

WARHAMMER 40.000

6. KIADÁS

SZABÁLYKÖNYV



## Előszó

Szeretnék külön köszönetet mondani mindazoknak, akik segítettek abban, hogy megszülethessen ez a fordítás:

Czeiner Dániel (Dante)  
Balázs László (Balage L.)  
Kovács Csaba (Aromo)  
Nagy Péter (Petrow)  
Nagy Viktor (Vik)  
Lévay György (Farseer)

Lektorok:  
Bodor Mátyás (Ashiqour)  
Oroszi Sandor (Freddy Krueger)  
Szilágyi Zsolt (Sys)

A klubtársaimnak és barátaimnak, akikkel mindig olyan jókat tudok játszani és tartják bennem a 40k-ba vetett hitemet:

Papp Dániel (NMI)  
Somodi Richárd (Travos)  
Fódi Tamás (Mokesz)  
Mellinger Ádám (Shagatan)  
Juhász László (Sosemvolt)  
Prágai Tamás (Viasz)  
Parti András (Purti)  
Horváth Ramón (Ditan)  
Károly Kolos (Kolcantás)  
Páhi Balázs (Btk666)

és mindenki más, akit esetleg kihagytam volna :)

Továbbá TengerSAM-nek is, amiért helyet adott a blogján a korábbi (és jövőbeli) fordításaimnak.

Valamint Naszádos Józsefnek (BladeX), aki elsőként kért meg arra, hogy fordítsak le egy seregkönyvet még 2011-ben, elindítva engem azon az úton, hogy lefordítom a frissen megjelenő GW-s seregkönyveket.

Az inkvizitor.hu létrehozóinak, üzemeltetőinek és közösségének.

Ezen felül köszönöm mindenkinek, aki akár csak egy hozzászólás formájában, de támogatta a munkásságomat.

És végül, de nem utolsó sorban köszönöm azoknak, akik olvassák a munkáimat. Értetek érdemes dolgozni!

Tisztelettel és Köszönettel  
Kovács Gergely (Dreamer88)  
2012. november

# Modellek és Osztagok

A Warhammer 40.000-ben használt figurákat „modelleknek” nevezzük a soron következő szabályoknál. Ezek rengeteg különböző egységet személyesítenek meg, a nemes Űrgárdistáktól és brutális Orkoktól kezdve egészen a Hipertér szülte Démonokig. Kifejezve az egyediségüket, mindegyik modell saját tulajdonságokkal rendelkezik.

A Warhammer 40.000-ben kilenc különböző tulajdonság létezik, amely meghatározza egy modell képességeit. Egy tulajdonság kivételével mindegyik egy 0-tól 10-ig terjedő skálán mozog. Ez alól csupán a Páncélmentő (Sv) kivétel, amely 2+-tól 6+-on át egészen – (a páncél nélküli modelleknél) értékig terjed.

## Módosítók

Egyes felszerelés vagy különleges szabály megnövelheti vagy csökkentheti (+1, +2, -1, -2, stb.) megsokszorozhatja (\*2, \*3, stb.) vagy akár rögzített értékre módosíthatja (1, 8, stb.) egy modell valamely tulajdonságát. A Sebpontokat (W) és a Támadásokat (A) leszámítva egy tulajdonság sem emelkedhet 10 fölé. Egyik tulajdonság sem csökkenhet 0 alá.

## Többszörös módosítók

Ha egy modell több olyan felszereléssel vagy különleges szabállyal is rendelkezik, amelyek módosítják egy vagy több tulajdonságát, akkor először mindig a többszörözés érvényesül és utána az így módosított értéken változtatnak a pozitív vagy negatív módosítók és csak ezek után lépnek érvénybe a rögzített értékek.

*Például: Egy 4-es Erejű (S) modell rendelkezik „+1 Erővel” és „dupla Erővel” is. Ezek által a végső Ereje 9 lesz ( $4*2=8$ ,  $8+1=9$ ). Ha egy 4-es Erejű modell rendelkezik „+1 Erővel” és „8-as Erővel” is, akkor a végső Ereje 8 lesz (hagyd figyelmen kívül a +1 Erőt és rögzítsd azt 8-on).*

## Támadó Érték (WS)

Ez a tulajdonság határozza meg a harcos közelharc képességeit. Minél magasabb a tulajdonság, annál nagyobb eséllyel találja el a modellt az ellenfelét a közelharcban. Egy Birodalmi Gárdista (aki egy képzett emberi harcos) 3-as Támadó Értékkel rendelkezik, viszont egy harcedzett Űrgárdista rendelkezhet 4-es, 5-ös vagy akár magasabb Támadó Értékkel is.

## Célzó Érték (BS)

Ez mutatja meg, hogy mennyire pontos a harcos mindenféle távolsági fegyverrel, a pisztolyoktól kezdve a hatalmas ágyúig. Minél nagyobb ez a tulajdonság, annál könnyebben képes eltalálni a modellt a célpontját távolsági támadásokkal. Egy Birodalmi Gárdista 3-as Célzó Értékkel, míg egy Birodalmi Rohamosztagos 4-es Célzó Értékkel rendelkezik.

## Erő (S)

Ez Erő határozza meg azt, hogy mennyire hatalmas egy harcos. Egy kimondottan puhány lény valószínűleg 1-es Erővel, míg egy Tiranida Carnifex 9-es Erővel bír. Az átlagemberek 3-as Erővel rendelkeznek.

## Állóképesség (T)

Ez a tulajdonság határozza meg, hogy a modell mennyire képes elviselni a fizikai fájdalmat és kint és olyan tényezőket is tükröz, mint a bőre keménysége vagy a testének ellenállósága. Minél szívósabb egy modell, annál jobban képes elviselni az ellenfél találatait. Egy Ork kőkemény bőre 4-es Állóképességet kölcsönöz neki, de egy Carnifex kategóriájú szörnyeteg akár 6-os Állóképességgel is bírhat.

## Sebpontok (W)

Ez a tulajdonság mutatja meg, hogy egy modell mennyi sérülés képes elviselni mielőtt meghalna (vagy annyira megsérülne, hogy nem képes tovább harcolni, ami jóformán ugyanazt jelenti). A legtöbb ember méretű modell 1 Sebponttal rendelkezik. A nagy szörnyetegek és a hatalmas hősök viszont általában több olyan Sebet is képesek elviselni, amely egyből megölt volna egy gyengébb lényt és így 2, 3, 4 vagy akár több Sebponttal is rendelkeznek.

## Kezdeményezés (I)

Ez szemlélteti egy lény reakcióinak gyorsaságát. Az alacsony Kezdeményezésű modellek (Orkok, 2-es Kezdeményezéssel) lassúak, míg a magas Kezdeményezésűek (Génorzók, 6-os Kezdeményezéssel) sokkal hamarabb reagálnak. A közelharcban a Kezdeményezés határozza meg a csapások sorrendjét.

## Támadások (A)

Ez mutatja meg, hogy a modell hányszor támadhat közelharcban. A legtöbb harcos 1 Támadással rendelkezik, de egyes elit katonák, szörnyetegek vagy hősök többször is támadhatnak, így ők 2 vagy 3 Támadással is rendelkezhetnek.

## Vezetési Érték (Ld)

A Vezetési Érték mutatja meg, hogy mennyi bátorsággal, eltökéltséggel és önuralommal rendelkezik a modell. Egy alacsony értékű lény enyhén szólva is nagyon nyugtalan és gyáva. Az Űrgárdistához hasonló elit katonák 8-as, az alantas Gretchinek pedig 5-ös Vezetési Értékkel rendelkeznek.

## Páncélmentő (Sv)

Egy harcos Páncélmentője esélyt ad neki arra, hogy túléljen egy elszendvedett találatot. A legtöbb modell Páncélmentőjét az határozza meg, hogy milyen páncélt visel, szóval ezt a tulajdonságot lehet javítani jobb páncél viselésével. Más lények viszont természetes védelmet élvezhetnek a vastag bőrük vagy kitines vázuk miatt. Más tulajdonságokkal ellentétben, minél alacsonyabb a Páncélmentő, annál jobb. Egy modell sosem rendelkezhet 2+-nál jobb Páncélmentővel.

## Profilok

A Warhammer 40.000-ben minden modell rendelkezik egy profillal, amely felsorolja a tulajdonságainak értékét. Ennek a könyvnek a hátulján és a seregek saját seregkönyveiben egyaránt megtalálhatóak a különböző fajokhoz tartozó katonák és hősök profiljai.



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

Az Úrgárdista és az Ork egyaránt 4-es Támadó Értékkel (WS) és Állóképességgel (T) rendelkeznek és mindkettőn 1 Sebpontra (W) bírnak, ami átlagos az ember méretű lényeknél.

Az Ork több Támadással (A) rendelkezik közelharcban, ami jól tükrözi a vadságát, de ha Célzó Értékről (BS), Erőről (S), Kezdeményezésről (I), Vezetési Értékről (Ld) és Páncélmentőről (Sv) van szó, akkor az Úrgárdista van fölényben.

Az Úrgárdista 4-es Célzó Értéke (BS) azt jelenti, hogy sokkal gyakrabban fog lövés esetén találni. Közelharcban pedig a nagyobb Erő (S) jobb esélyt biztosít az Úrgárdistának arra, hogy megölje az Orkot, a magasabb Kezdeményezése (I) pedig még azt is eredményezi, hogy előbb üt. Az Úrgárdista 8-as Akaratereje (Ld) csak kicsivel átlag feletti, a fejlett technológiájú (és vastagabb) páncélja viszont egy másik nagy előnyhöz juttatja az Orkkal szemben.

