

# Általános szabályok

---

2012-ben 4 forduló kerül levezetésre.

A nevezők mindegyike fordulónként 2 csatát játszik. Fordulónként egyszer támadóként egyszer védőként kell bebizonyítanod, hogy méltó vagy a hadvezéri címre. Év végén összesített eredmények alapján kihirdetjük Magyarország legjobb hadvezéreit támadó és védő kategóriában. Mindkét csatához külön sereglistát használhat a versenyző, melynek egy nyomtatott vagy kézzel szépen írt példánya a versenyzőnél kell, hogy legyen.

A hadvezéri kategóriában az Imperial Armour Volume 1-11 használata engedélyezett. Az alább csatolt listában megtalálod a seregedben használható karakterek, seregváriánsok, járművek listáját. Az Imperial Armour egységeid statisztikai lapjait kötelességed elhozni a versenyre és az ellenfeled kérésére azt bemutatni.

## Fordulók:

Időpont	Forduló pontértéke	Csaták időtartama
	2000	3 óra
	2500	3 óra
	2750	3 óra 15perc
	3000	3,5 óra

## Védő seregek összeállításának lehetőségei a védelmi építmények szempontjából:

### 1. fordulóban:

Tehát a védő ezeket az alább felsorolt védelmi építményeket is használhatja az építményeknél megtalálható pontértékért, amelyet le kell vonnod a sereged összesített pontértékéből és a maradékból hozhatsz kódexedből sereget.

A felelősségi körzetekben a műszaki munkák előkészítése megtörtént.

### Jármű tüzelőállás vagy mellvéd

- „kitakarttá”(fixen 4+) teszi a járművedet, amíg benne van.
- 30p/db; nem lehet több a seregedben 3 db-nál.

### Gyalogsági tüzelőállás

- 4+ fedezéket ad a benne tartózkodó nem jármű osztagnak a lövés irányából, monstrous creature-t eszedbe ne jusson tüzelő állásba rakni.
- 30p/10" hosszúságú; 30"-nél többet nem használhatsz fel.

### Gyalogsági botló drótakadályok

- 5+ fedezéket ad a gyalogságnak, aki mögötte tartózkodik a lövés irányából. A rajta történő áthaladás nehéz és veszélyes terep egyben a gyalogsági egységeknek.
- 20p/ 10" hosszúságú; 30" -nél többet nem használhatsz fel.
- A szögesdrót a járművekkel megsemmisíthető. Amikor a jármű keresztülhalad, a drótot tekintsd megsemmisültnek és vedd le a pályáról.

## Tankakasztó

- Járműveknek járhatatlan terep. 5+ fedezéket ad a gyalogságnak, aki mögötte tartózkodik a lövés irányából. A gyalogság keresztülhaladhat rajta nehéz terep teszttel.
- 30p/10" hosszúságú; 30"-nél többet nem használhatsz fel.
- A gyalogság meg is semmisítheti, de ehhez egy legalább 6os erejű fegyver kell, hogy legyen az osztagban, hogy utat nyisson a járműveknek. A roham fázisban jelentsd be, hogy célod a tankakasztó, majd a közelharc szabályai szerint járj el a modellek mozgatása szempontjából. A közelharc többi részét nem kell végigjátszani. A fázis végén a tankakasztót eltávolíthatod a pályáról.

## Szórt aknamező

- 8"x4" es aknamezőket használhatsz. 50p/ mező 3nál többet nem használhatsz fel.
- Bármelyik ellenséges modell, aki keresztülhalad az aknamezőn 4+-on találatot kap 6-os erővel AP-. Járművek és szörnyek automatikusan D3 6os erejű AP- találatot kapnak. Járművek ellen a hátsó páncél ellen dolgozd ki a találatot.
- Az aknamező szenzoros érzékelésű. Ezáltal a jump pack-os modellekre illetve a skimmer-ekre is hatással van.

**FIGYELEM! A VÉDELMI ÉPÍTMÉNYEK FELHASZNÁLÁSA OPCIONÁLIS. Amennyiben alkalmazni szeretnéd őket, elkészítésük a TE feladatod, mert a szervezők nem tudhatják, milyen mennyiségben illetve fajtákat szeretnél felhasználni.**

## 2. fordulóban

Az 1 fordulóban felsorolt védelmi építményeken felül az alább feltüntetett védelmi építményeket is használhatod:

### Sentry Gun Battery

- 3-nál többet nem használhatsz fel.
- Megtalálható az I.A. 1 update file-ban 197 oldal
- Az ott meg található szabályokkal kell alkalmaznia minden fajnak és seregnek.

### Turret Emplacement:

- 3-nál többet nem használhatsz fel.
- Megtalálható az I.A. 1 update file-ban 197 oldal
- Az ott található szabályokkal kell alkalmaznia minden fajnak és seregnek, az alábbi opciók lehetőségeket **nem lehet** használni:
  - lascannon
  - plasma cannon
  - executioner plasma cannon
  - demolisher cannon

Méretük a házilag készült tornyok esetében (ezeknél a méreteknél nem lehet nagyobb, sem kisebb): Oldalak mérete: hossz: 2,5"-3", az építmény magassága: 1,5"+torony (normál Leman Russ torony vagy a méreteinek megfelelő torony!)

## 3. fordulóban

Az 2 fordulóban felsorolt védelmi építményeken felül az alább feltüntetett védelmi építményeket is használhatod:

### Bunker

- 3nál többet nem használhatsz fel. A bunker immobilized.
- Bunker: 100p

Armour		
Front	Side	Rear
14	14	14

A bunker védő felőli oldalán található a bejárat. A további 3 oldalon található tüzelőnyílás, ahol 2 modell képes kilőni/tüzelőnyílás. Tehát a bunker maximum 4 oldalú lehet.

