

## KÜLDETÉSEK/MISSIONS

### Ghyran szabályai

1. **Futás:** Minden egység amely futott az adott körben, a futás után d6-tal köteles dobni, amennyiben az eredmény 1-es úgy az egység 1 mortal woundot szenved, jelezve, hogy az erdő nem kedveli a betolakodókat.

### Rules of Ghyran:

1. **Running:** Every unit that has run in the given turn must roll a d6 dice, if the result is 1 then it suffers 1 mortal wound symbolizing that the forest doesn't like intruders.

#### 1. Küldetés **ELVESZVE A RENGETEGBEN** 1250 pont

A megsérült térkapu a seregeket Ghyran ősi rengetegébe teleportálta, utolsó tréfaként szétszórva őket a veszélyes vidéken. A hadvezérek feladata elsősorban az, hogy összeszereljék csapataikat és hídfőállásokat alakítsanak ki, mielőtt jobban felmérhetik helyzetüket.

#### SET-UP

Mindkét fél dob egy kockával, egyező eredmény esetén újra, ameddig valamelyik játékos kockáján nem nagyobb az érték. A játékosok ezt követően felváltva teszik fel egységeiket a pályára, az egyes területekre azzal, hogy a magasabbat dobó játékos teszi fel az első egységet.

A felrakáskor figyelni kell arra, hogy egy játékosnak addig nem kerülhet két egysége ugyanabba a zónába ameddig van olyan üres zóna ahová letehető az egység. Ellenséges egységek között a felpakolásakor legalább 14 inch távolságot kell tartani. Ebből következően jó helyezkedéssel a zónák nagy részét le lehet fedni, amely viszont ahhoz vezethet, hogy az ellenfél egységeinek nagyobb része kerülhet ugyanabba a zónába.

Az a játékos kezd, aki előbb fejezi be az egységei felrakását.

Minden egységnek az asztalon kell kezdenie. A battalionként hozott egységek is egységgel kerülnek fel a pályára.

#### VICTORY

1 pontot ér ha az adott játékosnak egy tábla zónában több egysége van, mint az ellenfélnek. Egy

#### Mission 1 **LOST IN THE WOODS** 1250 points

The damaged realmgate has teleported the armies to the ancient forests of Ghyran, scattering them across the dangerous landscape as a last joke. The goal of the generals is to gather their units and build bridgeheads before they can better assess their position.

#### SET-UP

The players roll-off in case of ties they keep rolling until one of the players has a bigger number. The players start to deploy their units one-by-one to the zones alternately starting with the player who won the roll-off.

Upon setting up the unit you must consider that you cannot put of your units in the same zone if there is an empty zone where you may set them up. During set-up there must be at least 14 inch between the opposing player's units. Therefore with good placement, the majority of the zones may be covered but this may lead to the opponent having its units bunched up in one zone.

The player who finishes deploying his units first decides who goes first.

Every unit must start on the table. Units that are in a battalion also have to be set-up one-by-one.

#### VICTORY

It is worth 1 victory point if a player has more units in a zone than the opponent. One unit may only be

egység csak egy zóna tartása kapcsán vehető figyelembe, így ha átlóg valamelyik zónába akkor a játékosnak a saját köre végén egyértelműen jeleznie kell, hogy melyik zónát kívánja foglalni az egységgel (pl. egy kockát odátéve az egység azon részéhez, amely a foglalni kívánt zónában tartózkodik). A pontokat a játékkör végén írják a játékosok nem a játékos kör végén.

considered as a holder for one zone, therefore if the unit is spread over more than one zone, then the player must indicate clearly which zone is held by the given unit (e.g. putting a dice to the part of the unit that is in the desired zone). The points are calculated at the end of the game turn not the player's turn.

Minden elpusztított két egység további 1 pontot ér.

Every two destroyed unit is worth 1 victory point.

A küldetés legfeljebb öt körig tart. Major Victory ha az egyik játékos pontszáma, ha a szerezhető pontszámok tekintetében legalább 4-gyel meghaladja a másik pontjait, ha az egyik játékos többel rendelkezik az Minor Victory.

The game lasts maximum 5 rounds. Major Victory can be earned by winning the game with more than four point's difference and a Minor Victory when a player scored more points than the opponent.

