WARHAMMER 40000
5. KIADÁS
SZABÁLYKÖNYV

Fordították:

Balázs László (Balage L.)
Kovács Csaba (Aromo)
Nagy Péter (Petrow)
Nagy Viktor (Vik)

Tördelte:
Kovácsné Füzesi Kati (Caty)

Gemini Labs. 2008 All rights reversed

BEVEZETÉS

A Warhammer 40000 több, sokkal több, mint egy játék. Ez egy magával ragadó időtöltés, amelyben modellekből álló sereget gyűjthetsz, festhetsz és terepasztalon csatázhatsz velük.
A Warhammer 40000 a kegyetlen jövőben játszódik, ahol az emberiség a saját túléléséért kénytelen harcolni a rombolás és vérfürdő tépte galaxisban. Ez az az időszak, amikor energiapáncélos Űrgárdisták és megszámlálhatatlan Birodalmi Gárdista áll szemben az idegen harcosok hordáival.
A Warhammer 40000 futurisztikus gyalogsági csapatok, hatalmas harci gépek, csodálatos hősök vagy akár irtózatos idegen lények parancsnokává tesz. Ezek a miniatűr modellekből álló seregek vívják háborúikat a terepasztalon, padlón vagy bármilyen sík területen, amely elég nagy ahhoz, hogy a csatázó felek elférjenek rajta.
Ahogy mostanra már bizonyára észrevetted, a Warhammer 40000 különbözik a megszokott játékoktól. Végtelen sok lehetőséget ad, és fel kell készülnöd, hogy sok időt és energiát fogsz a modellek gyűjtésére, összeállítására és festésére, valamint a terepasztalon vívott csatákra fordítani. Ha mindez nehéz munkának hangzik, igazad van – az! A távoli jövő csatateren a győzelmet nem adják könnyen.
Jogosan lehet büszke az, aki egy pompásan kinéző, teljesen kifestett sereget összeállított. Amikor győzelmet aratsz egy szépen festett sereggel, egy jól felépített terepasztalon, már fogva vagy, és csatlakozol a többi ezer meg ezer játékoshoz a világon. Ha hasonlítasz hozzánk, hamarosan órákat töltesz azzal, hogy kitaláld, mivel növelheted a sereged legközelebb, hogyan fesd ki a legújabb modelled, és győztes taktikákat tervezel a következő csatára.

KEZDETEK

A kezdők rémisztőnek találhatják a vaskos szabálykönyvet és a játék szabadságát, de nem kell aggódni. Csak a könyv első harmada szól a szabályokról, és közülük számos speciális modellekkel illetve szituációkkal foglalkozik, amikre nem lesz azonnal szükséged. A könyv további része a 41. évezredről szól – az emberiség ostromlott Birodalmáról és az ellenséggel vívott reménytelen csatáiról.
Ezen felül, ez a könyv beavat a Warhammer 40000 hobbi más részeibe is. Vetünk egy pillantást arra, hogy hogyan kezdj el gyűjteni és festeni egy sereget. Bemutatja a híres 'Eavy Metal' csapat néhány kifestett modelljét csakúgy, mint számos játékos seregét azért, hogy inspirációt és ötletet adjon.
Végül néhány lehetőséget mutatunk a továbblépésre. Rengeteg információt találhatsz arra vonatkozóan, hogy hogyan készíts küldetéseket és lenyűgöző idegen csatatereket, hogyan kapcsold össze küldetéseidet egy nagyobb hadjárattá, amely egy teljes bolygó sorsát határozza meg, és hogyan szervezz bajnokságot, ahol bebizonyíthatod, hogy a galaxis legjobb hadvezére vagy.

KORÁBBI JÁTÉKOSOKNAK

Te, aki már ismered a játék korábbi kiadásait, jogosan érzel izgatottságot, amikor kezedben tartod a könyvet. Drámai szabályváltozások növelik a kihívást anélkül, hogy csökkentenék azt a játékélményt, amit mindnyájan oly jól ismerünk és szeretünk. Harcosaid most gyorsabban törhetnek előre, lelapulhatnak a földre, átkaroló támadásba kezdhetnek, és a tankok teljes sebességgel rohanhatnak bele más járművekbe. A közelharcok brutálisabbak lettek, a küldetések viszont jobban koncentrálnak a célra, tehát nem elég pusztán legyilkolni az ellenfelet. A klasszikus történelem mellett új hátteret és történeteket találhatsz. A könyvet számos grafika, ábra, galaxis térkép és a 41. évezred kronológiája gazdagítja.

CSATÁRA!

Az igazi hős nem kitüntetéseiről, hanem sebhelyeiről ismerszik meg. Sorakoztasd fel tehát seregedet, és készülj a háborúra – vár a sötét évezred.

AMIRE SZÜKSÉGED VAN

MINDENEK ELŐTT: ELLENFÉL
Közted és ellenfeled között pedig mindaz az eszköz, ami a Warhammer 40000 játékhoz kell.

KOCKA
A játék közönséges hatoldalú kockát használ a küzdelem eredményének kidolgozására. Célszerűen több kell belőle, és nem árt, ha néhány közülük különböző színű. Emellett szükséged lesz egy szóródás-kockára, amivel a véletlen irányokat tudod kidobni.

SZABÁLYKÖNYV
A szabályok zsebkönyv méretben is hozzáférhetők a Warhammer 40000 dobozos változatában (Assault on Black Reach).

A SZABÁLYOK ISMERETE
Kétségtelen, hogy a legegyszerűbb módszer a szabályok megismerésére, ha valaki megmutatja, hogyan játssz.
Ha bemész egy Games Workshop boltba, az eladók boldogan játszanak veled egy bemutató játékot. Szintén kiváló ötlet, ha megkéred egy barátodat, hogy tanítson. Ha egyik sem lehetséges, nézd át az első néhány fejezetet a mozgásról, lövésről és rohamról (a bonyolultabb dolgok, mint a tankok és hősi karakterek ráérnek később). Ezek után azt javasoljuk, hogy vágj bele a csatába, a kérdéses dolgokat játék közben megnézve. A cél, hogy jól szórakozz, tehát ne aggódj azon, hogy azonnal minden pontos és helyes legyen. Még a veterán játékosok is folyamatosan fedezik fel a szabályok árnyalatait és a különböző taktikákat, fejlesztik festési technikájukat és találnak új részleteket a Warhammer 40000 univerzum történetében és hátterében.

MÉRŐSZALAG
Feltétlen kell egy inch (hüvelyk, németeseknek zoll) beosztású mérőszalag, hogy lemérhesd a modellek mozgását vagy a lőtávolságot.

TEREPTÁRGY
Lehet tereptárgy nélkül is játszani, de sokkal izgalmasabb, ha azok is vannak. Mi a saját terepasztalunkra Citadel tereptárgyakat tettünk.

CSATAMEZŐ
Egy asztal, vagy egyéb sík felület és néhány tereptárgy. Kezdetben egy pár könyv kitűnően szimbolizálja a hegyet, míg egy gabonapelyhes, vagy hasonló doboz kiváló épület lehet.

KÉT SEREG
A cél eleinte az, hogy nagyjából egyforma pontértékű legyen mindkét oldal.

PAPÍR ÉS CERUZA
Hasznos lehet felírni a jármű sérülését, a hős sebpontjait és bármi egyebet, amit meg akarsz jegyezni.

SABLONOK ÉS ROBBANÁSJELZŐK
Néhány fegyver, mint a lángszórók és rakéták nagy területre hatnak, és több ellenséges katonát képesek egyszerre megsebezni. Ezek a sablonok és robbanásjelzők segítenek meghatározni mely modelleket érte találat.

SEREGÉPÍTÉS

Itt az ideje, hogy megtaláld helyed az emberiség védelmezői között – a nagyszerű Űrgárdisták vagy a Birodalmi Gárda oldalán. Vagy, ha meg mered kockáztatni a misztikus Inkvizíció haragját, csatlakozz a Káosz fondorlatos erőihez – árulók egytől egyig. Esetleg az emberi Birodalmat elpusztítani akaró számos idegen faj egyikét választod – a galaxist megfertőző orkok barbár hordáit, a titokzatos eldákat, akik úgy látszik képesek feláldozni más fajokat, hogy sajátjukat megmentsék, vagy akár a szörnyű tiranidákat akik mohó rajként egész bolygókat lepnek el.
Ahhoz, hogy Warhammer 40000 játékot játszhass, szükséged van egy seregre. A sereg szinte bármilyen méretű lehet – 3-4 egység alkotta kis csapattól a hatalmas hordáig. Az is lehetséges, hogy olyan sereggel játssz, amelyben az összes modelled benne van, még akkor is, ha több faj képviselői. Azonban a legtöbb játékos előbb-utóbb kiválaszt egy meghatározott sereget, mint az Űrgárdisták, vagy az orkok, mert tetszenek nekik a modellek, a háttértörténet, a harcstílusuk, vagy akár mindhárom.

KÓDEXEK

Ha kiválasztottad, melyik sereget szeretnéd gyűjteni, az a legjobb, ha megveszed a kódexüket. Minden seregnek van kódexe – egy, csak annak a seregnek szentelt könyv, amely tartalmazza a részletes hátterüket, a seregben megtalálható összes modell minden szabályát, fegyverekkel és hadfelszereléssel együtt. Ezen kívül, a kódex felsorolja a neves hősöket és híres csatákat, valamint szépen festett modelleket és sereglistákat mutat, amik segítenek összeállítani egy jól szervezett sereget.

PONTOK

A Warhammer 40000 játék pontrendszert használ, ami segít a játékosoknak, hogy kiegyenlített csatákat játsszanak. Minden modellnek van egy pontértéke, ami a játékbeli értékét jelképezi. Például, egy Ork harcos 6 pontot ér, míg az Űrgárdisták (és a játék) egyik legerősebb tankja, a Land Raider 250 pontot.

SEREGÖSSZEÁLLÍTÁS EGY CSATÁRA

Amikor csatát rendeznek, a játékosok megegyeznek egy ponthatárban – pl. 1000 pont. Ez azt jelenti, hogy amíg az erős, elit csapat viszonylag kevés modellből áll majd, addig egy gyengébb modellekből álló sereg létszámban – de nem erőben – felülmúlja azt. Akárhogy választasz is, a csata sportszerű lesz, és a jó taktika (egy kis szerencsével kiegészítve) dönti majd el a kimenetelét.
Minden kódex sereglistája pontértéket rendel minden modellhez csakúgy, mint minden lehetséges fejlesztéshez (pl. csapatvezér, különleges fegyverek és más felszerelés). A sereglista emellett ad egy szervezeti felépítést is, ami segít, hogy hatékony csapatot állíthass össze belőle. Például minden sereg élére kell egy vezér, mint pl. egy Space Marine Captain vagy egy Ork Warboss. Ezeken a paramétereken belül viszont meglehetősen nagy a szabadság, és ha egy játékosnak nagy gyűjteménye van, akkor megvan a lehetősége, hogy minden csatára a legmegfelelőbb modelleket vigye. Néhány játékos nagyon kedveli ezt a seregépítési szakaszt, és órákat tölt különböző kombinációk és ravasz taktikák kidolgozásával, mielőtt még egyáltalán csatára kerülne a sor.

EGY CSATA MEGVÍVÁSA

A JÁTÉK MÉRETE

Egy játék méretét három tényező befolyásolja – mennyi modelled van a játékra, mennyi időt tudsz ráfordítani, és végül milyen küldetést tervezel játszani.
Általánosságban elmondható, hogy a Warhammer 40000 esetében egy kis játék 500-1000 pont között van. Egy standard küldetés ilyen méretben kb. egy óráig tart. Egy közepes méretű csata 1000-2000 pont közötti, és kb. egy este lejátszható. Az igazán nagy, 2000 pont feletti játékok, egy, vagy akár több napig is tarthatnak.
Nagyon tapasztalt (vagy csak ambiciózus) játékosok roppant méretű csatákat vívhatnak, egyedi küldetésekkel. Ezek a masszív csaták egy egész hétvégén, vagy akár tovább is tarthatnak, és többnyire szükség van egy olyan helységre, ahol a modellek zavartalanul maradhatnak egy (vagy több) éjszakán keresztül.

SZABÁLYOK

A LEGFONTOSABB SZABÁLY!

A Warhammer 40000 számos különböző sereget, fegyvert és lehetőséget magába foglaló játék. Egy ilyen méretű és komplexitású játékban előfordulhat, hogy egy szituáció nem illeszkedik a leírt szabályokhoz. Más esetben tudod, hogy van rá szabály, csak épp nem találod a megfelelő oldalt. Megint máskor ismered ugyan a szabályt, de a táblán levő modellek, valós elhelyezkedésük miatt épphogy megússzák – a rohamtáv lemérése, vagy az, hogy a kulcsmodell fedezékben van-e, klasszikus példa erre.

Ezek a példák óhatatlanul vitához vezetnek, ezért fontos, hogy megjegyezd: a szabályok csak a játék keretét adják. Győzni mindenáron kevésbé fontos, mint hogy minden játékos – nem csak a győztes – kellemesen töltse el az idejét. Ha a vita lehetősége felmerül, a választ úriemberhez méltóan fogalmazd meg. Sok játékos jobban szereti kockával kidobni kinek van igaza, és gyorsan visszatérni egymás aprításához. A játék után aztán lehet folytatni a beszélgetést a szabály tisztázásának érdekében, esetleg megegyezni abban, hogyan lehet értelmezni, ha legközelebb hasonló szituáció adódik. Akár az is megtörténhet, hogy megváltoztatjátok a szabályokat úgy, hogy az mindkettőtöknek tetsszen (ezt hívják házszabálynak).

A legfontosabb szabály tehát, hogy a szabályok egyáltalán nem fontosak! Ameddig mindkét játékos egyetért, a szabályokat tekinthetitek szentírásnak vagy egyszerű irányelvnek – csak rajtatok áll.

KOCKA

KOCKA (D6)

A Warhammer 40000 csatákban gyakran kell dobnod kockával, hogy lásd a modelljeid akciója hogyan sikerült – mennyire volt hatékony a lövésük, milyen sérülést okoztak a járműnek, milyen messzire kell visszavonulniuk stb. Majdnem minden dobás a játékban hagyományos hatoldalú kockával történik (általában csak 'D6'-ként hivatkozunk rá).

D3 DOBÁS

Néhány ritka esetben D3-at kell dobnod. Mivel háromoldalú kocka nincs, ezért egyszerűen dobj egy hatoldalúval, majd az eredményt felezd meg felfelé kerekítve. Tehát 1 vagy 2=1, 3 vagy 4=2 és 5 vagy 6=3.

ÚJRADOBÁSOK ÉS RÁDOBÁSOK

Újradobások

Néhány esetben a szabályok megengedik, hogy újradobd a kockát. Ez pontosan az, aminek hangzik – vedd fel azt a kockát, amit újra akarsz dobni, és dobd újra. A második dobás számít, még akkor is, ha esetleg rosszabb, mint az előző. Egy kockát nem lehet többször újradobni. Ha 2D6 vagy 3D6 dobást dobsz újra, akkor minden kockát újra kell dobni, nem lehet csak néhányat közülük, kivéve, ha a szabály ezt egyértelműen engedélyezi.

Rádobások

Ha a szabály rádobást követel a játékosoktól, akkor ez egyszerűen azt jelenti, hogy mindketten dobnak egy kockával, és aki a nagyobb eredményt érte el, az nyert. Ha a dobások egyenlők, akkor újra kell dobni mindaddig, amíg valamelyik játékos nem nyer.

KOCKADOBÁS MÓDOSÍTÓK

Néha módosítanod kell a kockadobásod eredményét. Ezt „D6 +/- érték" módon jelzi a könyv (pl. D6+1 vagy D6-2), és értelemszerűen a megadott értéket kell hozzáadni/levonni a dobás eredményéből. Például a D6+2 esetében kettőt kell a dobáshoz adni, tehát az eredmény 3 és 8 között lesz.

Néha a szabály azt írja, hogy több kockával dobj egyszerre (pl. 2D6, 3D6). Dobj annyi kockával, amennyit a szabály ír, és az eredményeket add össze, tehát például 2D6 esetében két kockával kell dobni és az eredmény 2-12 között lesz. Másik módszer, hogy a dobás eredményét valamennyivel meg kell szorozni, pl. a D6x5 5 és 30 közötti számot fog eredményezni. Végül ezek kombinációja is előfordulhat, mint a 3D6-3, aminek eredménye 0 és 15 közé esik.

SZÓRÓDÁS-KOCKA

Néhány fegyver híresen pontatlan, ezért szóródás-kockával kell dobni, hogy kiderüljön hova is érkezett a lövés. A szóródás-kocka négy oldalán nyíl található, kettőn pedig egy különleges „HIT" (találat) jel. Egyszerűen dobj a kockával a célponthoz közel – nyílnál a lövés a mutatott irányba szóródik, „HIT" esetén pedig pontosan talál. Néhány fegyver annyira pontatlan, hogy a lövés mindenképpen szóródik, ekkor az irányt a „HIT" jelen levő kis nyíl mutatja.

MODELLEK ÉS EGYSÉGEK

MODELLEK

Azokat a figurákat, amelyekkel a Warhammer 40000 játékot játsszák, modelleknek nevezzük. Minden modell külön darab, saját, egyedi képességekkel. A modellek jelképezik a harcosok hihetetlen változatosságát, kezdve a gyenge, ork-rabszolga Gretchinektől, az emberiséget védelmező nemes Space Marine-ken át, az egy halott harcos lelkét befogadó hatalmas Eldar Wraithlord-ig. Hogy ezek változatosságát szemléltetni lehessen, minden modell rendelkezik egy profillal, amelyet a következő fejezet ír le.

TALPAK

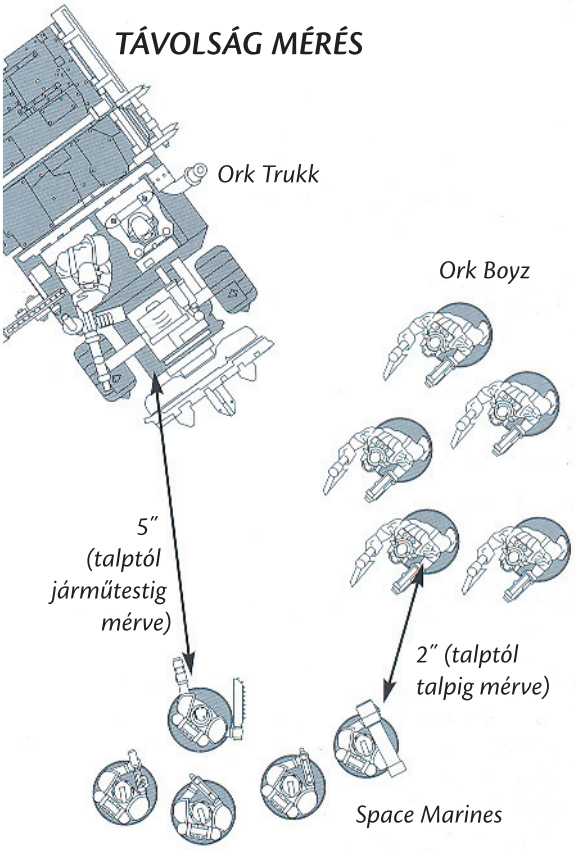
A modelleket általában talppal együtt lehet megvásárolni, és a modellt erre kell felragasztani ahhoz, hogy játszani lehessen vele.
Néhány játékos az egyszerű talpak helyett díszes, látványos talpakra helyezi modelljeit. Az eredeti mérettől eltérő talpak kihatással lehetnek a szabályokra, ezért ilyen esetben mindig kérdezd meg az ellenfeledet, beleegyezik-e behozatalukba.

EGYSÉGEK

A harcosok kisebb egységekben harcolnak, mindegy, hogy ezeket osztagnak, csapatnak, szakasznak vagy bármi más hasonlónak nevezik – egy katona (érthető okokból) nem mászkál egyedül a csatatéren! A Warhammer 40000 játékban ezeket a kis harci csoportokat nevezzük egységnek.
Az egység tagjai laza csoportban harcolnak, egymástól nem túl nagy távolságra. Ez megadja a katonák számára azt a szabadságot, hogy gyorsan keresztül tudjanak jutni a nehéz terepen és lehetővé teszi, hogy kihasználják a terep egyenetlenségeit, fedezékeit, és elrejtőzzenek az ellenséges tűz elől. Hasonlóan, a tüzérségi ütegek óriási ágyúból, és az azt kezelő személyzetből állnak, a jármű különítmények néhány járműből stb. Az egység különböző elemeinek együtt kell maradniuk ahhoz, hogy hatékonyan harcolhassanak. Erről részletesen a Mozgás fejezetben olvashatsz.
Az egység általában néhány modellből áll, akik egy csapatként harcolnak, de lehet egyetlen nagyon nagy vagy erős modell is, mint pl. tank, hatalmas idegen lény vagy magányos hős. A továbbiakban a szabályok ezekre, mint egységekre hivatkoznak. Az egységek leírását alább találod.

TÁVOLSÁG MÉRÉS

Úgy tekintjük, hogy a modell akkora helyet foglal, amekkora a talpa, tehát amikor távolságot mérsz két modell között, akkor a talpaik egymáshoz legközelebbi pontjait vedd figyelembe. Talp nélküli modellek esetében (mint pl. a nagyobb járművek), azok testét.
Amikor két egység távolságát méred, a legközelebbi modelljeik távolságát vedd alapul. Tehát, ha az egység bármely modellje 2″ távolságon belül van az ellenséges egységhez/modellhez képest, akkor az egész egység 2″-en belül van.
Általánosságban elmondható, hogy a játékosok nem mérhetik le a távolságot, csak ha a szabályok erre kifejezetten utasítanak (pl. roham, vagy lövés bejelentése után, amikor a seregeket felrakják stb.).



A távolság a Space Marine egység és az Ork Trukk között 5″. Azt mondjuk, az Ork Trukk 5″-en belül van a Space Marine egységhez képest.

A távolság a Space Marine egység és az Ork egység között 2″ (a két legközelebbi modell). Azt mondjuk, az Ork egység 2″-en belül van a Space Marine egységhez képest.

EGYSÉGTÍPUSOK

Az alapszabályok könnyebb bemutatása és megtanulása érdekében a könyv következő néhány fejezete (Mozgás, Lövés, Roham és Morál) a gyalogság típusú egységekre vonatkozik, mert messze ezek a leggyakoribb egységek a játékban. A többi típus definíciója szintén itt található, de egyedi szabályaik részletes bemutatására később, külön fejezetben kerül sor. A Warhammer 40000 egységtípusai a következők:

GYALOGSÁG (Infantry)

Ide tartozik minden gyalogos modell, legyen az ember vagy idegen faj. A tipikus gyalogsági egység 5 és 10 modell között van, de lehet ennél sokkal nagyobb is. Néhány ritka esetben azonban csak egy modell. A gyalogság elég lassú, de (ha elég idejük van rá) képesek keresztülmenni szinte bármilyen terepen, és ők tudják a legjobban kihasználni a fedezéket, hogy elkerüljék az ellenséges tüzet. A gyalogság a legáltalánosabb és legmegbízhatóbb egység a Warhammer 40000 játékban, és a szabályok nagy része is rájuk vonatkozik.

VADÁLLATOK ÉS LOVASSÁG (Beasts and Cavalry)

Különösen veszélyes ragadozók, és élő hátason lovagló lovasok alkotják ezt a csoportot. Képesek gyorsan elérni az ellenséget és harcba szállni vele. A vadállatoknak és lovasságnak hasonló a profilja, mint a gyalogságé, de sokkal gyorsabban képesek rárontani az ellenfélre, amikor rohamoznak.
A vadállatok és a lovassági egységek általában kis létszámúak, és viszonylag ritkák. Csakúgy, mint a motorosok, a lovas sem képes leszállni hátasáról a játék során, ezért profiljukban a hátas és a lovas tulajdonságai együttesen jelennek meg. Feltételezzük, hogy ha az egyiküket megölik, a másik is harcképtelenné válik, vagy egyszerűen elhagyja a csatateret.

SZÖRNYEK (Monstrous Creatures)

Néhány lény egyszerűen túl nagy ahhoz, hogy beleférjen a gyalogsági egység kategóriába. Ezek a toronymagas óriások képesek akár egy tankot is összezúzni – mint pl. a tiranida Carnifex, ez az élő ostromgép. Bár a szörnyek számos, a gyalogságra vonatkozó szabályt használnak, méretük és rombolóképességük sokkal veszélyesebbé teszi őket. Ellenfeleik nagy szerencséjére többnyire egyedül harcolnak.

UGRÓRAKÉTÁS GYALOGSÁG (Jump infantry)

Ezek az egységek háti rakétával, szárnyakkal, teleportáló eszközökkel vagy hasonló felszereléssel vannak ellátva, amivel könnyen és gyorsan, az akadályokon átrepülve tehetnek meg kis távolságokat. Ezt az előnyüket rendszerint arra használják, hogy az ellenség közepébe ugorjanak le – hősiesség vagy butaság, nézőpont kérdése. Mozoghatnak gyalogosan, mint a rendes gyalogság, vagy aktiválhatják felszerelésüket, hogy nagy sebességgel ugorjanak át az előttük levő akadályokon és modelleken. Ezek az egységek a seregek ritka és megbecsült tagjai.

MOTOROK ÉS TEREPSIKLÓK (Bikes and Jetbikes)

Ide tartoznak azok az egységek, amelyek hagyományos motorokon illetve egyszemélyes terepsiklókon harcolnak. Igen gyorsan képesek mozogni, és fegyvereiket gyakran a járműre szerelik. Mindkét típusuk sokkal gyorsabban tud manőverezni, mint a gyalogság, és a terepsiklók emellett akadályok és épületek fölött is át tudnak repülni anélkül, hogy lelassulnának. Egyetlen nagy hátrányuk az elakadás veszélye, amikor nem nyílt terepen mozognak keresztül. Megjegyzendő, hogy nem szállhatnak le járművükről a játék során, és profiljukban a jármű és vezetőjének tulajdonságai együttesen szerepelnek.

JÁRMŰVEK (Vehicles)

Ide tartozik minden harci jármű. Tankok, sikló-tankok, Monolitok és harci robotok (Dreadnought) esnek ebbe a kategóriába. A legtöbb jármű gyorsabban tud mozogni, mit a gyalogság, de nyílt terepre van szükségük, hogy elkerüljék az elakadást. A jármű egységek állhatnak egy modellből (tankok és nagyobb járművek), vagy többből (kisebb járművek). Személyzetük (vezetők, parancsnokok és lövészek) a jármű részének tekinthető, és ha megsemmisül, őket is veszteségként kell elkönyvelni. Megjegyzendő, hogy a motorok és terepsiklók külön kategóriába tartoznak, nem minősülnek járműnek.

TÜZÉRSÉG (Artillery)

A nagy fegyverek és kezelőik tartoznak ebbe a csoportba. Ezek a fegyverek akkorák, hogy kisebb járműnek tekinthetők. A tüzérségi egységek sok szempontból olyanok, mint a gyalogság, de amikor lőnek rájuk, a találat a fegyvert is érheti, és azoknak a járművekhez hasonló tulajdonságaik vannak.

TULAJDONSÁGOK

A Warhammer 40000 világában számos különböző típusú harcos él, a hősi Space Marine-ektől a brutális orkokig, a fürge eldáktól a rettegett tiranidákig. Ahhoz, hogy ezeknek a lényeknek az esetenként nagyon különböző képességeit megjelenítsük a játékban, minden modellnek van egy profilja, amely a fizikai és mentális állapotuk 9 jellemzőjét szemlélteti. Ezeket hívjuk Tulajdonságoknak.

A tulajdonságok: Közelharc (WS), Célzás (BS), Erő (S), Szívósság (T), Sebek (W), Kezdemény (I), Támadások (A), Vezetési érték (Ld), és Páncélmentő (Sv).

A járműveket kivéve, ezek a tulajdonságok minden modellnél 0 és 10 közé esnek – a magasabb a jobb (kivéve a páncélmentőt, ahol pont az ellenkezője igaz!).

Bizonyos felszerelések vagy szabályok módosíthatják ezeket a tulajdonságokat pozitív vagy negatív irányba (pl. +1, +2 stb.), vagy akár többszörösére is növelhetik (pl. x2, x3 stb.), azonban, egyik tulajdonság sem nőhet 10 fölé, vagy csökkenhet 0 alá. A páncélmentő nem lehet jobb, mint 2+.

KÖZELHARC (WS)

Ez a tulajdonság mutatja meg, hogy mennyire képzett és elszánt a harcos a közelharcban. Minél magasabb az érték, annál nagyobb az esélye, hogy a csapás eltalálja az ellenfelet. Az átlagos katonánál ez WS3, a genetikailag felerősített Space Marine-nél WS4, vagy akár WS5.

CÉLZÁS (BS)

A Célzás határozza meg, hogy a modell milyen pontosan lő távolsági fegyverrel, mint pl. a puskák, rakétavetők vagy energiafegyverek. Minél magasabb az érték, annál biztosabban találja el, amit megcélzott. Néhány lény rendelkezik olyan természetes fegyverrel, amellyel képes távolról sebezni (pl. mérget köp), náluk is a BS értéke határozza meg, hogy találnak-e vagy sem.

ERŐ (S)

A lény fizikai erejét mutatja. Egy különösen gyenge lény ereje 1, a halálos Wraithlord-é S10, egy átlagos emberé S3. Az erő mondja meg, hogy a lény mekkorát üt közelharcban, és milyen könnyen okoz sebzést.

SZÍVÓSSÁG (T)

A szívósság méri a lény fizikai ellenállását és fájdalomtűrését, beleértve olyan tényezőket is, mint a bőr (vagy irha) vastagsága. A szívósabb lény könnyebben túléli az ellenség csapásait és lövéseit. Az átlagos emberi érték T3, míg a kemény orké T4.

SEBEK (W)

Ez a tulajdonság mutatja meg, hogy a lény mennyi sérülést képes elviselni, mielőtt harcképtelenné válik. A legtöbb ember-méretű lénynek csak egy sebpontja van. A hősök és nagyobb szörnyek gyakran olyan súlyos sérülésnek is ellenállnak, ami egy gyengébb lényt megölne, így a tulajdonságuk W2, W3 vagy még több lehet.

KEZDEMÉNY (I)

Mennyire éber a lény, milyen gyorsan reagál – ezt mutatja a Kezdemény. Közelharcban a gyorsabb lény előnyben van a lassabbal szemben, mert előbb üthet. Az emberi átlag I3, míg egy Eldar Aspect warrior-nak I5.

TÁMADÁSOK (A)

A különlegesen kiképzett harcosok és vérengző szörnyek csapások záporát zúdíthatják ellenfelükre. A Támadások tulajdonság jelzi, hogy a modellnek hány kockával kell dobnia a közelharci támadását. Ez általában egy, de a hősi vezéreknek vagy a hatalmas szörnyeknek 3 vagy több támadása is lehet. A támadások száma növekedhet, ha például a harcos megrohamozza ellenfeleit, vagy két közelharcra alkalmas fegyvert használ.

VEZETÉSI ÉRTÉK (LD)

A legtöbb harcos esetében a Vezetési érték 7-8 körül van. Ennél magasabb értékkel a lény bátor, rendíthetetlen vagy nagyon jól kiképzett. Alacsonyabb értéknél a lény szeszélyes, kiszámíthatatlan vagy gyáva. Vezéreknek, hősöknek, őrmestereknek és más hasonló modelleknek gyakran magas Vezetési értéke van, annak érdekében, hogy másokat vezessenek, inspiráljanak, és hősies cselekedetre sarkalljanak.

PÁNCÉLMENTŐ (SV)

A lény páncélmentője esélyt ad, hogy sérülés nélkül megússza az ellenség csapását vagy lövését. A legtöbb lénynél ez a rajta levő páncéltól függ, tehát a tulajdonság javulhat, ha jobb, erősebb páncélt vesz fel. Más lényeknél ennek értéket a testüket borító csontlemezek vagy kitinpáncéljuk adja.

JÁRMŰ TULAJDONSÁGOK

A Warhammer 40000 univerzuma otthont ad mindenféle tanknak, harci gépezetnek és más járműnek, legyenek azok emberi vagy idegen gyártásúak. Hogy kifejezzük a hús-vér lények, illetve az acél és vas gépezetek közötti markáns különbséget, a járműveknek saját tulajdonságaik és szabályaik vannak, amit a Járművek fejezet tárgyal majd.

0 ÉRTÉKŰ TULAJDONSÁGOK

Néhány lény bizonyos tulajdonságainak értéke „0", ami azt jelenti, hogy a lény egyáltalán nem rendelkezik azzal a tulajdonsággal (néha a „-" jelképezi). Ha egy lény egyáltalán nem képes lőfegyvert használni, akkor BS értéke 0 lesz, de ez más tulajdonságnál is előfordulhat. A fegyvertelen modellnek nincs Támadások tulajdonsága, míg a WS0 tulajdonságút automatikusan eltalálják közelharcban. Ha egy harcosnak a páncélmentője „-", akkor egyáltalán nincs páncélja.

TULAJDONSÁG PROFILOK

A Warhammer 40000 játékban minden modellnek van egy profilja, amely a tulajdonságai értékének összessége. Minden sereg kódexében megtalálhatók a az adott seregbe tartozó modellek profiljai.

Álljon itt példaként egy Ork és egy Space Marine profilja:

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Ahogy látható, néhány vonatkozásban hasonlók. Azonos a Közelharc értékük és Szívósságuk. Mindkettőjüknek 1 Sebe van, ami normális az ember méretű lényeknél. Az Orknak több Támadása van, ami vadságából adódik, de ami a BS, S, I, Ld és Sv tulajdonságokat illeti, a Space Marine felülmúlja. A Space Marine Célzása 4, ami azt jelenti, hogy gyakrabban talál lőfegyverrel. Közelharcban a magasabb erő nagyobb esélyt ad a Space Marine-nek az Ork megölésére és a magasabb Kezdemény miatt előbb támadhat. A Space Marine-nek 8 a Vezetés értéke, ami kicsit magasabb, mint az átlag. A Space Marine vastag páncélja további jelentős előnyt biztosít az orkkal szemben, hiszen az őt ért minden lövést és csapást D6-on 3, vagy magasabb értéknél kivédi. Ugyanehhez a primitív páncélban levő orknak 6-ot kell dobnia.

Nyilvánvaló, hogy az ork nem ellenfele a Space Marinenek, ha egy-egy ellen harcolnak, de az orkok általában nagy tömegben fordulnak elő, ezért halálos ellenfelei lehetnek még a Space Marine-eknek is.

TÖBBSZÖRÖS MÓDOSÍTÓK

Ha egy modell valamelyik tulajdonságát egy szabály és/vagy felszerelés többszörösen módosítja, akkor először a szorzást kell elvégezni, és utána lehet hozzáadni a további módosítókat. Tehát ha egy modell 4-es erejét „+1 Erő" és „dupla Erő" egyaránt módosítja, akkor a végső ereje 9 lesz (4x2=8, 8+1=9).

TULAJDONSÁG TESZTEK

A csata során a modellnek néha tesztet kell tennie valamely tulajdonságára, általában az Erejére, Szívósságára vagy Kezdeményére. Például Szívósság tesztet kell tennie, hogy elkerülje egy halálos gáz hatását.

A teszthez D6-ot kell dobni. Ahhoz, hogy sikeres legyen, az eredménynek egyenlőnek, vagy kisebbnek kell lennie a vonatkozó tulajdonság értékénél. Megjegyzendő, hogy ha az eredmény 6, akkor a teszt sikertelen, függetlenül a tulajdonság értékétől vagy egyéb módosítótól, és nyilvánvalóan az 1 mindig sikert jelent.

Természetesen, ha a modellnek olyan tulajdonságára kell tesztet tennie, ami 0, akkor az automatikusan sikertelen.

VEZETÉSI ÉRTÉK TESZT

A Vezetési érték tesztje (mint pl. a morál-teszt), különbözik a többi teszttől. A Vezetési érték esetében 2D6-ot kell dobni. Ha a dobás értéke egyenlő vagy kisebb, mint a modell Vezetési értéke, akkor a teszt sikeres.

Ha egy egységben többféle Vezetési érték is előfordul, mindig a legmagasabbat használd. Módosítók is változtathatják a Vezetési értéket, mint pl. -1, ha ballisztikus nehéztüzérségi fegyverrel lőnek (Ordnance barrage weapon), ahogy az később leírásra kerül.

PONTÉRTÉKEK

Általában a tulajdonság-profiloknak van még egy eleme – a modell pontértéke. Ez jelképezi a kérdéses lény relatív értékét a csatamezőn. A pontérték több tényezőből áll össze, mint a tulajdonságok, különböző fajok általános ereje és gyengéi, alapfegyverzet, egységméret, ritkaság stb. Egy meghatározott pontszámból összeállított seregekkel nagyjából kiegyenlített csatákat lehet vívni.

Összehasonlítva, egy Space Marine 15 pontba kerül, egy Ork 6 pontba. Ez azt jelenti, hogy az Ork horda több mint kétszeres túlerőben van a Space Marine erőkhöz képest. Emellett még azt is, hogy egy Space Marine igencsak kemény.

A KÖR

Egy csatamezőn rengeteg akció zajlik egyszerre: egységek manővereznek és lőnek, tankok robognak akcióba és tüzérségi tűz dörög a fejek felett tűzesővel árasztva el a célterületet. A Warhammer 40000 játék a csaták hullámzását jeleníti meg, de, hogy a káoszt kezelhető renddé változtassa, a játékosok felváltva cselekszenek, mozogva és harcolva egységeikkel. Vagyis, az egyik játékos mozog és harcol csapatával, aztán az ellenfele mozog és harcol. Aztán ez ismétlődik a játék végéig.

A saját körében a játékos általában minden egységével mozoghat és harcolhat. A kényelem érdekében a mozgás, lövés és közelharc egymás után következik. Ez azt jelenti, hogy először mozoghatsz minden modellel, amivel akarsz, aztán lőhetsz bármelyikkel és végül közelharcolhatsz. Ez az eljárás segít abban, hogy nyomon kövesd mi történik, mikor van vége az egyik játékos akcióinak, és mikor kezdődik az ellenfele köre.

JÁTÉK-KÖRÖK ÉS JÁTÉKOS-KÖRÖK

Egy teljes játék-körben minkét játékos köre lezajlik, ez pedig Mozgási-, Lövési- és Roham-fázisra oszlik (lásd a Kör Sorrendjét lejjebb). Azt, hogy mi történik pontosan ezekben a fázisokban, a könyv további fejezetei írják le.

A KÖR SORRENDJE

1. **A Mozgási fázis**
   A játékos mozoghat mindazon egységével, amely képes rá. A részletekért lásd a Mozgásról szóló fejezetet.

2. **A Lövési fázis**
   A játékos lőhet minden modelljével, amely látja az ellenfelet. A részletes leírását lásd a Lövés fejezetben.

3. **A Roham fázis**
   A játékos megrohamozhatja az ellenséget bármely egységével, amely elég közel van ehhez. A roham véres, kétségbeejtő ügy, ahol az egységek közelharcban verekszenek. Ez azt jelenti, hogy a Roham fázisban mindkét csapat harcol, de csak akinek a köre folyik, az rohamozhat. A Roham fejezet mindent elmond erről.

Mostantól fogva egy játék-kör két játékos-kört foglal magába. Amikor a szabály a „kör" kifejezést használja, akár ebben a könyvben, akár egy kódexben, akkor azon „játékos-kört" kell érteni, minden egyéb esetben egyértelműen ki lesz írva a „játék-kör".

Tehát, például az 1. játék-körben, a játékos 1. köre zajlik sorrendben Mozgási, Lövés és Roham-fázisokkal. Ezután, a másik játékos 1. köre kezdődik ugyanígy Mozgási, Lövés és Roham-fázissal, és ezzel vége is az 1. játék-körnek. Kezdődik a 2. játék-kör.

KI KEZDI AZ ELSŐ KÖRT?

Azt, hogy melyik játékos kezdi az első kört, többféle módon is el lehet dönteni. Általában mindkét játékos dob D6-al, és aki a nagyobb értéket dobta, rakhatja fel először a seregét és kezdi az első kört. Az éppen játszott küldetés mindig pontosan meghatározza, hogy ez hogyan működik. Az Egy Csata szervezése fejezet részletes leírást közöl a különböző küldetésekről.

A JÁTÉK VÉGE

Ebben a könyvben leírt standard küldetések változó számú játék körből állnak (öttől hétig) – ezt kockadobás dönti el. Azonban a könyv végén található rész ötleteket ad saját küldetések kidolgozásához, amelyek számos különböző módon érhetnek véget. A küldetés tarthat meghatározott számú körig, így mindkét játékos tudja, mikor ér véget a játék.
Vagy, a játékosok győzhetnek „hirtelen halál" győzelemmel, amelyben a játék azonnal véget ér – például, aki megsemmisít egy generátort, azonnal győz. A játék végét egy előre meghatározott időponthoz is kötheted, ha csak korlátozott idődd van játszani.

GYŐZELEM

Amikor a játék véget ér, a küldetés által diktált feltételek szerint kell a győztest meghatározni (lásd az Egy Csata szervezése fejezetet). Egyelőre elég annyit tudni, hogy a standard küldetések céljai általában valamely célpont elfoglalása, vagy a több veszteség okozása körül forognak.

KIVÉTELEK A KÖR FOLYAMATÁBAN

Vannak helyzetek, amikor a játékos végrehajthat bizonyos akciókat az ellenfél körében (erre a közelharc a legjobb példa). Egy esemény bekövetkezte, mint egy csapda aktiválódása, szintén megfelelő példa erre. Bármi legyen is az ok, a megszakítás után a kör folyamata mindig a megszokott módon folytatódik.

A MOZGÁSI FÁZIS

Habár a mozgási fázis a legkönnyebben végrehajtható, taktikailag mégis talán a legfontosabb. A modellek megfelelő pozícióba juttatása gyakran a győzelem kulcsa. Most csak azt írjuk le, hogy a gyalogsági modellek hogyan mozognak, mivel messze ezek a leggyakoribbak a játékban. Járművek, ugrórakétás gyalogság, motorok és hasonló egységek nagyobb mozgékonyságuk miatt eltérő módon mozognak, és ezeket a róluk szóló fejezetben tárgyaljuk.

A saját körében a játékos mozoghat bármely egységével – akár az összessel, ha akar – azok maximális mozgási távolságáig. Amikor az egyik egység befejezte mozgását, a játékos kiválaszt egy másik egységet, és azt is mozgatja. Ezt ismétli mindaddig, amíg minden kívánt egységgel nem mozgott. Megjegyzendő, hogy nem kötelező minden (vagy akár egyetlen) egységgel mozognia. Egy egység, ha nem mozgott, sokszor hatékonyabban lő – ahogy azt a későbbiekben leírjuk majd. Ha egy egységet elkezdesz mozgatni, be kell fejezned a mozgatását, mielőtt egy újabb egységhez nyúlnál. Nem mehetsz vissza, és mozgathatod a már mozgott egységet újra.

MOZGÁSI TÁVOLSÁG

A gyalogság legfeljebb 6″-et mozoghat a mozgási fázisban. Azt jelképezi ez, hogy a legtöbb lény óvatosan mozog a csatamezőn, néha megáll, hogy ellenséget keressen a környéken vagy kommunikáljon felettesével. Még azok a harcosok sem mozoghatnak többet 6″-nél, akik a harcmező olyan részén tartózkodnak, ahol nincs ellenség, mivel ők nem rendelkeznek a Te isteni látásoddal, hogy ennek a ténynek tudatában legyenek. Az teljesen rendben van, hogy megmérd az egység mozgási távolságát egy irányban, majd, meggondolva magadat, teljesen más irányba mozgasd azt – vagy akár ne is mozogj vele.

ÚTBAN ÁLLÓ MODELLEK

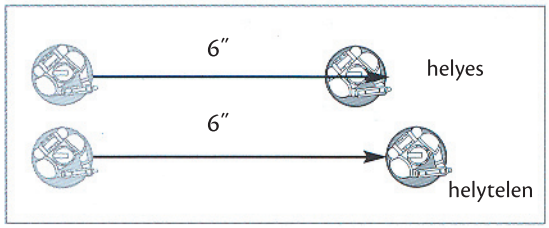
Egy modell nem mozoghat egy másik modell által elfoglalt területre, vagy azon keresztül (amit saját talpa vagy teste jelképez), illetve nem mozoghat keresztül olyan résen, amely kisebb, mint a talpa vagy teste (járművek esetén). Egy modell, a Mozgási és Lövési fázisban nem mozoghat érintő közelségbe ellenséges modellhez – ezt csak a Roham fázisban – rohamkor – teheti meg. Hogy tiszta legyen: rohamon kívül, a modell nem mozoghat 1″-nél közelebb ellenséges modellhez.

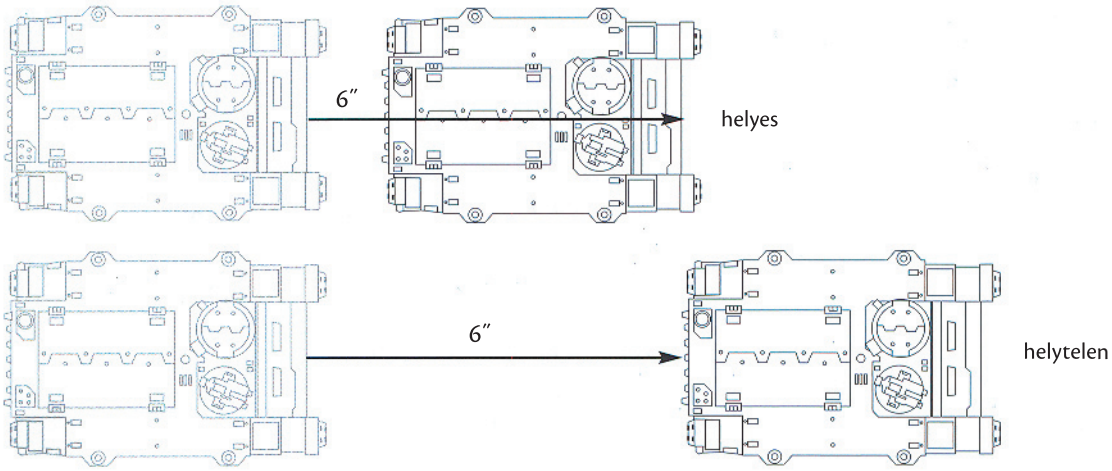
KÜLÖNBÖZŐ MOZGÁSI TÁVOLSÁGOK EGYSÉGEN BELÜL

Az egység minden tagja a leglassabb modell sebességével mozoghat.

Modellek mozgása

Amikor a modellek mozognak, a legáltalánosabb hiba, hogy a játékos leméri a távolságot, és a modell hátsó részét illeszti a mérőszalaghoz. Ez nem helyes, mert így a modell teljes hossza hozzáadódik a megtett távolsághoz. Amíg egy 1″-es talpnál ez nem óriási hiba, addig egy járműnél már jelentős különbség, mert így majdnem kétszeres távolságot tesz meg (ahogy a képen is látszik). A két ábra a helyes és helytelen mozgást egyaránt megmutatja.





VÉLETLEN- ÉS KÉNYSZERMOZGÁS

Néha az egység a szokásos 6" helyett véletlenszerűen meghatározott távolságot tehet csak meg, vagy valamiért mozogni kényszerül (például a legközelebbi ellenség irányába). Ezekről a szituációkról később lesz szó.

FORGÁS ÉS FORDULÁS

Amikor egy egység modelljeit mozgatod, azok bármely irányba nézhetnek anélkül, hogy ez beleszámítana a távolságba. A gyalogsági modelleket a célpont felé lehet fordítani a Lövési fázisban, tehát nem kell aggódni azon, hogy merre néznek a Mozgási fázisban (bár tradicionálisan az ellenség felé szokták fordítani őket).

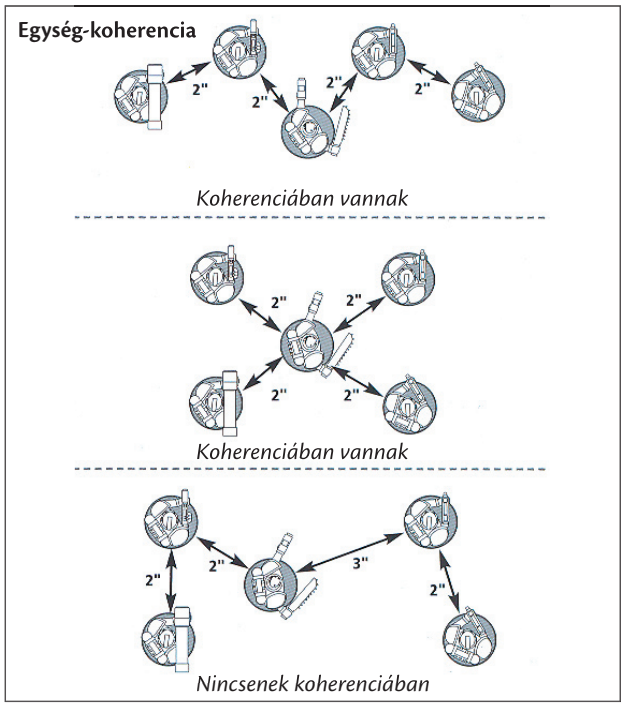
MOZGÁS ÉS KÖZELHARC

Az olyan egység, amely közelharcban áll, azaz lekötött, nem mozoghat a Mozgási fázisban.

EGYSÉG-KOHERENCIA

Amikor az egység mozog, az egyes modellek mindegyike megteheti a maximális mozgási távolságát – de emlékezz, hogy az egység együtt harcol, mert ha a modellek leszakadnak, az egység szétszóródik, és megszűnik harci egységként létezni. Tehát, ha egy egység befejezi mozgását, tagjainak egy képzeletbeli láncot kell alkotniuk, ahol a modellek nem lehetnek egymástól 2"-nél távolabb. Ezt nevezzük mi „egység-koherenciának".

A játék folyamán előfordulhat – általában az elszenvedett veszteségek miatt – hogy az egység elveszti koherenciáját. Ha ez megtörténik, az egységnek a következő Mozgási fázisban helyre kell azt állítania. Ha valamiért az egység nem mozoghat (pl. mert éppen a földre lapulnak ellenséges tüzérség vagy mesterlövész miatt), akkor a legelső adódó alkalommal kell ezt megtenniük.



TEREP

A galaxis hatalmas hely, különböző helyszínek millióival: jégvilágok, sivatagok, bolyvárosok, vad halálvilágok és számtalan más egzotikus csatamező típus – amit csak el tudsz képzelni, valahol megtalálható. Az ezeken a világokon előforduló terep rendkívül változatos lehet, a végtelenbe nyúló síkságoktól az égig érő plexiüveg és plasztacél tornyokig, zöldellő őserdőktől a sivár holdfelszínig vagy kemenceforró sivatagokig. Arról, hogy hogyan jelenítheted meg a terepet a csatamezőn, később lesz szó. Egyelőre csak olyan értelemben tárgyaljuk a terepet, hogy a gyalogság hogyan tud keresztülmenni rajta.

TEREPTÍPUSOK

A terep hasznos fedezék lehet az ellenséges tűz ellen, de akadályozhatja is az egységek mozgását. A katonák lelassulnak, amikor keresztül kell mászniuk az akadályokon. Három tereptípust különböztetünk meg: tiszta, nehéz és járhatatlan.

- **Tiszta terep** a csatamező nagy része, és lassulás nélkül keresztül lehet menni rajta
- **Nehéz terep** lelassítja, és sokszor veszélybe is sodorja a rajta áthaladókat.
- **Járhatatlan terepre** nem lehet bemenni vagy áthaladni rajta.

Segítség a terep besorolásához

Viszonylag egyszerű meghatározni, hogy a terep a következő négy kategória melyikébe esik, és fontos, hogy a játékosok egyezségre jussanak ebben a játék előtt.

- Tiszta terep nyílt területeket jelent, mint a síkságok, ingoványok, fű, sivatagok, hamudűnék és enyhe dombok. Ezeket, a hatás kedvéért, díszítheti egy-két magányos fa, bokor vagy kaktusz (vagy ezek idegen megfelelője).
- Nehéz terep például a kőtörmelék, erdők, romok, bozótosok, sziklás területek, mocsaras, kátyús területek, alacsony falak, kerítések, szögesdrót, barikádok, meredekebb dombok, vízfolyások és más sekélyebb vizek stb. Ha a terepen valamilyen veszélyforrás is található, mint például csapda, ragadozó növény, mérgező kürtő, kitörő gejzír vagy hasonló, akkor a terep a nehéz és veszélyes kategóriába kerül.
- Járhatatlan terep a mély víz, lávafolyások, meredek sziklák és olyan épületek, amelyekbe a modellek nem tudnak bemenni – az ellenfeleddel való megegyezés szerint. Ne feledd, más modellek, mindegy, hogy saját vagy ellenséges, szintén járhatatlan terepnek számítanak.
- Épületek, amelyekbe be lehet menni, mint a bunkerek, bástyák és más hasonló erődítések.

Észre fogod venni, hogy az épületek egynél több kategóriába is sorolhatók, épp ezért egy külön fejezet foglalkozik velük.

TERÜLET-BLOKK (AREA TERRAIN)

Néha a terepnek könnyen meghatározható élei vannak, mint például egy kráternek, vízfolyásnak vagy egy ép épületnek. Azonban ez nem mindig olyan egyszerű, gondoljunk csak egy mocsárra, erdőre, romokra vagy hasonló terepre. A valóságban egy erdő kusza, össze-vissza növő növényzet, nehezen megrajzolható határvonallal. Ha ezt a csatamezőn is szeretnénk megjeleníteni, akkor nagyon nehéz lenne elhelyezni rajta a modelleket, és ugyancsak nehéz lenne eldönteni, hogy a modellek bent vannak, vagy kívül.

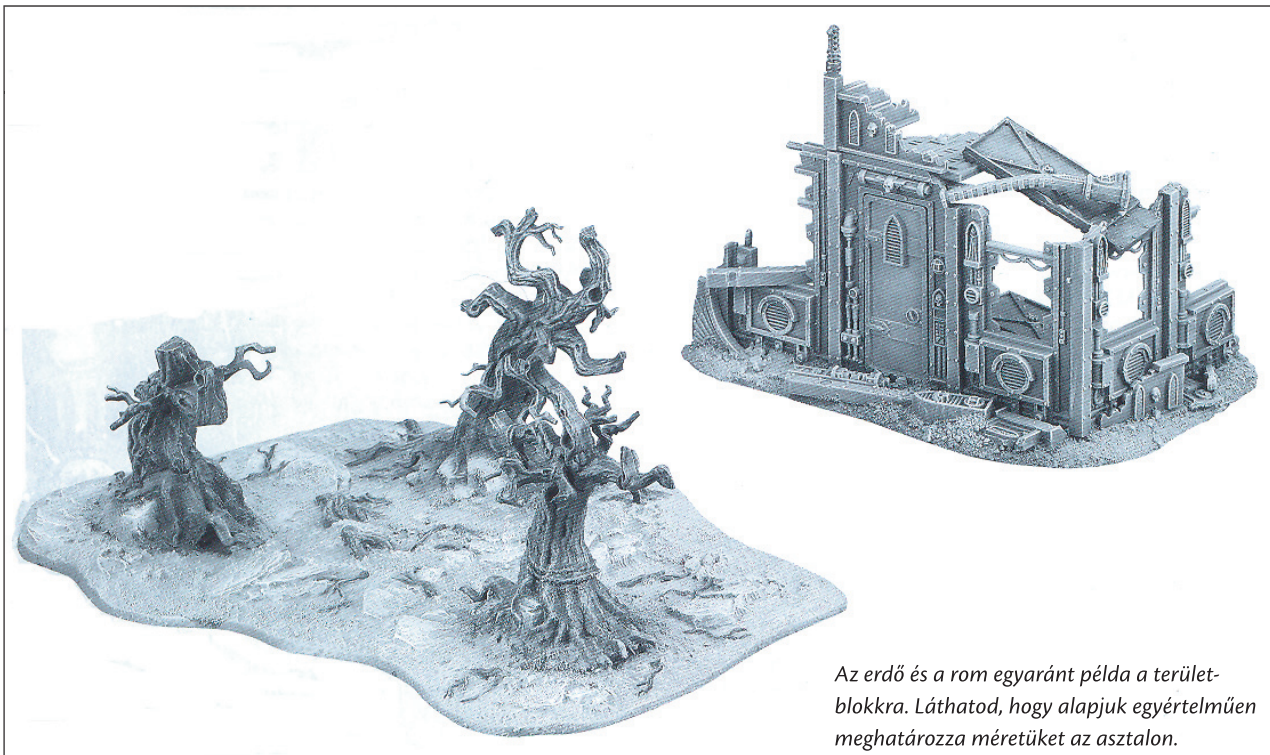
A játék tisztasága érdekében fontos, hogy meg lehessen mondani, egy terepnek pontosan hol a határa, főleg, ha nehéz terepről van szó. Ezért be kell vezetnünk a „terület-blokk" fogalmát. Ennek határát jelölheti az alapjának széle, egy zuzmó-, vagy épp homoksáv, esetleg egy más színnel festett rész a terepasztalon. Fák, sziklák, romok vagy bármi más, amit a terep jelképez, ezen belülre kerülnek.