Méretetek a házilag készült bunkerek esetében (ezeknél a méreteknél nem lehet nagyobb):  
Szélessége: max.: 5,5", magassága: max.: 3"+mellvéd. Ne felejtsetd el! A mellvéd használatakor a bunker nyitottá válik.

#### **4. fordulóban**

Az 3 fordulóban felsorolt védelmi építményeken felül az alább feltüntetett védelmi építményeket is használhatod:

##### **Városfal**

További információkért lásd: I.A. Apocalypse II Fortress Walls című fejezetet

Méretetek a házilag készült falak esetében (ezeknél a méreteknél nem lehet nagyobb):

- Fal magassága: max. 12"+ mellvéd, vastagsága max.: 2"
- Kapu magassága: 9"+mellvéd, szélessége: 9"+tartóoszlopok, a tartóoszlopok vastagsága: max. 4"
- Kaputoronyok magassága: max.: 18"+ fegyverzet, szélessége: 6", falak vastagsága max.: 2"
- Gyilokjáró szélessége: max.: 5"

A falakon belül a gyilokjárók száma és mennyisége nincs szabályozva. A falakra való feljutást és lejutást ezeknek a segítségével tudod megoldani.

A leomló vagy megsemmisült falak tekintetében Neked kell a romokat is biztosítanod.

## A Támadó seregek összeállításának lehetőségei a force organization chart szempontjából:

### Mindegyik fordulóban érvényes:

Az alap sereg-összeállítási sémán felül az alábbi opcionális lehetőségeid vannak:

- Az elit választások lemondásával hozhatsz a seregedbe +1 HEAVY és +1 FAST választást.
- A fast választások lemondásával hozhatsz seregedbe +1 HEAVY és +1 ELIT választást.
- A heavy választások lemondásával hozhatsz seregedbe +1 FAST és +1 ELIT választást.

Tehát: ha lemondasz a 3 Elit választásodról, akár 4 heavy choice illetve 4 fast choice is lehet a seregedben.

## 1. forduló

*„Hol a k... pi...van már az erősítés?”*

**Felállítás:** DoW a seregek felállításánál olvasható speciális szabályokkal

**Küldetés:** Fixen 5 objektíva, amelyek a következő rendben kell, hogy felhelyezésre kerüljenek:

- 2 objektíva a támadó oldalán kerül felhelyezésre, melyek 12"-nél nem lehetnek közelebb az asztal széléhez, sem egymáshoz.
- 3 objektíva a védő oldalán melyek 12"-nél nem lehetnek közelebb az asztal széléhez, sem egymáshoz.

A csatát a védő fél kezdi automatikusan, de a támadó 5+on elragadhatja a kezdés jogát.

**Körök lefolyása:** Mindkét félre érvényes!

A csata 5 körig tart.

6 kör 2+on

7 kör 3+on

8 kör 4+on

9 kör 5+on

**Győzelmi feltételek:** Objektíva birtoklás.

**Legendás pontok:** Győztes 15 legendás pontot kap, a vesztes 5 legendás pontot kap.

Védő felrakási zónája		Védelmi építmények 24"
Minimum 12" minden HQ és Troop egység		
1-1 Elite/Fast/Heavy minimum 12"	1 HQ és 2 Troop minimum 18"-re a védőtől.	
Támadó felrakási zónája		

## Támadó

**Feladatod:** A bolygóra történő érkezést követően az összpontosítási körlet elfoglalása után feladatot kapsz. A főerők előtt felderíted a terepet, pontosítod az ellenség helyzetét, csapatainak összetételét, harcba bocsátkozol vele. Pusztítod, az elől lévő erőit, előkészítve a főerők harcbavetését.

**Felállítás:** A felállítás időszakában felhelyezhetsz 1 HQ illetve 2 troop unitot hasonlóan a szabálykönyvben foglaltakhoz, valamint 1 fast/elit/heavy és 1 fast/elit/heavy választást.

Azonban a fast, heavy és elit választásaidat nem rakhatod közelebb a félpályához, mint 12". A sereged többi része a szabálykönyvben foglaltaknak megfelelően jöhet be.

A csatát a védő fél fogja kezdeni automatikusan, de Neked 5+on lehetőséged van elragadni a kezdést, kihasználva a helyzeti előnyödet.

## Védő

**Feladatod:** Az inváziós sereg leszállt a bolygóra. A csapatokat összevonták, és Te tudod, lassan megindul a mindent elsöpörni próbáló támadás. Fővezéridek azonban feladatot szabtak neked. Az előrevonás végrehajtása ellen kiküldenek előrébb a fő védővonal elé. Csapásokat fogsz vezetni az ellenség erői ellen. Pusztítod, ahol csak tudod, így kényszeríted lassulásra, megállásra. Ennek érdekében a megszállt bolygó lakosságát kivezényelték a lehetséges előrevonási útvonalak rombolására, továbbá egyéb műszaki munkák elvégzésére.

**Sereged összeállításának lehetőségei:** Az alap sereg-összeállítási sémán felül a fentebb részletesen kifejtésre került védelmi építmények fejezetben válogathatsz az opciók közül.

**Felállítás:** A felállítás időszakában felhelyezhetsz minden HQ és TROOP egységedet, nem közelebb a félpályához, mint 12". Továbbá felhelyezheted a védelmi építményeidet, amennyiben ilyenek a rendelkezésre állnak.