ZONES

|         |  |  |
|---------|--|--|
| 24 inch |  |  |
| 24inch  |  |  |
|         |  |  |
|         |  |  |

2. Küldetés  
**ŐSÖK BÖLCSESSÉGE**  
1250 pont

A hadvezérek több-kevesebb sikerrel összegyűjtötték seregeiket, amikor is furcsa, az erdő mélyéről érkező mormogásokra figyelnek fel. Három ősrég erdőúr járja a környező vidéket és ostoba barátjukról énekelnek Haeldoronról, aki fejébe vette, hogy feltámasztja a halott istenséget Kurnoust. Az ének hatalom ígérését rejt magában, így jól teszik a hadvezérek, ha figyelnek, azonban mások is meghallották az éneket.

SET-UP

Mindkét fél dob egy kockával, egyező eredmény esetén újra, ameddig valamelyik játékos kockáján nem nagyobb az érték. A magasabbat dobó játékos választja ki, hogy melyik felállási zónát választja. A felállási zónák az alábbi ábrán láthatóak. Az objektívák/erdőurak előre meghatározottan helyezkednek el az ábrán láttak szerint. A játékosok ezt követően felváltva teszik fel egységeiket a pályára, azzal, hogy a magasabbat dobó játékos teszi fel az első egységet. Az a játékos kezd, aki előbb fejezi be az egységei felrakását.

VICTORY

Egy erdőúr énekét az a fél hallja, akinek az egysége 3 inch belül kerül hozzá, az egységszám dönti el, hogy melyik játékos hallja az éneket. Az ének hallgatása első körben 1 pontot ér. A második körtől több dolog is történik, az erdőurak elindulnak útjukra és az ének versszakait mindig csak egyikük énekl, míg a többiek a kórust mormogják. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy a második játékkörtől minden körben, a körkezdés dobása előtt dobni kell, hogy az adott körben melyik erdőúr énekl a versszakot erre d3-mal szükséges dobni. A versszakot éneklő erdőúr hallgatása 3 pontot ér, a többiek továbbra is 1 pontot érnek.

Az erdőurak úgy mozognak, mint az endless spellék, azaz az elsőt az mozgatja aki az új körben nem kezd, a másodikat a kezdő játékos és a harmadikat ismét az aki nem kezd. Az erdőurak 2d6+4-et mozognak a kezelő játékos által választott irányba, mivel hatalmas teremtesek így könnyedén átlépik a körülöttük lévőket (akár egységet, akár tereptárgyat).

Aki felett áthalad valamelyik erdőúr az -1 to hit

Mission 2  
**WISDOM OF THE ANCIENTS**  
1250 points

The generals gathered their armies with more or less success, when they hear a strange humming from the depths of the forest. Three ancient treelords are strolling in the nearby area and sing about their foolish friend Haeldoron who decide to bring back the dead deity Kurnous. The song holds the promise of power in it, and the generals do well to listen to it, however others have heard the song as well.

SET-UP

The players roll-off in case of ties they keep rolling until one of the players has a bigger number. The winner will choose the Deployment zone. The Deployment Zones can be seen in the illustration at the bottom of the page. The place of the objectives/treelords is predetermined as shown on the illustration. The players start to deploy their units one-by-one alternately starting with the player who won the roll-off. The player who finishes deploying his units first decides who goes first.

VICTORY

The song of a treelord is heard by those who are within 3 inch of it, the number of units decide which player can listen to the song. To listen to the song results in 1 victory point during the first game turn. From the second turn there are several things happening, the treelords depart and the verses are only sung by one of them while the others hum the chorus. This means that after every game turn, before deciding who starts the new turn you will have to roll a d3 to determine which treelord sings the verse. Listening to the treelord who sings the verse provides 3 victory points the others continue to worth 1 victory point.

The treelord move as endless spells, where the first one is moved by the player who does not start the turn, the second is moved by the starting player and the third by the player who does not start. The treelords move 2d6+4 in the direction the player chooses, since they are huge they easily step over anything that surrounds them (units or terrain feature)

Whoever is under the treelord when it moves

büntetést kap az adott játékkörben, mivel a lehulló ágak és sár megnehezítik a harcot.