Amikor a modellek ilyen terepen mozognak, időlegesen el lehet távolítani a sziklákat, fákat stb. (hacsak nincsenek leragasztva!), hogy könnyebb legyen elhelyezni a modelleket. Ne felejtsd el visszarakni ezeket ugyanoda (vagy legalábbis amilyen közel csak lehet) miután a mozgást befejezted, mert ezek kihatással lehetnek a lővonalra a Lövési fázisban. Az ellenfeleddel a játék előtt beszéld meg ezeknek a terepeknek a jellemzőit, egyezzetek meg, melyik minek számít, és hol a határa. Játék közben már nehezebb lesz konszenzusra jutni.

INGADOZÓ MODELL SZINDRÓMA

Néha azt kell tapasztalnod, hogy egy tereptárgyon a modelled nehezen helyezhető el pontosan oda, ahova szeretnéd. Ha óvatosan kiegyensúlyozod a helyén, a legkisebb mozdulatra is leeshet, és összetörhet. A hasonló esetek elkerülése érdekében teljesen elfogadhatónak tartjuk – ha ebben mindkét játékos egyetért, hogy a modellt egy biztonságos helyre tedd le, és csak jelöld a valós helyét a terepen. Ha később az ellenfél rálőne, tedd a modellt a helyére, hogy a lővonal ellenőrizhető legyen.

Természetesen, ha a tiszta és világos helyzeteket szereted, válassz egyszerű sík terepet!



Az erdő és a rom egyaránt példa a terület-blokkra. Láthatod, hogy alapjuk egyértelműen meghatározza méretüket az asztalon. Mindkettő nehéz terep, és a játékosok dönthetnek úgy, hogy egyben veszélyes terepek is.

MOZGÁS NEHÉZ TEREPEN KERESZTÜL

A Warhammer 40000 játék során az egységek két, némileg különböző módon mozognak keresztül nehéz terepen.
Ha az egység bármely modellje nehéz terepen kezdi mozgását, akkor ez az egész egységre kihat, és nehéz terep tesztet kell dobni. Dobj 2D6-al és a nagyobb értéket vedd figyelembe – ez az a hüvelykben mért legnagyobb távolság, amit az egységbe tartozó modellek (nem csak azok, amelyek ténylegesen nehéz terepen vannak) megtehetnek.

Ha az egység mozgását nehéz terepen kívül kezdi, a játékos eldöntheti, hogy be akar-e mozogni az egységgel a nehéz terepre, vagy sem. Ha úgy dönt nem, akkor az egység a megszokott módon mozoghat, de nem mehet be a nehéz terepre. Ha azonban a játékos úgy dönt, hogy be akarja mozgatni egységét a nehéz terepre, tesztet kell dobnia a fent leírt módon. Még ha a kidobott távolság túl kevés is ahhoz, hogy az egység elérje a terepet, nem mozoghat többet. Úgy vesszük, hogy az egység lassan, fokozott óvatossággal közelíti meg a helyet, és esetleges ellenséget keres benne.

Ha nehéz terep tesztet tettél, nem kötelező mozognod az egységgel, ha úgy ítéled meg, nem dobtál elég nagyot, hogy megérje mozogni. Arra figyelj azonban, hogy ha dobtál, az egység mozgottnak minősül lövés szempontjából – hogy ez mit jelent, azt később a lövésről szóló fejezetben részletesen leírjuk.
Megjegyzendő, hogy a nehéz terepen való áthaladáskor a modellek keresztülmászhatnak falakon, ajtókon, ablakokon vagy más szilárd akadályokon, hacsak a játékosok meg nem egyeznek abban, hogy ezek járhatatlan terepnek minősülnek. Azt jelképezi ez, hogy a harcosok betörik az útjukban levő ajtókat, ablakokat, robbanóanyagot, vagy a fegyverüket használva utat nyitnak vékonyabb falakon át, átmásznak az alacsonyabb akadályokon stb.

VESZÉLYES TEREP

Ahogy korábban említettük, néhány terepen veszélyes áthaladni. Ezt jelképezi a veszélyes terep teszt. Dobj D6-al minden érintett modellre, és ha az eredmény 1, a modell sebet kap, amely ellen sem páncél- sem fedezékmentőt nem tehet (ezek részletes magyarázatát lásd később).

JÁRHATATLAN TEREP

A modellek nem helyezhetők járhatatlan terepre, hacsak ezt a profiljukban leírt szabály lehetővé nem teszi, illetve ha ebbe mindkét játékos beleegyezik.

A LÖVÉSI FÁZIS

Amikor két sereg összecsap, lövedékek és repeszek záporoznak, plazmarobbanások dörögnek szüntelenül mindkét oldalon.

A Warhammer 40000 játékban a lövést két részre osztottuk, tehát mindkét játékos a saját körének lövési fázisában lőhet. A lövési fázis során bármely, vagy akár az összes egység lőhet. Egységeid lövési sorrendjét te döntöd el, de arra figyelj, hogy egy egységgel be kell fejezned a lövési procedúrát, mielőtt a következővel lőnél.

Általában a lövő egység minden modellje egy fegyverrel lőhet. Néhány modell azonban (ide tartoznak a járművek is) több fegyverrel is lőhet, ahogy ezt később leírjuk.

A lövési procedúra 6 lépésből áll:

1 **Ellenőrizd a lővonalat és válassz célpontot.**
Válaszd ki egyik egységedet, ellenőrizd a lővonalat és válassz célpontot. Az egység minden modellje, amelyik a célpont egység legalább egy ellenséges modelljére rálát, lőhet.

2 **Ellenőrizd a lőtávolságot.**
Ahhoz, hogy lőhess, a célpont egység legalább egy modelljének a fegyver lőtávjában kell lennie.

3 **Dobj találatot.**
Dobj D6-ot minden lövésre. A modell Célzás (BS) tulajdonsága határozza meg, hogy mekkorát kell dobni a találathoz.

4 **Dobj sebzést.**
Minden találatra dobj, hogy a lövés megsebezte-e a célpontot. A fegyver ereje, és a célpont Szívósság (T) értékének összehasonlítása határozza meg, hogy ehhez mekkorát kell dobni.

5 **Mentődobások.**
Minden sebzés semlegesíthető, ha a modell megdobja a mentődobását. A mentődobás függ a viselt páncéltól, a fedezéktől, esetleg más felszereléstől vagy képességtől. Ha a célpont egységben különböző modellek vannak, akkor a mentődobások előtt a sebeket el kell osztani az egység tagjai között.

6 **Veszteségek letávolítása.**
A nem mentett sebek veszteséget jelentenek a célpont egységnek.

Amikor egy egységeddel végigcsináltad a fenti procedúrát, válassz egy másikat, és azzal is végezd el. Ha az összes egységeddel lőttél, következhet a Roham fázis.

NEM LEHET LŐNI

Bizonyos szituációk megakadályozzák, hogy egy egység lőhessen. A legjellemzőbbek:

- Az egység közelharcban lekötött.
- Az egység fut (lásd lejjebb).
- Az egység az előző körben a földre vetette magát az ellenséges tűz miatt.

Ezeken felül, bizonyos fegyvertípusokkal csak akkor lehet lőni, ha az egység a megelőző mozgási fázisban nem mozgott. Azonban, ez csak az adott fegyvert viselő modellre érvényes, az egység többi tagjára nem.

FUTÁS!

Időnként a harcosoknak gyorsan kell pozíciót váltaniuk, fedezékből fedezékbe futniuk, vagy egyszerűen a lövés helyett az előrehaladásra kell koncentrálniuk. A lövési fázisában az egység dönthet úgy, hogy lövés helyett a futást választja, és D6″-et mozoghat (úgy találtuk, hogy ez népszerű választás az olyan egységek számára, amelyeknek nincs lőfegyverük, vagy nincs célpontjuk!). A futási távolságot nem befolyásolja a nehéz terep – mindig D6″ – de ha a modellek veszélyes terepen át futnak, a megszokott módon tesztet kell dobniuk. Azok az egységek, amelyek futottak, a Roham fázisban már nem rohamozhatnak.

A LŐVONAL ELLENŐRZÉSE ÉS CÉLPONTVÁLASZTÁS

A lövő egység célpontnak választhat egy nem közelharcban álló ellenséges egységet, és nem oszthatja el a lövéseit több ellenséges egység között. Hogy az ellenséges egység célpont lehessen, a tüzelő egység legalább egy modelljének rá kell látnia a célpont egység legalább egy modelljére. Ha ez nem teljesül, új célpontot kell választani.

A lővonal a szó szoros értelmében a harcos tekintetét jelenti – a közbeeső tereptárgyakon és modelleken keresztül is látnia kell az ellenfelet. Természetesen a fémből, vagy műanyagból készült modellek nem tudják elmondani mit látnak – neked kell ezt megnézned. Néhány esetben ez egyértelmű – ha egy domb vagy egy tank eltakarja a lővonalat, az ellenfél nyilvánvalóan nem látható. Más esetekben két egység tisztán látja egymást, mert nincs közöttük semmilyen akadály. Sok esetben azonban nehéz megmondani, hogy a lővonalat eltakarja-e valami, vagy sem, ezért a játékosnak az asztalra kell hajolnia, hogy a modell „szemén keresztül" nézhessen. Ez azt jelenti, hogy a modell magasságában annak háta mögül kell megnézned, mit láthat. Azt fogod találni, hogy a romos épület ablakán át észreveszed a rejtőző ellenséget, és a jó kilátást nyújtó pontok nagyon hasznosak a lővonal szempontjából.

A lővonal a lövő modell szemétől a célpont egység legalább egy modellje testének bármely részéig tart (a testen mi a fejet, testet és végtagokat értjük). Néha a modellből nem látszik más, csak a fegyvere, egy zászló, vagy hasonló díszítő elem amit visel (beleértve a szárnyakat, farkat, és minden mást ami technikailag a testhez tartozik). Ezekben az esetekben a modell nem látható. Ezt a szabályt azért alkottuk, hogy ne legyenek büntetve azok, akik látványos zászlókat, pengéket, fegyvereket vagy szárnyakat illesztenek modelljeikre.

LŐVONAL

Amit a Warhammer 40000 játékban használunk, mi „valós lővonalnak" nevezzük. Ez azt jelenti, hogy egyszerűen meg kell nézni, hogy a modell látja-e célpontját a jelenlegi pozíciójából. Ez különbözik az elvontabb rendszerektől, ahol a terepeknek meghatározott magasságuk van, és ki kell számolnod, hogy a harcosod mit lát. Mi a valós lővonalat választottuk, mert jobban beleillik a játék hangulatába, látványosabb, és valóságosabb. Természetesen ez a módszer azt jelenti, hogy néha vannak határesetek, amikor nehéz meghatározni, hogy a modell látja-e a célpontját, de a sportszerű játékosok ilyenkor mindig az ellenfelüknek kedvezőbb lehetőséget választják.

SAJÁT EGYSÉG

Van egy fontos kivétel a lővonal szabály alól. A lövő modell, a lővonal meghatározásakor mindig figyelmen kívül hagyhatja a saját egységének modelljeit, ahogy a harcosok a valóságban is maximálják saját egységük tűzerejét.

MELYIK MODELLEK LŐHETNEK?

A lövő egység minden modellje, amely a célpont egység legalább egy modelljére rálát, lőhet.

A játékos dönthet úgy, hogy bizonyos modelljeivel nem kíván lőni (mert pl. valamilyen egylövetű fegyverük van). Ezt még azelőtt kel kijelenteni, mielőtt a lőtávolságot lemérné, mivel az egység minden modellje egyszerre lő.

LŐTÁVOLSÁG ELLENŐRZÉSE

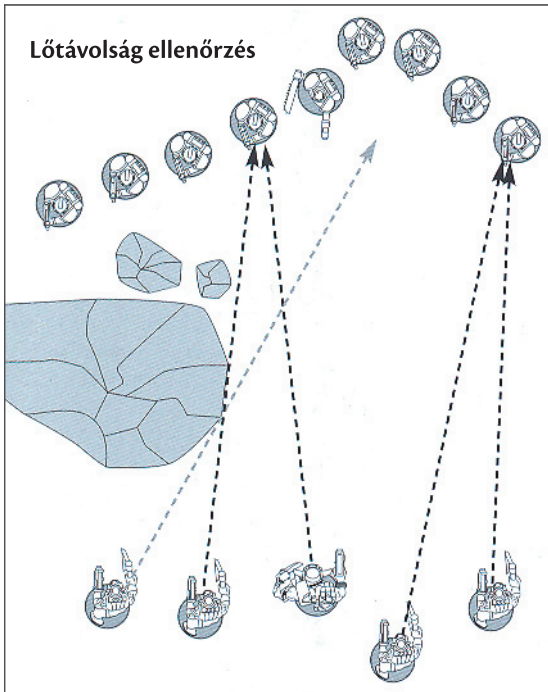
Minden fegyvernek van egy hatótávolsága, ami a legnagyobb távolság ameddig el lehet lőni vele. Ha a célpont ezen a távon túl van, a lövés automatikusan célt téveszt. Ezért kell azelőtt célpontot választanod, mielőtt leméred a távolságát. Néhány példa a lőtávolságra:

Fegyver	Legnagyobb távolság
Laspistol	12″
Boltgun	24″
Autocannon	48″

Amikor a lőtávolságot ellenőrzöd, egyszerűen mérd meg a távolságot a lövőtől a legközelebbi látható célpont modellig.

Bármely modell, amelynek nincs a lőtávolában egyetlen modell sem a célba vett egységből, automatikusan célt téveszt – a lövés egyszerűen nem érte el a célpontot.

Lőtávolság ellenőrzés



Négy Ork talál magának célpontot 12"-en belül (fekete vonalak). Az ötödik nem, mert a látható célpontok mind lőtávon kívül vannak (szürke vonal).

MOZGÁS ÉS LÖVÉS

Az, hogy az egység mozgott vagy sem, nagy különbség a lövés szempontjából. Ha a harcosok tartják pozíciójukat, megfelelő állásba helyezkednek, és megcélozzák ellenfelüket, akkor néhány fegyverrel messzebb lehet lőni, mint mozgás közben. Más fegyverek túl nehezek, és használójának össze kell szednie magát, vagy a földön fel kell állítania, hogy használhassa. Ezeket később részletesen leírjuk a Fegyverek fejezetben, egyelőre elég annyit tudni, hogy a mozgás eltérést jelenthet az egység lövésében.

TALÁLATDOBÁS

Dobj D6-al minden lövésre, amit a modellek leadnak a célpontjukra. Általában a katonák egyszerre egyet lőnek. Vannak azonban olyan fegyverek és lények, amelyek többet is tudnak lőni – ahogy ezt később le is írjuk. Az, hogy mekkorát kell dobni ahhoz, hogy a lövés találjon, attól függ, hogy a lövő mennyire pontosan tud célozni, azaz, mekkora a Célzás (BS) tulajdonsága. Az alábbi táblázat azt a minimum értéket mutatja, amit a kockával el kell érni a találathoz.

A lövő Célzása (BS)	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
A találathoz szükséges dobás	6	5+	4+	3+	2+

Például, ha a lövő egy 5 főből álló Space Marine egység 4-es BS értékkel, akkor öt kockával kell dobnod, és minden 3, vagy magasabb dobás talál.

A találatdobás könnyen megjegyezhető, csak 7-ből kell kivonni a lövő BS értékét. Ez megadja azt az értéket, amit kockával el kell érned a találathoz.

Megjegyzendő, hogy a találathoz szükséges minimum dobás 2, nincs automatikus találat, az 1-es dobás mindig célt téveszt.

HATOS, VAGY JOBB CÉLZÁS (BS) ÉRTÉK

Ritkán ugyan, de néhány modellnek a Célzás (BS) tulajdonsága 6, vagy még több. Ezek a modellek újradobhatják az 1-es találatdobásukat. A második dobás kisebb eséllyel talál, és az ehhez szükséges dobást a lenti táblázat per-jel utáni értéke mutatja.

A lövő Célzása (BS)	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
A találathoz szükséges dobás	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

Például egy modell 7-es BS értékkel lő egy pisztollyal. Ha 1-est dob, téveszt, de köszönhetően a magas BS értékének, újradobhatja a találatdobást. Ez esetben azonban 5-öt, vagy magasabbat kell dobnia a találathoz.

Ha a modellnek valamilyen oknál fogva egyébként is újradobhatja a találatdobást (mint például a mestermunka fegyvereknél), akkor azt kell figyelembe venni, és a fenti táblázat érvényét veszti. Helyette az eredeti BS érték szerint kell újradobni a találatot. Jegyezd meg, hogy egy kockát csak egyszer lehet újradobni!

GYORS DOBÁS KÜLÖNBÖZŐ FEGYVEREKKEL

Amikor az egység lő, az összes fegyver egyszerre tüzel, tehát ideális esetben az összes dobást egyszerre végzed. Néha azonban különböző fegyverek lőnek, vagy a lövőknek különböző a BS értékük, ezért azt találtuk a legegyszerűbb megoldásnak, ha különböző színű kockákkal dobsz. Például az egység lő néhány bolter-el, egy plasma gun-al és egy lascannon-al. Ekkor a fehér kockák jelentik a bolter-t, a zöld a plasma gun-t és a piros a lascannon-t. Vagy ha ez nem járható út, dobd egyszerűen külön-külön a különböző

fegyvereket. Addig nincs probléma, amíg egyértelmű, hogy melyik kocka milyen találatdobást jelent.

SEBZÉSDOBÁS

Egy célpontot nem elég eltalálni ahhoz, hogy kiüssed. Lehet, hogy a lövés csupán felszíni sérülést okoz.
Hogy el tudd dönteni, hogy a lövés valódi sérülést okozott-e, hasonlítsd össze a fegyver erejét a célpont Szívósság (T) tulajdonságával. Minden fegyvernek van ereje, ami a leírásában szerepel. Példaként álljon itt néhány:

Fegyver	Erő
Boltgun	4
Plasma gun	7
Lascannon	9

Az alábbi táblázatból lehet kikeresni, hogy adott erő és Szívósság (T) mellett mekkora dobásra van szükség a sebzéshez. Ahogy a találatdobásnál, itt is dobd az összes kockát egyszerre, és különböző színű kockák jelöljék a különböző fegyvereket – vagy egyszerűen dobd őket külön-külön.
Példa: egy Space Marine lő boltgun-al egy Orkra, és talál. A boltgun ereje 4, és az Ork T értéke is 4. A táblázat alapján látható, hogy 4-es vagy magasabb dobás esetén sebzi meg a lövés az orkot.

TÖBBFÉLE SZÍVÓSSÁG (T) ÉRTÉK

Ritkán ugyan, de előfordul, hogy egy egységben többféle Szívósság (T) érték is van.

Az egyszerűség kedvéért, ilyenkor dobj a domináns T értékre, vagy ha nincs olyan, akkor a magasabbra.

Például egy egység, amibe Gretchin-ek és egy Ork Runtherd tartozik, a Gretchin-ek 3-as T értéke a domináns. Ha az egység két főre csökken (1 Gretchin és a Runtherd), akkor már a Runtherd 4-es T értékét kell használni.

GYORS DOBÁS

Nemsokára magad is használni fogod a találat-, lövés- és mentődobás rendszerét. Mi azt találtuk a leggyorsabb módszernek, hogy a sikeres értéket elért kockákat felvesszük, és azokkal dobjuk a következő dobást.

FERDE KOCKÁK

Néha a kocka egy tereptárgynak dől, vagy két tereprész közötti résbe esik, és nem fekszik fel az oldalára. Ezt nevezzük mi „ferde kockának". Néhány játékos úgy játszik, hogy ha egy kocka egy kicsit is ferde, újra kell dobni. Általánosabb, hogy csak akkor kell újradobni, ha nem egyértelmű a dobás eredménye. Természetesen, ha a terepasztal nagyon göröngyös, és a dobások között gyakoriak a ferde kockák (vagy egyszerűen csak szeretsz egyenes felületen dobni), használj valamilyen dobozt a dobásokhoz.

KOCKA A FÖLDÖN

Általában elfogadott, hogy ha egy kocka a földre esik, akkor az érvénytelen – tehát nem kell lámpással bekúsznod az ágy alá, hogy megnézd, sikerült-e a mentődobásod! A legtöbb játékos egyetért abban, hogy ezeket a kockákat újra kell dobni. Azonban, az ismeretségi körünkben van egy játékos, aki azt mondja, hogy ha egy kocka nem ér asztalt, akkor az rontottnak minősül – ha képtelen vagy eltalálni egy hatalmas asztalt egy apró kockával, mit várszt a harcosaidtól?

SEBZÉS TÁBLÁZAT

Erő (S) \ Szívósság (T)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
2	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
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+

Az N azt jelenti, hogy a lövés hatástalan. Az ilyen magas Szívósággal (T) rendelkező lényt nem lehet megsebezni ilyen kis erővel. Az 1-es dobás soha nem okoz sebzést, függetlenül az erőtől.

MENTŐDOBÁSOK

Mielőtt eltávolítanád a veszteséget, páncélmentő-dobást tehetsz minden modellre, hogy megnézd, elkerülték-e a sérülést. A célpont páncélja, egyéb védőfelszerelése vagy képessége, közbeeső modellek vagy tereptárgyak segítenek ebben.

Ha az egységbe tartozó modellek azonosak, és mindegyiknek csak egy Sebe (W) van (mint az Eldar Rangers vagy Necron Warriors) ez az eljárás nagyon egyszerű. Dobj mentőt egyszerre minden sérülésre (ahogy lentebb leírjuk), és minden rontott dobás után vegyél le veszteségként egy modellt.

Másfelől viszont, általában az egységekben különböző fegyverzetű vagy felszerelésű modellek vannak, esetleg karakterek különböző profillal (néha akár különböző páncélban). Ebben az esetben pontosan kell tudnunk, hogy kik kaptak sebet, és ez egy külön lépést követel meg a lövési folyamatban. Az elszenvedett sebeket el kell osztani az egység modelljei között, mielőtt a mentődobásokra sor kerülne. Ennek leírását az alapszabályok után találod.

PÁNCÉLMENTŐK

A legtöbb katona visel valamilyen védőruhát vagy páncélt, még ha az csak egy sisak is! Néhány lénynek természetes védelme van, mint például kitines külső páncél vagy vastag csontlemezek. Ha a modell profiljában 6, vagy jobb páncélmentő (Sv) szerepel, dobhatsz, hogy megnézd, a páncél megvédte-e a sérüléstől. Ezt hívjuk páncélmentőnek.

Dobj D6-al minden sebre, amit a modell elszenvedett, és hasonlítsd össze az „Sv" tulajdonságával. Ha az eredmény egyenlő, vagy nagyobb, mint a modell „Sv" értéke, akkor a páncélja védte a lövést. Ha kisebb, akkor a páncél hatástalannak bizonyult, és a modell elszenvedi a sebet. Ez azt is jelenti, hogy a többi tulajdonsággal ellentétben, az „Sv" annál jobb, minél kisebb az értéke.
Az alábbi táblázat azt szemlélteti, hogy minimum mekkora dobás szükséges a különböző típusú páncélok esetén:

Páncél típus	Sv
Ork páncél	6
Imperial Guard flak	5
Space marine power armour	3

Például: egy power armour-t viselő Space Marine-t eltalálnak és sebződik. Legalább 3-at kell dobnia, és a dobás eredménye 5, tehát a modell nem sebződik, a lövés lepattan a páncéljáról.

PÁNCÉLÁTÜTŐ FEGYVEREK

Néhány fegyver olyan erős, hogy a legvastagabb páncélt is átlövi. Ezt mutatja a fegyver páncélátütő (Armour Piercing) értéke, amit általában „AP"-val jelölünk. Majdnem minden fegyvernek van „AP" értéke. Néhány példa a különféle fegyverek „AP" értékeire:

Fegyver	AP
Boltgun	5
Heavy bolter	4
Lascannon	2

Az „AP" érték az, amit a fegyver még éppen átüt, tehát minél kisebb, annál erősebb. Ha a fegyver tulajdonságainál „AP-" áll, akkor mindig tehető ellene mentődobás.

- Ha a fegyver páncélátütő értéke egyenlő, vagy kisebb, mint a modell páncélmentője, akkor elég erős, hogy átüsse azt, és nem tehető ellene mentődobás. A páncél hatástalan a lövés ellen.

- Ha a fegyver páncélátütő értéke nagyobb, mint a modell páncélmentője, akkor a célpont dobhat mentődobást.

Például: a boltgun „AP" értéke 5, tehát az 5 és 6 „Sv" értékeket lövi át. A heavy bolter „AP" értéke 4, tehát a 4, 5 és 6 „Sv" értékeket hagyhatja figyelmen kívül. A lascannon „AP" értéke 2, tehát a legjobb páncélok sem érnek ellene semmit.

MÓDOSÍTATLAN MENTŐK (INVULNERABLE SAVES)

Néhány harcost több véd az egyszerű fizikai páncélnál. Erőterek, misztikus energiák vagy épp idegen metabolizmus semlegesíti azt a lövést, amely képes lukat ütni egy tank páncélján. Azok a modellek, amelyek ilyen felszereléssel, vagy tulajdonsággal rendelkeznek, módosítatlan mentődobásra jogosultak. A módosítatlan mentő abban különbözik a páncélmentő dobástól, hogy mindig dobható – a fegyver „AP" értéke nincs rá hatással. Még az ellen a seb ellen is dobható, amely egyébként minden páncélt átütne.

FEDEZÉKMENTŐK

A fedezékek megvédik a gyalogságot a repeszektől és lövésektől, ahogy lehúzzák a fejüket, és megbújnak a sziklák mögött. Emiatt a fedezékben vagy fedezék mögött tartózkodó egységek fedezékmentő dobásra jogosultak. A fedezékmentő legnagyobb előnye, hogy nem befolyásolja őket a támadó fegyverének páncélátütési értéke (AP), vagyis a fedezékben tartózkodó egységek a fedezékmentőt mindig megkapják, függetlenül az őket támadó fegyvertől.

MI SZÁMÍT FEDEZÉKNEK?

Alapvetően fedezék minden, ami elrejti a célpontot vagy megvédi a bejövő lövésektől. Például egy lágy tereptárgy (például a sövény) elrejti mögötte a katonákat, de még csak le sem lassítja a lövéseket, és egy 5+os mentőt ad, viszont a direkt e célra épített erődítés 3+ menőt ad, míg a legtöbb egyéb dolog 4+os mentőt. Az alábbi táblázat részletesen tartalmazza a fedezékmentők típusait. Még az egységek felhelyezése előtt érdemes a játékosoknak gyorsan átbeszélni, hogy mely tereptárgy milyen fedezékmentőt ad.

Fedezék típusa	Mentő
Szögesdrót, drótháló	6+
Magas fű, bokrok, sövény, kerítés	5+
Egységek (barát és ellenség), árkok, lövészgödrök, tankcsapdák, géppuskafészek, homokzsákok, barikádok, csövek, kráterek, hordók, sziklaszirtek, erdők, dzsungel, romok, kövek, sziklák, falak, épületek, roncsok	4+
Erődítmények	3+

MIKOR VAN EGY MODELL FEDEZÉKBEN?

Amikor a célpont testének bármely része (korábban leírva) takarva van a tüzelő szemszögéből, a célpont fedezékben van. Ez azonban nagyon általános megfogalmazás, és igazából azt reprezentálná, hogy a harcos igyekszik magát minél inkább láthatatlanná tenni.

Természetesen át lehet lőni a közbeeső tereptárgyakon, ha a modell elég magas hozzá, illetve ha mondjuk elég magasan van ahhoz, hogy tiszta rálátása legyen a magát elrejteni kívánó célpontra. Ahogy általában, ellenőrizzük a tüzelő modell lővonalát a modell feje mögül, és nézzük meg, ő mit is láthat.

KÖZBEESŐ MODELLEK

Ha a célpont részleges takarásban van más modellek által a tüzelő elől, akkor ugyanúgy egy 4+os fedezékmentőt kap, mintha valamely tereptárgy mögött állna.

Ez nem azt jelenti, hogy a közbeeső modellek megállítják a lövést, hanem azt, hogy mivel takarják a célpontot, ezért megnehezítik a célzó modell dolgát. A sikeres fedezékmentő dobás ebben az esetben azt is jelentheti, hogy a tüzelő modell egyáltalán nem is lőtt, elmulasztva azt a pillanatot, amikor a célpontja még épp hogy látható volt. Vagy közbeeső baráti egységek esetén a tüzelő modell attól való félelmében, hogy sajátjait találja el, inkább nem lő. Közbeeső ellenséges modellek esetében pedig a sokkal közelebbi fenyegetés megzavarja a tüzelő modellt.

A modellek talpára díszítésként felhelyezett kövek és egyéb apróságok ilyenkor nem számítanak, és nem jelentenek fedezéket a modellnek (magadat nem fedezheted saját magaddal!).

KIVÉTELEK

Hogy a játékmenet ne lassuljon, ezért az előző oldalon megadott szabályokkal szemben a következő kivételek élnek:

- Saját egység: Mivel a tüzelő modell saját egységén bármikor átlát, ezért a lövő saját egysége sosem ad az ellenfélnek fedezékmentőt, illetve nem is nyújt a tüzelőnek.
- Terület-blokkon (area terrain) belül: Azon célpontok, melyek talpa legalább részben egy terület-blokkon belül van, fedezékben lévőnek számítanak, a lövés irányától függetlenül. Ezzel azt jelképezzük, hogy nagyobb az esélye lebukni fedezékbe ilyen terepen.
- Lövés egységeken vagy terepen át: Ha egy modell egy terep, vagy terület-blokk különböző elemei (pl. egy erdő két fája között), vagy egy közbeeső egység két modellje között lő át, akkor a célpont fedezékben van, még ha teljes egészében látható is a lövő modell nézőpontjából. Azonban ez olyankor nem áll, ha a lövés a közbeeső terep vagy egység fölött halad, nem pedig rajta keresztül.
- Kilövés terület-blokkból: Az innen kifelé lövő modellek úgy helyezkednek, hogy jó kilátásuk legyen. Ezért a terület-blokk 2”-es részletén lőhetnek át úgy, hogy az ne nyújtson az ellenfélnek fedezéket. Ne felejtsük el, hogy a modelleknek továbbra is látni kell a célpontu kat, hogy rálőhessenek.
- Lövés akadály fölött: Azok a modellek, melyek talpkontaktusban vannak egy egyenes formájú tereptárggyal (barikád, tankcsapda, kerítés, stb.) és átlátnak felette, akkor úgy lőhetnek az ellenfélre, hogy a tereptárgy nem lesz útban, vagyis nem ad fedezéket a célpontnak.

EGYSÉGEK RÉSZLEGES FEDEZÉKBEN

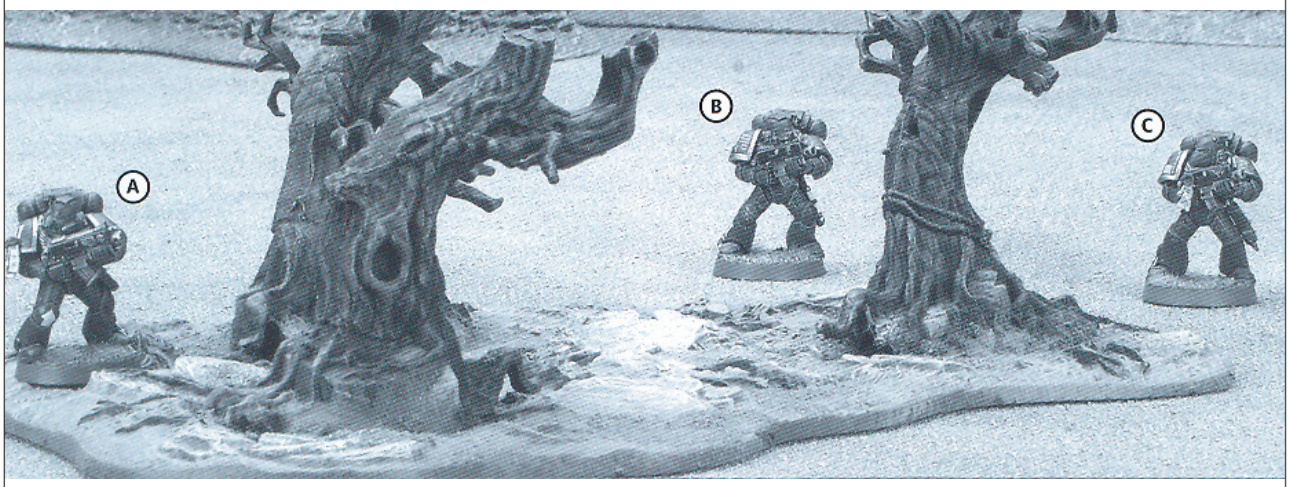
Néha egy egység csupán részlegesen van fedezékben, vagyis egyes modelljei fedezékben vannak, míg mások nem. Ebben az esetben neked kell eldöntened, hogy a többség fedezékben van-e. Az egység azon modelljei, melyekre egyáltalán nincs rálátása a tüzelő egységnek ilyenkor fedezékben levőnek számítanak.

Ha a célpont egység modelljeinek legalább a fele fedezékben vannak, akkor az egész egység fedezékben levőnek számít, és minden modellje megkapja a fedezékmentőt.

Ha a célpont egység modelljeinek kevesebb mint fele van fedezékben, akkor az egység nem kaphat fedezékmentőt.

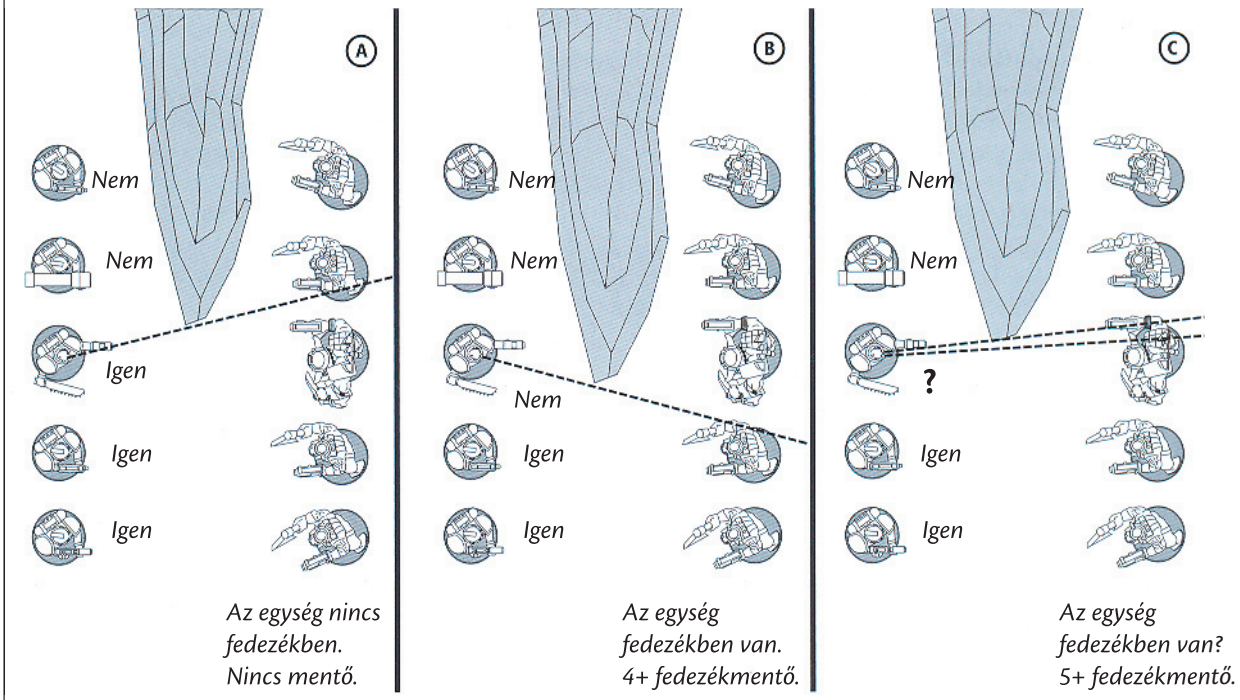
Természetesen annak megítélése, hogy egy egység fedezékben van-e vagy sem, a tüzelő egység pozíciójától és a célpont pozíciójától egyaránt függ. Ha csak egy modell lő, akkor annak nézőpontjából egyszerű megmondani, hogy a célpont egységből mennyi modell van fedezékben. Ha viszont már több modell lő, akkor ki kell dolgoznod, hogy a tüzelő modellek többségének szempontjából hány célpont modell van fedezékben. Ha a tüzelő modellek többségének tiszta rálátása van a célpont modellek többségére, akkor az nem kap fedezéket. Egyébként igen. Ez bonyolultan hangozhat, de majd meglátod, hogy játék közben a legtöbb esetben teljesen egyértelmű, hogy van-e fedezék, avagy nincs.

Nem egyértelmű helyzetekben a helyes megoldás a fentiekben alkalmazott többségi szabály alkalmazása, és megszámolni, hogy a tüzelő modell nézőpontjából hány ellenséges modell van fedezékben. Néha időrabló elfoglaltság lehet ezt számolgatni, ezért a gyorsaság érdekében a játékosok megegyezhetnek, hogy ezeket az egységeket fedezékben lévőnek számolják, azonban az egyébként adandó fedezékmentőnél kisebbet engedélyezve (például csak 5+ot adva egy épület vagy egy másik egység mögött rejtőző egységnek a szokásos 4+ helyett).



„A" modell terület-blokkon belül áll, tehát fedezékben van. „B" modell nincs terület-blokkon belül, de annak két eleme között áll (ugyanaz az eset, mint a közbeeső egység két modellje között), tehát kap fedezékmentőt. „C" modell nincs fedezékben.

EGYSÉGEK RÉSZBEN FEDEZÉKBEN

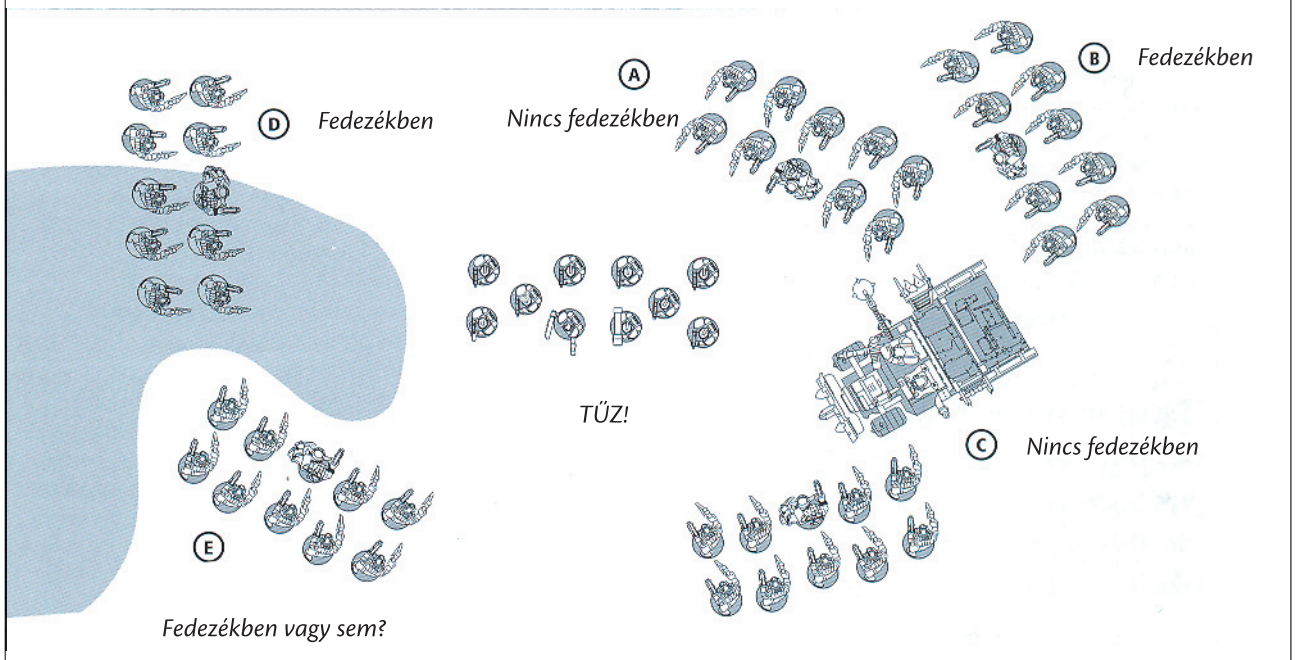


„A" esetben a Sapce Marine egység többsége (három modell az ötből) tisztán rálát - és lőhet - a célpontokra - azaz három vagy több orkot tudnak eltalálni az egységből. Az Ork egységnek nincs fedezékmentője.

„B" esetben csak két Space Marine látja tisztán a célpontokat. Az Orkok 4+ értékű fedezékmentőt kapnak.

„C" esetben két Space Marine tisztán látja a célpontokat, kettő pedig nem. A játékosok nem tudják egyértelműen eldönteni, hogy a középső Space Marine tisztán rálőhet-e legalább három Orkra. Ebben az esetben a játékosok abban egyeznek meg, hogy az Ork egység 5+ értékű fedezéket kap.

EGYSÉGEK RÉSZBEN FEDEZÉKBEN



Az „A" egység és a Trukk egyértelműen nyílt terepen van. A „C" egység nagyobb része szintén. A „B" egység fedezékét az előttük levő modellek adják, a „D" egységét pedig a terület-blokk, amiben többségük áll. Az „E" egység a legkevésbé nyilvánvaló. A játékosoknak alaposan meg kell számolniuk minden lövőhöz képest a fedezékben levő Orkokat, különben azok csak 5+ értéku mentőt kapnak 4+ helyett.

FÖLDRE LAPULÁS (GOING TO GROUND)

Amikor a harcosokat kemény tűz éri, dönthetnek úgy, hogy inkább behúzzák a fejüket és kicsit tovább élnek, amíg megérkezik az erősítés.

Miután az ellenség dobott találatra és sebre az egységed ellen, de még mielőtt bármilyen mentőt dobtál volna, vagy levettél volna modellt, kijelentheted, hogy az egység földre lapul. Ennek jelzésére helyezz egy megfelelő jelzőt az egység mellé (de akár el is fektetheted a modelleket). A földre lapuló modellek azonnal kapnak +1-et a fedezékmentőjükhöz. Az olyan egységeke, melyek éppen nem tartózkodnak fedezékben, szintén a földre tudnak lapulni (pl. összehúzzák magukat a földön) és kapnak egy 6+-os fedezékmentőt.

A földre lapulás hátránya, hogy ez az egység a következő körében semmit sem csinálhat. Következő körének végén lesz képes ismét rendesen cselekedni, a jelzőt pedig eltávolítjuk.

Földre lapulás közben az egység ugyan saját akaratából nem kezdeményezhet semmit, de az őket érintő ellenséges akciókra reagál (pl. moráltesztеket ugyanúgy dobnia kell). Ha vissza kell vonulniuk, azonnal visszaállnak normál helyzetbe. Ha megrohamozzák őket, az egység rendesen fog harcolni, de nem lesz előnye a fedezékből, mivel nem szándékosan készültek az ellenfél rohamára.

MODELLEK EGYNÉL TÖBB MENTŐVEL

Néha egy modell rendelkezik páncélmentővel és külön sebezhetetlen mentővel is, mint például a Space Marine Chaplain, akinek van power armour-ja és a Rosarius által generált védő erőtere is. És ha ez még nem lenne elég, fedezékben is állhat. Ilyen esetekben a modell csak egyetlen mentődobást tehet, de megvan az az előnye, mindig az elérhető legjobb mentőt választhatja.

Például ha a fentebb leírt Chaplain egy erődített épületben áll, és eltalálja egy AP3-as fegyver, az ellen nem véd a páncélja, mivel a lövés AP-ja egyenlő vagy kisebb, mint a páncéljának értéke. Az erőtér 4+ sebezhetetlen mentőt ad neki. Az erődített épület viszont ad neki egy 3+ fedezékmentőt. A kettő közül egyiket sem befolyásolja a fegyver AP-ja, ezért a Chaplain inkább a 3+ fedezékmentőt használja, mert ez javítja a túlélési esélyeit.

Ha egy egység többféle fedezékmentő közül választhat, például egy 5+os sövény mögött, illetve egy 4+os alacsony fal mögött, akkor a legjobb mentőt használja (ez esetünkben a 4+).

MAXIMUM MENTŐ

Néhány modell egyéb olyan képességek birtokában is lehet, melyek a mentőjét +1-el vagy +2-vel növelik. Azonban semmilyen mentő (páncél, fedezék vagy sebezhetetlen) nem mehet soha 2+ fölé. Az egyes dobás mindig sikertelen.

VESZTESÉGEK ELTÁVOLÍTÁSA

Minden, a mentőjét elrontó modell után az egysége egy mentetlen sebet kap. Természetesen ez olyan sebekre is vonatkozik, melyek ellen nem lehetett mentőt dobni, mint például amiket magas AP-jú fegyverek okoztak. A legtöbb modell a profilja szerint egyetlen sebponttal rendelkezik, mely esetben minden mentetlen seb után egy modellt el kell távolítani. Amíg egy egységben minden modellnek ugyanaz a profilja, speciális szabályai, fegyverei és felszerelése, az egységet birtokló játékos döntheti el, mely modelleket veszi le.

Az egységen belül bármelyik modell kaphat találatot, megsebesülhet és eltávolítható veszteségként, még ha ezek a modellek nincsenek is a rájuk tüzelő fegyveres lővonalában és lőtávolságában. Ez elsőre furának tűnhet, azonban azt modellezzük vele, hogy a csatatéren nem minden olyan egyszerű, mint a terepasztalon. A valóságban a harcosok állandóan mozognak, és a lövedékeknek is van egy olyan rossz tulajdonságuk, hogy ide-oda pattanhatnak, vagy egyszerűen csak átmennek a fedezéken!

Az áldozatok nem feltétlenül halottak. Lehetnek eszméletlenek, vagy olyan súlyosan sebesültek, hogy alkalmatlanok a további harcra. Akárhogy is, ők már nem vesznek részt a további harcokban.

ÖSSZETETT EGYSÉGEK

A mentődobásokra és áldozatok eltávolítására vonatkozó fentebb leírt szabályok feltételezik, hogy az egységen belül minden modell ugyanolyan. Ezalatt azt értjük, hogy mindegyiknek ugyanazok a karakterisztikáik a profiljukban, ugyanazokkal a speciális szabályokkal, ugyanazon fegyverekkel és felszereléssel.

Természetesen sok egység különböző modelleket is tartalmaz, és ilyenkor szükség van egy extra lépésre is, amikor meghatározzuk, kit mely fegyver talált el. Ez a következőképpen működik:

Miután meghatároztuk a tüzelő egység által okozott sebeket, a célpont egységet irányító játékosnak kell eldöntenie, mely modellek sebesültek, vagyis saját választása alapján osztja ki a sebeket. Ne feledjük, hogy az egységen belül bármelyik modell sebesülhet, nem csak azok, melyek lőtávban vannak és láthatóak.

A játékosnak modellenként egy-egy sebet kell kiosztania, mielőtt kiosztaná a második sebet ugyanazokra a modellekre. Miután a célpont egységen belül minden modell kapott egy sebet, a folyamat ismétlődik, vagyis a játékosnak ki kell osztania a második sebet is a modellekre egyenként, mielőtt egy harmadik seb is egy modellre kerülhetne, és így tovább egészen addig, míg minden seb kiosztásra nem kerül.

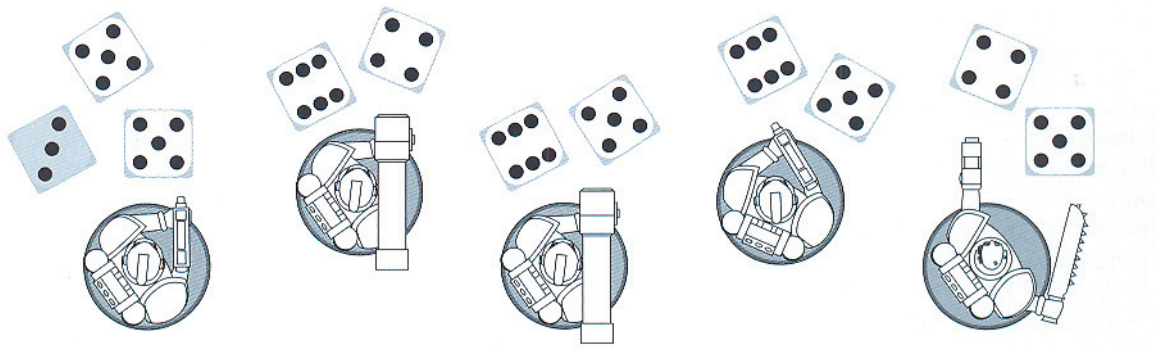
Szerintünk a legegyszerűbb módja ennek, ha a sebeket okozó kockákat azon modellek mellé helyezzük, melyek sebet kaptak. Fontos tudni, hogy a fegyverek melyik sebet okozták, mert ezek ellen esetleg nem dobható mentő, vagyis a találat dobáshoz használt színes kockák itt is remekül használhatók.

MENTŐDOBÁSOK

Miután kiosztottuk a sebeket, az egységen belüli azonos modellek dobhatják a mentődobásaikat egyszerre. Az áldozatok azután ezen modellek közül kerülnek ki, az őket birtokló játékos akaratától függően. Ha van még az egységen belül egy másik csoport, melynek tulajdonságai megegyeznek, akkor azokat szintén egyszerre a következő sorozatban dobjuk ki, és így tovább.

Legvégül dobunk azokra a modellekre, melyek karakterisztikáik alapján kilógnak a fentebb említett csoportokból. Ha ezen különböző modellek bármelyike kap egy sebet mert nem sikerült a mentője, akkor az a modell kerül eltávolításra. Ha egy különleges, a többiekétől eltérő fegyvert viselő modell kerül le veszteségként, akkor annak fegyverét a többiek nem vehetik fel. Feltételezzük, hogy ő volt az egyetlen képzett ember annak a fegyvernek a használatára, vagy maga a fegyver is megsérült és most használhatatlan.

Összetett egységekre kiosztott sebek



Egy Space Marine Devastator osztag öt modellből áll: két Space Marine bolter-el, kettő missile launcher-el van felszerelve, és van egy Veteran Sergeant, akinek karakterisztikái és felszerelései eltérnek a többiekétől. Egy közeli ellenséges egység tüze eltalálja őket, és tizenegy sebet kapnak, melyből tíz seb olyan fegyvertől mely nem képes átütni a páncéljukat, és egy seb olyan fegyvertől, mely átüti a páncélt (pl. egy AP1-es meltagun). Ez összesen két seb mindegyik modellre, és egy plusz seb.

A Space Marine-okat irányító játékos felveszi a sebeket okozó kockákat és odateszi őket a modellek mellé. Mondjuk egy normál sebet, a meltagun okozta sebet és a plusz sebet ráosztja az egyik bolter-es Space Marine-ra, azután pedig két-két sebet a többi négy modellre. Vagyis megpróbálja minimalizálni a veszteségeket azáltal, hogy mind a legrosszabb sebet okozó kockát (a meltagun), mind a plusz sebet ugyanarra a bolter-es Space Marine-re osztja.

Ezután a bolter-es Space Marine-re eső sebek ellen dob mentőt egy sorozatban, és kettő nem sikerül. Ezért három modellt kell eltávolítania (a két nem sikerült mentő miatt kettőt, és egyet a meltagun miatt), de mivel ebben a csoportban csupán két azonos modell van, ezért csak ezt a kettőt veszi le. Ezután a két missile launcher-esre eső négy sebre dob mentőket a második sorozatban, melyből egyet elront, így egy modellt onnan is levesz. Végül a Veteran Sergeant-ra eső sebek ellen dob mentőket, melyből mindkettő sikerül.

TÖBB SEBPONTTAL RENDELKEZŐ MODELLEK

A Space Marine Commander-hez, vagy a Tyranid Hive Tyrant-hez hasonló különösen kemény és hősies egyének több sérülést képesek elviselni, mint a többi egyszerű baka. Emiatt a karakterisztikáikban ők több sebponttal (W) rendelkeznek.

Ha egy ilyen több sebes modell egy mentetlen sebet szenved, egy sebpontot veszít. Ha elvesztette az összes sebpontját, akkor kerül levételre (vagyis például egy 3 sebpontos modell akkor hal meg, ha három mentetlen sebet kap). Egy darab papíron, vagy kockával, vagy jelzővel jelölhetjük, hogy egy ilyen teremtmény még mennyi sebponttal rendelkezik.

AZONNALI HALÁL (INSTANT DEATH)

Még ha egy teremtménynek több sebpontja is van, rengeteg olyan fegyver akad a 41. évezredben, melyek elég erősek ahhoz, hogy azonnali halált okozzanak. Ha egy modell mentetlen sebet szenved egy olyan fegyvertől, melynek ereje legalább kétszerese a szívósságának (T), akkor azonnali halált hal, és el kell távolítani veszteségként. Könnyen el lehet képzelni, hogy a teremtmény gőzzé válik, hamuvá ég, apró cafatokra robban, vagy más látványos módon törlődik a létezésből.

Például: Egy Space Marine Captain szívóssága (T) 4-es, és van 3 sebpontja. Általában elviselne két sebet, mielőtt a harmadik megölné őt. Azonban ha végzete egy páncéltörő rakéta találatának képében érné utol (S8, általában tankelhárításra használják), akkor azonnal el kell távolítani, mert a rakéta ereje kétszerese a Captain szívósságának.

Néhány modell szívóssága felszerelési tárgyakkal emelhető (pl. motorok, káoszjelek, stb.). Azonban az azonnali halál szempontjából ezek a felszerelések nem számítanak (képzeljük el nyugodtan, ahogy egy motorost telibe talál egy lascannon...). Ezekben az esetekben, a modell karakterisztikáiban a szívósságnál (T) két érték szerepel, az egyik zárójelben. Az azonnali halál kidolgozásakor mindig az alacsonyabb értéket vesszük figyelembe.

TÖBB SEBPONTOS MODELLEKBŐL ÁLLÓ EGYSÉGEK

Az ilyen egységek nagyon ritkák (pl. Tyranid Warriors, Ork Nobz). A sebek elosztása és a veszteségek eltávolítása ilyen esetekben eléggé összetett, így aztán ha a seregedben nincs ilyesmi, akkor a következőket ne is olvasd!

Ha az egység teljes egészében a játék szempontjából ugyanolyan több sebes modellekből áll, akkor a mentők egyetlen sorozatban dobhatók.

Ha az egység eltérő tulajdonságú modelleket tartalmaz, akkor először osszuk ki az elszenvedett sebeket. Ezután a hagyományos módon dobjuk csoportonként a mentőket az azonos modelleknek.

Miután meghatároztuk az elszenvedett nem mentett sebek számát egy azonos modellekből álló csoportnak, ahogy lehetséges, egész modelleket kell eltávolítani. A sebek nem vándorolhatnak körbe, hogy elkerüljük modellek eltávolítását. Minden fennmaradó plusz sebet kövessünk nyomon valamilyen módon. Az egységen belüli olyan több sebes modellek, melyek ritkának számítanak (unique), külön dobnak mentőt, és a mentetlen sebeiket is külön tartsuk nyilván.