A sereged többi része a DOW - szabálykönyvben foglaltaknak- megfelelően jöhet be.

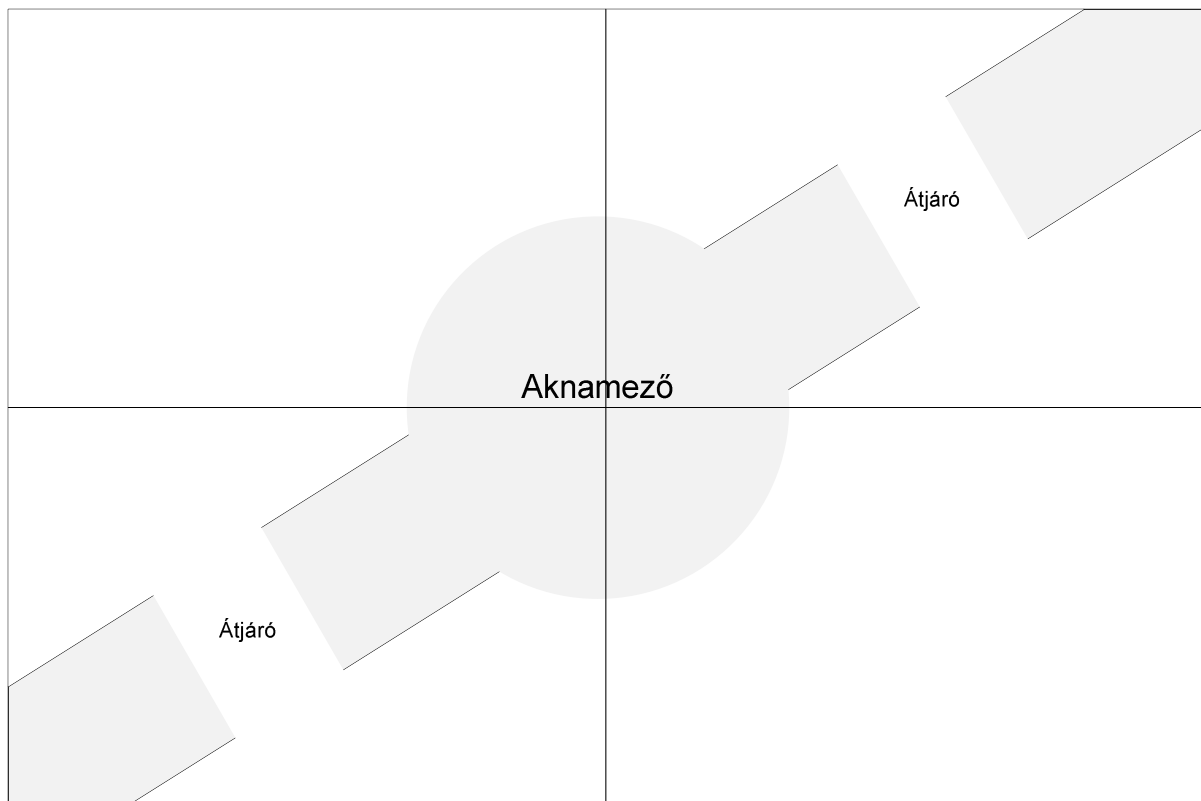
A csatát Te fogod kezdeni, de a támadó 5+on elragadhatja, ezért igyekezz a terep lehetőségeit a Te javadra fordítani.

## 2. forduló

„Áttörés”

**Felállítás:** Spearhead az alább olvasható speciális szabályokkal:

A terepasztalon, a csatatér közepén kezdődik a műszaki záruk vonala. A csatatér középpontjában egy 24” átmérőjű aknamező helyezkedik el. A játéktér közepén átlós irányban, abban a két zónában, amit nem választanak a játékosok felfejlődési zónának 8” széles aknamező húzódik végig. Az aknamezőn mind a két negyedben található egy átjáró, a vonalak közepén, amit a támadó csapatok utászai nyitottak. A csatát a védő kezdi automatikusan, de a támadó 5+on elragadhatja a kezdést.



### Aknamező szabályai

Bármelyik modell, aki keresztülhalad az aknamezőn 4+on találatot kap 6-os erővel AP-. Járművek és szörnyek szimpla 6os erejű találatot kapnak. Járművek ellen a hátsó páncél ellen dolgozd ki a találatot.

Az aknamező szenzoros érzékelésű. Ezáltal a jump pack-es modellekre illetve a skimmer-ekre is hatással van.

**Küldetés:** Kill points

**Körök lefolyása:** normál alapkönyves szabályok szerint

**Győzelmi feltételek:** Normál alapkönyves szabályok szerint.

**Legendás pontok:** Győztes 15 legendás pontot kap, a vesztes 5 legendás pontot kap.

## Támadó

**Feladatod:** A támadás folyik. A háború elkezdődött. Seregek, katonák tízezrei, járművek százai támadják nap, mint nap az ellenség megerősített állásait. Az áttörés feltételeit meg kell teremteni, mert minden nappal, amivel késleltetitek az áttörést a bolygó haldoklását és agóniáját fokozzák. Feladatod frontális támadás vezetése az ellenség csapatai ellen, melynek védőállásai műszakilag meg vannak erősítve. A lehető legnagyobb pusztítást kell okoznod az ellenségnek, hogy összeroppanjon a védelme.

**Felállítás:** A felállítás időszakában hasonlóan a spearhead felálláshoz kell felrakni csapataidat. 12"-nél közelebb nem mehetsz a középponthez.