Jól látható, hogy az Ork nem ellenfél az Úrgárdistának szemtől szembe, de az Orkok általában nagy létszámban találhatóak meg és így már egy Úrgárdistának is halálos fenyegetést jelentenek!

## Modellek és Talpméretük

A könyvben szereplő szabályok azt feltételezik, hogy a modellek azokon a talpakon vannak elhelyezve, amelyek jártak melléjük. Néha viszont egy játékos rendelkezhet olyan modellel, amelyeknek egyedi kiképzésű talpa van. Egyes modellekhez pedig nem is jár talp. Ilyen esetekben (amik felettébb ritkák) nyugodtan helyezd el a modellt egy tetszőleges talpon, hasonló modellek talpméretét alapul véve.

## 0-s Tulajdonságok

Egyes lények bizonyos tulajdonságai 0 értékkel rendelkeznek. Ez azt jelenti, hogy teljesen képzetlenek az adott tulajdonság terén (néha egy '—' jelöli ezt)

Egy 0-s Támadó Értékű (WS) modell cselekvőképtelen; automatikusan eltalálják közelharcban és nem is üthet vissza, mint ahogyan a 0 Támadással (A) rendelkező modellek sem. Egy olyan harcos, akinek a Páncélmentője (Sv) '—', az nem rendelkezik páncéllal. **Ha egy modell Erejét (S), Állóképességét (T) vagy Sebpontjait (W) bármikor 0-ra redukálják, akkor azt a modellt el kell távolítani a játékból veszteségként.**

## Egyéb Fontos Információ

A saját profilján kívül minden modell rendelkezik egy típussal is, mint Gyalogság vagy Lovasság, amelyek majd később lesznek leírva részletesen. Rendelkezhet egy további mentővel is, tükrözve azt, hogy valamilyen páncéllal vagy misztikus védelemmel bír, vagy egynél több távolsági vagy Közelharc fegyvert visel, esetleg egy vagy több különleges szabállyal bír. Ne aggódj ezek miatt, egyelőre elég azt tudnod, hogy mit nézzél a modellen.

## Jármű Tulajdonságok

A Warhammer 40.000 világában temérdek tank, hadigépezet és más harci jármű, ember alkotta és más is létezik. A hús-vér lények és a fémszerkezetek közötti különbségek szemléltetésére a járművek sok saját szabállyal és tulajdonsággal rendelkeznek. A járművek tulajdonságai a Járművek résznél kerülnek leírásra.

## Osztagok alkotása

**A Warhammer 40.000 seregedet alkotó modelleket „osztagokba” kell rendezned.**

## Osztagok

A harcosok általában egy csapatot alkotva harcolnak – nem szoktak csak úgy magányosan sétálgatni a harcmezőn egyértelmű okok miatt. A Warhammer 40.000-ben ez úgy jelenik meg, hogy a modellek osztagokat alkotnak. Általában az osztagok több modellből állnak, akik összefogtak, de egy egyedülálló, erőteljes modell, karakter, tank, harci gépezet vagy szörnyeteg önmagában is egy osztagnak számít.

## Egység Koherencia

Az osztagok laza csoportokban küzdenek, elég mozgásteret hagyva az egyes modelleknek, hogy azok gyorsan át tudjanak kelni a nehéz terepen vagy kihasználhassák a környezet adta lehetőségeket az ellenséges tűz elől való biztonság érdekében. Az osztag tagjainak azonban együtt kell maradniuk, hogy hatékonyan tudjanak harcolni. A részletek a Mozgás részben kerülnek leírásra, most egyelőre elég annyit tudnod, hogy **az osztag minden modelljének legalább 2"-re kell lennie az ugyanazon osztag egy másik modelljétől.**

# Általános Fogalmak

Mielőtt belevágnánk a körök folyamatába és a szabályok részletezésébe van néhány alapfogalom és játék mechanizmus, amiről érdemes szót ejteni. Ezek olyan alapelvek, amelyek folyton előbukkannak a játék alatt és így érdemes még azelőtt tisztázni őket, mielőtt belemerülnénk a részletesebb szabályokba.

## A Legfontosabb Szabály

A Warhammer 40.000 összetett játékmenetében akaratlanul is előfordulhatnak olyan helyzetek, amiket nem fedeznek a szabályok, vagy egyszerűen nem találod a rájuk vonatkozó bejegyzést. Néha, még ha ismered is a szabályt, nagyon kicsin múlik egy helyzet és a játékosok nem értenek egyet a pontos eredménnyel.

Mivel senki sem akarja arra pazarolni az idejét, hogy vitatkozzon, jobb, ha felkészülsz arra, hogy valami közös megoldást kell találni (ami természetesen méltó egy jobb fajta Birodalmi Polgárhoz). Ha azon találsz magad, hogy sem te, sem az ellenfeled nem tudtok megegyezni, akkor dobjatok egy kockával, hogy kinek lesz igazsága és használjátok az ő elképzelését a játék hátralevő részében. 1-től 3-ig az egyik, 4-től 6-ig a másik játékos dönti el a kérdéses helyzet kimenetelét. Miután pedig vége a játéknak nyugodtan tárgyalhattok a szabályok részletesebb értelmezéséről.

## Távolságok Mérése

A Warhammer 40.000-ben a távolságokat hüvelykben (") méri egy mérőszalaggal vagy mérőpálcával. **A játékban bármikor lemérhetsz bármilyen távolságot.**

Ez lehetővé teszi neked, hogy megnézd, elég közel vannak-e a modelljeid a célpontjukhoz még azelőtt, hogy támadnának. Elvégre a katonákat olyan harcedzett veteránok vezetik, akik képesek pontosan felmérni a fegyvereik lőtávolságát, még akkor is, ha mi, a tábornokaik nem.

A modellek és más tárgyak (amik lehetnek más modellek, tereptárgyak, stb.) közötti távolságot mindig az egyik talp legközelebbi pontjától a másik talp legközelebbi pontjáig kell mérni. Az osztagok közötti távolságot mindig a két osztag egymáshoz két legközelebbi modelljétől kell mérni (lásd az ábrán).

*Például: Ha egy modell talpának bármely része 6"-en belül van egy ellenséges modell talpától, akkor a két modell 6"-en belül van egymástól.*

Néha a szabályok arra köteleznek, hogy egy osztag egyenesen egy másik osztag vagy tereptárgy felé mozogjon. Ilyen esetekben húzz egy képzeletbeli vonalat az osztag közepétől a célpontig és utána mozgasd az osztagot ezen a vonalon a megadott távolságra.

## Távolságok Mérése

Az Űrgárdista osztag és az Ork Tragacs teste közötti távolság 5 hüvelyk. Általában ilyenkor azt mondjuk, hogy az Ork Tragacs 5"-en belül van az Űrgárdista osztagtól. Megjegyzendő, hogy mindig a jármű testétől kell mérni.

Az Űrgárdista osztag és az Ork osztag közötti (vagyis a két legközelebbi modelljük közötti) távolság 3 hüvelyk. A két osztag így 3"-en belül van egymástól. Az Ork Tragacs és az Űrgárdista osztag legtávolabbi Űrgárdista leghátsó pontja közötti távolság 8 hüvelyk. Így hát az Űrgárdista osztag kompletten 8"-en belül van az Ork Tragacstól.



## Kocka

A játék folyamán gyakran kell majd kockákkal dobnod, hogy meghatározd a modelljeid cselekedeteinek kimenetelét – mennyire hatékony a lövésük, milyen sebeket okoztak közelharcban, és így tovább. Majdnem minden kockadobás a Warhammer 40.000-ben a szabványos hatoldalú kockát, közismertebben D6, használja, de vannak kivételek is.

### D3 Dobás

Ritka esetekben D3-at kell dobnod. Mivel nincs háromoldalú kocka, használd a következő módszert az eredmény meghatározására. Dobj D6-al és felezd meg az eredményt, felfelé kerekítve. Így **1 vagy 2 = 1, 3 vagy 4 = 2 és 5 vagy 6 = 3**.

### Szóródás Kocka

A Warhammer 40.000 használ egy különleges, úgynevezett szóródás kockát is (amelyen nyílak és egy Találat! jelző van). Ezt a kockát általában arra használják, hogy meghatározzanak egy véletlenszerű irányt, mint például a robbanás jelzős fegyverek, a mozsárágyúk és a harci ágyúk, működése esetén.



### Megosztani hogy Meghódíthasd

Néha arra leszel kényszerítve, hogy oszd el valamennyivel egy kockadobás eredményét, egy tulajdonság értékét vagy valamilyen más értéket. Ilyen esetekben **mindig felfelé kell kerekíteni**. Így egy D6 dobás 3-as eredménye felezve 2 (1,5 felfelé kerekítve). Hasonlóképpen egy 21 modellből álló osztag 10%-a (2,1 felfelé kerekítve) 3 modell.

### Kockadobások Módosítása

Néha módosítanod kell a kocka (vagy a „dobás”) eredményét. Ezt D6-al és utána egy pozitív vagy negatív számmal jelölik, mint például D6+1. Dobj a meghatározott kockával és utána add hozzá vagy vond le belőle a meghatározott értéket, hogy megkapd a dobásod végeredményét. Például D6+2 esetén dobsz egy kockával és az eredményhez hozzáadsz 2-t, 3 és 8 közötti végeredményért. Néha arra van szükség, hogy több kockával dobjál egyszerre, amit 2D6, 3D6 és így tovább módon jelölnek. Dobj a meghatározott számú kockával és add össze azok eredményeit. Így 2D6 esetén dobsz két kockával, összeadva az eredményüket, 2 és 12 közötti végeredményért. Egy másik módszer az, hogy szorozd meg a dobásod eredményét egy megadott számmal. Például D6\*5 5 és 30 közötti végeredményért.

