fegyverek / páncél: A Skaven követők felszerelési listájáról lehet őket felfegyverezni.

Óriás patkányok

15 arany darabja

Az óriás patkányok a Skaven rokonaik által kitenyésztett, kutya méretű szörnyetegek. Gyakran számbeli fölényük elegendő, hogy ellenfelüket ellepve földre kényszerítsék azt.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 2 | 0 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 4 |

Fegyverek / páncél: Nincs.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Létszám: Bármennyi óriás patkányt vásárolhatsz egy egységbe.

Tapasztalat: Az óriás patkányok állatok, így nem kapnak tapasztalati pontokat, és nem fejlődnek.

0-1 Patkányogre

210 aranyért a tiéd

Ezeket az óriási szörnyetegeket általában testőri feladatok ellátására tenyésztik és képzik ki.

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 |

Fegyverek / páncél: Fogak, karmok, és nyers testi erő. Fegyvert és páncélt sohasem használhatnak.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Félelmetes: A patkányogre félelmet okoz.

Buta: A patkányogre a butaság szabályai szerint cselekszik, hacsak nincs a 6"-es körzetében Skaven hős.

Tapasztalat: A patkányogrért nem az eszéért szeretik. Ostobaságának hála nem kap tapasztalati pontokat, és nem fejlődik.

Nagy Célpont: (13) A patkány ogrék nagydarab jószágok, és mivel könnyebb eltávolítani őket, szinte vonzzák a nyílvevőket. A Lövés fejezetben leírtaknak megfelelően Nagy Célpontnak számít.

HADJÁRATOK

Az Elátkozottak városába Öreg Világ minden tájáról érkeznek a kincskeresők csapatai. A színes kavalkádban mindenféle faj jelen van.

Mindegyik csapat más és más cél érdekében teszik meg ezt az utat, ahonnan lehet, hogy soha sem térnek haza.

Bár kitűnő szórakozás egyedülálló csatákat vívni, az igazi kihívást a hadjáratok jelentik. Ilyenkor kezdő csapatodnak lehetősége van arra, hogy új képzettségeket, és egy csomó pénzt szedjenek össze, na meg az ezzel járó hírnevet.

A HADJÁRAT KEZDETE

A hadjárat indításához legalább két játékosra van szükség, de ajánlott három, vagy annál több résztvevő. A játékosok indíthatnak több csapatot is, de eleinte ez nem ajánlatos, mivel épp elég időbe és energiába kerül egyetlen rendes banda megmodellezése, kifestése irányítása is.

Ha a hadjárat megkezdődött, a későbbiekben is csatlakozhatnak hozzá újabb csapatok. Bár eleinte az új csapatok hátránnyal indulnak, az erősebb csapatok ellen vívott harcok során szerzett tapasztalatokat gyorsan képzettségekre válthatják.

A hadjárat megkezdéséhez a két harcoló játékos kiválaszt egy *Forgatókönyvet* a csatához, amelyben benne foglaltatik a csata célja, és a rá vonatkozó különleges szabályok. A csata után mindkét fél kidolgozza, hogy melyik harcosa mennyi tapasztalati pontot kapott, és mennyi káoszkövet sikerült összegyűjteniük mielőtt visszatérnek táborhelyükre.

A szerzett tapasztalatot úgynevezett Tapasztalati Pontok (TP) jelképezik, amit a harcosok a csata túléléséért, valamint a harcban nyújtott teljesítményük után kapnak. Ezt majd a későbbiekben, a *Tapasztalat* fejezetben taglaljuk. Amikor egy hős vagy a követők egy csoportja elegendő Tapasztalati pontot gyűjtött össze, akkor *fejlődik*. A fejlődés növelheti a modellt valamelyik harci értékét, vagy különleges képzettséget nyerhet általa.

A csaták után a harcosok elmennek káoszkövet keresni. A talált mennyiséget a Csapatösszesítőn kell jelölni, és később aranyra lehet váltani, felszerelésre lehet cserélni, stb. Ezt a Jövedelem, és a Kereskedés fejezetben fejtjük ki bővebben.

A CSAPAT BESOROLÁSA

Mindegyik csapatnak van egy bizonyos Besorolása, minél magasabb ez az érték, annál jobb a banda. A Besorolás értéke egyszerűen a csapat harcosainak a száma szorozva öttel, plusz az összes tapasztalati pont, ami a harcosoknak van.

Nagy teremtmények, mint pl. a patkányogre, 20 pontot érne, plusz a tapasztalati pontjaik.

A csapat Besorolása minden játék után változik, ahogy harcosok érkeznek, vagy pusztulnak, remélhetőleg pozitív irányba.

A CSATA UTÁNI TEENDŐK

Miután a csata véget ért, a játékosok a lentebb közölt teendőknek tesznek eleget, mégpedig sorrendben. Nem kell egyszerre mindent kidolgozni rögtön a harc után, bár az első három pontot célszerű. Fontos, hogy a kockadobások a többi játékos, vagy egy semleges harmadik fél előtt történjenek, a félreértések elkerülése végett.

1 Sérülések

A csata során *harcképtelenné* vált harcosok sérülésének mértékének megállapítása. Lásd a súlyos sérülésekre vonatkozó szabályokat.

2 A tapasztalati pontok szétosztása

A hősök és a követők tapasztalati pontokat kapnak a csata túléléséért (lásd a Tapasztalat és Forgatókönyvek fejezetet).

3 Dobás a Kutatási táblázaton

Lásd a Bevétel fejezetet.

4 Káoszkövek eladása

Minden csata után csak egyszer adhatsz el Káoszköveket. Az egyszeri eladott mennyiséget az eladó határozza meg.

5 Felbérlehető veteránok keresése

Dobd ki, hogy hány TP értékben bérlehetsz fel veterán követőket. Ez a dobás még nem kötelez arra, hogy követőket bérlej fel!

6 Ritka tárgyak felkutatása

Dobj a ritka tárgyak keresésére, sikeres keresés esetén fizess ki az árát. A tárgy ezután a csapat felszereléslistájára kerül.

7 Híres kalandozók felkeresése

Ha szeretnél felbérelni egyet.

8 Újoncok besorozása és gyakori tárgyak vásárlása

Bérlehetsz újonc hősöket és követőket, akik egy ingyenes tőrrel kezdenek. Most vásárolhatsz nekik gyakori tárgyakat. Fontos, hogy az újoncok nem vásárolhatnak ritka felszereléseket, de felszerelheted őket ilyenekkel a 9. fázisban, ha rendelkezésedre áll ilyen a csapatod felszereléslistáján.

9 Felszerelések újraosztása

A harcosok cserélhetnek felszereléseket egymás között, illetve felvehetnek felszerelési tárgyakat a csapat felszereléslistájáról.

10 A banda Besorolásának a megállapítása

A korábban leírt módon számold ki újra a harci besorolásod, és vezess fel az új értéket a csapatlistádra.

A BANDA FELOSZLATÁSA

Bármelyik csata után feloszlathatod csapatodat, ha úgy ítéled meg, hogy teljesen reménytelen a helyzete, és indíthatsz egy újat. Az összes harcos, tapasztalat, és megszerzett felszerelés elvész ilyenkor.

Ha csak egy, vagy több harcossal van problémád, bármikor megválhatsz tőlük.

ELHUNYT HARCOSOK

Amikor egy harcos meghal (légyen hős vagy követő), felszerelése elveszik. Nem lehetséges tehát a halott felszerelését szétosztani a csapat túlélő tagjai között.

HALOTT VEZÉREK

Ha a csapat vezérét megölik, akkor a következő legmagasabb Vezetési értékű hős veszi át a parancsnoki posztot. Innentől az illetőre az összes, vezetőkre vonatkozó szabály érvényes. A hős továbbra is a rá vonatkozó Képzettség listát használja, de a vezér számára hozzáférhető felszereléseket felveheti. Ha több hős is azonos Vezetési értékkel rendelkezik, akkor a több tapasztalati ponttal rendelkező személy lesz a csapat vezére. Ha még a tapasztalati pontjaik is azonosak a vezérjelölteknek, akkor dobj D6-ot, és akinek magasabbat dobta, az lesz a vezér.

Fontos szabály, hogy NEM BÉRELHETSZ FEL új bandavezért.

Élőholt csapat esetében, ha a vámpír elpusztul, akkor a halottidéző veszi át a csapat irányítását. Ha a csapatban nincs halottidéző, akkor az élőholtakat összetartó mágia elszáll, és az egész banda rothadó hús és csontkupaccá omlik össze. A következő játék után VÁSÁROLHATSZ új vámpírt, amikor is a halottidéző elveszti a Vezető képzettséget.

Ha egy Sigmar nővérei, megszállott, vagy káoszkarnevál banda vezetője hal meg, az utódjának lehetősége lesz mágiát tanulni. A következő alkalommal, amikor a vezér elegendő tapasztalatot gyűjt, hogy fejlődhessen, a dobás helyett választania kell egy imát/varázslatot a megfelelő varázslatlistáról. Ezt követően mágiahasználónak számít, és a következő fejlődéstől kezdve a megszokott módon dob a fejlődés táblázaton.

ÚJ FELSZERELÉS VÁSÁRLÁSA A CSATÁK KÖZÖTT

Amint az a Kereskedelem fejezetből is kiderül, a harcosok a csaták között vásárolhatnak új fegyvereket, és felszerelési tárgyakat, ezeknek az ellenértékét a csapat kincstárából kell kifizetni. A harcosok cserélgethetik egymás között a felszerelési tárgyaikat, feltéve, hogy olyan tárgyakat kapnak, ami normál esetben is felvehető nekik. A változásokat a Csapat összesítőn fel kell tüntetni. Egy másik változatként a régi és új felszerelést lehet halmozni, hogy aztán a későbbiekben szétoszd.

SÚLYOS SÉRÜLÉSEK

A játék során előfordulhat, hogy egyes harcosok *harcképtelenné* válnak, és el kell távolítani a csataterrről. Akkor éppen nem számít, hogy a harcos meghalt, komolyabban megsérült, vagy csak éppen halottnak tettei magát, a lényeg, hogy képtelen a csatát tovább folytatni.

Amikor hadjáratot játszol, sokat számít, hogy mi történik a csatában *harcképtelenné* vált harcosokkal. Lehet, hogy begyógyulnak a sebeik, felépülnek, és készek lesznek harcolni a következő csatában, de az is lehet, hogy komoly sérülést szenvedtek vagy meghalnak.

Amikor egy hős komoly sérülést szenved, másként kell kezelni, mint egy követőt egy dolog azonban közös bennük: kötelező kidobni nekik, hogy mi történik velük.

A sérült követők esetében a helyzet roppant egyszerű. Azok a követők, akik *harcképtelenné* váltak a csata során, D6 dobás 1-2 eredménye esetében meghal, lerokkan, vagy elszökik a csapattól, el kell távolítani a Csapatlistáról, a felszerelésével együtt. 3-6 dobás esetén a következő csatában rendesen harcolhatnak.

Hősök esetében a helyzet némileg más, a csata után dobj minden *harcképtelen* hősödnek, hogy megállapítsd sebesülésének mértékét, és vedd össze az eredményt az alábbi táblával.

A táblázatot a következőképp kell használni: Dobj 2D6-ot, az első kocka eredménye jelzi a tízes értékeket, a másik pedig az egyeseket (eszerint az 1 és 5 dobás tizenötnek számít, a 3 és 6 pedig 36-nak, stb.). Ezt a fajta kockadobást a továbbiakban D66-nak nevezzük.

HŐSÖK SÚLYOS SÉRÜLÉSEI

11-15 HALOTT

A harcos meghalt, tetemét valahol elhagyták Mordheim kusza utcáin, és soha többé nem találták meg. Minden fegyvere és felszerelése elvesz, távolítsd el a Csapatlistáról.

16-21 TÖBBSZÖRÖSEN SÉRÜLT

A harcos nem halt meg, de sok seb esett rajta. Dobj D6-szor ezen a táblázaton, de dobd újra a „halott”, „fogságba esett”, és a „többszörösen sérült” eredményeket.

22 LÁB SÉRÜLÉS

A harcos lába eltörött, ezért mostantól –1 büntetést kap a Mozgására.

23 KAR SÉRÜLÉS

Dobj ismét: 1= A kart amputálni kell, a harcos mostantól csak egykezes fegyvereket használhat. 2-6= Könnyebb sérülés. A harcos nem vehet részt a következő csatában.

24 ŐRÜLET

Dobj D6-ot. 1-3 eredményre a harcos mostantól *buta* lesz, 4-6 eredményre az *őrjöngés* lesz úrrá rajta (lásd a Pszichológia fejezetet)

25 ZÚZÓDOTT LÁB

Dobj újra: 1= a harcos mostantól nem futhat, bár rendszeren rohamozhat. 2-6= A harcos nem vehet részt a következő csatában.

26 MELLKASI SÉRÜLÉS

A harcos felépül, de a szívóssága eggyel csökken.

31 FÉL SZEMÉRE MEGVAKUL

A harcos életben marad, de az egyik szemére megvakul, hogy melyiket, azt véletlenszerűen dönts el. Ha egy szemét elvesztette, akkor a Célzó képessége eggyel csökken. Ha mindkét szemét elveszti, akkor teljesen megvakul, és el kell távolítani a csapatból.

32 RÉGI SEBEK

A harcos életben marad, de sebe újra felszakadhat. Mostantól minden csata előtt dobj neki D6-tal, ha 1-est dobtál, akkor nem vehet részt a csatában.

33 IDEGRÁNGÁS

A harcos idegrendszere megsérült, mostantól eggyel csökkent a Kezdeményezési értéke.

34 KÉZ SÉRÜLÉS

A harcos keze megsérült, mostantól eggyel kisebb a Fegyverhasználati értéke.

35 SÚLYOS SEBEK

A harcos komolyabban megsérült, ezért a következő D3 csatában nem vehet részt.

36 KIRABOLTÁK

A harcos páncélját, és felszerelését elveszíti.

41-55 TELJES FELÉPÜLÉS

A harcos csak eszméletlen volt, vagy könnyebb sérülést szenvedett, melyből felgyógyul a következő csatára.

56 KESERŰ GYŰLÖLET

A harcos teljesen felépül, de mostantól *gyűlöli* az őt ért sebzés okozóit. Dobj D6-ot:

| D6 | Eredmény |
|-----|--|
| 1-3 | Gyűlöli a modellt, aki a sebzést okozta. Ha az egy Követő volt, akkor a csapat vezérét utálja. |
| 4 | A sebzést okozó csapat vezérét gyűlöli. |
| 5 | A sérülésért felelős, egész bandát utálja. |
| 6 | Minden olyan típusú bandát gyűlöl, mint aki a sebzést okozta (tehát pl. Káosz megszállottak). |

61 FOGSÁGBA ESETT

A harcost a másik csapat foglyul ejtette. A fogva tartó játékos váltságdíjat követelhet érte, vagy el is adhatja D6 x 5 aranyért.

Élőholt játékos megölheti a foglyot, ekkor egy új zombi csatlakozik a csapathoz.

A Megszállott banda vezére feláldozhatja a foglyot istenének, a bandavezér ekkor +1 Tapasztalati pontot kap.

A váltságdíjjal visszaváltott foglyok megtartják az összes fegyverzetüket és felszerelésüket, ha a rabot eladják, megölik, vagy zombivá változtatják, akkor a fogva tartók megtarthatják a felszerelését.

62-63 EDZETT

A harcos túléli a csatát, és mostantól immúnis a *félelemre*.

64 SZÖRNYŰ SEBEK

A harcos mostantól fogva *félelmet* okoz.

65 ELADTÁK GLADIÁTORNAK

A harcos a Torokmetszők Dokkjában tér magához, ahol meg kell küzdenie egy gladiátorral (lásd a Bérencek fejezetet).

Dobj annak eldöntésére, hogy melyik fél rohamoz, és játszd le a küzdelmet, mint rendszeren. Ha a harcos veszít, akkor dobd ki, hogy meghal-e, vagy sem, valamint a sérüléseit. Ha nem halt meg, akkor megfosztják minden felszerelésétől, és kilölik az utcára, ahol újra csatlakozhat egykori csapatához.

Ha a harcos győz, akkor kap 50 aranyat, +2 Tapasztalati pontot, és visszatérhet a csapatához minden felszerelésével együtt.

66 TŰZÖN-VÍZEN ÁT

A harcos végigverekszli magát a városon, mire visszatér a csapathoz. Kap +1 tapasztalatot.

TAPASZTALAT

Azok a harcosok, akik túlélnek a csatát, tapasztalatot szereznek a harcban történetekből okulva, és javulnak a harci képességeik is. Ezt a folyamatot a hadjáratokban a Tapasztalati pontok jelképezik.

A harcos csak akkor kap tapasztalati pontot, ha részt vesz a csatában. Ha elég pontja összegyűlt, akkor a modell fejlődik. Ez az előrelépés valamelyik karakterisztika növekedésében, vagy egy új képzettségben mutatkozik meg.

Amikor a csapatodat összeállítod, néhány harcosnak már van némi tapasztalati pontja, hogy mennyi, azt a csapatlistákból megtudod. Ezt jelezni kell a Csapat összesítőn, a megfelelő számú négyzet beikszelésével. A kezdeti tapasztalati pontokból nem lehet fejleszteni a modellt, még ha azok elegendőek lennének egy újabb előrelépéshez, akkor sem. Ez csak a harcos előzetesen megszerzett tapasztalatát jelzi.

TAPASZTALATSZERZÉS

A harcos által megszerezhető TP mennyisége a Forгатókönyvön múlik, amely szerint a csata zajlik. Minden Forгатókönyv a csata célja szerint, más és más szempontokat vesz figyelembe az egyes cselekedetekért begyűjthető TP mennyiség megállapításakor.

Az extra tapasztalati pontokat mindig a harcos teljes pontmennyiségéhez kell hozzáadni, a játék végén, úgyhogy célszerű felírni, ki mit tett a csatában, hány ellenfelet tettek harcképtelenné, stb.

Amint a forгатókönyvekből is kitűnik, a csata túléléséért mindig jár +1 TP. Ezt a harcos akkor is megkapja, ha megsérült a harcban.

FEJLŐDÉS

Amikor a harcos elég tapasztalati pontot összegyűjtött, akkor fejlődik, és kockadobással kell megállapítani, hogy mire. A csapat összesítő mutatja, hogy mennyi TP kell a hősnek, vagy követő csoportnak a következő dobásig. Ha a tapasztalat eléri a vastagított szélű négyzetet, akkor

újból fejlesztés dobásra kerül sor (lásd lentebb a **fejlesztést**). A dobást mindjárt a csata után meg kell ejteni, a többi játékos előtt.

A követő csoportok tagjai együtt fejlődnek, és ugyanarra a képességre.