Például nézzünk 4 Ork Nobz-t, melyek fejenként két sebpontosak. Három Nob ugyanolyan játéktechnikailag, a negyedik viszont kapott egy plusz fegyvert. Az egység kap kilenc sebet. A játékosnak minden modellre két-két sebet kell osztania. A fennmaradó kilencedik sebet egy normál Nob-ra osztja. Azután a játékos tehát hét mentőt dob, melyből hármat elront. Nem oszthat minden Nob-ra csak egy-egy sebet, hogy ne kelljen egyet sem levennie. Hanem egy Nob-ot le kell vennie, egynek pedig már csak egy sebpontja marad. Ezután két mentőt dob a másképp felszerelt Nob-nak, melyből egyet elront, így fel kell jegyeznie, hogy ennek a modellnek is már csak egy sebpontja maradt. Ezután ugyanerre az egységre ismét rálőnek, és egy sebet kapnak. Ez automatikusan megöli a már sebesült Nob-ot, és nem lehet ráosztani valamelyik egészséges Nob-ra.

Ha az elszenvedett sebek között van olyan is, mely azonnali halált okoz, akkor először minden egyes olyan seb után mely azonnali halált okozott, még egészséges modelleket kell levenni, ezután minden úgy történik, ahogy korábban leírtuk. (a csoportokat itt is megtartjuk az azonos modellek között). Ez a szabály meggátolja, hogy a játékosok olyan modellekre osszanak sebeket, melyek amúgy is azonnali halált szenvednének.

A fenti példánál maradva, ha a három mentetlen sebből az egyik azonnali halált okozna, akkor a játékosnak egy addig sértetlen Nob-ot kellene eltávolítania, majd a fennmaradó két seb miatt még egy Nob-ot. Ezután már csak egy normál és a felextrázott (és egy sebet elszenvedett) Nob maradna meg a csapatból.

FEGYVEREK

A 41. évezredben megszámlálhatatlanul sokféle fegyver található a harcmezőkön, az egyszerű, de megbízható laspistol-tól a csillagok energiáját magukban tároló plasma cannon-ig. Az alábbiakban ezeknek az eszközöknek a speciális tulajdonságait és szabályait ismerheted meg.

Minden fegyver rendelkezik egy karakterisztika-sorral, ami pl. így néz ki:

Név	Maximum lôtáv	Erő	AP	Típus
Boltgun	24″	4	5	gyorstüzelő (rapid fire)

MAXIMUM LŐTÁV

Önmagáért beszél, a legnagyobb távolság, ameddig a fegyver elvisz. A távolságokat mindig hüvelykben (inch) adják meg. Ha a távolságnál érték helyett a Sablon („Template”) szót látod, akkor a fegyver a játékhoz használt különleges, könnycsepp alakú lángszórósablont használja.

ERŐ (STRENGTH)

Ahogy a lövési fázisnál is le van írva, a lövéseknél a sebzések megállapításához a fegyver erejét használod, és nem a lövészét.

PÁNCÉLÁTÜTÉS, VAGYIS „AP” (ARMOUR PIERCING – AP)

Ez az érték mutatja, hogy a fegyver mennyire jól használható a különböző páncélok átütésére. Egyelőre csak annyi a fontos, hogy minél kisebb ez az érték, annál jobb.

TÍPUS

A fegyvereket alapvetően 5 kategóriába soroljuk: Gyorstüzelő (Rapid Fire), Pisztoly (Pistol), Roham (Assault), Nehéz (Heavy), vagy Tüzérség (Ordnance). Ezek a kategóriák és a rájuk vonatkozó szabályok behatárolják, hogy az adott fegyvert milyen feladatra használhatod, illetve érdemes használnod, valamint kihatással vannak a mozgásra, és a mozgás közbeni tüzelésre is.

Néhány fegyver, például a storm bolter, vagy a multi-laser több lövés leadására is képes. Ilyenkor a típus mellett mindig ott van egy szám, ami jelöli, hogy hányat lő az adott fegyver. Például a multi-laser minden lövési fázisban 3-at lőhet, így a típusa megjelölésében azt látod, hogy „Nehéz 3” (Heavy 3).

Egy éppen tüzelő osztagból bármelyik modellel dönthetsz úgy, hogy inkább nem lősz. Azonban ha mégis lőni akarsz, akkor azt a fegyver teljes kapacitásával meg kell tenned, pl. az előbb említett multi-lézerrel nem lőhetsz csak kettőt.

Néhány fegyver többféle üzemmódban is képes lőni, ezzel jelképezve a különféle lőszereket, vagy fegyverbeállításokat. Az ilyen lehetőségek minden esetben a fegyver leírásánál külön szerepelnek.

KIEGÉSZÍTŐ TULAJDONSÁGOK

A fegyvereknek a típusuk mellett egy, vagy több kiegészítő tulajdonságuk is lehet, ami a speciális működésüket hivatott jelezni. Ilyen például a „Túlmelegszik!" („Gets hot!"), vagy a „Robbanás" („Blast") karakterisztika.

FEGYVERTÍPUSOK

GYORSTÜZELŐ FEGYVEREK (RAPID FIRE WEAPONS)

A gyorstüzelő fegyverek nagyon elterjedtek, és a legtöbbször félautomata puskák vagy karabélyok formájában találhatóak meg a harcmezőn. A kialakításuk lehetővé teszi, hogy egyaránt lehessen velük mozgás közben, „csípőből" tüzelni, illetve nagyobb távolságokra célzott lövéseket leadni. A gyorstüzelő lőfegyverrel felszerelt modellek mozgás után is leadhatnak 2 lövést a 12″-en belül lévő célpontokra. Ha az egység nem mozgott, a gyorstüzelő fegyverrel felszerelt modellek leadhatnak egy lövést a 12″-en túl, de a maximális lőtávon belül lévő ellenséges célpontokra. Ha a tüzelő egységnek egy része a kiválasztott célponttól 12″-nél közelebb van, akkor ők két lövést adnak le, a 12″-nél távolabb lévők pedig egyet. Ha egy osztag modelljei gyorstüzelő fegyverrel lőttek, akkor a rákövetkező közelharci fázisban nem rohamozhatnak.

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Boltgun	24″	4	5	gyorstüzelő

ROHAMFEGYVEREK (ASSAULT WEAPONS)

A rohamfegyverekkel menetelés közben is lehet lőni, mivel a fegyverek felépítése, vagy a kiemelkedő tűzgyorsasága szükségtelenné teszi a komolyabb célzást. Például a lángszóró egy hatalmas területen legyezőszerűen beterít mindent napalmmal, így nem sokat számít, hogy a kezelője áll, vagy épp mozog-e. Éppen ezért nagyon jól használhatóak akkor, ha lövés után rohamozni is akarsz: nem véletlenül az a nevük, ami!

A rohamfegyverek a célpont távolságától, függetlenül a megadott számú lövéseket képesek leadni, és az sem befolyásolja használhatóságukat, hogy az egység mozgott-e, vagy sem. Ahogy a nevük is mutatja, a rohamfegyverekkel lövés után is lehet rohamozni a közelharci fázisban.

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Big Shoota	36″	5	5	Roham 3

NEHÉZFEGYVEREK (HEAVY WEAPONS)

A nehézfegyvereket általában egy, vagy két katona kezeli, és az olyan fegyverek tartoznak ide, mint például a missile launcher, vagy a könnyebb fegyverek, amelyeket minden lövés előtt újra kell tölteni, vagy a lövésznek ki kell támasztania magát a fegyver visszarúgása ellen.

A nehézfegyverekkel felszerelt osztag nem mozoghat és lőhet egy körben, vagy az egyiket teszi, vagy a másikat.
Ne felejtsd el, hogy az osztag mozgottnak számít, ha az egység bármelyik tagja mozgott, még akkor is, ha a nehézfegyveres modell egyhelyben maradt. Tüzeléskor a nehézfegyverek a profiljukban jelzett számú lövést adják le. Az ilyen fegyverekkel általában nagytávolságú tűzfedezetet szoktak biztosítani, illetve a tankokat és szörnyeket szokták megállítani.
Ha egy osztag modelljei nehézfegyverrel lőttek, akkor a rákövetkező közelharci fázisban nem rohamozhatnak.

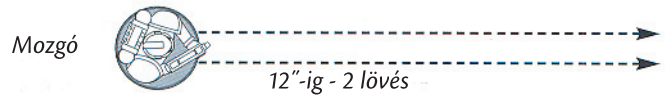
Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Lascannon	48″	9	2	Nehéz 1

PISZTOLYOK (PISTOL WEAPONS)

A pisztolyok egykezes fegyverek, amelyek a kisebb súlyú lőszer miatt csak korlátozott hatótávval rendelkeznek. Ezen hátrányuk ellenére pont a könnyű súlyuk teszi lehetővé, hogy a katonák hatékonyan alkalmazhassák őket a közelharc során, hiszen a kard, vagy fejsze mellett az sem kellemes, ha valakit a pisztoly markolatával vernek fejbe. Működésüket tekintve minden pisztoly Roham 1-es fegyver, 12″-es lőtávval (hacsak a fegyver leírásában más lőtáv nem szerepel). Emellett a pisztoly +1 közelharci fegyvernek is számít a közelharci fázisban.

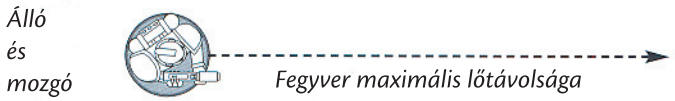
Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Bolt pistol	12″	4	5	Pisztoly

GYORSTÜZELŐ FEGYVER (a lövő nem rohamozhat)



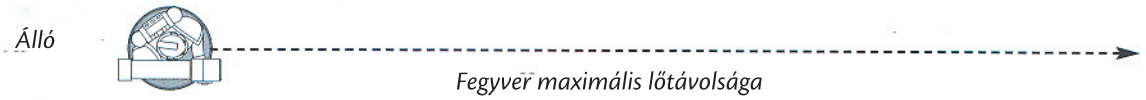
Ha a modell nem mozog, és gyorstüzelő fegyvert használ 12"-ig kétszer lőhet, de a fegyver maximális lőtávolságáig csak eggyet. Ha a modell mozgott, akkor kétszer lőhet 12"-ig.

ROHAMFEGYVEREK (a lövő rohamozhat)



A rohamfegyverekkel a profiljukban szereplő számú lövést lehet leadni maximális lőtávolságig, függetlenül attól, hogy állt vagy mozgott-e a lövő.

NEHÉZFEGYVER (a lövő nem rohamozhat)



Ha a modell nem mozogott, annyiszor lőhet maximális lőtávolságra, amennyi a fegyver profiljában szerepel. Ha a modell (vagy egysége) mozgott, a fegyverrel nem lőhet.

NEHÉZTÜZÉRSÉGI FEGYVEREK (ORDNANCE WEAPONS)

Szó szerint a sereg nagyágyúi. Ezek a fegyverek túl nagyok ahhoz, hogy az egyszerű katonák elbírják őket, így főként épületekre, vagy járművekre telepítik őket. Részletes szabályait a járműveknél találod meg.

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Battle Cannon	72"	8	3	Tüzérség 1, Nagy robbanás

KIEGÉSZÍTŐ FEGYVER-TULAJDONSÁGOK

Az alábbi tulajdonságok a fegyverek leírásánál találhatóak meg, és további speciális szabályokat jelölnek.

SABLON (TEMPLATE)

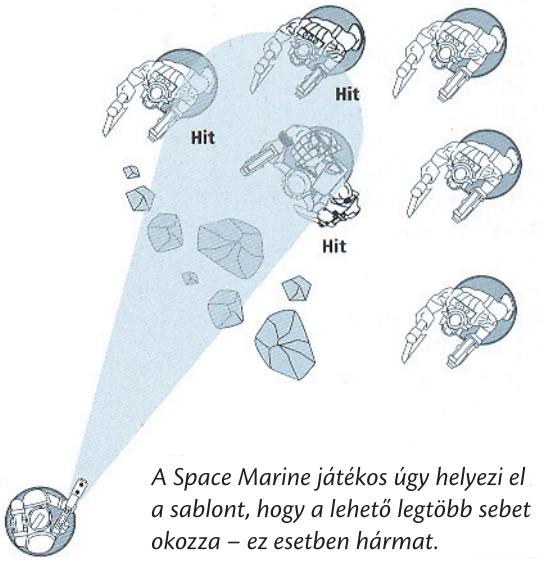
Az ilyen tulajdonságokkal rendelkező fegyverek, mint például a lángszórók, területre ható támadást képesek leadni, amit a játékban használt, könnycsepp alakú sablon jelenít meg. Ha a fegyver ilyen lövésre képes, akkor a lőtávnál szám helyett a „sablon" szó szerepel. A sablonos fegyverekkel nem kell dobnod találatra, helyette helyezd a vékonyabb végét a tüzelő modell talpához, a vastagabb végét pedig úgy helyezd el, hogy az ellenséges osztagban a lehető legtöbb modellt takarja, baráti modellek érintése nélkül. Ha járműre lősz, a sablonnak a lehető legnagyobb területet kell lefednie a gépből, és baráti modellt nem érinthet. Minden modellt eltalálsz, amit érint, vagy lefed a sablon. Járműveknél a tüzelő modell pozíciója határozza meg, hogy melyik oldalról találja el a gépet. A sablonos fegyverek tökéletesen beterítik a tűz alá vont területet, így fedezékmentőt nem dobhatsz az általuk okozott sebek ellen, még akkor sem, ha terület-blokkban („area-terrain") állsz! A sablonos fegyver által okozott sebeket nem csak a ténylegesen betakart, vagy érintett egységek kaphatják, hanem az osztag bármelyik tagja.

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Flamer	Sablon	4	5	Roham 1

TÖBB SABLONOS FEGYVER EGY OSZTAGBAN

Ha az egység több sablonos fegyverrel is tüzel, egyszerre csak egy lövést dolgozz ki. A fentiekhez hasonlóan határozd meg, hogy hány modellt találnak el az egyes sablonok, majd add össze a találatokat, lőj a többi – nem sablonos – fegyverrel, add hozzá ezeket is a találatokhoz, és egyszerre dolgozd ki a sebzéseket.

SABLONOS FEGYVER



A Space Marine játékos úgy helyezi el a sablont, hogy a lehető legtöbb sebet okozza – ez esetben hármat.

ROBBANÁS (BLAST)

A robbanás tulajdonsággal rendelkező fegyverek lövedékei becsapódáskor ezernyi repeszre robbannak szét, vagy éppen forró plazmával terítik be a földet.

Az ilyen fegyverekkel a következőképp kell kidolgoznod a találatokat: válassz ki egy ellenséges modellt, akire a tüzelő modellnek rálátása van, és helyezd fölé a sablont. A sablon középső lyukának a modell talpa, illetve járművek esetén, annak karosszériája fölött kell elhelyezkednie. Baráti modellt, vagy járműtestet nem érinthet a sablon. Ezután nézd meg, hogy a sablon közepe a maximális lőtávon belül van-e. Ha nem, akkor a lövés automatikusan célt téveszt. Ha igen, akkor a lövedék célt ért, és felrobbant. A hatalmas beterített területnek köszönhetően nem túl valószínű, hogy teljesen célt tévesszen, azonban így is fennáll az esélye, hogy nem pontosan a kívánt célpontot találja el. Dobj a szóródás-kockával, és 2D6-tal, hogy meghatározd a pontos leérkezési helyet. Ha a szóródás-kockán találatot dobtál, hagyd figyelmen kívül a 2D6-tal dobott értéket. Ha nyilat dobtál, akkor mozgasd a sablont a jelzett irányba, a távolság a dobott érték mínusz a lövő BS értéke lesz. Ez adja meg a sablon végső helyét.

Például egy 4-es BS-el tüzelő Space Marine frag missile-t lő ki. A kockadobásnál egy nyilat, és a 2D6-tal 7″-et dob, így a sablont 3″-el kell elmozdítani a nyíl irányába (7-4).

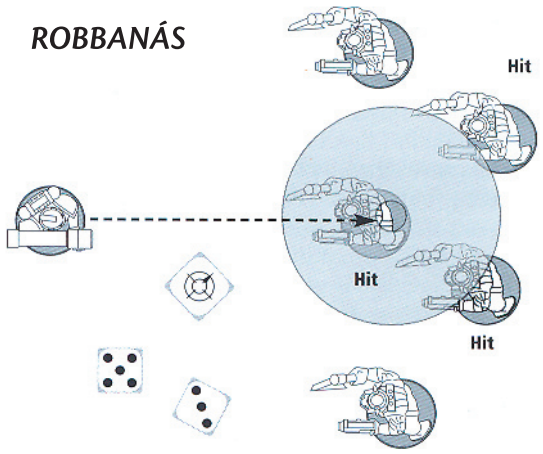
A sablonos lövések során teljesen elfogadható és sokszor bekövetkező esemény, ha a szóródás-kocka szeszélyének köszönhetően a lövedék a fegyver lőtávolságán túl, vagy a lővonalon kívül ér földet. A játékban ez jeleníti meg az esetlegesen bekövetkező véletlen eseményeket, mint például a gellert kapott lövedékeket, vagy hogy egy rakéta átszakítja a fedezéket. A találatokat ilyenkor is a normál szabályoknak megfelelően kell kidolgozni, ami azt jelenti, hogy a lővonalon, és/vagy lőtávon kívüli egységeket is eltalálhatod, sőt a saját modelljeid, illetve a közelharcban lekötött egység is kaphat az áldásból. Ha a szóródás után a sablon közepe a tábla szélén kívül van, akkor a lövés teljesen célt tévesztett, és nem talál el semmit.

Ha megvan a végső helye a sablonnak, akkor alaposan nézzétek meg felülről a sablont, hogy hány modell talpát takarja részben vagy egészben: őket találja el a lövedék.

Ha megvan az okozott találatok száma, az egységgel tüzelő játékos a normál szabályok szerint dob sebzésre, és a célpontot irányító játékos elosztja a sebeket az egységen belül. Bárki kaphat sebet az osztagból, nem csak azok, akiket ténylegesen érintett a sablon.

Név	Lôtáv	Erő	AP	Típus
Missile Launcher	48″	4	6	Nehéz 1, Robbanás

ROBBANÁS



A Space Marine játékos „hit”-et dobott, tehát a sablon a helyén marad és három találatot ér el az Ork egységen.

NAGY ROBBANÁSOK

A játékban kétfajta robbanás-sablont használunk: a 3″-es átmérőjű kissablont, és az 5″ átmérőjű nagysablont. Ha a fegyver nagysablont használ, azt mindig egyértelműen meg-

jelöli a leírása. A mindkét robbanás-sablonra ugyanazok a szabályok vonatkoznak.

TÖBB ROBBANÁS EGY EGYSÉGEN

Ha egy egység egyszerre több robbanás-sablont használó fegyverrel is lő (például a Space Marines Devastator osztag 4 frag missile-al), akkor a fent leírtakhoz hasonlóan, egyenként dolgozzátok ki a lövéseket. Ugyanúgy határozd meg, hogy hány modellt találnak el az egyes sablonok, majd add össze a találatokat, lőj a többi – nem robbanás-sablont használó – fegyverrel, add hozzá ezeket is a találatokhoz, és egyszerre dolgozd ki a sebzéseket a normál szabályoknak megfelelően.

ROBBANÁSOK ÉS ÚJRADOBÁSOK

Ha a modell valamely szabálynál fogva újradobhatja a rontott találati dobásait, és alkalmazni kívánja ezt a képességét, akkor mind a szóródás-kockát, mind a távolságot jelölő 2D6-ot újra kell dobnia.

A ROBBANÁS-SABLONOK SZÓRÓDÁSA

A robbanás-sablon helyének megállapításánál a szóródás miatt sokszor odébb kell mozdítanod a sablont pár inch-el attól a helytől, ahová eredetileg szeretted volna, hogy érkezzen. Ez sokszor vezethet vitákhoz, mivel ha több ellenséges célpont is van a körzetben, nehéz dűlőre jutni, hogy merre is megy a sablon. A tüzelő játékosnak mindig az ellenfél felé fújja a „szél" a sablont, a célpontot irányító játékosnak pedig természetesen pont ellentétes a „széljárás", és a nyíl sem mindig mutat ugyanarra a két játékos nézőpontjából. A viták elkerülése végett ajánlott tehát, hogy a szóródás-kockával a lehető legközelebb guríts a kiválasztott célponthoz.

TÜZÉRSÉGI SOKKOT OKOZÓ FEGYVEREK (PINNING)

Eléggé sokkoló tud lenni, ha a harcmezőn egy egység úgy kerül tűz alá, hogy nem is látja, ki, vagy honnan lőtt rá. A katonák ilyenkor az első meglepetés után azonnal a földre vetik magukat, és fedezékbe húzódnak. Az ilyen tulajdonságokra tipikus példák a mesterlövészpuskák, vagy a ballisztikus lövegek.

Ha az egység akárcsak egyetlen sebet is kap egy ilyen fegyvertől, ami ellen elvéti a mentődobását, akkor azonnal Tüzérségi sokk tesztet kell tennie (Pinning), ami a lényegét tekintve egy normál Vezetési érték teszt (Ld). Ha az egység elbukta a tesztet, akkor azonnal a földre lapul (go to ground).

Mivel az egység már kidobta a mentőit, a földre lapulás már nem nyújt védelmet sem az ellen a fegyver ellen, ami a Tüzérségi sokkot okozta, sem az ugyanazon tüzelő osztag egyéb fegyverei ellen, amivel ugyanabban a lövési fázisban lőttek – ilyenkor már az sem segít, ha behúzod a nyakad!

Egy célponttal egy körben több Tüzérségi sokk tesztet is lehet dobatni, de ha már földre lapultak, nem kell több ilyen tesztet tenniük.

Ha az egység valamely speciális szabály miatt nem tesz tüzérségi tesztet, akkor automatikusan átmennek az ilyen teszteken. Ennek ellenére ők is választhatják azt, hogy a földre lapulnak.

TÚLMELEGEDŐ FEGYVEREK (GETS HOT!)

A „Túlmelegszik!" („Gets hot!") tulajdonság a fegyver bizonyos fokú megbízhatatlanságát hivatott jelölni. Az ilyen fegyverek sokszor túltöltődnek, vagy besülnek, és súlyos sérüléseket okozhatnak a használójuknak. A találati dobásoknál dobj a normál szabályok szerint, annyi kivétellel, hogy akkor is dobnod kell találatra, ha a kiválasztott célpontod lőtávon kívülre esik. Minden darab 1-es dobásra a tüzelő modell kap egy sebet, ami ellen normál mentőt dobhatsz. A járműveken található, túlmelegedésre hajlamos fegyverekre a fejlettebb hűtésnek köszönhetően ez a szabály nem vonatkozik.

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Plasma gun	24″	7	2	Gyorstüzelő, túlmelegszik

TÚLMELEGEDŐ SABLONOS FEGYVEREK

Mivel a robbanás-sablonos fegyvereknél nem dobsz találatra, ezért a túlmelegedő robbanás-sablonos fegyverek minden lövése előtt dobj D6-tal. Ha az eredmény 1, akkor a fegyver túlmelegedett, a tüzelő modell kap egy sebet (normál mentőt dobhat ellene), és a fegyver sem lő. Minden egyéb esetben a fegyverrel a normál szabályok szerint lőhetsz.

TÚLMELEGEDÉS ÉS AZ ÚJRADOBÁSOK

Ha a modell valamilyen oknál fogva újradobhatja a találati dobásait (akár a 6-os, vagy nagyobb célzóérték miatt is), akkor a modell anélkül dobhatja újra a túlmelegedést jelentő 1-eseket, hogy sebet kapna. Ha az újradobás eredménye megint egyes, akkor már megkapja a sebet.

IKERKAPCSOLT FEGYVEREK (TWIN-LINKED)

Az ikerkapcsolt fegyver lényegét tekintve nem más, mint két azonos fegyver, amit összehegesztettek, forrasztottak, szegeltek, vagy drótoztak, egyszóval valamilyen módon párhuzamosítottak. Az ilyen fegyverek egyszerűen azzal növelik meg a találat esélyét, hogy több lövedéket lőnek ki. Az ikerkapcsolt fegyverek előnye, hogy lövésnél csak egy fegyvernek számítanak, de a megnövelt tűzerőt megjelenítendő a találati dobásoknál a mellément lövéseket újradobhatod. Az újradobás az ikerkapcsolt sablonos fegyverekre is vonatkozik.

Röviden: az ikerkapcsolt fegyverek nem lőnek többet, mint a hagyományos társaik, csak a találat esélyét növelik meg.

Példa: Egy Space Marine Land Raider hármat lő az ikerkapcsolt heavy bolter-ével (mivel a fegyver Nehéz 3-as tulajdonságú). A jármű Célzás értéke (BS) 4-es, ezért 3, vagy nagyobb érték szükséges a találathoz. Az ikerkapcsolt tulajdonság miatt a fegyver által leadott 3 lövésből újradobhatod a találatra dobott 1-eseket és 2-eseket.

IKERKAPCSOLT SABLONOS FEGYVEREK

Az ikerkapcsolt sablonos fegyverek szintén egyetlen fegyvernek számítanak lövés szempontjából, azonban itt a találat helyett a sebzést dobhatod újra, járművek ellen pedig a páncélátütést.

FÓKUSZÁLT FEGYVEREK (RENDING)

A fókuszált fegyverek egyetlen jól sikerült találattal a legerősebb páncélt is átlyukaszthatják a hatalmas lövésszámuknak, hihetetlen pontosságuknak, vagy a gyémántkeménységű lőszerüknek köszönhetően. Bármelyik 6-os, amit a sebzésre dobsz, a célpont szívósságától függetlenül okoz egy sebet, ami 2-es páncélátütéssel (AP) kerül kidolgozásra. Járművek ellen a páncélátütésre dobott 6-os esetén +D3-mat adhatsz a végső értékhez.

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Assault Cannon	24″	6	4	Nehéz 4, Fókuszált

MESTERLÖVÉSZ FEGYVEREK (SNIPER)

Az ilyen fegyverekkel kitűnően meg lehet célozni az ellenség gyenge, vagy sérülékeny pontjait. A mesterlövészfegyverek a célpont szívósságától (T) függetlenül 4+-ra fixen sebeznek, emellett pedig a fent említett Tüzérségi sokk (Pinning) és Fókuszált (Rending) tulajdonságok is vonatkoznak rájuk. Járművek ellen 3-as Erővel dolgozzák ki a páncélátütést, amit a Fókuszált szabály adta bonusz egészíthet ki. Ez jeleníti meg azokat a szerencsés lövéseket, amik a periszkópokra, éppen kinéző kezelőszemélyzetre, üzemanyagtartályra, lőszerre vagy más sérülékeny pontra adhatnak le a lesipuskások.

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Sniper Rifle	36″	X	6	Nehéz 1, Mesterlövész

BALLISZTIKUS FEGYVEREK (BARRAGE)

Néhány fegyver nem „egyenes” vonalban, hanem ballisztikus pályán juttatja célba a lövedékeit. A lőszer ezáltal átrepül a közbeeső tereptárgyak felett, és az olyan ellenséges egységeket is eltalálhat, akikre nincs közvetlen rálátása a tüzérnek.

A régebbi kódexekben az ilyen fegyvereknél a lőtávuk előtt egy „G” betű szerepelt, (pl. Táv: G48″), ez technikailag ugyanaz, mint ha a típusához írnánk oda, hogy ballisztikus löveg.

Minden ballisztikus löveg robbanás-sablonokat használ, és az azokra vonatkozó speciális szabályok vonatkoznak rájuk, az alábbi kivételekkel:

- Az az egység, amit ballisztikus löveg sebzett meg, a következőképp állapítja meg, hogy jogosult-e fedezékmentőre, vagy sem: a lövést mindig úgy kezeld, mintha a sablon közepétől jött volna, és nem a tüzelő modelltől. Ne felejtsd, hogy a terület-blokkban álló egységek a lövés irányától függetlenül mindig jogosultak fedezékmentőre.

- Néhány ballisztikus lövegnek van egy minimum hatótávja, amin belülre nem tud lőni, és egy maximum hatótávolsága, amin kívülre sem tud lövést leadni. Ezt például úgy jelölik, hogy Táv: 12″- 48″. Ha a robbanás-sablon középpontja a szóródás-dobás előtt a minimum távon belül van, akkor a lövés automatikusan cél téveszt, és a sablont le kell venned.

- Az égből aláhulló szeretetcsomagok eléggé kellemetlenek tudnak lenni, így a ballisztikus lövegek egyben Tüzérségi sokkot is okoznak.

- A tüzérségi lövegek lőhetnek azokra az egységekre is, akikre nem látnak rá. Ekkor a célzás (BS) vajmi keveset számít, így ha szóródik a lövés, akkor a kocka által jelzett irányba megy 2D6″-et (és nem kell belőle levonni a BS-t).

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Lobba	48″	5	5	Nehéz 1, Robbanás, Ballisztikus

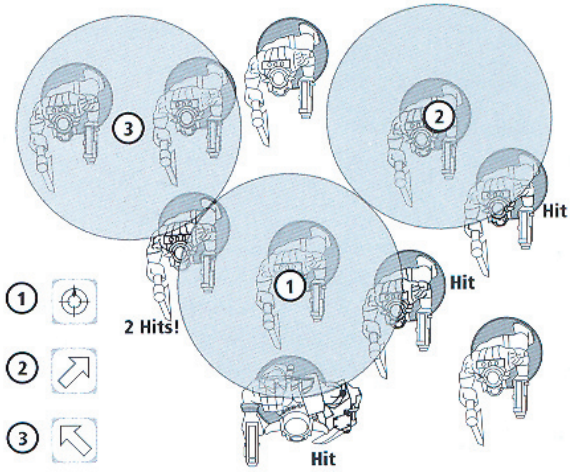
TÖBB BALLISZTIKUS LÖVEG EGY OSZTAGON BELÜL

Ha egy egység több ballisztikus tüzérségi fegyverrel lő, akkor a lövedékek általában sorozatban csapódnak be. Ezt a következőképpen dolgozd ki:

Először helyezd le a célponthoz legközelebbi fegyver robbanás-sablonját, majd nézd meg, hogy lőtávon belül van-e. Ha igen, akkor dobj a fent leírtakhoz hasonlóan a szóródásra. Miután az első sablon pontos helyét megállapítottad, dobj az egységben található többi ballisztikus fegyvernek is szóródást, ami tüzelt (távolságot itt már nem kell dobnod).

Ha nyilat dobtál, akkor helyezd le a következő sablont, a nyíllal jelzett irányba, úgy, hogy érintkezzen az elsőnek lehelyezett sablonnal. Ha találatot dobtál, akkor a sablont bármelyik irányba eltolhatod, a lényeg az, hogy legalább egy ponton érintse a már lekerült sablonok valamelyikét. Természetesen előfordulhat, és meg is van engedve, hogy a sablonok átfedjék egymást. Ha az összes sablon lekerült, számold össze, hogy egyenként mennyi találatot okoztak, add össze a találatokat, és dobj sebzésre a normál szabályok szerint.

TÖBB NEHÉZTÜZÉRSÉGI FEGYVER



Az eredeti jelző (1) nem szóródik, mert a kocka „hit"-et mutat, a (2) és (3) viszont igen. A találatok számát minden sablonra külön-külön kell kidolgozni, és ezért a sorozat összesen 9 találatot ér el az egységen. Ha például a 3. jelző nyíl helyett „hit" lenne, a játékos - a többi sablonnal érintkezve - bárhová rakhatná a 3. sablont, akár pontosan az elsőre is (mindaddig, amíg így okozza a legtöbb találatot). Ha így tenne, a sorozat összesen 10 találatot érne el a példában szereplő 9 helyett.

HŐFEGYVEREK (MELTA)

A hőfegyverek halálos hősugarakat lőnek ki magukból, amik egyaránt képesek megolvasztani húst, páncélt, de még a sziklákat is. Ha a maximális lőtávuk felén belül lőnek egy járműre, +D6-ot kapnak a páncél átütésére. Féltávon túl, egészen a maximum lőtávig egy D6-al dobják a páncél átütését (erről részletesebben a járművek leírásánál olvashatsz).

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Meltagun	12″	8	1	Roham 1, Hőfegyver

LÁNDZSÁK (LANCE)

Ezek a fegyverek fókuszált sugarat bocsátanak ki, ami bármilyen páncélt átüt annak vastagságától függetlenül. Ennek köszönhetően a 12-esnél nagyobb járműpáncél is csak 12-esnek számít ellenük.

Példa	Lőtáv	Erő	AP	Típus
Bright Lance	36″	8	2	Nehéz 1, Lándzsa

ROHAM FÁZIS

Amíg a tűzerő önmagában is elég ahhoz, hogy megfutamítsa az ellenséget a nyílt területekről vagy a könnyen védett pozíciókból, addig egy eltökélt ellenfelet kimozdítani egy erődszerű bunkerből vagy romos területről más, erősebb eszközökkel kell. Egy roham alatt a gyalogság csatakiáltások közepette előretör, felkészülve arra, hogy egy elkeseredett közelharcban sújtson le az ellenfélre, késsel, karmokkal, bajonettel vagy akár puskatussal...

ROHAM FÁZIS

1. **A rohamozó egységek mozgatása:**
   - Válassz ki egy egységet
   - Jelöld ki, melyik ellenséges egységre támad
   - Mozgasd közelharcba az egységet
   - Jelölj ki egy másik egységet és ismételd meg a folyamatot, míg az összes egység sorra nem kerül.

2. **A védekező fél reakciója:**

   - A védő fél kijelöli az egyik berohamozott egységét.
   - Talpkontaktusba mozgatja minden olyan modelljét, amely nincs közelharci távolságban, vagy legalábbis közelharcba mozgatja, ha lehet.
   - Kiválaszt egy másik egységet, megismétli a folyamatot, mindaddig, míg minden egysége sorra nem került.

3. **A közelharcok kidolgozása:**

   - Jelölj ki egy közelharcot.
   - Játszd le a közelharcot: minden közelharcban levő modell dob találatra és sebzésre a kezdeményezésénél. Az ellenfél szükség esetén mentődobást tesz.
   - Állapítsd meg a közelharc eredményét. Az az egység nyerte a közelharcot, amelyik több tényleges sebzést okozott az ellenfélnek.
   - A vesztes morálpróbát tesz. Vagy sikerül neki, vagy visszavonulásra kényszerül. Sikeres teszt esetén az összemozgatás következik.
   - Előretörés, visszavonulás és konszolidáció. A visszavonuló egységnek próbát kell tennie ahhoz, hogy kitörjön a közelharcból, ha nem sikerül neki, akkor megsemmisül. A győztes konszolidálódhat.
   - Összemozgás. A közelharcban maradt egységek azon figuráit, melyek nincsenek közelharcban, összemozgatjuk, és a küzdelem folytatódik a következő körben.
   - Válaszd ki a következő közelharcot, és csináld végig újra ezt a folyamatot, míg minden közelharcot ki nem dolgoztál.

ROHAMOK KIJELÖLÉSE

A legnagyobb távolság, amit általában egy egység a roham során megtehet az 6". Mivel nem mérheted le a távolságot roham előtt, előfordulhat, hogy rosszul ítéled meg a távolságot, és az egységed nem éri el az ellenfelet. Ilyenkor az egység nem mozoghat és a roham nem történik meg. Ezért érdemes figyelni arra, hogy a járhatatlan terep vagy egy másik modell megnöveli a távolságot a rohamozó modell és a célpont között.

NEM ROHAMOZHATSZ

Az egységek nem rohamozhatnak, ha:

- Már le vannak kötve közelharcban.
- Futottak a lövési fázisban.
- A földre vetették magukat.
- Gyorstüzelő- (rapid) vagy nehézfegyverrel (heavy) lőttek a lövési fázisban.
- Éppen visszavonulnak

Továbbá az az egység, mely a lövési fázisban lőtt, csak arra az egységre támadhat, amelyikre lőtt. A kivételeket a „több célpont" résznél találod.

ROHAMOZÓ EGYSÉGEK MOZGATÁSA

A rohamok kijelölése után, a kijelölt egységeket közelharcba kell mozgatni. Egy rohamozó egység minden modelljét mozgatni kell, mielőtt a következő egység közelharcba mozgatása következne. A rohamozó játékos határozza meg azt, hogy milyen sorrendben történik az egységek közelharcba mozgatása.

ROHAMOZÓ MODELLEK MOZGATÁSA

Roham alatt a modellek mozgatása ugyanúgy történik, mint a mozgási fázisban, azzal a különbséggel, hogy 1"-nél közelebbre is kerülhetnek egy ellenséges modellhez. Ez azt jelenti, hogy a rohamozó modellek nem haladhatnak át baráti vagy ellenséges modellen, nem tudnak keresztülmenni a talpuknál keskenyebb résen és nem kerülhetnek talpkontaktusba olyan ellenséges modellel, amit nem rohamoztak meg.

A rohamozó egység lehető legtöbb modelljének közelharcba kell kerülnie annyi ellenséges modellel, amennyivel csak lehetséges – nincs hátul maradás! Minden rohamot egy figura mozgatásával kell kezdeni a rohamozó osztagból, lehetőleg az egyik, az ellenfélhez legközelebbi modellel, figyelembe véve a járhatatlan terepet, valamint a saját és a be nem rohamozott ellenséges modelleket. A modellt mozgassuk a legközelebbi, rohamra kijelölt ellenséges modellhez, a lehető legrövidebb útvonalon. Ha szükséges, dobjunk nehéz vagy veszélyes terep tesztet, amennyiben a modell

elpusztul egy veszélyes terep teszt során, akkor folytassuk a rohamot a következő, legközelebbi modellel. Ha ez a figura már kívül esik a rohamtávon, akkor a roham nem történik meg és a modell nem kerül mozgatásra.

Ha az ellenfél rohamtávon belül van, akkor a közelharcba mozgatás folytatódik. Az első modell után a többit olyan sorrendben mozgathatod, ahogy gondolod, a következő szabályok figyelembe vételével:

- Az egyik legfontosabb, hogy minden modellnek koherenciában kell befejeznie a közelharcba mozgatást a többi, már mozgatott modellel.

- Ha lehetséges, akkor olyan ellenséges modellel kell talpkontaktusba mozgatni, amelyik még nincs talpkontaktusban más rohamozó modellel.

- Ha nincs ilyen modell, akkor olyan mellé kell tenni, amelyik már talpkontaktusban van egy vagy több saját modellel.

- Ha nem ér el egyetlen ellenséges modellt sem, akkor meg kell próbálni 2″-en belülre mozgatni egy olyan saját modellhez, amelyik már talpkontaktusban van egy ellenséges modellel.

- Ha ez sem lehetséges, akkor csak a koherenciát kell megtartatni vele.

Ha követjük ezt a metódust, akkor minden modell a rohamozó egységen belül koherenciában lesz, és annyi ellenséges modellt köt le közelharcban, annyi saját modellel, amennyivel csak lehetséges.

TÖBB ELLENSÉGES EGYSÉG MEGROHAMOZÁSA

Amikor a rohamozó egységet mozgatod, előfordulhat, hogy egy olyan ellenséges egységet is el tudnak érni, amely a kijelölt közelében található.

A legközelebbi rohamozó modelledet az általad kijelölt, berohamozott egység legközelebbi figurájához kell helyezned. A többi figurád viszont támadhatja a másik ellenséges osztagot is mindaddig, amíg követik a közelharcba mozgatás szabályait. A koherenciát nem törhetik meg.

Ha a rohamozó egység lőtt a lövési fázisban, akkor csak azt az egységet jelölheti ki rohamra, amelyikre lőtt, de képes lekötni más egységet is, úgy ahogy itt leírtuk.

A VÉDEKEZŐ FÉL REAGÁL

Ha a bajtársaikat támadás éri, akkor az egység többi tagja előre rohan, hogy támogassa, megerősítse a védelmet.

Miután a roham során az összes közelharcba mozgatás megtörtént, akkor annak a játékosnak, akinek az egységeit berohamozták, mozgatnia kell azokat a modelljeit, melyek a berohamozott egységekből nincsenek talpkontaktusban ellenséges modellel.

Ezek a modellek 6″-et mozoghatnak, hogy talpkontaktusba kerüljenek a rohamozókkal, ugyanazokat a szabályokat használva, melyek a rohamozó egységre vonatkoznak, kivéve, hogy nem lassítja őket a nehéz terep és nem kell veszélyes terep tesztet dobniuk. Ezt a mozgást viszont nem használhatják arra, hogy olyan ellenséges egységgel kerüljenek közelharcba, amelyik nem rohamozott.

A KÖZELHARC MEGVÍVÁSA

Az, hogy milyen hatékony egy lény a közelharcban, leginkább a fizikai tulajdonságain múlik, más szóval azon, hogy milyen gyors, erős, szívós és vadállatias. A közelharcban a páncél hasznos lehet, felfogja az ütéseket és lövéseket, de a távolsági fegyverek szerepe másodlagossá válik. A galaxis legjobb puskája sem tud segíteni, ha az ellenfeled egy sziklával szétzúzza az agyad!

A közelharcban minden játékos figurái részt vesznek, és hasonlóan zajlik le, mint a lövés. Minden támadás, ami talál esélyes arra, hogy sebet okozzon. A sebesült modellnek megvan az esélye arra, hogy sikeres mentődobást tegyen, de ha ez nem sikerül, akkor (általában) le kell venni, mint veszteséget. Hogy ki mennyit támad, és ki támad először, azt a későbbiekben tárgyaljuk.

Egyszerre több közelharc is folyhat a harctéren. Azt, hogy milyen sorrendben történik ezek lejátszása, az a játékos határozza meg, akinek a köre van. Minden közelharcot először ki kell dolgozni, mielőtt átlépünk a következőre. Ezt addig folytatjuk, míg az összes kidolgozásra nem kerül.

KI HARCOLHAT?

A közelharc forgatagában az egységek összecsapnak, vagdalkoznak, döfnek és megpróbálnak kitérni a támadások elől, eközben pisztolyaikkal vaktában lövöldöznek mindenre, amit célpontnak tekintenek.

Az az egység, melynek egy vagy több tagja talpkontaktusban van egy ellenséges egységgel, le van kötve a közelharcban. Az egység tagjai közül a következők állnak közelharcban és kénytelenek harcolni:

- Az ellenséges modellekkel talpkontaktusban lévők.

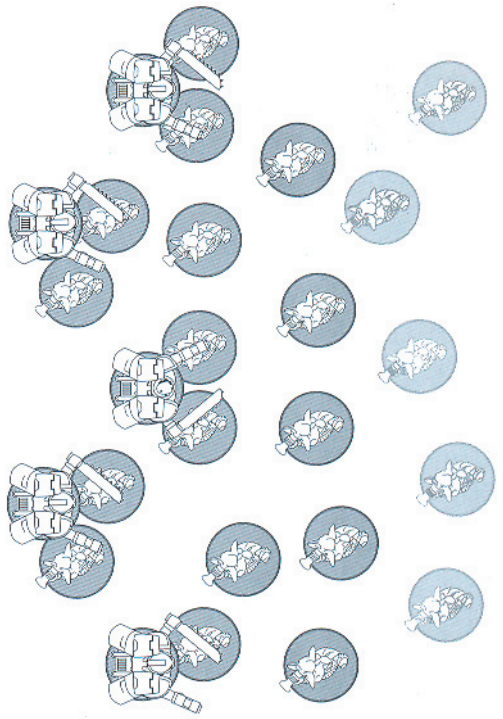
- Azok a modellek, melyek 2”-es környezetében van legalább egy olyan saját modell, mely talpkontaktusban van egy ellenséges figurával.

Minden közelharcban álló modell harcol az adott kör roham fázisában, minden közelharci támadásával és min-

den speciális közelharci képességével. Azok a modellek, amelyek nem állnak közelharcban, mert túl messze vannak az ellenségtől, nem támadhatnak ebben a körben, azonban az ellenség ettől még meg tudja ölni őket és a közelharc végkimenetele is érvényes lesz rájuk.

A közelharc előtt meghatározásra kerül, hogy mely modellek állnak közelharcban az összecsapásban, és ez nem is változik a kör folyamán, de az esetleges veszteségek kicsit összezavarhatják a dolgokat, különösen egy nagyobb közelharc esetén. Az egyszerűség kedvéért, a nem közelharcban álló modelleket fordítsuk az ellenséges figurával ellentétes irányba. Ez segíthet emlékezni, mikor a kockadobások elkezdődnek.

KÖZELHARCBAN ÁLLÓ MODELLEK



Minden Gretchin, aki talpkapcsolatban van a Space Marine-ekkel, valamint azok, akik a talpkapcsolatban levőktől legfeljebb 2"-re vannak, harcolhatnak a közelharcban. A többiek – világosabb szürkével jelölve – nem támadhatnak.

KI ÜT ELŐSZÖR?

A közelharcban szinte minden a reflexeken múlik, egy lassú, nehézkes lény könnyen alulmaradhat egy gyors, mozgékony ellenféllel szemben. Szerencsétlen módon léteznek olyan szívós ellenfelek, például az orkok, akik elég kemények ahhoz, hogy túléljék az első csapásokat, és képesek még vissza is ütni.

A közelharcban a modellek Kezdemény (I) értéke határozza meg azt, hogy ki támad először. A támadások kidolgozása a modellek Kezdeményének sorrendjében történik, kezdve a legmagasabbal, és a legalacsonyabbal befejezve. A modellek akkor adják le a támadásukat, amikor az ő Kezdeményük van soron, és persze nem ölték meg őket a közelharc folyamán más, magasabb Kezdemény értékkel rendelkező modellek. Ha mindkét félnek vannak azonos Kezdemény értékkel rendelkező modelljei, akkor a támadások egymással párhuzamosan, egyszerre történnek. Megjegyzendő, hogy bizonyos szituációk, képességek vagy fegyverek módosíthatják ezt az értéket.

Példa: egy osztag Space Marine (I4) egy Veteran Sergeant vezetésével, akinél egy power fist van (ami 1-re csökkenti a kezdeményt), megrohamoz egy Ork csürhét (I2) Először a Space Marine-ek ütnek 4-es Kezdeménynél, majd jönnek az Orkok 2-nél, végül a Sergeant üt 1-nél.

ROHAM FEDEZÉKEN KERESZTÜL

Ha követjük a közelharcba mozgatás szabályait, előfordulhat, hogy néhány (vagy az összes) rohamozó modell kénytelen nehéz vagy veszélyes terepen áthaladva rohamozni. Ilyenkor az egységnek nehéz vagy veszélyes terep tesztet kell dobnia, mielőtt mozogna. Ennek két hátulütője lehet: az első és legkellemetlenebb, hogy a roham meghiúsulhat azáltal, hogy a dobások miatt a legközelebbi modell nem éri el az ellenfelet. Megjegyzendő, hogy ha a modell 1"-re megközelíti az ellenfelet a mozgási vagy a lövési fázisban, akkor is rohamozhat, ha a nehéz terep teszten dupla 1-et dobott.

Másik hátránya a dolognak, hogy a nehéz terepen lelassult, rohamozó harcosok ki vannak szolgáltatva a fedezék mögött állók gyilkos sortüzének, akik felkészülve várják a rohamot. Ezt megjelenítendő, ha a rohamozó egység nehéz vagy veszélyes terep tesztet dobott a roham során, akkor az összes modelljének a Kezdemény értéke 1-re módosul.
Az egyéb módosítókat is figyelmen kívül kell hagyni. Továbbá ne feledjük, hogy annyi ellenséges modellt kell lekötni, és annyi saját figurával, amennyivel csak lehetséges, nem lehet néhány figurát hátrahagyni, hogy elkerüljük a tesztet.

Ha olyan ellenséges egység kerül berohamozásra, amelyik már közelharcban van (nem ebben a körben rohanták le), vagy a földre hasaltak, akkor ez a büntetés nem él, hiszen az ellenséges harcosok nem készültek fel a támadásra és a fedezéken keresztül rohamozó egység a normál Kezdemény értékénél száll harcba.

GRÁNÁTOK

A gránátok a Warhammer 40k világában leginkább a roham eszköztárához tartoznak. Egy jó helyre hajított gránát életbevágóan fontos lehet, mielőtt lerohannánk az ellenséget. Az alábbiakban a legáltalánosabban használt gránátok kerülnek leírásra. A gránátok okozta sérülések bele vannak számolva az egységek közelharci támadásaiba.

Támadó gránátok
(pl. frag grenades, plasma grenades, stb.)
A támadó gránátok, mint a durva frag grenade, vagy a sokkal fejlettebb Eldar plasma grenade hatására a fedezékben levő ellenfelek még jobban behúzzák a fejüket, kevésbé tudnak felkészülni a roham fogadására, ezáltal értékes másodperceket nyerhetnek a rohamozó egységnek. A támadó gránáttal felszerelt modellek nem szenvedik el a nehéz terep által okozott büntetést és normál módon, a saját kezdeményüknél adhatják le a támadásaikat a fedezékben álló ellenfél ellen.

Védelmi gránátok
(pl. photon grenades, stb.)
Jó példa a védelmi gránátra a Tau photon grenade, mely éles fénnyel és hangrobbanással vakítja meg és zavarja össze a támadó egységeket. Védelmi gránátokkal felszerelt modellek ellen a rohamozó fél nem kapja meg a rohamból adódó bónuszt támadásaira, kivéve, ha a védekező fél már közelharcban áll, vagy esetlegesen a földre vetette magát. Ez esetben a gránátoknak nincs hatásuk és a támadó megkapja a bónuszt.

A TÁMADÁSOK SZÁMA

Ahogy korábban kifejtettük, a modellek a Kezdeményi értékük sorrendjében támadnak. Amikor ezt az értéket elérik, a még élő modelleknek támadniuk kell. Nem számít, ha az az ellenfél, akivel közelharcban állt, meghalt – ha modell a harc kezdetén a közelharcban állt, és még él amikor az ő Kezdeménye jön, akkor nyugodtan leadhatja a támadásait.

Minden, a közelharcban lekötött modell, a karakterisztikájában meghatározott Támadások (A) számával egyenlő számú támadást adhat le, és a következő bónuszokat kaphatja:

- +1 Rohambónusz: az ebben a körben rohamozó modellek +1-et kapnak a támadásaik számához.

- +1 Két fegyver: a két, egykezes fegyverrel (leggyakrabban egy közelharci fegyver és/vagy pisztoly mindkét kézben) rendelkező modellek +1-et kapnak a támadásaik számához. Azok a modellek, akiknek kettőnél több fegyverük van, nem kapnak további bónuszokat.

- Egyéb bónuszok: Bizonyos modelleknek lehetnek olyan speciális képességeik, vagy felszerelési tárgyaik, melyek további módosítókat adhatnak a Támadásaik számához.

Megjegyzendő, hogy a bónusz támadások kivételt képeznek az egyéb karakterisztikákat érintő szabályok alól és ilyen módon a támadások száma 10 fölé is mehet.

Példa 1: egy 5 főből álló Space Marine osztag, amelyik bolterek-kel van felszerelve 5-öt támadhat a közelharcban. Ha rohamoznak, akkor 10 kockával dobhatják a támadásaikat. (1 Támadás+1 Rohambónusz=2 támadás fejenként)

Példa 2: egy 5 fős, két közelharci fegyverrel felszerelt ork egység normál esetben 15 kockával dobja a támadást (2 Támadás+1 bónusz a két fegyver miatt). Ha rohamoznak, akkor 20 kockával dobnak. (2 Támadás+1 Rohambónusz+1 a két fegyver miatt=4 támadás fejenként)

TALÁLATI DOBÁS

Ahhoz, hogy meghatározzuk melyik támadás volt eredményes, dobjunk a modell támadásaival megfelelő számú D6-ot. Az, hogy dobások célszáma mekkora, az a védő és támadó fél Közelharc (WS) értékén múlik. Hasonlítsd össze a támadó és a védő fél Közelharc értékét és az alábbi táblázatban (Találati dobás táblázata) megtalálod azt a minimum értéket, melyet a D6 dobással el kell érned a sikeres találathoz.

A táblázat a következő módszeren alapul: ha a célpont WS-e kisebb, mint a támadóé, akkor a támadó 3+on talál, ha a célpont WS-e egyenlő vagy legfeljebb kétszer akkora, mint a támadóé, akkor a támadó 4+on talál, ha több mint kétszer akkora, akkor 5+on.

Ha több egyforma dobást kell dobnunk, akkor azokat együtt tesszük meg, hogy a játékot gyorsítsuk.
Az előző példával élve, az ork játékos együtt dobhatja mind a 20 támadást.

KÜLÖNBÖZŐ WS-EL RENDELKEZŐ MODELLEK.

Néhány egység a Warhammer 40000 világában különböző WS-el rendelkező modelleket is tartalmazhat. Ha ilyen egységet támadunk, akkor a védő többségben levő modelljeinek (amelyek közelharcban állnak) WS-ét használjuk. Amennyiben nincs többség, akkor a legmagasabb értékű WS számít.

Példa: egy 20 fős Gretchin (WS2) osztag egy Runtherd (WS4) vezetésével közelharcan áll. Amíg a gretchinek vannak többségben, addig az ő WS értékükkel dolgozzuk ki a találatokat, hiszen a Runtherd nem védheti meg őket a találatoktól. Amikor ezek a modellek támadnak, akkor viszont mindegyik a saját WS-ével támad, tehát a gretchinek WS2-vel, a Runtherd WS4-el támadja az ellenfelet.

Találati dobás táblázat

Célpont közelharc (WS) értéke

Támadó közelharc (WS) értéke	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

Megjegyzés: Ha a modell WS értéke 0, akkor minden ellene irányuló támadás automatikusan talál.

SEBZÉS DOBÁS

Nem minden találat, mely az ellenséget éri, okoz komoly sérülést. Talán az utolsó pillanatban hárítja, vagy a sérülés nem olyan súlyos, hogy harcképtelenné tegye. Mint a lövésnél, itt is meg kell határozni, hogy mely találatok okoznak sérülést az ellenfélnek. Az alábbi táblázatban a támadó Erő (S) értékét hasonlítjuk össze a védő Szívósság (T) értékével. A táblázat, ugyanúgy mint a lövéssel foglalkozó részben, megmutatja azt a minimum értéket, melyet a D6 dobással el kell érni a sikeres Sebzés Dobáshoz. Általában a sebzés dobásnál a támadó modell Erő értékét használjuk, de néhány speciális fegyver vagy különleges képesség módosíthatja ezt.

A különböző Erő értékkel rendelkező modellek külön dobják a támadó dobásaikat (ezek általában különböző Kezdemény értékkel is rendelkeznek)

Példa: Egy gretchineket és egy Runtherd-et tartalmazó egységnél a gretchinek a saját, nyomorult kis 2-es Erő értékükkel dobnak sebzésre, míg a Runtherd 3-assal.

KÜLÖNBÖZŐ SZÍVÓSSÁG ÉRTÉKEK

Ritkán előfordul, hogy egy egységben különböző Szívósság értékkel rendelkező modellek is vannak. Ilyenkor a többségben levő modellek Szívósság értékét használjuk. Egyezőség esetén a nagyobbat.

Sebzés dobás táblázat

Szívósság (T)

Erő (S)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
2	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
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+

Megjegyzés: A táblázatban az N azt jelenti, hogy a találatnak nincs hatása. Az ilyen szívósági értékkel rendelkező célpontot nem lehet ilyen kis erővel megsebezni. Szintén megjegyzendő, hogy az erőtől függetlenül, az 1-es dobás szintén nem okoz sebzést.

A SEBEK KIOSZTÁSA

Miután meghatároztuk, hogy az adott Kezdeménynél hány sebet okoztunk egy egységnek, az mentő dobást tesz, majd a játékos eltávolítja az esetleges veszteségeket az alábbiak szerint. Mint a lövési fázisnál, ha az egység modelljei egyformának számítanak a játék szempontjából, akkor a mentődobásokat egyszerre dobhatják ki. Egyébként az egyes sebeket a célpont egység játékosának ki kell osztania az egység tagjai között. Pontosan úgy, ahogy a lövési fázisnál meg lett tárgyalva.