### Újradozás

Néha a szabályok megengedik, hogy újradozd valamelyik kockát. Ilyenkor fogd meg a kívánt kockát és dobj újra. **A második dobás lesz a mérvadó, még akkor is, ha rosszabb az eredménye, mint az elsőnek és egy kockát sem lehet egynél többször újradozni**, függetlenül az újradozás mivoltától.

Ha egy 2D6 vagy 3D6 dobást dobsz újra, akkor az összes kockát újra kell dobnod, nem csak az egyiket, hacsak az újradozást biztosító szabály másképp nem írja. Megjegyzendő, hogy az első dobásra vonatkozó módosítók az újradozásra is érvényesek.

### Rádobás

Ha a szabályok rádobást követelnek a játékosoktól, akkor egyszerűen **minden játékos dob egy kockával és a nagyobb eredményt elérő nyeri** a rádobást. Ha a játékosok ugyanazt dobják, akkor újra kell dobni a kockákat, amíg az egyik játékos felül nem kerekedik – az első dobásra vonatkozó módosítók minden további dobásra is érvényesek.

### Véletlenszerűsítés

Néha arra kényszerülsz, hogy véletlenszerűen válassz ki valamit – gyakran egy modellt, de néha egy tárgyat, egy pszi erőt vagy hasonlót. Ilyen esetekben egyszerűen rendelj hozzá egy D6 eredményt a véletlenszerűen kiválasztandó dolgokhoz és dobj a kockával a véletlenszerű döntésed meghatározásához. Ha kevesebb, mint hat dolog között kell választanod, akkor dobj addig, amíg megfelelő eredményt nem kapsz.

*Például: Péternek véletlenszerűen ki kell választania öt modellje közül az egyiket. Mindegyik modelljéhez hozzárendel egy számot 1-től 5-ig és dob D6-al, újradozva a 6-osokat, amíg nem kap 1 és 5 közötti eredményt.*

Ha több mint hat dolog közül kell választanod, akkor oszd el őket egyenlő, hat vagy kevesebb főből álló (vagy ehhez közeli) egységekre. Utána véletlenszerűen válassz ki egy csoportot, és azon belül egy újabb dobással válaszd ki valamelyik eszközt.

### Ferde Kocka

Néha egy kocka fennakad egy tereptárgyon vagy valami más on és nem fekszik rendesen az asztalon. Ezt nevezzük „ferde kockának”. Némely játékosok házi szabályokat alkalmaznak, miszerint minden kockát, ami nem fekszik rendesen az asztalon újra kell dobni. Gyakoribb viszont az, hogy csak akkor kell újradozni a kockát, ha nem egyértelmű az eredmény.

Természetesen, ha a játéktértek nagyon zsúfolt és ez sok ferde kockát eredményez, akkor nyugodtan végezd el a dobásaidat egy külön tálcán vagy dobozfedőn.

### Kocka a Földön

Általában elfogadott az, hogy ha egy kocka leesik a földre, akkor az nem számít – így nem kell az asztal alá világítani, hogy megtudd megdobtad-e a mentődet vagy sem. A legtöbb játékos egyet ért abban, hogy az ilyen kockákat újra lehet dobni.

Viszont ismerünk egy játékost, akinek a házi szabályai szerint, ha leesik a kockád az asztalról, akkor sikertelen a dobás – elvégre, ha nem tudsz eltalálni egy nagy asztalt egy kis kockával, akkor hogy találnák el a katonáid az ellenséget?

## Robbanás Jelzők és Sablonok

Egyes fegyverek olyan erőteljesek, hogy nemcsak egy modellt vagy osztagot céloznak, hanem egy „területre hatnak”, amelyen általában több osztag is tartózkodhat (és meghalhat!). Ennek ábrázolására a Warhammer 40.000 három különböző robbanás jelzőt és sablont használ:

- Egy „kis” robbanás jelzőt (Small Blast) (3” átmérő)
- Egy „nagy” robbanás jelzőt (Large Blast) (5” átmérő)
- Egy „sablont” (Template) (könnyecsepp alakú, nagyjából 8” hosszú)

Ezek a robbanás jelzők és sablonok arra használatosak, hogy megtudd hány modellt talált el egy területre ható támadás. Ha egy támadás valamilyen sablont használ, akkor azt is elmagyarázza, hogy hogyan kell azt elhelyezni és, hogy az esetleg hogyan szóródik (a szóródásról majd később esik szó). A találatok számának kidolgozásához általában elég, ha a harcmező egy pontja fölött tartod a sablont és alá nézel (vagy keresztül nézel rajta átlátszó sablon esetén) annak meghatározására, hogy hány modell talpa van teljesen vagy részlegesen a sablon alatt. **Az osztag annyi találatot szenved el, ahány modelljének a talpa teljesen vagy akár részlegesen a sablon alatt van.** Megjegyzendő, hogy a modell talpa része magának a modellnek, szóval ahhoz, hogy a sablon találjon elég, ha a modell talpának bármely részét fedi.

## Szóródás (Scatter)

Néha a szabályok azt követelik, hogy egy objektumot (egy sablont, jelzőt, modellt vagy akár egy egész osztagot) elhelyezz a harcmezőn és utána dobj rá szóródást.

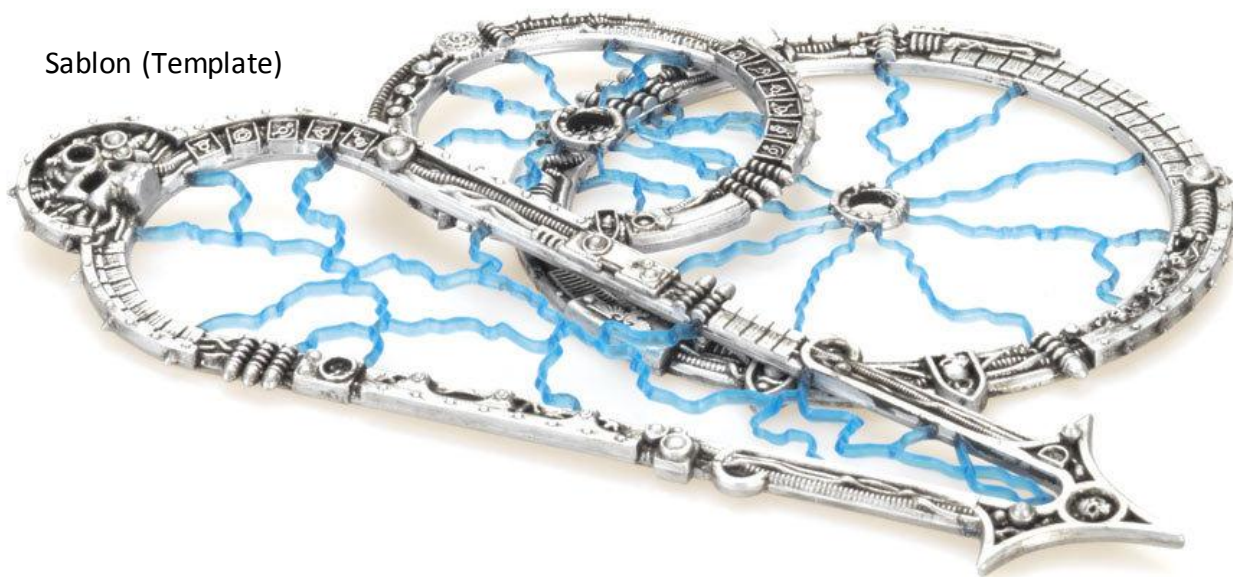
Ilyenkor a következő eljárást kell követni:

- Helyezd el az objektumot a harcmezőn a szabálynak megfelelően.
- Dobj a szóródás kockával és 2D6-al a szóródás irányának és mértékének meghatározására hüvelykben.
- Ha Találat!-ot (Hit!) dobsz, akkor az objektum nem szóródik – hagyd a helyén és dolgozd ki a szabály többi részét.
- Ha egy nyilat dobsz, akkor az általa mutatott irányba szóródik az objektum a 2D6 által meghatározott mértékben. Hagyd figyelmen kívül a közbeeső terepet, osztagokat, stb., hacsak a szabály másképp nem mondja.
- Miután az objektum elnyerte végső helyét, dolgozd ki a hatását.
- Némely szabály kimondhatja azt, hogy a 2D6 helyett máshogy határozd meg a szóródás mértékét. Ilyen esetekben helyettesítsd a 2D6-ot a szabályban írt módszerrel.

Kis Robbanás Jelző (Small Blast)

Nagy Robbanás Jelző (Large Blast)

Sablon (Template)



## Tulajdonság Próbák

Egy modell néha arra kényszerülhet, hogy tulajdonság próbát tegyen. Ez vonatkozhat bármelyik tulajdonságára, kivéve az Akaraterejére (Ld) és a Páncélmentőjére (Sv). Egy Állóképesség (T) próba is egy tulajdonság próba, mint ahogyan egy Erő (S) próba vagy egy Kezdeményezés (I) próba, egy Sebpont (W) próba is és így tovább.

A modelleknek nincs beleszólása abba, hogy melyik tulajdonsággal teszik a próbát. Azt a szabály határozza meg.

Egy tulajdonság próba lebonyolításához a következőt kell tenni:

- Dobj D6-al és vedd össze az eredményt a modell tulajdonságának értékével.
- Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, akkor a próba sikeres.
- Ha az eredmény nagyobb, akkor a próba sikertelen és valami szokatlan fog történni, amit a kiváltó szabálynál van leírva.
- Ha egy egész osztagnak kell egy tesztet tennie, akkor használd a legmagasabb kapcsolódó tulajdonságot az osztagban.