A csatát a védő fél fogja kezdeni automatikusan, de Neked 5+on lehetőséged van elragadni a kezdést, kihasználva a helyzeti előnyödet.

## Védő

**Feladatod:** Az ellenség támadási üteme erőteljes. a védelmi vonalak azonban pontosan olyan helyzetbe hozzák védekező csapataidat, amelyre számítottál. Mivel erős a támadás üteme, az óvatlan ellenség könnyen felmorzsolódhat a műszaki vonalakon. Akadályozd meg az áttörést, ezzel ziláld szét az ellenség erőit, és kényszerítsd megállásra.

**Sereged összeállításának lehetőségei:** Az alap sereg-összeállítási sémán felül a fentebb részletesen kifejtésre került védelmi építmények fejezetben válogathatsz az opciók közül.

**Felállítás:** a felállítás időszakában, amikor kiválasztottad a negyededet, védelmi építményeidet felrakhatod a szomszédos negyedekbe is az aknamező feléd eső oldalán-ha akarod-, de seregeddel csak a saját negyededben állhatsz fel.

A csatát Te fogod kezdeni, de a támadó 5+on elragadhatja, ezért igyekezz a terep lehetőségeit a Te javadra fordítani.

## 3. forduló

„Fejvadászat”

**Felállítás:** Pitched battle az alább olvasható speciális szabályokkal:

**Küldetés:** a következő speciális szabályok érvényesek:

- A seregeknek kötelező hozni (legalább) 2 HQ választást.
- A HQ-k közül minden játékos a csata előtt kiválaszt egyet, mint Primary HQ-t, és döntését közli ellenfelével. Primary HQ-nak karaktert vagy szörnyet kell választani, ha ez lehetséges.

**Cél:** Az ellenséges HQ-k megsemmisítése.

## Pontozás

- Megsemmisült ellenséges Primary HQ 3 pontot ér.
- Megsemmisült ellenséges Secondary (és esetleges továbbiak) HQ karakter/szörny 2 Pontot.
- Megsemmisült ellenséges HQ osztag 3 pontot ér.
- A sebesült ellenséges HQ-k 1 pontot érnek.
- Sebesültnek számít az a karakter/szörny, aki elvesztette sebpontjainak legalább felét, illetve az az osztag, aki elvesztette modelljeinek legalább a felét.

- Minden sértetlen saját HQ 1 pontot ér. Sértetlen minden maximum sebponos karakter/szörny, vagy teljes létszámú osztag, ezt a csata végén ellenőrizzük (pl. reanimation protokolls és regeneration után).
- Retinue-ba csatolt szörnyek és karakterek egy osztagnak számítanak:
  - azaz, ha a másik HQ választás karakter, akkor Secondary HQ-k lesznek
  - az osztag vesztesége számít a sebesült HQ-kért járó pontok szempontjából
  - ha teljesen elpusztulnak, akkor 3 pontot adnak az ellenfélnek

**Körök lefolyása:** normál alapkönyves szabályok szerint

**Győzelmi feltételek:** Módosított Kill points

**Legendás pontok:** Győztes 15 legendás pontot kap, a vesztes 5 legendás pontot kap.

## Támadó

**Feladatod:** Az ellenség védelme megroppant, védelmi rendszere kezd szétesni.

Folyamatos visszavonulásra kényszeríted. Eljött az idő, hogy pontos és határozott csapást mérj a vezetési rendszerére, azáltal hogy megsemmisíted az ellenség vezéreit. Öld meg őket, hogy nyitott legyen az utad a bolygó szívébe, és fel tudj vonulni a mindent eldöntő támadáshoz. Pusztítsd el őket, hogy a vezérek nélküli seregek már ne legyen kedve harcolni ellened.

**Felállás:** a pitched battle normál szabályai szerint.

A csatát a támadó fogja kezdeni, mert a helyzeti előny a támadók kezébe került. A védő 5+on elragadhatja.

## Védő

**Feladatod:** Az ellenség masszívan tör előre. szándéka egyértelmű. Fő erő kifejtésének iránya a főváros. Feladatod a vezéreinek levadászásával tovább lassítani az előrenyomulását. Használd ki lehetőségeidet a terepen és csapataidban, hogy csapdába csalhasd őket.

**Sereged összeállításának lehetőségei:** Az alap sereg-összeállítási sémán felül a fentebb részletesen kifejtésre került védelmi építmények fejezetben válogathatsz az opciók közül.

**Felállás:** A normál szabályok szerint, de védelmi építményeidet rakhatod a zónádon kívülre is, 24"-nél nem messzebb a saját hosszú oldaladtól.

A csatát a támadó fogja kezdeni, de Te 5+on elragadhatod, mert szilárd védelmed miatt a támadás üteme belassult.

## 4. forduló

„Ostrom”

**Felállás:** Speciális az alábbi szabályokkal: A csatateret osztatok ketté a rövid oldallal párhuzamosan az asztal felénél. A támadó felállási zónája az általa választott rövid oldal szélétől 18"-ig terjedhet. A védő felállási zónája az asztal közepétől a rövid oldal széle felé 24"-ig terjedhet.

**Küldetés:** objektívák a következő speciális szabályokkal:

- Az asztalon 5 objektívát kell elhelyezni.
- A támadó 1et felrakhat a saját zónájába. a védő egyet bárhova felrakhat a középvonaltól számítva a saját rövid oldala felé.