A célpont egység tagjai közül bármelyiket érheti találat, sebződhet és meg is halhat, még azok is, akik nem állnak közelharcban. Ez jelképezi azt, hogy minden harcos kiveszi a részét a közelharcból lövéseivel és ütéseivel, és az előre törő katonák is eleshetnek, mielőtt a szorult helyzetben levő bajtársaik segítségére érhettek volna. Valójában ez egy jó taktikai lehetőség és érdemes először azokat a figurákat eltávolítani veszteségként, akik nem állnak közelharcban. Ez lehetővé teszi a közelharcban álló modelleknek, hogy alkalomadtán visszaüthessenek támadóikra. A különböző speciális támadási formákhoz érdemes különböző színű kockákat használni (pl. azokhoz, amelyek Azonnali Halált okoznak vagy nem dobható ellenük Páncélmentő), úgy, ahogy a lövési fázis részben tárgyaltuk.

MENTŐDOBÁSOK

A közelharcban eltalált és megsebzett modellek mentődobást tehetnek, hogy elkerüljék a veszteséggé válást. A modellek általában a támadó erejétől függetlenül dobhatnak mentődobást, de vannak olyan Szörnyetegek vagy speciális közelharci fegyverek, melyek könnyedén átütik a legvastagabb páncélt is. Mindazonáltal a mentődobásokat a lövési fázisban megtárgyalt módon kell megtenni.

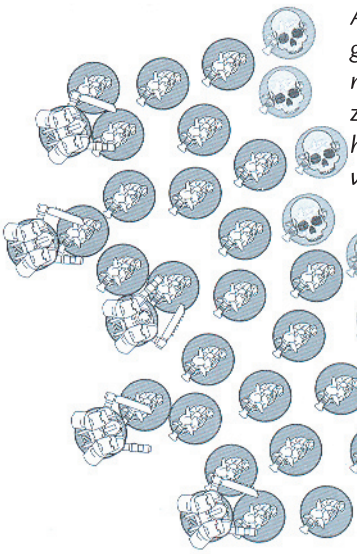
A fedezékek nem nyújtanak védelmet a közelharcban, tehát a modellek nem kaphatnak Fedezékből adódó Mentődobást olyan sebek ellen, amelyeket a közelharcban szenvedtek el, természetesen nem is vethetik magukat a földre.

Emlékeztetőül, ha bizonyos fegyverek és képességek ellen Páncélmentő nem is dobható, de Sebezhetetlen Mentő igen.

A VESZTESÉGEK ELTÁVOLÍTÁSA

A lövési fázisban meghatározott, a veszteségek eltávolítására vonatkozó minden szabály érvényes a közelharcban is.
Ha a modell veszteségként eltávolításra kerül mielőtt támadhatna, nem üthet vissza. Ha az ütések egyszerre történnek, akkor először az egyik oldal támadásait kell kidolgozni, az esetleges veszteségeket félre kell tenni, de később ne felejtsél el velük visszatámadni.

Veszteségek eltávolítása közelharcból



Az Ork játékos veszteségeit a közelharcban le nem kötött modellek közül veszi le, tehát a közelharcban álló Gretchinek vissza tudnak ütni.

A KÖZELHARC EREDMÉNYÉNEK MEGHATÁROZÁSA

A roham általában gyorsan lezajlik, az egyik fél felülkerekedik, a másik pedig vagy megadja magát, vagy fejvesztve menekül. Egy jó vezető a maga oldalára fordíthatja a küzdelmet, de a veszteségek sokkal jobban meghatározzák a harc végkimenetelét. Ahhoz, hogy meghatározzuk, ki nyerte a közelharcot, össze kell számolnunk, hogy az egyes oldalak mennyi sebpont veszteséget szenvedtek el. Amelyik fél több sebet okozott, az nyerte a közelharcot. A vesztes félnek Morálpróbát kell tennie, amennyiben elrontja, visszavonul.

Ha mindkét oldal ugyanannyi sebet okozott a másik félnek, akkor a közelharc eredménye döntetlen, ez esetben a közelharc folytatódik a következő körben.

Természetesen, ha az egyik oldal teljesen megsemmisíti az ellenfelét, akkor automatikusan nyeri a közelharcot, még akkor is, ha az ellenfél több sebet okozott neki.

Csak azok a sebek számítanak, amelyeket nem sikerült semlegesíteni sem sikeres Páncélmentő dobással, sem egyéb, speciális szabály által. Az okozott sebzések száma nem haladhatja meg a modellek Sebpont (W) értékét. Csak a ténylegesen az ellenfél által okozott sebzések számítanak (beleértve az Azonnali Halált halt modellek sebpontjait is). Ritkán persze előfordulhat, hogy a modellek saját magukat, vagy valamelyik társukat sebesítik meg, ezek a sebek az eredmény kiszámításánál az ellenfél eredményéhez adandóak hozzá.

MORÁLPRÓBA

A közelharcban vesztes egységeknek sikeres morálpróbát kell tennie ahhoz, hogy a lábukat megvetve tovább harcol-

hassanak. A morálpróbához levonás is tartozik, mely azon alapul, hogy mekkora veszteséget szenvedtek a küzdelem során. Ha a próba sikeres volt, az egység tovább harcol, mintha a közelharc döntetlen lett volna. Amennyiben kudarcot vallottak, el kell hagyniuk a közelharcot és vissza kell vonulniuk. A morálteszteken és a visszavonulásról a Morálról szóló fejezetben olvashatunk.

ELŐRETÖRÉS (SWEEPING ADVANCE)

Ha egy egység meghátrál a közelharcból, akkor a győztes fél előretörhet, hogy megpróbálja levágni a menekülőket.

Mindkét fél dob D6-al és hozzáadják az eredményt a Kezdemény értékükhöz. Amennyiben különböző Kezdeménnyel rendelkező modellek is vannak egy osztagban, akkor a többségi Kezdemény számít, ha nincs többség, akkor a legnagyobb.

Ezután összehasonlítják az eredményeket:

- Ha a győztes fél eredménye nagyobb vagy egyenlő, akkor előretörés közben sikeresen utolérik a menekülő ellenfelet és a visszavonuló egység megsemmisül. Feltételezzük, hogy a demoralizált ellenfél teljesen szétszóródik, tagjai vagy meghaltak, vagy súlyosan megsebesültek, esetleg fogságba kerültek vagy legjobb esetben elbújtak. A megsemmisült egységet azonnal el kell távolítani, számukra a csata véget ért.

- Ha a menekülő egység eredménye a nagyobb, akkor sikeresen kitörtek a közelharcból és visszavonulnak. A győztes konszolidálódhat.

NEM LEHET ELŐRETÖRNI

Ha a győztes fél közelharcban van egy másik egységgel is, amelyik nem vonul vissza, akkor nem törhetnek előre és a menekülő egység biztonságban visszavonulhat.

Bizonyos egységek, melyeknél szerepel a leírásukban, nem törhetnek előre, ilyenkor az ellenfél automatikusan visszavonulhat.

ÖSSZEMOZGÁS (PILE-IN!)

A közelharc kidolgozása után előfordulhat, hogy néhány, nem visszavonuló modell nincs már talpkontaktusban az ellenféllel. Ezeket a figurákat össze kell mozgatni.

Mint ahogy a védők, melyek a rohamra reagálnak, ezek a modellek is mozoghatnak 6″-et, hogy talpkontaktusba kerüljenek valamelyik ellenféllel. Ha ez nem lehetséges, akkor olyan pozícióba, ahol tevékenyen részt vehetnek a közelharcban. Az összemozgásra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a közelharcba mozgatásra, kivéve, hogy a mozgást nem gátolja a nehéz, vagy veszélyes terep. Az összemozgatás során nem rohanhatnak le olyan ellenséges egységet, mely nem volt szereplője a közelharcnak.

Az a játékos kezdi az összemozgást, akinek a köre van. Előfordulhat (főleg tömeges mészárlásoknál), hogy ez a mozgás nem elég ahhoz, hogy egyes modellek elérjék az ellenfelet, ilyenkor olyan közel kell mozgatni az ellenfélhez, amennyire lehetséges. A másik játékos hasonlóan jár el, ezáltal létrehozva a talpkontaktust, amennyiben lehetséges. Ha a két fél összes mozgása (ami összességében 12″ is lehet) sem elég arra, hogy a figurák összemozgása megtörténjen, akkor a közelharcnak vége és mindkét fél konszolidációs mozgást végezhet.

Amíg az egység le van kötve közelharcban, csak összemozgatást végezhet, semmilyen más mozgást vagy lövést nem.

KONSZOLIDÁCIÓ

A küzdelem végeztével, amikor az ellenfél megsemmisült vagy visszavonul, a győztes egység nincs többé közelharcban, és konszolidálhat. Ez azt jelenti, hogy mozoghat D6″-et bármelyik irányba.

A konszolidációs mozgást végző egységet nem lassítja le a nehéz terep és nem kell veszélyes terep tesztet tennie. Ez a mozgás nem használható arra, hogy talpkontaktusba kerüljön egy ellenséges egységgel, beleértve azokat a modelleket is, melyek előzőleg a közelharcban kikaptak a konszolidáló egységtől és éppen visszavonulnak, minimum 1″ távolságot kell tartani tőlük.

KÖZELHARCBA LŐNI, KÖZELHARCBÓL LŐNI

Amíg a modellek le vannak kötve a közelharccal, addig nem lőhetnek a Lövési fázis során. A figyelmüket teljesen leköti a kavargó közelharc. Elképzelhető, hogy néhány őrült és lélektelen parancsnok megköveteli a harcosaitól, hogy válogatás nélkül belelőjenek a közelharcba, remélve, hogy csak az ellenséget találják el, de ez nem elfogadott dolog, a közelharcban túl gyorsan peregnek az események és érthető módon a katonák vonakodnak rálőni a saját társaikra.

Bár a sablonos fegyverek célpontja sem lehet olyan modell, mely közelharcban áll, a szóródás miatt előfordulhat, hogy a sablon mégis egy ilyen modellt (baráti vagy ellenséges) érint és sebesít meg.

A közelharcban lekötött egységeknek nem kell a lövésekből adódó morál vagy tüzérségi sokk (Pinning) Tesztet dobniuk, hiszen a közelharc forgatagában nem érnek rá a lövések miatt aggódni.

TÖBBSZEREPLŐS KÖZELHARCOK

Azokat a közelharcokat, melyben kettőnél több egység vesz részt, Többszereplős közelharcoknak nevezzük. Mivel ezek kicsit bonyolultabbak és összetettebbek, ezért ezekre néhány egyéb szabályt kell alkalmaznunk.

A VÉDEKEZŐ FÉL REAGÁL

Ha az egység az előző körtől közelharcban van és egy újabb ellenséges egység is berohamozza, normál módon reagálhat, a modelljeit talpkontaktusba kell mozgatnia, bármelyik, őt támadó ellenséges egységgel.

TÁMADÁSOK

A többszereplős közelharcban, amikor a modell következik a támadással, a következő szabályokat vezetjük be:

- A modellek, melyek csak az egyik ellenséges egységgel állnak harcban a harc kezdetén, csak azt az egységet támadhatják.
- Azok a modellek, melyek több egységgel is harcban állnak, szabadon eloszthatják a támadásaikat az ellenséges egységek között. A támadások elosztását még a Találati dobások előtt meg kell tenni.

A ROHAM EREDMÉNYE

Amikor egy többszereplős közelharc eredményét megállapítjuk, figyelembe kell venni az oldalanként okozott összes sebzést és ebből állapíthatjuk meg, ki a győztes.
Minden egység a vesztes oldalon morál próbát tesz (ugyanazokkal a büntetésekkel, melyeket a morál résznél megtárgyalunk), miután ez megtörtént, bármelyik egység a győztes oldalon dobhat előretörésre, amennyiben ennek eredménye egyenlő vagy nagyobb valamelyik ellenséges egységénél, akkor azt sikeresen megsemmisítette. A győztes egység csak akkor törhet előre, ha a vele közelharcban állók mind visszavonulnak, vagy kiléptek a közelharcból.
A közelharc kidolgozása után, minden, a harcban résztvevő egység összemozgathatja a figuráit azzal az ellenséges egységgel, mellyel harcolt. Ha ezt nem tudja megtenni, akkor olyan közel kell mozgatni őket az ellenséghez, amennyire lehet, majd az ellenfél teszi meg ugyanezt. Amennyiben így sem érik el egymást, mindkét oldal konszolidál.

KÖZELHARCI FEGYVEREK

A 41. évezred csatamezőin a közelharci fegyverek teljesen átlagosnak számítanak, a legtöbb harcos fel van szerelve valamilyen harci késsel vagy kézigránáttal, sőt a specializált közelharci egységek pisztolyokkal, kardokkal vagy halálos Erő-fegyverekkel. A szabályok alapján minden közelharci fegyver besorolható az alábbi két kategória valamelyikébe:

NORMÁL KÖZELHARCI FEGYVEREK

Az olyan fegyverek, mint a lánckardok, puskatusok, harci pengék, bajonettek, stb. nem adnak különösebb bónuszt a viselőjüknek. A pisztolyok is ebbe a kategóriába tartoznak, de a fegyver erejét és páncéltörő képességét nem vesszük figyelembe.

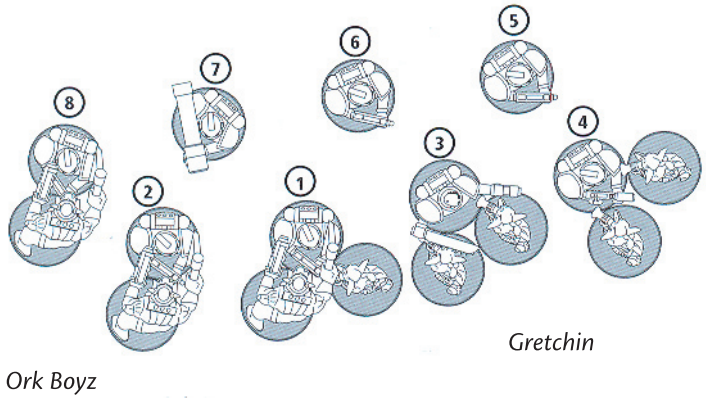
SPECIÁLIS KÖZELHARCI FEGYVEREK

Ezek a fegyverek sokkal összetettebbek és nagyobb erővel bírnak, megnövelhetik a fegyverhasználó bizonyos képességeit, bónuszokat adnak, vagy néha hátrányokat. A leggyakoriabbak:

Energiafegyverek (Power weapons)

Az energiafegyverek pusztító energiamezővel vannak körülvéve, mellyel könnyedén átvágják a legkeményebb páncélt, húst és csontot is. Azok a modellek, melyeket a közelharcban energiafegyverrel sebeznek meg, nem dobhatnak Páncélmentőt.

TÖBBSZEREPLŐS KÖZELHARC



A Space Marine-ek megrohamozták az Orkokat és Gretchin-eket. Space Marine 1 támadhat Orkra vagy Gretchin-re (akár meg is oszthatja támadásait közöttük). Space Marine 6 és 7 szintén választhat az ellenséges egységek között (és persze ők is megoszthatják támadásaikat), mert 2"-en belül vannak olyan bajtársukhoz, aki talpkapcsolatban van mindkét ellenséges egységgel.

Space Marine 2, 3, 4 és 8 csak azokra támadhat, akikkel talpkapcsolatban van. Space Marine 5 csak a Gretchin-ekre támadhat (csak olyan bajtársához van 2"-nél közelebb, aki a Gretchin-ekkel áll talpkapcsolatban).

Lightning claws
Általában párban használják, a kézfejen viselve, és több pengéből állnak. Energiafegyverek, ráadásul a viselőjük újradobhatja az elrontott sebzésdobásokat.

Pszi-fegyverek (Force weapons)
A pszi fegyverek leírása a pszi fejezetben található.

Mérgezett fegyverek (Poisoned weapons)

A mérgezett fegyverek a méregbe mártott pengéktől a váladéktól bűzlő karmokig sokfélék lehetnek. A sebzéshez nem kell az erőt és a szívósságot összehasonlítani, mert mindig állandó értéken sebeznek. Leggyakrabban 4+on, de néhány méreg annyira erős, hogy egy cseppje is könynyedén halálos lehet, ezek 3+ra, vagy akár 2+ra is sebezhetnek. (Ezek a vonatkozó Kódexekben vannak leírva.) Továbbá, ha a viselő ereje egyenlő vagy nagyobb, mint az áldozat szívóssága, a használó újradobhatja a sikertelen sebzésdobásokat. Járművekre ezek a fegyverek nincsenek különösebb hatással.

Power fists
Olyan páncélozott kesztyűk, melyeket egy pusztító energiamező vesz körül. Energiafegyvernek minősülnek, ráadásul megduplázzák használójuk Erő értékét (maximum 10-ig). Használatuk nehézkes, így a vele való támadás mindig 1-es Kezdeménynél kerül kidolgozásra. (Egyéb bónuszok sem érvényesülnek.)

Thunder hammers
Ezek a fegyverek hatalmas energialöketet produkálnak mikor lecsapnak velük. Ugyanazokat a szabályokat használják, mint a power fist, továbbá minden modell, melyet megsebeztek és nem halt meg, a következő játékos körének a végéig 1-es kezdeménynél támadhat.

Fókuszált fegyverek (Rending weapons)

Ha a fókuszált fegyverrel rendelkező modell a sebzésre 6-ot dob a közelharcban, akkor automatikusan megsebzi az ellenfelét, függetlenül annak szívósság értékétől. Ezek a sebek olyannak számítanak, mintha energiafegyverrel okozták volna őket. Járművek ellen, a páncélátütés dobásnál dobott 6-os esetén további D3 dobható, mely hozzáadódik az eddigi összeghez.

Witchblades
Ezeket a pszi-erőkkel bíró fegyvereket leggyakrabban az Eldar pszi-használók forgatják. Minden találat 2+ra sebet okoz az ellenfél szívósságától függetlenül. Páncélmentőt normális módon dobhatnak ellene. Járművek ellen 9-es erővel bír.

HARC KÉT EGYKEZES FEGYVERREL
Néhány modell két közelharci fegyverrel van felszerelve, amelyeket használhat is a közelharcban. Az alábbiakban felsoroljuk, hogy milyen szabályok szerint teheti ezt meg. Kétkezes fegyvereket (puskatus, kétkezes csatabárd) természetesen nem használhatnak együtt más fegyverekkel.

KÉT NORMÁL KÖZELHARCI FEGYVER
Ilyen fegyverekkel felszerelt modellek +1 támadást kapnak a közelharcban.

KÉT UGYANOLYAN SPECIÁLIS FEGYVER

A modellek +1 támadást kapnak, valamint minden támadásukra vonatkoznak a fegyvereknél leírt bónuszok és hátrányok.

EGY NORMÁL ÉS EGY SPECIÁLIS FEGYVER

A modellek +1 támadást kapnak, valamint minden támadásukra vonatkoznak a fegyvereknél leírt bónuszok és hátrányok.
A power fist, a lightning claw és a thunder hammer kivételt képez ez alól, ugyanis csak párban használva kapják meg a modellek a +1 támadás bónuszt.

KÉT KÜLÖNBÖZŐ SPECIÁLIS FEGYVER
Az ilyen módon felszerelt modelleknek, amikor ők következnek a közelharcban, ki kell jelölniük, hogy melyik fegyvert használják, de sohasem kaphatják meg a bónusz támadást a két fegyver miatt. (Ez a büntetés azért, hogy, ha a modell túl sok bonyolult fegyvert hord magánál!)

MORÁL

Szerencsés az a hadvezér, aki rettenthetetlen katonáknak parancsolhat, és azok minden utasítását tökéletesen végrehajtják. Sok harcos ugyanis a nagy zűrzavarban egy-egy pillanatra összezavarodhat, demoralizálódhat, sőt az is előfordulhat, hogy a körülöttük folyó vérontás miatt a páni félelem vesz rajtuk erőt. Ezeket a kiszámíthatatlan hatásokat hivatott megjeleníteni a morálteszt, ami megmutatja, hogy harcosaid mennyire állnak helyt a harci körülmények között. Már korábban is említésre került, hogy az egységeknek bizonyos körülmények hatására moráltesztet kell tenniük, és az is előfordulhat, hogy ugyanazon körben akár több ilyen tesztet is kell dobniuk.

A morálteszt a Vezetési-érték tesztek (Ld) egyik különleges fajtája. A „sima" vezetési érték teszteket a játék során máskor használod, például a pszi-teszteknél.

MORÁLTESZTEK

A játék során a morál jeleníti meg az egységek bátorságát, eltökéltségét, vagy bizonyos esetekben szimpla ostobaságát a harc során. A Vezetési-érték tesztekhez hasonlóan a moráltesztet is 2D6-tal kell dobnod, az eredményt pedig az osztag Vezetési értékével (Ld) kell összehasonlítanod. Ha az eredmény kisebb, vagy egyenlő, akkor az egység átment a teszten, és kitartanak. Ha azonban a dobott érték a nagyobb, akkor az osztag elbukta a tesztet, és azonnal vissza kell vonulnia (a visszavonulásról később részletesen írunk még).

Néhány egység speciális szabályainak köszönhetően mentesülhet a moráltesztek alól (például a Rettenthetetlen egységek), és néhányan mentesülhetnek a vezetési-érték tesztek alól. Ez egy apró, de annál fontosabb különbség, mert például attól, hogy egy egység mindig átmegy a moráltesztek, attól még dobnia kell a tüzérségi sokkra, ami vezetési-érték teszt.

MORÁLTESZT MÓDOSÍTÓK

Bizonyos körülmények az átlagosnál jobban próbára teszik a harcosok akaraterejét, akik ilyenkor a moráltesztek is nehezebben mennek át. Az ilyen esetekben sokszor módosítókat alkalmazunk a moráltesztek elvégzése előtt, amik az osztag vezetési értékét csökkenthetik -1-el, -2-vel, vagy még többel.

MEGVESZEKEDETT HŐSIESSÉG! (INSANE HEROISM!)

Nagyon ritkán előfordul, hogy a harcosokon erőt vesz a vérszomj, és még a leglehetetlenebb helyzetekben is kitartanak. Éppen ezért a moráltesztekre dobott dupla 1-es mindig sikeres tesztnek minősül, a módosítóktól függetlenül.

MIKOR KELL MORÁLTESZTET DOBNOD?

Az egységek normál körülmények között 3 esetben dobnak moráltesztet:

a) **Veszteségek**
Ha egy osztag egyetlen játékfázis alatt (mozgás, lövés, stb.) elveszti modelljeinek 25%-át, vagy még többet, moráltesztet kell tennie az adott fázis végén, és ha elbukta, azonnal vissza kell vonulnia.

A közelharci támadások által okozott veszteségek nem tartoznak ide, azokat ugyanis a *c* pontban, a vesztett közelharcnál taglaljuk majd. A közelharcban lekötött egységeknek nem kell moráltesztet tenniük, ha 25%-os, vagy nagyobb veszteséget szenvednek.

Példa: Egy öt fős osztag 2 modelljét lelövi az ellenség, ezért moráltesztet kell dobniuk, amin sikeresen átmennek. A következő körben a 3 főre fogyatkozott osztagból még egy főt kilőnek, ami ilyenkor 33%-os veszteséget jelent, így újra moráltesztet kell tenniük.

b) **Tank-sokk (Tank Shock)**
Ha egy egység pozícióját tankokkal rohanják le, sokszor a visszavonulás az egyetlen lehetőség. Ha egy tank eléri egy ellenséges egység vonalait, akkor az osztagnak moráltesztet kell tennie, hogy kiderüljön, visszavonulnak-e. A tank-sokkra vonatkozó szabályokról bővebben a járművek leírásánál olvashatsz.

c) **Vesztett közelharc**
Azok az egységek, akik több sebpontnyi sérülést kapnak, mint amennyit adnak, elvesztik a közelharcot, és moráltesztet kell tenniük. Ha elbukják, az azt jelenti, hogy meghátrálnak az ellenség elől, és vissza kell vonulniuk. Az ilyen moráltesztnél nézd meg, hogy hány sebbel kapott többet a vesztes oldal, mint a győztes: a különbség lesz a morálteszt negatív módosítója.

Példa: egy Imperial Guard osztag vesztette a közelharcot, az ellenfél öt sebpontnyi veszteséget okozott, míg ők csak hármat. Normál esetben 7-est, vagy annál kisebbet kellene dobniuk a sikeres moráltesztthez, viszont a két sebpontnyi különbség miatt ez 5-re csökken.

NINCS VISSZAVONULÁS! (NO RETREAT!)

Nem ritka, hogy bizonyos egységeknek a vesztett közelharc után sem kell moráltesztet dobniuk, vagy automatikusan átmennek a próbákon (ez általában a Rettenthetetlen, vagy másik speciális szabály miatt fordulhat elő). Ha egy ilyen egység elveszti a közelharcot, fennáll a veszélye annak, hogy a kitartásuk ellenére az ellenség egyszerűen letarolja őket.

Ezek az egységek nem tesznek moráltesztet, és nem is vonulnak vissza. Helyette viszont a sebzéstöbbletnek megfelelő mennyiségű sebet kapnak, amit a normál szabályok szerint oszthatnak el, és a fedezékmentők kivételével bármilyen mentőt dobhatnak ellene.

Példa: egy Rettenthetetlen ('Fearless') egység 4 sebet okozott, de hetet kapott, így 3 sebponttal vesztette a közelharcot. Moráltesztet ugyan nem kell dobnia, de azonnal elszenved további 3 sebet, és dob ellene 3 páncélmentőt.

Ha egyetlen ellenséges modell sem maradt, aki a közelharcban sebet tudna kiosztani a rettenthetetlen osztagnak (például a túl kis ereje és a túl magas szívósság miatt), akkor az osztag még vesztett közelharc esetén sem kap plusz sebeket, hanem egyszerűen tovább folytatja a harcot.

VISSZAVONULÁS! (FALL BACK!)

A visszavonulás az esetek többségében nem eszeveszett menekülést, hanem küzdelmes hátrálást jelent. Néha a túlerőben lévő ellenséggel szemben az a legokosabb megoldás, ha az egység hátrébb húzódik, rendezi a sorait, vagy kedvezőbb pozíciót vesz fel, ahonnan ellentámadást indíthat.

Ha az egység elbukja a moráltesztet, azonnal vissza kell vonulnia. Minden mozgási fázisban a normál mozgás helyett visszavonulást (fall back move) kell végrehajtaniuk, amíg össze nem állnak, le nem érnek a játéktérről, vagy el nem pusztulnak.

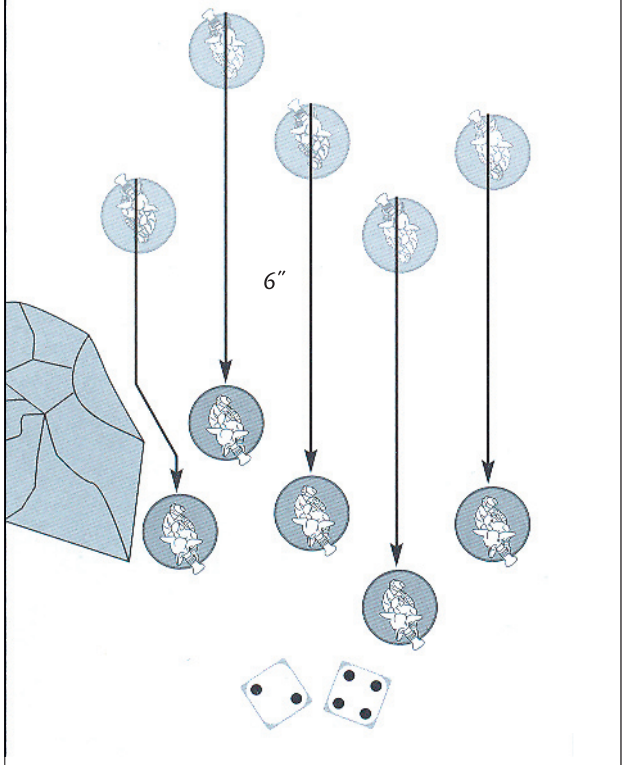
Az egységek alapesetben 2D6"-et vonulnak vissza, amit nem lassít a nehéz terep, de veszélyes terep-tesztet a normál szabályok szerint dobniuk kell.

Minden modell a saját asztalszéle felé vonul vissza a lehető legrövidebb úton. Ha az adott küldetésben nincs „saját" oldala, akkor a legközelebbi asztalszél felé történik a visszavonulás. Ha csak egyetlen modell is elérte az osztagból a játéktér szélét, az egész osztagot vedd le, számukra véget ért a csata.

VISSZAVONULÁS KÖZELHARCBÓL

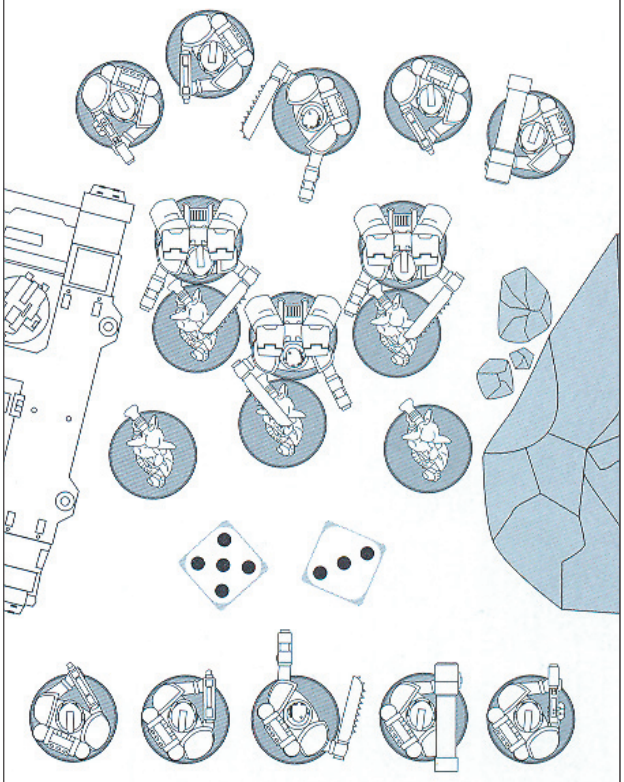
Ha az egység közelharcból vonul vissza, akkor az adott közelharcban résztvevő összes ellenségen keresztülvonulhatnak (mert azok a modellek már elszalasztották a lehetőséget, hogy levágják a túlélőket). Ha a visszavonulók közül bármelyik modell is 1"-nél közelebb maradna ezekhez a modellekhez, nyújtsd meg a visszavonulást, amíg meg nem lesz a szükséges távolság.

VISSZAVONULÁS



A játékos hatot dobott 2D6-al visszavonulásra, tehát az egység minden modellje 6"-et mozog az alapvonaluk irányába. A baloldali modell megkerüli a járhatatlan terepet.

CSAPDÁBAN!



Mivel a Grechin-ek nem tudnak 8"-et visszavonulni a járhatatlan terep, illetve az ellenség közelsége miatt, az egész egység megsemmisül.

CSAPDÁBAN! (TRAPPED!)

Vannak esetek, amikor az egység visszavonulási útját járhatatlan terep, baráti vagy ellenséges modellek blokkolják (ne feledd, utóbbiakhoz 1”-nél közelebb nem mehetsz). A visszavonuló osztag kikerülheti az esetleges akadályokat, ezt azonban a lehető legrövidebb úton kell tennie, és folytatnia az útját a saját asztalszéle felé, végig fenntartva a 2”-es koherenciát. Ha az egység nem tudja egyik irányba sem lemozogni a teljes visszavonulási távolságát anélkül, hogy akadályba ne ütközne, akkor csapdába esett, és elpusztult.

LÖVÉS VISSZAVONULÁS KÖZBEN

A visszavonuló egységek nem lapulhatnak földre, és minden tüzérségi sokk teszten automatikusan átmennek. A visszavonuló egységek továbbra is lőhetnek, de természetesen mozgottnak számítanak. Lövés helyett futhatnak is, ezt azonban a visszavonulás irányába kell megtenniük.

ROHAM ÉS VISSZAVONULÁS

A visszavonuló egységek nem rohamozhatnak. Ha az ellenfél egy visszavonuló egységet rohamoz meg, és rohamtávon belül van, akkor a visszavonuló egységnek azonnal dobnia kell összeállásra. Ha sikeres volt a dobás, az egység összeállt, és felvette a harcot, ha nem, akkor elpusztult, és a támadó nem mozog semennyit. Néha előfordulhat, hogy egy egység be tud rohamozni egy visszavonuló és egy nem visszavonuló osztagot is. Amint egyetlen modell is rohamtávon belülre kerül a visszavonuló egységhez, a visszavonulóknak a fentiekhez hasonlóan dobniuk kell összeállásra. Ha sikeres volt a teszt, akkor az egység összeáll, és a normál szabályok szerint folytatódik a közelharc. Ha a visszavonulók elbukták a tesztet, az egységük elpusztult, és a rohamozó osztagnak tovább kell folytatni a rohamot, mintha a visszavonuló egység ott se lett volna.

MORÁL A VISSZAVONULÁS ALATT

A visszavonuló osztagok minden moráltesztet automatikusan elbuknak, kivéve az összeállásra dobható teszteket.

ÖSSZEÁLLÁS (REGROUPING)

A visszavonulás nem jelenti azt, hogy az osztag végleg harcképtelenné vált. Tehetséges és bátor vezetők újra összegyűjthetik a szétszéledt harcosokat, és rohamra vezényelhetik őket, vagy egyszerűen csak újra előtör a katonákból a vérszomj. A visszavonuló egység a mozgási fázisában, közvetlenül a mozgás előtt tehet egy összeállás-tesztet, ha a következő három feltétel adott:

- Az egység kezdeti létszámának legalább fele még megvan.
- 6”-en belül nincs ellenséges egység.
- Az egység koherenciában van.

A visszavonulás közben megrohamozott osztagoknál mindig és azonnal kell dobni összeállásra, amint az ellenség rohamtávon belülre kerül. Ilyenkor a fenti feltételek sem érvényesek, hiszen vagy összeállnak, vagy lemészárolják őket, köztes út nincs! Ha sikeres az a vezetési-érték teszt amit az összeállásra dobtál, az egység automatikusan összeáll, és maximálisan 3”-et mozoghat. Ezt a mozgást nem lassítja a nehéz terep, de veszélyes terep-tesztre továbbra is kell dobnod a normál szabályok szerint.

Az összeállt egység ezen kívül nem mozoghat abban a mozgási fázisban, de azon kívül normál módon cselekedhet. Így például lőhet (természetesen mozgottnak számít az összeállás körében), vagy futhat, és ha van rá lehetősége, rohamozhat is.

Ha az egység elbukja az összeállás-tesztet (vagy az előírt feltételek hiánya miatt nem tud összeállni), akkor azonnal folytatnia kell a visszavonulást.

KARAKTEREK

A Warhammer 40000 univerzumában számtalan veterán harcos, zseniális hadvezér, vagy megszállott próféta járja a harcmezőket. Ezek a vezetők felszítják az embereik harci kedvét, bátor – vagy éppen eszeveszett – tettekre sarkallhatják őket, és általában gyorsabbak, erősebbek, bátrabbak, mint az egyszerű katonák. A játékban az ilyen egyéneket röviden Karaktereknek (Characters) hívjuk.

KARAKTEREK TÍPUSAI

A Warhammer 40000 seregeiben alapvetően kétfajta karakter bukkan fel:

- Önálló karakterek (Independent characters), akik különálló modellként jelennek meg a harcmezőn, és külön egységként is harcolnak. A legfontosabb tulajdonságuk, hogy a csata során csatlakozhatnak más egységekhez, és képességeikkel segíthetik őket a harcban. Mindig az adott faj kódexében találod meg a leírást, hogy az adott modell önálló karakternek számít-e, vagy sem. Ez azért is fontos, mert vannak olyan egységek, amik csupán egyetlen modellből állnak, és mégsem esnek ebbe a kategóriába.

- Fejlesztett karakterek (Upgrade characters), akik már a játék kezdetekor is az egység részét képezik. Általában az osztagvezetőket jelölik így, mint pl. a Space Marine Veteran Sergeant. Általában nem kapnak külön részt a kódexekben, mivel többnyire az adott osztag részei, az esetek többségében azonban valamilyen karakterisztikájukban felülmúlhatják a többi katonát, vagy többfajta felszerelésből válogathatnak.

KARAKTEREK MINT VEZETŐK

A Vezetési-érték tesztek (Ld) során az adott osztag mindig a legmagasabb értéket használja. Épp ezért éri meg a karaktereket csatlakoztatni a különböző osztagokhoz, hiszen nekik többnyire magasabb vezetési értékük van, mint az egyszerű sorkatonáknak.

ÖNÁLLÓ KARAKTEREK (INDEPENDENT CHARACTERS)

ÖNÁLLÓ KARAKTEREK A MOZGÁSI FÁZISBAN

Az önálló karakterek a normál mozgási szabályok szerint mozognak, az egységtípustól függetlenül (gyalogos, motoros, háti rakétás, stb.). Minden önálló karakter képes gyorsan átszelni a nehezen járható helyeket, így rendelkeznek a „Képzett lovasok" (Skilled rider) és az „Áthaladás nehéz terepen" (Move through cover) speciális szabályokkal. Ha a karakter valamilyen járműben utazik, ezek az előnyök természetesen nem érvényesek – elvégre egy káosz hadúr nem fog csak úgy sofőrt játszani!

Az A.L.A.K. szabály, azaz Azt Látsz, Amit Kapsz („What You See Is What You Get")

A karakterekre különösképp jellemző, hogy roppant széles körben válogathatnak a kódexek által leírt felszerelésekből. Az alapszabály ilyenkor az, hogy minden olyan fegyvert és hadfelszerelést, ami nem képezi alapból a modell részét, jól láthatóan meg kell jeleníteni a figurán. Az angol szabályok ezt nevezik WYSIWYG elvnek (a „What You See Is What You Get" rövidítése), vagyis ha ránézel a modellre, akkor tényleg az a felszerelés van nála, amit a sereglistában olvashatsz. Természetesen nehéz ellenállni a kísértésnek, hogy újabb és újabb kombinációkat próbálj ki, így lehet, hogy az egyik játék alkalmával ugyanazon modellnél egy power sword van, de a következő játékban inkább csak normál közelharci fegyvert és egy meltabomb-ot adsz neki.

Versenyeken mindig célszerű előre tájékozódni, hogy menynyire veszik szigorúan az ALAK rendszert, versenyen kívül pedig a legtöbb játékos hajlandó alkalmazkodni a kisebb-nagyobb változtatásokhoz. Ez természetesen teljesen rendben is van, a legfontosabb, hogy a játék elején az ellenfeledet mindig egyértelműen tájékoztasd az esetleges eltérésekről.

ÖNÁLLÓ KARAKTEREK HOZZÁCSATOLÁSA ÉS LEVÁLASZTÁSA AZ EGYSÉGEKRŐL

Ahogy már fentebb is olvashattad, az önálló karakterek csatlakozhatnak különböző egységekhez. Ez alól két kivétel van: nem csatlakozhatnak járművekből álló különítményekhez (vehicle squadrons), illetve olyan egységekhez, amelyek csak egyetlen modellből állnak (mint a legtöbb jármű, vagy szörny). Csatlakozhatnak viszont másik önálló karakterhez, hogy egy igazán ütős verőlegény-brigádot hozz össze!

- A csatlakozáshoz az önálló karakternek úgy kell mozognia, hogy a mozgási fázis végén, a baráti egység 2"-es koherenciáján belül legyen. Ha több ilyen egység is van, akkor a játékosnak kell eldöntenie a mozgási fázis végén, hogy melyikhez csatolja a karaktert. Ha a karakter nem akar (vagy nem tud) egy adott egységhez csatlakozni, akkor a 2"-es zónán kívül kell tartózkodnia. Ez egyértelművé teszi az ellenfél számára, hogy a karakter csatlakozott-e az egységhez, vagy sem.

Miután a karakter csatlakozott az osztaghoz, az osztag már nem mozoghat tovább ugyanabban a mozgási fázisban.

- Természetesen lehetőség van rá, hogy a karakter már a játék kezdete előtt csatlakozzon az egységhez, ekkor velük koherenciában kell felraknod a harctérre.

- Amíg a karakter az osztag része, neki is be kell tartania a koherenciára vonatkozó szabályokat. A karakter és az osztag mindig a leglassabb modell által megtett távolságot mozogja a mozgási fázisban és a roham során, mert folyamatosan bevárják a lassabbakat.

- Az önálló karakter a mozgási fázisa során elhagyhatja az osztagot. Ehhez úgy kell mozognia, hogy kikerüljön a koherencia távolságból.

- Ha az önálló karakter a mozgási fázisban csatlakozott egy osztaghoz, vagy kivált onnan, akkor a soron következő lövési fázisban csak a karakter számít mozgottnak, az osztag nem (feltéve, hogy az osztag egyébként nem mozgott).

- Önálló karakter nem csatlakozhat egységhez, és nem is válhat le róla a lövési, vagy a közelharci fázisban: ha egyszer már repkednek a golyók, és megindult a húsdaráló, túl késő közbeavatkozni vagy visszakozni!

- Önálló karakter nem csatlakozhat egységhez, vagy válhat ki onnan, ha akár ő, akár az egység közelharcban van lekötve, vagy visszavonul.

- Ha az önálló karakter olyan egységhez csatlakozik, amelyik éppen a földre lapult („Going to ground"), akkor a karakter is azonnal lelapul. Ugyanez fordítva is igaz: ha a karakter földre lapult, a csatlakozott osztag is hasonlóképp tesz. Amíg az egység a földön van, a csatlakozott karakter sem válhat ki.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Előfordul, hogy az önálló karakternek valamilyen különleges szabálya van, ami nincs meg annak az egységnek, ahová csatlakozott, vagy épp fordítva. Hacsak a szabály leírása nem említi külön (mint pl. a Konok – „Stubborn" esetében), akkor az egység nem részesül a karakter speciális szabályaiból, és ez fordítva is igaz.
Bizonyos esetekben az önálló karakter, vagy az egység nem rendelkezik a másik speciális tulajdonságaival, ilyenkor a képesség elveszik. Például ha az önálló karakternek nincs meg a Beszivárgás (Infiltrate) képessége, és az egységnek igen, akkor az egység sem használhatja ezt a tulajdonságát. A pontos részelteket az univerzális speciális szabályok leírásánál olvashatod.

KÍSÉRET (RETINUES)

Néhány kódexben engedélyezik, hogy a karakterek egy speciális osztaggal együtt kerülhessenek a pályára, amit azonban nem hagyhatnak el. Ezeket többnyire kíséretnek (Retinue), vagy testőrségnek (Bodyguard) hívják. Ilyen esetekben a karakter fejlesztett karakternek számít, egészen addig, amíg az osztag összes többi tagját meg nem ölik. Innentől kezdve a karakter visszanyeri önálló státuszát, és a játék végéig az is marad.

ÖNÁLLÓ KARAKTEREK ÉS A LÖVÉSI FÁZIS

LÖVÉS ÖNÁLLÓ KARAKTEREKRE

A csata hevében meglehetősen nehéz kiszúrni egy-egy meghatározott alakot, és még nehezebb célzott lövéseket leadni rá. Éppen ezért azok az önálló karakterek, akik egységhez vannak csatolva, nem választhatóak ki az osztagból külön célpontként. Ha az egység találatot kap, akkor az osztagot mozgató játékos dönti el, hogy oszt-e belőle a karakterre is, akárcsak az egység többi tagja esetében. Ez némi taktikázásra is lehetőséget ad, mert a karakterek többsége több sérülést is kibír, mint az egyszerű közkatonák, viszont az elveszésük is sokkal nagyobb hátrány lesz.

Azok az önálló karakterek, akik nem csatlakoztak egységekhez, a normál szabályok szerint célozhatóak, akárcsak más önálló osztagok.
Az olyan önálló karakterek, amelyek szörnyek is, mindig megcélozhatóak önálló célpontként. Ez alól csak akkor számítanak kivételnek, ha csatlakoztak egy szörnyekből álló osztaghoz, vagy valamilyen speciális szabály védettséget biztosít nekik.

LÖVÉS ÖNÁLLÓ KARAKTEREKTŐL

Az önálló karakterek a normál katonákhoz hasonlóan lőnek, azonban gyakran jobban céloznak, vagy erősebb fegyverük van. Éppen ezért, ha osztaghoz vannak csatolva, célszerű nekik külön, vagy más színű kockákkal dobni, hogy nyomon követhesd a találatokat. A jobb képességeik ellenére nekik is ugyanarra a célpontra kell lőniük, mint a csatolt osztag többi tagjának.

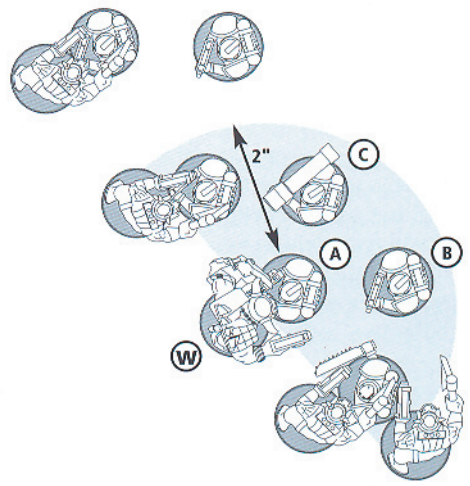
ÖNÁLLÓ KARAKTEREK ÉS A KÖZELHARC

Az egyedül tevékenykedő önálló karakter a normál szabályoknak megfelelően közelharcba mozoghat, ha rohamtávon belül van.

Ha a karakter osztaghoz csatlakozott, és az osztag közelharcba mozog, akkor neki is hasonlóképp kell tennie és fordítva. A támadások kidolgozásánál azonban az önálló karaktereket mindig kezeld különálló egységekként (ahogy a többszereplős közelharc leírásánál olvashatod), még akkor is, ha osztaghoz csatlakozott. Ez szemlélteti játéktechnikailag, hogy igazán tökös hősökkel van dolgod, akik nem hátrálnak meg a harc elöl! Éppen ezért ahhoz, hogy közelharcban üthessenek, talpkontaktusban kell lenniük az ellenséggel. Vigyázz azonban arra, hogy ezáltal az önálló karaktert is kiválaszthatják külön célpontnak a közelharcban lekötött ellenséges egységek! Miután minden támadás kidolgozásra került, a karakterek újra a csatlakoztatott osztag normál részét képezik (onnantól kezdve, hogy megállapítjátok a közelharc végeredményét).

Ha az egység egy rohamra válaszolva rámozog (Defender reacts), vagy összemozog (Pile-in Move) az ellenféllel, akkor az összes önálló karaktert, amely az egységhez csatlakozott, úgy kell mozgatnod, hogy talpkontaktba kerüljön legalább egy ellenféllel – máskülönben nem tudnának harcolni. Ezt a mozgást még az osztag többi tagjának mozgatása előtt végezd el, hiszen egy vezér nem álldogál hátul zsebre dugott kézzel, amíg a többieket lemészárolják!

ÖNÁLLÓ KARAKTER KÖZELHARCBAN



Az Ork Warboss önálló karakter, és különálló egységnek számít. Az „A" jelű Space Marine csak a Warboss-t támadhatja. A „B" és „C" jelűek támadhatják a Warboss-t és az Orkokat is. Az összes többi Space Marine csak az Orkokat támadhatja, mivel nincsenek közelharcban a Warboss-al.

SPECIÁLIS KARAKTEREK (SPECIAL CHARACTERS)

A 41. évezred harcmezőin számos legendás hős, vagy éppen elvetemült gazember bukkan fel. Ők nemcsak hogy kiemelkednek az önálló karakterek közül, hanem külön nevesítve is vannak. Az ilyen hősöket speciális karaktereknek nevezzük. Mindannyian egyedülálló képességekkel vannak megáldva, amelyek igencsak hasznodra lehetnek a csata során.

Yarrick például kétségkívül a legnagyobb hírnévnek és tiszteltnek örvendő komisszár a Birodalomban: 50 éven belül kétszer is ő vezette Armageddon védelmét az orkok inváziójával szemben. Éppen ezért az a sereg, amit ő vezet, komoly előnyökre tehet szert a harci morál tekintetében.

Ellenpéldaként ott van Khârn az Áruló, a Káosz Istenek bajnoka, aki egy pszichopata mészáros, és csak az jár a fejében, hogy az ellenfeleit közelharcban darabokra cincálja (abban viszont vitán felül nagyon jó).

EGYEDI KARAKTEREK (UNIQUE)

A speciális karakterek egyaránt lehetnek önálló, vagy fejlesztett karakterek, viszont közös vonásuk, hogy csak egyetlen egyet hozhatsz belőlük a seregedbe, hiszen mindannyian egyediek. Például Marneus Calgar az Ultramarines rendház Legfőbb Vezére, – nem állíthatsz ki belőle hármat!

PSZIK (Psykers)

A pszik különleges harcosok, akik félelmetes szellemi képességükkel rövid időre uralmuk alá tudják vonni a hipertér földöntúli energiáit.
Ezek a képességek népenként, sőt egyénenként is eltérőek lehetnek. A következőkben általános leírást olvashatsz a pszi-képességek alkalmazásáról. Az e szabályok alól történő kivételt, és a különböző fajokra jellemző pszi-erők részletes leírását mindig az adott sereg kódexében találod meg.

Egy pszi körönként csak egy pszi-képességet használhat. Ahhoz, hogy az sikeres legyen, a modellnek minden használat előtt sikeres Vezetési-érték (Ld) tesztet kell tennie. A modellnek mindig a saját értékét kell használnia, még akkor is, ha a többi vezetési érték-tesztnél használhatja más modell karakterisztikáját.

A HIPERTÉR VESZÉLYEI (PERILS OF THE WARP)

Ha a pszi-tesztre (Psychic test) dupla egyest, vagy dupla hatost dobsz, valami szörnyű dolog történik: a hipertérben lakozó démoni erők felfigyeltek a pszi jelenlétére, és megpróbálják elpusztítani az elméjét!
A fenti esetekben a pszi automatikusan kap egy sebet, ami ellen sem páncélmentőt, sem fedezékmentőt nem dobhat. Sebezhetetlen mentőt ugyan tehet, de a mérhetetlen démoni erők miatt, minden sikeres mentődobást újra kell dobnia.
Megjegyzés: attól, ha a pszi-tesztre dupla 1-est dobtál, még használhatod a képességet akkor is, ha a pszi megsérül, vagy belehal a próbálkozásba.

LÖVÉSI FÁZISBAN HASZNÁLT PSZI-KÉPESSÉGEK (PSYCHIC SHOOTING ATTACKS)

A pszi-képességek gyakran öltenek formát távolsági támadásként. Az ilyen varázslatok használata lövésnek számít. Ha a képesség leírása nem említ mást, akkor a lövést kezeld úgy, mintha rohamfegyverből (assault weapons) lett volna leadva. Emellett a varázslat használatához ugyanúgy teljesülnie kell a többi lövési feltételnek, így pl. a pszinek látnia kell a célpontot, nem lehet közelharcban lekötve, és nem futhatott (Run!) a lövés előtt. A normál lövéshez hasonlóan a pszi csak azt az egységet rohamozhatja, amire lőtt.

Ha a pszi valamilyen különleges szabály miatt több képességgel is bír, amivel a lövési fázisban tüzelhet, akkor is csak egyet használhat belőlük, mivel a modellek körönként csak egy fegyverrel lőhetnek.

Ha a modell valamely speciális szabály miatt több fegyverrel is tüzelhet egy lövési fázison belül, akkor bármelyik távolsági fegyvere helyett választhatja, hogy inkább pszi-képességgel (képességekkel) lő, de ekkor sem használhatja egy körön belül ugyanazt a képességet kétszer.

PSZI-FEGYVEREK (FORCE WEAPONS)

A pszi-fegyvereket kizárólag a legképzettebb pszik forgathatják. Közelharcban amellett, hogy energiafegyverként (power weapon) funkcionál, egy extra pszi-képességgel is felruházzák hordozójukat, amivel közelharcban bármely ellenfelet kivégezhetnek egyetlen csapással.

Ehhez a normál szabályok szerint dobj találatra és sebzésre, majd az ellenfél jön az esetleges sebezhetetlen mentőkkel. Ezután dobhatsz pszi-tesztre, hogy a fegyver energiáit az egyik ellenfélre zúdítsd (bármelyik modell célpont lehet, aki sebet kapott a pszitől). Ha a teszt sikeres, a kiválasztott ellenséges modell Azonnali Halált szenved (Instant Death), a szívósságától függetlenül. Ne felejtsd el, hogy a normál pszi-használat szabályai itt is érvényesek, vagyis normál esetben egy körben csak egy képességet használhatsz. Ennek a varázslatnak nincs hatása járművekre, olyan modellekre, amelyek immúnisak az Azonnali Halálra, vagy nincs sebpontjuk.

EGYSÉGTÍPUSOK

A 41. évezred seregei rendkívül változatosak, és számos specializált harcost és egzotikus lényt tartalmaznak.

Ebben a fejezetben megtalálod az egységtípusok a szabályait, név szerint szörnyek, ugrórakétás gyalogság, motorok és terepsiklók, vadállatok és lovasság valamint tüzérség. A járművek szintén egységtípus, de annyira különböznek a többitől, hogy külön fejezetet szentelünk nekik.

Az itt leírt szabályok kivételével, minden egységtípusra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a gyalogságra.

KÜLÖNBÖZŐ EGYSÉGTÍPUSOK

Eddig a szabályok azokra az egységekre vonatkoztak, amelyek gyalogosan mozognak – a gyalogságra. Ez a fejezet különböző egységtípusokról szól, és ez nem csak új taktikai elemet jelent, hanem összetettebb szabályokat is. Ezeknek az egységtípusoknak az eddigiektől eltérő szabályaik vannak a mozgásra, arra, hogyan hat rájuk a terep, milyen távolságból rohamozhatnak, stb. Észreveszed majd, hogy a kódexek gyakran még több változtatást és kivételt tartalmaznak rájuk vonatkozóan. A csata során az adott szituációban – hacsak a kódex mást nem ír – kövesd a megfelelő egységtípus szabályait, és ha az itt leírtak nem rendelkeznek másként, akkor a gyalogság szabályait.

Ha csak most kezded, könnyebb lesz, ha az első egy-két játékodat csak gyalogsággal játszod, és csak az alapvető szabályokat használod. Másfelől viszont, ha a közepébe akarsz ugrani, azt javasoljuk, hogy csak azokat a szabályokat olvasd el, amelyek a modelljeidre vonatkoznak.

SZÖRNYEK (MONSTROUS CREATURES)

Ezek a rémületes lények ellenfeleik fölé magasodnak, kegyetlenül lemészárolva a velük szembeszállókat, és elsöpörve a tankokat az útból. Például Greater Daemon, Eldar Avatar és Tyranid Carnifex tartozik ebbe a csoportba.

Mozgás

Minden szörny megkapkaja az „Áthaladás nehéz terepen" (Move through cover) speciális szabályt. Egyszerűen félrelökik az előttük levő fákat és romokat!

Lövés

A szörnyek minden lövési fázisban egy helyett két fegyverrel lőhetnek. Azonban mindkét fegyverrel azonos célpontra kell lőniük. Emellett rendelkeznek a 'Kérlelhetetlen' (Relentless) speciális szabállyal is.

Hacsak a speciális szabályaik másként nem rendelkeznek, a szörnyek nem lapulhatnak a földre, se önkéntesen, se másképp. Emellett, ha fedezékben vannak, legalább testük felének takarva kell lennie a lövő modellek többségének szemszögéből. Szintén, ha egy terület-blokkon belül vannak, akkor sem kapják meg automatikusan a fedezéket – a fenti 50%-os takarás szabálya itt is él. A fedezék esetükben pont úgy működik, mint a járműveknél. Szokás szerint, ha nem lehet egyértelműen eldönteni, hogy a modell fele fedezékben van-e, akkor a fedezék mentőjét csökkenteni kell eggyel.

Roham

Minden seb, amit szörny okoz, energiafegyvernek (power weapon) minősül, tehát nincs ellene páncélmentő. Emellett egy kockával többel dobhatják a járművek páncélja elleni átütést (tehát 2D6+Erő (S)).