## Több Profilú Modellek

Ha egy modell több mint egy értékkel rendelkezik egy tulajdonságánál, akkor mindig a legmagasabb értékkel kell elvégezni a próbát.

## Automatikus Siker és Sikertelenség

Tulajdonság próba esetén a **6-os dobás mindig sikertelenség és az 1-es dobás mindig siker**, függetlenül minden más módosítótól. Viszont, ha a modell tulajdonsága '—', akkor automatikusan sikertelen a próbája.

## Vezetési Érték (Ld) Próbák

Bizonyos helyzetekben egy modellnek vagy osztagnak Vezetési Érték (Ld) próbát kell tennie. Ez általában azt tükrözi, hogy bátorságot kell meríteniük valami szörnyűséggel szemben.

Egy Vezetési Érték próba lebonyolításához a következőket kell tenni:

- Dobj 2D6-al és vedd össze az eredményt a modell Vezetési Értékével
- Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, akkor sikeres a Vezetési Érték próba.
- Ha az eredmény nagyobb, mint a modell Vezetési Értéke, akkor valami szörnyűség fog történni, mint ahogyan a kiváltó szabályban le van írva.
- Ha az osztagban eltérő Vezetési Értékű (Ld) modellek vannak, akkor mindig a legmagasabb értéket használd a próbához.

## Több Profilú Modellek

Ha egy modell több mint egy Vezetési Értékkel rendelkezik, akkor mindig a legmagasabb értékkel kell elvégezni a próbát.



## Automatikus Siker

Egy természetes, módosíthatlan 2-es (pontosabban dupla 1-es) dobás esetén a Vezetési Érték (Ld) próba sikeres, függetlenül a módosítóktól.

## Alap kontra Haladó

Az alapszabályok minden modellre vonatkoznak a játékban, hacsak másképp nem írják. Magukba foglalják a mozgás, lövés és a közelharc szabályait valamint a morálhoz tartozó szabályokat is. Ezek azok a szabályok, amelyekre szükséged van egy átlagos Gyalogsági modell esetén.

A haladó szabályok bizonyos fajta modellekre vonatkoznak, vagy azért, mert különleges fegyverük (mint például egy bolter), képességük (mint például a sebek begyógyítása) van, vagy eltérnek a társaiktól (mint egy osztagvezető vagy hősies karakter), vagy, mert nem rendes Gyalogsági modellek (egy Motor, Raj vagy akár egy Tank). Azok a haladó szabályok, amelyek csak az adott osztagra vonatkoznak, fel vannak tüntetve a saját Warhammer 40.000 seregkönyvükben.

**Ha egy haladó szabály vonatkozik egy kimondott modellre, akkor az mindig felülírja a vele ütköző alapszabályt.** Például az alapszabály kimondja, hogy egy modellnek Vezetési Érték próbát kell tennie bizonyos helyzetekben. Ha viszont a modell rendelkezik egy olyan különleges szabállyal, amely immunissá teszi a Morál próbákra, akkor nem kell ilyen próbát tennie – a haladó szabály élvez elsőbbséget.

Néha ütköznek majd az itt leírt szabályok és az egyéni seregkönyvben szereplők. Ilyen esetekben mindig a seregkönyvben lévő szabályok a mérvadóak.



## A Játék Szelleme

A Warhammer 40.000 sokban eltérhet más játékoktól, amikkel korábban találkozhattál. Viszont érdemes megjegyezni azt, hogy a szabályok csupán egy keretet biztosítanak egy élvezetes játékhoz. Függetlenül attól, hogy győzelemmel vagy vereséggel zárul a csata, a legfontosabb az, hogy élvezd az oda vezető utat. Mi több, a Warhammer 40.000 tőled, a játékostól is sokat kíván. Nem csak az a feladatod, hogy kövesd a szabályokat, hanem az is, hogy hozzátedd a saját ötleteidet, drámáidat és kreativitásodat a játékhoz. Ennek a játéknak a vonzereje pont a szabadságában és nyitottságában rejlik és a szabályokat is ennek szellemében írtuk.

## Irányító Játékos kontra Ellenfél Játékos

Néha egy szabály arra kéri az irányító játékost, hogy cselekedjen valamit vagy döntsön valamiről. Máskor viszont az ellenfél játékosra hárítja ezt a felelősséget. Az irányító játékos mindig az, akié a szóban forgó modell – az, aki a seregébe rakta. Az ellenfél játékos pedig mindig az ellenfele.

## Rálátás

A rálátás határozza meg azt, hogy mit „lát” egy modell. Sok helyzet követeli meg tőled annak megállapítását, hogy egy modell rálát-e valamire. Egy modellnek általában akkor kell rálátnia valakire, ha meg akarja támadni bármilyen fegyverrel. A rálátás szó szerint azt mutatja, hogy mit lát a harcmegzőből a modelled.

## Egy Modell Szemszöge

A Warhammer 40.000 úgynevezett „valós rálátást” használ. Ez azt jelenti, hogy a modelljeid szemszögéből kell nézned a harcmegzőt, hogy rálátanak-e a célpontjukra.

A valós rálátás sokkal élvezetesebbé teszi a játékot és a harc sűrűjébe helyez téged – szellemileg, ha testileg nem is. Semmi sem kelti jobban életre a játékot, mint egy modell szemszögéből látni azt. Természetesen ez azt is jelenti, hogy lesznek határesetek, ahol nehéz megállapítani, hogy egy modell látja-e a célpontját vagy sem, de a játékosoknak illik mindig előzékenynek lenniük és megadni az ellenfelüknek a kételkedés jogát.

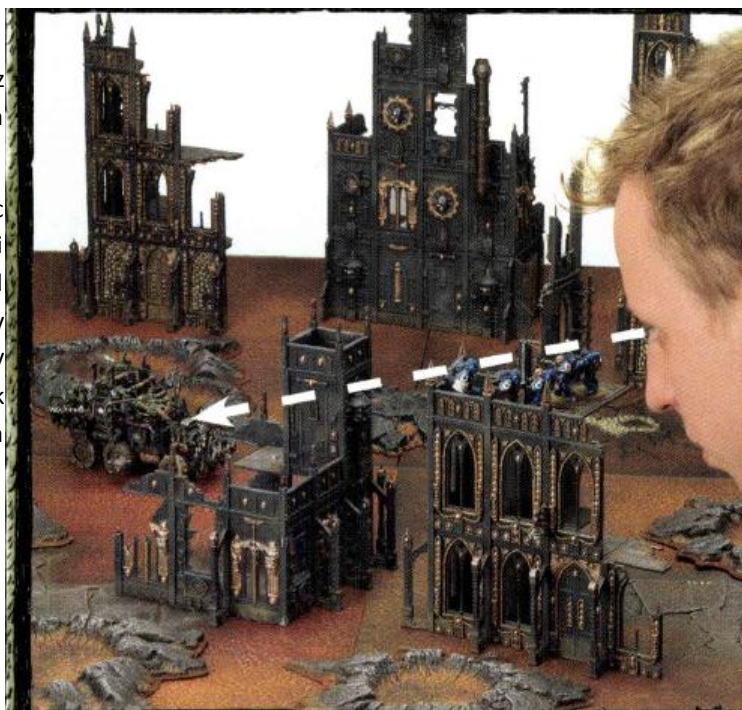
Ahhoz, hogy egy modell rálásson egy másikra, képesnek kell lenned egy egyenes, töretlen vonalat húzni a szemétől a célpont testének (fej, törzs, kezek és lábak) bármely részéhez.

Néha egy modellből viszont csak egy fegyver, zászló vagy hasonló díszítés látszik. Ilyen esetekben a modell nem látható. Hasonlóképpen figyelmen kívül kell hagyni a farkakat, szárnyakat és antennákat, holott technikailag a modell testéhez tartoznak. Ez a szabály azért van, hogy ne szenvedjenek hátrányt az impozáns felszerelésű modellek.

Természetesen nem tudod magukat a modelleket megkérdezni, hogy mit látnak – ők csupán műanyag és műgyanta figurák, ami nagyban gátolja a kommunikációt -, így neked kell megállapítani helyettük. Sok esetben egyértelmű, hogy mit látnak – ha útban van egy hegy, épület vagy szörnyeteg, akkor az ellenfél könnyen takarva lehet. Szintén más esetekben pedig két modell tisztán rálát egymásra, mivel nincs semmi közöttük. Azoknál a köztér helyzeteknél viszont, ahol nem egyértelmű, hogy kit lát egy modell, a játékosnak kell leereszkednie a harcmegző fölé és a modell feje mögül megnézni, hogy mit is lát az. Így gyakran vehetsz észre bujkáló ellenséges modelleket egy romos ablakon keresztül vagy egy fa alól kilógó lábat.

## Saját Osztag

Egyetlen fontos kivétel van csak a rálátás szabálya alól. **A tüzelő modellek mindig átlátanak a saját osztaguk tagjain**, pont úgy, mintha azok ott sem lennének. Ez azt feltételezi, hogy a katonák pozíciókat váltanak, hogy az így létrehozott lövonalakkal maximalizálják az osztaguk tűzerejét.



Íme, a háború félelmetes gyönyöre! Bátor harcosok osztagai menetelnek előre a törmeléken és romokon keresztül, miközben hatalmas harci gépezetek fedezik őket. Lándzsák és energia nyalábok szelik át a harcmezőket és energia páncélos óriások vetik magukat az ellenség sorai közé, szétszabdálva mindenkit lánckarddal és energia baltával.