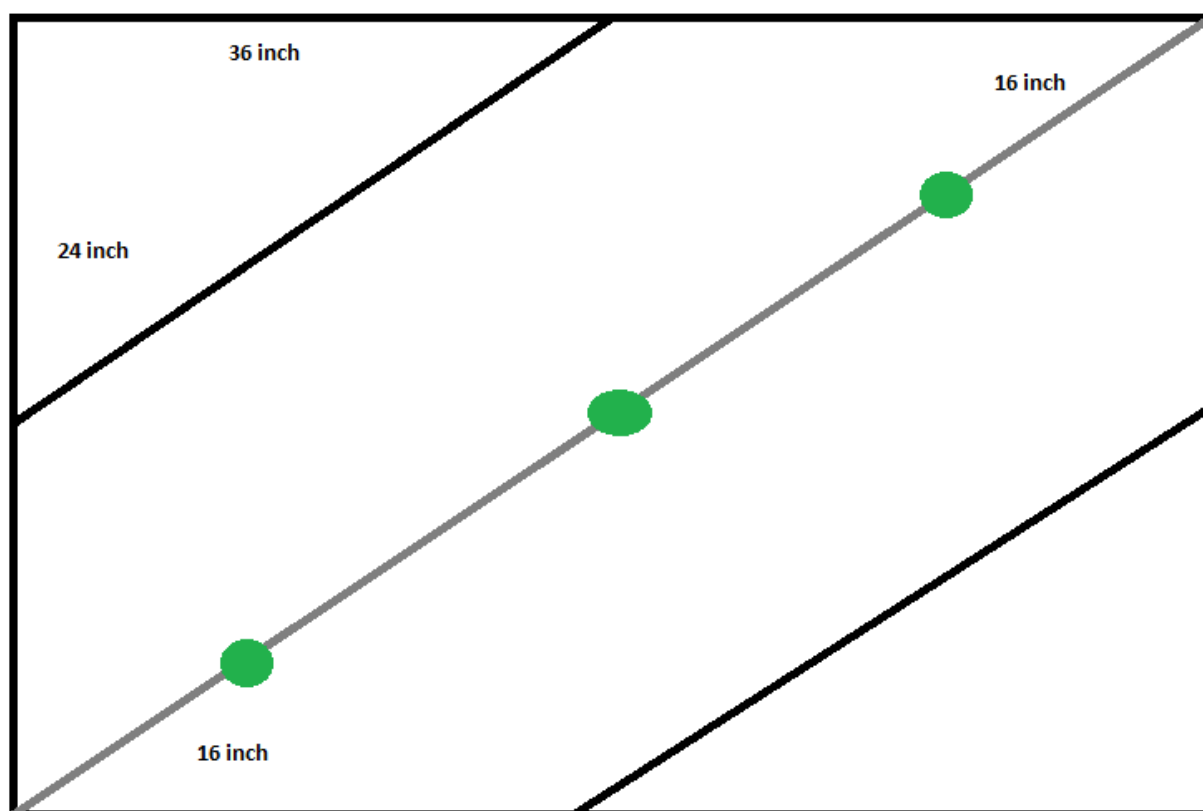
receives a -1 to hit for the game turn since it's harder to fight when branches and mud falls on you.

A pontokat a játékkör végén írják a játékosok nem a játékos kör végén.

The points are calculated at the end of the game turn not the player's turn.

A küldetés legfeljebb öt körig tart. Major Victory ha az egyik játékos pontszáma, ha a szerezhető pontszámok tekintetében legalább 4-gyel meghaladja a másik pontjait, ha az egyik játékos többel rendelkezik az Minor Victory.

The game lasts maximum 5 rounds. Major Victory can be earned by winning the game with more than four point's difference and a Minor Victory when a player scored more points than the opponent.



3. Küldetés  
**A CSATA**  
**1750 pont**

Mission 3  
**THE BATTLE**  
**1750 points**

Az erdőurak énekét meghallgatva a hadvezérek úgy döntenek talán lehet valami a mesében. Az ének rengeteg veszélyről és halhatatlan erdőszellemekről is szólt, így szükséges a teljes sereg összegyűjtése. Pár nap nyugalmat követően a megnövekedett seregek megindulnak Haeldoron völgye felé. A sűrű erdőségből kiérve egy elhagyatott tisztásra érnek, amely egykoron valamiféle szenthely lehetett. Nem véletlen találtak ide, itt megszerezhetőek a kulcsok, amelyekkel bejuthatnak Haeldoron völgyébe. A tisztás túloldalán egy másik sereg körvonalai bontakoznak ki. A hadvezérek, még ha akarnának se tudnának kitérni a harc elől, talán a hely aurájának is köze lehet hozzá de a felek a másik vérét kívánják ...