UGRÓRAKÉTÁS GYALOGSÁG (JUMP INFANTRY)

Néhány különleges egység olyan felszerelést használ, ami nagy sebességet tesz lehetővé számukra a csatamezőn, ezért különösen alkalmasak az ellenség lerohanására és bekerítésére. A Space Marines seregek turbina meghajtású háti rakétát használnak, és hatalmas ugrásokkal, a közbeeső akadályokat átugorva haladnak a csatamezőn. Más fajok más technikát fejlesztettek ki hasonló eredmény eléréséhez: az orkok kezdetleges rakétákat használnak, az Eldar Swooping Hawk egységek gravitációs motorral ellátott szárnyakat. Néha pedig egészen egzotikus technikákat, mint az Eldar Warp Spider osztagok, akik rövid távú teleportálással közlekednek.

Mozgás

Az ugrórakétás gyalogság 12"-et mozoghat felszerelése használatával a mozgási fázisban. Ez nem kötelező, és dönthetsz úgy is, hogy a hagyományos módon mozgatod az egységet. Ha háti rakétáikat használják, szabadon áthaladhatnak a közbeeső modellek és tereptárgyak felett. Azonban, ha mozgásukat nehéz terepen kezdik, vagy fejezik be, akkor veszélyes terep tesztet kell dobniuk. Az ugrórakétás modellek nem fejezhetik be mozgásukat modelleken, járhatatlan terepen is csak akkor, ha elhelyezhetők a tetején. Ha így tesznek, veszélyes terep tesztet kell dobniuk. Minden ugrórakétás egység a „Rajtaütés" (Deep Strike) szabályai szerint érkezhet a csatába.

Visszavonulás

Az ugrórakétás egységek 3D6"-et vonulnak vissza, mert ilyenkor mindig használják hátirakétáikat. Bármilyen terepen és modellen átrepülhetnek, de ha mozgásukat nehéz terepen, vagy járhatatlan terep tetején fejezik be, veszélyes terep tesztet kell dobniuk. Mozgásukat nem fejezhetik be modellen, és a gyalogosan visszavonulókhoz hasonlóan, ilyenkor meg kell változtatni mozgásuk irányát – épp csak annyira, amennyire szükséges. Ha ez nem lehetséges, csapdába esnek és megsemmisülnek.

Lövés

Ugyanazok a szabályok vonatkoznak rájuk, mint a gyalogságra.

Roham

Az ugrórakétás egységek 6"-et rohamoznak, mint a normál gyalogság. Ezt a mozgást a nehéz terep ugyanúgy lassítja, mint egyébként, mert a roham utolsó néhány méterét ezek az egységek is gyalogosan teszik meg.

SUGÁRHAJTÁSÚ RAKÉTÁK (JET PACKS)

Néhány egység különleges hátirakétával van felszerelve, amit sugárhajtású rakétának nevezünk. Ezeket arra tervezték, hogy biztos lőtalapzatot adjon, és nem arra, hogy gyorsan közelharcba érjenek vele. A leggyakoribb használója ennek a technológiának a Tau. A sugárhajtású rakéták néhány ponton eltérnek az ugrórakétás gyalogság szabályaitól:

- A mozgási fázisban csak 6″-et mozoghatnak, de a roham fázisban is mozoghatnak 6″-et, még ha nem is rohamoznak. Amikor a roham fázisban mozognak, és nem rohamoznak, a nehéz terep ugyanúgy hat rájuk, mint az ugrórakétás gyalogságra a mozgási fázisban.

- A sugárhajtású rakétával felszerelt modell megkapja a „kérlelhetetlen" („relentless") speciális szabályt.

MOTOROK (BIKES)

A motoros harcosok kiválóak az un. „üss-és-fuss" támadásokban. Nagy sebességüknek köszönhetően lecsapnak mélyen az ellenség területén, és küldetésüket elvégezve képesek meglépni, mielőtt az ellenség felocsúdna. A gyakorlott parancsnokok megbecsülik ezeknek az egységeknek az előnyeit, amelyek lehetővé teszik a mélységi felderítést, és a lassú ellenséges egységek bekerítését. Kétségtelen, hogy nyílt terepen a motorok könnyen lehagyják még a leggyorsabb járműveket is. Nehéz terepen motorozni veszélyes lehet, de sok motoros bízik a saját képességeiben vakmerőségében. Ezeket a harcosokat gyakran forrófejű veszélykeresőknek tartják, de hatékonyságuk nem elhanyagolható.

Járulékos védelem

A motorok nagy, nehéz jószágok, és gyakran páncélt is szerelnek rájuk, hogy az ellenséges tűz ellen jobban védjenek. A motorosok szívóssága (T), a motorjuk nyújtotta védelem miatt eggyel nő. Jegyezd meg viszont, hogy ezt a növekedést nem számíthatod bele a szívósságba, ha a modell azonnali halált okozó sebet kap.

Mozgás

A motorok 12″-et mozoghatnak a mozgási fázisban. Ezt nem lassítja le a nehéz terep, azonban minden nehéz terep veszélyesnek számít esetükben.
A motorok megkapják a „turbó-meghajtás" („turbo-boosters") speciális szabályt.

Visszavonulás

A motorok 3D6″-et vonulnak vissza. Ne feledd, hogy a nehéz terep veszélyesnek számít náluk.

Lövés

A motorok nem futhatnak a lövési fázisban.
A motorok megkapják a „kérlelhetetlen" („relentless") speciális szabályt.
Az egység minden motorja egy fegyverrel lőhet motorosonként. Tehát pl. a Space Marine Attack Bike, a motoros és az oldalkocsiban levő utasa miatt két fegyverrel lőhet.

Roham

A motorok rohamát nem lassítja le a nehéz terep, viszont veszélyes terep tesztet kell dobniuk, ha nehéz terepen át rohamoznak, vagy ha az ellenfél nehéz terepen, illetve akadály mögött áll.

TEREPSIKLÓK (JETBIKES)

A terepsiklók antigravitációs technológiát használnak, hogy néhány méterrel a föld fölött lebegjenek, vagy átrepüljenek valamilyen akadály felett. Rajtaütésekre ideálisak, keményen lecsapnak a gyanútlan ellenségre, és sebességüket kihasználva már tovább is állnak.

A terepsiklók néhány, alább részletezett kivételtől eltekintve, ugyanolyanok mint a motorok.

- A mozgási fázisban a terepsiklók szabadon átrepülhetnek a terep és a modellek felett. Azonban, ha egy terepsikló a mozgását nehéz terepen fejezi be, veszélyes terep tesztet köteles dobni. Nem fejezhetik be mozgásukat modelleken, járhatatlan terepen is csak akkor, ha elhelyezhetők a tetején. Természetesen ebben az esetben is veszélyes terep tesztet kell dobnod.

- A roham fázisban a terepsiklók rendes motorokként viselkednek, mivel a földhöz közel kell mozogniuk, hogy harcolhassanak.

- Amikor visszavonulnak, átrepülhetnek bármilyen terepen és modellen, de ha mozgásukat nehéz terepen, vagy járhatatlan terep tetején fejezik be, veszélyes terep tesztet kell dobniuk. Mozgásukat nem fejezhetik be modellen, és a gyalogosan visszavonulókhoz hasonlóan, ilyenkor meg kell változtatni mozgásuk irányát – épp csak annyira, amennyire szükséges. Ha ez nem lehetséges csapdába esnek és megsemmisülnek.

ELDAR TEREPSIKLÓK (ELDAR JETBIKES)

Az eldák vitán felül mesterei az antigravitációs technológiának, és terepsiklókból álló, gyors mozgású támadó egységeik méltán keltenek félelmet. Kedvenc taktikájuk, hogy fedezék mögül hirtelen előbukkanva tűz alá veszik az ellenséget, majd visszatérnek oda, mielőtt az ellenfél viszonozhatná a tüzet.

Minden Eldar terepsikló (beleértve a Dark Eldar-t is), 6″-et mozoghat a roham fázisban akkor is, ha nem rohamoz. A nehéz terepet ebben az esetben is ugyanúgy kell kezelni, mint a mozgási fázisban.

VADÁLLATOK ÉS LOVASSÁG (BEASTS & CAVALRY)

Csakúgy, mint gyalogosokat és páncélozott járműveket, sok serege használ félelmetes ragadozókat és vadállatokat – mint például a Warp Beasts és Flash Hounds. Más harcosok lovon, vadkanszerű állatokon, démoni hátasokon és számtalan más hasonló lényen lovagolva indulnak csatába. Ezek az egységtípusok vadállatoknak minősülnek, ha nem lovagolnak rajtuk, és lovasságnak, ha igen. Azonban mindkét típusra az itt leírt szabályok vonatkoznak.

Amikor megközelítik az ellenséget, sokkal gyorsabban haladnak, mint a gyalogosok, ezért halálos rohamokra és ellentámadásokra képesek.

Mozgás

A vadállatok és a lovasság úgy mozog, mint a gyalogság.

Visszavonulás

Ugyanúgy vonulnak vissza, mint a gyalogság, azzal a kivétellel, hogy 3D6″-et mozognak.

Lövés

Bár a vadállatok általában nem tudnak lőni, a lovasság igen. Ebben a tekintetben is a gyalogság szabályait kell követni.

Roham

A vadállatok és a lovasság egyaránt megkapja a „Könnyűléptű" („Fleet") speciális szabályt.
Különösen gyorsan rohannak rá az ellenfélre, ezért 12″ távolságból rohamozhatnak.

A nehéz terep lelassítja rohamukat – úgy kell a távolságra dobni, mint a gyalogság esetében, de a legmagasabb érték kétszeresét tehetik meg.

Egyébként úgy rohamoznak, mint a gyalogság.

TÜZÉRSÉG (ARTILLERY)

Néhány fegyver túl nagy ahhoz, hogy egy ember hordozni tudja. Ezeket általában járművekre szerelik, de néha – főleg ha a terep nem teszi lehetővé járművek manőverezését – gyalogságból alakítanak ki tüzérségi osztagokat és ilyenkor a fegyvereket kerekekre, vagy antigravitációs platformokra szerelik.

Az egység

A tüzérség egység egy ágyúból, és a hozzá tartozó néhány kezelőből áll. Ezek az egységek eléggé összetettek abban az értelemben, hogy járművet és gyalogsági modellt egyaránt tartalmaznak. Az ágyú 10-es páncélértékű járműnek számít. Bármilyen lepattanó (glancing) vagy átütő (penetrating) találat megsemmisíti, nem kell a jármű sebzés táblázaton dobni. Ha a kezelőszemélyzet hal meg, akkor az ágyút is le kell venni.

Néha, a kezelők mellé rendelhetsz kiegészítő modelleket (pl. vezető). Ezek a modellek minden tekintetben az egységhez tartoznak, és az ágyút is használhatják, még ha egyébként a profiljuk különbözik is a személyzetétől. Az egységhez csatlakozó önálló karakterek azonban nem tartoznak a kezelők közé, és az ágyút sem használhatják.

Mozgás

A tüzérség egységet a nehéz terep ugyanúgy lelassítja, mint a gyalogságot, és az ágyúnak ezen felül veszélyes terep tesztet is kell tennie. Ágyúnként legalább egy kezelőnek lennie kell, aki azt mozgatja – ha ennél kevesebb van, az egység nem mozoghat.

Lövés

A járművekkel ellentétben, az ágyú modell nem lőhet, ha mozgott a kör mozgási fázisában. Bármely kezelő, amely legfeljebb 2″-re van az ágyútól, lőhet vele a lövési fázisban, de ilyenkor a saját kézifegyverével nem lőhet. Az egység többi tagja (és az esetleg csatlakozott önálló karakter) szabadon lőhet fegyverével, akár az ágyútól különböző célpontra is. Az ágyú önmaga tüzelésre képtelen. A lövéshez az ágyúnak, és a vele lövő kezelőnek egyaránt látnia kell a célpontot (kivéve a ballisztikus fegyvereket természetesen). A lőtávolságot az ágyútól kell mérni.

Amikor tüzérség egységre lősz, a találat 1-4-re az ágyút éri, 5-6-ra pedig a kezelőket. A sebzést, és az ágyú páncéljának átütését külön-külön kell dobni.

Ha egy tüzérség egység a földre lapul, akkor annak semmilyen hatása nincs az ágyú modellre.

A tüzérség egységek nem futhatnak.

Roham

A tüzérség egység nem rohamozhat, ha van benne ágyú modell.

Ha megrohamozzák, a rohamozó modelleket a szokott módon talpkontaktusba kell mozgatni a legénységgel és az ágyúval, de ez után az ágyút figyelmen kívül kell hagyni. Minden közelharcban levő a kezelőket üti, még akkor is, ha egyébként az ágyúval vannak talpkapcsolatban. A közelharcban levő személyzet természetesen visszüthet, de az ágyú nem.

Morál és visszavonulás

Az ágyú modelleket minden morál és vezetési érték tesztnél, valamint a közelharc eredményének meghatározásánál figyelmen kívül kell hagyni, mintha ott sem lennének. Mivel legalább egy kezelő kell ahhoz, hogy az ágyút mozgatni lehessen, ezért ha az egység visszavonulni kényszerül, és nincs elég kezelő minden ágyúra, akkor a kezelő nélküli ágyút hátra kell hagyni, és le kell venni. Az egység többi része a megszokott módon vonul vissza. Ha egy tüzérség egység közelharcból vonul vissza, és a győztesnek lehetősége van előre törni (sweeping advance), a tüzérség egység automatikusan veszti a kezdemény (I) dobást, és megsemmisül.

JÁRMŰVEK

A járművek nem úgy harcolnak, mint a hús-vér teremtmények. Szabályaik számtalan formában különböznek a többi modell szabályaitól.

JÁRMŰ TULAJDONSÁGOK

A gyalogos modellekhez hasonlóan, a járművek is rendelkeznek tulajdonságokkal, melyek leírják, milyen erősek valójában. Nézzük a következő példát:

Név	Típus	Elülső páncél (FA)	Oldalsó páncél (SA)	Hátsó páncél (RA)	Célzás (BS)
Leman Russ	Tank	14	12	10	3

TÍPUS

A különböző járműtípusok: szállító, tank, nyitott, gyors, sikló és lépegető. Ezek a típusok kombinálhatók, például gyors sikló vagy nyitott lépegető. Ebben az esetben a járműre az összes olyan szabály vonatkozik, mely az egyedi típusokra jellemző.

A fejezet első része az összes járműre vonatkozó általános szabályokat mutatja be. Azután minden járműtípusnak külön részt szentelünk, melyben a rá vonatkozó egyedi szabályok kerülnek bemutatásra, illetve az általános szabályok közül azok a kivételek, melyek az adott járműtípusra nem vonatkoznak (a lépegetők a leginkább eltérőek).

PÁNCÉL ÉRTÉK

A jármű páncélértéke mutatja meg, milyen nehéz sérülést okozni a járműnek. Különböző páncélértékek vannak a jármű elülső, oldalsó és hátsó oldalának jellemzésére. A páncélérték jellemzően 10-14 között változhat, attól függően, hogy a jármű mely oldalát éri találat. Általában a legkisebb páncélérték a jármű hátsó részére jellemző, ezzel jelképezve a jármű legsérülékenyebb részeit, az üzemanyagtartályt, hajtóművet, stb.

CÉLZÁS (BS)

A járműveknek a gyalogsághoz hasonló célzás értékük van, mellyel azt írjuk le, milyen pontosan képes kezelni a legénység a jármű fegyvereit.

JÁRMŰVEK ÉS TÁVOLSÁGMÉRÉS

Mivel a legtöbb jármű modellnek nincs talpa, ezért a talptól való távolságmérés ebben az esetben nem használható. Ehelyett ilyenkor a jármű testétől mérünk (vagyis figyelmen kívül hagyjuk az ágyúcsöveket, bulldózer ékeket, antennákat, zászlókat és minden díszítőelemet).

Van azonban egy kivétel, a járművek fegyverzete. Amikor a jármű lő, a távolságot a tüzelő fegyver csövének végétől mérjük, miközben a lővonalat a fegyver felfüggesztésétől a csövének mentén (ahogyan azt a későbbiekben kifejtjük).

JÁRMŰVEK ÉS MOZGÁS

A jármű által megtett távolság függvényében használhatja a jármű a fegyvereit, illetve ettől függ az is, hogy rohamfázisban mennyire könnyű eltalálni egy járművet, ahogyan a későbbiekben láthatjuk.

- Egy álló jármű teljes tűzerejét használhatja.
- A legfeljebb 6"-et mozgó jármű harci sebességgel (combat speed) mozog. Ezzel modellezzük azt, hogy a jármű lassan nyomul előre, miközben még fegyvereit is használhatja, jóllehet csökkentett tűzerővel.

- A több mint 6″-et, de maximum 12″-et mozgó jármű cirkálósebességgel (cruising speed) mozog. Ez azt jelképezi, hogy a jármű olyan gyorsan mozog, ahogyan csak tud, de nem lő.

A maximum 12″ viszonylag kevésnek tűnhet egy járműnek, de ez inkább azt mutatja, milyen gyors a jármű terepen, nem pedig úton.

Mozgás közben egy jármű bármennyiszer fordulhat, hasonlóan más modellekhez. A járművek a középpontjuk körül fordulnak, ahelyett hogy egy fordulót tennének. A fordulás nem csökkenti a jármű mozgását. Ez azt jelenti, hogy a jármű mozoghat előre és hátra is ugyanabban a körben, ha ez nem haladja meg a maximum mozgását. A középpont körüli fordulás önmagában nem számít mozgásnak, vagyis az a jármű, mely a mozgási fázisban csupán fordult, álló járműnek minősül (viszont mozgásképtelen járművek még csak nem is fordulhatnak). Hasonlóan a többi egységhez, a járművek sem mehetnek át baráti modelleken.

A TEREP HATÁSAI

Egyenetlen terepen való átkeléskor a járművek nem lassulnak le mint a többi egységtípus, viszont kockáztatják, hogy leragadnak, lerobbannak, és megsérülnek.

Nehéz terep nem lassítja le a járműveket, viszont minden nehéz terepet veszélyes terepként kell kezelni. Minden, a veszélyes terepre belépő, azt elhagyó, vagy azon áthajtó járműnek dobni kell D6-ot. 2-6 eredmény esetén a jármű folytathatja útját. Az 1-es dobás azonban a járművet azonnal megállítja, és mozgásképtelen lesz. Ha be akart hajtani nehéz terepre, akkor pont azon kívül áll meg.

Amikor a játék elején megbeszélik a terepet, jó ha a játékosok egyetértenek abban, hogy mely terepek vannak más hatással a járművekre, mint a többi egységtípusra. Például a játékosok megegyezhetnek abban, hogy a tankcsapdák veszélyes- vagy akár átjárhatatlan terepnek számítanak a járműveknek, de tiszta terep másfajta egységeknek. Hasonlóképpen meg lehet egyezni, hogy a járművek (vagy egyes járműtípusok) a szögesdrótot tiszta terepként kezelik, és így tovább.

UTAK

A lépegetők és siklók kivételével, minden cirkálósebességgel haladó jármű 6″-el többet mozoghat, ha mindvégig az úton halad.

CSITT-CSATT, BUMM-BUMM

A Warhammer 40000 játék egyik legszórakoztatóbb része, amikor járművekkel cirkálsz fel-alá a csatatéren, miközben lősz ahogyan a csövön kifér, és apró cafatokra téped az ellenfél járműveit. Egy jármű megsemmisítése meghatározó esemény, mely az egész játék kimenetelét megváltoztathatja, miközben a roncsok maguk is a terep részeivé válnak. De hogyan is tudnánk ilyen mértékű pusztítást megmutatni?

Néhányan szeretik a megsemmisített tankjaikat az oldalukra fordítani. Néhányan továbbmennek, és a jármű aljára sérüléseket modelleznek. Azonban néhány járműnek fontosabb elemek vannak a tetején, ezért a játékosok nem mindig teszik ki ilyen tortúrának a szépen festett tankjaikat, hanem más megoldást találnak ki. Néhányan vattát használnak a kilőtt járművekből előtörő füst szemléltetésére, mely megoldás tényleg látványos, és még praktikus is, ha valaki esetleg odalöttyintené a teáját.

HARCI SÉRÜLÉSEK

Később látható lesz, hogy vannak a megsemmisülésen kívül más harci sérülések is, melyek egy járművet érhetnek. Egy kilőtt görgő miatt a tank mozgásképtelenné válhat, fegyverrendszereit szétlőhetik, vagy a kezelők elkábulhatnak egy-egy találat után. Ezek bemutatása kicsit bonyolultabb. Néhány játékos a tornyokat és a fegyvereket nem ragasztja rá a modellekre, ezért aztán óvatosan eltávolíthatók. Ez a modellek szállításánál is segítséget jelent, és a legjobb módja mondjuk egy „fegyverzet megsemmisült" eredmény szemléltetésének – egyszerűen csak le kell venni a szóban forgó fegyvert.

Egy másik megközelítése a dolognak, ha egy kockát helyezünk a járműre vagy a jármű mellé, azzal a számmal, mely megegyezik a szóban forgó sérüléssel. Ezen felül, lehet venni sérülés jelzőket is. Ezek a különböző sérülések szemléltetése kitalált speciális ikonok, vagyis egyszerűen csak a járműre, vagy mellé kell helyezni egy ilyet. Ahogyan a stratégiai játékokban általában, itt sincs egyetlen helyes megoldás. A lényeg, hogy az ellenfeled teljesen elégedett legyen az általad választott megoldással.

JÁRMŰVEK ÉS LÖVÉS

Amikor egy jármű lő, a saját célzás (BS) értékét használja, mint bármely más egység, és minden fegyverével ugyanarra a célpontra kell lőnie.

MOZGÁS ÉS LÖVÉS

Hogy mennyi fegyverrel képes a jármű a lövési fázisban tüzelni, az attól függ, mennyit mozgott a mozgási fázisában.

Emellett, a gyorstüzelő (rapid fire) és nehézfegyverekre (heavy weapon) vonatkozó megkötések nem állnak a járművekre. Amikor ilyen fegyverekkel lőnek egy járműből, akkor a modell mindig állónak számít, függetlenül attól, hogy valójában mozgott-e avagy sem. Járművek nem tudnak futni.

- Álló járművek minden fegyverükkel lőhetnek (emlékezzünk rá, hogy a középpont körüli fordulás nem számít mozgásnak).

- Harci sebességgel mozgó járművek egy normál fegyverrel lőhetnek (és minden védelmi fegyverrel, lásd lentebb).

- Cirkáló sebességgel mozgó járművek nem lőhetnek.
  A fentiek alól is van néhány kivétel, ilyenek a nehéztüzérségi fegyverek (ordnance), ballisztikus nehéztüzérségi fegyverek (ordnance barrage), védelmi fegyverek és opcionális fegyverek.

VÉDELMI FEGYVEREK

Minden 4-es vagy annál kisebb erejű fegyver (vagy erő érték nélküli fegyver) védelmi fegyvernek minősül.
Harci sebességgel mozgó járművek minden védelmi fegyverüket használhatják egyetlen fő fegyverük mellett.

OPCIONÁLIS FEGYVEREK

A sereglistájukban található leírásban szerepelhet egy-egy járműnél, hogy kiegészítő fegyvereket lehet rájuk venni, mint például egylövetű rakétát és más kiegészítő fegyvereket (pintle-mounted). Ha ezekkel tüzelünk, ezek is a jármű normál fegyverének számítanak (hacsaknem védelmi fegyverek, lásd fentebb).

NEHÉZTÜZÉRSÉGI FEGYVEREK (Ordnance weapons)

A nehéztüzérségi fegyver használata a tüzérek teljes figyelmét leköti, ezért abban a körben más fegyver nem használható mellette (védelmi fegyverek sem!). Cserében viszont jobb a páncélátütésük. Hacsak nincs a profiljukban másképp írva, minden sablonos nehéztüzérségi fegyver (ordnance blast weapon) a nagy sablont használja.

BALLISZTIKUS NEHÉZTÜZÉRSÉGI FEGYVEREK (Ordnance barrage weapons)

Eltérően más egységtípusoktól, az ilyen fegyvert hordozó járművek választhatnak, hogy direkt céloznak a fegyverrel, vagy ballisztikusan. Ezt a lövés előtt kell eldönteni.

Ha direkt tüzelnek a célpontra, úgy kell kezelni, mintha nehéztüzérségi fegyver (ordnance weapon) lenne. Viszont nem kell figyelembe venni a fegyver profiljában leírt minimum lőtávot.

A jármű tüzelhet a fegyverrel ballisztikusan is. Ebben az esetben azonban a legénység óvatosan kiszámítja a röppályát, ezért csak álló járművek lőhetnek ballisztikusan (és természetesen nem lőhetnek abban a körben más fegyverrel).

Hasonlóan a normál ballisztikus fegyverekhez (barrage weapons) a ballisztikus nehéztüzérségi fegyvereknek is van egy minimum lőtávjuk (lásd a profiljában), tüzérségi sokk tesztet kell dobni (pinning test), és a fedezékmentők kidolgozása annak a figyelembevételével történik, mintha a lövés a sablon középpontjából jönne. Ha nem látható célpontra lövünk, akkor a tüzelő célzás értéke (BS) nem számít, és a robbanás sablon teljes 2D6″-et szóródik a szóráskockán megjelölt irányban. Emellett a ballisztikus nehéztüzérségi fegyverek sokkal ijesztőbbek, ezért a tüzérségi sokk tesztet a célpont -1-el dobja.

JÁRMŰFEGYVEREK ÉS LŐVONAL

A gyalogsághoz hasonlóan a járműveknél is fontos, hogy egy képzeletbeli vonalat húzhassunk köztük és a célpontok között. Amikor egy ilyen fegyver tüzel, fordítsuk a fegyverét a célpont irányába, és a fegyver felfüggesztésétől a csövének mentén nézzük a lővonalat. Ha a célpont a jármű valamelyik fegyvere elől fedezékben van, akkor a fedezékmentőket úgy dolgozzuk ki, mintha a jármű összes tüzelő fegyvere különálló modellnek számítana egy normál egységben.

Néhány modellen valamilyen okból nem lehetséges a fegyver irányba fordítása. Ebben az esetben a játékosoknak feltételezniük kell, hogy a fegyverek a felfüggesztéseiken elmozdulhatnak. Hogy az egyes fegyverek milyen módon fordulhatnak, ahhoz meg kell nézni a jármű profiljában a fegyverek tulajdonságait, vagyis hogy toronyba szerelt (turret-mounted), kiegészítő (pintle-mounted), oldalsó (sponson-mounted) vagy törzsbe épített (hull-mounted). Ezután alkalmazzuk a következő elveket:

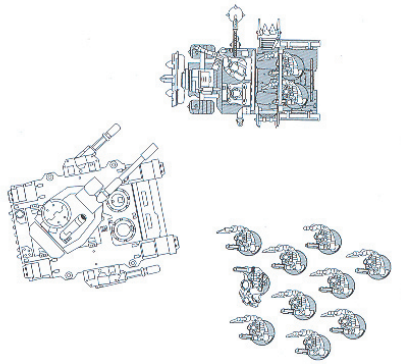
- Toronyba épített fegyverek 360°-ban fordulhatnak a toronnyal együtt, hacsak a modell felépítése ezt nem gátolja meg.

- Törzsbe épített fegyverek 45°-os szögben tüzelhetnek a felfüggesztési pontjuktól.

- Oldalsó fegyverek tűzíve változó, ugyanis míg egyes fegyverek a tank egész oldalát 180°-ban (vagy nagyobb mértékben) lefedik, addig más oldalsó fegyverek kisebb mértékben mozgathatók. Ezt általában az oldalsó felfüggesztés módja határozza meg.
- Kiegészítő fegyverek a jármű tornyában 360°-ban forgathatók, egyéb esetben pedig a felfüggesztésétől számítva 45°-ban.

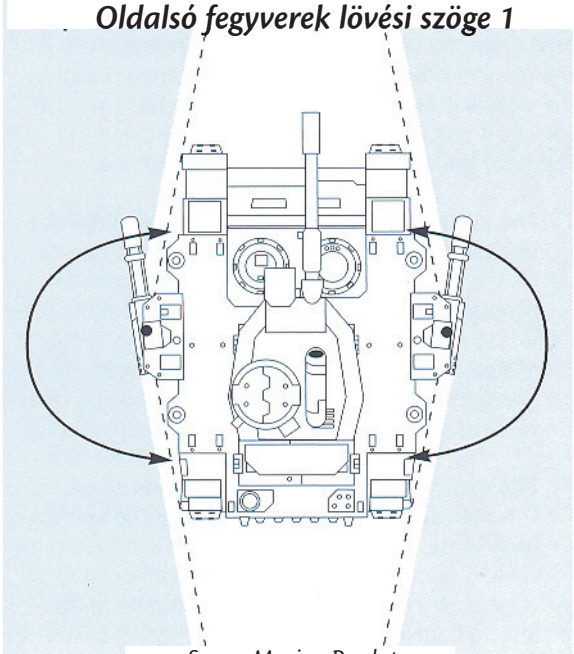
Egyes esetekben (például egy magas harangtoronyban megbújó mesterlövészre célzáskor) feltételezzük, hogy a fegyverek függőlegesen 45°-ban emelhetők, még akkor is, ha a modell fegyverének csöve erre nem is képes.

A jármű fegyverei és lővonala



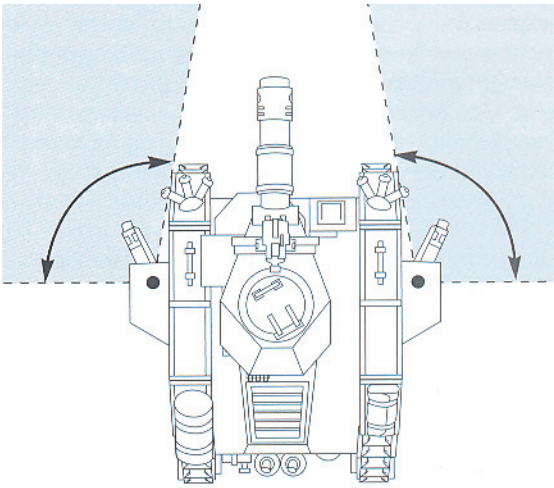
A Predator a Trukk-ra lő. A célpont nincs a jobb oldali fegyverének lővonalában, ezért nem lőhet vele.

Oldalsó fegyverek lövési szöge 1



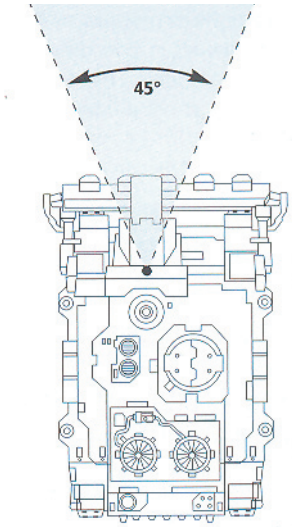
Space Marine Predator

Oldalsó fegyverek lövési szöge 2



Imperial Guard Leman Russ

Törzsbe épített fegyverek lövési szöge



Space Marine Vindicator

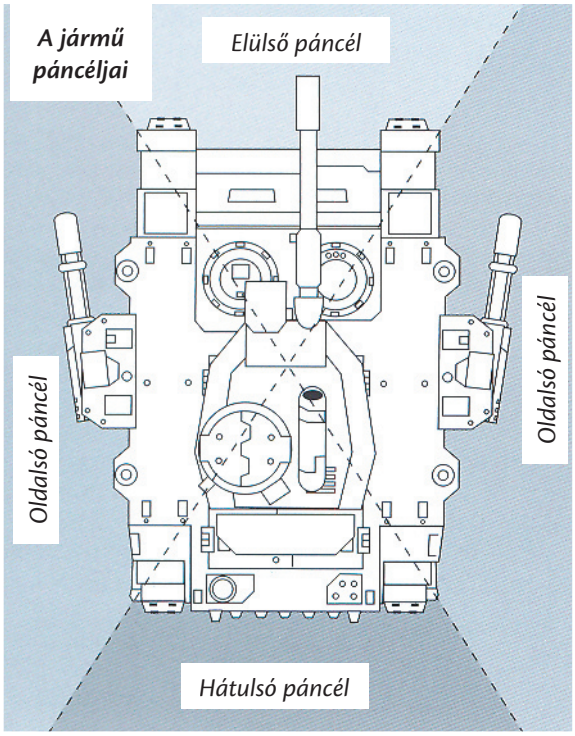
LÖVÉS JÁRMŰVEKRE

Amikor egy egység járműre tüzel, akkor rá kell látniuk a tornyára vagy a törzsére (vagyis az ágyúcsövet, antennákat, zászlókat, stb. látni nem elég). Mivel az egész egység ugyanarra a célpontra lő, ezért megeshet, hogy az egység néhány fegyvere nem tudja megrongálni a járművet, ezért feltételezzük, hogy az osztag többi tagja fedezőtüzet ad, lőszert hord a nehézfegyverekhez, vagy egyszerűen csak meghúzzák magukat.

Ha a jármű célpont lőtávban van, a már megszokott módon dobunk találatra. Ha van néhány találatunk, akkor meg kell nézni, hogy átütötték-e a jármű páncélját, lásd lentebb.

A JÁRMŰ HELYZETE ÉS PÁNCÉLÉRTÉKEK

A legtöbb jármű különbözőképpen van páncélozva. Néhány nehéz tankot számtalan megerősített adamantium és keramit lap véd, míg a könnyebb járművek inkább a sebességre építenek. Ezért a különböző járműtípusok különböző páncélértékekkel bírnak, melyek nem csupán páncéljuk vastagságát jelképezik, hanem azt is, hogy milyen nehéz célpont a mérete és sebessége alapján, milyen kemény a legénysége és így tovább. Ezen felül a páncélérték egy adott járművön belül is változó, attól függően, hogy a jármű mely oldala kapja a lövést, eleje, oldala, vagy a hátulja.



JÁRMŰ PÁNCÉLJÁNAK ÁTÜTÉSE

Az, hogy eltalálod a járművet, még nem feltétlenül jelenti azt, hogy sérülést is okozol neki. Miután sikerült eltalálni, dobni kell D6-al, hozzá kell adni az eredményhez a fegyver erejét (S), és az így kapott végeredményt össze kell hasonlítani a jármű azon oldalának páncélértékével, amelyet a lövés ért:

- Ha a végeredmény kevesebb, mint a jármű páncélértéke, akkor a lövés lepattan.
- Ha a végeredmény ugyanannyi, mint a jármű páncélértéke, akkor a lövés egy lecsúszó (glancing) találatot okoz.
- Ha a végeredmény nagyobb, mint a jármű páncélértéke, akkor a lövés egy átütő (penetrating) találatot okoz.

Például: Egy lascannon eltalálja egy Space Marine Predator tank elülső páncélját (FA13). Dobunk D6-al, az eredmény 4, melyhez hozzáadjuk a lascannon erejét (S9). A végeredmény 13. Mivel ez egyenlő a Predator elülső páncéljának értékével, ezért ez egy lecsúszó találat.

Nehéztüzérségi fegyverek (Ordnance weapons) és páncélátütés

A nehéztüzérségi fegyverek (a ballisztikus is) olyan erővel találja el a járművet, hogy a legénységet péppé zúzza. Amikor egy nehéztüzérségi fegyver találata után páncélátütést dobsz, két kockával kell dobni egy helyett, és a két kocka által mutatott érték közül a nagyobbikat kell választani.

Sablonos és robbanásfegyverek járművek ellen (Template and Blast weapons)

Ha a jármű akár részlegesen is egy sablon alatt van, akkor a lövés felöli oldalát éri találat.

Amikor robbanásfegyverrel lövünk egy járműre, helyezzük a sablont úgy a járműre, hogy a középen lévő lyuk a jármű valamely része fölött legyen, és azután dobjuk normál szóródást. Többszörös robbanás esetén az első sablon lyukának kell a jármű felett lennie. Ha a sablonok úgy szóródnak, hogy egyáltalán nincsenek a jármű felett, akkor természetesen a járművet nem éri találat. Ha a sablon a járművön landol, akkor két esetet kell megkülönböztetnünk:

- **A robbanás sablon közepe a jármű felett található.** Ilyenkor a lövedék vagy rakéta a járművet találta el, és azon robbant. A páncélátütést a lövés felöli oldalon kell nézni, a sablon pozíciójától függetlenül, a fegyver teljes erejét használva. Ballisztikus fegyverek (barrage weapons) találatakor mindig a jármű hátsó páncélját kell nézni (ez az érték jelképezi a felső páncélt is).
- **A robbanás sablon közepe nem található a jármű felett, de a sablon egy része a járművet éri** Ilyenkor a lövedék vagy rakéta elhibázta a járművet, azonban a közeli robbanás miatt repeszek találják el a járművet. A páncélátütést a sablon közepe felé eső oldalon kell nézni, a tüzelő egység pozíciójától függetlenül, és a fegyver erejét felezni kell.

SÉRÜLÉSDOBÁSOK

A járművet ért találatnak különböző eredményei lehetnek. A páncélt teljesen átütheti, és elkábíthatja a kezelőszemélyzetet. De egy szerencsés találat akár fel is robbanthatja a jármű lőszerkészletét, hatalmas robbanást okozva. Ha egy jármű páncélját áttörték, meg kell határoznunk a hatást. Minden lecsúszó vagy átütő találat után D6-al kell

dobnunk, és alkalmazni a megfelelő módosítókat (melyek összeadódnak), és meg kell nézni az alább található Jármű Sérülés táblázatot.

Lecsúszó találatok

Ha a lövés csak lecsúszó találatot okozott, a sérülés kevésbé lesz veszélyes. A kockadobás eredményéből le kell vonnunk 2-t.

„AP-" fegyverek

Míg néhány fegyver különösen hatásos komolyabban páncélozott célpontok leküzdésére, addig más fegyverek erre nem kimondottan alkalmasak. „AP-" fegyverek által okozott lecsúszó vagy átütő találatok esetén a kockadobás eredményéből le kell vonnunk 1-et.

„AP1" fegyverek

Néhány fegyver akkora erejű, hogy egy jármű páncélját minden nehézség nélkül átüti. Ha egy „AP1"-es fegyver (pl multi-melta) okoz lecsúszó vagy átütő találatot, adjunk +1-et a kockadobás eredményéhez.

Egyéb módosítók

Néhány fegyver és jármű különleges szabályokkal rendelkezhet, melyek további módosítókat adhatnak a sérülésdobáshoz. Például a nyitott járművek (open-topped) sérülésdobása esetén +1-et adunk a kockadobás eredményéhez (lásd lentebb).

JÁRMŰ SÉRÜLÉS TÁBLÁZAT

D6	EREDMÉNY
1 vagy kevesebb	Legénység – Összezavarodott
2	Legénység – Kábult
3	Sérült – Fegyverzet megsemmisült
4	Sérült – Mozgásképtelen
5	Megsemmisült – Roncs
6	Megsemmisült – Felrobban!

Módosítók	
Lecsúszó találat	-2
AP- találat	-1
AP1 találat	+1
Nyitott jármű	+1

EREDMÉNYEK

1. **Legénység – Összezavarodott (Crew – Shaken)**
   A járművet megrázta a támadás, de nincs komolyabb sérülés (vagy talán a legénység szerint itt az ideje gyorsan odébbállni). A jármű nem lőhet a következő körének végéig.

2. **Legénység – Kábult (Crew – Stunned)**
   A támadás kiütötte a jármű legénységét, vagy esetleg a jármű célzó –és irányítórendszerei sérültek átmenetileg (vagy talán a legénység gondolta azt, hogy gyorsan kiugranak a járműből és fedezéket keresnek). A jármű nem lőhet, és nem mozoghat következő körének végéig.
   Ha egy körben több „Összezavarodott" vagy „Kábult" eredményű találatot kap a jármű, ezek nem adódnak össze, vagyis 3 „Kábult" eredmény után továbbra is csak egy körig nem lőhet és nem mozoghat, nem pedig háromig!

3. **Sérült – Fegyverzet megsemmisült (Damaged – Weapon Destroyed)**
   A jármű valamelyik (a támadó által kiválasztott) fegyvere megsemmisül. Ha a járműnek már nincs fegyvere, akkor az eredményt „Mozgásképtelenre" változtatjuk. A támadás eredményeképpen opcionális fegyverek is választhatók, mint például pintle-mounted storm bolter vagy hunter-killer missile.

4. **Sérült – Mozgásképtelen (Damaged – Immobilised)**
   A találat eredményeként egy kerék, görgő, grav tányér, hajtómű vagy láb sérül. Vagyis, a jármű a játékban már nem mozoghat. Nem is fordulhat, kivéve a tornyát (ha rendelkezik ilyennel), de a többi fegyverét a normál tűzívüknek megfelelően használhatja. További „Mozgásképtelen" találatok „Fegyverzet megsemmisült"-nek számítanak.

   Ha egy jármű bármelyik „Sérült" találatot szenvedi el, és már nincs fegyvere illetve mozgásképtelen, akkor az eredmény mindenképpen „Megsemmisült – Roncs" lesz.

5. **Megsemmisült – Roncs (Destroyed – Wrecked)**
   A támadás során a jármű teste és belső rendszerei helyrehozhatatlanul megsérülnek – a jármű megsemmisül. A modellt a helyén hagyjuk és ronccsá válik (lásd lentebb)

6. **Megsemmisült – Felrobban (Destroyed – Explodes)**
   A jármű megsemmisül, lőszerkészlete és üzemanyaga felrobban, a jármű teste apró darabokra szakad. Lángoló roncsok repülnek D6″ távolságra, és ezen belül minden modell egy 3-as erejű találatot szenved el, melyre dobhat páncélmentőt. A jármű modellt ezután eltávolítjuk, és a helyére egy nehéz terepet jelképező roncsot, vagy krátert helyezünk (amennyiben van ilyenünk). A jármű vezetői, tüzérei, és egyéb legénysége mindkét „Megsemmisült" találat esetén halottak.

RONCSOK

Ronccsá vált járművek ott maradnak a terepen, valójában a terep részeivé válnak, nehéz- és veszélyes terepnek minősülnek, valamint fedezéket nyújtanak. A játékosoknak egyértelműen jelölniük kell, hogy az a jármű már csak roncs. Például felfordíthatják a járművet, vagy csak a tornyát (de nem az oldalára a nagyobb fedezék miatt!), használhatnak valamilyen jelölőt, vagy vattát, amivel még a füstöt is jelölhetik.

JÁRMŰVEK ÉS FEDEZÉK – TAKART CÉLPONTOK

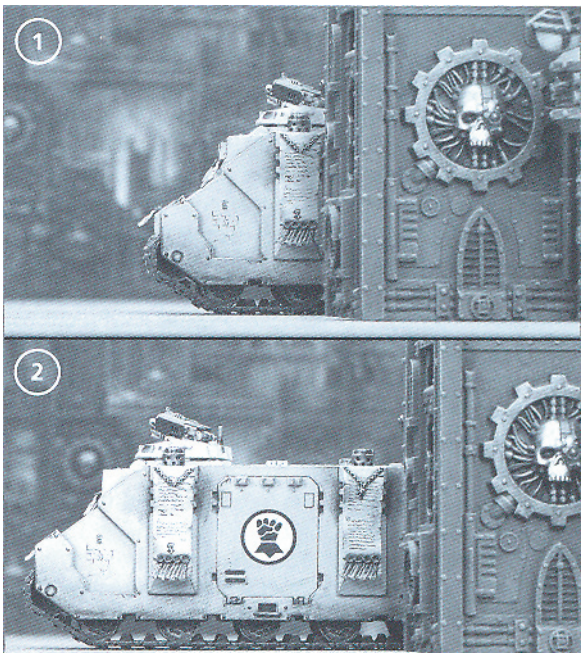
A járművek nem úgy kapják a fedezéket, mint a gyalogság, ugyanis nagy méretük és tömegük miatt nem tudják úgy kihasználni a fedezéket, mint más kisebb csapatok. Viszont helyezkedhetnek úgy, hogy az ellenség nehezebben találhassa el a sérülékenyebb részeket. Hogy miben is különbözik a járművek fedezéke a korábban leírtaktól, azok lentebb olvashatók:

- A célba vett jármű legalább 50%-ának kell a terep, illetve egyéb modellek által rejtve lennie a célzó egység lővonalát tekintve, hogy fedezékben legyen. Ebben az esetben a járművet „takartnak" (obscured, hull-down) mondjuk. Ha egy osztag tüzel a járműre, a jármű csak akkor számít takartnak, ha legalább 50%-a takarva van a tüzelő modellek többsége elöl (ne számoljuk azokat a modelleket, melyek nem tudják megkarcolni a járművet). Hasonlóan a különböző modelleket tartalmazó egységekhez, ha nem vagy biztos benne, hogy a jármű 50%-a fedezékben van-e, akkor módosítsuk a mentőjét -1-el.

- Attól hogy egy jármű terület-blokkon belül (area terrain) van, még nem számít takartnak. A fentebb megadott 50%-os szabály él.

- Járművek nyilvánvalóan nem lapulhatnak (go to ground), semmilyen módon.

Ha a célpont takart, és lecsúszó vagy átütő találatot szenved, akkor az ellen fedezékmentőt dobhat csakúgy, mint egy nem-jármű modell egy elszenvedett seb miatt (például 5+ a sövénytől, 4+ épületben, 3+ erődben, és így tovább). Ha sikerült a mentő, akkor a találatot elfelejtjük, és nincs sérülésdobás.
Ha egy speciális szabály, vagy valamilyen felszerelési tárgy a járművet takarttá teszi még a nyílt terepen is, akkor az 4+ fedezékmentőt ad, hacsak a vonatkozó kódex nem írja másként.
Ritkán megtörténhet, hogy a lövő egység nem látja a járműnek azon oldalát (elülső, oldalsó, hátsó), mely feléjük néz, viszont láthatja a jármű egy másik oldalát. Ebben az esetben a lövést a látható oldal ellen kell kidolgozni, azonban hogy a különösen nehéz lövést szimuláljuk, a jármű 3+ fedezékmentőt kap.



1. kép: A Rhino több mint 50%-a az épület mögött van – a Rhino takarásban van.

2. kép: A Rhino kevesebb mint 50%-a van az épület mögött – a Rhino nincs takarásban.

FÜSTGRÁNÁTOK

Néhány jármű rendelkezik kis vetőcsövekkel, melyek füstgránátokat tartalmaznak (vagy valami hasonló dolgot fejlettebb idegen járműveknél). Ezekkel átmenetileg el lehet rejteni a járművet füstfelhő mögé, ami nyílt terepen nagyon hasznos dolog.

Játékonként egyszer, a mozgási fázis végén, a jármű füstöt lőhet (nem számít, mennyit mozgott a jármű). Helyezzünk vattát, vagy valamilyen jelzőt a járműre vagy mellé. Miután füstöt lőtt, a jármű nem használhatja fegyvereit abban a körben, viszont takartnak számít az ellenfél következő lövési fázisában, és kap egy 4+os fedezékmentőt.

Az ellenfél lövési fázisa után a füst eloszlik. A jármű akkor is használhatja a füstgránátokat, ha kezelői összezavarodottak, vagy kábultak.

Néhány hadsereg által használt füstgránátvetőknek más lehet a működésük, ezeket a vonatkozó kódexekben meg lehet találni.

JÁRMŰVEK ÉS ROHAM

Járművek lehetnek nagyon veszélyesek vagy nagyon sérülékenyek is közelharcban. Egyik oldalról a nehézpáncélos járművek szétszórhatják maguk előtt a gyalogságot, hiszen ki lenne olyan ostoba, hogy egy 80 tonnás tank lánctalpa alatt végezze. Másrészről viszont egy álló jármű

gyakran könnyen megsemmisíthető, ahogy egyes katonák megmásszák, és gránátokat dobálnak a nyílásokba, vagy belőnek.

ROHAM JÁRMŰVEK ELLEN

Ha elég közel jutnak, a gyalogság komoly veszélyt jelenthet a járművekre. A kémlelőnyílásokon belőve, vagy robbanóanyagot helyezve az üzemanyagtartályokra, feltépve a bejáratokat könnyen ronccsá változtathatnak egy járművet.

Roham indítása

Rohamfázisban lehet megrohamozni egy járművet. A mozgás kivitelezése hasonlóan történik ahhoz, amikor másfajta egységeket rohamozunk. Ahogy általában, minden harcban álló (engaged) modell támad.

Találatdobás jármű ellen

Mivel a járműnek nincs közelharci értéke (WS), ezért a találathoz szükséges célszám a jármű sebességétől függ:

Célpont	Szükséges D6 dobás
Mozgásképtelen, vagy az előző körben álló jármű	Automatikus találat
Előző körben harci sebességgel mozgó jármű	4+
Előző körben cirkálósebességgel mozgó jármű	6

A mozgás számításánál csak azt a távolságot vegyük figyelembe, amit ténylegesen mozgott a korábbi helyzetétől. Előre-hátra, vagy körben mozgás nem segít!

Páncélátütés közelharcban

A lövéshez hasonlóan kerül kidolgozásra (vagyis D6+a támadó ereje). Közelharcban azonban minden találat a hátsó páncél ellen kerül kidolgozásra, mivel mindig a jármű sérülékenyebb részét támadják.

Eredmény

A jármű elleni közelharc nagyban különbözik a többitől. Először, hiába lehet őket megrohamozni, nem lehet őket lekötni (lock) közelharcban.

A jármű elleni közelharc végén nincs közelharci eredmény, emiatt nincs is előretörés (sweeping advance), összemozgás (pile-in), és konszolidáció (consolidation). A jármű és ellenfelei maradnak ahol voltak, vagy egyszerűen a következő körükben továbbmozognak. Többszörös harcban, ahol mind járművek, mind másfajta egységek részt vesznek, a harc eredményét úgy dolgozzuk ki, mint egyébként, a járműveket kihagyva.

Következő körök

Ha a megrohamozott jármű, túlélte a rohamot, és nem mozdul a következő mozgási fázisában, akkor az őt megrohamozó egységek továbbra is talpkapcsolatban maradnak vele a lövési- és rohamfázisban. Ezek a modellek nem számítanak lekötöttnek, így lehet rájuk lőni az ellenfél lövési fázisában.

Ha a jármű elfordul a tengelye körül (pl hogy rálőjön a támadóira), mozgassuk el ezeket a modelleket az útból, majd a fordulás után helyezzük őket vissza talpkapcsolatba a járművel.

Ha az ellenséges egységek a rohamfázisukban még talpkapcsolatban vannak a járművel , akkor ugyanúgy támadhatnak rá, mint egy rendes közelharcban (beleértve azon modelleket, melyek közelharcban levőnek számítanának egy normál rohamfázisban).

GRÁNÁTOK

Egy jól elhelyezett gránát képes elpusztítani egy járművet. Különleges tankvadász osztagok gyakran használnak páncéltörő gránátokat (krak grenades), vagy hőbombákat (fúziós alapú töltetek, mely ezredmásodpercek alatt képes kiégett ronccsá változtatni egy tankot).

A gránátokat ügyesen kell felhelyezni, hogy komoly sérüléseket okozhassanak, ezért minden gránátos modell csupán egyetlen támadást hajthat végre a gránátokkal, függetlenül attól, hogy a profiljában mennyi támadás szerepel, illetve mennyi a bónusz támadása lenne. Járművek ellen a gránátoknak a következő páncélátütéseik vannak:

Védő -és támadógránátok (Defensive and assault grenades)	4+D6
Páncétörő gránátok (Krak grenades)	6+D6
Hőbomba (Melta bombs)	8+2D6

JÁRMŰVEK ÉS MORÁL

Járműveknek sohasem kell moráltesztet dobniuk. Feltételezzük, hogy a jármű legénységének törhetetlen hite van járművükben és parancsaikban. Minden más ezzel kapcsolatos dolog az „Összezavarodott” és „Kábult” páncélátütési eredményekbe van belefoglalva.

JÁRMŰEGYSÉGEK – OSZTAGOK

A legtöbb jármű önálló, egyetlen modellből álló egységként harcol. Azonban néhány kisebb jármű (Ork Warbuggy, EldarVyper) több járműből álló egységként tevékenykedik, melyeket osztagoknak (squadron) nevezünk. Ezek is a normál egységekre vonatkozó szabályokat követik, a következő kivételekkel:

MOZGÁSI FÁZIS

Ha egy osztag mozog, minden járműve ugyanolyan sebességgel mozog (vagyis mindegyik harci sebességgel, cirkáló sebességgel, stb.). Az osztagnak más egységekhez hasonlóan fenn kell tartania a koherenciát, de járműosztagban elegendő a járműveknek 4″-en belül maradniuk egymáshoz, a hagyományos 2″ helyett.

LÖVÉSI FÁZIS

Lövéskor az egész osztag minden fegyvere egyetlen ellenséges egységet vehet célba. Más egységekhez hasonlóan, a járműosztagok is átlátnak és átlőhetnek a saját egységük tagjain, mintha ott sem lennének. Ugyanis a járművek egymás körül manővereznek egy jól begyakorolt harci formációban.

Ha az osztagra rálőnek, akkor a találatot és páncélátütést az osztag általános páncélértéke ellen kell dobálni (mely a legtöbb esetben minden irányban ugyanaz, a legtöbb esetben 10-es). Ha az osztag járműveinek különböző páncélértékei vannak a különböző oldalaikon, akkor a tüzelő egység felé néző legközelebbi látható jármű páncélértékét kell venni.

Miután minden páncélátütés kidobásra került, az osztagot irányító játékos osztja el a lecsúszó és átütő találatokat az osztagon belül, hasonlóan egy hagyományos egység sebzéseinek elosztásához. Ezután dobálja az esetleges fedezékmentőket. Meg kell nézni, hogy minden eltalált jármű fedezékben van-e (ilyenkor ne vegyük figyelembe az osztag többi járművét, mintha ott sem lennének), ezután pedig a hagyományos egységekre vonatkozó fedezékszabályokat figyelembe véve dolgozzuk ki, hogy az egész osztag fedezékben van-e, vagy sem. Miután megvoltak a fedezékmentő dobások, az ellenfél kidobálja a sérülésdobásokat a fennmaradó lecsúszó és átütő találatokra. Az osztagot ért sérülések hatása némiképp más az egyedi járművekhez hasonlítva.

SÉRÜLÉSDOBÁS OSZTAGOKRA

A járműosztagokon belüli kölcsönös támogatás sokkal ellenállóbbá teszi a járművek legénységét a sérülésekkel szemben. Illetve a legénységre szigorú szabályok vonatkoznak, hogy mozgásképtelen járműveiket hagyják el, majd hatástalanítsák, hogy az ne juthasson az ellenség kezére.
Ezért az osztagon belül minden „Mozgásképtelen" eredményt „Megsemmisült – Roncs"-ként kell kezelni, és minden „Kábult" eredményből „Összezavarodott" lesz.

Ha az osztag egyetlen járműből áll, amikor az ellenfél rálő, onnantól a járművekre vonatkozó normál szabályok érvényesek rá.

Például egy osztag Space Marine Devastator tüzet nyit három Eldar Vyper-ből álló osztagra. Néhány találatot érnek el, és az osztag 10-es páncélértéke ellen dobnak páncélátütést. Ennek eredménye három átütő és három lecsúszó találat. Az Eldar játékos két átütő találatot oszt egy Vyper-re, két lecsúszót egy másikra, és egy átütőt és egy lecsúszót egy harmadik Vyper-re. Ezután dobja a fedezékmentőket (példának okáért 4+), mellyel egy lecsúszót és egy átütőt sikerül mentenie. Végül az ellenfele dob két lecsúszó és két átütő találatra sérülésdobást, és az eredményeket azonnal alkalmazzák azon két Vypre-re, melyek azokat elszenvedték.

ROHAMFÁZIS

Ha egy járműosztagot rohamoztak be, akkor az ellenséges modellek az osztag egésze ellen dobnak találatot és páncélátütést. A sérülések hasonlóképpen élnek, mint fentebb olvashattuk, és a megfelelő kezdemény értéknél (I) kerülnek elosztásra, hasonlóan egy normál közelharchoz. Jármű elleni közelharcban nincs védő reakció, közelharci eredmény, összemozgás, konszolidáció, stb.

JÁRMŰTÍPUSOK

Szállítójárművek (Transport vehicles)

A szállítójárművek célja, a gyalogság szállítása a csatamezőn. Védik a gyalogságot a kézifegyvertűztől, vagy felgyorsítják mozgásukat, vagy akár mindkettő, például az Eldar járművek esetében.