GYENGÉBB CSAPATOK

Ha egy banda nála magasabb besorolású csapat ellen harcol, akkor a harcosok plusz Tapasztalati pontokat kapnak, melyeket a csata után, a teljes szerzett TP mennyiséghez kell hozzáadni. Minél nagyobb a különbség a két csapat besorolása közt, annál több az extra TP.

| A Besorolások különbsége | Extra TP Semmi |
|--------------------------|-------------------|
| 0-50 | |
| 51-75 | +1 |
| 76-100 | +2 |
| 101-150 | +3 |
| 151-300 | +4 |
| 301+ | +5 |

FEJLESZTÉS

Dobj 2D6-ot, és vedd össze az eredmény az alábbiakkal:

| | HŐSÖK |
|--------------|---|
| 2D6 | EREDMÉNY |
| 2-5 | Képzettség. Válassz egyet a hős számára kijelölt képzettség táblázatát, és válassz egy képzettséget. Ha a hős varázsló, akkor választhatsz neki egy véletlenszerűen megállapított varázslatot az új képzettség helyett (lásd a Mágia fejezetet). |
| 6 | Harci érték növekedés. Dobj ismét: 1-3= +1 Erő, 4-6= +1 Támadás. |
| 7 | Harci érték növekedés. Válassz: +1 FH, vagy +1 CK. |
| 8 | Harci érték növekedés. Dobj újból: 1-3= +1 Kezdeményezés, 4-6= +1 Vezetési érték. |
| 9 | Harci érték növekedés. Dobj újra: 1-3= +1 Sebzéspont, 4-6= +1 szívósság. |
| 10-12 | Új képzettség. Válassz egyet a hős számára kijelölt Képzettség táblázatok közül, és válassz ki róla egy képzettséget. Ha a hős varázsló, akkor dönthet úgy, hogy véletlenszerűen választ az új képzettség helyett. |

| | KÖVETŐK |
|--------------|---|
| | A követők minden karakterisztikájukat csak egyszer fejleszthetik egy ponttal. Ha a fejlesztés dobásánál olyan karakterisztikát kellene növelni, amit már egyszer növeltél (vagy a faji maximumon van), akkor addig dobj újra, amíg egy még nem növelt karakterisztikát nem dob sz ki. |
| 2D6 | EREDMÉNY |
| 2-4 | +1 Kezdemény |
| 5 | +1 Erő |
| 6-7 | válassz: +1 FH vagy +1 CK |
| 8 | +1 Támadás |
| 9 | +1 Vezetési érték |
| 10-12 | Tehetséges fickó. A csoportból az egyik modellt előléptetheted Hőssé. Ha a csapatodba már nem fér több hős, mert meghaladná a felső határt a mennyiség, akkor dobj újra. Az új hős megtartja az eredeti típusát (tehát pl. a Hullazabáló az Hullazabáló marad), és ugyanannyi Tapasztalati ponttal kezd hősként, mint amennyi Követőként volt neki. A korábbi harci érték növekedései megmaradnak. Válassz két képzettség listát, amelyet a banda hősei is használnak, az új hős a továbbiakban ebből fejlődik, amikor új képzettséget vesz fel. A modell azonnal dobhat egyszer a hősök fejlődési táblázatán. Ha legközelebb ismét 10-12 eredményt érsz el ennek a követő csoportnak a fejlesztésekor, dobj újra. |

ÚJ KÉPZETTSÉGEK

Többféle típusú képzettség van, és mindegyiket külön listából kell megállapítani. Ugyanazt a Képzettséget nem választhatod kétszer ugyanannak a hősnek. A hősnek csak olyan Képzettséget lehet felvenni, ami számára, és a csapat számára hozzáférhető (lásd a csapatlista *felvehető képzettségek* táblázatát).

Az új képzettség megállapításához válaszd ki először a képzettség típusát, majd a megfelelő táblázatból magát a képzettséget.

HARCI ÉRTÉKEK NÖVEKEDÉSE

Egy harcos harci karakterisztikái nem növekedhetnek a számára meghatározott maximum fölé. Ha a karakterisztika, ami fejlődne, már a maximumon van, akkor dobd újra a fejlődést. Ha az új eredmény is a felső határon van, akkor válassz egy értéket, ami még fejleszthető, és növeld +1-el. Néhány fajnál csak így érhető el pl. a maximális Mozgási érték. Követők csak +1-et fejlődhetnek a karakterisztikáikra, ezt célszerű fejben tartani.

KARAKTERISZTIKÁK FAJI MAXIMÁLIS ÉRTÉKEI

EMBER (Boszorkányvadászok, Önmarcangolók, Zsoldosok, Söpredékek, Szabadúszók, Ember varázslók, Gladiátorok, Magiszterek, Feketelelkűek, Testvériség, Mutánsok, Harcos Papok, Fanatikusok, Sigmar Nővérei)

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 6 | 6 | 4 | 4 | 3 | 6 | 4 | 9 |

ELF (kalandozó, bérkatona)

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| 5 | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 9 | 4 | 10 |

TÖRPE (Trollvadász, bérkatona)

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| 3 | 7 | 6 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 10 |

BESTIA

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 7 | 6 | 4 | 5 | 4 | 6 | 4 | 9 |

MEGSZÁLLOTT

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| 6 | 8 | 0 | 6 | 6 | 4 | 7 | 5 | 10 |

VÁMPÍR

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| 6 | 8 | 6 | 7 | 6 | 4 | 9 | 4 | 10 |

SKAVEN

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 7 |

HULAZABÁLÓ

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 7 |

OGRE

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 9 |

FÉLSZERZET

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| 4 | 5 | 7 | 3 | 3 | 3 | 9 | 4 | 10 |

KÉPZETTSÉG LISTÁK

KÖZELHARCI KÉPZETTSÉGEK

Pontos ütés. A harcos elképesztő pontossággal sújt le áldozata védtelen pontjaira, ezért +1-et kap a sérülés táblázaton dobott eredményre, amikor közelharcban megsebez valakit.

Mesterharcos. A harcos egyszerre több ellenfelével is könnyedén elbánik. Ha több ellenféllel küzd egyszerre, +1 Támadást kap, amíg támadói legalább ketten vannak, valamint nem kell törés tesztet dobnia, amiért egyedül harcol ellenük.

Fegyverszakértő. A harcos kiválóan ért többféle fegyver használatához, ezért bármilyen fegyvert használhat, amit zsákmányolsz, vagy veszel neki, nem csak azokat, ami a csapata felszerelési listájában vannak.

Pengevihar. A harcos elképesztő ügyességgel forgatja fegyverét, szinte hozzá sem lehet érni, mintha mindenfelől kardpengék vennék körül. A modell +1-et kap minden kritikus találat dobásához.

Kiváló kardvívó. A harcos újradobhatja rontott támadásait abban a közelharc fázisban amikor rohamozott, de csak ha karddal vagy könnyező pengével harcol. Kétkézes kardokra vagy más fegyverekre a képzettség nincs hatással.

Félrelépés. Ha a harcos megsebesülne közelharcban, dobhat egy 5+-os mentődobást, amelyet nem módosít a támadás ereje. Ezt a mentőt a páncél mentődobások után kell megejteni.

LÖVÉS KÉPZETTSÉGEK

Gyors lövő. A harcos kétszer lőhet a lövési fázisban íjjal vagy számszeríjjal (nyílpisztollyal nem), ha nem mozgott (a célirányba fordítás nem számít mozgásnak).

Pisztolyhős. Ha a harcos pisztollyal, vagy párbajpisztollyal van felszerelve, ideértve a nyílpisztolyt is (legalább egy párral egy típusból), akkor kétszer lőhet a lövés fázisban velük, ezt minden második körben tudja megtenni. Ha csak egy pisztolya van, akkor minden körben lőhet.

Sasszem. Éles szemének hála a harcos +6"-et adhat a lőfegyvere lőtávolságához.

Fegyvermester. A hős bármilyen lőfegyvert képes használni, amit talál vagy veszel neki, nem csak azokat, ami a csapata felszerelési listájában vannak.

Fürge. A harcos olyan fegyverekkel is tud mozogni és löni, amelyeket rendszeren csak olyanok süthetnének el, akik nem mozogtak abban a körben. Ez a képesség nem kombinálható a Gyors lövő képzettséggel.

Mesterlövész. A harcos figyelmen kívül hagyja a tereptárgyakból fakadó CK módosítókat.

Vadász. A harcos gyorsan és szakszerűen újratölti a fegyverét lövés után, ezért minden körben lőhet puskájával, vagy Hochlandi vadászpuskájával.

Késdobáló. A harcos utolérhetetlen dobócsillagok, vagy kések célba dobásában. Egy

kör alatt hármat is dobhat ezekből, és dobásait szétszthatja több célpont között is. A képzettség nem kombinálható a Gyors lövő képzettséggel.

TUDOMÁNYOS KÉPZETTSÉGEK

Harci nyelv. Ezt a képzettséget a csapat vezérének lehet választani. A hős kiképezte csapatát, hogy rövid, elvakkantott parancsait kövessék, ezért Vezér képessége (hogy 6"-en belül az ő V értékét használják) 6"-el nagyobb távolságra bővül. Élőholt vezérnek nem lehet meg ez a képzettsége.

Varázshatalom. Ez a képzettség csak olyan hősöknek választható, akik tudnak varázsolni. A harcos +1-et kap dobása eredményéhez, amikor egy varázsige nehézségére dob. Sigmar Nővérei és Harcos Papok nem használhatják ezt a képességet.

Városismeret. A harcosnak jó kapcsolatai vannak, és tudja, hol lehet, vagy érdemes ritka tárgyakat beszerezni. A harcos +2-t ad a kockadobáshoz, amikor ilyen tárgyakat keresel.

Alkudozás. Amikor a kereskedőktől vásárolsz, a harcos lealkudja bármelyik tárgynak az árát 2D6 arannyal olcsóbbra (minimum 1 aranyra). Ezt a képzettséget minden csata után csak egyszer használhatod.

Ősi tudományok. Boszorkányvadászok, Sigmar nővérei, és harcos papok nem vehetik fel ezt a képzettséget. Az a harcos, akinek a birtokában van ez a képesség, tanulhat az Alantas Varázslatokból (lásd Mágia fejezet), ha van Varázskönyve.

Kőkereső. A harcos képes megtalálni a szétszóródott Káoszko szilánkokat, ezért ha a Kutatás fázisban ő is keres a többiekkel, akkor újradobhatod egy kockádat a Kutatási táblázaton.

Harci mágus. A varázsló, aki ezt a képzettséget elsajátítja, akkor is tud varázsolni, ha páncélban van.

ERŐ KÉPZETTSÉGEK

Hatalmas ütés. A harcos +1 Erőt kap közelharcban (pisztolyok kivételével), valamint a közelharc fegyverek használatakor.

Gladiátor. A harcos kiválóan harcol zárt térben, ezért romok közt, vagy épületek belsejében +1 FH, és +1 Támadási érték jutalmat kap. A játék kezdete előtt a félreértések tisztázása végett érdemes egyeztetni, melyik területeken használható a képzettség.

Szívós. A harcost erő közelharc találatoknak eggyel kisebb az Ereje, mint rendszeren, bár a páncélmentő módosítójuk nem változik.

Félelmetes. A harcos félelmet kelt ellenfeleiben.

Erős, mint a medve. A harcos hihetetlen erőpróbákra képes. A kétkézes fegyverekkel normális sorrendben üt, nem pedig utoljára.

Pusztító roham. A harcos +1 FH érték jutalmat kap a közelharc első körében, ha ő rohamozott.

GYORSASÁG KÉPZETTSÉGEK

Szökkenés. A harcos D6"-et szökkenhet előre a Mozgás fázisban, rendes mozgás, futás, vagy rohamozás közben. Ezt körönként egyszer teheti meg.

A harcos átugorhatja a legfeljebb 1" magas modelleket, beleértve az ellenséget, faldarabokat, stb., büntetés nélkül.

Átugorhat hasadékok felett is, de ezt azelőtt be kell jelenteni, mielőtt az ugrás távolságát lemérné, és megállapítaná D6-tal. Ha nem ugrik elég nagyot, akkor lezuhan.

Sprint. Ha a harcos fut, vagy rohamoz, akkor a Mozgása háromszorosát teheti meg a duplája helyett.

Akrobatikus. A harcos 12" magasból lezuhanva vagy leugorva sem szenved sérülést, ehhez elég egyetlen sikeres Kezdeményezés próbát tennie. A harcos újradobhatja a sikertelen eredményét, amikor Vetődéssel rohamoz. de továbbra is csak 6" magasról hajthatja ezt végre.

Villámgyors reflexek. Ha a harcost megrohamozzák, a harc első körében az *Elsőnek út* szabály vonatkozik rá.

Felugrás. A harcos bármikor ügyesen visszanyeri egyensúlyát, ezért ha a sérülés táblázat alapján *leütik*, akkor azt az eredményt figyelmen kívül hagyhatja. Ha a modell *nem érez fájdalmat*, vagy ha sisakot visel, és sikeres mentőt dob, ezáltal lenne leütött modell, akkor nem használhatja ezt a képességet.

Kitérés. A harcos fürgén félreugrik a rá irányuló lövések elől. Minden távolsági támadás ellen tehet egy 5+-os mentődobást, ami ha sikeres, a lövés nem okoz sérülést. Ezt a dobást közvetlen a sikeres találat után kell megtenni, a sérülés dobás és minden más hatás (pl. szerencsehozó amulett) előtt.

Falmászás. A harcos a mozgása kétszeresével mászhat fel vagy le falakon, és nem kell Kezdeményezés próbát dobnia.

A JÁTÉK KEZDETE

CSATA ELŐTTI TEENDŐK

Ahelyett, hogy ellenfeleddel egyszerűen megállapodnának a lejátszandó küldetésben, a legtöbb játékos szereti a véletlenre bízni azt, hogy melyik küldetést játsszák. Ehhez kövessétek a csata előtt az alábbi lépéseket!

- 1 A legkisebb harci besorolású csapat játékosa dob a küldetések táblázatából, hogy kiderüljön melyik küldetésben csapnak össze a felek. Azoknál a küldetéseknél, ahol ki kell jelölni egy támadó és egy védő csapatot, szintén ő kiválaszthatja, hogy támadni, vagy védekezni szeretne.
- 2 Dobjátok ki, hogy a RÉGI SEBEK súlyos sérüléssel rendelkező harcosok részt vesznek-e a csatában, vagy nem.
- 3 Közösén építsétek fel a terepet. Érdemes minél több épületet felrakni, javasolt legalább az asztal 70%-án tereptárgyakat elhelyezni.

KÜLDETÉSEK TÁBLÁZATA

| 2D6 | Eredmény |
|-----|---|
| 2 | A legkisebb harci besorolású csapat játékosa választhatja ki a küldetést. |
| 3 | 5. Küldetés: Utcai harc |
| 4 | 7. Küldetés: Rejtett kincs |
| 5 | 3. Küldetés: Káoszgó vadászat |
| 6 | 8. Küldetés: Területfoglalás |
| 7 | 2. Küldetés: Összecsapás |
| 8 | 4. Küldetés: Áttörés |
| 9 | 9. Küldetés: Rajtaütés |
| 10 | 6. Küldetés: Véletlen találkozás |
| 11 | 1. Küldetés: Véd meg a zsákmányt! |
| 12 | A legkisebb harci besorolású csapat játékosa választhatja ki a küldetést. |

1. KÜLDETÉS: VÉDD MEG A ZSÁKMÁNYT!

Megesik olykor, hogy egy csapat ráakad egy rakás Káoszgóre és egyéb kincsekre a romok között gondosan elrejtve. Előfordul, hogy ugyanarra a kincsre többen is egy időben találhatnak rá, legyen ennek oka a pusztá véletlen, vagy az, hogy az egyik csapat követte a másikat annak reményében, hogy amikor azok nem figyelnek, majd lecsapnak rájuk. Mindenestre még ritkább az, hogy bármelyik csapat is harc nélkül átadja a könnyen szerzett zsákmányt a másik félnek.

A TEREP

A játékosok felváltva helyezték fel a tereptárgyakat, legyenek azok akár romos házak, tornyok, vagy hasonló épületek. Javasolt legalább 4' x 4' (nagyságrendileg 130cm x 130cm) alapterületű terepasztalt választani. Az első épületet az asztal közepére helyezték, ebben lesz elrejtve a megszerzendő kincs, a győzelemhez ezt kell majd elfoglalni.

A CSAPATOK

Az a csapat, amelyikben kevesebb harcos van automatikusan a védekező szerepet kapja. Ha a harcosok száma egyenlő, akkor kockadobással döntsétek el, hogy ki lesz az.

Először a védekező helyezi fel a csapatát az épületbe, vagy annak 6"-es körzetébe. A támadó bármely asztalszéltől maximum 6"-re helyezheti fel a csapatát, és akár meg is oszthatja a csapatait több asztalszél között, több irányból támadva, ha így akarja.

A CSATA KEZDETE

A támadó játékos kezdi az első kört.

A CSATA BEFEJEZÉSE

Ha a védekező játékos bármelyik körének kezdetén a támadónak több harcképes (*leütött*, és *kábult* harcosok nem számítanak) harcosa van az épület 6"-es körzetében, vagy az épületben, mint a védekezőnek, akkor megnyerte a csatát.

Ha bármelyik csapat elrontja a törés tesztjét, és elmenekül, automatikusan veszít és ellenfele számít győztesnek.

TAPASZTALAT

+1 Túlélés: Minden a csatát túlélő Hős és Követő +1 tapasztalatot kap.

+1 Győztes kapitány: A győztes csapat kapitánya +1 tapasztalatot kap.

+1 Harcképtelen ellenfelek: A Hősök minden egyes *harcképtelenné* tett ellenséges harcosért +1 tapasztalatot kapnak.

2. KÜLDETÉS: ÖSSZECSAPÁS

Mordheim hatalmas város, de még így is megvan annak az esélye, hogy keresés közben összefuttok egy rivális csapattal. Megegyezik, hogy egyszerűen elmennek egymás mellett, de az esetek többségében öldöklő harc veszi kezdetét a romok között. A győztes csapat, miután a másik visszavonult, nagyobb területen kutathat, így a lehetséges zsákmány ígérete is nagyobb.

A TEREPE

A játékosok felváltva helyezték fel a tereptárgyakat, legyenek azok akár romos házak, tornyok, vagy hasonló épületek. Javasolt legalább 4' x 4' (nagyságrendileg 130cm x 130cm) alapterületű terepasztalt választani.

A CSAPATOK

A játékosok dobjanak egy-egy kockával. Aki a legnagyobbat dobta, az döntheti el, ki rakja fel a csapatát először. Aki először rakja fel a csapatát, az választja meg, hogy melyik asztalszéltől számított 8"-en belül rakhatja fel a harcosait. A másodikként felpakoló játékos a vele szemben levő asztalszéltre helyezheti fel a csapatát, szintén a széltől számított 8"-en belül.

A CSATA KEZDETE

A játékosok kockadobással döntsék el, ki kezdi az első kört.

A CSATA BEFEJEZÉSE

Ha bármelyik csapat elrontja a törés tesztjét, és elmenekül, automatikusan veszít és ellenfele számít győztesnek.

TAPASZTALAT

+1 Túlélés: Minden a csatát túlélő Hős és Követő +1 tapasztalatot kap.

+1 Győztes kapitány: A győztes csapat kapitánya +1 tapasztalatot kap.

+1 Harcképtelen ellenfelek: A Hősök minden egyes *harcképtelenné* tett ellenséges harcosért +1 tapasztalatot kapnak.