3. Ha sikerül a teszt, csapataid vették a parancsot és normál módon tevékenykednek a reserve szabályoknál foglaltaknak megfelelően, speciális képességeiket maradéktalanul használva.
4. Amennyiben elrontod a tesztet, csapataid a parancs végrehajtásáról nem értesülnek időben így fáziskésésbe kerülnek. A következő körben újra próbálkozhatasz.

Infiltrate képességeid a normál szabálykönyvben foglaltaknak megfelelően működnek.

A csatát a támadó fogja kezdeni, mert a helyzeti előny a támadók kezébe került. A védő 5+on elragadhatja.

## Védő

**Feladatod:** A támadó ellenség elérte a fővárost. Védelmi építményeid szilárdak, több hónapos ostromot is ki fognak bírni a csapataid. Érzékeny veszteségeket okoztál eddig is, ezáltal le tudtad lassítani a támadás ütemét a szektorban. Igazából erre születtél: a háborúra.

**Felállás:** A sereged a vázlaton meghatározott zónába állhat csak fel, a fal saját rövid oldaladtól nem lehet messzebb, mint 30" de védelmi építményeidet rakhatod a zónádon kívülre is, 36"-nél nem messzebb a saját rövid oldaladtól.

A csatát a támadó fogja kezdeni, de Te 5+on elragadhatod, mert szilárd védelmed miatt a támadás üteme belassult.

# Imperial Armour egységek

---

A Forge World dokumentumai letölthetők a következő linkről:

<http://www.forgeworld.co.uk/News/Downloads.html>

A behozható egységek, járművek, sereglisák alább megtekinthetők. Mindenkit megkérünk, hogy körültekintően alkalmazza ezeket a járműveket, egységeket. Igyekezzen mindig a lehető legfrissebb szabályok szerint alkalmazni őket. Amennyiben nem találja a használni kívánt egységet a felsorolásban, akkor konzultáljon a szervezőkkel. Ha ellentmondást talál, akkor is érdemes konzultálni a szervezőkkel. Amennyiben valaki Apocalypse szabályokat, vagy sablonokat használhatna a járművéhez, úgy azokat nem teheti meg. A sablonok csökkentett méretben a 40k normál méretű sablonjaival helyettesítendőek.

Sajnos, nem minden egység vagy jármű, esetleg sereg található meg a legfrissebb listákban, vagy könyvekben. Amely egység, jármű, lista nem felel meg az 5. kiadás szabályainak, úgy ezekkel az egységekkel, seregekkel, járművekkel nem lehet játszani.

WYSIWYG: A járművek, egységek... stb. konvertálhatóak is, ha valaki meg tudja építeni őket. A konvertációkról kérjük, az alkalmazás előtt min. 1 hónappal, fényképekkel illusztrált dokumentációt küldeni a szervezőknek az azonosítás miatt. A szervezők fogják eldönteni, hogy adott konverzió indulhat-e a versenyen.

A szervezők igyekeznek minden friss információt beszerezni a megjelenő újdonságokról. Ezeket a tudomásukra jutást követően be is dolgozzák a szabályrendszerbe. Mindenki figyelmesen olvassa a fórumot, mert ott lesz felhívás, ha a szabályok az I.A. alkalmazásában frissítésre kerülnek, illetve új egységek válnak hozzáférhetővé.

Ezen felül nyilván Ti is figyelgethetitek a fórumokat és szólhattok, ha valahol új egységekre, frissített szabályokra bukkantok. Amennyiben ezek megfelelnek a verseny szellemiségének, céljainak bedolgozásra kerülnek.

## I.A. 1.

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzés
<b>You must use the new update file of Forge world ICW this list</b>		
<b>Imperial Guard Armoured Vehicles</b>		
Leman Russ	30. old.	
Leman Russ Demolisher	30. old.	
Leman Russ Vanquisher	46. old.	
Leman Russ Exterminator	52. old.	
Leman Russ Conqueror	60. old.	
Leman Russ Executioner	66. old.	
Leman Russ Annihilator	6. oldal	SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE II (6. oldal)
Destroyer Tank Hunter	72. old.	
Thunderer Siege Tank	78. old.	
Chimera	128. old.	
Salamander Scout	136. old.	
Salamander Command Vehicle	142. old.	
Trojan	146. old.	
Atlas recovery tank	150. old.	
Cyclops	154. old.	
Sentinel powerlifter	158. old.	
Basilisk	164. old.	
Griffon	164. old.	
Medusa Siege Gun	170. old.	
Hydra	176. old.	
Manticore	182. old.	
<b>Imperial Guard Weapon Platforms</b>		
Earthshaker platform	192. old.	
Hydra platform	193. old.	
Manticore platform	193. old.	
Sentry gun	197. old.	
Turret emplacements	202. old.	
<b>Imperial Guard Tank Aces</b>		
Captain Obadiah Schfeer ( Steel Dog Alpha)	212. old.	
Colonel 'Snake' Starnski	213. old.	
General Grizmund ( Grace Of The Throne)	214. old.	
<b>Imperial Navy Aircraft</b>		
Lightning	222. old.	Vehicle(fast, skimmer)
Thunderbolt	228. old.	Vehicle(fast, skimmer)
Valkyre	248. old.	
Vulture GunShip	254. old.	Vehicle(fast, skimmer)
<b>Használható sereglistán</b>		
Armoured Battlegroup Army List	256. old.- 270. old.	