A Warhammer 40.000-ben a csaták kaotikus összecsapások. Annak érdekében, hogy egy szemernyi rendet teremtsünk ebben a káoszban, miután az egyik játékos mozgott és harcolt a csapataival a másik játékos is megteszi ugyanezt a saját egységeivel. Ezt a folyamatot utána újból elkezd az első játékos és addig folytatják, amíg véget nem ér az ütközet.

A saját köre alatt a játékos minden osztagával mozoghat és harcolhat egyszer. A játék folyamatosságának érdekében egy játékos köre fő fázisokból áll: Mozgás, Lövés és Roham.

Ez azt jelenti, hogy először mozogsz azokkal a modellelkel, amelyekkel szeretnél, majd miután minden mozgásoddal végeztél lőhetsz a modelljeiddel. Végezetül, miután minden modelleddel lőttél, rohamozhatsz velük és lejátszhatod az így kialakult közelharcokat. Ez a folyamat könnyebbé teszi annak fejben tartását, hogy mi történik és felismerhetőbbé teszik, hogy mikor ért véget a cselekvésed és következhet az ellenfél.

### ***Játék Körök és Játékos Körök***

Egy teljes játék körben mindegyik játékos kap egy játékos kört, amely Mozgási, Lövési és Roham fázisokból áll. Így egy játék kör két játékos kört foglal magában – egyet minden játékos után. **Ha egy szabály „körre” hivatkozik, akkor az alatt „játékos kört” ért, hacsak nincs külön kiemelve, hogy „játék kör”.**

### ***Kivételek***

A Warhammer 40.000 csaták folyamán néha találkozhatasz kivételekkel, amelyek nem az itt leírt kör sorrendet követik, amikor akkor kell kidolgozni valamit, amikor történik, nem pedig fix sorrendben. Máskor találkozhat olyannal, hogy mindkét játékosnak egyszerre kell cselekednie. Ilyen eseteknél az a játékos dönti el az események sorrendjét, akinek a köre van. Néha az is előfordulhat, hogy az egyik játékos cselekedete hirtelen előidéz egy másik osztagot vagy aktivál egy különleges szabályt. Ilyenkor a kivételes szabály tartalmaz minden információt ahhoz, hogy lebonyolíthasd azt.

---

## Kör Összefoglaló

1. Mozgási fázis: Itt mozgathatod bármelyik osztagodat, amelyik képes rá. Lásd a Mozgási szabályoknál, hogy hogyan teheted ezt.

2. Lövési fázis: Most lőhetsz minden osztagoddal, amely képes rá. Lásd a Lövés szabályokat a kidolgozásért.

3. Roham fázis: A Roham fázis folyamán jelentik be az osztagok a rohamaikat a Roham al-fázis alatt és a Harci al-fázis alatt pedig harcolnak az ellenfeleikkel. Minden osztag harcol a közelharcban; ez egy kivétel a rendes kör sorrend alól, mivel mindkét oldal harcol, nem csak azé, akinek a köre van. A közelharc lebonyolításáról több információt a Roham szabályok alatt találsz.

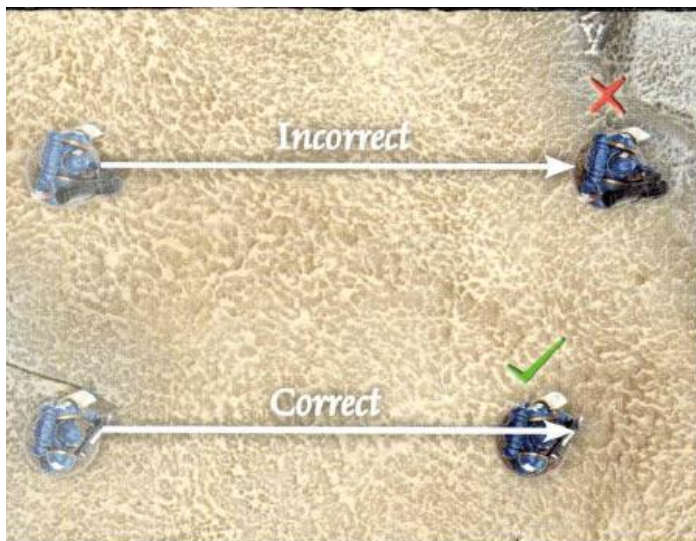
---



# A Mozgási Fázis

Habár a Mozgási fázis a legkönnyebben elvégezhető, mégis ez taktikailag a legfontosabb. Jó helyre kerülni a modellekkel gyakran jelenti ugyanis a győzelem kulcsát. Egyelőre csak azt írjuk le, hogy hogyan mozognak a Gyalogsági osztagok, mert ők a leggyakoribbak a játékban. A Járművek, Ugrórakétás osztagok, a Motorok és más osztagok másképp mozognak, tükrözve a nagyobb mozgékonyaságukat. Ezekről viszont majd később esik szó.

A te körödben bármelyik osztagodat mozgathatod – akár az összeset is, ha akarod – a maximális mozgási távjáig. Miután pedig egy osztag befejezte a mozgását kiválaszthatasz egy másik osztagot és mozgathatod azt is és így tovább, amíg le nem mozgattad minden kívánt osztagodat. Miután elkezdted egy osztag mozgását, köteles vagy azt befejezni mielőtt elkezdhetnél egy másik osztagot mozgatni. Megjegyzendő, hogy nem kötelező minden (vagy akármelyik) osztagoddal mozognod – igazából abban is sok taktikai előny rejlik, ha mozdulatlan maradsz, amikről majd később beszélünk. Miután viszont befejezted egy osztag mozgását azon már nem változtathatsz.



## Mozgási Távolság

Gyakori hiba az, hogy lemérés után a mérőszalag végéhez teszik a modellt, ezzel hozzáadva az egész talp méretét a megtett távolsághoz. A fenti ábra mutatja a helyes mozgatási módszert. Gyalogsági modelleknél ez nem olyan nagy gond a kis talpuk miatt, de képzelj el mi lenne, ha egy 6" hosszú járművel történné meg ez a hiba.

## Mozgási Távolság

A modellek legfeljebb 6"-et mozoghatnak a Mozgási fázisban. Ez tükrözi azt, ahogyan az általános lények mozognak, miközben néhányszor megállnak, ellenfél után kutatva, kommunikálva a társaikkal vagy felméri a terepet és így tovább.

Még azok a harcosok is csupán 6"-et mozoghatnak, akik a pálya egy olyan részén vannak, ahol nincs ellenfél a közelben. Ez azért van, mert ők nem rendelkeznek a te mindenható tudásoddal, hogy nincs a közelében ellenség. Teljesen elfogadható az, hogy egy bizonyos irányba méred az osztagod mozgását, de közben meggondolod magad és más irányba mozogsz velük vagy úgy döntesz, hogy egy helyben maradnak. A modellek viszont nem hagyhatják el a táblát önszántukból.

## Melyik Modell Mozog

A Lövési fázisban sokat számít az, hogy melyik modelled mozgott és melyik nem. Dönthetsz úgy, hogy az osztagod egyes modelljei nem mozognak ebben a körben. Ilyen esetben csak nevezd meg, hogy mely modelljeid maradnak mozdulatlanok mielőtt nekiállsz mozgatni az osztag többi tagját. Emlékezz, hogy az osztag tagjainak koherenciában kell maradniuk.

## Különböző Mozgási Távolságok Egy Osztagban

Néha egy osztag olyan modelleket is tartalmaz, amelyek más sebességgel mozognak. Ilyen esetekben minden modell lemozoghatja a maximális mozgási távolságát addig, amíg az osztag koherenciában marad.

## Útban Lévo Modellek

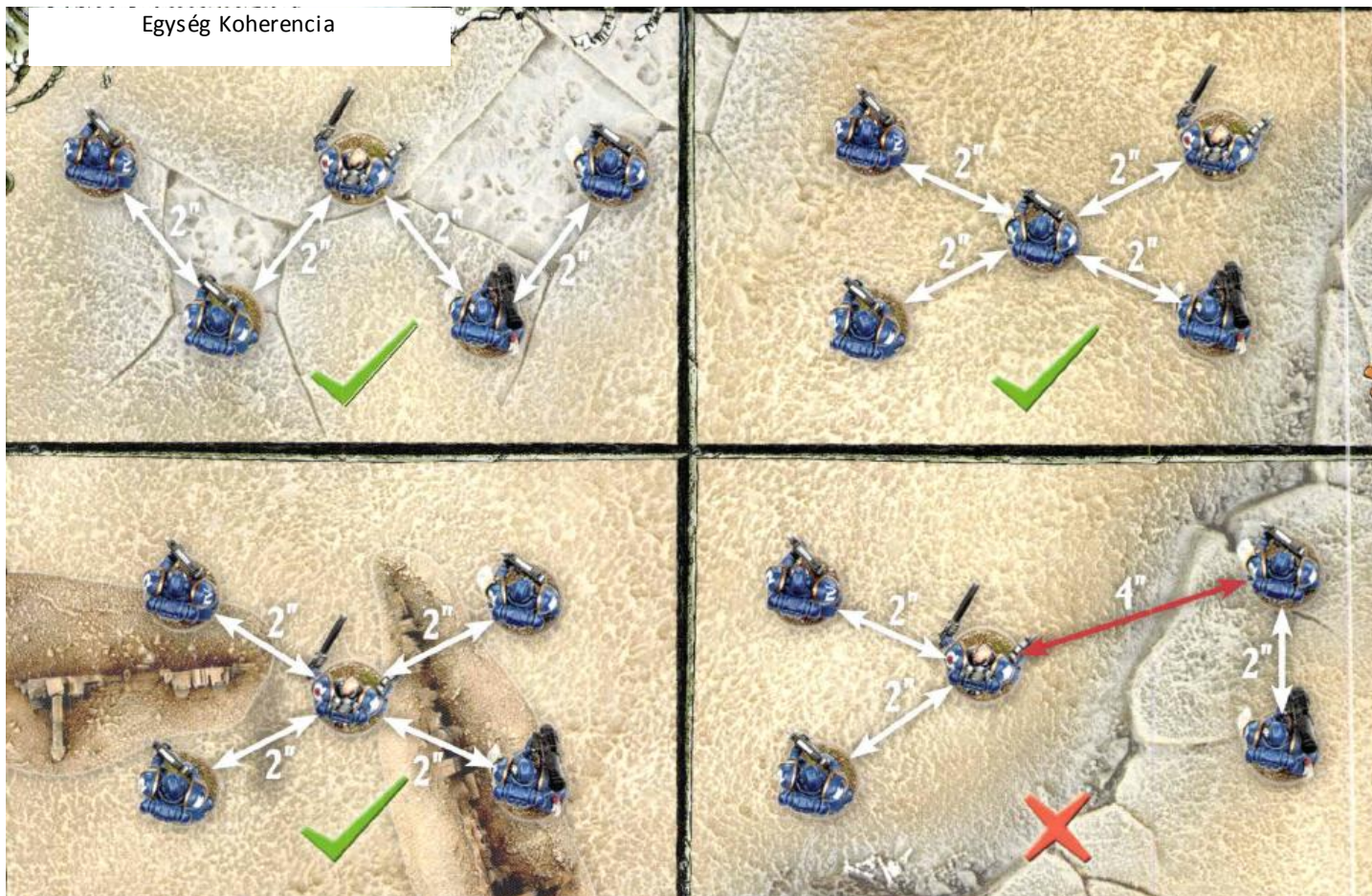
Egy modell nem kerülhet 1"-nél közelebb egy ellenséges modellhez, hacsak nem rohamozik a Roham fázisban. Ahhoz, hogy áthaladhassanak rajtuk, ki kell kerülniük őket.