**SET-UP**

Mindkét fél dob egy kockával, egyező eredmény esetén újra, ameddig valamelyik játékos kockáján nem nagyobb az érték. A magasabbat dobó játékos választja ki, hogy melyik felállási zónát választja. A felállási zónák az alábbi ábrán láthatóak. Mindkét játékos 3-3 objektívát (ezek az úgy nevezett stratégiai pontok, amelyeket a csata folyamán érdemes birtokolni) helyez fel a pályára, úgy hogy egy objektívát a saját felállási zónájukba helyeznek, két másikat pedig bárhová a felállási zónájukon kívül, de legalább 16 inch-re egy másik objektívától. Az objektívákat felváltva teszik fel a játékosok, azzal, hogy az kezd el a felrakást aki nem választott felállási zónát. A játékosok ezt követően felváltva teszik fel egységeiket a pályára, azzal, hogy a magasabbat dobó játékos teszi fel az első egységet. Az a játékos kezd, aki előbb fejezi be az egységei felrakását.

**VICTORY**

Az objektívát az fogja, akinek az egysége 3 inch belül kerül hozzá, az egységszám dönti el, hogy melyik játékos fogja az objektívát. Az objektívák ott hagyhatóak a játékos addig nem veszíti el, ameddig az ellenfél egysége el nem foglalja. Legalább két objektívát kell ahhoz birtokolni, hogy a játékos pontot írjon. Két objektíva birtoklása két pontot ér, minden további kettő újabb két pontot ér.

További egy pontot ér minden ellenséges egység elpusztítása.

After listening to the songs of the treelords the generals decide that there may be something in the tale. The song told about many danger and immortal tree spirits, therefore it is necessary the gather the army. After a few days of resting the increased armies set off to Haeldoron's valley. After leaving the dense forests they arrive at an abandoned clearing, which was once a sanctuary. It was not a coincidence they arrived here the keys to enter Haeldoron's valley can be found here. On the other side of the clearing, the outlines of another army unfold. The generals even if they would want cannot get out of this fight, it may be the aura of the place but everyone wants blood...

**SET-UP**

The players roll-off in case of ties they keep rolling until one of the players has a bigger number. The winner will choose the Deployment zone. The Deployment Zones can be seen in the illustration at the bottom of the page. The players place 3-3 objectives (these are strategic points, which are worth controlling during the battle), 1 in each of their deployment zones, while the other two anywhere outside of it but no closer than 16 inch from another objective. The objectives are placed alternately with the player who did not choose deployment zones placing the first. The players start to deploy their units one-by-one alternately starting with the player who won the roll-off. The player who finishes deploying his units first decides who goes first.

**VICTORY**

The objective is held by those who are within 3 inch of it, the number of units decide which player can hold the objective. The objectives may be left, the player does not lose them until another player claims them. At least two objectives must be controlled in order to gain victory points. Controlling two objectives is worth two victory point every additional two objectives is worth another two victory points.

A further one victory point can be earned for every destroyed enemy unit.

A pontokat a játékkör végén írják a játékosok nem a játékos kör végén.

The points are calculated at the end of the game turn not the player's turn.

A mozgási fázis legvégén egy command point felhasználásával 10 woundnyi egység hozható erősítésként a már elpusztult egységek közül, kivételt képeznek ez alól a nevesített hősök, vagy a hadvezér. Legfeljebb két command point használható el egyszerre, de az így elérhető 20 wound csak egész osztagok vissza hozatalára használható fel. Pl. a harmadik körben 2 command point felhasználó arra, hogy a játékos visszahozzon egy 10 woundos egységet és egy 8 woundos másik egységet ebben z esetben a maradék 2 wound elveszik, vagy visszahozhat egy olyan egységet, amely 20 woundos. Egy körben legfeljebb két egység hozható vissza. Az egységeket a saját felállási zónán belül teheti le a játékos a tábla szélétől legfeljebb 12 inchre, ez az egység már nem mozoghat, de lőhet vagy rohamozhat.