Tankok (Tanks)

A 41. évezredben a tankok teljesen mindennaposak a csatamezőn. A legtöbb faj használ valamilyen erősen páncélozott és felfegyverzett járművet, a hatalmas és nehézkes Birodalmi Leman Russ-tól a kecses és kifinomult Eldar gravtankokig. A tankokat sokszor többcélú felhasználásra tervezték, a gyalogság szállításától kezdve a tankvadászaton át a gyalogság támogatásáig.

Nyitott járművek (Open-topped vehicles)

Néhány jármű nincs teljesen lezárva, emiatt a személyzet veszélyesebb helyzetben van. Ennek több oka lehet: felderítő egységeknek jobb áttekintés, könnyebb ki- és beszállás, vagy egyszerűen csak nem lenne hasznos teljesen bezárni a legénységet. Habár a személyzetnek és a szállított utasoknak nagyobb a mozgásszabadsága és jobb a kilátása, ez egyben azt is jelenti, hogy a legénység sokkal inkább ki van szolgáltatva az ellenséges tűznek.

Gyors járművek (Fast vehicles)

Ahogyan a nevéből is következik, ezek a járművek gyorsabbak a legtöbb egyéb járműnél. Sok gyors jármű egyben sikló is, bár van néhány kerekes vagy lánctalpas is, ezek vagy a könnyű súlyukból, vagy pedig erőteljes hajtóművükből kifolyólag képesek nagyobb sebességre. Az ilyen járművek további előnye, hogy nagyobb sebességnél is képesek fegyvereiket használni.

Siklók (Skimmers)

Bár a legtöbb jármű kerekeken, lánctalpakon gördül, vagy lábakon jár, néhány fejlettebb gép olyan hajtóművel, vagy antigravitációs meghajtással van ellátva, melynek segítségével néhány méterrel a csatatér felett lebeghetnek. Ez nem a hagyományos értelemben vett repülés, annak csupán egy korlátozott formája. Gyakran a siklók egyben gyors járművek is, de nem mindig.

Lépegetők (Walkers)

Bármely csatamezőn előfordulhatnak olyan helyek, ahová a hagyományos járművek nem képesek behatolni: beépített területek, sűrű erdők, szűk csatornák, stb. Emiatt sok hadsereg használ kettő vagy néha többlábú járműveket. Ezek a járművek általában képesek a kisebb és könnyebb testükön ugyanannyi fegyverzetet hordozni, mint egy tank. A tank ellenállóképességét a gyalogság manőverezőképességével kombinálják.

SZÁLLÍTÓJÁRMŰVEK (Transport vehicles)

Néhány jármű képes gyalogságot szállítani a csatamezőn, gyorsasággal és védelemmel támogatva őket. Természetesen, ha a szállítójármű megsemmisül, fennáll a veszélye, hogy az utasok élve elégnek a robbanásban.

A szállítójárműveknek további karakterisztikái is vannak: Szállítókapacitás (Transport Capacity), Tüzelőnyílások (Fire Points), és Bejáratok (Access Points).

SZÁLLÍTÓKAPACITÁS

Minden szállítójárműnek van egy maximum szállítókapacitása, amit nem lehet túllépni.

Egy szállítójármű egyetlen gyalogos egységet képes szállítani és/vagy bármennyi, az osztaghoz csatlakozott önálló karaktert (independent character) (ha az gyalogságnak minősül), de legfeljebb annyi modellt, amennyi a jármű szállítókapacitása. Az egész egységnek be kell szállnia a járműbe, nem szállhat be csak egy része, illetve nem használhat egyazon egység több szállítójárművet.

Csak gyalogsági modellek szállhatnak be a szállítójárművekbe (érdemes kiemelni, hogy például ugrórakétás gyalogság nem!), hacsak a vonatkozó kódex mást nem említ.

Néhány nagyobb gyalogsági modell több modellnek is számíthat szállítókapacitás szempontjából, ez meg van említve a jármű leírásánál (például minden Space Marine Terminator két modellnek számít).

Egyes esetekben előfordulhat, hogy bizonyos modellek nem használhatják azt a szállítójárművet; ez is pontosan le van írva az adott járműnél. Például Space Marine Terminatorok nem ülhetnek be Rhino-ba vagy Razorback-be, viszont szállíthatók Land Raider-rel.

TÜZELŐNYÍLÁSOK (Fire points)

Egy szállítójárműnek lehet több tüzelőnyílása, mely a jármű leírásánál olvasható. Ez egy fedél, vagy egy kisebb nyílás, amin keresztül az utasok kifelé lőhetnék, vagy használhatják pszichikus energiájukat.

Hacsak másképp nem említik a jármű leírásánál, egyetlen utas lőhet ki egy tüzelőnyíláson, és más modellek nem. Távolságok és lővonalak mérése egyenesen a tüzelőnyílástól történik.

Járműből kifelé tüzelő modellek mozgottnak számítanak, ha a jármű mozog, és nem lőhetnek, ha a jármű cirkálósebességgel mozgott abban a körben.

BEJÁRATOK (Access points)

Minden olyan jármű, mely gyalogság szállítására alkalmas, rendelkezik meghatározott számú bejárattal, melyet a jármű leírásánál adnak meg. Ezek ajtók, rámpák, fedelek, melyeket az utasok arra használnak, hogy ki -, illetve beszálljanak a járműbe. Modellek 2″-re szállhatnak be vagy ki a bejáratoktól.

BESZÁLLÁS ÉS KISZÁLLÁS

A mozgási fázisban a modellek beszállhatnak, illetve kiszállhatnak a járműből, de mindkettőt egy körben nem tehetik meg. Bár az előfordulhat, hogy beszállnak, majd a szállítójármű megsemmisítésével ki kell szállniuk.

BESZÁLLÁS

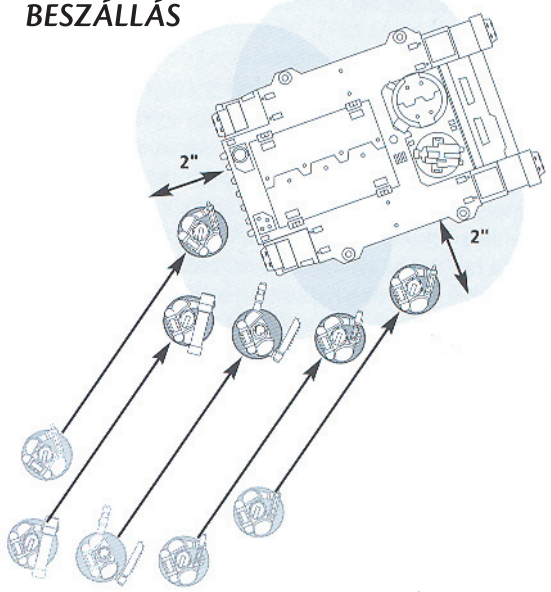
Egy egység akkor tud beszállni egy szállítójárműbe, ha a mozgási fázisában minden modelljét a szállítójármű bejáratainak 2″-es környezetébe mozgatjuk. Az egész egységnek képesnek kell lennie beszállni, ha akár egyetlen modell is képtelen legalább 2″-re mozogni a bejárathoz, az egész egység kint marad. Ha az egység beszállt, eltávolítjuk az asztalról és feljegyezzük, vagy valamilyen módon jelöljük, hogy ezt az egységet szállítják (például az egység egyik modelljét a szállítójármű tetejére helyezzük). Ha a játékosnak olyan távolságot kell mérnie, melynek a szállított egységhez van köze (kivéve lövésnél), akkor azt mindig a jármű törzsétől mérjük.

- Ha a jármű mozgott mielőtt még az utasok beszálltak

volna, akkor abban a körben már nem mozoghat (és nem is fordulhat).

- Ha a jármű nem mozgott mielőtt még az utasok beszálltak volna, utána rendesen mozoghat.

BESZÁLLÁS



Az összes Space Marine-nek a szállítójármű bejáratainak 2″-es körzetén belülre kell mozognia. Az egység beszállhat.

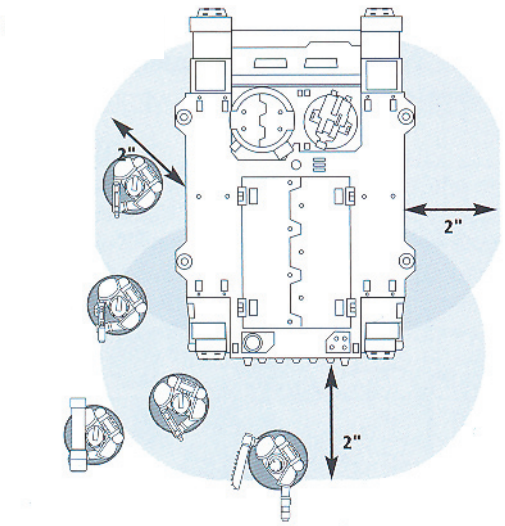
KISZÁLLÁS

Egy, a mozgási fázisát egy szállítójárműben kezdő egység kiszállhat a jármű mozgása előtt is és utána is. Ha az egység kiszáll, minden modelljét a jármű valamelyik bejáratának 2″-es környezetébe kell helyezni, a koherenciát fenntartva. Modellek nem tudnak kiszállni ellenséghez 1″-nél közelebb. Ha ellenséges egység miatt, vagy ha a kiszállás során járhatatlan terepre szállna ki egy modell, akkor nem tud kiszállni, és egy „vészkiszállást" (emergency disembarkation) hajthat végre. Ilyenkor a modellek a jármű körül 2″-re bárhol elhelyezhetők, viszont az egység ebben a körben már semmi mást nem csinálhat. Ha a vészkiszállás sem kivitelezhető, akkor nem szállhatnak ki.

- Ha a jármű már mozgott (a fordulás is ennek számít), az utasok kiszállhatnak, de nem mozoghatnak a mozgási fázisban. Ha a modellek kiszálltak, a jármű már nem mozoghat tovább abban a mozgási fázisban (nem is fordulhat). Kiszállás után a modellek lőhetnek (mozgottnak számítanak), de nem rohamozhatnak.

- Ha a jármű még nem mozgott, az utasok kiszállhatnak és mozoghatnak. Ezután a jármű is mozoghat rendesen. A kiszállt modellek lőhetnek (mozgottnak számítanak), és rohamozhatnak.

KISZÁLLÁS



Minden Space Marine a szállítójármű bejáratainak 2″-es körzetén belül szállt ki.

ÖNÁLLÓ KARAKTEREK BESZÁLLÁSA ÉS KISZÁLLÁSA

Ha egy önálló karakter (vagy több) és egy egység együtt szállnak be ugyanabba a járműbe, automatikusan csatlakoznak, mintha csak a karakter 2″-re lenne az egységtől. Ha egy önálló karakter vagy egy egység már a járműben van, a másik a beszállással csatlakozhat hozzá (persze ehhez elegendő hely is kell).

Az egység és az önálló karakter a további mozgási fázisokban egy egységként szállhat ki a járműből. Külön-külön is kiszállhatnak egy körben különböző bejáratokon (ilyenkor a mozgásukat egymástól 2″-nél távolabb kell befejezniük), vagy akár az egyik kiszállhat, és a másik maradhat a járműben. Ha a jármű még mozogni akar, akkor mind a karakterek, mind az egység együtt és koherenciában kiszállhat, és aztán a mozgás során a karakter elhagyhatja az egységet, ahogyan más esetben is.

A SÉRÜLÉSI EREDMÉNYEK HATÁSA AZ UTASOKRA

Legénység – Összezavarodott és Legénység – Kábult
Az utasok nem lőhetnek ki a járműből a következő lövési fázisukban, de egyébként sértetlenek.

Fegyverzet megsemmisült és Mozgásképtelen
Ezeknek nincs hatásuk az utasokra.

Megsemmisült – Roncs
Az utasoknak azonnal ki kell szállniuk, majd tüzérségi sokk tesztet kell dobniuk. A kiszállni képtelen modellek elpusztultak. Ezután a jármű ronccsá válik.

Megsemmisült – Felrobban!
A szállított egység, a modelljei számának megfelelő számú S4 AP- találatot kap, mint lövésnél. A túlélő utasok a jármű helyére kerülnek felrakásra, majd tüzérségi sokk tesztet kell dobniuk.

Fontos, hogy egy egységen belül minden modell egyszerre lő, vagyis egy osztag nem lőhet ki lascannon-al egy járművet, hogy ezután a boltere-kel megszórják a túlélőket. Azonban, ha egy szállítójármű lövés következtében megsemmisült (roncs, vagy felrobbant), a tüzelő egység megrohamozhatja a kiszállt utasokat, ha a roham feltételei teljesülnek.

DEDIKÁLT SZÁLLÍTÓJÁRMŰVEK (DEDICATED TRANSPORTS)

Néha az egység leírása a vonatkozó kódexben lehetővé teszi szállítójármű használatát oly módon, hogy a jármű együtt választható az egységgel. Ezek a dedikált szállítójárművek nem foglalnak helyet a sereglistában. Más járművek szintén rendelkezhetnek szállítókapacitással, de ezeket külön választjuk, és külön foglalnak helyet a sereglistában (például a hatalmas Space Marine Land Raider).

A dedikált szállítójármű egyetlen hátránya, hogy felrakáskor csak azt az egységet szállíthatja, amihez választva lett (plusz önálló karakterek). Miután a játék elkezdődött, már bármilyen baráti gyalogos egységet szállíthat, persze a szállítókapacitás és egyéb kitételek figyelembevételével, melyek le vannak írva a jármű szabályainál a kódexben (például hogy nem szállíthat Terminator-okat).

TANKOK
A 41. évezred csatamezőin a legáltalánosabb jármű a tank, melynek páncélzata és tűzereje felbecsülhetetlen értékű bármelyik sereg számára.

A tankok a járművekre vonatkozó általános szabályokat követik, a következő kiegészítésekkel és kivételekkel.

TANK-SOKK
A tankok felhasználhatják hatalmas tömegüket is fegyverként, egyenesen az ellenség sűrű tömegei közé hajtva. Nem éppen bíztató látvány, ahogy néhány hatalmas fém behemót egyenesen feléd tart; tehát kiválóan alkalmasak az ellenfél csatasorának megbontására.

Amikor a játékos mozgat egy tankot, eldöntheti, hogy tank-sokkot próbál vele okozni, ahelyett, hogy egyszerűen csak mozgatná. Ez egy olyan kivétel, melynek során a tank átmehet egy ellenséges egységen.

Azonban ne felejtsük el, hogy baráti egységeken továbbra sem lehet áthaladni, vagyis ha baráti egységek is vannak a tank útjában, akkor nem lehet tank sokkot végrehajtani. Ezen felül olyan ellenséges egységeket sem lehet tank sokkolni, melyek közelharcban vannak lekötve, mivel nagy a kockázata, hogy saját egységeket is eltiporunk.

A támadás kivitelezéséhez fordítsuk a tankot a kívánt irányba, és jelentsük be, hány inchet kívánunk a tankkal mozogni. A járműnek legalább harci sebességgel kell mozognia. A tengely körül elfordulás azonban nem számít mozgásnak, vagyis önmagában a fordulás nem okozhat tank-sokkot.

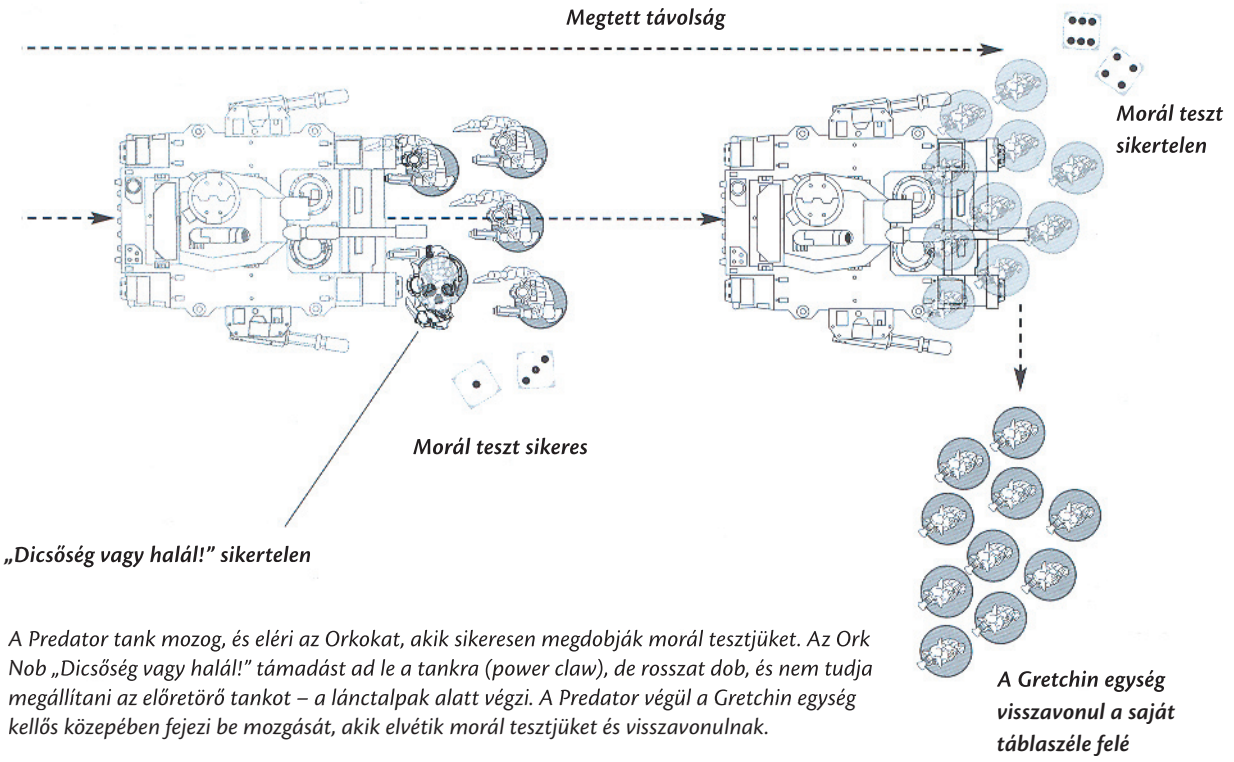
Miután a járművet a kívánt irányba fordítottuk és bejelentettük a sebességét, mozgassuk egyenesen előre addig, míg kapcsolatba nem kerül egy ellenséges egységgel, vagy míg el nem éri a bejelentett távolságot. Tank-sokk közben irányt változtatni nem lehet! Ha nem értünk el semmilyen ellenséget, csak mozgassuk előre a bejelentett távolságra a járművet, és nincs semmilyen különleges támadás.

Ha elértünk egy ellenséges egységet (de nem járművet), annak az egységnek moráltesztet kell dobnia, és ha elrontja, azonnal vissza kell vonulnia. Ha sikerül a teszt, akkor az egység egyszerűen hagyja a tankot átmenni, mintha ott sem lenne. A teszt eredményétől függetlenül a jármű egyenesen mozog tovább, útközben akár több ellenséges egységet is tank sokkolva, míg végül el nem éri végső pozícióját. Ha menet közben a tank kapcsolatba kerülne baráti egységgel, vagy 1″-nél közelebb kerülne egy másik járműhöz, azonnal megáll.

Ha néhány ellenséges modell a jármű alatt végezné mialatt az eléri végső pozícióját (nem számít, hogy az egység visszavonul, vagy nem), ezeket a modelleket el kell venni a tank útjából a legrövidebb távolságon mozgatva, minimum 1″-re a tanktól, és az egységnek koherenciában kell maradnia.

Ha a tank csak lassan mozgott a tank-sokk alatt, akkor természetesen lőhet is a lövési fázisában.

TANK-SOKK!



A Predator tank mozog, és eléri az Orkokat, akik sikeresen megdobják morál tesztjüket. Az Ork Nob „Dicsőség vagy halál!" támadást ad le a tankra (power claw), de rosszat dob, és nem tudja megállítani az előretörő tankot – a lánctalpak alatt végzi. A Predator végül a Gretchin egység kellős közepében fejezi be mozgását, akik elvétik morál tesztjüket és visszavonulnak.

DICSŐSÉG VAGY HALÁL! (Death or Glory!)

Ha egy tank-sokkolt egység sikeresen átmegy a moráltesz-ten, a jármű útjába eső egyik modellje megállhat és megpróbálhatja megsemmisíteni a tankot a félreugrás helyett (viszont ez meglehetősen öngyilkos húzás!). A nemes feladatra kijelölt modell egyetlen támadást hajthat végre a beérkező tank ellen. Még ha az általa használt fegyver pl Roham 3-as is (Assault 3), vagy ha a modell alapból többet támadhatna, akkor is csak egyetlen támadást hajthat végre. Ez a támadás lehet egy lövés a modell által használt fegyverből, vagy egy közelharci támadás egy nála lévő fegyverrel, beleértve gránátokat is. Bármilyen módon történjék is, a támadás automatikusan talál, és az eredményt a jármű elülső páncélja (FA) ellen kell kidolgozni (még ha közelharci támadást is hajtanak végre ellene), és azonnal alkalmazni kell a sérülés eredményét.

Ha a modell sikeresen elkábította a legénységet, megsemmisítette vagy mozgásképtelenné tette a járművet, akkor az pontosan a hős előtt megáll (vagy felrobban).

Azonban ha a támadás nem állítja meg a járművet, akkor a tank-sokk folytatódik, a bátor (vagy inkább botor) fickó pedig a tank lánctalpa alatt végzi. Vagyis a modellt eltávolítjuk, függetlenül sebpontjai számától, mentőitől (még a sebezhetetlen – invulnerable mentő sem számít).

Tüzérségi egységek is próbálkozhatnak „Dicsőség vagy halál"-lal, melyet a legénység egy tagja, vagy az ágyú modell hajt végre. Ha az ágyú modell próbálkozik és nem sikerül neki megállítani a tankot, akkor maga az ágyú és egy kezelője is levételre kerül.

ÖKLELÉS (Ramming)

Az öklelés egy kétségbeesett manőver, melynek során a tank teljes sebességgel nekiront egy másik járműnek. A kör lövési fázisában nem lőhet, vagyis megoldás lehet fegyverzettel nem rendelkező vagy összezavarodott legénységű járműnek is.

Az öklelés tulajdonképpen a tank-sokk egy különleges fajtája, és hasonlóképpen kerül kivitelezésre. Amiben eltér attól, hogy itt a tanknak teljes sebességgel kell előrerobognia. Az öklelő tank útjába kerülő nem jármű egységek továbbra is tank-sokknak vannak kitéve. Ha az öklelő tank kapcsolatba kerül egy másik járművel, az ütközést a következőképpen kell kivitelezni.

Mindkét jármű azonnali találatot kap azon a páncélján, mely a másik felé nézett az ütközéskor (vagyis az öklelő mindig az elülső páncélján). Különböző járművek, különböző erővel csapódhatnak a másikba; ezt pedig az alábbi módon számítjuk:

Páncélzat. Becsapódáskor minden egyes 10 fölötti páncélérték pont	+1
Sebesség. A becsapódás előtti minden 3″ mozgás után	+1
Tömeg. Ha a jármű egy tank	+1

Például egy Land Raider öklel egy Ork Trukk-ot az oldalán. A Land Raider elülső páncélzata 14-es (4 ponttal 10 felett, vagyis eddig +4 pont), 10″-et mozgott, hogy elérje a Trukk-ot (+3 pont), és tank (+1 pont). Vagyis összesen 4+3+1, ez egy 8-as erejű találatot jelent a Trukk oldala ellen. A Land Raider pedig egy S3 erejű találatot szenved az elülső páncélján (+0 a Trukk 10-es oldalsó páncáljából, +0 mert a Trukk nem tank, és +3 a Land Raider sebessége miatt).

Mindkét játékos dob páncélátütést az ellenfél járművére, és azonnal alkalmazzák az eredményt. Ha az öklelt jármű nem kerül levételre, akkor az öklelőnek meg kell állnia. Azonban, ha az öklelt járművet eltávolítjuk (mert egy „Felrobban!" találatot szenvedett), az öklelő mozog tovább, amíg el nem éri a maximum távolságot, vagy míg össze nem találkozik egy újabb egységgel (melyet tank-sokkolhat vagy öklelhet).

NYITOTT JÁRMŰVEK (OPEN-TOPPED VEHICLES)

Néhány jármű a tankoknál kisebb mértékben páncélozott. Vagyis sokkal sérülékenyebbek a könnyebb felépítésük miatt, illetve azért, mert a legénységük jobban ki van téve az ellenség tüzének. Másrészt viszont az utasok sokkal könnyebben szállhatnak, illetve lőhetnek ki a járműből.

Tipikus példa az ilyen járműre az Ork Trukk vagy a Dark Eldar Raider. A nyitott járművek a rendes jármű szabályokat követik, az alábbi kivételekkel.

NYITOTT SZÁLLÍTÓJÁRMŰVEK

A nyitott járműveknek nincsenek tüzelőnyílásaik. Ehelyett az összes utasuk kilőhet a járműből, a lőtávot és tűzvonalat a jármű törzsétől számítva. A nyitott járműveknek nincsenek megjelölt bejáratai. Ehelyett a szállított modellek a jármű 2″-es környezetéből beszállhatnak, illetve oda kiszállhatnak. A nyitott jármű utasai rohamozhatnak is, még ha a jármű mozgott is a kiszállás előtt. Mivel sokkal könnyebb kiugrani egy nyitott szállítójárműből, ezért a felrobbanó járművekből származó találatok ereje is eggyel kisebb a szokásosnál (vagyis S3).

NYITOTT JÁRMŰVEK SÉRÜLÉSE

Ha sérülési eredményre dobnak egy nyitott járműnél, akkor +1-et kell az eredményhez adni.

GYORS JÁRMŰVEK

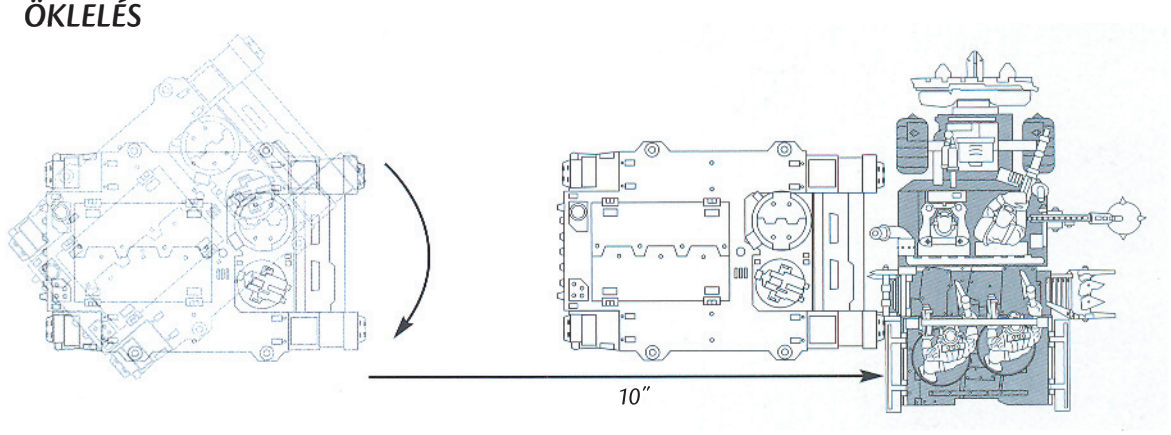
Néhány jármű jelentősen gyorsabb, mint a sokkal nehézkesebb tankok, köszönhetően könnyebb felépítésüknek és erősebb hajtóműveiknek.

A gyors járművek a normál jármű szabályokat használják, az alábbi kivételekkel.

GYORS JÁRMŰVEK MOZGÁSA

A gyors járművek képesek egy harmadik sebességfokozatra, melyet padlógáznak („flat out") nevezünk. A padlógázzal haladó jármű 12″-nél többet mozoghat, egészen 18″-ig. Ilyenkor a jármű teljes sebességgel halad, nem használja fegyvereit, és minden egyéb tekintetben úgy kezeljük,

ÖKLELÉS



A Rhino a Trukk felé fordul, és 10″-et tesz meg, mielőtt a Trukk-nak ütközne. A Rhino elülső páncélja 11, az ütközés ereje 5 (+1 a páncél miatt, +3 a sebességből, és +1 mert tankról van szó), tehát a Trukk egy 5-ös erejű találatok kap az oldalsó páncélján (ami 10) Rhino pedig egy 3-as erejű találatot az elülső páncélján.

mintha egy nem gyors jármű cirkálósebességgel mozogna (kivéve, ha valahol máshogy írják). Például egy gyors jármű úton 24"-et mozoghat.

GYORS JÁRMŰVEK LÖVÉSE

A gyors járművek sokkal hatékonyabban lőhetnek mozgás után, mint az egyéb járművek.

Harci sebességgel mozgó járművek minden fegyverüket használhatják hasonlóan az egyéb álló járművekhez (beleértve a ballisztikus nehéztüzérségi fegyvereket, melyek általában mozgás után nem használhatók).

Cirkálósebességgel mozgó gyors járművek egy fegyverrel lőhetnek (plusz minden védelmi fegyverrel), hasonlóan a harci sebességgel mozgó egyéb járművekhez.

Padlógázzal mozgó gyors járművek egyáltalán nem lőhetnek semmilyen fegyverrel.

GYORS JÁRMŰVEK KÖZELHARCBAN

Padlógázzal mozgott gyors járműveket (ha nem mozgásképtelenek), közelharcban 6-ra lehet eltalálni (mintha cirkálósebességgel mozgott volna).

GYORS SZÁLLÍTÓJÁRMŰVEK

Padlógázzal mozgott gyors járművekből nem lehet kiszállni, illetve abba beszállni a mozgás körében.

SIKLÓK (SKIMMERS)

Néhány igen fejlett jármű antigravitációs meghajtással rendelkezik, és így akár nehezebb terepek és más egységek fölött is át tud siklani.

A siklók a járművekre vonatkozó szabályokat követik, az alábbi kivételekkel.

TÁVOLSÁGMÉRÉS

A többi járműtől eltérően a siklók egy átlátszó talpon állnak. A hagyományos járművekhez hasonlóan a távolságokat a sikló törzsétől mérjük, kivéve a fegyvereket, bejáratokat és tüzelőnyílásokat, melyekre a fentebb már ismertetett, hagyományos módszer vonatkozik. A sikló talpát tulajdonképpen nem számoljuk sehol, kivéve, amikor megrohamozzák közelharcban, mely esetben a támadó modellek a jármű testével, talpával vagy mindkettővel alakíthatnak ki kontaktust.

SIKLÓK MOZGÁSA

A siklók átrepülhetnek baráti vagy ellenséges egységek fölött, de nem állhatnak meg fölöttük. Megjegyzendő, hogy mozgása végén az asztalon kell lennie a talpának, nem maradhat a levegőben lebegve!

A siklók átrepülhetnek mindenféle terep fölött, nem hat rájuk a nehéz terep, és nem kell veszélyes terep tesztet dobniuk. Azonban ha egy sikló a mozgását nehéz vagy veszélyes terepen kezdi vagy fejezi be, veszélyes terep tesztet kell dobnia. Járhatatlan terep fölött is megállhat, ha lehetséges a jármű talpát ráhelyezni, de ha így tesz, akkor is kell veszélyes terep tesztet dobnia.

Egy gyors járműnek is számító sikló padlógázzal 24"-et mozoghat.

LÖVÉS SIKLÓKRA

Gyorsan mozgó siklókat nagyon nehéz eltalálni. A nem mozgásképtelen, és legutolsó mozgási fázisában padlógázzal mozgó sikló takart célpontnak számít (4+ fedezékmentő). Azonban a nagyon gyors mozgásnak is meglesznek a következményei, ha a hajtóműved hirtelen leáll. Vagyis a mozgásképtelen találatot szenvedett sikló azonnal lezuhan, és roncs lesz belőle, ha padlógázzal mozgott előtte. Ha lassabban mozgott, akkor csupán mozgásképtelenné válik.

Ha egy sikló mozgásképtelenné válik, vagy roncs lesz, akkor ha lehetséges távolítsuk el a talpát. Ha ez nem lehetséges (pl. ha jól odaragasztották az apacsok), az sem gond. A sikló antigravitációs mezője ezután is működik, csak épp mozdulni nem tud a mozgásképtelen sikló, így csak lebeg a terep felett, és más mozgásra képtelen (fordulni sem tud). A ronccsá vált sikló pedig már csupán egy tovasodródó törmelékhalom. A talpat eltávolítani más esetben viszont nem szabad, mert harctéri körülmények között a siklók képtelenek leszállni.

SIKLÓ ÖKLELÉSE

A siklók megpróbálhatnak kitérni a rájuk rontó tankok útjából (hacsak az öklelő tank nem sikló). Az öklelő tank megáll a siklóval kontaktusban, de ha a siklót irányító játékos ki akar térni, akkor dob D6-al. 1 és 2 dobás esetén az ütközés rendesen bekövetkezik. 3+ra azonban a sikló elkerüli a tankot, egyik jármű sem sérül, és az öklelő tank megtorpan, mert a legénysége meglepődött és csalódott.

LÉPEGETŐK

A lépegetők különleges járművek. Kerekek vagy lánctalpak helyett mechanikus lábaik vannak, melyekkel könnyűszerrel el tud jutni nehezebben elérhető helyekre is. Ezért néhány rá vonatkozó szabály ismerős lesz a gyalogos egységektől.

TULAJDONSÁGOK

A lépegetőknek van közelharci értékük (WS), erejük (S), kezdeményezésük (I) és támadásuk (A), melyekkel közelharci képességeit írjuk le hasonlóan az olyan modellekhez, melyek nem járművek. Például a következő módon:

Név	Típus	Közelharc (WS)	Célzás (BS)	Erő (S)	Elülső páncél (FA)	Oldalsó páncél (SA)	Hátsó páncél (RA)	Kezdeмény (I)	Támadás (A)
Dreadnought	Lépegető (Walker)	4	4	6	12	12	10	4	2

TÁVOLSÁGOK MÉRÉSE

Ha egy lépegetőnek van talpa, akkor a távolságokat a talpához mérjük, ahogyan egy gyalogos egységnél is. Ha a lépegetőnek nincs talpa (pl. a Chaos Defiler), akkor a törzséhez mérünk (illetve lábához, vagy más végtagjához), ahogyan általában a járműveknél. Kivétel, ha a fegyverek lőtávját mérjük – ezt alább kifejtjük.

LÉPEGETŐK MOZGÁSA

Míg a többi jármű csupán a mozgási fázisában mozoghat, addig a lépegetők futhatnak a lövési fázisban, és rohamozhatnak a közelharci fázisban, ahogy a gyalogság is.

Mozgásuk a gyalogsághoz hasonlóan történik, vagyis 6″-et mozoghatnak a mozgási fázisban, majd 6″-et rohamozhatnak a közelharci fázisban.

A nehéz terep hasonlóan lassítja a lépegetőket, mint a gyalogságot. A nehéz terep csak akkor számít veszélyes terepnek, ha a gyalogságnak is annak számít. Ha a lépegetők elrontják a veszélyes terep tesztet, akkor mozgásképtelenné válnak.

Eltérően a gyalogságtól, nem mindegy, hogy a lépegető milyen irányba néz. Ez ugyanis befolyásolja a tűzvonalát, illetve a páncélértékeket.

LÉPEGETŐK LÖVÉSE

Az álló járművekhez hasonlóan, a lépegetők mozgás után is lőhetnek minden fegyverükkel.

Lövés helyett azonban futhatnak is, mint a gyalogság, ekkor viszont nem lőhetnek, és nem is rohamozhatnak (de használhatják a füstgránátjaikat, ha van nekik). Természetesen nem futhatnak, ha kábultak, vagy mozgásképtelenek.

Ha lövünk a lépegető valamelyik fegyverével, akkor forgassuk el a lépegetőt a tengelye körül, hogy a fegyver a célpont irányába mutasson (feltételezzük, hogy a törzsbe szerelt fegyverekhez hasonlóan a lépegetők fegyverei is lefednek egy 45°-os ívet), azután pedig a lőtávolságot a fegyvertől nézzük, a tűzvonalat pedig a fegyver felfüggesztésétől végig a fegyver csöve mentén, mint a hagyományos járműveknél. Ha elfordítjuk a lépegetőt a lövési fázisban, az nem minősül mozgásnak, és valójában a lépegetők rugalmasságát reprezentálja. Azonban ne felejtsük el, hogy a lépegető a következő mozgási fázisáig abba az irányba fog nézni, ez pedig meghatározza, hogy merre lesz a hátulsó páncélja, amikor az ellenfél visszalő!

LÖVÉS LÉPEGETŐKRE

Ha lépegetőkre lövünk, más járművekhez hasonlóan dolgozzuk ki a páncélátütést, vagyis a páncélértékek szempontjából fontos, milyen irányba néz a gép. Közelharcban lekötött lépegetőkre nem lehet lőni.

LÉPEGETŐK ÉS KÖZELHARC

Lépegetők a gyalogsági modellekhez hasonlóan rohamoznak, vagyis van rohammozgásuk, illetve közelharcban le lesznek kötve. Akkor is rohamozhatnak, ha lőttek nehéz- vagy gyorstüzelő fegyvereikkel. A gyalogsághoz hasonlatosan nem rohamozhatnak más egységre, csak amelyre előzőleg lőttek.

Közelharcban a lépegetők a gyalogsági modellekhez hasonlóan harcolnak. Azonban minden rajtuk elért találatra páncélátütést kell dobni, illetve sérülést, mivel jármű. Ha eltaláltak egy lépegetőt, a páncélátütést mindig az elülső páncélja ellen kell kidobni. Ez azért van így, mert a lépegető nem álló célpont, hanem mozog, forgolódik a közelharcban, és mindig az ellenfelek felé néz. Pontosan ezért, amíg egy lépegető képes az ellenfelét szétszaggatni közelharcban, addig ellene csak olyan egységeknek van esélyük, melyek megfelelően vannak felfegyverezve, vagy olyan erejük van.

Gránátok és hőbombák használhatók közelharcban lépegetők ellen. Ezekkel legalább 6-os dobás kell a találathoz. Viszont, ha egy lépegető a közelharci fázis elején már kábult vagy mozgásképtelen, akkor a találatdobás a közelharci értékek (WS) összehasonlításával történik. Gránáttal egy modell egy körben csupán egyet támadhat.

Mozgásképtelen és/vagy kábult lépegetők a szokásos támadás helyett eggyel kevesebbet támadnak (egészen a minimum 1-ig), de egyébként rendesen támadnak, nem számít, mennyi mozgásképtelen vagy kábult eredményt kaptak.

„Összezavarodott” eredmény nem befolyásolja a lépegető közelharci teljesítményét.

A sérülés táblázaton történt minden dobás egy sebként számít a közelharc végeredményének kidolgozásánál.

A legyőzött lépegetőknek nem kell moráltesztet dobniuk, és nem befolyásolja őket a „Nincs visszavonulás” szabály.

Lépegetők végezhetnek előrenyomulást (sweeping advance), összemozgást (pile-in) és konszolidációt (consolidation), hacsak nem kábultak vagy mozgásképtelenek.

LÉPEGETŐ ÖKLELÉSE

Ha egy tank öklel egy lépegetőt, akkor a lépegető felkészülhet az ütközésre, mint egy normál jármű, vagy megkísérelhet egy „Dicsőség vagy halál" támadást, hasonlóan a gyalogsághoz (kivéve akkor, ha hátulról megy neki az öklelő tank).

Ha a „Dicsőség vagy halál"-t választja, és nem sikerül a támadása, akkor a lépegetőt a hátsó páncélján éri a becsapódás.

LÉPEGETŐ OSZTAGOK

A lépegető osztagok hasonlóképpen viselkednek, mint a hagyományos járművekből álló osztagok, kivéve a közelharcot. Rohamnál és a rohamra reagálásnál a gyalogsághoz hasonlóan működnek, vagyis közelharcba mozognak a támadókkal még a támadásdobások előtt. A sérülésdobások a járműosztagoknál leírtak szerint történnek, viszont ők vissza is ütnek, előrenyomulnak, felzárkóznak, és konszolidálódnak, mint a lépegetők (lásd „Lépegetők és közelharc").

DREADNOUGHT KÖZELHARCI FEGYVER (Dreadnought Close Combat Wapon)

A lépegetők gyakran hatalmas közelharci fegyvereket visznek a csatába: pörölyöket, hatalmas golyókat, karmokat, stb.). A Dreadnought közelharci fegyver energiafegyvernek számít és duplázza viselője erejét a közelharcban (maximum 10-ig).

Ha a lépegető egy fegyver megsemmisült eredményt szenved és a játékos a közelharci fegyvert választja, akkor a lépegető elveszti az ezzel járó előnyöket (illetve az ebbe a karba épített egyéb fegyvereket is).

Ha kettő vagy több közelharci fegyverrel van felszerelve, akkor az első fegyveren felüli minden más fegyverért kap egy extra támadást. Ha egy ilyen plusz fegyvere megsemmisül, akkor elveszít egy extra támadást.

Jármű mozgás és lövés összefoglaló táblázat

	Álló helyzetben	**Harci sebességgel**	**Cirkálósebességgel**	**Padlógázzal**
Minden (kivéve gyors és lépegető)	minden fegyver	1 fegyver*	semmi	N/A
Gyors	minden fegyver	minden fegyver	1 fegyver*	semmi
Lépegető	minden fegyver	minden fegyver	N/A	N/A

* plusz minden védelmi fegyver

UNIVERZÁLIS SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Sok különböző egységnek van valamiféle egyedi, különleges képessége a Warhammer 40000 világában. Néhány speciális szabály több kódexben le van írva és több egység a magáénak mondhatja, ezek az úgynevezett univerzális speciális szabályok.

Ezek a speciális szabályok több kódexben is megtalálhatók, előfordulhat, hogy különböznek az itt leírtaktól, ez esetben a kódexben leírtak a mérvadók. (Reprezentálva, hogy az egyes szabályok bizonyos fajoknál hogyan működnek.)
A csillaggal jelölt speciális képességeket az egységek automatikusan elveszítik, ha olyan független karakter csatlakozik az osztaghoz, mely nem rendelkezik ugyanezzel a képességgel és fordítva, a független karakterek elveszítik speciális képességeiket, ha olyan osztaghoz csatlakoznak, mely nem rendelkezik ugyanezzel a képességgel.

ELLENTÁMADÁS (COUNTER-ATTACK)

Az ezzel a képességgel rendelkező egységek úgy gondolják, hogy a legjobb védekezés a támadás. Ha lerohanják őket, előre vetik magukat és vad ellentámadás formájában megrohamozzák a támadóikat.

Ezt reprezentálva, ha egy ilyen képességgel rendelkező osztagot megrohamoznak, akkor egy Vezetési érték tesztet kell dobniuk. Sikeres próba esetén az egység minden modellje +1 rohambónuszt kap a támadásaihoz, pontosan úgy, mintha ők rohamoztak volna ebben a körben.

Ez a szabály nem használható, ha az egység már közelharcban áll.

ÖRÖKKÉVALÓ HARCOS (ETERNAL WARRIOR)

A modell immunis az Azonnali Halál-ra.

RETTENTHETETLEN (FEARLESS)

A rettenthetetlen egységek automatikusan átmennek minden morál és tüzérségi-sokk („pinning") teszten, amit tenniük kell, valamint sosem vonulnak vissza. Természetesen önkéntesen a földre vethetik („going to ground") magukat. Ha egy független karakter csatlakozik egy rettenthetetlen osztaghoz, akkor ő is megkapja ezt a képességet, de ha egy rettenthetetlen karakter csatlakozik egy nem rettenthetetlen osztaghoz, akkor ő elveszíti ezt a képességét. Ha egy visszavonuló egység hirtelen megkapja ezt a képességet, akkor a következő mozgási fázisukban automatikusan összeállnak annak normál szabályai szerint.

NEM ÉRZI A FÁJDALMAT (FEEL NO PAIN)

Néhány harcos annyira vérszomjas, vagy annyira ellenálló, hogy képesek figyelmen kívül hagyni olyan sérüléseket is, ami még egy harcedzett Space Marine-t is ledöntene a lábáról. Amennyiben egy ezzel a képességgel rendelkező modell megsebesül, dobni kell egy kockával. 1, 2 vagy 3 esetén a modell normál módon sebződik (el kell távolítani, ha az utolsó sebpontját veszítette el). 4, 5 vagy 6 esetén a modell ellenállt a sérülésnek és tovább folytatja a küzdelmet. Ez a képesség nem használható olyan fegyverek okozta sérülések ellen, amelyek azonnali halált eredményeznek (Elegendően magas erő, vagy valamilyen speciális hatás miatt, még akkor is, ha modell egy örökkévaló harcos). Továbbá nem használható ez a képesség AP1 és AP2-s fegyverek, energiafegyverek (power weapons) okozta sebződés ellen, vagy akkor, ha a fegyver ellen nem dobható páncélmentő (mint például a „power fist" vagy Dreadnaught közelharci fegyver, vagy a fókuszált fegyverek „rending", melyeknél sebzésre 6-t dobtak, stb.)

KÖNNYŰLÉPTŰEK* (FLEET*)

Sokféle változata van ennek a szabálynak, de a hatásuk ugyanaz: az ezzel a képességgel rendelkező modellek akkor is rohamozhatnak, ha előtte futottak is ebben a körben.

DÜHÖDT ROHAM (FURIOUS CHARGE)

Az ezzel a képességgel rendelkező modellek vadállati módon vetik bele magukat a közelharcba. Abban a körben, melyben rohamoznak, +1 bonuszt kapnak mind a Kezdemény (I), mind az Erő (S) értékükhöz. (Megjegyzendő, hogy ez a bonusz nem érvényesül az előretörés „sweeping advance" során.)

ÜSS ÉS FUSS* (HIT & RUN*)

Az ezzel a tulajdonsággal rendelkező modellek, amennyiben közelharcban állnak, a roham fázis végén elhagyhatják azt. Az egységnek sikeres Kezdemény (I) tesztet kell dobnia, ha ez nem sikerül, nem történik semmi és a modellek továbbra is közelharcban maradnak, ha viszont sikerül, akkor azonnal kitörnek a kézitusából és 3D6″-et mozoghatnak bármely irányba (egyenes vonal mentén), magára hagyva azt az egységet, mellyel közelharcban álltak. Nincs előretörés, az ellenséges egység nincs többé közelharcban és konszolidálódhat. Az „üss és fuss" mozgást nem lassítja a nehéz terep, de hat rájuk a veszélyes terep. Ez a mozgás nem használható arra, hogy az egység ellenséges egységgel kerüljön közelharcba. Ha mindkét küzdő fél ren-

delkezik ezzel a képességgel, akkor kockadobással döntjük el, melyik egység lép először és melyik másodszor. Ha az utolsó fél nincs többé közelharcban, akkor konszolidáló mozgást tesz.

BESZIVÁRGÁS* (INFILTRATE*)

Megfelelő körülmények kötött a lopakodásra kiképzett alakulatok képesek észrevétlenül előrejutni a csatamezőn, vagy megkerülni az ellenséges vonalakat. Az ezzel a képességgel rendelkező modellek utoljára kerülnek felhelyezésre, minden más (saját vagy ellenséges) egység után. Ha mindkét oldalon vannak ilyen egységek, akkor kockadobással döntik el a játékosok, hogy ki pakolja fel először és ki utána a beszivárgó egységeit. A beszivárgókat bárhova fel lehet helyezni az asztalra, de legalább 12″-re kell lenniük az ellenséges egységektől, ha azok nem látnak rájuk (ez történhet egy épület belsejébe, mindaddig míg az épület legalább 12″-re van az ellenségtől), vagy legalább 18″-re azon ellenséges egységektől, melyek rájuk látnak. Ha a beszivárgó egység járművel kerül felhelyezésre, akkor nem tud beszivárogni. A beszivárgás ad egy speciális bekerítő „outflank" mozgást azoknak az egységeknek, melyek tartalékban maradnak.

ÁTHALADÁS NEHÉZ TEREPEN* (MOVE THROUGH COVER*)

Néhány gyalogos egység különösen képzett abban, hogy a nehezebb terepeken is könnyedén boldoguljon. Az ezzel a képességgel rendelkező modellek egy extra D6-al dobhatják a nehéz terep próbát (ez a legtöbb esetben azt jelenti, hogy 3D6-al dobják a legnagyobbat választva).

ÉJSZAKAI LÁTÁS/ÉLES ÉRZÉKEK (NIGHT VISION/ACUTE SENSES)

A galaxis egyes részein léteznek olyan harcosok, melyek az érzékeik, vagy valamilyen technológiai eszköz segítségével kiválóan boldogulnak és harcolnak olyan helyeken is, ahol folyamatos sötétség honol. Ha az Éjszakai Harc szabályai érvényben vannak, akkor az ezzel a képességgel rendelkező modellek újradobhatják a látótávolságot, de a második eredményt mindenképpen el kell fogadniuk. Az ezzel a szabállyal rendelkező Karakterek megosztják ezen képességüket azzal az egységgel, amelyikhez csatlakoztak és fordítva, ha egy egységhez, mely ezzel a képességgel rendelkezik, csatlakozik egy karakter, akkor ő is használhatja az egység ezen tulajdonságát.

KIISMERT ELLENSÉG (PREFERRED ENEMY)

Ha egy harcos kiismeri az ellenfelét, egy idő után képes lesz megjósolni annak minden mozdulatát. Közelharcban képes lesz vele hatékonyabban felvenni a küzdelmet. Ezek az egységek újradobhatják az ilyen ellenségre leadott, rontott Közelharci támadásaikat. Ez a képesség nem működik olyan járművek ellen, melyek nem rendelkeznek Közelharci Értékkel.

ŐRJÖNGÉS (RAGE)

Néhány harcos alig több mint egy agyatlan gyilkológép és minden ésszerűségtől mentesen csak egyetlen dolog érdekli őket: az, hogy minél hamarabb megragadhassák és legyűrjék az ellenfeleiket. A mozgási fázis során az őrjöngéssel rendelkező egységeknek mindig a lehető leggyorsabban, egyenesen a legközelebbi látható ellenséges egység felé kell mozogniuk. A lövési fázisban lövés helyett futhatnak is, de ekkor is csak a legközelebbi, látható ellenfelük irányába. A közelharc fázisában is mindig a legközelebbi ellenséges egység felé konszolidálnak. Visszavonulás közben, szállítójárműben, vagy, ha az ellenfél nem látható az őrjöngés nem érvényesül.

KÉRLELHETETLEN (RELENTLESS)

Az átlagos gyalogsággal ellentétben néhány nagyhatalmú harcos, szörnyeteg vagy motoros képes arra, hogy előretörés közben is kihasználja a teljes tűzerejét. A kérlelhetetlen modellek mozdulatlannak számítanak a gyorstüzelő (rapid) vagy nehézfegyveres (heavy) lövések szempontjából, még akkor is, ha előtte mozogtak a mozgási fázis során. Ezek után rohamozhatnak is a közelharci fázisban.

Egy kérlelhetetlen karakterre is vonatkoznak a rohamra vonatkozó korlátozások, ha olyan egységhez csatlakozott, mely nem rendelkezik ezzel a képességgel.

FELDERÍTŐK* (SCOUTS*)

Vannak olyan egységek, mely a sereg előtt haladva felderítik, átkutatják az adott területet. Ezt jelképezve, miután mindkét fél felhelyezte a seregét (beleértve a beszivárgó egységeket is), de még mielőtt az első játékos köre elkezdődne, a felderítő egységek végrehajthatnak egy normál mozgást, azonban legalább 12″ távolságot kell tartaniuk az ellenséges egységektől.

Ha mindkét oldalon vannak ilyen egységek, akkor kockadobással döntik el a játékosok, hogy ki kezdi a felderítő egységek mozgatását, majd felváltva következnek.

Ha egy ilyen képességgel rendelkező egység egy dedikált szállítójárműben kerül felhelyezésre, akkor a szállítójármű is megkapja ezt a képességet.

A felderítő egységek megkapják a lehetőséget egy speciális bekerítő („outflank") mozgásra, amennyiben tartalékban maradtak a játék elején.

KÉPZETT LOVAS (SKILLED RIDER)

A lovas (vagy motoros) magasan képzett a veszélyes harci zónákon való áthaladásban, ezért újradobhatja az elrontott

veszélyes terep tesztjeit. (Amennyiben motoros vagy lovas egységnek minősül.)

LASSÚ ÉS MÓDSZERES (SLOW AND PURPOSEFUL)

Az ezzel a képességgel rendelkező modellek egyben Kérlelhetetlennek is minősülnek (lásd feljebb). Azonban mindig úgy mozognak, mintha nehéz terepen haladnának át (beleértve a rohamot is). Emlékeztetőül megjegyeznénk, hogy ha egy lassú és módszeres karakter csatlakozik egy osztaghoz, akkor az osztag is az ő sebességével halad előre, mivel az osztag mindig a leglassabb tagjának sebességével halad.

ÁLCÁZÁS (STEALTH)

Ez a képesség, mellyel a harcosok maximálisan kihasználják a különböző fedezékek nyújtotta védelmet, már sokukat mentette meg a lebukástól vagy a haláltól. Az egység fedezékmentő értéke eggyel jobbnak számít.

KONOK (STUBBORN)

A makacs ellenállás bizonyos lehetetlen hatásokkal szemben több faj adottságai között megtalálható. Amikor morálpróbára kerül sor, a konok egység negatív vezetési érték módosítók nélkül dobja azt. Ha egy konok független karakter csatlakozik egy osztaghoz, akkor az egysége is megkapja ezt a tulajdonságot.

RAJOK (SWARMS)

Azokat az életformákat nevezzük rajoknak, melyek önmagukban túlságosan kicsik és gyengék ahhoz, hogy jelentős fenyegetést jelentsenek a harctéren, azonban tömegesen akár sokkal nagyobb ellenfelek elpusztítására is képesek. Minden raj rendelkezik az „álcázás" és „az érzékenyek a robbanásokra/sablonos fegyverekre" speciális szabályokkal, továbbá nem nyújtanak fedezéket sem a járműveknek, sem a szörnyeknek.

TANKVADÁSZOK (TANK HUNTERS)

A tankvadászok különösen képzettek abban, hogy megtalálják és kihasználják az ellenséges járművek páncélzatának gyenge pontjait. Ez a képesség +1-et ad a páncélátütés dobáshoz, miután eltalálták a járművet (mind távolsági, mind közelharcban). Továbbá, az ezzel a képességgel rendelkező modellek automatikusan átmennek a tank sokk által okozott morálpróbákon.

TURBÓ-GYORSÍTÓK* (TURBO-BOOSTERS*)

A motoros vagy terepsiklós osztagok gyakran használnak turbó-gyorsítást extrém sebességek eléréséhez. Amennyiben használják a turbó-gyorsítókat, akár 24"-et is mozoghatnak a Mozgási fázisban. Mivel ilyen sebességnél minden figyelmüket a jármű irányítására kell fordítaniuk, ezért nem mehetnek át nehéz terepen, nem lőhetnek vagy rohamozhatnak, és nem hajthatnak végre egyéb, spontán akciókat. Az ellenfél következő lövési fázisában a motorosok vagy terepsiklók egy 3+-os fedezékmentőt kapnak, reprezentálva ezzel azt, hogy egy ilyen gyorsan mozgó célpontot nehéz eltalálni, azonban ebben a fázisban elveszítik azt a képességüket, hogy földre vessék magukat. A tüzérségi sokk („pinning") teszten azonban automatikusan átmennek. A turbó-gyorsítót használó egységnek legalább 18" távolságra kell befejeznie a mozgását a kiinduló ponttól ahhoz, hogy a fedezékmentőt megkapja.

ÉRZÉKENY A ROBBANÁSRA/SABLONOS FEGYVEREKRE (VULNERABLE TO BLASTS/TEMPLATES)

Néhány egység különösen érzékeny a robbanásokra és sablonos fegyverekre. Ha ez az egység egy jármű, akkor minden találat két találatnak számít, amennyiben nem jármű, minden elszenvedett seb megduplázódik.

ÉPÜLETEK ÉS ROMOK

A Warhammer 40000 univerzum épületei közé a távoli vad bolygók törzsei által épített egész pici, primitív épületektől kezdve a hatalmas, futurisztikus felhőkarcolókon át a kristálytemplomokig, adamantium bunkerekig és fénylő biostruktúrákig minden belefér. Emellett a csatatéren található épületek romokká is válhatnak. Könnyen elképzelhető, hogy ez a struktúra-gazdagság, de akár a legkisebb épületek is problémát okozhatnak egy átlagos terepasztalon. Előfordulhat, hogy az ellenfeled a csata legnagyobb hevében teljesen másképp értelmezi az épületekre vonatkozó szabályokat. Ennek elkerülésére és a vérontás terepasztalra korlátozására állítottuk össze a következő szabályokat.