3. KÜLDETÉS: KÁOSZKŐ VADÁSZAT

Mordheim romjai között szétszóródva megszámlálhatatlan apró Káoszkőszilánk rejlik. Gyakran előfordul, hogy két csapat ugyanazt a területet akarja átkutatni és egyikük sem kívánja máshol folytatni a kutatást. Az ilyen makacsságnak többnyire véres leszámolás a vége.

Ebben a küldetésben a csapatok egy olyan területen találkoznak, ami különösen gazdag Káoszkövekben.

A TEREP

A játékosok felváltva helyezték fel a tereptárgyakat, legyenek azok akár romos házak, tornyok, vagy hasonló épületek. Javasolt legalább 4' x 4' (nagyságrendileg 130cm x 130cm) alapterületű terepasztalt választani.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A terep felrakása után helyeztetek el az asztalon D3+1 Káoszkő jelzőt. A jelzőket a játékosok felváltva helyezték fel, kockadobással döntsék el, hogy melyikük helyezheti el az elsőt. A jelzőknek az asztal széleitől legalább 10" távolságra kell lennie, és nem lehetnek közelebb egymáshoz 6"-nél.

A jelzőket még azelőtt fel kell helyezni, hogy meghatároznátok a csapatok felrakásának sorrendjét. A harcosok úgy vehetik fel a Káoszköveket, hogy talpkontaktusba mozognak a jelzőkkel. Egy harcos bármennyi Káoszkövet hordozhat egyszerre, ez semmiféle hátrányt nem jelent a számára. A harcosok nem adhatják át egymásnak a Káoszköveket a csata közben. Ha egy Káoszkövet hordozó harcos *harcképtelenné* válik, helyez el annyi jelzőt az asztalon azon a helyen ahol elesett, amennyi nála volt.

A CSAPATOK

A játékosok dobjanak egy-egy kockával. Aki a legnagyobbat dobta, az döntheti el, ki rakja fel a csapatát először. Aki először rakja fel a csapatát, az választja meg, hogy melyik asztalszéltől számított 8"-en belül rakhatja fel a harcosait. A másodikként felpakoló játékos a vele szemben levő asztalszéltre helyezheti fel a csapatát, szintén a széltől számított 8"-en belül.

A CSATA KEZDETE

A játékosok kockadobással döntsék el, ki kezdi az első kört.

A CSATA BEFEJEZÉSE

Ha bármelyik csapat elrontja a törés tesztjét, és elmenekül, automatikusan veszít és ellenfele számít győztesnek.

TAPASZTALAT

- +1 Túlélés:** Minden a csatát túlélő Hős és Követő +1 tapasztalatot kap.
- +1 Győztes kapitány:** A győztes csapat kapitánya +1 tapasztalatot kap.
- +1 Harcképtelen ellenfelek:** A Hősök minden egyes *harcképtelenné* tett ellenséges harcosért +1 tapasztalatot kapnak.
- +1 Káoszkövekért:** Az a Hős, vagy Követő, aki a csata végén Káoszkövet hordozott, +1 tapasztalatot kap.

KÁOSZKÖVEK

A csata végén minden csapat annyi Káoszkövet kap, amennyit a harcosai a csata végeztével birtokoltak.

4. KÜLDETÉS: ÁTTÖRÉS

Amikor felröppen a hír, hogy valahol nagyobb mennyiségű Káoszgó található, a csapatok azonnal elindulnak, hogy megszerezzék maguknak a kincset érő zsákmányt. Riválisaik gyakran megpróbálják az útjukat állni, hogy mindent maguknak tartsanak meg.

A TEREP

A játékosok felváltva helyezték fel a tereptárgyakat, legyenek azok akár romos házak, tornyok, vagy hasonló épületek. Javasolt legalább 4' x 4' (nagyságrendileg 130cm x 130cm) alapterületű terepasztalt választani.

A CSAPATOK

Kockadobással döntöttek el, hogy ki fogja kijelölni a támadók felállítási zónáját. Először a támadó csapat állítja fel a csapatait, a kijelölt asztalszéltől számított 8"-en belül. A védekező játékos bárhova felrakhatja a harcosait, azzal a feltétellel, hogy nem rakhatja közelebb a harcosait a másik csapat harcosai 14"-es körzetébe.

A CSATA KEZDETE

A támadó játékos kezdi az első kört

A CSATA BEFEJEZÉSE

Ha bármelyik csapat elrontja a törés tesztjét, és elmenekül, automatikusan veszít és ellenfele számít győztesnek.

Ha a támadó a saját köre kezdetén kettő, vagy több harcképes (*leütött* és *kábult* harcosok nem számítanak) harcossal a szemben levő asztalszél 2"-es körzetében áll, akkor megnyerte a csatát, a védekező veszített.

TAPASZTALAT

+1 Túlélés: Minden a csatát túlélő Hős és Követő +1 tapasztalatot kap.

+1 Győztes kapitány: A győztes csapat kapitánya +1 tapasztalatot kap.

+1 Harcképtelen ellenfelek: A Hősök minden egyes *harcképtelenné* tett ellenséges harcosért +1 tapasztalatot kapnak.

+1 Áttörés: Minden olyan harcos +1 tapasztalatot kap, amelyiknek sikerült áttörnie az ellenség sorain (harcképesen a védekező fél asztalszélének 2"-es körzetében állt). Ha egy Követő törte át a vonalakat, akkor a csoportja kapja a +1 tapasztalatot.

5. KÜLDETÉS: UTCAI HARC

Mordheim szűk sikátoraiban gyakran összefutnak a rivális csapatok. Néha egyszerűen elmennek egymás mellett, de sokkal gyakoribb, hogy véres mészárlás veszi kezdetét.

A TEREP

Az épületekből és tereptárgyakból alakítsatok ki egyetlen egy utcát úgy, hogy a tereptárgyak szorosan érintkezzenek egymással, köztük ne legyenek rések. Az épületek háta mögötti terület járhatatlan terepnek számít, de az épületek a szabályoknak megfelelően használhatóak. Az épületekből csak az utcára lehet kijutni, vagy másik épületbe lehet átmászni, ha a terep ezt lehetővé teszi. Az utcát olyan szélesre építsétek, amilyenén még kényelmesen elfér néhány harcos egymás mellett, de ajánlott néhány helyen kicsit szűkíteni az utcán. Javasolt legalább 4' x 4' (nagyságrendileg 130cm x 130cm) alapterületű terepasztalt választani a terep felállítására.

A CSAPATOK

A játékosok dobjanak egy-egy D6-al, a nagyobb dobott játékos dönti el, hogy ki raja fel először a csapatát. A harcosok az utca két végétől 6"-re rakhatóak fel.

A CSATA KEZDETE

Kockadobással döntsék el a felek, hogy ki kezdi az első kört.

A CSATA BEFEJEZÉSE

Ha az egyik csapat minden harcosa a szemközt levő oldalán elhagyja az asztalt, az megnyeri a csatát.

Ha bármelyik csapat elrontja a törés tesztjét, és elmenekül, automatikusan veszít és ellenfele számít győztesnek.

TAPASZTALAT

+1 Túlélés: Minden a csatát túlélő Hős és Követő +1 tapasztalatot kap.

+1 Győztes kapitány: A győztes csapat kapitánya +1 tapasztalatot kap.

+1 Harcképtelen ellenfelek: A Hősök minden egyes *harcképtelenné* tett ellenséges harcosért +1 tapasztalatot kapnak.

+1 Szökés: Bármelyik csapatból az első Hős (nem mindkét csapatból az első!!!), aki először ér át a másik oldalra és hagyja el az asztalt, +1 tapasztalatot kap.

6. KÜLDETÉS: VÉLETLEN TALÁLKOZÁS

A csapatok végeztek a kereséssel erre a napra, és úton vannak a menedékük felé, amikor véletlenül összefutnak egy másik csapattal. Senki sem számított már harcra. A csapat, aki gyorsabban reagál, előnybe kerül.

A TEREP

A játékosok felváltva helyezték fel a tereptárgyakat, legyenek azok akár romos házak, tornyok, vagy hasonló épületek. Javasolt legalább 4' x 4' (nagyságrendileg 130cm x 130cm) alapterületű terepasztalt választani.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Minden játékos dobjon D6-al, aki a nagyobbat dobta az dönti el, hogy elsőként vagy másodikként kívánja felrakni a csapatát.
- 2 A csapatát elsőnek felrakó játékos felrakja az összes harcosát a felállítási zónájába. Az asztalt osztatok fel négy negyedre, az elsőként felrakó játékos választ egy negyedet, ez lesz az ő felrakási zónája.
- 3 A csapatát másodikként felrakó játékos az asztal átlósan levő negyedére rakhatja fel a harcosait azzal a kitéttel, hogy egyikük sem lehet közelebb egyik ellenséges harcoshoz sem.

A CSATA KEZDETE

Mindkét játékos dobjon D6-al és adja hozzá a dobott értékhez a csapat kapitányának Kezdeményezés értékét.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Mindkét csapatnál D3 Káoszkő darab van. A csata kezdete előtt dobjátok ki ezt, és jegyezzétek fel, ennyi Káoszkővel kezdik a csapatok a csatát.

A CSATA BEFEJEZÉSE

Ha bármelyik csapat elrontja a törés tesztjét, és elmenekül, automatikusan veszít és ellenfele számít győztesnek.

TAPASZTALAT

+1 Túlélés: Minden a csatát túlélő Hős és Követő +1 tapasztalatot kap.
+1 Győztes kapitány: A győztes csapat kapitánya +1 tapasztalatot kap.
+1 Harcképtelen ellenfelek: A Hősök minden egyes *harcképtelenné* tett ellenséges harcosért +1 tapasztalatot kapnak.

KÁOSZKÖVEK

A csata végeztével mindkét csapat annyi Káoszkövet kap, amennyivel a csata kezdetén rendelkeztek, kivonva belőle a csapat harcképtelenné vált harcosainak számát, ez minimum 0 lehet. Ezután add hozzá az ellenséges csapatból harcképtelenné vált harcosainak számát, maximum annyit, amennyivel a csata elején a másik csapat rendelkezett.

7. KÜLDETÉS: REJTETT KINCS

Szárnyra kelt egy pletyka, miszerint az egyik romos háznak van egy titkos pincéje, benne egy kincsesláda, ami a ház egykori lakóinak felhalmozott vagyonát rejt. Több hallotta ezt a szóbeszédet és azonnal el is indultak, hogy megszerezzék maguknak az értékesnek ígérkező ládát. A sors úgy hozta, hogy több csapat is egyszerre érte el a házat...

A TEREP

A játékosok felváltva helyezték fel a tereptárgyakat, legyenek azok akár romos házak, tornyok, vagy hasonló épületek. Javasolt legalább 4' x 4' (nagyságrendileg 130cm x 130cm) alapterületű terepasztalt választani.

ELŐKÉSZÜLETEK

A felek dobjanak D6-al, amelyik a nagyobb értéket dobta döntheti el, hogy ki rakhatja fel először a csapatát. Az elsőként felrakó játékos kiválaszthat egy asztalszélt, és annak 8"-es körzetében rakhatja fel a harcosait. A másik játékos a szemben levő asztalszél 8"-es körzetében rakhatja fel a csapatát.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Minden csapatban a harcosok (az állatok nem!) nagyjából tudják, hogy mit keresnek, de hogy pontosan melyik házban van, azt már nem tudják, csak a környéket ismerik. Minden alkalommal, amikor egy harcos belép egy épületbe, amit még egyik csapat sem kutatott át, dobj 2D6-ot. Ha az eredmény 12, akkor a harcos megtalálta a kincset. A felállási zónákban levő épületekben nem lehet kutatni a láda után, feltételezzük, hogy ezeket a csapatok a csata kezdete előtt már átkutatták.

Ha az épületek átkutatása során senki nem dobott 12-t, és már csak egy épület maradt, amit még senki nem kutatott át, az abba következőnek belépő harcos automatikusan megtalálja a ládát. Miután a láda előkerült, az azt megtalálónak biztonságba kell helyeznie a ládát, ehhez pedig le kell mozognia az asztalról a saját felállási zónáján keresztül. A láda nehéz, a ládát cipelő harcos csak a sebességének a felével haladhat. Két, vagy több harcos bármilyen levonás nélkül vihetik a ládát. Ha a ládát cipelő

harcos harcképtelenné válik, a ládát helyezd arra a helyre, ahol az elesett. Bármilyen ember méretű harcos képes felvenni a ládát, ha talp kontaktusba kerülnek azzal.

Akárki is szerezte meg a ládát, a csata végén az alábbi táblázatból kell kidobnia, hogy mi volt benne. Minden egyes tárgyra a listából külön kell dobni, kivéve az aranyakra, aminél csak a talált mennyiséget kell kidobni. Tehát például először dobj 5+-ra, hogy találj-e Káoszkövet, majd 4+-t arra, hogy találj-e páncélt, és így tovább és így tovább. A láda így hatalmas vagyont is rejthet, de előfordulhat, hogy a csapat három koszos aranypénzért kockáztatta az életét.

| D6-on szükséges dobás a megtalálásához | |
|---|-------------|
| Tárgy | Automatikus |
| 3D6 arany | |
| D3 Káoszkő szilánk | 5+ |
| Egy öltözet könnyű páncél | 4+ |
| Kard | 3+ |
| D3 drágakő, egyenként | 5+ |
| 10 arany értékben | |

A CSATA KEZDETE

A játékosok kockadobással döntsék el, hogy ki kezd az első kört.

A CSATA BEFEJEZÉSE

Ha egy csapat sikeresen kihozza a ládát (a ládát cipelő harcos elhagyja az asztalt a saját felállási zónáján keresztül), vagy valamelyik csapat elrontja a törés tesztet, a csata véget ér. A láda tartalma mindig a győztes csapatot illeti.

TAPASZTALAT

+1 Túlélés: Minden a csatát túlélő Hős és Követő +1 tapasztalatot kap.

+1 Győztes kapitány: A győztes csapat kapitánya +1 tapasztalatot kap.

+1 Harcképtelen ellenfelek: A Hősök minden egyes *harcképtelenné* tett ellenséges harcosért +1 tapasztalatot kapnak.

+2 A láda megtalálása: Az a Hős, aki megtalálja a ládát, +2 tapasztalatot kap.

8. KÜLDETÉS: TERÜLETFOGLALÁS

A csata Mordheimnek egy olyan részéért folyik, ahol állítólag mindenhol Káosz-kő szilánkok hevernek az utcán. Ezt a területet megszerezni és megtartani nagy bevételt jelenthet a csapatodnak. Sajnos nagyon sokaknak pont ugyanez a terve.

A TEREP

A játékosok felváltva helyezték fel a tereptárgyakat, legyenek azok akár romos házak, tornyok, vagy hasonló épületek. Javasolt legalább 4' x 4' (nagyságrendileg 130cm x 130cm) alapterületű terepasztalt választani.

A CSAPATOK

A játékosok D6-al dobnak, aki a nagyobbat dobta döntheti el, hogy ki rakja fel először a csapatát. A csapatát elsőként felrakó játékos választ felállási zónát, szabadon választhat asztalszélt, amitől maximum 8"-en belülre helyezheti fel a harcosait. Az ellenfele a vele szemközi oldalról kezd, az ő felállási zónája szintén 8".

A CSATA KEZDETE

A játékosok kockadobással döntsék el, ki kezd az első kört.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A cél az előre kijelölt épületek elfoglalása. A játék elején D3+2 épületet jelöljétek meg

valamilyen módon. Az első a pálya közepéhez legközelebb eső épület legyen, a majd kifelé haladva a tábla közepétől egyre távolodva jelöljétek ki a többi. Egy épület akkor számít elfoglaltnak, ha az egyik csapat legalább egy harcképes (leütött vagy kábult nem számít) harcosa az épületen belül van, és az épületben nincs az ellenséges csapatból másik harcképes harcos.

A CSATA BEFEJEZÉSE

A csata maximum 8 körig tart, a csata alatt nem szükséges törésszert dobni, a csapat csak akkor vonul vissza, ha a szabályok szerint önkéntesen visszavonul, ekkor ő vesztesnek számít és a másik csapat pedig győztesnek.

TAPASZTALAT

+1 Túlélés: Minden a csatát túlélő Hős és Követő +1 tapasztalatot kap.

+1 Győztes kapitány: A győztes csapat kapitánya +1 tapasztalatot kap. Ha a 8. kör végeztével a csapatok egyenlő számú épületet birtokolnak, akkor a csata döntetlen, és egyik kapitány sem kapja meg a +1 tapasztalatot.

+1 Harcképtelen ellenfelek: A Hősök minden egyes *harcképtelenné* tett ellenséges harcosért +1 tapasztalatot kapnak.

9. KÜLDETÉS: RAJTAÜTÉS

Egy Mordheim utcáin éppen Káoszkövek után kutató csapat kelepcébe sétál, és egy másik csapat hirtelen rajtuk üt. A védekezőknek nagyon gyorsan rendeződniük kell, ha fel akarják venni a harcot a támadókkal.

A TEREP

A játékosok felváltva helyezték fel a tereptárgyakat, legyenek azok akár romos házak, tornyok, vagy hasonló épületek. Javasolt legalább 4' x 4' (nagyságrendileg 130cm x 130cm) alapterületű terepasztalt választani.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 A védekező minden Hőse és Követő csoportja után dobjon D6-al. Akikre 1-3-at dobta, éppen máshol kutat a romok között, és majd később érkezik, mint erősítés. 4-6 eredményre a játék elején felrakhatod az asztalra. Egy Hőst és egy Követő csoportot mindenképpen felrakhatsz, még akkor is, ha a dobások szerint egyikből vagy másikból (vagy mindkettőből) egyáltalán nem rakhatnál fel harcosokat.
- 2 A védekező felrakhatja a harcosait az asztalra bárhova azzal a megkötéssel, hogy nem lehetnek egymáshoz 8"-nél közelebb.
- 3 A támadó kiválaszt egy asztalszélt, és megnevezi azt, mint az 1-es számú oldal (lásd a lenti segédábrát). Ezután dob D6-al, megnézi, hogy melyik asztalszélen lesz a felrakási zónája, majd attól a széltől 8"-en belül felrakhatja a teljes csapatát.

A CSATA KEZDETE

Az első kört mindig a támadó csapat kezdi.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A védekező a második körétől kezdődően minden további köre elején dobjon D6-ot külön-külön minden olyan Hőse-re vagy Követő csoportjára, ami még nincs az asztalon. 4+-on a mozgási fázisban megérkeznek egy véletlenszerűen meghatározott asztalszélről. Dobj D6-ot, és nézd meg a lenti ábrát, hogy honnan érkezik az erősítés. Az azonos körben érkező harcosok ugyanarról az asztalszélről érkeznek, és a megérkezés körében már rohamozhatnak is.

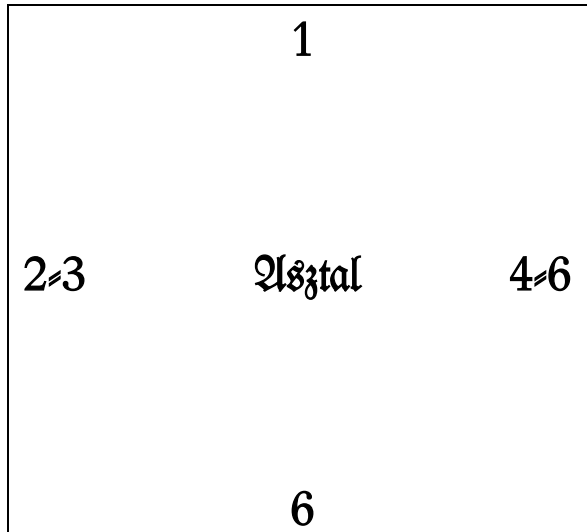
A CSATA BEFEJEZÉSE

Ha bármelyik csapat elrontja a törés tesztjét, és elmenekül, automatikusan veszít és ellenfele számít győztesnek.