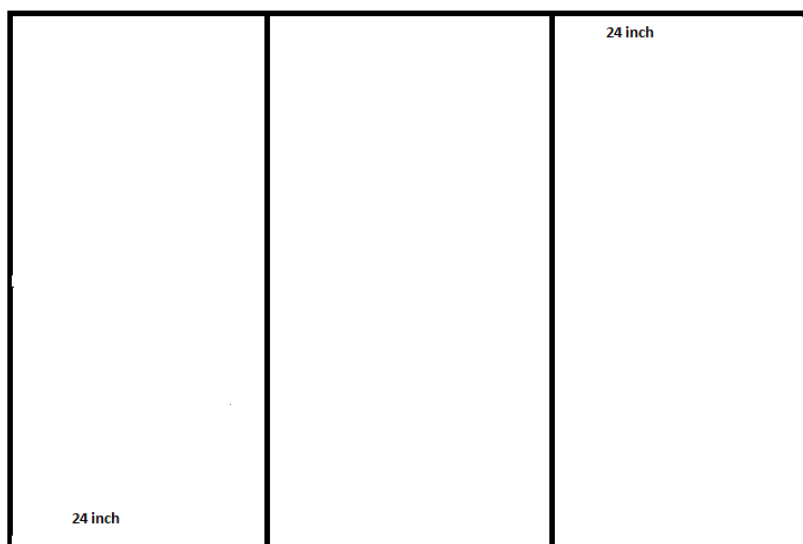
At the end of the movement phase by using one command point 10 wounds worth of unit may be brought in as reinforcement from the units that are already destroyed, with the exception of named characters and the general. Up to two command point may be used per turn, but the 20 wound may only be used to bring up full units. E.g. in the third turn 2 command points may be used by the player to bring back a unit with 10 wounds and another one with 8 wounds, in this case the remaining 2 wounds is lost, or it can bring back a unit that has 20 wounds. Only two units may be brought in per turn. The units may only be placed within the player's deployment zone within 12 inch from the board's edge, this unit may not move in that turn but can shoot or charge.

A felhozandó egység nemcsak olyan formában érkezhet, amely része volt az eredeti seregnek pl. egy tüzfős egység visszahozható két ötfősként, vagy fordítva.

The unit that will be brought back may arrive in a "form" different from the original army e.g. a ten men unit may come in as two five men unit and vice versa.

A küldetés legfeljebb öt körig tart. Major Victory ha az egyik játékos pontszáma, ha a szerezhető pontszámok tekintetében legalább 4-gyel meghaladja a másik pontjait, ha az egyik játékos többel rendelkezik az Minor Victory.

The game lasts maximum 5 rounds. Major Victory can be earned by winning the game with more than four point's difference and a Minor Victory when a player scored more points than the opponent.



4. Küldetés  
**A KARAVÁN**  
1500 pont

A csatának vége, egyedül az elátkozott föld amelyen vívták nyert belőle. A kiömlött vér hatására a valaha volt Khaine templom romjai közül előtűnt három ereklye, amelyekről az erdőurak éneke is szólt. Az ereklyék segítségével át lehet jutni Haeldoron völgyének őrszemein, egészen a legbelső kertig. A mese szerint maga Haeldoron is álomra szenderül ha az ereklyék a völgy földjére érnek. Először azonban el kell jutnia az ereklyéknek a völgyig, addig pedig sok veszély leselkedik az úton.

SET-UP

Mindkét fél dob egy kockával, egyező eredmény esetén újra, ameddig valamelyik játékos kockáján nem nagyobb az érték. A magasabbat dobó játékos választja ki, hogy melyik a karavánt védő, vagy a támadó szerepet választja. A felállási zónák az alábbi ábrán láthatók. Az objektívák előre meghatározottan helyezkednek el az ábrán látottak szerint. A támadónak egységszám szerint ketté kell választania seregét (felfelé kerekítve). Az első felét a seregnek az 1-es számú felállási zónákban fel kell helyeznie. Ezt követően a karavánt védő játékos teszi fel a teljes seregét a középső felállási zónán belül bárhová de legalább 9 inchre az ellenfél egységeitől. A karavánt védő legfeljebb két osztagot „tartálékban” hagyhat amennyiben az adott egység szabályai azt lehetővé teszik. Ezután a támadó a teszi fel a serege fennmaradó részét a 2-es számú felállási zónákba. A támadó játékos minden egysége a pályán kell, hogy kezdjen. Minden esetben a támadó kezd.