## I.A. 2.

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzések
<b>You must use the new update file of Forge world ICW this list</b>		
<b>Space Marines Armoured Vehicles</b>		
Rhino	26. old.	
Predator Destructor	36. old.	
Predator Annihilator	44. old.	
Baal Predator	48. old.	Heavy Support for a Blood Angels army or their Successor Chapters
Razorback	56. old.	
Whirlwind	66. old.	
Whirlwind Hyperios	66. old.	
Vindicator	76. old.	
Damocles Command Rhino	82. old.	
Land Raider	98. old.	
Land Raider Crusader	104. old.	
Land Speeder	124. old.	
Land Speeder Tornado	124. old.	
Land Speeder Typhoon	124. old.	
Land Speeder Tempest	130. old.	
<b>Dreadnoughts</b>		
Venerable Dreadnought	141. old.	
Dreadnought	142. old.	
Furioso Dreadnought	142. old.	Elite choice for a Blood Angels army or their Successor Chapters
Mortis Dreadnought	142. old.	Elite choice for a Dark Angel and their Successor Chapters only
Space Marine Contemptor Pattern Dreadnought		SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (24. oldal)
Blood Angels Contemptor Pattern Dreadnought		SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (26. oldal)
Space Wolves Contemptor Pattern Dreadnought		SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (27. oldal)
Space Marine Contemptor Mortis Pattern Dreadnought		SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (28. oldal)
Siege Dreadnought		SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (29. oldal)
<b>Drop Pods</b>		
Drop pod	153. old.	
Deathstorm Drop pod	153. old.	
Lucius Pattern Dreadnought Drop pod		SEE THE NEW RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (32. oldal)
<b>Weapon Platforms</b>		
Sentry Gun	178. old.	
Hyperios Air Defence Battery	178. old.	
<b>Forces of the Inquisition</b>		
Inquisitorial Land Raider	193. old.	
Inquisitorial Land Raider Prometheus	195. old.	

Inquisitorial Rhino	199. old.	
Inquisitorial Chimera	201. old.	
Inquisitorial Valkyre	205. old.	
Grey Knights Land Raider	206. old.	
Grey Knights Land Raider Crusader	209. old.	
Grey Knights Dreadnought	218. old.	
<b>Sisters of Battle Fighting Vehicles</b>		
Rhino	222. old.	
Immolator	227. old.	
Exorcist	232. old.	
Repressor	238. old.	

### I.A. 3.

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzés
<b>Vehicles Of The Tau</b>		
Hammerhaed Gunship	162. old.	
Devilfish Troop Carrier	166. old.	
Sky Ray Missile Defence Gunship	170. old.	
<b>Crisis Battlesuit</b>		
XV 8 Crisis Battlesuit	174. old.	
<b>Broadside Battlesuit</b>		
XV 88 Broadside Battlesuit	177. old.	
Tetra Scout Speeder	180. old.	
Piranha Light Skimmer	183. old.	
Heavy Gun Drones	186. old.	
Drone Sentry Turret	190. old.	
Remote Sensor Tower	193. old.	
Barracuda	197. old.	Vehicle (fast, skimmer)
<b>Great Knarloc</b>		
Goaded Great Knarloc Herd	218. old.	
0-1 Mounted Great Knarloc Herd	219. old.	
0-1 Great Knarloc Baggage Herd	220. old.	
Knarloc Rider Herd	222. old.	
<b>Forces of the imperium</b>		
Aquila Lander	246. old.	Vehicle(fast, skimmer) SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (37. oldal)

### I.A. 4.

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzés
<b>Forces Of The Imperium</b>		
Arvus Class Lighter	115. old.	SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (40. oldal)
Sabre Gun Platform	119. old.	
0-1 Long Range Ground Scanner	119. old.	
Searchlight Team	120. old.	

Containment Fence	120. old.	
Solomon Lok& Retinue	140. old.	

### I.A. 5.

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzések
<b>Forces Of The Imperium</b>		
Centaur	111. old.	
Quad-Launcher	115. old.	
Heavy Mortar	115. old.	
Earthshaker Cannon	119. old.	
Medusa Siege Gun	119. old.	
Leman Russ Annihilator	124. old.	
Death Korps Of Krieg Army List	130. old.- 144. old.	You don't use super heavy detachments or super heavy vehicles. You have to use the new army list of FW.
<b>Forces Of Chaos</b>		
Renegades and Heretics	156. old.- 167. old.	You have to use the new army list of FW.

### I.A. 6.

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzések
<b>Forces Of The Imperium</b>		
Krieg Engineer Squad	95. old.	
Hades Breaching Drill	99. old.	
<b>Dreadnoughts Variants</b>		
Siege Dreadnought	132. old.	Update in Apocalypse Second edition
Chaplain Dreadnought	132. old.	
<b>Forces Of Chaos</b>		
Renegades and Heretics	134. old.- 145. old.	You don't use super heavy detachments or super heavy vehicles. You have to use the new army list of FW.
Dreadclaw	159. old.	Vehicle(skimmer, special) SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION(112. oldal)
Hell Talon	162. old.	Vehicle(fast, skimmer), Vehicle(skimmer, special) SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION( 110. oldal)
Hell blade	165. old.	Vehicle(fast, skimmer), SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION( 111. oldal)
Chaos Dreadnought	169. old.	
Chaos Rhino	172. old.	
Chaos Predator	175. old.	
Chaos Vindicator	178. old.	
Chaos Land Raider	181. old.	