TAPASZTALAT

- +1 **Túlélés:** Minden a csatát túlélő Hős és Követő +1 tapasztalatot kap.
- +1 **Győztes kapitány:** A győztes csapat kapitánya +1 tapasztalatot kap.
- +1 **Harcképtelen ellenfelek:** A Hősök minden egyes *harcképtelenné* tett ellenséges harcosért +1 tapasztalatot kapnak.

SEGÍTSÉG A FELRAKÁSHOZ:



JÖVEDELEM

A csaták után a banda dobhat a Kutatási táblázaton, hogy sikerül-e találniuk bármi érdemlegeset. A dobás a többi játékos előtt történik.

Dobj annyi D6-ot, ahány hősöd túlélte a csatát úgy, hogy nem volt *harcképtelen*. Ez jelképezi a csapat fáradtságait, hogy Káoszkövet találjanak. Azok a hősök, akik *harcképtelenné* váltak a harc során, a táborhelyen maradnak lábadozni, így nem vehetnek részt a kutatásban.

Tehát ha a csapatodban négy hős van, aki túlélte a csatát, és irányítja a keresést, akkor 4D6-tal dobj, hogy találtak-e valamit.

Ha megnyerted a legutóbbi csatát, akkor újradobhatod az egyik kockádat, de a második eredményt el kell fogadnod. Add össze az eredményt, és nézd meg a kutatási táblázatban, hogy hány káoszkő szilánkot találtál.

Csak a hősök számítanak bele a dobandó kockák számába. Bár a követők végzik a kutatás fáradságosabb részét, a hősök mondják meg, hogy hol és mit érdemes átkutatniuk.

EGYFORMA ÉRTÉKEK A DOBOTT KOCKÁKON

A kődarabok mellett előfordulhat, hogy a harcosok érdekesnek ítélt helyekre, és ellenségekre bukkannak kutatás közben. Ha keresése közben kettő, vagy több kockán ugyanazt a számot kapod, akkor rendhagyóba ütköztek harcosaid a városban.

Az eredményt Kutatási lista megfelelő táblázatain találod.

Ha több számból is egyformád van, akkor azt az eredményt vedd, amelyikből több van (tehát pl. ha kettő hármassod, és három ötösöd volt, akkor a három ötösnek megfelelő táblát nézd meg). Kettő

dupla, vagy kétszer három egyforma esetén a magasabbik számú egyformákat vedd.

A talált pénz, vagy zsákmány a banda kincstárába kerül, A káoszkő darabokat el lehet adni, mint rendszeren.

A KUTATÁS MENETE

1. Dobj 1D6-ot minden hősöddel, aki túlélte a csatát, +1 kockát, ha megnyerted a legutóbbi csatát, és bármennyi kockát még, ami felszerelésből, vagy képzettségekből jön. Legfeljebb hat kockának az eredményét használhatod fel, akkor is, ha többet dobhattál.
2. Néhány képzettség, felszerelés (pl. Mordheim térkép), stb. lehetővé teszi, hogy újradobd valamelyik kockát. Ha a csapatodban van Elf Kósza, akkor egy kocka eredményét módosíthatod +1-el, vagy -1-el.
3. Ha duplát, vagy triplát gurítottál, akkor csapatod valami érdekességre bukkant. A lentebbi Kutatási táblázatból kiderül, hogy mire. Nézd meg a megfelelő bekezdést, és a szerint járj el.
4. A kockák összegéből kiderül, hogy mennyi káoszkő szilánkot találtál. Ezt írd fel a csapat összesítődre.

TALÁLT KÁOSZKŐ DARABKÁK

| Eredmény | Talált mennyiség |
|----------|------------------|
| 1-5 | 1 |
| 6-11 | 2 |
| 12-17 | 3 |
| 18-24 | 4 |
| 25-30 | 5 |
| 31-35 | 6 |
| 36+ | 7 |

KUTATÁSI TÁBLÁZAT

KÉT EGYFORMÁK

| Kocka | Eredmény |
|-------|-------------------|
| 1 | Kút |
| 2 | Üzlet |
| 3 | Holttest |
| 4 | Kóborló ember |
| 5 | Felborult szekér |
| 6 | Összedőlt kalyiba |

HÁROM EGYFORMÁK

| Kocka | Eredmény |
|-------|------------------|
| 1 | Fogadó |
| 2 | Kovácsműhely |
| 3 | Rabok |
| 4 | Íjkészítő mester |
| 5 | Piac |
| 6 | Szívésség |

NÉGY EGYFORMÁK

| Kocka | Eredmény |
|-------|---------------|
| 1 | Fegyverműves |
| 2 | Szentély |
| 3 | Emeletes ház |
| 4 | Páncélkészítő |
| 5 | Temető |
| 6 | Katakombák |

KÉT EGYFORMA

1 Kút

Ez egy köztéri kút, amelyből számos akad Mordheimben. A város igen büszke volt vízrendszerére, az összeomlás előtt. Mint sok más kúté, ennek a vize is kétségtelenül káoszkövel szennyezett.

Dobj 1D6-ot valamelyik hősödnek, aki átkutatja a kutat. Ha a dobás kisebb, vagy egyenlő, mint a modell szívóssága, akkor talál egy káoszkő darabkát a kút alján. Ha a dobás nagyobb, akkor lenyelt némi fertőzött vizet, és ki kell hagynia a következő csatát betegség miatt.

2 Üzlet

Az üzlet, mely egykor a Kereskedők céhének a tulajdona volt, eléggé ki van fosztva. Még így is van néhány elhagyott tárgy szétszórva a helységben, a törmelék közé vegyülve. Némelyikük még használható, ruhanemük, edények, és egy csomó kisebb dolog, ami a romos városban már semmit sem ér.

Alapos kutatás után D6 arany értékű zsákmányt találsz. Ha egyest dobsz, akkor találsz egy Szerencsehozó amulettet is (lásd a Felszerelések leírását)

ÖT EGYFORMÁK

| Kocka | Eredmény |
|-------|------------------------|
| 1 | Az uzsorás háza |
| 2 | Alkimista laboratórium |
| 3 | Ékszerész |
| 4 | A kereskedő háza |
| 5 | Összedőlt épület |
| 6 | A katakombák lejárata |

HAT EGYFORMÁK

| Kocka | Eredmény |
|-------|--------------------|
| 1 | A hasadék |
| 2 | Elrejtett kincs |
| 3 | Törpe kovácsműhely |
| 4 | Lemészárolt csapat |
| 5 | Aréna |
| 6 | Nemesi villa |

3 Holttest

A csapat talál egy friss holttestet, szinte még meleg. A hátából tör mered ki, és gyilkosának még nem volt ideje kifosztani, eliszkolt, mikor meglátta a csapatodat közelegni.

A holttest átkutatásakor dobj D6-ot, hogy kiderüljön mit találsz:

| | |
|-----|------------------|
| 1-2 | D6 arany |
| 3 | Tör |
| 4 | Fejsze |
| 5 | Kard |
| 6 | Könnyű páncélzat |

4 Kóborló ember

A banda egy, az utcán bolyongó emberre akad, aki túlélte a város katasztrófáját, és józan eszével együtt minden tulajdonát elvesztette.

Skaven csapatok eladhatják az embert az Eshin klán ügynökeinek, akik vagy tápláléknak, vagy rabszolgának használják. Kapsz érte 2D6 aranyat.

Megszállott bandák feláldozhatják a szerencsétlent, ekkor a bandavezér +1 TP-t kap.

Élőholt bandák megölhetik, hogy zombit csináljanak belőle.

Bármely más csapat kivallathatja az embert, hogy némi városismeretre tegyenek szert. A következő Kutatási fázisban eggyel több kockát dobhatsz, de egy kockát a dobás után semmisnek kell tekinteni majd (pl. ha három hősöd van, akkor négy kockát dobj, és válassz ki hármat).

5 Felborult szekér

Egy romos kapuban beszorulva egy feldöntött kocsit találnak, az a fajta jármű, amit a nemes urak használnak utazásra.

Dobj D6-ot, hogy mit találsz:

| | |
|-----|--|
| 1-2 | Mordheim térkép (lásd a Felszerelések fejezetet). |
| 3-4 | Egy erszény 2D6 arannyal. |
| 5-6 | Egy ékkövekkel kirakott tör, és kard. Ezeket megtarthatod, vagy eladhatod a rendes áruk kétszereséért. Mivel a tárgyakat rendszeren fél áron adhatnád el, így a talált fegyverekért a rendes összeget kapod (azaz a kardért 10 aranyat). |

6 Összedőlt kalyiba

Az utcát romos kalyibák szegélyezik, amelyek ijesztő szögben dőlnek az utca felé. Nem sok zsákmány akad erre.

Találsz D6 aranyat.

HÁROM EGYFORMA

1 Fogadó

A romos fogadót még most is felismerni megmaradt cégérjéről, mely árván fityeg a falról. Bár a felszín feletti részek tönkrementek, a pince egészben maradt.

Az itt talált hordókat könnyű pénzzé tenni, de sajnos embereidet is érdekli a tartalmuk. A banda vezérének Vezetési tesztet kell dobnia. Ha sikeres, akkor 4D6 aranyat kapsz a hordókért.

Ha nem sikerül, akkor a csapat megissza az alkoholt, és mindössze D6 arany értékű mennyiség marad, mire a táborhelyre érnek.

Élőholt, Boszorkányvadász és Nővériség csapatok automatikusan sikerrel végzik a Vezetési tesztet, mivel őket nem kísérti a hordók tartalma.

2 Kovácsműhely

A parázstartó és a felborult üllő egyértelművé teszi, milyen munka folyt itt korábban. Szén és salak borítja a padlót, de lehet hogy pár fegyver maradt még a romok között.

Dobj D6-ot, hogy mit találsz a műhelyben:

| | |
|---|---|
| 1 | Kard |
| 2 | Kétkeszes fegyver |
| 3 | Láncos buzogány |
| 4 | D3 alabárd |
| 5 | Lovassági kopja |
| 6 | 2D6 arany értékű fém (csapat kincstárába kerül) |

3 Rabok

Tompa hangok hallatszanak az egyik épületből. A pincébe zárva egy csoport finom ruhákba öltözött embert találsz. Valószínűleg káosz hívók ejtették foglyul őket, hogy feláldozzák isteneiknek.

Megszállott csapatok feláldozhatják a foglyokat (befejezik a foglyul ejtők munkáját), a banda szétszórhat a hősei közt D3 Tapasztalati pontot.

Élőholt csapatok megölhetik őket, ekkor D3 zombi csatlakozik hozzájuk, ingyen.

Skavenek eladhatják őket rabszolgának, 3D6 aranyért.

Más bandák elkísérhetik őket a városon kívülre, ekkor 2D6 arany jutalom üti a markukat, és az egyik fogoly csatlakozik a csapathoz, mint új követő. Az új követőt bármelyik csoportba beoszthatod (ugyanazzal a profillal, mint a csoport többi tagja). Fegyvereket vásárolni kell neki.

4 Íjkészítő

Ez a kunyhó egykor az íjkészítő mester műhelye volt, néhány fegyver még összeállítható az itt maradt darabokból.

Dobj D6-ot, hogy mit találsz:

| | |
|-----|---|
| 1-2 | D3 Rövid íj |
| 3 | D3 íj |
| 4 | D3 Hosszú íj |
| 5 | Egy tegez vadász nyilakkal (lásd Felszerelések fejezet) |
| 6 | D3 Nyílpuska |

5 Piac

A piacot tető fedte, amit vastag oszlopok emeltek a magasba. Padlástere is volt, de ez már a múlté, teljesen összedőlt. A tető romjai alatt azonban jó búvóhely kínálkozik, és az utolsó piaci nap maradványai szanaszét hevernek a macskaköveken.

2D6 arany értékű holmit találsz a helyszínen.

6 Szívesség

Ahogy visszatérsz a táborhelyre, egy régi ismerős vár, aki eljött, hogy megháláljon egy szívességet.

A következő csatában egy, a csapat számára felbérelhető Bérkatona ingyen harcol az oldaladon. A csata után vagy távozik, vagy fizetheted a fenntartását, mint más rendes Bérkatonáét.

NÉGY EGYFORMA

1 Fegyverműves

A csapat egy törpe fegyverműves műhelyére talál. Ajtaját betörték, szobáit kifosztották, de néhány vasláda egészben maradt.

Dobj D6-ot, hogy mit találsz:

| | |
|---|--|
| 1 | Egy mordály |
| 2 | Egy pár pisztoly |
| 3 | Egy pár párbajpisztoly |
| 4 | D3 puska |
| 5 | D3 adag kitűnő minőségű lőpor (lásd a Felszerelések fejezetet) |
| 6 | Hochlandi hosszúpuska |

2 Szentély

A banda egy romos szentélyre bukkan. Nagyon ramaty állapotban van, falairól a festmények lemállottak, és eretnek ábrákat firkáltak a helyükre. Néhány törött szobor hever a padlón, a díszek némelyike arany díszítésű lehetett, mert szétszaggatták.

A banda 3D6 arany értékű zsákmányt szerez a szentélyből.

Növérék, és boszorkányvadászok megmenthetnek néhány relikviát. 3D6 aranyat kapnak pártfogóiktól ezért, és a játékos választhat egy fegyvert, amely mostantól fogva áldott lesz. A továbbiakban ez a fegyver mindig 2+-on sebzí meg az élőholt és megszállott modelleket.

3 Emeletes ház

Ez a háromemeletes ház egy sétányra néző házsor része volt. Az utca mára romokban hever, de a ház nagyjából egyen maradt. Felderítve kiderül, hogy az egyik ablakból át lehet mászni a szomszédos ház padlására, amit még nem fosztottak ki.

A banda 3D6 aranyat érő zsákmányt talál.

4 Páncélkészítő

A műhelyben néhány használhatónak tűnő páncéldarabot találsz.

Dobj D6-ot, hogy mit találsz:

| | |
|-----|----------------------------|
| 1-2 | D3 pajzs vagy hárító pajzs |
| 3 | D3 sisak |
| 4 | D3 könnyűpáncél |
| 5 | D3 nehéz páncél |
| 6 | Ithilmar páncélruha |

5 Temető

Egy régi temetőre bukkansz, borostyánnal benőtt sírkövek hevernek mindenfelé. A sírköveket torz vízköpek díszítik, a kripták vas kapuját letépték, és egy csomó sírkövet kidöntöttek.

Bármelyik csapat a Boszorkányvadászok és Sigmar Növéréi kivételével kifoszthatja a kriptákat, hogy D6x10 aranyra tegyenek szert.

Ha kifosztod a temetőt, akkor a következő csatában, amit a Növériség, vagy a Boszorkányvadászok ellen vívsz, az említett két csapat összes tagja gyűlöli a te csapatod tagjait.

A Boszorkányvadászok és a Növérék újra beszentelhetik a sírokat, amiért D6 tapasztalati pontot oszthatsz szét a csapat hősei között.

6 Katakombák

Találsz egy lejáratot a város alatt húzódó alagutakba. Ezeket keresztül észrevétlenül mozoghatnak a harcosok a városban.

A talált alagutat felhasználhatod a következő csatában. Három harcosodat bárhová felrakhatod a csataterén, de csak a talajszintre (patkányogre, megszállott, és hasonlóan nagy teremtmények kivételét képeznek). A harcosok az első kör végén jelennek meg a pályán, és legalább 8" távolságra kell lenniük az ellenséges modellektől.

ÖT EGYFORMA

1 Az uzsorás háza

A kőből, jó erőre megépített ház egészben túlélte a város pusztulását. Egy faragott címer díszleg a kapubejárat felett, de hogy miféle, az a fosztogatók munkájának hála, mára már felismerhetetlen. Magát az ajtót betörték, így szabad az út az épület belsejébe.

Odabent D6x10 aranyat találsz.

3 Alkimista laboratórium

A szűk ajtónyílás a mélybe, egy kriptaszerű helységbe vezet, amely egykor alkimista műhelynek adott otthont. Az építményt több száz éve használják, az üstökös érkezése után azonban nem maradt meg túl jó állapotban. A kőpadlót furcsa szimbólumok díszítik, a fal pedig tele van festve csillagtérképekkel, és más asztrológiai jelekkel.

A laboratóriumot átkutatva 3D6 arany értékű zsákmányt találsz, és egy szakadt, öreg könyvet. Egyik hősöd áttanulmányozhatja a könyvet, amelyben az egykori alkimista mester jegyzeteit találja. A tudással felvértezve ezentúl amikor ez a hős fejlődik, választhat a tudomány képzettségek közül akkor is, ha rendszeren nem vehetne fel ilyeneket.

3 Ékszerész

Az Ékszerkészítők Negyedében álló házak egészben vészelték át a pusztulást, és mindjárt a katasztrófa után ki is fosztották őket. A bent lévő törmeléket is többször átturkálták, hátha maradt még ott valami érték. Nos, maradt: a helység átvizsgálásakor egy-két apró, de eladható dolog előkerül.

Dobj D6-ot:

| | |
|------|---------------------------------|
| 1-2: | Kvarckövek D6x5 arany értékben. |
| 3-4: | Ametiszt 20 arany értékben. |
| 5: | 50 aranyt érő nyaklánc. |
| 6: | D6x15 aranyat érő rubin. |

4 A kereskedő háza

A kereskedő háza a vízparton áll. Megerősített pincéjében hordók, és kelmék vannak felhalmozva. Az ehét dolgokat már rég elhordták innen, és a rothadó bálákba kötött vásznakba patkányok fészkeltek be magukat. Egy lépcsőn felmenve a lakószobába juthatunk, melynek korhadó padlózata bármely pillanatban beszakadhat.

Belül több értékes tárgyat is találhatsz, ezekért 2D6x5 aranyat kapsz, ha eladod. Ha két egyformát dobtál, akkor a pénz helyett a Szabadkereskedők Rendjének a szimbólumát kapod, amellyel az egyik hősöd azonnal megkapja az alkudozás képzettségét.

5 Összedőlt épület

Az üstökös majdnem teljesen lerombolta ezt a házat, és csak a legmerészebb harcosok merészkednek az életveszélyes romok közé. Ilyen helyeken nagyon valószínű, hogy alapos kutatás után Káosz-kő szilánkat talál a csapat.

D3 Káosz-kő szilánkot találsz a helyszínen. Dobj egy vezetési tesztet a csapat vezetőjének. Ha sikeres, akkor egy, a romok között kószáló Harci kutya csatlakozik a bandához.

6 A katakombák bejárata

A csapat megleli a város alatt húzódó katakombák rendszer egyik jól elrejtett lejárata. Az alatt húzódó, mérföldeken keresztül kanyargó járatok átkutatása több órát is igénybe vesz.