VICTORY

A cél az, hogy az objektívák eljussanak a kiindulási pontjuktól a tábla képen jelzett sarkában található területre. Minden kiérő objektíva után a karavánt kísérő játékos kap 2 pontot, a játék végén a pályán maradó objektívák után a támadó kap 2 pontot. Az objektívák a karavánt védő játékos mozgási fázisában mozognak 12 inchet, nem rendelkeznek a fly képességgel, így sem tereptárgyat, sem szövetséges, sem pedig ellenséges egységet nem tudnak átrepülni, kizárólag megkerülni. Az objektíva kezelhető base-ként ha valahol elfér akkor ott el tud haladni, az ellenséges egységektől nem kell 3 inch-et tartania.

Mission 4  
**THE CARAVAN**  
1500 points

The battle is over only the cursed ground won on which the battle was fought. Due to the spilled blood, three artefacts have appeared from the ruins of the Khaine temple, which were mentioned in the treelords' song. With the help of the artefacts the sentinels of Haeldoron may be avoided and the inner garden can be reached. According to the tale even Haeldoron falls asleep if the artefacts reach its valley. But first the artefacts must reach the valley, and many dangers are lurking on the road

SET-UP

The players roll-off in case of ties they keep rolling until one of the players has a bigger number. The winner will choose the role of the defender of the caravan or the attacker. The Deployment Zones can be seen in the illustration at the bottom of the page. The place of the objectives is predetermined as shown on the illustration. The attacker must divide its army by unit count into two, rounding up. The first part of the army should be set up in the 1<sup>st</sup> deployment zones. After that the defender sets up the whole army within the middle deployment zone anywhere but more than 9 inches away from the opponent's units. The defender may keep in "reserve" two units if the unit's rules allow it. After this the attacker sets up the remaining army in the 2<sup>nd</sup> deployment zones. Every unit of the attacker has to start on board. The attacking player always goes first.

VICTORY

The goal is to have the objectives reach the corner area of the board indicated on the illustration. Every objective that reaches the area is worth 2 victory points for the defender and at the end of the game every objective that remained on the board is worth 2 victory points for the attacker. The objectives move 12 inches in the defender's movement phase, they do not have the ability to fly, therefore they cannot fly above terrain pieces, ally or opponent's units, they must go around. The objective may be considered as a base if it fits somewhere then it can go through that gap, it does not have to keep 3 inches from opponent's units.

Az első körben a karavánt védő játékos egy egységét felruházhatja bármelyik alábbi tulajdonsággal a megfelelő fázisban:

- Egy kiválasztott egysége lőhet az ellenséges mozgási fázis végén mintha a lövési fázis lenne (mozgási fázisban);
- Egy kiválasztott egységét az ellenfél körében úgy kell tekinteni, mintha fedezékben lenne (+1 save)(lövési vagy közelharc fázisban is bejelenthető);
- Egy kiválasztott egysége, amelyet megrohamoztak, az ellenséges egységek pile in mozgását követően dönthet úgy, hogy elfut ilyenkor az egység mozgás értékét lapul véve kell eltávolodni, azzal, hogy a mozgás végén nem lehet ellenséges egységhez 3 inch-nél közelebb. Az így visszavonuló egység nem számít visszavonultnak a következő játékos körben. (közelharc fázisban)

During the first turn the defender may give one of the below abilities to one of its units in the corresponding phase:

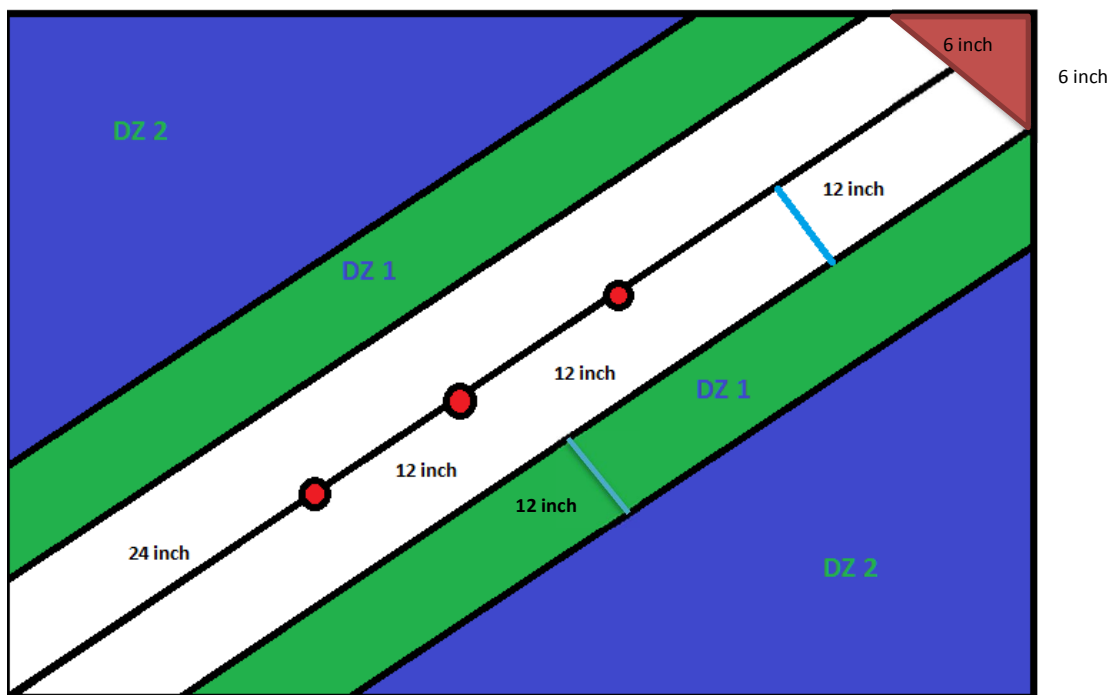
- One of its units may shoot at the end of the opponent's movement phase as if it was the shooting phase (movement phase);
- One of its units may be considered as in cover (+1 save)(may be chosen in the shooting or the combat phase as well);
- One of its units that was charged may decide following the pile-in move of the opponent's unit to retreat, in this case it may move up to its movement characteristic and may not end it closer than 3 inch to an opponent's unit. The unit retreating in this way may not be counted as retreated during the following player's turn. (combat phase)

További egy pontot ér minden ellenséges egység elpusztítása.

A further one victory point can be earned for every destroyed enemy unit.

A küldetés legfeljebb öt körig tart. Major Victory ha az egyik játékos pontszáma, ha a szereshető pontszámok tekintetében legalább 4-gyel meghaladja a másik pontjait, ha az egyik játékos többel rendelkezik az Minor Victory.

The game lasts maximum 5 rounds. Major Victory can be earned by winning the game with more than four point's difference and a Minor Victory when a player scored more points than the opponent.





5. Küldetés  
**AMPHORAE**  
1500 pont

A seregek megérkeztek Haeldoron szent völgyébe, azzal a céllal, hogy a szunnyadó istenség hatalmát magukban hordozó ereklyék közül minél többet kaparinthassanak meg maguknak, vagy azért, hogy azt gonosz céljaikra felhasználják, vagy azért, hogy a gonosztól megóvják azt. Haeldoron fái azonban nem tesznek különbséget a betolakodók között, mindenkire egyaránt lesújtanak, ha felébresztik őket.

SET-UP

Mindkét fél dob egy kockával, egyező eredmény esetén újra, ameddig valamelyik játékos kockáján nem nagyobb az érték. A magasabbat dobó játékos választja ki, hogy melyik felállási zónát választja. A felállási zónák az alábbi ábrán láthatóak. Az objektívák előre meghatározottan helyezkednek el az ábrán látottak szerint. A játékosok ezt követően felváltva teszik fel egységeiket a pályára, azzal, hogy a magasabbat dobó játékos teszi fel az első egységet. Az a játékos kezd, aki előbb fejezi be az egységei felrakását.