## I.A. 7.

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzések
<b>Forces Of The Imperium</b>		
Grey Knights Land Raider Redeemer	114. old.	
Ordo Malleus Razorback	114. old.	
Inquisitor Hector Rex	124. old.	
Krieg Armoured Battlegroup	127. old. - 136. old.	You don't use super heavy detachments or super heavy vehicles
<b>Forces Of Chaos</b>		
Necrosius	143. old.	
Defiler	146. old.	
Blight Drone Of Nurgle	153. old.	
Blood Slaughterer	156. old.	
Gorefeaster	158. old.	
Jibberjaw	160. old.	
Uraka The Warfiend	169. old.	
Mamon	171. old.	
Zhufor The Impaler	174. old.	
Renegade And Heretics	175. old. - 188. old.	You don't use super heavy detachments or super heavy vehicles. You have to use the new army list of FW.

## I.A. 8.

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzés
<b>Forces Of The Imperium</b>		
Tauros Squadron	84. old.	
Tauros Venator Squadron	84. old.	
Valkyrie Sky Talon Transport	87. old.	
Elysian Regiment Drop Troop Army	88. old. - 103. old.	
Shadow Captain Korvydae	112. old.	HQ choice for a Raven Guard Army
Sword Force Command Squad	199. old.	
A-Company Command Tauros	201. old.	
Captain Thanstadt	205. old.	
<b>The Orks</b>		
Warboss Zhadsnark Da Ripa	122. old.	
Mek Boss Buzzgob	123. old.	
Ork Dread Mob Army	126. old. - 139. old.	
<b>Warbikes</b>		
Warbikers	146. old.	
Nob Warbikers	146. old.	
<b>War Buggies and Wartraks</b>		
Warbuggies	149. old.	
Grot Bomm Launcha	149. old.	

<b>Trukks</b>		
Trukk	153. old.	
Gun Trukk	153. old.	
Big Trukk	156. old.	
<b>Battlewagons And Gunwagons</b>		
Battlewagon	161. old.	
Gun Wagon	161. old.	
Lifta Wagon	162. old.	SEE THE NEW RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (48. oldal)
<b>Dreads And Kans</b>		
Mega-dread	166. old.	
Kustom Meka-Dread	166. old.	
<b>Fightas</b>		
Fighta	178. old.	
Fighta-Bommer	181. old.	
<b>Koptas</b>		
Deffkopta	186. old.	
Warkopta	186. old.	
<b>Looted Wagons And Junkas</b>		
Mekboy Junka	189. old.	
Looted Wagon	189. old.	
<b>Squiggoths</b>		
Big Squiggoth	195. old.	SEE THE RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (43. oldal)
Death Skull Warboss Skalk Bluetoof	205. old.	
Warboss Grahkrag, Da Overseer Of Mekslag-Ikks	210 old.	

## I.A. 9.

<b>Egység megnevezése</b>	<b>Oldal</b>	<b>Megjegyzések</b>
<b>Forces of the Imperium</b>		
Chaplain Dreadnought Titus	159. old.	Chaplain Dreadnought Titus is a HQ choice for a Codex Space Marines army.
Lugft Huron	161. old.	Lugft Huron may be taken as a HQ choice both for a Codex Space Marine army and also for the special Tyrant's Legion army list.
Captain Corein Sumatris	162. old.	As a Company Captain, Corein Sumatris is a HQ choice for a Codex Space Marine army and allows you to take a Space Marine Command Squad in your army.
Armenneus Valthex	163. old.	Armenneus Valthex is a HQ choice for a Codex Space Marine army
Lieutenant Commander Anton Narvaez	164. old.	Lieutenant Commander Anton Narvaez is a HQ choice for a Codex Space Marine army and allows you to take a Space Marine Command Squad in your army.
Magister Sevrin Loth (Chief Librarian, Master Psyker)	165. old.	Magister Sevrin Loth is a HQ choice for a Codex Space Marine army. If you include Sevrin Loth, you may also include one honour guard squad.

Lord High Commander Carab Culln	167. old.	Lord High Commander Carab Culln is a HQ choice for a Codex Space Marine army. You may take no other Space Marine Chapter Master , named or otherwise. You may also include one honour guard squad. He may also not be used in conjunction with commander Culln as found in Imperial Armour volume 4! This represents the same man earlier in his career.
Captain Tarnus Vale	168. old.	Captain Tarnus Vale is a HQ choice for a Codex Space Marine army and allows you to take a Space Marine Command Squad in your army.
Lias Issodon	169. old.	Lias Issodon is a HQ choice for a Codex Space Marine army. You may take no other Space Marine Chapter Master , named or otherwise. You may also include one honour guard squad.
Malakim Phoros	170. old.	Malakim Phoros is a HQ choice for a Codex Blood Angel army. You may take no other Chapter Master , named or otherwise. You may also include one Blood Angel honour guard squad.
Captain Mordaci Blaylock	171. old.	Captain Mordaci Blaylock is a HQ choice for a Codex Space Marine army. And allows you to take a Space Marine Command Squad in your army.
Knight-Captain Elam Courbray	172. old.	Knight-Captain Elam Courbray is a HQ choice for a Codex Space Marine army. And allows you to take a Space Marine Command Squad in your army. This squad may be equipped with jump packs for +50 points.
The Tyrants Legion (Defenders of Badab)	173. old. - 194. old.	

## I.A. 10.

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzések
<b>Forces of the Imperium</b>		
Captain Pellas Mir'san	171. old.	Pellas Mir'san is a HQ choice for a Codex Space Marines army. Allows you take a Space Marine Command Squad in your army.
Bray'arth Ashmantle (Venerable acient of the Salamanders)	172. old.	Bray'arth Ashmantle (Venerable acient of the Salamanders) is a HQ choice for a Codex Space Marines army.
Ahazra Redth( Chief Librarian, Battle Psyker)	174. old.	Ahazra Redth is a HQ choice for a Codex Space Marines army.
High Chaplain Thulsa Kane	175. old.	High Chaplain Thulsa Kane is a HQ choice for a Codex Space Marines army.
Lord Asterion Moloc	177. old.	Lord Asterion Moloc is a HQ choice for a Codex Space Marine army. You may take no other Space Marine Chapter Master , named or otherwise. You may also include one honour guard squad.