Az alagutak segítségével sokkal hatékonyabban átludod kutatni a várost. Mostantól fogva újradobhatod egy kockádat a Kutatási táblázat használatakor. Több lejárattal felfedezésével nem kapsz több újradobást, bár más forrásból előfordulhat, hogy igen.

HAT EGYFORMA

1 A hasadék

Megközelítetted a Hasadékat, a hatalmas krátert, amely az üstökös becsapódása nyomán keletkezett. Mélyéről fekete felhő emelkedik a magasba, és a földet izzó Káosz-kő darabkák borítják. Ez az Árnyék Nagyúr birodalma, a Megszállottak ura. Senkit sem látnak erre felé szívesen, még a káosz híveit sem.

Beküldheted az egyik hősedet, hogy keressen odabent káosz-követ. Dobj D6-ot, ha egyest dobta, akkor az emberedet megölték a Hasadék őrei. Ha az eredmény kettő, vagy nagyobb, akkor a hős D6+1 káosz-kő szilánkkal tér vissza.

2 Elrejtett kincs

A város alatt kutatva harcosaid a falba vágva egy rejtett üreget találnak, benne egy ládát, melynek a fedelét az egyik helyi nemesi család címere díszíti. A helységet alaposabban átnézve lehet, hogy több ilyen rejtékhelyet is találsz.

A rejtékhelyek keresésével, a következő dolgokat találhatod (dobj minden tárgynak egy kockát, a célszám a tárgy mellé van írva):

| Tárgyak | Szükséges D6 eredmény |
|-----------------------------------|-----------------------|
| D3 káosz-kő darab | 4+ |
| 5D6x5 arany | automatikus |
| Szent ereklye | 5+ |
| Nehéz páncélzat | 5+ |
| D3, egyenként 10 aranyat érő ékkő | 4+ |
| Elf köpeny | 5+ |
| Szent könyv | 5+ |
| Varázstárgy | 5+ |

3 Törpe kovácműhely

Egy erősen megépített törpe építményt találsz, mint a kapu fölé vésett rúnákból kiderül, ez egy törpe kovácmester műhelye volt.

Dobj D6-ot, hogy mit találsz:

| | |
|---|-------------------------|
| 1 | D3 kétkézes fegyver |
| 2 | D3 nehéz páncélzat |
| 3 | Gromril fejsze |
| 4 | Gromril kalapács |
| 5 | Kétkézes gromril fejsze |
| 6 | Gromril páncél |

4 Lemészárolt csapat

Egy széttépett kalandozó csapat maradványaira bukkansz, tetemeik szerteszóra hevernek az egyik romos utcán. Még látni, amint távolabb az árnyékban eltűnik egy óriási, Megszállottra emlékeztető teremtmény.

Miután megadtad a halottaknak a végtisztességet (boszorkányvadászok, és Nővérek), vagy megetted őket (skaven), esetleg kifosztottad a holttesteket (mindenki más), a következő tárgyakat zsákmányolod (dobj minden tárgynak egyszer):

| Tárgyak | Szükséges D6 eredmény |
|------------------|-----------------------|
| 3D6x5 arany | Automatikus |
| D3 könnyű páncél | 4+ |
| Nehéz páncélruha | 5+ |
| D6 tűr | Automatikus |
| Mordheim térkép | 4+ |
| D3 alabárd | 5+ |
| D3 kard | 3+ |
| D3 pajzs | 2+ |
| D3 íj | 4+ |
| D3 sisak | 2+ |

5 Aréna

Régebben Mordheim híres volt bajnívóiról, és gladiátorairól. Most egy olyan épületet találtál, ahol annak idején a harcosokat képezték ki. A hely tele van gyakorló eszközökkel még most is.

Találsz egy kiképzési kézikönyvet, amelyet vagy eladsz 100 aranyért, vagy odaadod az egyik hősednek, hogy olvassa el. A hős ezután amikor fejlődik, felvehet közelharci képzettségeket is, és FK értéke eggyel az engedélyezett faji maximum fölé emelkedhet.

6 Nemesi villa

Ez a ház csak részben dőlt romba. Rég kifosztották, bútoraikat ellopták, vagy tönkre tették.

Dobj D6-ot. Ha 1-2-t dobta, akkor találtál D6x10 aranyat. 3-4 esetén találsz D6 tégely Karmazsin Árnyékot (lásd a felszerelések fejezetben). 5-6 dobásnál találsz egy elrejtett varázstárgyat, dob ki a Varázstárgy táblázaton, hogy melyet.

VARÁZSTÁRGY TÁBLÁZAT

Dobj D6-ot, és vedd össze az eredményt az alábbiakkal, amikor a Kutatás táblázat azt jelezi, hogy varázstárgyat találtál. Hadjáratok során ezek a tárgyak többször is feltűnhetnek, ha egy olyan tárgyat dobsz ki, ami már valamelyik harcos tulajdona, akkor dobj újra. Akkor is, ha az illető harcos már meghalt.

1 Pieter kötele és csizmái

Pieter az Árnyak Céhének volt a tolvajmestere, a város leghírhedtebb besurranó tolvaja. Merész akciói után a Pók ragadványnevet akasztották rá. Sikerének titka egy varázskötélben, és egy pár bűbajos csizmában rejlik, ami a messzi Arábiából származik.

A csizmát viselő modell büntetés nélkül mozoghat bármilyen terepen keresztül (ideértve a futást és a rohamozást is), akár függőleges tereptárgyakon is. Ilyenkor mérd ki a modell mozgását, mintha vízszintesen haladna. Nem kell kezdeményezési próbát dobni, csak ha a hős átugrik egy hasadékon.

2 Gróf Ventimiglia töre

Ez a tör egykor a Fekete Kalóz néven elhíresült tileai úriember tulajdona volt. Állítólag egy elf város romjai közül került elő, és úgy mondják, hogy a pengéjét semmi ártó hatás nem kezdheti ki.

A tör kardnak számít, tehát az ide vonatkozó szabályok érvényesek rá. A vele megsebzett ellenfelek 1-3 dobás esetén kábulnak el (élőholtak rendszeren sebződnek), 4-6 esetén pedig harcképtelenek lesznek.

3 Att'la pikkelyvértje

Ezt a páncélt egy Kurgan nevű törpe uraság adományozta Att'lának, még Sigmar idejében.

A páncél egy Gromril páncél, a következő rúnákkal:

Mágiafaló rúna: A hősre nem hatnak a varázslatok.

Az átjutás rúnája: A hős át tud menni szilárd akadályokon (pl. falak), bár át nem lát rajtuk.

Az élet rúnája: A hős +1 Sebzéspontot kap, ez a rá vonatkozó faji maximum fölé is mehet.

4 Mágikus íj

Ezt az íjat Steinhard gróf kapta az Árnyas erdő elfjeitől.

Az íjjal kilőtt nyílvevő mindig célba talál, hiába bújik áldozata fedezék mögé. A fegyver Elf íjnak számít, amely mindig 2+-ra talál. Pontossága miatt a Vadásznyilak szabályai szerint sebez (+1 a Sérülés táblázaton).

Válassz egy célpontot az íjász lőtávolságán belül. Bárki lehet az, nem csak a legközelebbi célpont. A lövőnek látnia kell a célpontot, az viszont mindegy, hogy mennyit lát belőle. Ha törpe is van a szóba jövő célpontok között, akkor az íj lövedéke eltér a céltől, és mindenképp a törpét találja el. Az íjjal nem lehet elf modelleket megcélózni.

5 Hóhér csuklya

A csuklya, amit egy zátonyra futott Sötét elf hajó roncsai között találtak, izzó rúnák díszítik amelyek emésztő dühhel töltik el viselőjét.

A harcos, aki ezt a csuklyát viseli, mindi *örjög*, még azután is, hogy korábban *leütötték*, vagy *kábult* volt. A közelharcban +1 Erőt kap, és semmilyen körülmények között nem hagyhatja el a harcot, és addig támadja a közelharc ellenfeleit, amíg azok *harcképtelenek* lesznek.

Ha a csuklyás modell rohamtávolságán belül kábult, vagy leütött modellek vannak, akkor a köre elején megrohamozza a legközelebbi ílyet, akkor is, ha a saját csapatához tartozik az illető.

6 Numas Mindent látó szeme

Az ékkövet a messzi délen fekvő Numas romjai között találták. Viselőjének szörnyű rémálmok képében mondja el, hogy mit hoz a jövő számára.

A Szem viselője minden modellt lát, aki a terepasztalon van (ha elrejtőztek, vagy nem lennének a látóterében, akkor is). El tudja kalauzolni társait a romok között, ezért a Szemet viselő hős után két kockával dobhatsz a Kutatás táblázaton. A hős ezen felül 6+ nem módosítható mentőt kep lövési és közelharc találatok ellen.

Minden élő állat *örjögenni* kezd, amikor a Szemet hordó hős ellen harcol.

A KÁOSZKŐ ELADÁSA

A KáoszKő hihetetlenül értékes, és a birodalmi nemesek folytonosan keresik, ezért nem okoz különösebb nehézséget vevőt találni rá. A köveket nem kell rögtön a csata után eladnod, halmozhatod is, ha úgy tetszik. Ha kisebb mennyiségben adod el, akkor jobban fel tudod verni az árakat, és növelni az igényeket. Sajnos azonban a banda fenntartása miatt van amikor egyből el kell adni a talált darabokat, elvégre senki sem fog ingyen harcolni neked, vagy éhezni miattad.

A csapatnak az eladásból befolyt összeg jó részét el kell költenie az alapvető szükségletekre, mint amilyen az enni és innivaló, lőszer, és a fegyverek javítása, karbantartása. Minél több tagja van a csapatnak, annál több részesedést kell szétosztanod köztük. A következő táblázatban foglaltatik az a haszon, amit levonások után megtarthatsz.

| | | Harcosok száma | | | | | |
|---------------------------|----|----------------|-----|-----|-------|-------|-----|
| | | 1-3 | 4-6 | 7-9 | 10-12 | 13-15 | 16+ |
| Eladott Kövek Száma | 1 | 45 | 40 | 35 | 30 | 30 | 25 |
| | 2 | 60 | 55 | 50 | 45 | 40 | 35 |
| | 3 | 75 | 70 | 65 | 60 | 55 | 50 |
| | 4 | 90 | 80 | 70 | 65 | 60 | 55 |
| | 5 | 110 | 100 | 90 | 80 | 70 | 65 |
| | 6 | 120 | 110 | 100 | 90 | 80 | 70 |
| | 7 | 145 | 130 | 120 | 110 | 100 | 90 |
| | 8+ | 155 | 140 | 130 | 120 | 110 | 100 |

A felhalmozott pénz elköltésére vonatkozó szabályokat a *Kereskedelem* fejezetben találhatod.

KERESKEDELEM

Mordheim városa körül szinte az összes településen találhatók üzletek, műhelyek, vagy a kereskedő céhek házai, ahol felszerelést vásárolhatsz, vagy eladhatod a Káoszkövet.

Valamilyen módon mindegyik csapat beszerzi a szükséges felszerelési tárgyakat. A leggaládabb kereskedők szoba elegyednek még a káosz híveivel is. A skaveneknek megvan a maguk kiterjedt hálózata, és kapcsolatai, a vámpírok pedig emberi söpredékeiket küldik ki a kevésbé jó hírű falvakba vásárolni.

A növérek számára csekély értékkel bírnak a világi javak, a csapatok tulajdonában lévő aranyak inkább a zárda Főnökasszonya előtti befolyásukat jelképezik. Mindegyik csapat a lehető legjobb felszerelést szeretné megkapni a fegyverárból, ezért egymással versengenek érte.

Az élőholtak és a skavenek kevésre tartják az aranyat, és a talált káoszköveket elküldik a gazdájuknak. Míg az élőholtak a talált pénzen kívül uraiktól kapnak aranyat a költségeik fedezésére, a skavenek kincstára a gazdájuk által kiadott fizetőeszközöket jelképezi. A csapat minden egyes játék után elmehet káoszkövet keresni, és eladhatja a talált kincsekkel együtt. A készpénz elkölthető új harcosok felfogadására, vagy felszerelésre.

ÚJ HARCOSOK

Az új harcosokat ugyanúgy kell felfogadni, mint az eredeti csapatba azzal a kivétellel, hogy nem vásárolhatsz nekik ritka tárgyakat. Ritka tárgyakat csak a csapat közös felszerelési listájáról adhatsz neki, ha hozzájutsz ilyenekhez a **ELÉRHETŐSÉG**-nél leírtak szerint.

Bármilyen harcost felvehetsz a csapatba, azonban a csapatra vonatkozó szigorításokat, és határértékeket mindig szem előtt kell tartani (hősök, varázslók, követők száma, stb.).

BÉRKATONÁK FELFOGADÁSA

A játékos felfogadhat zsoldos katonákat a csapatába, erről majd később.

ÚJONCOK ÉS MEGLÉVŐ KÖVETŐ CSOPORTOK

A meglévő követő csoportokba bármikor vehetsz újoncokat, ez a kevésbé tapasztalt követők esetében nem is jelent gondot. Harcedzettebb veteránok azonban nem szívesen fogadnak maguk közé zöldfülüeket. Minden csata után dobj 2D6-ot: ez jelzi a jelenleg felbérelhető harcosok tapasztaltságát. Akármennyi harcost felfogadhatsz egészen addig, amíg az összesített Tapasztalatuk nem haladja meg a kockadobásodat (pl. ha 7-et dobta, adhatsz egyetlen követőt a csoporthoz 7 TP-vel, két harcost, fejenként 3 TP-vel, vagy az egyiket 4-el, a másikat 3-al, amilyen kombinációt szeretnél).

A követőknek természetesen meg kell venni a fegyvereket, és páncélzatot is, ami a csoport többi tagjának is van. A követő árán felül minden egyes tapasztalati pontért további két aranyat kell fizetni, amit a csoportja megszerzett.

FEGYVEREK

Ha a csapat valamelyik harcosát fel akarod szerelni újabb fegyverekkel, vagy felszereléssel, akkor a lentebbí árlístát használj. A listán minden, a városban beszerezhető felszerelés megtalálható. Nem csak a csapatok listáin közölt fegyverek. Ritka tárgyak, és fegyverek nem mindig beszerezhetőek, ezért igen borsos az áruk. Figyelni kell arra is, hogy a harcosaid eleinte képzettség híján csak a

felszerelési listájukban található fegyvereket használhatják. Bármikor vásárolhatsz ritka fegyvereket, mert később, ha harcosaid tapasztaltabbak lesznek, megtanulják a használatukat.

BEVÁSÁRLÁS

A megvehető felszerelés két csoportra osztható: *ritka*, és *gyakori* tárgyak. A gyakori tárgyakat rendszeren be lehet szerezni, mivel a város körüli települések kereskedői jókora készlettel rendelkeznek belőlük. A játékos annyit vehet gyakori felszerelésből, amennyit csak akar. Áruk kötött, ezért ugyanannyiért szerezheti meg őket minden játékos.

Ritka tárgyak beszerzése igen nehéz, néha pedig egyszerűen lehetetlen. Csak ritkán ajánlanak megvételre ilyet, és nem kis summáért.

ELÉRHETŐSÉG

Az árlístában a felszerelési tárgyaknak van egy *Elérhetőség* értékük. A gyakori tárgyak mindig, és bármekkora mennyiségben beszerezhetőek, míg a ritkább dolgok elérhetősége egy számmal van jelölve (pl. Ritka, 9).

Amikor a hősöd egy ritka tárgyat szeretne vásárolni, dobj 2D6-ot, ha az eredmény nagyobb, vagy egyenlő, mint a termék *ritkasága* akkor a tárgy beszerezhető. Minden sikeres dobás egy, azaz egy darab tárgy megvásárlására jogosít.

Minden egyes hősöd után dobhatsz a ritka tárgyak felkutatásánál, kivéve az előző csatában *harcképtelenné* vált harcosokat.

ELADÁS

A játékos a vásárlás mellett megpróbálhatja eladni is fegyvereit és megunt felszerelési tárgyait. Végül is amint a banda egyre profibb lesz, úgy akar hasznót a korábban használt fegyvereiből, hogy az árukon jobb minőségű felszerelést válogassanak. A használt holmik értéke nyilván nem túl magas, ezért bármilyen felszerelést szeretnél eladni, a beszerzési értékének a felét kapod meg érte. A használt fegyverek alacsony értéke miatt célszerű ezeket felhalmozni, mivel a későbbiekben a banda új tagjainak is ki lehet osztani, és így olcsóbban megúszod, mintha újakat vásárolnál.