## Fordulás és Nézés

Ahogy mozgatsz az osztagod modelljeit nyugodtan forgathatsz őket, hogy bármely irányba nézzenek anélkül, hogy ez befolyásolná a megtett távolságukat. Ugyan az, hogy merre néz a modell, nem befolyásolja a lövéseit vagy a rohamait, de mindig jobb, hogy ha az ellenfél felé néz, akárcsak egy rendes csatatéren.

## Mozgás és Közelharc

Azok az osztagok, akik közelharcban vannak az ellenséggel nem mozoghatnak a Mozgási fázisban.



### Egység Koherencia

Amikor mozgatsz egy osztagot, akkor minden benne lévő modellt elmozdíthatsz a maximális mozgási távjáig. Viszont az osztag tagjainak együtt kell maradniuk, különben az egyes modellek szétszóródnak és az osztag kevésbé lesz hatékony. Így, **miután egy osztag befejezte a mozgását, a benne lévő modelleknek egy képzeletbeli láncot kell alkotniuk, ahol nincsenek egymástól 2"-nél távolabb.** Ezt nevezzük „osztag koherenciának”.

A játék folyamán egy osztag elveszíheti a koherenciáját valamilyen oknál fogva. Ilyenkor a következő Mozgási fázisukban úgy kell mozgatni az osztag tagjait, hogy újra koherenciában (vagy a lehető legközelebb hozzá) legyenek. Ha az osztag nem mozoghat a következő körében vagy nem tudja visszaállítani a koherenciát egy kör alatt, akkor a modelleknek meg kell próbálniuk visszaállítani a koherenciát amilyen hamar csak tudják, beleértve a futást is, ha van rá lehetőségük.

### Átmozgás Terepen

Az itt leírt szabályokon túl egyes tereptárgyak is befolyásolhatják azt, hogy a modelljeid mennyit tudnak mozogni. Ha ez az első csatád, akkor nem aggódj ezek miatt egyelőre. Ha készen állsz a terepekre vonatkozó szabályok használatára, akkor a szabálykönyv egy későbbi szakaszában megtalálod őket.

### Imbolygó Modell Szindróma

Néha azon kaphatod magad, hogy egy adott tereptárgy nehezzé teszi, hogy kimondottan oda rakd a modelled, ahová szeretnéd. Ha pedig sikerül a helyére egyensúlyoznod, akkor valószínűleg egyből le fog esni, amint valaki hozzáér az asztalhoz, ezáltal megrongálva vagy összetörve a szépen festett modelledet. Ilyen esetekben teljesen elfogadott, hogy egy biztonságosabb helyre rakd a modellt, amíg mindkét játékos tisztában van a „valódi” helyzetével. Ha később az ellenfél lőni szeretne erre a modellre, akkor tartsd az eredeti helyén, hogy megnézhesse rálát-e.



# A Lövési Fázis

Ahogy a két sereg összecsap, a fegyverek megállás nélkül ropognak és plazma nyalábok, lövedékek és repeszek szállnak mindenfelé. A Warhammer 40.000-ben úgy osztottuk fel a Lövési fázist, hogy mindkét játékos a saját körében lőhet. A Lövési fázis folyamán a távolsági fegyverekkel rendelkező modellek tüzelnek az ellenfélre. Bármilyen sorrendben lőhetsz az osztagaiddal, de mindig be kell fejezned az adott osztag lövését, mielőtt elkezdenéd a következőt.

A lövés folyamatot öt lépésben lehet összefoglalni, ahogy lentebb is látszik. Mindegyik lépés részletesen leírásra kerül ebben a fejezetben. Miután elvégezted ezt a folyamatot az egyik osztagoddal, válaszd ki egy másik osztagodat és ismételd meg. Miután pedig minden osztagoddal, amelyekkel lőni szeretnél, elvégezted mind az öt lépést, akkor nekiláthatsz a Roham fázis lebonyolításának.

---

## A Lövési Folyamat

**1. Nevezd Meg a Lövő Osztagot.** Válassz egyet az osztagaid közül, amely képes, de még nem lőtt ebben a körben.

**2. Válassz Célpontot.** Az osztag lőhet egy olyan ellenséges osztagra amelyet lát. Minden modell amelyik lőni szeretne kell, hogy lássa a célpont osztagot, úgy, hogy legalább egy fegyverével lőtávolságon belül van tőle. Azok a modellek, amelyek nem látják a célpontot, vagy nincsenek lőtávolságon belül, nem lőhetnek.

**3. Dobj Találatra.** Dobj D6-al minden lövés után. A tüzelő modell Célzó Értéke (BS) határozza meg a szükséges dobás értékét.

**4. Dobj Sebzésre.** Minden találatért dobj még egyszer, hogy megsebeztesse a célpontot. A szükséges dobást a lövés Erejének és a célpont osztag többségi Állóképességének (T) összevetése határozza meg.

**5. Oszd Le a Sebeket és Vedd Le a Veszteségeket.** Minden okozott sebet ezek után le kell osztani egyenként, a célpont legközelebbi modelljével kezdve. Egy modell, amire Sebet osztottak tehet mentődobást ellene (ha van neki), hogy elkerülje a sérülést. Ha egy modell 0 Sebpont (W) csökken, akkor azt le kell venni veszteséggént. Ezután a következő modellre kell leosztani a sebeket és mentődobásokat tenni, amíg minden seb ki nem lett dolgozva.

---

## Nevezd Meg a Lövő Osztagot

A Lövési fázis alatt azok az osztagok adhatnak le lövéseket, amelyekben legalább egy modell rendelkezik távolsági fegyverrel.

### Ki Lőhet?

Egyes helyzetek meggátolják a modellt a lövésben. Ezek a leggyakoribbak:

- Az osztag le van kötve közelharcban az ellenséggel.
- Az osztag fut (lásd később)

Ez nem a teljes lista. Más játék és különleges szabályok is befolyásolhatják egy modell lövés képességét – ezek akkor lesznek részletesen leírva, ha előfordulnak.

## Válassz Célpontot

Miután kiválasztottad az osztagot, amellyel lőni szeretnél, válassz nekik célpontot. Ennek érdekében meg kell nézned az osztagod lőtávolságát és rálátását a célpont osztagra. Megjegyzendő, hogy több ellenséges osztaghoz is lemérheted az osztagod lőtávolságát és rálátását, mielőtt végleges célpontot választanál és rálőnél.

### Rálátás

Egy ellenséges osztag megcélzásához legalább egy modellednek rá kell látnia az ellenséges osztag legalább egy modelljére. Ha egy modelled sem lát rá az ellenségre, akkor új célpontot kell választanod.

### Lőtávolság

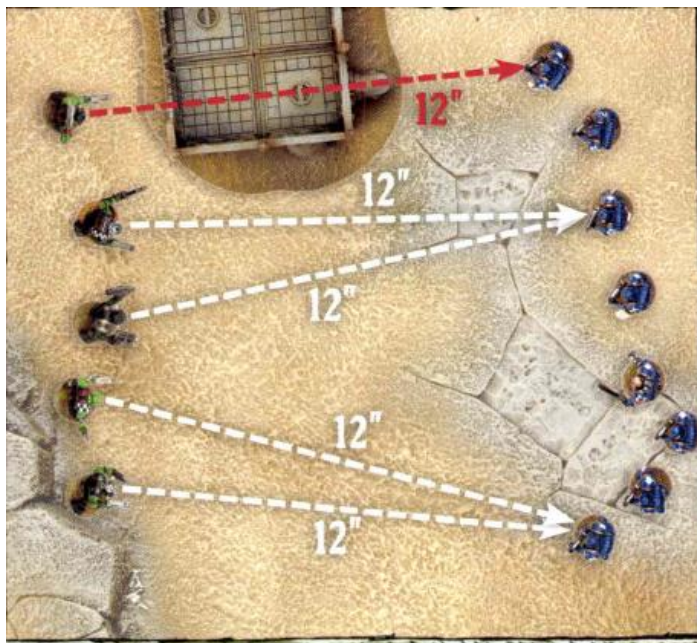
Minden fegyvernek megvan a maximális lőtávolsága, ami a legnagyobb távolság, amire lőni tud. Legalább egy fegyvernek lőtávolságon belül kell lennie a célpont osztaghoz. Ha egy ilyen fegyver sincs, akkor új célpontot kell választanod. Néhány példa egyes fegyverek lőtávolságára:

Fegyver	Maximális Lőtávolság
Lézer pisztoly (Laspistol)	12"
Bolter (Boltgun)	24"
Automata ágyú (Autocannon)	36"

Lőtávolság lemérésekor egyszerűen mérd le a tüzelő modell és a célpont osztag legközelebbi modellje közötti távolságot. Azok a modellek, amelyeknek minden látható ellenséges modell a lőtávolságán kívül van nem lőhetnek – a lövéseik nem lennének elég pontosak ahhoz, hogy bármit is eltaláljanak.