ÉPÜLETEK ÉS ROMOK MEGHATÁROZÁSA

A tereptárgyakhoz hasonlóan, érdemes a csata előtt az épületek státuszát is megbeszélni ellenfeleddel. Nem kell ennek időrabló procedúrának lennie, valójában csupán néhány percet vesz igénybe. Előnye a dolognak, hogy minden épület lehet bonyolult, vagy egyszerű, a lényeg, hogy közösen határozzátok meg, milyen is legyen. Nincs jó vagy rossz megoldás az épületek vagy romok jellegének meghatározására, akár különbözőképpen is működhetnek másmás játékokban.

Épületek

Ez a kategória fedi azokat az épületeket, melyekbe a játékos nem képes elhelyezni a modelljeit, mivel a terep szilárd részei. Ide tartoznak az olyan katonai épületek, mint például a bunkerek és barakkok, de például az űrkikötők megerősített irányítóközpontjai is. A csatatéren ezen épületek nem csak fedezékként használhatók, hogy mögöttük egységeket bújtassunk el, hanem el lehet képzelni, hogy a modellek be tudnak hatolni egy-egy ilyen épületbe, ahonnan ki tudnak lőni, és sikerrel felvenni a harcot az ellenséggel. Az ilyen épületek kissé a szállítójárművekhez hasonlóan működnek, így az osztagok bármely oldalról megszállhatják őket és lőhetnek ki belőlük, illetve megpróbálhatják megsemmisíteni.

Áthatolhatatlan épületek

Néhány épületbe nem tudnak a modellek bemenni (elbarikádozott ajtajú erődítmények, tömör fémkockák, börtön létesítmények, stb., vagy bármely olyan dolog, melybe nem lenne értelme bemenni (gáztárolók, termonukleáris reaktorok, stb.)). Ezek az épületek járhatatlan terepnek minősülnek.

Romok

Ezek valaha épületek voltak, de a zárótűz, a robbanások és a tomboló harcigépek megtették hatásukat. Általában erősen sérült és összezúzott falakból állnak. Azonban lehet egy-két fizikailag érintetlen szintjük is. Mivel gyakran nincs összefüggő fal, vagy padló, ezért egyszerűbb valamiféle rommal helyettesíteni. A játékosok belehelyezhetik a modelljeiket, vagy körbepakolhatják. Ide nem kell nagy képzelőerővel rendelkezni, tisztán és egyértelműen láthatóak a modellek a romok között.

ÉPÜLETEK

A 41. évezred véres csatái sokféle épület körül, és a legkülönbözőbb helyeken eshetnek meg: városok, települések, védvonalak, kutatóállomások, lakónegyedek, szivattyúállomások, barakkok, bányászkolóniák, űrkikötők, törzsi erődök, ősi romok, szentélyek és számtalan egyéb épület. A háborús övezet közepén az ilyen épületek általában elhagyatottak, és így bármely oldal számára védelmi pozícióként használhatóak. Méretüktől függően egy osztagtól egy egész hadseregig bármi megszállhatja őket.

Nem kell feltétlenül minden épületre katonai célúként gondolni, elég ha egyszerűen csak vastag falakkal és jó kilövéssel rendelkeznek, vagyis a csapatok védelmi pozícióként használhatják.

Hogy tereptárgy gyűjteményed mely darabja számít épületnek, az csak tőled és ellenfeledtől függ, de lehetnek bármik: egy egyszerű farakástól kőépületeken át a keramit bunkerekig és csataerődítményekig.

Az épületek sok tekintetben hasonlóak a szállítójárművekhez. Az alapvető különbség közöttük, hogy ezek nem mozognak, és bármely oldalról be tudnak menni az egységek.

Néhány bunkert el lehet látni saját fegyverekkel. Ezek azonban csak ellenfeled beleegyezésével használhatók, vagy ha van ilyen speciális szabályuk, vagy mondjuk a küldetés miatt. Jó ötlet úgy tekinteni őket, hogy ezek a fegyverek régóta használaton kívül vannak, és már nem működnek.

JÁRHATATLAN ÉPÜLETEK

Előfordulhatnak egy játékos gyűjteményében olyan épületek, melyekbe nem léphetnek be harcosok: nagy tároló tartályok, hatalmas tömör épületek és hasonlók. Játéktechnikailag ezeket a járhatatlan terepek mintájára, járhatatlan épületként kezeljük.

JÁRHATATLAN ÉPÜLETEK ÉS MOZGÁS

Ha a játék elején megegyezünk abban, hogy egy adott épület járhatatlan lesz, akkor a járhatatlan terepekre vonatkozó szabályokat használja, és modellek semmilyen okból sem mehetnek át rajta. Ez nem azt jelenti, hogy modellek egyáltalán nem használhatják őket, hiszen természetesen blokkolják a lővonalat, és fedezéket nyújtanak a mögötte megbújó modelleknek.

Ne feledjük, hogy ha lehetséges az ilyen épület tetejére modelleket elhelyezni, akkor ugrórakétás gyalogság, terepsiklók és siklók leszállhatnak rá, ilyenkor azt veszélyes terepként kezeljük. Ebben az esetben is érdemes a játék előtt az ellenféllel ezekben a dolgokban megállapodni.

Milyen jellegű játék?

A Warhammer 40000 játékosok a játékot különböző dolgokért kedvelik. Van, aki tisztán versenyző jellegű, taktikai gyakorlatként tekint rá, van, aki a csata sztorijáért játszik, míg mások szeretnek saját szabályokat alkotni rá, új küldetésekkel, és különleges karakterekkel, de akár az alapvető szabályokat is megváltoztatni. Természetesen a rendszeresen találkozó játékosok gyorsan megtanulják, hogy barátaik milyen játékokat szeretnek. Azonban ha egy új ellenféllel játszol, mindenképp érdemes a játék előtt néhány percet megbeszéléssel tölteni.

Például ha vannak romok a pályán, pontosan meg kell állapodni a használatukkal kapcsolatban. Van, aki szerint ez csak egy egyszerű tereptárgy, és van, aki a sztori szerves részeként tekint rájuk. És van, aki házszabályt alkot rá, mondjuk kitalál hozzá egy liftet, amit a pálya másik végén elhelyezett generátor elfoglalásával lehet működésbe hozni. Nincs helyes vagy helytelen megközelítés, minden esetben a játékosoknak kell a csata előtt megállapodniuk a szabályokban.

ÉPÜLETEK MEGSZÁLLÁSA

Modellek ajtókon vagy olyan nyílásokon tudnak be- és kilépni az épületbe vagy épületből, melyekben a játékosok előzőleg megállapodtak. Ezt még játék előtt kell megbeszélni, hogy elkerüljük a későbbi félreértéseket. Ettől eltekintve az épületekbe és épületekből mozgás ugyanúgy működik, mint a járműveknél a beszállás és kiszállás (a vészkiszállást is beleértve).

Egyszerre egy gyalogos osztag (plusz a hozzá csatlakozott önálló karakterek) tartózkodhat egy épületben. Egy kis bunker „szállítási kapacitása" tíz modell, egy nagyobb épület viszont bármekkora egységet befogadhat. Hangsúlyozzuk, ez is attól függ, miben állapodunk meg ellenfelünkkel a játék előtt. Gyakran egy kódex megemlíti, hogy egy nagyobb modellekből álló gyalogos egység használhatja a szállítójárművet, azonban minden egyes modell többnek számít egy modellnél (pl. Űrgárdista Terminátorok). Ez a szabály az épületekre is alkalmazandó (vagyis egy 10 főt befogadni képes bunkerbe 5 Terminátor fér).

Az épületbe belépő modelleket eltávolítjuk az asztalról; ezt feljegyezhetjük egy papírra vagy valamilyen más módon jelöljük meg. Ugrórakétás gyalogság, terepsiklók és siklók nem szállhatnak le olyan épület tetejére, melyet már elfoglal egy ellenséges gyalogság.

Lesz majd olyan épület, amelynek nem lesznek nyilvánvaló nyílásai, ajtói, lépcsői, de egyszerű átjárhatatlan terep helyett mégis inkább épületként használnánk őket. Például van egy Ork épületünk sok picike őrtoronnyal, azonban nincs semmilyen látható lehetősége a tornyokba való feljutásnak. Ilyen esetekben a játékosok megegyezhetnek, hogy belső ajtókon, létrákon lehet feljutni.

KILÖVÉS AZ ÉPÜLETEKBŐL

Hasonlóan néhány szállítójárműhöz, az épületeknek is lehetnek olyan nyílásaik, melyeken keresztül ki lehet lőni. Ezek lehetnek lőrések, vagy egyszerű ablakok. A játékosoknak meg kell állapodniuk ezek elhelyezkedéséről. Hacsak a játékosok nem állapodnak meg másként, minden egyes ilyen nyílást két modell használhat kilövésre. Ne feledjük, hogy egy egység összes modellje továbbra is csak egyetlen ellenséges egységre tüzelhet.

TÁMADÁS ÉPÜLETEK ELLEN

Egy megerődített pozícióban védekező ellenséges egység megsemmisítésére a legjobb mód a megerődített pozíció megsemmisítése. Ugyanúgy lehet épületekre lőni vagy rohamozni, mint azt tennénk egy jármű ellen. Épületben tartózkodó egységek közvetlenül nem támadhatók, de egy szállítójárműben utazó egységhez hasonlóan az épület sérülése hatással van rájuk, vagyis sérülhetnek és/vagy kiszállásra kényszeríthetők.

Bunkerek és bástyák körben 14-es páncélértékkel rendelkeznek. Egyéb épületek páncélértéke 9 és 13 között változhat (az alábbi táblázatban látható néhány példa). Játék előtt a játékosoknak meg kell állapodniuk az épületek páncélértékeiben.

Ha egy épületre lövünk, akkor dobunk támadásra, majd páncélátütésre (közelharcban automatikusan eltaláljuk, mint az álló járműveket). Kábult, Mozgásképtelen és Fegyverzet Megsemmisült eredményeket Zavarodott értékként kezelünk (a Fegyverzet Megsemmisült akkor élhet, ha az épületnek vannak fegyverei).

Roncs épületeket roncs járművekhez hasonlatosan kezelünk, vagyis nehéz, illetve veszélyes terepnek minősülnek. Ha van ilyenünk, akkor egy romos tereppel helyettesíthetjük

a lerombolt épületet. Felrobbant épületek kráterrel is helyettesíthetők.

Épület páncélzati értékek

Épület	Páncélérték
Bástya vagy bunker	14
Kőfalú palota	13
Betonház	12
Téglaház	11
Faház	10
Lemezbodega	9

SABLONOS FEGYVEREK

A lángszóróhoz hasonló sablonos fegyverek arra vannak kitalálva, hogy fedezékben rejtőző ellenséges egységeket kifüstöljenek, így aztán épületben tartózkodó modellek is támadhatóak vele.

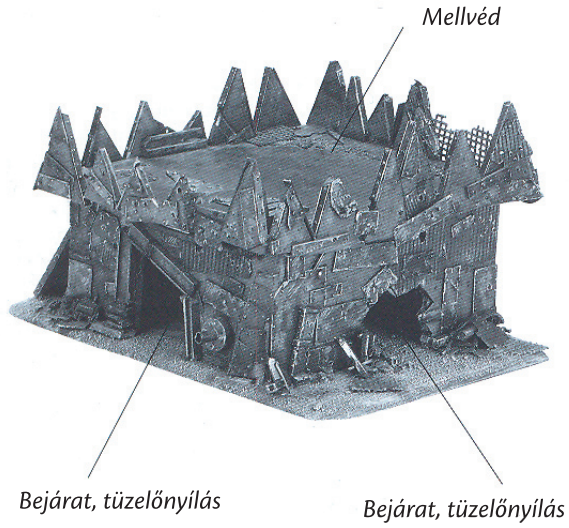
Ezt jelképezendő, ha az épület egy lőrése egy sablon alá esik, akkor az épületet megszállva tartó egység D6 találatot szenved a fegyvertől. Emellett az épület is kap egy találatot.

MELLVÉDEK ÉS OROMZATOK

Sok épületet úgy építettek, hogy a harcosok a tetőn elhelyezkedve mellvédek és oromzatok mögül biztonságban tüzelhessenek az őket támadó ellenségre. Ily módon a megszálló egységből egyszerre több modell is lőhet, de az épület sokkal sérülékenyebb lesz külső támadásokkal szemben. Ha az egységből bármely modellt mellvéd mögé állítunk, akkor az a lőréseken keresztül tüzelő modelleken felül lőhet. Még mindig az épületben lévőnek számít, vagyis nem lehet közvetlenül rálőni vagy megrohamozni. Azonban ha az épületet sérülés éri míg néhányan a tetőn tartózkodnak, adjunk +1-et a sérülés dobás eredményéhez.

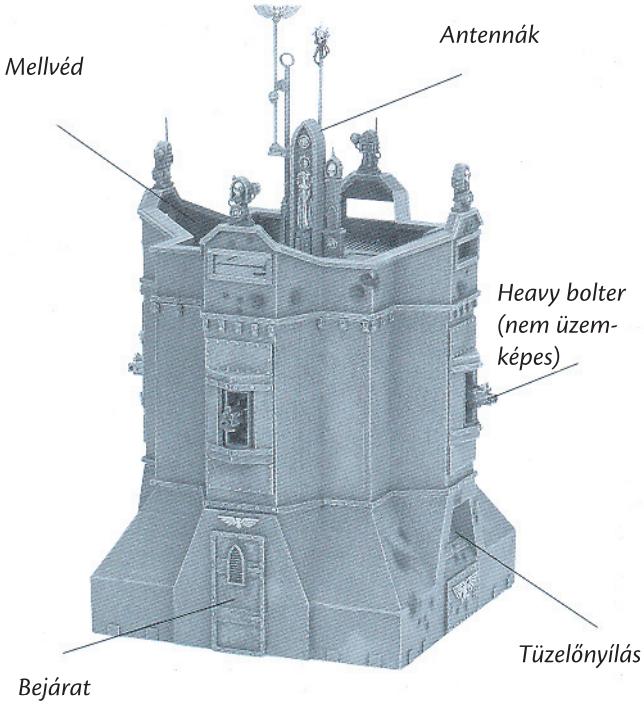
HASZNÁLD A KÉPZELETED!

Néhány játékos szeret nagyon nagy épületeket használni, erődöket, melyek tartalmazhatnak tornyokat, oromzatot, bunkereket és így tovább, és melynek mindegyik része így eltérő páncélértékekkel bír. Egy egységet az épületbe helyeznél, egy másikat a tetőre. Előfordulhat, hogy ugrórakétás gyalogsággal támadnál mellvéd mögött védekező gyalogságot. Az ehhez hasonló extra szabályok alkalmazása szórakoztató lehet, és egy érdekes játékot eredményezhet. A játék előtt azonban meg kell egyezni az épületek szabályaiban. Elképzelhető, hogy a különböző épületrészeket külön-külön kezelnéd, az egyik áthatolhatatlan, a másik romos, stb. Látható, hogy a határ a csillagos ég... No meg az általad birtokolt épületek és a képzeleted.



Ránézésre ez az ork barakk nem több egy összetákolt fém pajtánál. Azonban megegyezésünk szerint egy Ork Mekboy „megfótozta oszt' most pöpec" – páncéllemezeket hegesztett a fémvázra. Ennek megfelelően 12-es értéket rendeltünk hozzá – ez egy betonépületnek felel meg!

Az épület kapacitása 30 fő – elég ahhoz, hogy egy nagy csapat Ork Boy menedéket találjon bene. Az épület minden oldalán szabálytalan bejárat található (megállapodásunk szerint bejárat és lőnyílás egyben), míg a tetőn állva számos extra ork lőhet.

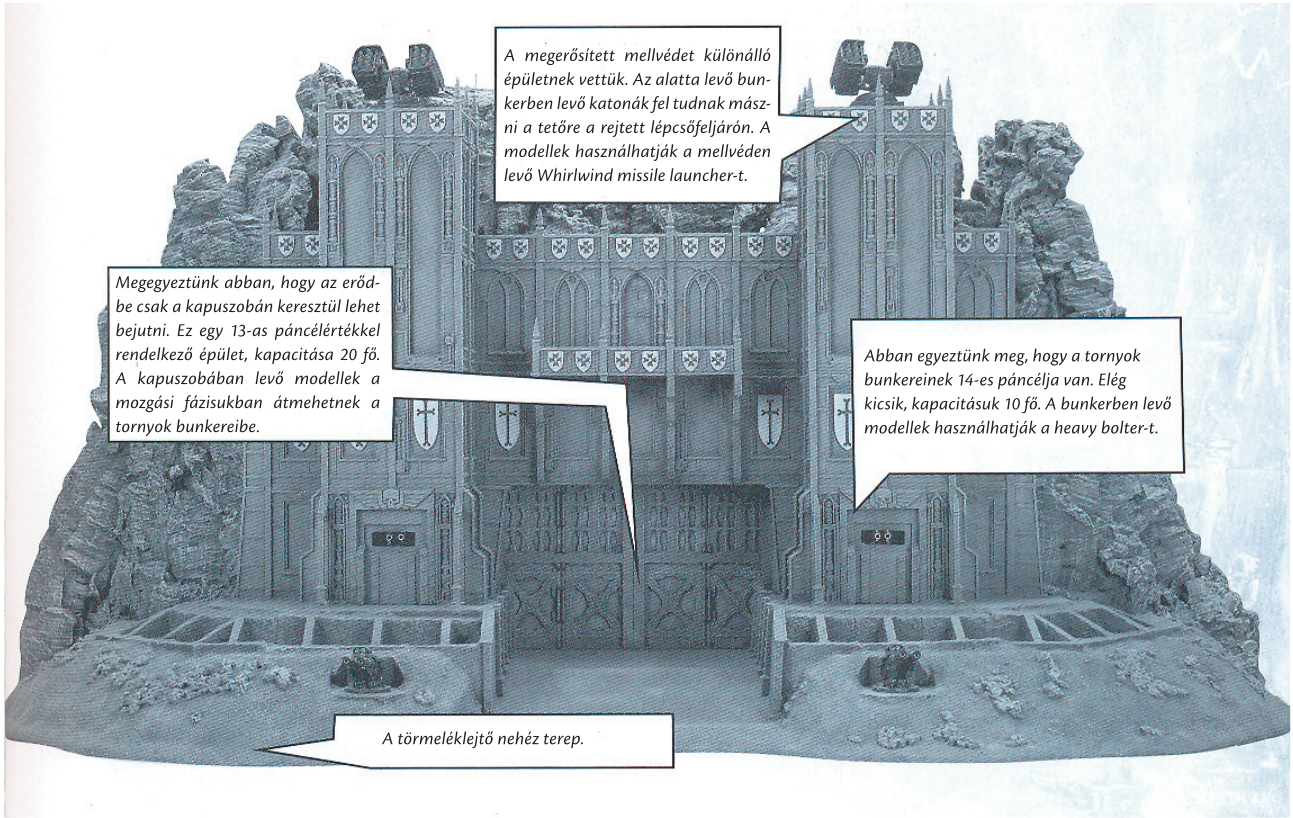


Példa:

Ez a bástya egy megerősített épület, kifejezetten hadi célokra építették, ezért páncélértéke 14. Olyan erős, mint amilyennek látszik.

A bástyának csak egy bejárata, de több tüzelőnyílása van – minden oldalon egy. Miután ez egy többszintes, nagy épület, úgy döntöttünk, bármekkora egységet képes befogadni.

Számos beépített heavy bolter van a bástyán, de úgy döntöttünk, hogy túl régiek ahhoz, hogy puszta látványelemnél több szerepük legyen. Természetesen a játékosok dönthetnek úgy, hogy a heavy bolterek még üzemképesek. Hasonlóképpen, a mi megegyezésünk szerint az antennák a tetőn csak díszek, de néhány játékban bónuszt jelenthetnek a tartalékdobásoknál annak, aki az épületet birtokolja. Tartsd észben azonban, hogy ha az antennák és fegyverek használhatók, akkor az jelentős előnyt jelent az épületet elfoglaló számára, ezért minden bizonnyal heves harcok középpontja lesz.



ROMOK

Ez a rész a romokkal foglalkozik, azokkal, melyekbe a játékos tényleg belehelyezheti a modelljeit. A magasságok és a több szint problémája további tisztázást igényel. (Például a koherencia és a sablonos fegyverek működése ilyen esetekben.)

A szabályok a Warhammer 40000 játék városi romjainak magasságán és területén alapulnak. Azonban saját gyártású romoknál is jól működnek egészen addig, amíg az arányok hasonlóak.

ROMOK: AZ ALAPOK

Minden rom terület-blokk (area terrain) (4+ fedezékmentőt ad) és nehéz terepnek minősül. Játék előtt a játékosok megállapodhatnak, hogy némely rom veszélyes terepként is működhet, jelképezve a romok ingatagságát és az omlásveszélyt. A romok természetéből fakadóan a tereptárgy alapterülete nem pontosan körülhatárolható. Ez orvosolható azzal, ha a játék előtt átbeszéljük a rom pontos kiterjedését.

Romok talppal

Egy romot talpakra erősíthetünk, kövekkel, összeomlott falakkal és egyéb törmelékkel díszítve. Ebben az esetben a talpat a felsőbb szintekhez hasonló módon vesszük, vagyis terület-blokként (4+ fedezékmentő) és nehéz terepként.

Talp nélküli romok

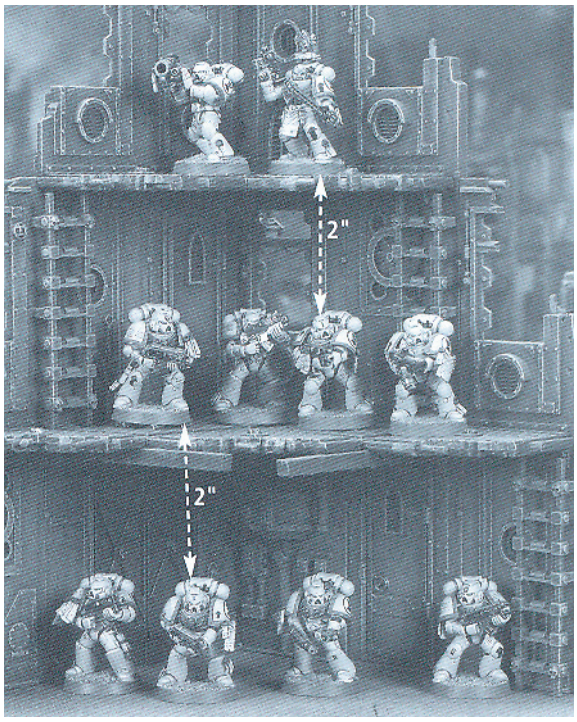
Ha a romot nem helyeztük talpra, akkor a földszint nem számít terület-blokknak és nehéz terepnek. Természetesen az egységeknek továbbra is nehéz terep tesztet kell dobniuk, ha át akarnak kelni a falakon, vagy felmászni felsőbb szintekre.

PROBLÉMA A MAGASSÁGOKKAL

Romok között megbújó egységeknél is gyakran van szükség távolságmérésre, még ha különböző szinteken és magasságokban helyezkednek is el. A távolságokat talptól talpig mérjük, olyan szögben tartva a mérőszalagot, amilyenben szükséges. Néha egy falmaradvány vagy belógó akadály nehezíti a pontos mérést. Ilyenkor inkább saccoljunk, minthogy rosszat mérjünk.

KOHERENCIA

A mozgások során előfordulhat, hogy egy egységen belül néhány modell szétszóródik több szinten. Ilyenkor a koherenciát úgy számítjuk, hogy az alsóbb szinten tartózkodó modell testének bármely része legalább 2"-en belül legyen egy felsőbb szinten tartózkodó modell talpához. Vagyis gyakorlatilag az egyik szinten lévő modell fejétől a fölötte tartózkodó modell talpáig mérjük a 2"-et. Kisebb modelleknél (pl. rajok – swarm) legyünk nagylelkűek.



A Space Marine osztag tagjai koherenciában vannak.

MOZGÁS ROMOKON BELÜL

Csak bizonyos egységek képesek egy rom felsőbb szintjeire mászni. Vagyis csak gyalogság, ugrórakétás gyalogság, terepsiklók, szörnyek és lépegetők tudnak felmászni egy felsőbb szintre, és csakis akkor, ha a modell fizikailag is oda helyezhető, ahová szeretnénk. Más modellek csakis a földszinten tartózkodhatnak a romon belül.

Gyalogság, szörnyek, lépegetők

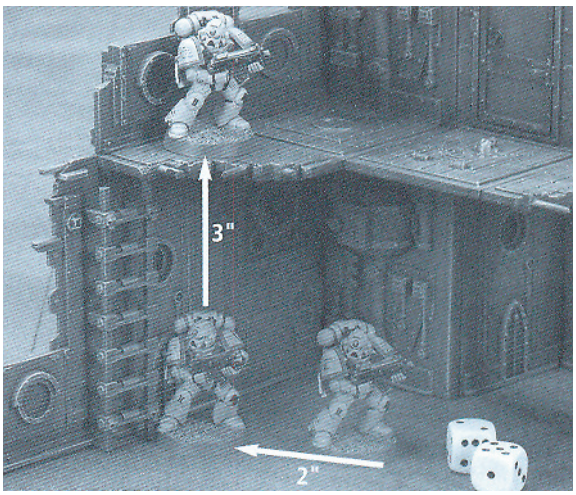
Még ha a különböző rom modellek méreteiben változhatnak is, feltételezzük, hogy a rom minden szintje 3" magas. Így aztán egy gyalogos modellnek 3"-et kell megtennie két szint között. Mivel a romok nehéz terepnek számítanak, ezért 1-es és 2-es dobás esetén a modell nem mozoghat függőlegesen (de vízszintesen igen!). 3-as esetén a modell mozoghat 3"-et vízszintesen, vagy egyszerűen feljebb mehet egy szintet. 4-5 esetén a modell mozoghat vízszintesen, vagy feljebb mehet egy szintet, és a maradék 1-2 inchet lemozoghatja vízszintesen. 6-os dobásra a modell fel/le irányban két szintet is mozoghat ha nem mozog vízszintesen, illetve mehet egy szintet és vízszintesen még mozoghat 3"-et.

Ugrórakétás gyalogság és terepsiklók

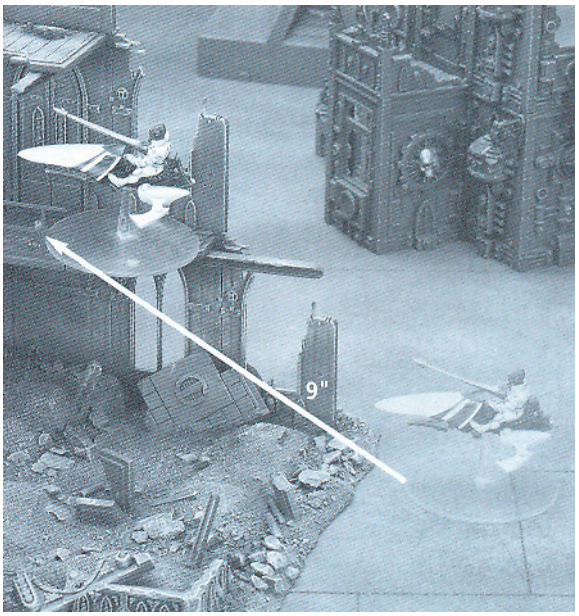
Mivel az ugrórakétás gyalogságot és a terepsiklókat nem hátráltatja a nehéz terep, ezért büntetés nélkül mozoghatnak át nehéz terep felett.

Azonban, ha a mozgásukat nehéz terepen kezdik, vagy fejezik be, akkor veszélyes terep tesztet kell dobniuk (romokon

is). Ezután minden túlélő modellt egyszerűen helyezzük 12"-re a kezdőponttól (akár a rom más szintjein is).



A Space Marine nehéz terep dobása (5) lehetővé teszi, hogy 2"-et vízszintesen, 3"-et pedig függőlegesen mozogjon.



A terepsikló megdobta a veszélyes terep tesztet, és legfeljebb 12"-et tehet meg a romon keresztül

Falak, ajtók, létrák

Átmehetnek csapatok falakon, ha nincs ajtó? Ez megint tényleg csak attól függ, miben egyeztek meg az ellenfeletekkel. Teljesen elfogadható, ha bármilyen eszköz segítségével a csapatok átmennek a falon (vágóeszközök, robbanóanyagok, izomerő). Mindez a nehéz terep figyelembevételével történik. De megegyezés kérdése, hogy a falak csak megkerülhetők, vagy csak akkor átjárhatók, ha ajtó, ablak vagy valamilyen nyílás van rajtuk.

Ugyanez áll akkor is, ha felmászunk egy szintre, vagy lemászunk. Miért ne mászhatnának néhány lábnyit fel vagy le egy falon, ha nincs létra? Csak azt ne feledjük, hogy minél több a házszabály, annál tovább tart majd a játék.

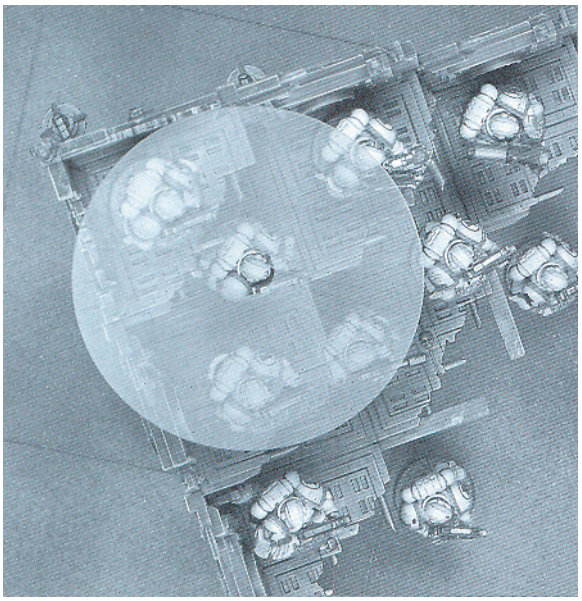
SABLONOS ÉS ROBBANÁS FEGYVEREK (Template and blast weapons)

Többszintű romoknál jön a sablonos fegyverek problémája.

Ha egy romon tartózkodó modellre olyan fegyverrel lövünk, ami sablont vagy robbanás-jelzőt használt, érdekes lehet a sablon modellre helyezése. A sablon alatt levő modellek pontos meghatározása a legegyszerűbb oly módon, hogy a sablon a rom fölé tartjuk, és lenézünk a modellekre.

A sablonok pontos elhelyezése nagyfokú bizalmat követel meg a játékosok között, különösen, ha közbeeső szintek takarják a szóban forgó modelleket.

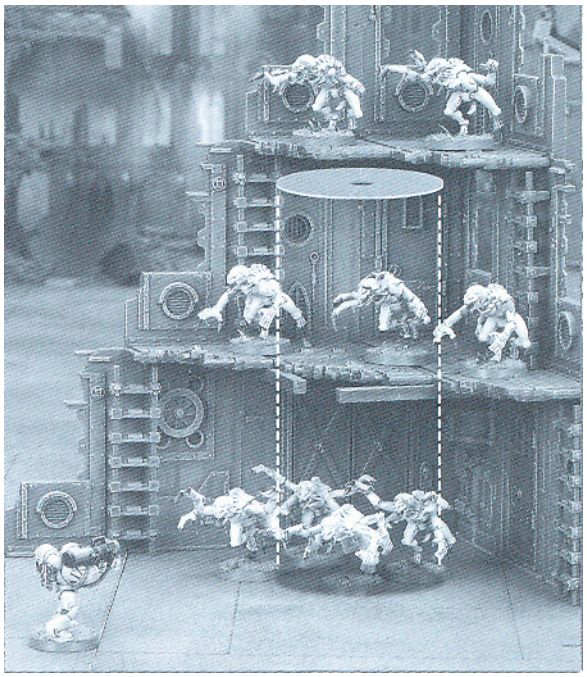
Ne feledjük, hogy miután elhelyeztük a sablont, hogy kidolgozzuk a találatokat, az áldozatok az egész osztagból eltávolíthatók, még azon modellek is, melyek teljesen kiesnek a tüzelő lővonalából.



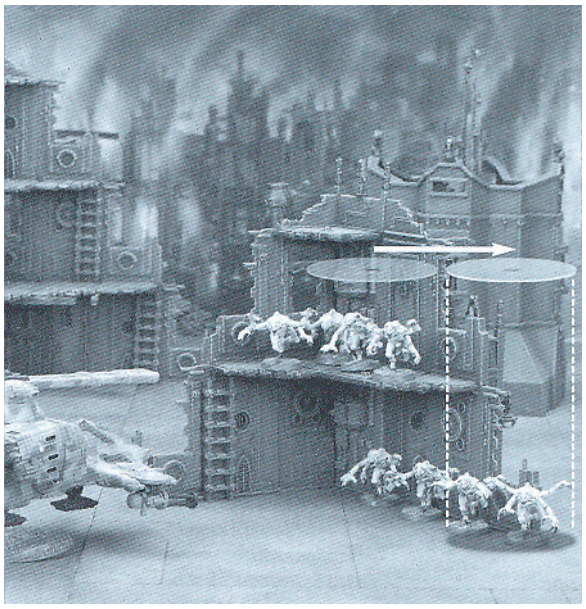
A legegyszerűbb a robbanás jelzőt és a sablont a rom fölé tartani és lenézni.

Robbanás fegyverek

Ha egy robbanás sablont lövünk egy romra, meg kell mondanunk, melyik szintet céloztuk. Ha a sablon szóródik, még mindig csak azokat a modelleket érheti találat, melyek az előre megjelölt szinten tartózkodnak.



A Space Marine játékos úgy dönt, hogy a földszinten levő Genestealer csoportot célozza, tehát a felső szinteken levők nem sérülnek, bár a robbanás sablon alatt vannak.

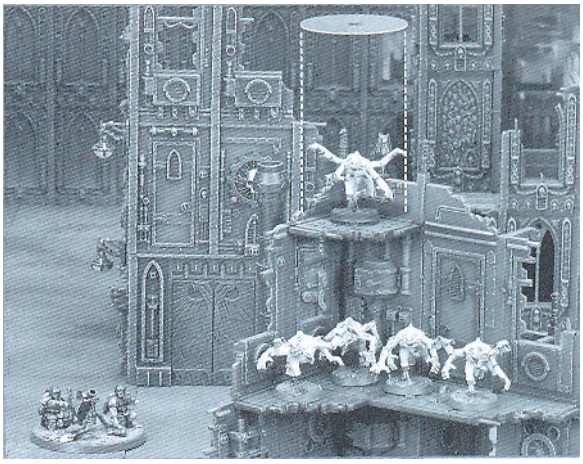


A Tau játékos úgy dönt, hogy a Hammerhead tank az első szinten levő Genestealer csoportot lövi. A sablon szóródik, és bár vannak alatta modellek, azok nem a megcélzott szinten állnak, így nem kapnak találatot.

Ballisztikus fegyverek (Barrage weapons)

Ezek úgy működnek, hogy magasra fellövik a lövedéket, majd az felülről hullik a célpontra. Az ilyen jellegű fegyverek nagy előnye, hogy látótávon kívüli célpontok is támadhatók. Hátrányuk, hogy lövedékük abban a pillanatban felrobban, amint becsapódik valamibe, vagyis a harcosok lehúzódhatnak előle mélyen a romok közé.

Ballisztikus fegyverek mindig a romok legfelső szintjén robbannak, ha az a sablon középpontja alatt van. Csakis azon modellek sérülhetnek tőle, melyek a sablon alatt és ezen a szinten tartózkodnak.



Mivel a sablon középpontja először a legfelső szintet éri, csak egy modell kap találatot.

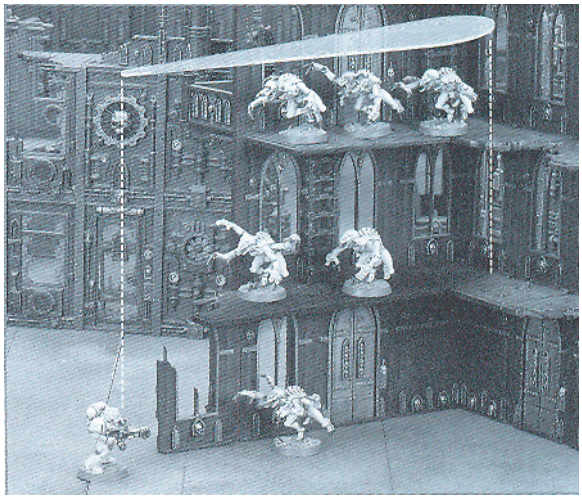
Sablonos fegyverek (Template weapons)

Ha romokon tartózkodó egységet támadunk sablonos fegyverrel (pl. lángszóró), akkor csakis a sablon alatt és egyetlen szinten tartózkodó modellek érintettek. Ez lehet a tüzelővel azonos szint, vagy egy szinttel lejjebb illetve feljebb. A játékosnak a lövés előtt be kell jelentenie, mely szintet támadja a sablonos fegyverrel.
Sikló, ugrórakétás gyalogság vagy terepsikló a rom bármely szintjén tartózkodó modellt támadhat sablonos fegyverrel, de csak azonos szinten álló modelleket.

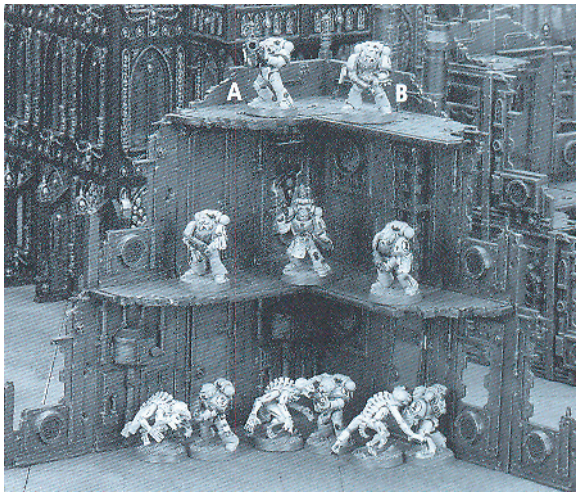
ROMOK ÉS ROHAM

Amikor egy roham megindul, mind a támadók, mind a védők a rom különböző részein szétszóródhatnak. Az egyszerűség kedvéért a koherenciánál leírtak érvényesülnek ebben az esetben is. Vagyis a modellek közti távolságok itt is a modell feje, illetve a fölötte levő szinten tartózkodó modell talpa között mérendők.

Néhány esetben a rom instabil lehet, vagy nagyon kicsi benne a hely, így aztán nehéz lehet a küzdő modellek közti talpkontaktust létrehozni. Ilyen esetekben teljesen elfogadható, ha a modelleket olyan közel helyezzük az ellenséges modellekhez, amennyire csak lehetséges (beleértve a különböző szinteket is), ha egyébként teljesen egyértelmű, hogy mely modell milyen ellenséges modellel harcol. Könnyen elképzelhető, amint a küzdő felek fel – vagy le rohamoznak a lépcsőkön.



A játékos a középső szintet határozta meg a Flamer célpontjának, tehát csak két Genestealer-t ér találat. A legfelső szint túl magasan van, nem lehet célpont.



Minden modell közelharcban áll, és harcolhat, kivéve az „A" és „B" jelűeket, akik nincsenek a talpkapcsolatban levők 2"-es körzetében.

CSATA SZERVEZÉSE

Most, hogy már ismered a mozgás, lövés és közelharc szabályait, megnézzük, hogyan szervezz meg egy Warhammer 40000 játékot, beleértve a sereged összeállítását, a terepasztal felrakását, és hogy hogyan válassz küldetést.

CSATA SZERVEZÉSE

1. **Egyezz meg a ponthatárban és állítsd össze a sereged**
2. **Készítsétek elő a csatamezőt**
3. **Válasszatok küldetést**
4. **Helyezzétek el a seregeket**
5. **Kezdődjön a játék!**

PONTHATÁR ÉS SEREG ÖSSZEÁLLÍTÁS

A Warhammer 40000 játékban annyi modellel játszhatsz, amennyit csak össze tudsz gyűjteni. A Warhammer 40000 kódexeinek sereglistái pontosan leírják minden egység tulajdonságait és képességeit, meghatározzák minimum és maximum létszámukat, valamint pontértéket rendelnek minden modellhez. A jobb harcos több pontba kerül. Általában a katonának van egy alap pontértéke, ami az esetleges fejlesztésekkel és hadfelszerelésekkel növekszik.

A Warhammer 40000 csata lejátszása azzal kezdődik, hogy a játékosok összeállítják seregeiket, a korábban meghatározott pontérték szerint. Oldalanként 1500-2000 pontos csata néhány óra alatt lejátszható, kiegyensúlyozott játékot tesz lehetővé. Az 500 pontos játék is nagyon szórakoztató, őrjáratok összecsapásának érzetét nyújtja, és általában kevesebb mint egy óráig tart. A nagyobb csaták arányosan tovább tartanak, és egy 3000 pontos, vagy akár nagyobb játék akár egész nap is eltarthat – kiváló egy esős vasárnapra!

Ahogy növekszik a sereged, és válsz egyre járatosabbá a szabályokban, kétségkívül keresni fogod a lehetőséget, hogy a teljes modell-gyűjteményedet csatába vezesd, és egyre nagyobb pontszámú csatákat játssz. Ne erőltesd őrülten az óriás pontértékű csatákat. Egyszerűbb kicsiben kezdeni

és megismerni a szabályokat, mint megpróbálni azonnal mindenben mester lenni. Eleinte elkerülhetetlenül el fogsz felejteni dolgokat, szóval jobb lejátszani néhány kisebb csatát, és beletanulni a játékba, mielőtt sort kerítenél a nagyobb csatákra.

A legelső dolog, amit a játékosoknak meg kell tenniük az, hogy megegyeznek a játék pontértékében. Például, ha megegyeztek, hogy 1000 pontból játszotok, akkor ebben az esetben a seregetekben levő modellek pontértéke nem haladhatja meg az 1000 pontot (előfordul, hogy néhány ponttal kevesebb, de attól még 1000 pontos játéknak számít).

SEREGSZERVEZET

Ha megegyeztetek a ponthatárban, rakjátok össze a seregeiteket. A legjobb módja ennek az, ha a vonatkozó kódex teljes sereglistáját használod, de azok, akik csak most kezdték a játékot, gyűjteményük bármely darabját használhatják. A kódexekben a seregek kategóriákra bontva szerepelnek, és ezek a kategóriák egyben a szerepükre is utalnak. Ezek általában: Parancsnokság (HQ), Alapegységek (Troops), Elitek (Elites), Rohamosztag (Fast Attack) és Tüzérség (Heavy Support) (ez nem azonos az ugyanilyen nevű egységtípussal). Néha egy-egy kódex új kategóriákat vezethet be, vagy más, a seregben betöltött szerepükre jobban utaló néven nevezheti őket, de ezeket a kivételeket az adott kódexben mindig pontosan megmagyarázzák.

Parancsnokság (HQ)

A Parancsnoki egységek hősi vezérek, vagy félelmetes szörnyek. Ezek a modellek a játék legerősebbjei között vannak, és minthogy vezérek, általában több speciális felszereléshez férnek hozzá, mint mások. Nem sebezhetetlenek, de erős támogatói a seregnek akár támadásról, akár védelemről van szó. Minden seregnek legalább egy ilyen egységet tartalmaznia kell.

Alapegységek (Troops)

Ezek a sereg legáltalánosabb egységei. Nem jelenti azt, hogy rossz harcosok lennének, mert ide tartozik a Space Marine és az Ork Boy is, akik egyaránt félelmetes ellenfelek. Ezek a harcosok alkotják sereg zömét, és minden seregben legalább két ilyen egységnek lennie kell. Taktikai szerepüket tekintve ők azok, akik megvédik és megtartják a specializált egységek által elfoglalt célpontokat és területeket.

Elitek (Elites)

Az elit egységek általában erősek és drágák. A sereg legjobbjai, és soha sincs elegendő belőlük. Néha specialisták, máskor „csupán" a reguláris csapatoknál tapasztaltabb veteránok.

Rohamosztag (Fast Attack)

A Rohamosztagok általában (milyen meglepő!) gyorsabbak társaiknál és a hadmozdulatok szakértői. Néha felderítő szerepben találkozunk velük, máskor gyorsan mozgó rohamcsapatként csapnak az ellenségre.

Tüzérség (Heavy Support)

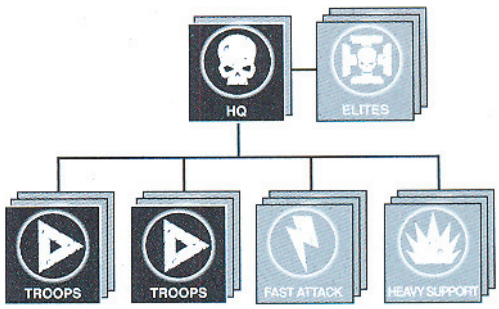
Ide tartoznak a sereg legnagyobb fegyverei. Ebben a csoportban találod a legnehezebb fegyvereket és a legkeményebb lényeket. Azonban, ezeknek is magas a pontértékük, tehát ha túl sokat választasz közülük, ellenfeled könnyen túlerőbe kerülhet.

SEREGSZERVEZETI TÁBLÁZAT

Minden kódex tartalmaz egy seregszervezeti táblázatot, ami azt mutatja, hogy az adott sereg ezekből az egységekből minimum és maximum mennyit hozhat egy-egy csatára. Itt most csak egy példa táblázat szerepel, amit a legtöbb sereg használ standard küldetések során (pl. mint azok, amiket ebben a fejezetben később ismertetünk).

A táblázat egy négyzete egy választás a sereglistából. A sötét négyzetek a kötelező választások. Ahogy láthatod, általában legalább egy Parancsnokságot és két Alapegységet kötelező választanod. Ezek a kötelező választások biztosítják, hogy – válassz ezután bármi mást – a sereg magja az adott sereget reprezentálja. Ez csak ritkán hátrány, és sok játékos gyakran az összes Alapegység választást kihasználja.

Példa a seregszervezeti táblázatra



Kötelező	Opcionális	Opcionális
1 HQ	*1 HQ*	*3 Rohamosztag*
2 Alapegység	*4 Alapegység*	*3 Tüzérség*
	3 Elit	

Néha egy választás a seregszervezetben több egységet is jelent. Ezt mindig az adott kódex írja le, tehát figyelmesen olvasd el.

Dedikált szállítójárművek

Ezek a járművek a seregszervezeti felépítésen kívül esnek, mivel ahhoz az egységhez rendeled hozzá, amelyhez megvetted. Ezt azért fontos kiemelni (például néhány küldetésnél és sereg felrakásnál), mert a dedikált szállítójárművek

abba a kategóriába tartoznak, mint az az egység, amelyhez megvetted. Például, az a Rhino, amit egy Space Marine Tactical Squad (Alapegység) mellé rendeltél Alapegységnek számít, míg ha ugyanezt egy Space Marine Veteran Squadnak veszed, már Elitnek minősül.

Egyéb kivételek

Nagyon kevés kódex tartalmaz olyan egységeket, amelyek – mint a dedikált szállítójárművek – nem részei a seregszervezetnek. Lehet ez azért, mert túl aprók, specializált támogató egységek, vagy egyszerűen nem részei az adott faj fő harcoló erőinek. Gyakran „mellékszereplő" vagy „jelentéktelen" címke kerül rájuk, és általában nem számítanak bele a játékos seregszervezeti választásaiba, és szabályaik egyértelműen leírják, hogy mennyi lehet belőlük a seregben.

Játék több hadtesttel

Ahogy a modell-gyűjteményed gyarapszik, egyre nehezebben állsz ellen a kísértésnek, hogy az összessel egyszerre játsszál. 2500 pont felett a seregszervezet táblázat már nagyon behatárolja a lehetőségeket. A táblázat lehetővé teszi, hogy egy olyan minimális sereget építs fel, amivel egy küldetést le lehet játszani. Nagyobb léptékben a sereg több hadtestből állhat, és mindegyiknek meg lehet a saját küldetése. Ha különlegesen nagy csatát szeretnél játszani, azon túl, hogy megállapodtok a pontszámban, a hadtestek számában is meg kell egyeznetek. Mindegyik hadtest egy külön sereg, saját seregszervezeti táblával.

Nem standard küldetések

Teljesen természetes, hogy szeretnél saját küldetéseket készíteni, megváltoztatva az egységek felrakását, a győzelmi feltételeket, a terepet, vagy kiegészíteni saját speciális szabályokkal, amik a tüzérségi tüzet, vulkáni tevékenységet, idegen teleport eszközöket vagy bármi mást jelképeznek, amit csak ki tudsz találni. Az is lehetséges, hogy meg szeretnéd változtatni a seregszervezetet is, hogy jobban idomuljon a küldetésedhez. Megváltoztatod a kötelező/lehetséges egységeket, növeled vagy csökkented számukat, vagy akár teljesen el is törölhetsz kategóriákat (nincs Tüzérség kategória, viszont két Rohamosztag kötelező – egy hirtelen rajtaütésre összeállított sereg például).

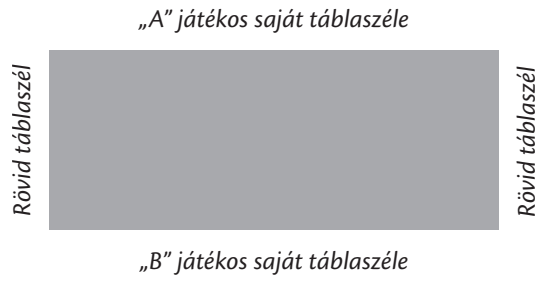
A CSATAMEZŐ ELŐKÉSZÍTÉSE

A JÁTÉKASZTAL

A standard küldetéseket 6'x4' méretű terepasztalra tervezték, ahol mindkét játékos egy-egy hosszú oldal mögött ül (ez az ő táblaszéle – lásd a lenti ábrát). Ez a saját táblaszél fontos fogalom, mert amikor egy egység visszavonul, azt a játékos saját táblaszéle felé teszi. Feltételezzük, hogy ez a hadműveletek iránya. A fennmaradó két oldalra egyszerűen csak mint 'rövid táblaszél' hivatkozunk, mivel nem tartozik egyik játékoshoz sem.

Ha nagyon nagy, vagy épp nagyon kis pontszámból játszol, dönthetsz nagyobb vagy kisebb terepasztal mellett. Bármilyen méretű és alakú asztalon játszol is, fontos, hogy a fenti táblaszéleket meghatározd rajta.

A JÁTÉKASZTAL



TEREPEK FELRAKÁSA

Egy jól modellezett, szép és érdekes csatamező felépítése megnöveli a Warhammer 40000 játék élményét. Sok játékos számos sereget gyűjt össze, mielőtt fontolóra venné néhány szép tereptárgy beszerzésének lehetőségét. Ez szégyen, mivel néhány új tereptárgy valósággal új életet lehel még a leggyakrabban játszott küldetésekbe és seregekbe is. Harci taktikáid alkalmazása a dombos erdőségektől, az épületek elfoglalásáig, romok és egyéb erősen védett pozíciók használata egyaránt jelent kihívást és szórakozást.

A legjobb, ha a játékosok együtt építik fel a terepet, így biztosítva, hogy az mindkettőjüknek megfelelő legyen. Az is egy lehetőség, hogy megkértek erre egy harmadik személyt. A harmadik lehetőség, hogy aki a játékot rendezi (vagy előbb ér a klubba) felrakja a terepet a saját szája íze szerint, és a másik játékos automatikusan nyeri az elsőként felrakás lehetőségét (lásd a küldetéseknél). Versenyeken a terepet általában a szervezők rendezik el.

MENNYI TEREPTÁRGY LEGYEN?

Általános szabály a Warhammer 40000 játékban, hogy minél több a tereptárgy, annál jobb. Ha túl kevés tereptárgyat használsz, a játék rövid és kiegyensúlyozatlan lesz, mivel túl sok előnyhöz juttatja azt a játékost, aki először lő. A kiegyensúlyozott játékban, ahol a közelharci egységeknek van esélyük közel jutni, mielőtt néhány kör alatt lelőnék őket, nagyjából a játéktér negyedét borítja tereptárgy. Ha feltételezzük, hogy egy-egy tereptárgy megközelítőleg 12"x12" méretű, akkor hat-hét darabra van szükség ahhoz, hogy egy 6'x4'-es asztal 25%-át lefedjük (természetesen ezek csak hozzávetőleges méretek és arányok – a szokatlan alakú, szabálytalan tereptárgyak sokkal jobban néznek ki).
A legjobb, ha a tereptárgy gyűjteményed több típus keverékéből áll. Taktikus játékot követel meg, ha egyenlő

arányban van közöttük olyan, ami fedezéket ad és egyben befolyásolja a lővonalat (erdők és romok), fedezéket ad, de nincs hatással a lővonalra (barikádok, kráterek, bozótosok és alacsony törmelék), valamint olyan amely teljesen takarja a lővonalat (épületek, hegyek, és nagyobb sziklák). Jó ha ezt figyelembe veszed, amikor a tereptárgy gyűjteményed összeállítod, különben súlyosan sérül a játékegyensúly. Különösen fontosak azok a tereptárgyak, amelyek blokkolják a lővonalat. Ha túl sok van belőlük, akkor a tűzerőd kerül hátrányba a közelharci egységekkel szemben, ha túl kevés, akkor a játék egyszerű lövészetté silányul, kevés esélyt adva a taktikai hadmozdulatoknak.

TEREPTÁRGY DEFINIÁLÁSA

Mielőtt folytatnátok, meg kell egyezned ellenfeleddel, hogy hogyan definiáljátok a használt tereptárgyakat. Ez nem tart tovább néhány percnél, de fontos még a csata előtt megtenni – különben a játék közben fog zavart és vitát okozni. Természetesen, ha már ismert és megszokott tereptárgyakkal játszotok, elég csak annyit mondani, hogy „Ugyanúgy mint a múltkor". Azonban egy kevésbé ismerős ellenfélnél, vagy új tereptárgy esetén tisztázzátok a következőket:

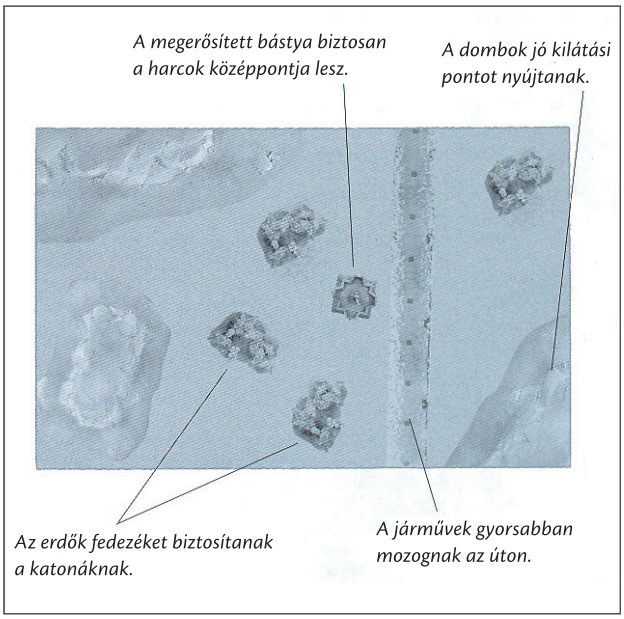
- melyik terület-blokk (area terrain), nehéz illetve veszélyes terep
- mely terep járhatatlan
- melyik minősül romnak
- milyen fedezékmentőt adnak a különböző tereptárgyak
- melyik épület járhatatlan
- mekkora az épület páncél-értéke, hol van rajta lőnyílás és bejárat, mekkora a kapacitása

PÉLDÁK CSATAMEZŐRE

Helyőrség a vadonban

A csatamező a leggyakoribb alapokra épül – erdők és hegyek – kiegészítve néhány Warhammer 40000 játékhoz beszerezhető sajátossággal. A játékosok felváltva elhelyezik a környező vadont jelképező tereptárgyakat, és – mivel még egyikük sem tudja, melyik oldalon fog kezdeni – gondot fordítanak rá, hogy kellőképpen szórva kerüljenek fel. Ez azt jelenti, hogy akárhol jöjjenek is be az egységeik, találnak fedezéket a közelben.