Tyberios The Red Wake	178. old.	Tyberios The Red Wake is a HQ choice for a Codex Space Marine army. You may take no other Space Marine Chapter Master, named or otherwise. Tyberios allows you to take either a Space Marine Command Squad or an Honour Guard in your army.
Captain Silas Alberec	179. old.	Captain Silas Alberec is a HQ choice for a Codex Space Marine army. Allows you take a Space Marine Command Squad in your army.
Captain Zurukhal Androcles	180. old.	Captain Zurukhal Androcles is a HQ choice for a Codex Space Marine army. Allows you take a Space Marine Command Squad in your army.
Vaylund Cal	181. old.	Vaylund Cal is a HQ choice for a Codex Space Marine army. You may take no other Space Marine Chapter Master, named or otherwise. If he is included in the army, than Dreadnoughts, Venerable Dreadnoughts and Ironclad Dreadnoughts may be taken as Heavy support choices as well as Elites choices.
Space Marine SIEGE ASSAULT VANGUARD	182. old. - 195. old.	
<b>Space Marines Armoured Vehicles</b>		
Caestus Assault Ram	191. old.	Fast attack choice in a Codex: Space Marines, Black Templars, Space Wolves or Dark Angels Army.
Land Raider Achilles	194. old.	Heavy support choice in a Codex: Space Marines, Black Templars, Space Wolves or Dark Angels Army.

## I.A. 11.

<b>Egység megnevezése</b>	<b>Oldal</b>	<b>Megjegyzések</b>
<b>Imperial Guard</b>		
General Mindoras Odon	77. old.	General Odon and his Command squad are a HQ choice for an Imperial Guard army
<b>Space Wolves</b>		
Bran Redmaw	127. old.	Bran Redmaw is a HQ choice for a Space wolvew army
<b>Forces of Eldar</b>		
Shadow Spectres	139. old.	Shadow Spectress may be chosen as Fast Attack choices in a Codex Eldar army
Irillyth, shade of Twilight	143. old.	HQ: Phoenix Lord Irillyth is a HQ choice for a Codex Eldar army
Farseer Bel-Annath	145. old.	HQ: Farseer Bel-Annath is a HQ choice for a Codex Eldar army; if Bel-Annath is part of the army, no other Farseers may be included, including named special characters
Eldar Corsairs	150-172. old.	
<b>Eldar Engines of Destruction</b>		
Warp Hunter	181. old.	A Warp Hunter is a Heavy Support choice for a Codex eldar army

Wraithseer	185. old.	HQ: An Eldar Wraithseer is a HQ choice for a Codex Eldar army, and in order to include it, the force must also include at least one unit of Wraithguard as well.
Wasp Assault Walker Squadron	188. old.	A Wasp Assault Walker Squadron is a Fast Attack choice for a Codex Eldar army.
Hornet Squadron	190. old.	A Honet Squadron is a Fast Attack choice for a Codex Eldar army

## I.A. Apocalypse

Egység megnevezése	Oldal	Megjegyzések
<b>Tyranids</b>		
Malanthrope	69. old.	SEE THE NEW!! RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (72. oldal)
Meiotic spore	70. old.	SEE THE NEW!! RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (73. oldal)
Stone- Crusher Carnifex	71. old.	SEE THE NEW!! RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (74. oldal)
<b>Tau</b>		
DX-4 Technical Drone	80. old.	
Piranha TX-42	80. old.	SEE THE NEW!! RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (82. oldal)
Dx-6 "Remora" Drone Fighter	81. old.	SEE THE NEW!! RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (83. oldal)
<b>Dark Elda</b>		
Raven	92. old.	SEE THE NEW!! RULES: IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE SECOND EDITION (98. oldal)

## I.A. Apocalypse II.

Egység megnevezése	Oldal
<b>Imperial Guard</b>	
Imperial Guard Heavy Artillery Battery	14. old.
Hades Breaching Drill	16. old.
Imperial support weapons Platform	18. old.
Imperial sentry Guns	19. old.
Imperial Guard Heavy Quad Launcher	20. old.
<b>Space Marines</b>	
Chaplain Dreadnought	30. old.
Land Raider Helios	32. old.
Land Raider Prometheus	33. old.
<b>Forces of the Imperium</b>	
Grey Knights Land Raider Redeemer	40. old.
<b>Tau</b>	
XV-9 "Hazard" Close support Armour	58. old.

## I.A. Apocalypce 2nd ed.

<b>Egység megnevezése</b>	<b>Oldal</b>
<b>Orks</b>	
Grot Tank Battle Mob	52. old.
Grot Mega Tank	53. old.
<b>Eldar</b>	
Fire Storm	58. old.
<b>Tau</b>	
Tau Battlesuit Commander R'alai	84. old.
<b>Necrons</b>	
Necron Tomb Stalker	90. old.
<b>Dark Eldar</b>	
Dark Eldar Reaper	94. old.
Dark Eldar Tantalus	96. old.
<b>Chaos</b>	
Chaos Contemptor Dreadnought	106. old.
Giant Chaos Spawn	108. old.
Spined Chaos Beast	109. old.