ÁRLISTA

KÖZELHARCI FEGYVEREK

| Tárgy | Ár | Elérhetőség |
|-----------------------------|--------------|-------------|
| Fejsze | 5 arany | Gyakori |
| Bunkó, buzogány, kalapács | 5 arany | Gyakori |
| Tőr (első ingyen) | 2 arany | Gyakori |
| Láncos buzogány, cséphadaró | 15 arany | Gyakori |
| Kétkeszes fegyver | 15 arany | Gyakori |
| Gromril fegyver | Rendes ár x4 | Ritka, 11 |
| Alabárd | 10 arany | Gyakori |
| Ithilmar fegyver | Rendes ár x3 | Ritka, 9 |
| Lándzsa | 40 arany | Ritka, 8 |
| Tüskés buzogány | 15 arany | Gyakori |
| Dárda | 10 arany | Gyakori |
| Kard | 10 arany | Gyakori |

LŐFEGYVEREK

| Tárgy | Ár | Elérhetőség |
|---------------------------|--------------|-------------|
| Íj | 10 arany | Gyakori |
| Mordály | 30 arany | Ritka: 9 |
| Számszeríj | 25 arany | Gyakori |
| Nyílpisztoly | 35 arany | Ritka: 9 |
| Párbaj pisztoly / egy pár | 30/60 arany | Ritka: 10 |
| Elf íj | 35+3D6 arany | Ritka: 12 |
| Puska | 35 arany | Ritka: 8 |
| Vadászpuska | 200 arany | Ritka: 11 |
| Hosszú íj | 15 arany | Gyakori |
| Pisztoly / párban | 15/30 arany | Ritka: 8 |
| Ismétlő számszeríj | 40 arany | Ritka: 8 |
| Parittyá | 2 arany | Gyakori |
| Rövid íj | 5 arany | Gyakori |
| Dobócsillag / kés | 15 arany | Ritka: 5 |

PÁNCÉL

| Tárgy | Ár | Elérhetőség |
|-----------------|-----------|-------------|
| Hátas vért | 80 arany | Ritka: 8 |
| Hárító pajzs | 5 arany | Gyakori |
| Gromril páncél | 150 arany | Ritka: 11 |
| Nehéz páncél | 50 arany | Gyakori |
| Sisak | 10 arany | Gyakori |
| Ithilmar páncél | 90 arany | Ritka: 11 |
| Könnyű páncél | 20 arany | Gyakori |
| Pajzs | 5 arany | Gyakori |

ÁLTALÁNOS FELSZERELÉS

| Tárgy | Ár | Elérhetőség |
|---|-----------------|-------------|
| Fekete lótusz | 10+D6 arany | Ritka: 9 |
| <i>(Boszorkányvadászok, Harcos Papok és Sigmar nővérei nem használhatják, Skaveneknek Ritka: 7)</i> | | |
| Szentelt víz | 10+3D6 arany | Ritka: 6 |
| <i>(Harcos papoknak és Sigmar nővéreinek GYAKORI. Élőholtak nem használhatják)</i> | | |
| Bugman sör | 50+3D6 arany | Ritka: 9 |
| Cathayi selyemruhák | 50+2D6 arany | Ritka: 9 |
| Karmazsin árnyék | 35+2D6 arany | Ritka: 8 |
| Sötét mákony | 30+2D6 arany | Ritka: 8 |
| <i>(Boszorkányvadászok, Harcos Papok és Sigmar nővérei nem használhatják)</i> | | |
| Elf köpeny | 100+D6x10 arany | Ritka: 12 |
| Fokhagyma | 1 arany | Gyakori |
| <i>(Élőholtak nem használhatják)</i> | | |
| Félszerzet szakácskönyv | 30+3D6 arany | Ritka: 7 |
| Gyógynövények | 20+2D6 arany | Ritka: 8 |
| Szent/szentségtelen szimbólum | 15+3D6 arany | Ritka: 8 |
| <i>(Harcos Papoknak és Simar nővéreinek Ritka: 6)</i> | | |
| Szent könyv | 40 arany | Ritka: 8 |
| <i>(Csak Harcos Papoknak és Sigmar nővéreinek)</i> | | |
| Ló | 40 arany | Ritka: 8 |
| <i>(Csak embereknek)</i> | | |
| Vadász nyilak | 25+D6 arany | Ritka: 8 |
| Lámpás | 10 arany | Gyakori |
| Szerencsehozó amulett | 10 arany | Ritka: 6 |
| Bolondgomba | 30+3D6 arany | Ritka: 9 |
| Nadrágulya gyökér | 25+D6 arany | Ritka: 8 |
| Mordheim térkép | 20+4D6 arany | Ritka: 9 |
| Háló | 5 arany | Gyakori |
| Kötél és kampó | 5 arany | Gyakori |
| Minőségi löpor | 30 arany | Ritka: 11 |
| Shallya könnyei | 10+2D6 arany | Ritka: 7 |
| Varázskönyv | 200+D6x25 arany | Ritka: 12 |
| <i>(Nem vehető meg Sigmar nővéreinek, és Boszorkányvadászoknak)</i> | | |
| Csataló | 80 arany | Ritka: 11 |
| <i>(Csak embereknek)</i> | | |
| Harci kutya | 25+2D6 arany | Ritka: 10 |
| <i>(Skavenek nem vehetik)</i> | | |

BÉRKATONÁK

BÉRKATONÁK FELBÉRLÉSE

Ebben a fejezetben megismerheted, miként tudsz bérkatonákat – profi zsoldosokat – felbérelni csapatodba a hadjárat során. A fogadók és menekülttáborok Mordheim körül jó helyek azoknak, akik olyan harcosokat keresnek, akik nem tartoznak senkinek hűséggel, és hajlandóak a legnagyobb ajánlatot tevő szolgálatába szegődni.

A játékosok felfogadhatnak bérkatonákat a csapatuk összeállításakor, vagy egy-egy játék között az újoncok sorozásakor.

A bérkatonák nem számítanak a csapat által eltartható maximális katonák számát tekintve és nem befolyásolják a bevételeket a Káoszkövek eladásakor, ellenben a csaták során beleszámítanak a csapat létszámába a csatákban, pl. a Törés tesztek kiszámításakor. A bérkatonáknak nem lehet extra felszereléseket, fegyvereket és páncélokot venni, és nem is adhatod el annak a felszereléseit, fegyvereit és páncéljait. Ritkaságukat jelképezendő minden egyes bérkatonából csak egyet vehetsz fel a csapatodba. A bérkatonák Vezetési értékét nem használhatod, amikor a csapatodnak Törés tesztet kell dobnia, hogy elhagyják-e a csatát a veszteségeik miatt.

A ZSOLD

Amikor a csapatodba bérkatonát veszel fel, azonnal ki kell fizetned a *felbérlési zsoldját*. Ezt követően minden csata után, amíg szeretnéd, hogy a te oldaladon harcoljon, ideértve az első csatát is, ki kell fizetni neki a *fenntartási zsoldját*. Ha a bérkatonára meghal, vagy már nem tartasz igényt a szolgálataira, akkor nem kell a fenntartásáért fizetned. Ezek a költségek minden egyes bérkatonára leírásában szerepelnek.

A bérkatonák zsoldjait a csapat kincstárából kell kifizetned pontosan úgy, mint amikor tárgyakat vásárolsz, vagy újonc harcosokat veszel fel a csapatodba. Ha nincs elegendő aranyad a kincstáradban, vagy azt másra kívánod elkölteni, akkor a bérkatonára elhagyja a csapatodat. Minden általa gyűjtött tapasztalati pont elvesz, még akkor is, ha később egy hasonló bérkatonát fogadsz fel a csapatodba.

SÉRÜLÉSEK

Ha egy bérkatonára *harcképtelen* lesz a csata során, akkor sérülését a Követőkhöz hasonlóan kell megállapítani a csatát követően, vagyis ha a D6-os dobás 1-2, akkor meghal, ha 3-6, akkor felépül, és harcolhat tovább.

TAPASZTALATSZERZÉS

A bérkatonák a követőkhöz hasonlóan gyűjtenek tapasztalatot. A küldetések leírásában szerepel, hogy mennyi tapasztalatot kapnak a csata végeztével a Követők, illetve a bérkatonák.

A bérkatonák adatait a Követők közé jegyezd fel a csapatod adatlapján annak nevével és felszereléseivel együtt.

Amikor egy bérkatonára elég tapasztalatot gyűjt, hogy fejlődhessen, akkor ne a Követőknek, hanem a Hősöknek fenntartott táblázatból dobj neki fejlesztést, hogy megtudd, miben fejlődik. Az egyes bérkatonák számára elérhető képzettségeket a leírásukban találod.

VEREMHARCOS

30 arany felbérleti, +15 arany fenntartási zsold

A Veremharcosok félelmetes alakok, akik Birodalomszerte az illegális küzdő vermekben harcolnak a napi megélhetésükért. Sokan közülük rabok vagy rabszolgák, de akadnak közöttük szabad emberek is. Bár több tartományban tilosak a vermekben folyó viadatok, mégis rendkívül népszerűek, és rengeteg pénz van bennük, ezért néhány hatóság szemet huny a dolog felett, a megfelelő ellentételezésért természetesen.

Amikor nem a vermekben harcolnak, a szabad Veremharcosok a legmagasabbat ígérő szolgálatába állítják tudásukat, és elég könnyedén találhatnak munkára olyan csapatoknál, akik Mordheim romjai között kutatnak kincsek és Káoszkövek után. Erős és veszedelmes harcosok, egyedi fegyvereik pedig előnyt jelentenek számukra számos ellenséggel szemben.

Felbérlehetik: Bármelyik csapat, kivéve Skaven és Élőholt.

Harci besorolás: A Veremharcos +22 pontot ad a csapat harci besorolásához, valamint +1 pontot minden általa szerzett tapasztalati pontért.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 7 |

Felszerelés: Láncos buzogány, tüskés vaskesztyű és sisak. A tüskés vaskesztyű egyszerre minősül hárító pajzsnek és egy plusz kézifegyvernek. És nem, a hőseid nem tanulhatják meg használni!

Képzettségek: A Veremharcos a Gyorsaság, Közelharc és Erő képzettségek közül választhat, amikor képzettséget tanul.

OGRE TESTŐR

80 arany felbérleti, +30 arany fenntartási zsold

Az Ogrék hatalmas, kegyetlen, közel 10 láb magas csupa izom teremtmények. Ezért is népszerűek testőrként annak ellenére, hogy észbéli képességeik hagynak némi kívánnivalót maguk után. Egy csapat, amiben Ogre Testőr szolgál, félelmetes ellenfelet sejtet, hiszen csupán maga az ogre látványa már rettegést hoz az ellenség szívébe. Szívesen állnak bárki szolgálatába aki megfizeti őket, soha nem érdekelte őket igazán, hogy kinek a parancsára kell bezúzniuk néhány koponyát.

Felbérlehetik: Skavenek kivételével bárki felbérlelheti.

Harci besorolás: Az Ogre Testőr +25 pontot ad a csapat harci besorolásához, valamint +1 pontot minden általa szerzett tapasztalati pontért.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 6 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 7 |

Felszerelés: Két kard, fejsze vagy bunkó (bármilyen kombinációban), vagy egy darab kétkézes fegyver (te választod meg a típusát), valamint egy könnyű páncél.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Félelem: Az ogrék nagy és ilyesztő lények, ennél fogva *félelmet* keltenek ellenfeleikben. A részleteket ld. a Pszichológia fejezetben.

Nagy Célpont: A lövés fejezetben leírtak szerint Nagy Célpontnak számít.

Képzettségek: Az Ogre Közelharc és Erő képzettségek közül választhat.

FÉLSZERZET FELDERÍTŐ

15 arany felbérleti, +5 arany fenntartási zsold

A félszerzetek apró teremtmények, akiket a hasuk és a következő étkezés mindig is sokkal jobban érdekelt, mint a csaták és a harc. A legmagasabbak is csupán három vagy négy láb magasak, se nem erősek, se nem kitartóak, de természetüknél fogva jól bánnak a lőfegyverekkel, és fürgeségüknek hála gyorsan eliszkolnak, ha nagy veszély közelít feléjük. Néhányan közülük kalandvágyóbbak a többiekénél, és ezek a bátor szerzetek szívesen látott tagjai a különböző zsoldos csapatok között, hiszen kiváló fűszerek, de még kiválóbb szakácsok.

Felbérlehetik: Bárki felbérlelheti, kivéve Skavenek, Élőholtak és Megszállottak.

Harci besorolás: A Félszerzet Felderítő +5 pontot ad a csapat harci besorolásához, valamint +1 pontot minden általa szerzett tapasztalati pontért.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 8 |

Felszerelés: Íj, tőr és egy főző üst (sisaknak számít).

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Szakács: A félszerzetek messze földön híresek a főzőtudományukról. Egy csapat, amiben Félszerzet Felderítő van, +1-et adhat a maximális létszámához, mivel sokkal finomabb ételeket készít, mint bárki más. Ez nem növeli a csapatodban levő hősök maximális számát.

Képzettségek: A félszerzet a Gyorsaság és Lövés képzettségek közül választhat, ha képzettséget tanul.

BOSZORKÁNYMESTER

30 arany felbérleti, +15 arany fenntartási zsold

Varázslók, sámánok, misztikusok, olyan emberek, akiket Öregvilág szerte összefüggésbe hoznak a titkos tanokkal és a mágiával. Minden mágia potenciálisan veszélyes, hiszen a mágia forrása a Káosz, így a mágikus képességekkel megáldottak (vagy megátkozottak) mágikus hatalmát a félik és gyűlölik.

Ennek ellenére egyáltalán nem nehéz munkaadót találni, ha az ember varázsló, sokan vállalják az üldöztetéssel járó kockázatot. De egy Boszorkánymestert felbérelni nem csak annyit jelent, hogy felajánlod neki a pénzedet a szolgálataiért, hanem ha igazak Sigmar híveinek tanításai, akkor egyesek az aranyadon kívül a lelked is elveszik fizetség gyanánt...

Felbérlehetik: Boszorkányvadászok és Sigmar Növerei kivételével bárki felbérlelheti.

Harci besorolás: A Boszorkánymester +16 pontot ad a csapat harci besorolásához, valamint +1 pontot minden általa szerzett tapasztalati pontért.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |

Felszerelés: Bot (bunkónak számít)

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Varázsló: A Boszorkánymester mágiahasználó, és két véletlenszerű varázslattal rendelkezik az Alantas Mágia listáról. Részletek a Mágia fejezetben.

Képzettségek: A Boszorkánymester a Tudomány képzettségek közül választhat, amikor képzettséget tanul, vagy egy véletlenszerű varázslatot az Alantas Mágia listáról.

KÓBOR LOVAG

50 arany felbérleti, +20 arany fenntartási zsold

Néha az alacsonyabb osztályokból is kikerülnek zsoldosok, de akár fegyverhordozók vagy alacsonyabb rangú nemesek is felkínálják a szolgálataikat pénzért, ők az úgynevezett Kóbor Lovagok, vagy gúnynevükön „Rablólovagok”. A Kóbor Lovagok gyakran nemesek legifjabb fiai, akik csak fegyvert, páncélt és lovat örökölhettek családjuktól. Kiábrándulva a nekik szánt pozíciójukból a nemesség berkeiben inkább útra keltek, hogy pénzért áruba bocsássák egyetlen igazi vagyonukat: a harci tudásukat.

Az anyagi szempontok mindig is előtérben vannak a becsülettel és a lovagias eszmékkel szemben. Sok Kóbor Lovagot sodort a sors Mordheim környékére, ahol a környező falvakat időnként utánpótlásért felkereső zsoldosoknak kínálják fel szolgálataikat, s szegődnek ahhoz, aki a legtöbbet kínálja.

Felbérlehetik: Zsoldosok és Boszorkányvadászok bérelhetik fel.

Harci besorolás: A Kóbor Lovag +21 pontot ad a csapat harci besorolásához, valamint +1 pontot minden általa szerzett tapasztalati pontért.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |

Felszerelés: Nehéz páncél, pajzs, lándzsa és kard. Ha használod a lovas modellekkel kapcsolatos opcionális szabályokat, akkor a Kóbor Lovag harci lovon ül.

Harci ló:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 8 | 3 | 0 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

Ha lovon ül, a páncél mentője 3+, gyalogosan 4+.

Képzettségek: A Kóbor Lovag Közelharc és Erő képzettségek közül választhat.

ELF KÓBSZA

40 arany felbérleti, +20 arany fenntartási zsold

Ez Elf egy csodálatos faj: karcsúak, magasak, gyönyörűek, hosszú életűek és varázslatosak. Az emberek leginkább félnek tőlük és nem bíznak bennük, holott néhányan az emberek között élnek, ki vándor dalnokként, ki íjászként kínálja szolgálatait busás aranyakért.

Bár az Elfek száma évről évre kevesebb Öregvilágon, mégis akadnak néhányan, akik a Darkwald erdőben, vagy az Árnyak erdejének ösvényeit járva próbálnak boldogulni.

Természetükkel fogva kerülnek a városokat, így Mordheimet is, hiszen az Elátkozottak Városa egyáltalán nem vonzza ezeket a varázslatos teremtnyeket, de néha mégis előfordul, hogy szerencsevadászok egy csoportja felbérli egy Elfet, hiszen alig néhányan közelítik meg szakértelmüket az íjakkal, vagy természetfeletti ügyességüket és gyorsaságukat. Egy Elf érzékei sokkal kifinomultabbak egy emberénél, ez teszi őket kiváló felderítővé.

Felbérlehetik: Zsoldosok és Boszorkányvadászok bérelhetik fel. Ha a csapatban van törpe, akkor is felbérlehető, de ekkor +40 arany a fenntartási zsoldja, nem +20.

Harci besorolás: Az Elf Kóbsza +16 pontot ad a csapat harci besorolásához, valamint +1 pontot minden általa szerzett tapasztalati pontért.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 | 1 | 8 |

Felszerelés: Elf íj, kard és Elf köpeny

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Kereső: Amikor Káoszkövek keresésére dobsz, az egyik kockád eredményét módosíthatod -1/+1-el.

Kiváló látás: Az Elfek látása sokkal jobb, mint a közönséges embereké. Az Elf Kóbsza kétszer olyan messziről veszi észre a rejtőző modelleket, mint az egyszerű harcosok (a Kezdeményezés értékének kétszerese távolságról inchben mérve).

Képzettségek: Az Elf Kóbsza a Gyorsaság és Lövés képzettségek közül választhat, ha új képzettségre tesz szert. Ezen kívül van két olyan képzettség, amit csak az Elf Kóbsza tanulhat meg, ezek közül is választhat új képzettséget. Fontos megjegyezni, hogy ezeket a képzettségeket csak tapasztalattal lehet megszerezni, az újonnan felbérli Kóbsza nem rendelkezik ezekkel.

ELF KÉPZETTSÉGEK

Elvarázsol: Az ellenséges varázslatok ellen +4-os mentővel rendelkezik a képzettség birtokosa.

Szerencse: A Kóbszát megáldotta Lileath, az Elfek szerencse istennője. Játékonként egyszer egy saját kockadobást újradobhat.

TÖRPE TROLLVADÁSZ

25 arany felbérleti, +10 arany fenntartási zsold

A Trollvadászok egy morbid törpe kultusz követői, akik megszállottan keresik a dicső halált a harcban. A múltban elkövetett megbocsáthatatlan bűneik miatt, vagy mert szegényt hoztak magukra és klánjukra oly módon, hogy azt jóvá tenni már lehetetlen, önkéntes száműzetésbe vonulva elhagyják otthonukat, hogy a törpe nép ellenségei ellen harcolva leljék halálukat.

A Trollvadászok eszméletlenül veszélyes harcosok, megszállottak és erőszakosak. Mindazonáltal kevés náluk jobb harcos van, így igen keresettek, amikor valakinek jó harcosra van szüksége, így a Mordheim felé vetődött Trollvadászoknak számtalan lehetőségük akad, hogy kielégítsék halálvágyukat.

Felbérlehetik: Boszorkányvadászok és Zsoldosok bérelhetik fel. Felbérlehetik akkor is, ha van a csapatukban Elf, de ekkor a fenntartási zsoldja +20 arany lesz a +10 helyett. Egy igazi törpe nem áll össze mindenféle hegyesfűlűvel, kivéve, ha megfelelően kárpótolják ezért a kellemetlenségért.

Harci besorolás: A Törpe Trollvadász +12 pontot ad a csapat harci besorolásához, valamint +1 pontot minden általa szerzett tapasztalati pontért.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 9 |

Felszerelés: Két egykezes fejsze, vagy egy kétkézes fejsze (a játékos választ a felbérlesekor).

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Halálvágy: A Trollvadászok a dicsőséges halált keresik a harcban. Immúnisak minden pszichológiai hatásra, és nem kell Vezetési érték tesztet dobniuk, ha túlérő ellen harcolnak.

Kemény fickó: A Trollvadászok kemények és szívósak, a sérülés táblázaton csak 6-os dobásra válnak *harcképtelenné* 5-6 helyett. Az 5-öst kezelik *leütött* eredményként.

Kemény fejű: A Trollvadászok ellen nem érvényesül a buzogányok, bunkók és hasonló fegyverek képességei. Nem könnyű leütni őket!

Képzettségek: A Törpe Trollvadász a Közelharc és Erő képzettségek közül választhat, ha új képzettségre tesz szert. Ezen kívül van három olyan képzettség, amit csak a Törpe Trollvadászok számára elérhető, ezek közül is választhat új képzettséget. Fontos megjegyezni, hogy ezeket a képzettségeket csak tapasztalattal lehet megszerezni, az újonnan felbérlet Trollvadász nem rendelkezik ezekkel.

TROLLVADÁSZ KÉPZETTSÉGEK

Tomboló roham: A képzettség birtokosa megduplázza a Támadás karakterisztikáját abban a körben, amikor rohamozott, de ilyenkor minden találatra tett dobására -1 járul.