## Mely Modellek Lőhetnek?

Bármely modell lőhet, amely lőtávolságon belül van legalább egy látható ellenséges modelltől. **Egy osztag minden modelljének ugyanarra a célpont osztagra kell lőnie.** Ha egy modell nem tud ugyanarra a célpontra lőni, mint az osztagának többi tagja, akkor egyáltalán nem lőhet abban a fázisban. A játékos dönthet úgy, hogy nem lő bizonyos fegyverekkel (mivel némely modellnél lehet Egyszer Használatos fegyver például). Ezt még a Találatra való dobás előtt be kell jelenteni, mivel **az osztag minden tagja egyszerre lő, függetlenül attól, hogy egyszerre vannak gurítva a kockák vagy sem.**



## Mely Modellek Lőhetnek?

Négy Orknak van olyan látható célpontja, amely a pisztolyaik 12"-es lőtávolságán belül van (fehér vonal). Az utolsó Ork nem lőhet, mert nem lát rá az egyetlen Űrgárdistára, aki lőtávolságon belül van neki (piros vonal).

## Dobj Találtra (To Hit)

Annak meghatározására, hogy a tüzelő modell eltalálta-e a célpontját dobj D6-al minden lövés után, ami lőtávolságon belül volt. A legtöbb modell csak egy lövést tud leadni, viszont néhány fegyver többször is tud lőni, mint ahogyan azt később részletesen elmagyarázzuk. **A Találathoz szükséges dobás értékét a tüzelő modell Célzó Értéke (BS) határozza meg. A lenti táblázat megmutatja, hogy D6-on mennyit kell legalább dobni találtra.**

Tüzelő Célzó Értéke (BS)	1	2	3	4	5
Találathoz szükséges dobás	6	5+	4+	3+	2+

*Például: Ha a tüzelő modell egy 4-es Célzó Értékkel (BS) rendelkező Űrgárdista, akkor 3 vagy nagyobb dobás kell ahhoz, hogy sikeresen eltalálja a célpontját.*

A Találathoz szükséges dobást könnyű úgy megjegyezni, hogy kivonod a tüzelő modell Célzó Értékét (BS) 7-ből. Ez megadja a kellő számot; pl.: 2-es BS-ű modellnek 5-öt kell dobni (7-2=5).

Megjegyzendő, hogy mindig legalább 2-es dobás kell a sikeres Találathoz. Amikor Találatra dobsz, **akkor nincs olyan, hogy automatikus siker és egy 1-es dobás mindig mellémege** (vagy legalább is újra kell dobni – lásd lent). Ha több fegyvernek is más Ereje, különleges szabálya vagy Páncélatütése (AP) van, akkor használj más színű kockákat vagy dobd külön őket.

## Mozgás és Lövés

Az, hogy a modell mozgott-e vagy sem nagyban befolyásolja a lövés képességét. Egyes fegyverek olyan nehezek, hogy csak akkor lehet őket hatékonyan használni, ha a tüzelőjük megveti a lábát vagy felállítja a földön. Ez részletesebben a Fegyverek fejezetben kerül leírásra. A legfontosabb dolog az, hogy a **mozgás hatását a lövésre modellenként kell nézni.**

## Kapáslövés (Snap Shots)

Bizonyos körülmények között a modellek csak Kapáslövéseket tudnak leadni – alkalomszerű, „csípőből” leadott, lövéseket amelyek az ellenfél irányába mennek. A leggyakoribb előfordulása ennek az, amikor egy Nehéz fegyvert, mondjuk egy Nehéz Boltot, viselő modell mozog és lő ugyanabban a körben. **Ha egy modell Kapáslövés leadására kényszerül normál lövés helyett, akkor a Célzó Értéke (BS) 1-nek számít a lövés kidolgozásánál.** Egyes fegyvertípusokkal, mint például a Sablonos (Template), a Löveg (Ordnance) vagy az olyanok, amelyek bizonyos különleges szabályokkal rendelkeznek, mint például a Robbanás (Blast), nem adhatók le Kapáslövés. Fontos megjegyezni, hogy az olyan fegyverek, amelyek nem Használják Célzó Érték (BS) – mint például a Nekron Monolit száműzetés portálja -, nem „lőhetnek” Kapáslövéseket.

## 6-os Vagy Jobb Célzó Érték (BS)

Nagyon ritkán egy modell 6-os vagy jobb Célzó Értékkel (BS) rendelkezhet. Ilyen esetekben a modell újradozhatja az 1-es Találati dobásait. A második dobásnak általában kisebb esélye van a találtra és a pontos számot az alábbi táblázat mutatja:

Tüzelő Célzó Értéke (BS)	6	7	8	9	10
Találathoz szükséges dobás	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

*Például, egy 7-es Célzó Értékű (BS) modell lő egy pisztollyal. 1-est dob találtra, mellélövést, de a felettébb magas Célzó Értékének (BS) köszönhetően újradozhatja a kockát. Ekkor már viszont nem 2-n vagy jobbon fog találni, hanem csak 5 vagy jobb dobás esetén.*

Ha a modellnek már eleve van egy különleges szabálya, amely újradozást enged (mint például egy mesterien megmunkált [master crafted] fegyver), akkor az az újradozás fog elsőbbséget élvezni és a fenti táblázat nem lép életbe. E helyett az újradozás találati esélye ugyanaz, mint az első dobásnál, a modell Célzó Értékétől (BS) függően. Emlékezz viszont, hogy egy kockát csakis egyszer lehet újradozni!

## Futás (Run)

Néha a katonáknak gyorsan helyet kell változtatniuk, szó szerint fedezékből fedezékbe futva vagy egyszerűen csak a mozgásra összpontosítanak lövés helyett. A Lövési fázisukban az osztagok dönthetnek úgy, hogy Futnak lövés helyett. Dobj D6-al az osztag futási távolságának meghatározására. Ezután az osztag modelljei azonnal mozoghatnak ennyit hüvelykben. Ugyan dönthetnek úgy, hogy mégsem mozognak, de így is úgy számítanak, mintha Futottak volna.

A Futást nem lassítja a nehéz terep, de a veszélyes terepen átfutó modelleknek ugyanúgy kell veszélyes terep tesztet tenniük. A Lövési fázisban Futó osztagok nem rohamozhatnak a következő Roham fázisban.



## Dobj Sebzésre (To Wound)

Eltalálni a célpontot nem mindig elég a kiiktatásához. Lehet, hogy a lövések nem tesznek mást, csak megkarcolják.

Annak megállapítására, hogy a találat elég sérülést okozott-e **vesd össze a fegyver Erejét a célpont Állóképességével (T) a Sebzési táblázat alapján.** A megjelölt szám mutatja azt az eredményt, amit a D6-on legalább el kell érni egy Seb okozásához. A '--' érték azt jelenti, hogy az adott támadással nem lehet megsebezni a célpontot.

Megjegyzendő, hogy Sebzés dobás esetén mindig legalább egy 2-es eredmény kell. Sebzésre való dobásnál **nincs automatikus siker és az 1-es dobás mindig sikertelenségnek számít.**

Mindegyik fegyvernek megvan a maga Ereje, ami a profiljában vagy a leírásában szerepel. Itt van néhány példa a különböző fegyverek Erejére:

Fegyver	Erő
Bolter (Boltgun)	4
Plazma puska (Plasma gun)	7
Lézerágyú (Lascannon)	9

*Például: Egy Űrgárdista a bolterével rálő egy Orkra és eltalálja. A bolternek 4-es Ereje van, az Orknak pedig 4-es Állóképessége (T). A táblázat alapján 4-es vagy jobb dobás szükséges ahhoz, hogy a találatból sérülés is legyen. Ha a dobás eredménye 4 vagy több, akkor az Ork kap egy Sebet.*

## Sebzési Táblázat

		Célpont Állóképessége (T)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fegyver Ereje (S)	1	4+	5+	6+	6+	--	--	--	--	--	--
	2	3+	4+	5+	6+	6+	--	--	--	--	--
	3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	--	--	--	--
	4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	--	--	--
	5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	--	--
	6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	--
	7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
	8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

## Több Állóképesség (T) Érték

Eltérő fordulhat, hogy egy osztagban eltérő Állóképességű (T) modellek vannak. Ilyen esetekben a célpont osztag leggyakoribb Állóképesség (T) értéke ellen dobj Sebzésre. Ha két vagy több Állóképesség (T) érték is ugyanolyan gyakran fordul elő, akkor használd a magasabbat.