A bástya használata kétségtelenné teszi, hogy a csata a 41. évezredben zajlik. Mivel aki elfoglalja az épületet jelentős előnyre tesz szert, ezért a játékosok abban egyeznek meg, hogy a terepasztal közepére helyezik el – a seregek súlyos harcokat fognak vívni a megszerzéséért. Az út lehetővé teszi a járművek számára, hogy gyorsan áthaladjanak az asztalon utasokat szállítva, vagy azért, hogy a célpontokat elfoglalják – ezen kívül igazán jól mutat a terepasztalon.

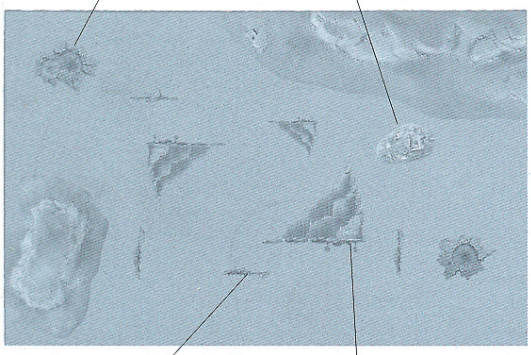


Háború sújtotta település

Ebben a példában az egyik játékos építette fel a terepet úgy, hogy az egy többéves háború alatt romba dőlt településre hasonlítson. Ellenfele ez után eldönti, hogy elsőként vagy másodikként szeretné-e seregét felrakni, ezáltal kiválasztva a legjobb támadási pozíciót.

A romok gátolják a lővonalat, és manőverezésre, valamint az ellenség megközelítésére kényszerítik az egységeket. Természetesen azok a modellek, amelyek a rom felső szintjén állnak, előnyös helyzetben vannak, taktikailag tehát fontos az épület – különösen, ha a játék célpontjai is rajta

vannak. A törmelékek és barikádok fedezéket nyújtanak a harcosoknak csakúgy, mint a kráterek. Azok az egységek, amelyek egyik tereptárgytól a másikig futnak, viszonylag védve vannak az ellenséges tűztől.



KÜLDETÉS KIVÁLASZTÁSA

A küldetések definiálják, hogy hogyan kell kidolgozni melyik oldal győzött, és meghatározzák azokat a szabályokat, amelyeket alkalmazni kell a csata során. Az alábbi három standard küldetés a legáltalánosabban használt a Warhammer 40000 játékban. Viszonylag egyszerűek, és nem szükséges hozzájuk specializált sereget összerakni. Megegyezhetsz ellenfeleddel, hogy melyiket játsszátok, de dobhattok is D6-al az alábbi táblázatból.

STANDARD KÜLDETÉSEK

D6	Küldetés
1-2	Területfoglalás
3-4	Foglald el és Tartsd meg
5-6	Megsemmisítés

A JÁTÉK VÉGE

A standard küldetések véletlen számú körig tartanak – 5 és 7 között. Az ötödik játék-kör végén a játékos dob D6-al. 1-2 esetén a játéknak vége, egyébként folytatódik. Ez esetben a hatodik kör végén újra dobni kell, ekkor 4+-ra folytatódik a csata. Végül a hetedik kör végén a játéknak vége.

A standard küldetésekben, amikor a játék befejeződött, de az eredményt még nem dolgoztátok ki, minden visszavonuló egységet le kell venni – veszteségnek számítanak.

KIIRTVA!

A győzelmi feltételektől függetlenül, ha a játék végén ellenfelednek nincs egysége az asztalon, te győztél.

PONTSZERZŐ EGYSÉGEK

A katonai küldetések során a legerősebb, specializált egységek rohanják le és foglalják el a célpontot. Ez után már mennek is tovább a következő célpont felé. A megszerzett célpont pedig a bokorugrókra, az egyszerű bakákra marad, akik beássák magukat, hogy megtartsák a területet vagy megvédjék a célobjektumot az ellenség ellentámadásától.

Az első két küldetés középpontjában ez az elképzelés áll, ezekben ugyanis a győzelmet vagy vereséget az határozza meg, hogy ki ellenőriz több célobjektumot (lásd a küldetések győzelmi feltételeit), és ezt csak a pontszerző egységek tehetik meg.

A seregekben a pontszerző egységek azok, amelyek a seregszervezet Alapegység (Troop) választásából kerülnek ki. Más egységek jelenléte megakadályozza ugyan a célpont elfoglalását, de csak az Alapegységek tarthatják ellenőrzésük alatt. Van azonban néhány kivétel, amelyek nem számítanak pontszerzőnek:

- járművek
- ha a Rajok (Swarm) speciális szabály vonatkozik rájuk
- ha a leírásukban egyértelműen szerepel, hogy soha nem lehetnek pontszerzők

Szállítójárműben tartózkodó Alapegységek foglalhatnak célobjektumot (a jármű testétől kell mérni a távolságot).

TERÜLETFOGLALÁS

A csatamezőn elszórva felszerelés, sebesültek, ellátmány és más, a háború szempontjából értékes hadianyag hever, amit a két sereg különb-különb okok miatt szeretne megszerezni. Harcolnod kell tehát, hogy átfésüld a területet és minél nagyobb részét elfoglald.

Győzelmi feltételek

Mielőtt kiválasztanátok a felrakási zónát (lásd lejjebb), el kell helyezni D3+2 célobjektumot az asztalon. Az a játékos, aki a rádobást nyerte, meghatározza az első célpontot (elhelyez egy jelzőt, kijelöl egy tereptárgyat, vagy bármely más módszerrel – lényeg, hogy egyértelmű legyen). Ez után a másik játékos teszi ugyanezt, majd felváltva, amíg az összes célobjektum helyét meg nem határozzátok.

A célpontok nem kerülhetnek járhatatlan terepre, és nem lehetnek 12″-nél közelebb egymáshoz, illetve az asztal széléhez.

Ha ezzel készen vagytok, kezdődhet a seregek elhelyezése, ahogy az a felrakási résznél szerepel.

A célpontot akkor ellenőrzöd, ha a játék végén legalább egy pontszerző egységed 3″-nél közelebb áll hozzá, és egyáltalán nincs ellenséges egység ilyen közelségben (bármilyen, nem csak pontszerző). Minthogy a célobjektumok különböző nagyságúak és alakúak lehetnek, fontos még a játék elején tisztázni, hogy honnan méritek ezt a távolságot.

Az a játékos nyer, aki több célpontot birtokol. Ha ez egyenlő, akkor a csata döntetlen.

FOGLALD EL ÉS TARTSD MEG

Mindkét oldal el akarja foglalni az ellenség operatív bázisát vagy valamilyen hasonlóan létfontosságú objektumát, miközben igyekszik a sajátját megvédeni.

Győzelmi feltételek

Miután kiválasztottátok a felrakási zónátokat, de még mielőtt az egységeket elhelyeznétek, ki kell jelölni a célobjektumokat. Ezt az a játékos kezdi, aki a felrakást is kezdeni fogja (elhelyez egy jelzőt, kijelöl egy tereptárgyat, vagy bármely más módszerrel – lényeg, hogy egyértelmű legyen). Ezek a célpontok nem kerülhetnek járhatatlan terepre, és nem lehetnek 24″-nél közelebb egymáshoz.

Ha ezzel készen vagytok, kezdődhet a seregek elhelyezése, ahogy az a felrakási résznél szerepel.

A célpontot akkor ellenőrzöd, ha a játék végén legalább egy pontszerző egységed 3″-nél közelebb áll hozzá, és egyáltalán nincs ellenséges egység ilyen közelségben (bármilyen, nem csak pontszerző). Minthogy a célobjektumok különböző nagyságúak és alakúak lehetnek, fontos még a játék elején tisztázni, hogy honnan méritek ezt a távolságot.

Az a játékos nyer, aki több célpontot birtokol. Ha ez egyenlő, akkor a csata döntetlen.

MEGSEMMISÍTÉS

Néhány csatának egyetlen célja van – kutasd fel az ellenfelet, mérj rá csapást és törd meg a további ellenállását.

Győzelmi feltételek

A játék végén minden játékos 1 pontot kap minden teljesen megsemmisített ellenséges egység után.

Ha egy karakternek kísérete is van, akkor a karakter és a kíséret egyaránt 1-1 pontot ér.

Az a játékos nyer, akinek a játék végén több pontja van. Ha ez egyenlő, akkor a csata döntetlen.

SEREGEK FELRAKÁSA

Néha a csaták előtt a résztvevők óvatosan választják meg pozíciójukat, hetekig tart, amíg csatarendbe állnak. Máskor őrjáratok csetepatéja növekszik jelentős összecsapássá, ahogy az erősítések más szektorokból megérkeznek. Megegyezhetsz ellenfeleddel, hogy melyik felrakást választjátok, vagy D6-al dobva, az alábbi táblázat szerint döntitek el:

FELRAKÁSI TÁBLÁZAT

D6	Felrakás
1-2	Szabályos ütközet (Pitched battle)
3-4	Támadó él (Spearhead)
5-6	A Háború hajnala (Dawn of War)

MEGJEGYZÉS A DISZKRÉCIÓRÓL

A játék tisztasága érdekében, mindig engedd meg ellenfelednek, hogy elolvassa a sereglistádat a játék végén. Hasonló elven, mindig tisztázd ellenfeleddel, hogy melyik szállítójárműben milyen egység szállt be. Jó ötlet azonban még a felrakás előtt megegyezni, hogy megnézhetitek-e egymás sereglistáját a csata előtt, vagy aközben. Néhány játékos szeret mindent felfedni (ami egy versenyen teljesen normális), és túl akar járni az ellenség eszén ahelyett, hogy megpróbálja kitalálni annak titkos adu ászait. Mások szeretik titokban tartani listájukat, és úgy vélik a blöffölés igen szórakoztatóvá teszi a játékot. A választás a tied!

KÜLDETÉSEK SPECIÁLIS SZABÁLYAI

Minden standard küldetés, és felrakási típus használja a következő szabályokat: tartalékok (reserves) és rajtaütés (deep strike).

BESZIVÁRGÓK ÉS FELDERÍTŐK (INFILTRATORS AND SCOUTS)

Mindhárom felrakási típusban egyforma a sorrend. Először a játékosok felrakják a seregeiket (kivéve azokat, amelyek tartalékként várakoznak, illetve amelyek használják a beszivárgás (infiltrate) speciális szabályukat). Ezután felrakhatják beszivárgóikat, végül mozgathatják a „Felderítők" (Scouts) szabállyal rendelkező egységeiket.

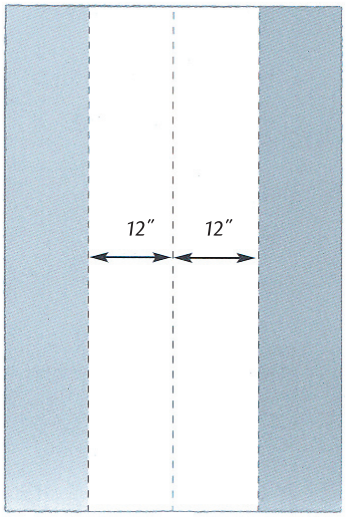
TÖBBSZÖRÖS EGYSÉG VÁLASZTÁS

Meg kell jegyezni, hogy a kódexek néha lehetővé teszik, hogy a játékos több egységet vegyen egy seregszervezeti választásként (mint pl. a dedikált szállítójármű). Habár egy választásnak minősülnek, ezek az egységek külön tevékenykednek, és minden tekintetben különálló egységnek számítanak.

KEZDEMÉNYEZÉS MEGSZERZÉSE

Háborúban a tervek csak addig élnek, amíg nem találkoznak az ellenséggel. Bármely standard küldetésben, mielőtt az első játékos megkezdené első körét, az ellenfél megpróbálhatja megszerezni a kezdeményezést. Ha úgy határoz megpróbálja, dobnia kell D6-al, és 6-ra övé a kezdés (és nem, ellenfele nem próbálhatja meg hasonló módon visszaszerezni a kezdést!)

HAGYOMÁNYOS ÜTKÖZET (PITCHED BATTLE) – HOSSZÚ TÁBLASZÉL



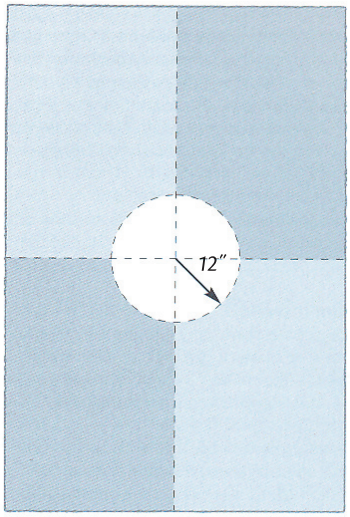
Klasszikus stílusú csatarendbe állás, az ellenséges erők egymással szemben állnak fel.

Az asztalt hosszában két félre kell osztani a rövidebb oldalak felénél húzott képzeletbeli vonallal. Tehát egy 6'x4' asztal két 6'x2' részre oszlik.

A játékosok dobnak, és aki a nagyobbat dobta, dönthet, hogy kezdeni akar-e, vagy sem. Ezután az, aki kezd, kiválasztja magának az egyik hosszú oldalt, és felrakja seregét úgy, hogy az 12"-nél távolabb legyen az asztal középvonalától (ez az ő felrakási zónája). Ezután ellenfele hasonlóképpen rakja fel seregét.
Felkerülnek a beszivárgók, és megtörténik a felderítők mozgatása.

Kezdődjön a játék! Mikor a felrakás befejeződött, az a játékos, aki először választotta ki felrakási zónáját, kezdi az első játék-kört a saját első körével.

TÁMADÓ ÉL (SPEARHEAD) – TÁBLANEGYEDEK



Találkozásukkor mindkét sereg megpróbálja bekeríteni a másikat – és elkezdődik a csata.

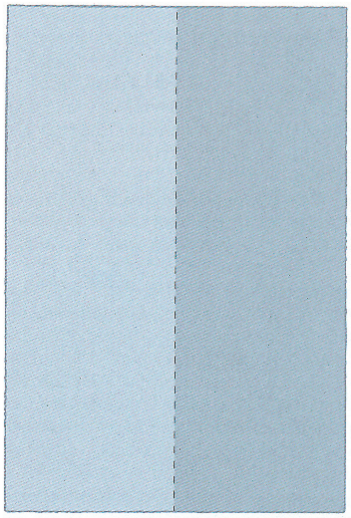
Az asztalt négy negyedre osztja két képzeletbeli, egymást a középpontban metsző egyenes. Tehát a 6'x4' méretű asztal négy 3'x2' negyedre oszlik.

A játékosok dobnak, és aki a nagyobbat dobta, dönthet, hogy kezdeni akar-e, vagy sem. Ezután az, aki kezd, kiválasztja magának az egyik hosszú oldalt. Ezután felrakja a seregét a saját oldalán levő két negyed egyikébe úgy, hogy egyetlen modellje sem kerül 12"-nél közelebb a középponthoz (ez lesz az ő felrakási zónája). Ezután az ellenfele hasonlóképp rakja fel saját seregét az átlósan szemben levő negyedben.

Felkerülnek a beszivárgók, és megtörténik a felderítők mozgatása.

Kezdődjön a játék! Mikor a felrakás befejeződött, az a játékos, aki először választotta ki felrakási zónáját, kezdi az első játék-kört a saját első körével.

A HÁBORÚ HAJNALA (DAWN OF WAR) – TÁBLANEGYEDEK



Őrjáratok kardcsörgetése úgy válik nagy összecsapássá, ahogy a nap felkel, és az erősítések özönleni kezdenek.

Az asztal hosszában két egyenlő nagyságú félre oszlik.

A játékosok dobnak, és aki a nagyobbat dobta, dönthet, hogy kezdeni akar-e, vagy sem. Ezután az, aki kezd, kiválasztja magának az egyik hosszú oldalt. Ezután felrak legfeljebb két Gyalogsági (Troop) és legfeljebb egy HQ egységet a saját táblafelére (ez lesz a felrakási zónája). Ellenfele ugyanezt teszi a saját oldalán, de ügyelnie kell arra, hogy egységei nem kerülhetnek 18"-nél közelebb az ellenséghez.

Az a Gyalogsági és HQ egység, amely képes beszivárogni, megteheti, de a felrakás végén nem lehet két Gyalogságnál és egy HQ-nál több az asztalon. Végül, a játékosok mozgathatják a felderítőiket. Kezdődjön a játék! Mikor a felrakás befejeződött, az a játékos, aki először választotta ki felrakási zónáját, kezdi az első játék-kört a saját első körével.

Azok az egységek, amelyek nem kerültek az asztalra a felrakás során, és nem tartalékok, a játékos első körének mozgási fázisában, a tábla szélén át érkeznek csakúgy, mintha tartalékok lennének.

Az első játék-körben az éjszakai harc (Night Fight) szabály érvényesül.

KÜLDETÉSEK SPECIÁLIS SZABÁLYAI

Az itt közölt tartalékok és rajtaütés szabály minden standard küldetésre érvényes. Az éjszakai harc csak A Háború hajnala felrakási típusra. Természetesen a játékosok használhatnak további szabályokat is a küldetésekben, sőt saját maguk is kitalálhatnak, amikor új küldetéseket készítenek.

TARTALÉKOK (RESERVES)

A tartalékok olyan csapatok, amelyek a csatával azonos szektorban tartózkodnak, és viszonylag gyorsan megérkezhetnek a harcoló egységek kisegítésére.

Tartalékok előkészítése

Amikor a játékosok felrakják seregüket, dönthetnek úgy, hogy nem minden egységet helyeznek el a csata kezdetén, hanem néhányat tartalékban hagynak. Ezek az egységek, a játék során később válnak elérhetővé.

A felrakás során, amikor a tartalékokat kijelöli, a játékosnak pontosan tisztáznia kell azokat ellenfelével.

Először is, meg kell mondania ellenfelének, hogy egy tartalékban levő önálló karakter csatlakozott-e egy egységhez. Ebben az esetben ugyanis együtt jönnek be, és csak egy dobást kell tenni. Ha nem csatlakozott, különálló egységnek számít, és külön is kell rá dobni.

Hasonlóképpen kell eljárni szállítójárművek esetén is, azaz szállít-e egységet és/vagy önálló karaktert, vagy sem. Első esetben szintén csak egy dobásra van szükség a bejövetelhez, és szintén együtt érkeznek. Jegyezd meg, hogy egy dedikált szállítójármű, akár üres, akár szállítja az egységét (plusz esetleg önálló karaktert), csak azzal együtt jöhet be, és logikusan, csak azzal együtt maradhat erősítésben.

Ha egy egységre vonatkozik a „Rajtaütés", „Felderítők", vagy „Beszivárgó" speciális szabály, akkor a játékosnak még a sereg felrakásakor meg kell határoznia, hogy az a szabályát használva érkezik-e amikor lehetősége van rá, vagy a saját táblaszélén jön be. Ezt a döntést később már nem lehet megváltoztatni.

Dobás Tartalékra

Az első kört kivéve, a játékosnak minden körének mozgási fázisa elején – mielőtt bármely egységével mozgott volna – dobnia kell a tartalékban levő egységeire. Attól függően, hogy hányadik körről van szó, meghatározott eredmény jelenti, hogy a kérdéses egység megérkezik-e. Például az első körben nem érkezik erősítés, a másodikban 4+-ra jöhetnek be, és így tovább az ötödikig, amikor automatikusan bejönnek (lásd a Tartalék táblát).

Amikor minden tartalékban lévő egységére dobott, a játékos kiválasztja az egyiket, felrakja az asztalra, és a később részletezett szabályok szerint mozgatja. Aztán ezt megismétli egy újabb egységgel, amíg minden megérkező egység az asztalra nem került. Ezután a többi egységével a szokott módon mozoghat.

Megjegyzendő, hogy a tartalékaidra dobnod kell amint csak lehet, és ha elérhetővé válnak, be is kell hoznod azokat. Nem halaszthatod el a dobást vagy a behozatalt, amíg úgy nem érzed, hogy megfelelő az időpont.

TARTALÉK TÁBLA

Kör	Tartalék megérkezik
1	Nem
2	4+
3	3+
4	2+
5+	Automatikusan

Megérkezés tartalékból

Amikor a tartalékban levő egység megérkezik, a játékos táblaszélén jön be (hacsak nem használja a Rajtaütést, vagy a Bekerítést). Minden megérkező modell mozgását a tábla szélétől kell mérni, mintha az előző körben pont a tábla külső szélén állt volna meg. Ez azt jelenti, hogy szabálytalan a modellt feltenni az asztalra, majd úgy lemérni a mozgási távolságot – így túl sokat mozoghatna, főleg a nagyobb járművek.

Amikor egy egység tartalékként megérkezik, minden olyan különleges szabályt figyelmen kívül kell hagynia, ami meghatározott mozgásra kényszerítené (mint pl. az „Őrjöngés").

Néhány ritka egység eredendően képtelen mozogni. Ha egy ilyen egységet nem lehet felrakni (például mert a küldetés A Háború hajnala felrakást használja), vagy a játékos úgy dönt, tartalékban hagyja, akkor az egység a rajtaütés szabályai szerint érkezik. Ez azt jelképezi, hogy ezeket az egységeket ejtőernyővel dobják le, vagy a csatamezőre teleportálják.

Bekerítés (Outflank)

A felrakás során a játékos dönthet úgy, hogy a „Felderítők" illetve „Beszivárgó" szabályt használó egységei megpróbálják bekeríteni az ellenfelet. Ez azt jelenti, hogy nagyívű elkerülő mozgás után váratlan helyen csapnak le az ellenségre. Amikor egy ilyen egység megérkezik, a játékosa dob D6-al:

1-2-re a bal oldali rövid oldalon jönnek be, 3-4-re a jobb oldalin, és végül 5-6-ra a játékos választhat, melyik rövidebb oldalon érkeznek. A modellek a „Tartalékokban" leírtak szerint mozoghatnak. Megjegyzendő, hogy ha az egységhez szállítójármű is tartozik, akkor azzal együtt végzik a bekerítést, és csak a szállítójárműben jöhetnek be.

RAJTAÜTÉS (DEEP STRIKE)

Néhány egység speciális szabálya lehetővé teszi számukra, hogy teleportálva, repülve vagy más szokatlan módon érkezzenek meg. Ha szeretnéd használni ezt a „Rajtaütést", akkor a játék elején az egységet tartalékként kell hagyni (még akkor is, ha a küldetés egyébként nem engedné a tartalékok behozatalát). Dobj ezekre az egységekre tartalékdobást, ahogy fentebb írtuk, és a következő módon helyezd el a csatamezőn.

Először, helyezz el egy modellt az egységből az asztalon oda, ahova szeretnéd, hogy megérkezzenek, és dobj a szóródás kockával. Ha „hit"-et dobtál, a modell a helyén marad, ha azonban a kocka nyilat mutat, dobj 2D6-al, hogy megtudd, hány inch-re sodródott az egység a tervezett helyétől.

Amikor ez megvan, az egység többi modelljét rakd az első köré. A modelleket az első köré kell helyezni úgy, hogy talpkapcsolatban legyenek az elsővel. Amikor az első kör kész, a további modelleket a következő körben kell elhelyezni, hogy érintsék a már lent levő modelleket. Minden körbe annyi modellt kell tenni, amennyit csak lehet. Egyszóval, a modelleket koncentrikus körökben kell felrakni az első köré.

Az így érkező modelleknek minden nehéz terep egyben veszélyes is.

A Mozgási fázisban ezek az egységek már nem mozoghatnak, legfeljebb a szállítójárművükből szállhatnak ki (pl. Drop Pod). Romos épületre ledobott egységek annak földszintjére érkeznek. Nem kerülhetnek azonnal járművekbe, vagy épületek belsejébe – azok járhatatlan terepnek minősülnek.

A megérkezés körének Lövési fázisában ezek az egységek a megszokott módon lőhetnek (vagy futhatnak), viszont lövés szempontjából mozgottnak minősülnek. A járműveket úgy kell tekinteni, mintha cirkáló sebességgel mozogtak volna.

A kör Rohamfázisában ezek az egységek nem rohamozhatnak (még akkor sem, ha rendelkeznek a „Könnyűléptűek" (Fleet) szabállyal), hacsak ez a speciális szabályaik között nincs kifejezetten engedélyezve – az érkezés után túl zavarodottak ugyanis.

Megjegyzendő, hogy néhány egység mindenképpen használhatja a „Rajtaütést", míg mások csak akkor, ha ezt a küldetés lehetővé teszi. Természetesen a standard küldetésekben él ez a szabály, tehát nem kell különösebben aggódni emiatt a különbség miatt.

Balesetek a rajtaütés során

A zsúfolt csatamezőre teleportálni rendkívül veszélyes, néha a tervezett célponttól mérföldekre ér földet az egység, és még örülhet, hogy nem egy szikla belsejébe érkezett! Ha a rajtaütő egység nem minden tagját lehet elhelyezni, mert az asztalon kívülre érkezne, vagy járhatatlan terepre, esetleg baráti modellre, vagy ellenséges modell 1"-es körzetébe, akkor valami hiba történt. Az egység játékosának dobnia kell, és az eredményt a Baleset tábla adja.

BALESET A RAJTAÜTÉS SORÁN

D6	Eredmény
1-2	Szörnyű baleset! Az teleportáló egység eltűnt a Warp-ban, az ejtőernyősöket lelőtték, vagy más hasonló tragikus esemény történt. Az egység megsemmisült!
3-4	Rossz helyre érkezett. Rosszak voltak a koordináták, vagy az ellenség zavarta az eszközöket? Ellenfeled helyezheti el az egységedet, érvényes alakzatban bárhol a táblán (járhatatlan terepen nem, de nehéz terepen igen, ami – mint tudjuk – ilyenkor veszélyes terepnek minősül!), és nem kell szóródást dobni.
5-6	Késlekedik. Technikai hiba, vagy az ellenség ármánya következtében a modellek később érkeznek. Az egység tartalékban marad. Ha elég szerencsétlenek ahhoz, hogy ez az 5. vagy későbbi körben következzen be, és a játék véget ér mielőtt megérkezhetnének, megsemmisültnek számítanak.

ÉJSZAKAI HARC

Éjszaka sokkal nehezebb pontosan azonosítani az ellenséges egységeket, a harcosok biztosak akarnak lenni célpontjukban, és sokkal óvatosabbak, mint nappal. Miután kiválasztottad a célpontot, de még mielőtt az egység lőne, meg kell nézni, látja-e egyáltalán a célpontokat a sötétben. Dobj 2D6-al, és szorozd meg hárommal – ez az a távolság, ameddig az egység ellőhet. Mérd meg a távolságot a lövő egység, és a célpont között (emlékezz, járműveknél a távolságot annak testétől mérjük, és nem a fegyverektől). Ha a távolság nagyobb, mint amit kidobtál, az egység nem lőhet a Lövési fázisban, mert keresi a soha-meg-nem-jelenő célpontot.
Nehéztüzérségi, és Ballisztikus nehéztüzérségi fegyverek lőhetnek a célpontjukra sötétben is, de ha nem „hit"-et dobnak, a szóródást extra D6-al kell dobniuk (általában hárommal).

Magyar – Angol szószedet

0 értékű tulajdonságok	Zero-level Characteristics
A Háború hajnala	Dawn of War
A Hiperűr veszélyei	Perils of the Warp
A játék vége	Ending the game
Álcázás	Stealth
Áthaladás nehéz terepen	Move trough cover
Azonnali halál	Instant death
Ballisztikus	Barrage
Ballisztikus nehéztüzérségi fegyverek	Ordenance barrage weapons
Bejáratok	Access points
Beszállás	Embarking
Beszivárgás	Infiltrate
Boszorkánypengék	Witchblades
Célzás	Ballistic Skill (BS)
Csapdában	Trapped
Csata megszervezése	Organising a battle
Csatamező, előkészítése	Battlefield, prepare the
Dedikált szállítójármű	Dedicated transports
Dicsőség vagy halál!	Death or Glory!
Dreadnought közelharci fegyver	Dreadnought close combat weapons
Dühödt roham	Furious charge
Egyedi karakterek	Unique characters
Egységek	Units
Egység-koherencia	Unit coherency
Egységtípusok	Unit types
Éjszakai harc	Night fighting
Éjszakai látás/Éles érzékek	Night vision/acute senses
Ellentámadás	Counter-attack
Előretörés	Sweeping advances
Elpusztítás!	Wipeout!
Energiafegyverek	Power weapons
Épületek	Buildings
Eredmények	Damage results
Erő	Strenght (S)
Erőöklök	Power fists
Érzékeny a robbanásr/sablonos fegyverekre	Vulnerable to blasts/templates
Fedezék	Cover
Felderítők	Scouts
Fókuszált	Rending
Fókuszált fegyverek	Rending weapons

Földre lapul	Going to ground
Futás!	Run!
Füstgránátok	Smoke launchers
Gránátok	Grenades
Gyalogság	Infantry
Gyors járművek	Fast vehicles
Gyorstüzelő fegyverek	Rapid fire weapons
Hagyományos ütközet	Pitched battla
Hőfegyver	Melta
Ikerkapcsolt	Twin-linked
Járhatatlan épületek	Impassable buildings
Járhatatlan terep	Impassable terrain
Jármű páncéljának átütése	Armour penetration
Járművek	Vehicles
Játék-kör	Game turn
Játékos-kör	Player turn
Karakterek	Characters
Képzett lovas	Skilled rider
Kérlelhetetlen	Relentless
Kezdemény	Initiative (I)
Kezdeményezés megszerzése	Seize the initiative!
Kiismert ellenség	Preferred enemy
Kiszállás	Disembarking
Kocka	Dice
Koherencia	Coherency
Konok	Stubborn
Konszolidáció	Consolidation
Könnyűléptűek	Fleet
Kör, A	Turn, the
Közbenső modellek	Intervening models
Közelharc	Weapon skills (WS)
Közelharcban álló	Engaged
Közelharci fegyverek	Close combat weapons
Küldetés kiválasztás	Mission, select a
Küldetések különleges szabályai	Mission special rules
Lándzsák	Lance
Lassú és módszeres	Slow and purposeful
Lépegetők	Walkers
Lovasság	Cavalry
Lőtávolság	Maximum range
Lövési fázis	Shooting phase

Lövési fázisban használt pszi-képességek	Psychic shooting attack
Lővonal	Line of sight
Mentődobások	Saving throws
Mérgezett fegyverek	Poisoned weapons
Mesterlövész fegyver	Sniper
Modellek	Models
Módosítatlan mentők	Invulnerable saves
Morál	Morale
Motorok	Bikes
Mozgási fázis	Movement phase
Nehézfegyverek	Heavy weapons
Nehéztüzérségi fegyverek	Ordenance weapons
Nem érzi a fájdalmat	Feel no pain
Nincs visszavonulás!	No retreat!
Nyitott járművek	Open-topped vehicles
Opcionális fegyverek	Optional weapons
Osztagok	Squadrons
Öklelés	Ramming
Önálló karakter	Independent characters
Örjöngés	Rage
Örökkévaló harcos	Eternal warrior
Összeállás	Regrouping
Összemozgás!	Pile-in!
Páncél érték	Armour Value (AV)
Páncélátütés	Armour Piercing (AP)
Páncélátütő fegyverek	Armour piercing weapons
Páncélmentő	Armour Save (Sv)
Pisztolyok	Pistol weapons
Pontértékek	Points values
Ponthatár	Points limit
Pontszerző egységek	Scoring units
Profilok	Profiles
Pszi-fegyver	Force weapon
Pszikerek	Psykers
Rádobások	Roll-offs
Rajok	Swarms
Rajtaütés	Deep strike
Rettenthetetlen	Fearless
Robbanás	Blast
Roham fázis	Assault phase
Rohamfegyverek	Assault weapons

Rohamok kijelölése	Declare assaults
Romok	Ruins
Sablon	Template
Sebek kiosztása	Allocating wounds
Sebek kiosztása	Wounds (W)
Sebzés dobás táblázata	To Wound chart
Seregek felrakása	Deploy forces
Seregszervezet	Force organisation
Seregszervezeti táblázat	Force organisation chart
Seregválasztás	Choose forces
Sérülésdobások	Damage rolls
Siklók	Skimmers
Speciális karakterek	Special characters
Standard küldetés táblázat	Standard mission chart
Sugárhajtású rakéták	Jet packs
Szállítójárművek	Transport vehicles
Szívósság	Toughness (T)
Szörnyek	Monstrous creatures
Takart célpontok	Obscured targets
Találati dobás táblázata	To Hit chart
Talpak	Bases
Támadások	Attacks (A)
Támadó él	Spearhead
Tankok	Tanks
Tankvadászok	Tank hunters
Tartalékok	Reserves
Távolság mérés	Measuring distances
Terep	Terrain
Terepsiklók	Jetbikes
Terület-blokk	Area terrain
Több sebes modellek	Multiple-wound models
Tulajdonságok	Charasteristics
Túlmelegszik!	Gets hot!
Turbó-gyorsítók	Turbo-boosters
Tüzelőnyílások	Fire points
Tüzérség	Artillery
Tüzérségi sokk	Pinning
Ugrórakétás gyalogság	Jump infantry
Újradobások	Re-rolls
Utak	Roads
Üss és fuss	Hit and run

Vadállatok	Beasts
Védelmi fegyverek	Defensive weapons
Veszélyes terep	Dangerous terrain
Veszteségek	Casualties
Vezetési érték	Leadership (Ld)
Viharkalapácsok	Thunder hammers
Villámkarmok	Lightning claws
Visszavonulás!	Fall back!

Angol – Magyar szószedet

Access points	Bejáratok
Allocating wounds	Sebek kiosztása
Area terrain	Terület-blokk
Armour penetration	Jármű páncéljának átütése
Armour Piercing (AP)	Páncélátütés
Armour piercing weapons	Páncélátütő fegyverek
Armour Save (Sv)	Páncélmentő
Armour Value (AV)	Páncél érték
Artillery	Tüzérség
Assault phase	Roham fázis
Assault weapons	Rohamfegyverek
Attacks (A)	Támadások
Ballistic Skill (BS)	Célzás
Barrage	Ballisztikus
Bases	Talpak
Battlefield, prepare the	Csatamező, előkészítése
Beasts	Vadállatok
Bikes	Motorok
Blast	Robbanás
Buildings	Épületek
Casualties	Veszteségek
Cavalry	Lovasság
Characters	Karakterek
Charasteristics	Tulajdonságok
Choose forces	Seregválasztás
Close combat weapons	Közelharci fegyverek
Coherency	Koherencia
Consolidation	Konszolidáció
Counter-attack	Ellentámadás
Cover	Fedezék
Damage results	Eredmények

Damage rolls	Sérülésdobások
Dangerous terrain	Veszélyes terep
Dawn of War	A Háború hajnala
Death or Glory!	Dicsőség vagy halál!
Declare assaults	Rohamok kijelölése
Dedicated transports	Dedikált szállítójármű
Deep strike	Rajtaütés
Defensive weapons	Védelmi fegyverek
Deploy forces	Seregek felrakása
Dice	Kocka
Disembarking	Kiszállás
Dreadnought close combat weapons	Dreadnought közelharci fegyver
Embarking	Beszállás
Ending the game	A játék vége
Engaged	Közelharcban álló
Eternal warrior	Örökkévaló harcos
Fall back!	Visszavonulás!
Fast vehicles	Gyors járművek
Fearless	Rettenthetetlen
Feel no pain	Nem érzi a fájdalmat
Fire points	Tüzelőnyílások
Fleet	Könnyűléptűek
Force organisation	Seregszervezet
Force organisation chart	Seregszervezeti táblázat
Force weapon	Pszi-fegyver
Furious charge	Dühödt roham
Game turn	Játék-kör
Gets hot!	Túlmelegszik!
Going to ground	Földre lapul
Grenades	Gránátok
Heavy weapons	Nehézfegyverek
Hit and run	Üss és fuss
Impassable buildings	Járhatatlan épületek
Impassable terrain	Járhatatlan terep
Independent characters	Önálló karakter
Infantry	Gyalogság
Infiltrate	Beszivárgás
Initiative (I)	Kezdemény
Instant death	Azonnali halál
Intervening models	Közbenső modellek
Invulnerable saves	Módosítatlan mentők

Jet packs	Sugárhajtású rakéták
Jetbikes	Terepsiklók
Jump infantry	Ugrórakétás gyalogság
Lance	Lándzsák
Leadership (Ld)	Vezetési érték
Lightning claws	Villámkarmok
Line of sight	Lővonal
Maximum range	Lőtávolság
Measuring distances	Távolság mérés
Melta	Hőfegyver
Mission special rules	Küldetések különleges szabályai
Mission, select a	Küldetés kiválasztás
Models	Modellek
Monstrous creatures	Szörnyek
Morale	Morál
Move trough cover	Áthaladás nehéz terepen
Movement phase	Mozgási fázis
Multiple-wound models	Több sebes modellek
Night fighting	Éjszakai harc
Night vision/acute senses	Éjszakai látás/Éles érzékek
No retreat!	Nincs visszavonulás!
Obscured targets	Takart célpontok
Open-topped vehicles	Nyitott járművek
Optional weapons	Opcionális fegyverek
Ordenance barrage weapons	Ballisztikus nehéztüzérségi fegyverek
Ordenance weapons	Nehéztüzérségi fegyverek
Organising a battle	Csata megszervezése
Perils of the Warp	A Hiperűr veszélyei
Pile-in!	Összemozgás!
Pinning	Tüzérségi sokk
Pistol weapons	Pisztolyok
Pitched battla	Hagyományos ütközet
Player turn	Játékos-kör
Points limit	Ponthatár
Points values	Pontértékek
Poisoned weapons	Mérgezett fegyverek
Power fists	Erőöklök
Power weapons	Energiafegyverek
Preferred enemy	Kiismert ellenség
Profiles	Profilok
Psychic shooting attack	Lövési fázisban használt pszi-képességek

Psykers	Pszikerek
Rage	Örjöngés
Ramming	Öklelés
Rapid fire weapons	Gyorstüzelő fegyverek
Regrouping	Összeállás
Relentless	Kérlelhetetlen
Rending	Fókuszált
Rending weapons	Fókuszált fegyverek
Re-rolls	Újradobások
Reserves	Tartalékok
Roads	Utak
Roll-offs	Rádobások
Ruins	Romok
Run!	Futás!
Saving throws	Mentődobások
Scoring units	Pontszerző egységek
Scouts	Felderítők
Seize the initiative!	Kezdeményezés megszerzése
Shooting phase	Lövési fázis
Skilled rider	Képzett lovas
Skimmers	Siklók
Slow and purposeful	Lassú és módszeres
Smoke launchers	Füstgránátok
Sniper	Mesterlövész fegyver
Spearhead	Támadó él
Special characters	Speciális karakterek
Squadrons	Osztagok
Standard mission chart	Standard küldetés táblázat
Stealth	Álcázás
Strenght (S)	Erő
Stubborn	Konok
Swarms	Rajok
Sweeping advances	Előretörés
Tank hunters	Tankvadászok
Tanks	Tankok
Template	Sablon
Terrain	Terep
Thunder hammers	Viharkalapácsok
To Hit chart	Találati dobás táblázata
To Wound chart	Sebzés dobás táblázata
Toughness (T)	Szívósság

Transport vehicles	Szállítójárművek
Trapped	Csapdában
Turbo-boosters	Turbó-gyorsítók
Turn, the	Kör, A
Twin-linked	Ikerkapcsolt
Unique characters	Egyedi karakterek
Unit coherency	Egység-koherencia
Unit types	Egységtípusok
Units	Egységek
Vehicles	Járművek
Vulnerable to blasts/templates	Érzékeny a robbanásr/sablonos fegyverekre
Walkers	Lépegetők
Weapon skills (WS)	Közelharc
Wipeout!	Elpusztítás!
Witchblades	Boszorkánypengék
Wounds (W)	Sebek kiosztása
Zero-level Characteristics	0 értékű tulajdonságok

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés **2**
Kezdetek 2
Korábbi játékosoknak 2
Csatára! 2

AMIRE SZÜKSÉGED VAN **3**
Mindenek előtt: Ellenfél 3
Kocka 3
Szabálykönyv 3
A szabályok ismerete 3
Mérőszalag 3
Tereptárgy 3
Csatamező 3
Két sereg 3
Papír és ceruza 3
Sablonok és robbanásjelzők 3

SEREGÉPÍTÉS **4**
Kódexek 4
Pontok 4
Seregösszeállítás egy csatára 4

EGY CSATA MEGVÍVÁSA **4**
A játék mérete 4

SZABÁLYOK **5**
A legfontosabb szabály! 5
Kocka (D6) 5
D3 dobás 5
Újradobások és rádobások 5
Kockadobás módosítók 5
Szóródás-kocka 5

MODELLEK ÉS EGYSÉGEK **6**
Modellek 6
Talpak 6
Egységek 6
Távolság mérés 6

EGYSÉGTÍPUSOK **7**
Gyalogság (Infantry) 7
Vadállatok és lovasság (Beasts and Cavalry) 7
Szörnyek (Monstrous Creatures) 7
Ugrórakétás gyalogság(Jump infantry) 7
Motorok és terepsiklók (Bikes and Jetbikes) 7
Járművek (Vehicles) 7
Tüzérség (Artillery) 7

TULAJDONSÁGOK **8**
Közelharc (WS) 8
Célzás (BS) 8
Erő (S) 8
Szívósság (T) 8
Sebek (W) 8
Kezdemény (I) 8
Támadások (A) 8
Vezetési érték (Ld) 8
Páncélmentő (Sv) 8
Jármű tulajdonságok 8
0 értékű tulajdonságok 9
Tulajdonság profilok 9
Többszörös módosítók 9
Tulajdonság tesztek 9
Vezetési érték teszt 9
Pontértékek 9

A KÖR **10**
Játék-körök és játékos-körök 10
Ki kezdi az első kört? 10
A játék vége 10
Győzelem 10
Kivételek a kör folyamatában 10
A Kör sorrendje 10

A MOZGÁSI FÁZIS **11**
Mozgási távolság 11
Útban álló modellek 11
Különböző mozgási távolságok egységen belül 11
Terep 12
Tereptípusok 12
Véletlen- és kényszermozgás 12
Forgás és fordulás 12
Mozgás és közelharc 12
Egység-koherencia 12
Terület-blokk (Area Terrain) 13
Ingadozó modell szindróma 13
Mozgás nehéz terepen keresztül 14
Veszélyes terep 14
Járhatatlan terep 14

A LÖVÉSI FÁZIS **14**
Nem lehet lőni 15
Futás! 15
A lővonal ellenőrzése és célpontválasztás 15
Saját egység 15
Melyik modellek lőhetnek? 15
Lőtávolság ellenőrzése 15
Lővonal 15
Mozgás és lövés 16
Találatdobás 16
Hatos, vagy jobb Célzás (BS) érték 16
Gyors dobás különböző fegyverekkel 16
Sebzésdobás 17
Többféle Szívósság (T) érték 17
Sebzés táblázat 17
Gyors dobás 17
Ferde kockák 17
Kocka a földön 17
Mentődobások 18
Páncélmentők 18
Páncélátütő fegyverek 18
Módosítatlan mentők (Invulnerable saves) 18
Fedezékmentők 18
Mi számít fedezéknek? 19
Mikor van egy modell fedezékben? 19
Közbeeső modellek 19

Kivételek 19
Egységek részleges fedezékben 19
Földre lapulás (Going to ground) 22
Modellek egynél több mentővel 22
Maximum mentő 23
Veszteségek eltávolítása 23
Összetett egységek 23
Mentődobások 23
Összetett egységekre kiosztott sebek 24
Több sebponttal rendelkező modellek 24
Azonnali halál (Instant Death) 24
Több sebpontos modellekből álló egységek 25

FEGYVEREK 25
Maximum lőtáv 25
Erő (Strength) 25
Páncélátütés, vagyis „AP" (Armour Piercing – AP) 25
Típus 25
Kiegészítő tulajdonságok 26
Fegyvertípusok 26
Gyorstüzelő fegyverek (Rapid fire weapons) 26
Rohamfegyverek (Assault weapons) 26
Nehézfegyverek (Heavy weapons) 26
Pisztolyok (Pistol weapons) 26
Nehéztüzérségi fegyverek (Ordnance weapons) 27
Kiegészítő fegyver-tulajdonságok 27
Sablon (Template) 27
Több sablonos fegyver egy osztagban 28
Robbanás (Blast) 28
Nagy robbanások 28
Több robbanás egy egységen 29
Robbanások és újradobások 29
Tüzérségi sokkot okozó fegyverek (Pinning) 29
Túlmelegedő fegyverek (Gets hot!) 29
Túlmelegedő sablonos fegyverek 29
Túlmelegedés és az újradobások 29
A robbanás-sablonok szóródása 29
Ikerkapcsolt fegyverek (Twin-linked) 30
Ikerkapcsolt sablonos fegyverek 30
Fókuszált fegyverek (Rending) 30
Mesterlövész fegyverek (Sniper) 30
Ballisztikus fegyverek (Barrage) 30
Több ballisztikus löveg egy osztagon belül 31
Hőfegyverek (Melta) 31
Lándzsák (Lance) 31

ROHAM FÁZIS 32
Rohamok kijelölése 32
Nem rohamozhatsz 32
Rohamozó egységek mozgatása 32
Rohamozó modellek mozgatása 32
Több ellenséges egység megrohamozása 33
A védekező fél reagál 33
A közelharc megvívása 33
Ki harcolhat? 33
Ki üt először? 34
Roham fedezéken keresztül 34
Gránátok 34
A támadások száma 35
Találati dobás 35
Különböző WS-el rendelkező modellek. 35
Találati dobás táblázat 36
Sebzés dobás 36
Különböző Szívósság értékek 36
Sebzés dobás táblázat 36
A sebek kiosztása 37
Mentődobások 37
A veszteségek eltávolítása 37
A közelharc eredményének meghatározása 37
Morálpróba 37
Előretörés (Sweeping advance) 38
Nem lehet előretörni 38
Összemozgás (Pile-in!) 38
Konszolidáció 38
Közelharcba lőni, közelharcból lőni 38
Többszereplős közelharcok 39
A védekező fél reagál 39
Támadások 39
A roham eredménye 39
Közelharci fegyverek 39
Normál közelharci fegyverek 39
Speciális közelharci fegyverek 39
Energiafegyverek (Power weapons) 39
Lightning claws 40
Pszi-fegyverek (Force weapons) 40
Mérgezett fegyverek (Poisoned weapons) 40
Power fists 40
Thunder hammers 40
Fókuszált fegyverek (Rending weapons) 40
Witchblades 40
Harc két egykezes fegyverrel 40
Két normál közelharci fegyver 40
Két ugyanolyan speciális fegyver 40
Egy normál és egy speciális fegyver 40
Két különböző speciális fegyver 40

MORÁL 41
Morálteszt 41
Morálteszt módosítók 41
Megveszekedett hősiesség! (Insane heroism!) 41
Mikor kell morálteszt dobnod? 41
Nincs visszavonulás! (No retreat!) 41
Visszavonulás! (Fall back!) 42
Visszavonulás közelharcból 42
Csapdában! (Trapped!) 43
Lövés visszavonulás közben 43
Roham és visszavonulás 43
Morál a visszavonulás alatt 43
Összeállás (Regrouping) 43

KARAKTEREK 44
Karakterek típusai 44
Karakterek mint vezetők 44
Önálló karakterek (Independent characters) 44
Önálló karakterek a mozgási fázisban 44
Önálló karakterek hozzácsatolása és leválasztása az egységekről 44
Az A.L.A.K. szabály, azaz Azt Látsz, Amit Kapsz („What You See Is What You Get") 44

Különleges szabályok 45
Kíséret (Retinues) 45
Önálló karakterek és a lövési fázis 45
Lövés önálló karakterekre 45
Lövés önálló karakterektől 45
Önálló karakterek és a közelharc 45
Speciális karakterek (Special characters) 46
Egyedi karakterek (Unique) 46

PSZIK (Psykers) 47
A hipertér veszélyei (Perils of the warp) 47
Lövési fázisban használt pszi-képességek (Psychic shooting attacks) 47
Pszi-fegyverek (Force weapons) 47

EGYSÉGTÍPUSOK 48
Különböző egységtípusok 48
Szörnyek (Monstrous creatures) 48
Mozgás 48
Lövés 48
Roham 48
Ugrórakétás gyalogság (Jump infantry) 48
Mozgás 48
Visszavonulás 49
Lövés 49
Roham 49
Sugárhajtású rakéták (Jet packs) 49
Motorok (Bikes) 49
Járulékos védelem 49
Mozgás 49
Visszavonulás 49
Lövés 49
Roham 49
Terepsiklók (Jetbikes) 49
Eldar terepsiklók (Eldar Jetbikes) 50
Vadállatok és lovasság (Beasts & Cavalry) 50
Mozgás 50
Visszavonulás 50
Lövés 50
Roham 50
Tüzérség (Artillery) 50
Az egység 50
Mozgás 50
Lövés 50
Roham 51
Morál és visszavonulás 51

JÁRMŰVEK 51
Jármű tulajdonságok 51
Típus 51
Páncél érték 51
Célzás (BS) 51
Járművek és távolságmérés 51
Járművek és mozgás 51
A terep hatásai 52
Utak 52
Csitt-csatt, bumm-bumm 52
Harci sérülések 52
Járművek és lövés 53
Mozgás és lövés 53
Védelmi fegyverek 53
Opcionális fegyverek 53
Nehéztüzérségi fegyverek (Ordnance weapons) 53
Ballisztikus nehéztüzérségi fegyverek (Ordnance barrage weapons) 53
Járműfegyverek és lővonal 53
Lövés járművekre 54
A jármű helyzete és páncélértékek 55
Jármű páncéljának átütése 55
Nehéztüzérségi fegyverek (Ordnance weapons) és páncélátütés 55
Sablonos és robbanásfegyverek járművek ellen (Template and Blast weapons) 55
Sérülésdobások 55
Jármű Sérülés táblázat 56
Eredmények 56
Roncsok 57
Járművek és fedezék – Takart célpontok 57
Füstgránátok 57
Járművek és roham 57
Gránátok 58
Roham járművek ellen 58
Roham indítása 58
Találatdobás jármű ellen 58
Páncélátütés közelharcban 58
Eredmény 58
Következő körök 58
Járművek és morál 58
Járműegységek – osztagok 59
Mozgási fázis 59
Lövési fázis 59
Sérülésdobás osztagokra 59
Rohamfázis 59
Járműtípusok 59
Szállítójárművek (Transport vehicles) 59
Tankok (Tanks) 59
Nyitott járművek (Open-topped vehicles) 59
Gyors járművek (Fast vehicles) 60
Siklók (Skimmers) 60
Lépegetők (Walkers) 60
Szállítójárművek (Transport vehicles) 60
Szállítókapacitás 60
Tüzelőnyílások (Fire points) 60
Bejáratok (Access points) 60
Beszállás és kiszállás 60
Beszállás 60
Kiszállás 61
Önálló karakterek beszállása és kiszállása 61
A sérülési eredmények hatása az utasokra 61
Dedikált szállítójárművek (Dedicated transports) 62
Tankok 62
Tank-sokk 62
Dicsőség vagy halál! (Death or Glory!) 63
Öklelés (Ramming) 63
Nyitott járművek (Open-topped vehicles) 64
Nyitott szállítójárművek 64
Nyitott járművek sérülése 64
Gyors járművek 64

Gyors járművek mozgása 64
Gyors járművek lövése 65
Gyors járművek közelharcban 65
Gyors szállítójárművek 65
Siklók (Skimmers) 65
Távolságmérés 65
Siklók mozgása 65
Lövés siklókra 65
Sikló öklelése 65
Lépegetők 65
Tulajdonságok 65
Távolságok mérése 66
Lépegetők mozgása 66
Lépegetők lövése 66
Lövés lépegetőkre 66
Lépegetők és közelharc 66
Lépegető öklelése 67
Lépegető osztagok 67
Dreadnought közelharci fegyver (Dreadnought Close Combat Wapon) 67
Jármű mozgás és lövés összefoglaló táblázat 67

UNIVERZÁLIS SZABÁLYOK 68
Ellentámadás (Counter-attack) 68
Örökkévaló harcos (Eternal warrior) 68
Rettenthetetlen (Fearless) 68
Nem érzi a fájdalmat (Feel no pain) 68
Könnyűléptűek* (Fleet*) 68
Dühödt roham (Furious charge) 68
Üss és fuss* (Hit & Run*) 68
Beszivárgás* (Infiltrate*) 69
Áthaladás nehéz terepen* (Move through cover*) 69
Éjszakai látás/éles érzékek (Night vision/acute senses) 69
Kiismert ellenség(Preferred enemy) 69
Őrjöngés (Rage) 69
Kérlelhetetlen (Relentless) 69
Felderítők* (Scouts*) 69
Képzett lovas (Skilled rider) 69
Lassú és módszeres(Slow and purposeful) 70
Álcázás (Stealth) 70
Konok (Stubborn) 70
Rajok (Swarms) 70
Tankvadászok (Tank hunters) 70
Turbó-gyorsítók* (Turbo-boosters*) 70
Érzékeny a robbanásra/sablonos fegyverekre (Vulnerable to blasts/templates) 70

ÉPÜLETEK ÉS ROMOK 71
Épületek és romok meghatározása 71
Épületek 71
Áthatolhatatlan épületek 71
Járhatatlan épületek 71
Milyen jellegű játék? 72
Járhatatlan épületek és mozgás 72
Épületek megszállása 72
Kilövés az épületekből 72
Támadás épületek ellen 72
Sablonos fegyverek 73
Mellvédek és oromzatok 73
Épület páncélzati értékek 73
Használd a képzeleted! 73
Romok 75
Romok: az alapok 75
Romok talppal 75
Talp nélküli romok 75
Probléma a magasságokkal 75
Koherencia 75
Mozgás romokon belül 75
Gyalogság, szörnyek, lépegetők 75
Ugrórakétás gyalogság és terepsiklók 75
Falak, ajtók, létrák 76
Sablonos és robbanás fegyverek (Template and blast weapons) 76
Robbanás fegyverek 76
Ballisztikus fegyverek (Barrage weapons) 77
Sablonos fegyverek (Template weapons) 77
Romok és roham 77

CSATA SZERVEZÉSE 78
Ponthatár és sereg összeállítás 78
Seregszervezet 79
Parancsnokság (HQ) 79
Alapegységek (Troops) 79
Elitek (Elites) 79
Rohamosztag (Fast Attack) 79
Tüzérség (Heavy Support) 79
Seregszervezeti táblázat 79
Dedikált szállítójárművek 79
Példa a seregszervezeti táblázatra 79
Egyéb kivételek 80
Játék több hadtesttel 80
Nem standard küldetések 80
A csatamező előkészítése 80
A játékasztal 80
Terepek felrakása 80
Mennyi tereptárgy legyen? 80
Tereptárgy definiálása 81

PÉLDÁK CSATAMEZŐRE 81
Helyőrség a vadonban 81
Háború sújtotta település 81
Standard küldetések 82
Küldetés kiválasztása 82
A játék vége 82
Kiirtva! 82
Pontszerző egységek 82
Területfoglalás 83
Győzelmi feltételek 83
Foglald el és Tartsd meg 83
Győzelmi feltételek 83
Megsemmisítés 83
Győzelmi feltételek 83
Seregek felrakása 84
Megjegyzés a diszkrécióról 84
Küldetések speciális szabályai 84
Beszivárgók és felderítők (Infiltrators and Scouts) 84
Többszörös egység választás 84

Felrakási táblázat 84
Kezdeményezés megszerzése 84
Küldetések speciális szabályai 86
Tartalékok (Reserves) 86
Tartalékok előkészítése 86
Dobás Tartalékra 86
Megérkezés tartalékból 86
Bekerítés (Outflank) 86
Tartalék tábla 86
Rajtaütés (Deep Strike) 87
Balesetek a rajtaütés során 87
Éjszakai harc 87

MAGYAR-ANGOL SZÓSZEDET 88
ANGOL-MAGYAR SZÓSZEDET 92