Szörnyvadász: A Trollvadász mindig megsebz az eltalált ellenfelét 4+-on, annak szívósságától függetlenül, hacsak Erejéből adódóan nem jogosult kedvezőbb értékre dobni a sbezzést.

Örjöngés: Abban a körben, amikor rohamozott, a Trollvadász minden találati kockadobásához +1 járul.

HÍRES KALANDOZÓK

Ebben a fejezetben bemutatjuk a legfurább és leghíresebb (vagy leghírhedtebb) kalandozókat, akikkel Mordheimben vagy az azt környező településeken összefuthatsz. Ezek a fura alakok időnként egy rövid időre hozzácsapódnak egy-egy, a városba induló csapathoz, de szolgálataikért gyakran Káoszkövet, vagy egy nagyobb zsák aranyat kérnek.

Ezeknek a kalandozóknak nehéz a nyomukra akadni, és drága mulatság őket felbérelni. Szerencsésnek és rendkívül gazdagnak kell lenned ahhoz, hogy felkeltsd az érdeklődésüket.

Ez a könyv nem tartalmazza a város és környékének összes legendás harcosát és hidegvérű orvgyilkosát. Van még számos Törpe kincsvadász, a Kereskedők céhének karavánmesterei, de említhetnénk még akár Theodort, a hochlandi mesterlövészt is, a neveket akár napestig sorolhatnánk. Remélhetőleg az itt felsorolt karakterek meghozzák a játékosok kedvét, hogy közösen megalkossák saját kalandozóikat, akik a legjobban illenek az általuk játszott játékokhoz vagy hadjárathoz.

Minden csapatban egy fajtából csak egyetlen egy Híres Kalandozó lehet, de egy csapatban akár többen is helyet kaphatnak, ha meg tudod fizetni az árat, amit szolgálataikért kérnek.

HÍRES KALANDOZÓK FELKUTATÁSA

Bármelyik csata után elküldheted bármennyi hősödöt, hogy keressenek meg egy Híres Kalandozót. Csak Hősök próbálkozhatnak meg a felkutatásukkal, a Követők nem elég megbízhatóak az ilyen feladatra. Azok a Hőseid, akik *harcképtelenné* váltak az előző csatában nem csatlakozhatnak a kereséshez, mivel éppen a sérüléseiket próbálják kiheverni.

Azok a Hősök, akik Híres Kalandozók után kutatnak, nem kereshetnek ritka tárgyakat. Válaszd ki,

hogyan kit szeretnél felkeresni, majd jelöld ki a feladatra Hősöket a csapatodból. Dobj D6-al minden Hősöd után, akit kijelöltél a kereső csapatba. Ha bármelyikük kisebbet dobott, mint a Kezdeményezés értéke, akkor a keresők sikeresen a nyomára akadtak a keresett Kalandozónak. Ne feledd, hogy attól függetlenül, hogy hány kereső járt sikerrel a próbán, csak egy Híres Kalandozót sikerülhet felkutatnia a keresőknek.

A ZSOLD

A Bérkatonákhoz hasonlóan a Híres Kalandozóknak is zsoldot kell fizess, ha azt akarod, hogy a te szolgálatodba álljanak, vagyis felbérlésekor ki kell fizetni a részére a *felbérlési zsoldot*, valamint minden csata után (már az első csata után is) ki kell fizetni számára a *fenntartási zsoldot*, ezeket a karakterek leírásában találod. A pénzt a csapatod kincstárából kell kifizetned, mint amikor új felszerelést vagy új katonát vásárolsz. Ha nincs elég pénzed, hogy kifizessed a *fenntartási zsoldot*, akkor a Kalandozó elhagyja a csapatodat.

TAPASZTALAT, SÉRÜLÉSEK ÉS FELSZERELÉS

Minden különleges karakternek megvan a saját felszerelése, ezeket a tárgyakat csak ő használhatja, tehát nem cserélheted el más karakterekkel és nem is adhatod el azokat. Ezen túl nem vásárolhatsz nekik új felszereléseket, fegyvereket vagy páncélt ezeknek a karaktereknek.

A különleges karakterek nem kapnak tapasztalati pontokat, de a Hősökhöz hasonlóan dobnak a csaták után a súlyos sérülésekre, ha a csata során *harcképtelenné* válnak.

Minden karakter leírásában megtalálod, hogy hány extra pontot adnak a csapatod *harci besorolásához*.

AENUR, AZ ALKONYAT KARDJA

Számos neves kalandozó érkezett Mordheimbe szerencsét próbálni, de keves oly rettenetes hírű akad közöttük, mint a legendás Elf kardforgató, Aenur. Egyedül ő felelős Karl Zimmeran megszállottjainak lemészárlásáért, és egyszál maga tisztította meg a vadak által megszállt Patkányvermet.

Aenur származásáról csupán pletykák vannak. Az Elfek általában elkerülik az emberi településeket, különösen Mordheim városát, de valamilyen ismeretlen oknál fogva Aenur már hónapok óta a várost és környékét járja.

Egyesek azt mondják Aenur a Nagy Óceánon túlról, a mesés Elf Királyságból jött, és hogy ő a kapitánya a legendás Kardmesterek Rendjének. Mások azt mondják, hogy ő egy száműzetésben levő Erdei Elf herceg. Aenur nem igazán beszél a magáról, és azok, akik elég bölcssek, nem is faggatják a múltjáról.

Néha, amikor egy csapat a belső városrészbe tervez expedíciót, megesik, hogy Aenur megjelenik a táboruknál, és felkínálja szolgálatait a csapat kapitányának.

Ha Aenur csakugyan keres valamit Mordheim romjai között, senki sem tudja, hogy mi az. Néhányan azt mondják, hogy magát a Hasadékot akarja átkutatni, és megülni Árnyékurat, bár ez a feladat könnyen túlmutathat még egy ilyen kitűnő harcos képességein is.

Aenur még az Elfek között is magasnak számít, és finom szövésű Elf köpenye alatt ragyogó Ithilmar páncélt visel. Egy hatalmas egyélű kardot forgat a harcban, ami sokak szerint mágikus tulajdonságokkal bír. Csak az bizonyos, hogy akit egyszer ez a kard megsebesített, nem élte meg, hogy ezt megcáfolja.

150 arany felbérleti zsold

Felbérlehetik: Skavenek, Élőhalottak és Megszállottak kivételével bárki felbérlelheti.

Harci besorolás: Aenur +100 pontot ad a csapat harci besorolásához.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 5 | 8 | 4 | 4 | 3 | 2 | 7 | 3 | 8 |

Fegyverek/Páncél: Aenur ithilmar páncélt és Elf köpenyt visel, és egy hatalmas kardot hord magánál, aminek a neve *Ienh-Khain*.

Képzettségek: Aenur a következő képzettségeket ismeri: *Hatalmas ütés*, *Pontos ütés*, *Kiváló kardvívó*, *Félrelépés*, *Sprint*, *Villámgyors reflexek* és *Kitérés*

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Legyőzhetetlen kardforgató: Aenur közelharcban mindig 2+-on találja el az ellenfeleit.

Vándor: Aenur mindig csak egy csata erejéig marad a csapattal. A csapat, aki felbérelte nem próbálkozhat meg a felbérletével addig, amíg legalább egy csatában nem harcoltak a segítsége nélkül.

Ienh-Khain (Khaine Keze): *Ienh-Khain* egy rendkívül hosszú, egyélű kard. A karddal harcolva Aenur képes háritani, Erejéhez +1 járul, és a sérülés dobásoknál 5-6-ra okoz kritikus találatot.

KÉSES JOHANN

“Vedd le rólam a kezéd! Engedj el, és elmondom mit tudok. Szóval Késes Johannt keresed! Fogadd meg a tanácsomat barátom, soha ne mondd ki ezt a nevet hangosan. Nem szereti, ha az emberek őt emlegetik a nyílt utcán. Egyébként is, minek akarod őt megtalálni? Szóval munkád van a számára! Nos, miért is nem ezzel kezdted? Én nem mondhatom meg, hogy hol találsz, mert azt még én sem tudom. De ki tudja? Bárhogy is, nem számít. Ha meghallja, hogy keresed, ő fog majd megtalálni téged! Ha-Ha! Bár ez sokba fog neked kerülni, mert Johann nagyon szereti az aranyat. Úgy ismeri a várost –már ami megmaradt belőle – mint a saját tenyerét. Ha ő nem talál meg valakit, akkor senki sem. Olyan, mint egy árnyék, be- és kijut bárhova és bárholra észrevétlen. Ha kell, akkor kivereszi magát. Senki sem kaphatja el. Olyan gyors a késsel, mint a villám! Semmi nyom, minden elegáns és rendezett. Amit tőled kell, az csak az arany és a név. Johann intézi a többit.”

Elkapott beszélgetés Mordheim egy elhagyatott szegletében

Minden felbérelhető torokmetsző és orvgyilkos közül, aki Mordheimben és környékén nyüzsög, Késes Johann a leghíresebb. Elhivatottságának bizonyítéka, mint felbérelhető kesharcos és orvgyilkos az övének függő megszámlálhatatlan kés, és a gyilkos csillogás a szemében. Johann sötét bőr ruhákat visel, amik sosem voltak mosva (legalábbis ezt állítja a fogadóslány). Nyúlának arca sok csata nyomait viseli, hosszú, fésületlen haja zsírtól csillog.

Johann erszénye mindig teli van arannyal, és nem okoz neki nehézséget azt megőrizni, hisz csak egy bolond próbálna meg tőle azt ellopní. Sokan próbálták már, de mind meghaltak... nagyon gyorsan. Johann kései és törei kiváló minőségű, párját ritkító kovácsmunkák, amiket hosszú idő alatt gyűjtött össze a sok vagyonos, de képzetlen kalandozótól, akik voltak olyan ostobák, hogy párbajra hívják.

70 arany felbérlési, +30 arany fenntartási zsold

Johann erősen Karmazsin Árnyék függő, így a felbérléséért fizethetsz egy adag Karmazsin Árnyékkal is aranyak helyett, de a csaták után ettől még továbbra is arannyal kell fizetned a fenntartását.

Felbérelhetik: Skavenek, Élőhalottak és Megszállottak kivételével bárki felbérelheti.

Harci besorolás: Késes Johann +60 ponttal növeli a csapatod harci besorolását.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 4 | 3 | 6 | 4 | 3 | 2 | 6 | 1 | 7 |

Fegyverek/Páncél: Johann megszámlálhatatlan késsel és egy pár hosszú törrel van felszerelve (közelharcban két kardnak számítanak ezek a fegyverek). Fegyverei mindig Fekete Lótusszal vannak kezelve és minden csata előtt elfogyaszthat egy adag Karmazsin Árnyékot, ha ezt szeretnéd.

Képzettségek: Késes Johann a következő képességeket ismeri: *Kitérés*, *Falmászás*, *Gyors lövő*, *Sasszem* és *Késdobáló*.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A legkiválóbb késdobáló: Johann nem véletlenül áll Birodalomszerte a legkiválóbb késdobáló hírében. Más harcosokkal ellentétben kombinálhatja a *Gyors lövő* és a *Késdobáló* képzettségeket (igen, ha nem mozgott, akkor egy körön belül 6 kést is dobhat).

BERTHA BESTRAUFUNG, SIGMAR NŐVÉREINEK NAGYASSZONYA

Évekkel ezelőtt Bertha menedéért folyamodott Sigmar Nővéreihez. Csak a Birodalom harcos istene volt méltó az imádatára. Csak hozzá lehetett hűséges. Így hát Sigmar elfogadta őt, mint hű szolgáját.

Bertha ereiben az Unberogensek vére folyik, ezt bizonyítják hosszú szőke fürtjei és kék szemei, melyek oly fagyosak, hogy bárki ereiben megfagy a vér, ha csak rájuk néz. Hangja tekintélyt parancsoló, aminek hallatán még a bátor, csupa izom férfiakat is remegő kisgyermekké változnak.

A Nővérek szent példaképként tekintenek fel Berthára. Gyorsan emelkedett a Nővériség ranglétráján, míg nem egy napon a halálos ágyán Cassandra, a korábbi tisztelendő anyja őt jelölte meg örökösének, mint az új fő tisztelendőanyja és Sigmar's Szikájának, a Nővériség rendházának úrnője.

Néha, amikor Bertha magára szíjazza Gromril páncélját a hajnali nap fényében, visszatekint ifjúságának elveszett ártatlanságára. Majd dühösen szorosabbra húzza a szegecses bőrszíjakat acélkemény combjain, és kilovagol, hogy órákig a harci pörölyeivel gyakorlatozzon, felkészítve magát, mint Sigmar jegyesét a csatára.

Extract from the Tome of Heroes

Nem igényel semmilyen fizettséget.

Bertha bármelyik Sigmar Nővérei csapat segítségére siethet, ha egy vagy több Hősnő a csapatból a segítségéért folyamodik a Híres Kalandozók felkutatásánál leírt módon (a Kezdeményezés értékeikre való dobás jelképezi a próbálkozásait, hogy audienciát kapjanak a nagyasszonnyal). Ha sikeresen felkutatták, Bertha személyesen eldönti, hogy szükség van-e a segítségére a következő csatában. Csak akkor jön a csapat segítségére, ha a segítséget kérő csapat harci besorolása kisebb, mint az ellenséges csapaté. A lenti táblázatból kiderül, hogy mekkorát kell dobni D6-al, hogy Bertha a csapat segítségére siessen. Minden csata előtt fel kell keresned, és el kell nyerned a nagyasszony segítségét (minden csata után Hősnőket kell küldj a felkeresésére, és a sikeres Kezdeményezés próba után meg kell ismételni a lenti táblázaton a dobást).

Harci besorolás

| különbség | Szükséges dobás |
|-----------|-----------------|
| 0-49 | Nem segít |
| 50-99 | 6+ |
| 100-149 | 5+ |
| 150-199 | 4+ |
| 200+ | 3+ |

Felbérlehetik: Csak Sigmar Nővérei bérelhetik fel.

Harci besorolás: Bertha Bestraufung +105 ponttal növeli a csapatod harci besorolását.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 10 |

Fegyverek/Páncél: Bertha két Sigmarita pörölyvel harcol, gromril páncélt hord és van nála egy Szent Erekle, valamint egy flaska Szentelt víz is.

Képzettségek: Bertha Bestraufung a következő képzettségeket ismeri: *Hatalmas ütés*, *Pusztító roham* és *Megingathatatlan hit*.

Sigmar Imádságai: Bertha ismeri Sigmar mind a hat imádságát.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Fő tisztelendőanyja: Mint Sigmar Nővérei rendjének fő tisztelendőanyja, Bertha automatikusan a csapat vezére lesz.

Sigmar Szolgálólánya: Sigmar szemében Bertha élvezi minden nővér közül a legnagyobb kegyet. +2 jár minden imádságra tett próbadozásához.

VESKIT, AZ ESHIN KLÁN LEGFŐBB VÉGREHAJTÓJA

“Mindnyájunkat megölt! Nem tudtuk megállítani, a pengéink kettétörtek a testén... Fekete volt, mint az árnyék, és olyan gyorsan mozgott, egy csapással kettévágott egy katonát. Harcoltunk, igen, keményen harcoltunk, az öreg Marcus még az az öreg trükköt is bevetette az olajosflaskával. Elborították a lángok, és egy pillanatra azt hittük, hogy vége, megállítottuk. De nem, kijött a tűzből, teste még mindig lángokban. Mintha nem érdeklené, hogy lángol! Ez már túl sok volt, akik megmaradtak közülünk, szétfutottak. De ő követett minket, levágva a megmaradtakat egyesével, kegyetlenül és könyörtelenül. Nem volt menekvés, vagy búvóhely, a vörösen világító szeme mindent észrevett. Ó az a szem... az a szem...”

Fritz Huber utolsó szavai a
Vörös Hold fogadónál

Veskit az Eshin orvgyilkos klán nagy tehetsége volt, amikor megbízták élete legnehezebb küldetésével. Felbérelte a Skryre klán, hogy szabadítsa ki az egyik legvénebb és legtapasztaltabb boszorkánymesterüket, aki egy rivális klán fogságába esett.

Veskit átverekedte magát az örökön és sikeresen kiszabadította a foglyot, de ezért hatalmas árat kellett fizetnie. Szörnyű sérüléseket szenvedett és biztosan meghalt volna, de az Eshin klán Árnymestere egyezséget kötött a Boszorkány Mérnökökkel. A Skaven tudósmágusok Veskit számos testrészt helyettesítették részben mechanikus, részben mágikus beültetésekkel, így egy két lábon járó halálos fegyverarzenállá változtatták. Veskit most már inkább gép, mint élőlény, vérszomja pedig egyre inkább kontrolálhatatlanná válik.

Amikor a Káoszkövek híre elért az Eshin klán titkos erődjébe, az Árnymester elküldte Veskit Mordheimbe, hogy elrettentse az emberféléket a Káoszkövek keresésétől, melyek jog szerint a Skaveneket illetik. Attól a naptól kezdve számos kalandor lelte halálát Morheim sötét sikátoraiban, miközben Káoszkövek után kutatott. Veskit's mindent látó szeme elől nem rejtőzhet el senki, és azok, akikre ő vadászik, soha többé nem hagyják el a várost élve.

80 arany felbérleti, +35 arany fenntartási zsold

Felbérelhetik: Csak Skaven csapatok bérelhetik fel.

Harci besorolás: Veskit a csapatod harci besorolásához +70 pontot ad.

Profil:

| M | FH | CK | E | SZ | S | K | T | V |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 2 | 5 | 4 | 8 |

Fegyverek/Páncél: Eshin Acélkarmok (az extra támadást a profil tartalmazza). A karmokba egy-egy Káoszköves pisztoly van beépítve, így Veskit minden körben tud löni, közelharcban pedig 5-ös erővel harcol és az ellenfél páncél mentődobására -3 módosítót ad. A karmokkal körönként kétszer tud hárítani.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Érzéketlen: Veskit egy rideg, számító gyilkológép, mentes az egyszerű teremtmények érzelmeitől. Ennek köszönhetően immúnis minden pszichológiai hatásra.

Nem érez fájdalmat: Veskit figyelmen kívül hagyja a *leütött* és a *kábult* eredményeket a sebesülés táblázaton. Csak úgy távolítható el a harcból, ha elveszti az összes sebpontját, és a sérülés dobás eredménye képpen *harcképtelen* lesz.

Mindent látó szem: A Skryre klán Boszorkány Mérnökei által a szemébe épített mágikus eszköznek köszönhetően kétszer olyan messziről veszi észre a rejtőző modelleket, mint az egyszerű harcosok.

Fém test: Veskitnek 3+-os páncélmentője van a testében levő fém beépítések miatt.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Ez a fejezet néhány olyan opcionálisan használható szabályt tartalmaz, amivel új szint vihetek a játékba. Mivel ezek a szabályok kiegészítik az alap szabályokat, és nem nélkülözhetetlenek a játékhoz, így a játék megkezdése előtt egyeztetek meg az ellenfeleddel, hogy akarjátok-e ezeket az extra szabályokat alkalmazni.