VICTORY

Az objektívát az a fél fogja, akinek az egysége talpkontaktba kerül vele. Az adott egység az objektívával mozoghat és futhat, lövésnél és közelharcnál az objektívát fogó modell nem számít bele az összes támadásszámba. Az objektívát a fogó játékos csak akkor tudja elveszíteni, ha az azt tartó modell meghal. Az **objektíva tartása 1 pontot ér, amennyiben az objektívát a játékos a saját felállási zónáján belülre viszi akkor 3 pontot ér.**

Egy osztag egyszerre egy objektívát tud fogni és nem lehet 3 inchen belül egyszerre két objektívával, amennyiben ez megtörténik, úgy ki kell választania az egyik objektívát amelyik felrobban és d3 mortal woundot sebez az adott objektíva körül 6 inchen belül tartózkodó egységeire (az ellenfélre nem).

A pontokat a játékosok a saját körükben írják. Amennyiben egy objektíva felrobban, vagy beért a játékos felállási zónájába akkor a következő játékos körében az objektíva eredeti helyén tűnik fel, (kifejezve a folyamatosan növekvő amphorae-kat) a

Mission 5  
**AMPHORAE**  
1500 points

The armies have arrived to Haeldoron's sacred valley with the purpose to get their hands on as much relics as they can that holds the power of the dormant deity, either to use the power to their own evil goals or to save from evil. However the trees of Haeldoron do not differentiate between the intruders and will smite all who disturb their slumber.

SET-UP

The players roll-off in case of ties they keep rolling until one of the players has a bigger number. The winner will choose the Deployment zone. The Deployment Zones can be seen in the illustration at the bottom of the page. The place of the objectives is predetermined as shown on the illustration. The players start to deploy their units one-by-one alternately starting with the player who won the roll-off. The player who finishes deploying his units first decides who goes first.

VICTORY

The objective is held by the unit that gets into base contact with it. The unit can move and run, in case of shooting and charging the model which holds the objective shall not be counted towards the number of attacks. The player holding the objective may only lose it if the model holding the objective dies. **Holding the objective results in 1 victory point, taking it back to your deployment zone results in 3 victory point.**

One unit may only hold one objective at any given time and shall not be within 3 inches to more than one objective. Should this happen then the controlling player shall choose one of the objectives that will blow up and will have a damage of d3 mortal wounds to its units (not the opponent's) within 6 inches from the exploding objective.

The points are earned in each player's own turn. If an objective explodes or is taken back to a deployment zone, then during the other player's turn the objective will appear on its original place (representing the growing amphorae) on the middle line of the table

pálya középvonalán és szabadon fogható a másik fél által.

Aki az objektívát fogja az elveszíti a fly képességet jelezve, hogy az amphorae meglehetősen nehéz jószág, így nem könnyű vele az égbe jutni.

1 command point felhasználásával (bármikor) a passzív körben lévő játékos, amennyiben van olyan egysége, aki a felállási zónáján kívül tartózkodik, dönthet úgy, hogy aktiválja a völgy védelmét, amelynek eredményeképpen az alvó erdőszellemek lesújtanak az objektívát tartó ellenséges egységre. Ilyenkor az objektíva visszakerül eredeti helyére és a passzív játékos dob d6-tal a hatást illetően, 1-es dobás esetén az objektívát korábban tartó egység nem szenved sérülést, 2-5-ig d3 mortal woundot sérül, 6-os dobás esetén pedig d6 mortal woundot. Egyszerre több command point is felhasználható arra, hogy egynél több objektívát tartó egységre is lesújtanak a szellemek, ugyanarra az egységre nem lehet többször lesújtani.

A küldetés legfeljebb öt körig tart. Major Victory ha az egyik játékos pontszáma, ha a szerezhető pontszámok tekintetében legalább 4-gyel meghaladja a másik pontjait, ha az egyik játékos többel rendelkezik az Minor Victory.

and is free to be captures.

Whoever holds the objective loses the ability to fly representing that the amphorae is particularly heavy and it is hard to lift-off with it.

By using 1 command point (any time) the passive player, if he/she has a unit that is outside of its deployment zone may decide to activate the defenses of the valley, as a result of which the sleeping forest spirits will strike down the opponent's unit holding an objective. In this case the objective will be put to its original place and the passive player shall throw a d6 on a 1 the unit holding the objective does not suffer damages, on a 2-5 the damage is d3 mortal wound, on a 6 it is d6 mortal wound. More than 1 command point may be used simultaneously, to strike more than one unit holding objectives. The same unit cannot be struck more than once.

The game lasts maximum 5 rounds. Major Victory can be earned by winning the game with more than four point's difference and a Minor Victory when a player scored more points than the opponent.