Azt javasoljuk, hogy az új játékosok egyelőre hagyják figyelmen kívül ezt a fejezetet, legalább addig, amíg az alap szabályokat nem ismerik kellőképpen, és a játékmenet nem kellőképpen gördülékeny. Ha úgy gondolod, hogy már kellően tapasztalt játékos vagy és megfelelően ismered a szabályokat, akkor nem lesz gondod az új szabályok alkalmazásával játék közben. Néhány opcionális szabály drasztikusan megváltoztatja az alap szabályokat, ezért jól gondoljátok meg, hogy akarjátok-e alkalmazni.

ÚJ KRITIKUS TALÁLAT TÁBLÁZATOK

Attól függően, hogy milyen fegyvert használ a harcos, az alábbi táblázatok egyikéből dobhatod ki a kritikus találat eredményét. Például ha a harcos kardot használ, akkor az Éles Fegyverek táblázatból dobhatsz. Minden olyan szabály, ami a kritikus találatokra vonatkozik, ezekre a táblázatokra is érvényes.

LŐFEGYVEREK

(Íjak, Számszerűk, Feketelőporos fegyverek, Dobófegyverek stb.)

1-2 Védtelen pontot ért a találat: A lövedék áthatol a célpont páncéljának egy gyenge pontján, így az nem dobhat páncélmentőt.

3-4 Gellert kapott: Ha van másik modell is a célpont 6"-es körzetében, akkor a legközelebbi ilyen modell is találatot kap. A célpontokra külön-külön dobj sebzést és páncélmentőt.

5-6 Mesteri lövés: A találat szemet, torkot, vagy más sérülékeny részt ért. A célpont két sebet kap, és nem jogosult páncélmentőre.

ZÚZÓFEGYVEREK

(Bunkók, Buzogányok, Kalapácsok, Kétkezes kalapácsok, Pörölyök stb.)

1-2 Fejbevert: A csapásod kibillentette ellenfeledet az egyensúlyából, ebben a körben ha még nem támadott, már nem támadhat.

3-4 Zúzás: A találat ellen nem tehető páncélmentő, és semlegesíti a Sisakok hatását, vagyis ha a modell *kábult* lesz, nem jogosult mentődobásra.

5 Széles csapás: Ellenfeled kiejti kezéből a fegyverét. Ha két fegyverrel harcolt, dob ki, hogy melyiket ejti el. Innentől kezdve vagy tartalék

fegyverével (ha van neki) harcol tovább, vagy pusztá kézzel. Páncélmentő dobható a sérülés ellen.

6 Összezúzás: A célpont azonnal *harcképtelen* lesz, ha elrontja a páncél mentődobását. Még akkor is, ha több sebpontja maradt, akkor is *harcképtelenné* válik a támadástól a rontott mentődobás esetén.

ÉLES FEGYVEREK

(Kardok, Fejszék, Kétkezes kardok stb.)

1-2 Mély seb: A támadás védtelen részt ért, a seb ellen nem dobható páncélmentő.

3-4 Pengevihar: A harcos csapásai csak úgy záporoznak az ellenfelére. A találat két sebet okoz, a páncélmentőket a két seb ellen külön kell megdobni.

5-6 Lefejezés: A találat két sebet okoz, melyek ellen nem tehető páncélmentő, valamint a sérülés dobásokra +2 járul.

FEGYVERTELEN HARC

(Harci kutyák, Csatalovak, Zombik, Megszállottak, állatok stb.)

1-2 Testtűtés: A célpont megtántorodik, így a támadónak lehetősége van felülkerekedni, így azonnal tehet még egy támadást. Ezt a támadást azonnal ki kell dolgozni, és ezután dobni a sebzésre. Páncélmentő normálisan tehető a sebek ellen.

3-4 Erős ütés: A találat hatalmas erővel ér célba. A sérülés dobásra +1-et kapsz, ha a célpont elvétí a páncélmentőt.

5-6 Letaglózó csapás: A találattal valósággal beledöngölöd a földbe. A sebzés ellen nem dobható páncélmentő, és a sérülés dobásnál +2-t adhatsz a dobott eredményhez.

SZÚRÓFEGYVEREK

(Dárdák, Lándzsák, Alabárdok stb.)

1-2 Szúrás: A találatod áthatol az ellenfél védelmén, a sérülés dobáshoz +1-et adhatsz. A seb ellen páncélmentőt tehetsz.

3-4 Döfés: A találat erejétől ez ellenfél azonnal *leütött* lesz. Páncélmentő tehető a seb ellen.

5-6 Kebab!: A támadás hatalmas erővel ér célba, széttépve húst és páncélt. Páncélmentő nem tehető a seb ellen, és a sérülés dobásra +2-t adhatsz. Az áldozat D6"-et hátrátántorodik és a támadó követi. A harc többi résztvevőjét távolabb kell helyezni a támadótól és a célpontjától, mostantól csak ők számítanak harcoló feleknek. Ha a célpont hátrálás közben másik modellel ütközik, az egy 3-as erejű ütést szenved el.

KITÖRÉS KÖZELHARCBÓL

Azok a harcosok, akik a körük kezdetén közelharcban állnak, a mozgási fázisukban megpróbálhatnak kitörni a közelharcból. Az ilyen harcos észrevették, hogy az esélyeik rosszak a túlélésre, és úgy döntöttek, hogy túl veszélyes lenne folytatni a küzdelmet.

Jelentsd be a mozgási fázisod elején, a rohamokkal egy időben, hogy melyik harcosaiddal próbálsz meg kitörni a közelharcból. Ezeket a modelleket fordítsd háttal az ellenfélnek, hogy jelezd a szándékukat.

Minden kitöréssel próbálkozó harcosnak dobj Vezetési érték próbát, ez jelképezi azt a próbálkozást, hogy megtalálja a megfelelő időpontot arra, hogy elszakadjon az ellenfeleitől. Ha a próba sikeres, akkor a menekülő fél lemozoghatja mozgása kétszeresét az ellenfelétől távolodva bármilyen irányban.

Ha a próba sikertelen, ellenfelei fejenként egyszer automatikusan eltalálják a próbálkozó harcost. Ha túléli, akkor 2D6"-et menekülhet ellenfeleitől távolodva. A következő köre elején meg kell ismételnie a Vezetési érték próbát.

Ha a próba sikerül, akkor abbahagyja a menekülést, de ebben a körben már mást nem tehet. Ha a teszt sikertelen, akkor folytatja a menekülést, 2D6"-et haladva a legközelebbi táblaszél felé egészen addig, amíg nem tesz sikeres Vezetési érték próbát, vagy amíg nem hagyja el az asztalt.

Ha a menekülő harcost megrohamozzák, akkor mozgasd a rohamozót talpkontatusba vele, majd azonnal mozogj 2D6"-et vele a legközelebbi asztalszél felé még azelőtt, hogy megüthetnék.

AZ ÁRNYÉKÚR AJÁNDÉKAI

Amikor egy Megszállott csapatból a Magiszter, vagy egy Mutáns elég tapasztalatot gyűjtött, hogy fejlődjön, ahelyett, hogy a fejlesztés táblázatból dobna neki fejlesztést, dobhatsz neki az alábbi táblázatból is. Ez a dobás jelképezi a Mutáns vagy a Magiszter zárandoklatát a Veremhez, ahol az Árnyékúr kegyét kéri magára. Dobj 2D6-ot.

2 Az Árnyékúr haragja: A harcos a felismerhetetlenségig eltorzul, majd eltűnik a város romjai között, csatlakozva a Mordheim utcáin kóborló rémségekhez.

3-6 Semmi sem történik: A szeszélyes Árnyékúr figyelmen kívül hagyja szolgálja esdeklését.

7-8 Mutáció: A harcoson új mutáció fejlődik. Dobj D6-al. 1-es dobás esetén a harcos egy általad választott tulajdonságából veszít 1 pontot. 2-es, vagy nagyobb eredményre a Megszállott csapat leírásában szereplő mutációk közül választhatsz egyet, mint az Árnyékúr nagylelkű ajándékát.

9-10 Káospáncél: A harcos testén mindent takaró mágikus páncélzat fejlődik. Ez 4+-os páncélmentőt biztosít, és nem gátolja a harcost a varázslásban vagy a mozgásban semmilyen módon.

11 Démoni fegyver: A harcos egy démoni lélekkel megszállt fegyvert kap. A fegyver közelharcban +1 Erőt ad a harcos alap erejéhez, valamint +1-et adhatsz a találatra dobott kockák értékéhez. Te választhatod meg a fegyver formáját, de a választástól függetlenül ez nem biztosít semmilyen extra tulajdonságot a fegyvernek. Pl. egy démoni lélek által megszállt fejsze nem kapja meg a -1 páncélmentő módosítót, vagy egy démoni lélek által megszállt karddal nem fogsz tudni hárítani.

12 Démoni megszállás: A harcos lelkét és testét egy démon szállja meg. A harcos azonnal kap +1-et a Fegyverhasználati értékére, az Erejére, a Támadásai számára és a Seb pontjaira. Ezek a növelések a faji maximum fölé is emelhetik ezeket az értékeket, illetve ennyivel emelkedik a modell számára a faji maximuma a fenti karakterisztikákban. A harcos azonnal elveszít D3 általad választott képzettséget és többé nem használhat semmilyen fegyvert vagy páncélt a Káospáncél és a Démoni fegyver kivételével.

LOVAS HARCOSOK

A lovak ritkák, és rendkívül értékesek Mordheimben, de segítségükkel a harcosok gyorsan közlekedhetnek vele az városban mindaddig, amíg az utcákon maradnak a lovasok, és nem mennek a romok közé, ahol a hátasok megbotozhatnak és eleshetnek. Az alábbi szabályok segítségével használhatsz lovas Hősöket a játékban.

LOVAS HARCOSOK MORDHEIMBEN

A harcos és hátasa minden tekintetben egy modellként kezelendő. Ha a lovas *harcképtelenné* válik, akkor az egész modellt el kell távolítani a játékból.

A lovas harcosok mindig a lovas Vezetési értékét használják a Vezetési értékre dobott tesztekhez. Ha a modellt megtámadják, akkor a lovas Szívósságát és Seb pontjait kell figyelembe venni.

A lovas harcosnak még akkor is 6+-os páncélmentője van, ha nem visel páncélt, ez jelképezi a ló biztosította extra védelmet. Ha a harcos páncélt visel, akkor a páncélmentője +1-el jobbnak számít, mint gyalogosan.

Közelharcban a csatalovak egyszer tudnak támadni, a közönséges lovak azonban nem támadhatnak, mivel az ő Támadás karakterisztikájuk 0.

A csatalovaknak lehetséges vértet vásárolni (ld. Árlista a Kereskedelem fejezet végén). Ez +1 bónuszt jelent a modell páncélmentőjéhez, de 1-el csökkenti a Mozgás értékét. Az egyszerű lovaknak nem vásárolható vért. A vértet viselő csataló a csata után csak 1-es dobás esetén pusztul el, ha a lovasa a harc közben *harcképtelenné* vált.

A sima ló +3-at, a csataló +5-öt ad a csapat harci besorolásához.

LOVASOK MOZGÁSA

A lovas modellek nem mehetnek be az épületekbe. Ez gyakorlatilag leszűkíti mozgásterüket a relatíve sík területekre, pl. utcákra.

A lovas modell mozgás közben átugrathat a maximum 2” magas tereptárgyak felett anélkül, hogy lelassítaná.

LÖVÉS A LOVAS HARCOSOKRA

A lovas messze kimagaslik a többi harcos közül, ezért lövéskor még akkor is választható egy lövés célpontjául, ha van közelebbi célpont is.

FEL- ÉS LESZÁLLÁS A HÁTASRÓL

A lovas a mozgási fázisban leszállhat lova nyergéből. Ha így tesz, gyalogos mozgásának csak a felét teheti meg és nem futhat vagy rohamozhat abban a körben. Ha a gyalogosan közlekedő lovas modellt úgy kell tekinteni, mintha a lova mindenhova követné, és bárhol újra nyeregbe szállhat, amennyiben a hely nem teszi lehetetlenné (pl. tető), és ahova a lova követni tudhatta. Abban a körben, amikor a harcos újra nyeregbe száll, a lovas mozgásának a felét teheti meg, és nem futhat vagy rohamozhat.

A lovast mindig a megfelelő modellel jelképezd az asztalon, ha gyalogos, akkor gyalogos modellel, ha lovon ül, akkor lovas modellel.

HÁTASOK A HADJÁRATBAN

Ha a lovas egy csata során *harcképtelen* lesz, akkor a csata után dobj D6-al. Ha a dobott érték 1 vagy 2, akkor a hátasa elpusztul, és el kell távolítani a csapatból.

FEKETELŐPOROS FEGYVEREK

Abban a korszakban, amelyben a Mordheim csaták játszódnak, a technológia, ami a feketelőporos fegyverek gyártásához kell, még eléggé ritkán áll rendelkezésre, és meglehetősen kezdetleges, így a pisztolyok, puskák, mordályok és az ezekhez hasonló fegyverek még megbízhatatlannak számítanak, és néha csütörtököt mondanak.

Az alábbi szabályokat nem tartalmazta a Lövés fejezet, mivel lelassította volna a játékot, de ha realisztikusabb élményre vágysz, érdemes lehet használni ezeket a szabályokat.

Ha ezeket a szabályokat használjátok, akkor érdemes megfontolni, hogy a játékegyensúly megtartása végett csökkentsetek a feketelőporos fegyverek árát (20% a javasolt árcsökkentés).

BESÜLÉS

Valahányszor 1-est dobasz, amikor feketelőporos fegyverrel lösz (pisztoly, puska, mordály stb.), dobj D6-ot, és nézd meg az eredményt az alábbi táblázatban.

FEKETELŐPOROS FEGYVEREK BESÜLÉSE

- | | |
|------------|--|
| 1 | Bumm! A fegyver fűlsüketítő robajjal darabokra szakad. A lövész egy 4-es Erejű sebet kap (ez nem okozhat kritikus sérülést), a fegyver pedig megsemmisül. |
| 2 | Beragadt. A fegyver beragadt, és nem használható tovább ebben a csatában. Egy alapos karbantartás után a következő csatában már használhatod a fegyvert. |
| 3 | Befuccsolt. A fegyver nem akar elsülni, el kell távolítani a lövedéket, és újra megtölteni, így a következő kört újratöltéssel kell töltenie a lövésznek, csak azután lőhet újra a fegyverével. |
| 4-5 | Klikk. A fegyver nem sül el, de ezen kívül nincs más hatás, a következő körben újra próbálkozhatsz a lövéssel. |
| 6 | KA-BUMMMM! A fegyver elsül, lángot és fekete füstöt okád magából! A lövedék eltalálja az eredeti célpontját, a lövést +1 Erővel kell kidolgozni. |

KÜLÖNÁLLÓ CSATÁK LEJÁTSZÁSA

A Mordheim tesztjátékok alatt azt láttuk, hogy egy idő elteltével egyes csapatok szinte verhetetlenek, ha tapasztalatlan, vagy kezdő csapatokkal harcolnak.

Míg ez az erő jól eső érzés a tapasztaltabb csapattal játszó játékosnak, a kevésbé tapasztalt, vagy kezdő csapatokkal játszó játékosok számára ez elég lehangoló lehet egy olyan csatában, ahol esélye sincs érdemben felvenni a harcot az erősebb csapattal. A hadjáratok alatt a tapasztalati pont bónuszok rendszere ezt hivatott némileg ellensúlyozni, de alkalmi játéknál jobb, ha egyenlő erejű csapatok küzdenek egymással, különösen akkor, ha egy új játékosnak mutatod be a játékot.

A következő szabályok mindkét játékos számára lehetővé teszik, hogy egy előre megállapodott értékben, mondjuk 1000 aranyból állítsanak fel csapatokat. Ez sokkal kiegyensúlyozottabbá teszi a játékot, mivel a csapatok közel egyenlő erők lesznek.

Használjátok a csapatok leírásait, hogy harcosokat toborozzatok és felszereljétek őket. A csapatok leírásaiból kiderül, hogy milyen Hősöket és Követőket vehetsz fel, és milyen felszerelést vásárolhatsz a számukra. Ezek a korlátozások biztosítják, hogy a csapatok kiegyensúlyozottak legyenek.

Legalább három harcost kell felvenned a csapatodba, egyiküknek kötelezően a csapat kapitányának kell lennie. A csapat maximum létszámát illetően vagy kövessétek a csapatlistákban szereplő maximális létszámot, vagy egyeztetek meg az ellenfeleddel egy ettől eltérő maximum létszámban.

FEGYVEREK ÉS PÁNCÉLOK

Minden Hősödnek a csapatod leírásában található listából választhatsz fegyvereket, páncélt és egyéb felszereléseket. A különböző típusú Hősök különböző tárgyakhoz férhetnek hozzá. Ezek a listák minden olyan felszerelést tartalmaznak, amihez a csapatod hozzáférhet, ide értve a ritka tárgyakat is. Amennyiben a listád engedi, a hőseidet felszerelheted ritka tárgyakkal is, ezekre nem kell dobnod, hogy elérhetőek-e.

Minden követőnek, akik egy csoportba tartoznak, azonos fegyverekkel és páncélzattal kell rendelkezniük. Ez azt jelenti, hogy ha egy Követőkből álló csoportban négyen vannak, és szeretnéd az egyiket karddal felszerelni, akkor mindegyiküket fel kell szerelned karddal.

A harcosok fegyvereit meg kell jeleníteni a modelleken, a modelleknek pedig a lehető legjobban jelképeznie kell a harcost. Így az ellenfél mindig tudja, hogy mivel néz szembe és nem fog sokkot kapni, ha a

harc hevében kiderül, hogy a kis félszerzet valójában egy hatalmas Ogre bunkóval a kezében.

Ez alól csak a török és kések jelentenek kivételt, ezekről ugyanis feltételezhetjük, hogy mondjuk el van rejtve a csizmaszárbán, vagy más módon van álcázva, így ezeket nem kötelező megjeleníteni a modellen.

HŐSÖK FEJLESZTÉSE

Egy hadjárat során a harcosok tapasztalatot szereznek és fejlődnek, de egy alkalmi játékra ezek a fejlesztések megvásárolhatóak. A Hőseid kezdő karakterisztikáit aranyért cserébe növelheted, az egyes fejlesztések árait a lenti táblázatban találod.

Fontos megjegyezni, hogy minden fajnak megvan a számukra elérhető maximális fejlettségi szint, ezeket a Tapasztalat fejezetben találod meg.

| | |
|--------------------------------|---|
| Mozgás | +15 arany pontonként |
| Fegyverhasználati Érték | +15 arany pontonként |
| Célzási Képesség | +15 arany pontonként |
| Erő | +25 arany az első pontért, +35 arany minden további pontért |
| Szívósság | +30 arany az első pontért, +45 arany minden további pontért |
| Sebek | +20 arany az első pontért, +30 arany minden további pontért |
| Kezdeményezés | +10 arany pontonként |
| Támadás | +25 arany az első pontért, +35 arany minden további pontért |
| Vezetési érték | +15 arany pontonként |
| Képzettségek | +40 arany képzettségenként. Minden karakterisztika növelés után egy képzettséget vehetsz ezen az áron a Hősöd számára elérhető képzettségek közül. Amennyiben a Hős képes varázsolni, képzettség helyett választhatsz neki a számára elérhető varázslatokból is. |

CSATÁRA KÉSZEN

A csapat most már készen áll arra, hogy megküzdjön az ellenséges csapattal.