*Például: Nogg Csürhéje több Gretchinből (Állóképesség [T] 3) és egy Ork Hajcsárból (Állóképesség [T] 4) áll, így a Gretchinek 3-as Állóképességét (T) használja minden modell. Ha már csak két modell van (a Hajcsár és egy Gretchin), amikor Sebzésre dobnak, akkor az Ork 4-es Állóképességét (T) használja mindkét modell.*

## A Seb Tartalék

Végezetül gyűjtsd össze az okozott sebeket. Alkoss belőlük egy „tartalékot”, ahol minden kocka egy okozott Sebet jelöl. Ha vannak olyan Sebek, amelyek más Erővel, Páncélátütéssel (AP) vagy különleges szabállyal bírnak, akkor azokat tartsd külön csoportokban. Ha az összes Seb egyforma, akkor a Seb tartalék csak egy csoportból fog állni.

## Sebek Leosztása és Veszteségek Eltávolítása

Annak megállapítására, hogy mennyi veszteséget okoztál le kell osztanod az okozott Sebeket és le kell dobnod a lehetséges mentődobásokat, amire a célpont jogosult. Egyelőre azt feltételezzük, hogy a célpont osztagban mindenkinek ugyanolyan mentői vannak. Ha nem így van, akkor egy kicsit más a lebonyolítás menete (lásd lent).

### Mentődobások Tétele

Először is a célpont modell tehet egy mentődobást (ha van neki) minden bekapott seb után. Jegyezd meg, hogy hány mentetlen Sebet okoztál.

### Oszd ki a Mentetlen Sebeket és Vedd Le a Veszteségeket

Utána osszál ki egy mentetlen Sebet a tüzelő osztaghoz legközelebbi ellenséges modellre. Csökkentsd annak a modellnek a Sebpontjait (W) 1-el. Ha a modell Sebpontjai (W) 0-ra csökkennek, akkor le kell venni veszteséggént. Folytasd a mentetlen Sebek kiosztását a legközelebbi modellre, amíg el nem fogynak a mentetlen Sebek, vagy el nem pusztul az osztag.

*Például: Egy osztag Űrgárdista részlegesen benn áll egy erdőben, amikor rajtuk ütnek Stukkeres Orkok. Az erdő 5+-os fedezék mentőt biztosít, de a 3+-os Páncélmentőjük (Sv) jobb. Így mindegyikük a Páncélmentőjét (Sv) használja, és egyszerre dobsz nekik. Elrontanak három mentőt, így az Orkokhoz legközelebbi három modellre lesznek osztva a Sebek és le kell venni őket veszteséggént.*

### Véletlenszerű Kiosztás

Néha nem tudod eldönteni, hogy melyik modell van a legközelebb. Ez általában akkor fordul elő, amikor két vagy több modell ugyanolyan messze van a tüzelő osztagtól, vagy amikor nem teljesen tiszta a támadó helyzete; mint például a Tiranida Mawloc Mélységi Terror különleges szabályánál, a Callidus Orgyilkos Polymorphine különleges szabályánál vagy bármely támadásnál, amely Véletlenszerű Leosztást használ.

Ilyen esetekben véletlenszerűen válaszd ki, hogy melyik modellt kell a legközelebbinek tekinteni – az számít a legközelebbinek, amíg véget nem ér a támadás, vagy meg nem hal. Ha a modell meghal, és még vannak kiosztásra váró Sebek, akkor válassz véletlenszerűen újra, ha kell. Ha két vagy több modell ugyanolyan messze van a tüzelő osztagtól, akkor csak közöttük válassz véletlenszerűen. Más különben válassz az osztag minden modellje közül egyet véletlenszerűen.

### Üres Seb Tartalék

Ha a Seb tartalék kiürül, akkor a lövés teljesen le lett vezetve. Nekiláthatsz a következő lövésednek vagy a Roham fázisnak.

### Vegyés Mentők és Karakterek

Ha a célpont osztagban eltérő mentők vagy legalább egy karakter van, akkor a következő folyamatot kell használnod. Ez ugyan lassabb egy kicsit, de így minden modell ki tudja használni a rendelkezésére álló mentőket.



### Sebek Kiosztása

Ennél a példánál két Űrgárdista lő az Orkokra. X Űrgárdistánál egy rakétavető, Y Űrgárdistánál pedig egy bolter van. Az első mentetlen Sebet az A Ork kapja, mivel ő van a legközelebb az Űrgárdista osztaghoz, függetlenül attól, hogy melyik fegyver okozta a Sebet.

### Sebek Kiosztása

Először ossz ki egy Sebet a Seb tartalékból a tüzelő osztaghoz legközelebb lévő ellenséges modellre.

### Mentődobás és Veszteségek Levétele

A modell ezután tehet egy mentődobást (ha van neki). Ha elrontja, akkor csökkentsd annak a modellnek a Sebpontjait (W) 1-el. Ha a modell Sebpontjai (W) 0-ra csökkennek, akkor le kell venni veszteséggént.

Folytasd a Sebek kiosztását a legközelebbi modellre, és a mentődobásokat valamint a veszteségek levételét, amíg a Seb tartalék ki nem ürül, vagy el nem pusztul az osztag.

### Üres Seb Tartalék

Ha a Seb tartalék kiürül, akkor a lövés teljesen le lett vezetve. Nekiláthatsz a következő lövésednek vagy a Roham fázisnak.

### Vegyés Sebek

Ha a Sebző dobások megtétele után a Seb tartalékban eltérő Erővel, Páncélátütéssel (AP) vagy különleges szabályokkal rendelkező csoportok is vannak, akkor minden ilyen csoportot külön kell leosztani a fenti módszer alapján. A lövő játékos határozza meg azt, hogy milyen sorrendben kerülnek kidolgozásra ezek a csoportok. Ez lehetővé teszi neki, hogy oda helyezze a lövést, ahol azok a legnagyobb kárt okozzák! Miután egy Seb csoport ki lett dolgozva, folytasd a következő csoport kidolgozásával, amíg ki nem ürül a Seb tartalék.



## Lőtávolságon Kívül

Amíg egy modell lőtávolságon belül volt a Találatra való dobásoknál, akkor úgy kell kezelni az egész Lövési fázisban, mintha lőtávolságon belül lenne, még akkor is, ha a legközelebbi modell halálával kiesne a lőtávolságból.

## Nem Látható

Ha a tüzelő osztagból egy modell sem lát egy bizonyos modellt, akkor arra nem lehet Sebeket osztani és e helyett a legközelebbi, látható modellre kell osztani a Sebet. **Ha nincs más látható modell a célpont osztagban, akkor a fennmaradó Sebek elvesznek és a lövés véget ér.**

## Azonnali Halál (Instant Death)

Ugyan egy modell rendelkezhet több Sebpontra (W) is, rengeteg olyan fegyver van a 41. Évezredben, amely elég erős ahhoz, hogy azonnal öljön. **Ha egy modell elszenved egy mentetlen Sebet egy olyan Támadástól, amelynek az Ereje dupla akkora, mint az Állóképessége (T) (a módosítók után), akkor 0 Sebpontra (W) redukálódik és le kell venni veszteségként.** Elképzelhető, hogy elhamvadt, porrá égett, csafatokra szakadt vagy valami hasonlóan szörnyű történt vele.



## Gyors Kockák

Még az olyan osztagoknál, ahol eltérő mentők vannak, sem kötelező egyesével kiosztani a Sebeket. E helyett szétoszthatod őket akkora csoportokra, ahány, a legjobb mentővel rendelkező modell, van legközelebb a tüzelő osztaghoz.

*Például: Egy 17 fős Ork Skac osztagot (6+-os Páncélmentő [Sv]), benne egy nehéz páncélos Ork Nobbal (4+-os Páncélmentő [Sv]) megtámadja egy osztag Birodalmi Gárdista. Összesen 8 Sebet szenvednek el a lézer karabélyoktól. A Sebek egyenkénti leosztása helyett az Ork játékos látja, hogy 6 Ork van ugyanolyan mentővel az osztag elején, mielőtt a másfajta mentővel rendelkező Nobra kéne Sebet osztania. Így felvesz és dob 6 mentőt, amiből 4-et elront, és ezért leveszi a 4 legközelebbi Orkot. Ezek után maradt két Seb a Seb tartalékban és két Ork a Nob előtt. Így hát dob az utolsó két Sebre mentőt, elrontja mindkettőt és levesz még két Orkot.*

## Vigyázzon Uram (Look Out, Sir)

Ha egy Seb valamelyik karakteredre kerülne és van tőle 6"-en belül, ugyanabból az osztagból még egy modellt, akkor tehet egy Vigyázzon Uram próbát. Ez jelképezi azt, hogy hátrébb vonul az osztagban, maga elé tart egy szövetségest vagy félrelöki egy önfeláldozó katona. Ha nincs a hatókörön belül modell, akkor nem tehet ilyen próbát.

Egy Vigyázzon Uram próbához dobj D6-al.

- 3 vagy kevesebb eredménynél a próba sikertelen.
- 4+ esetén a próba sikeres. Ki kell választanod egy modellt ugyanabból az osztagból, amely a legközelebb van a karakterhez, és rá kell osztanod a Sebet. Ez lehet akár egy olyan modell is, amely lőtávolságon kívül van vagy nem lát rá a tüzelő osztag.

Ha az osztag csak karakterekből áll, akkor is tehető Vigyázzon Uram próba úgy, hogy egy 6"-en belüli karakter veszi át a célpont helyét sikeres próba esetén. Leosztott sebenként csak egy Vigyázzon Uram próba tehető – miután a Seb áthelyezésre került (vagy nem), már nem tehető rá újabb áthelyezési próba.

## Mentődobások Fajtái

Kevés harcos merészkedik úgy a harcmezőre valamilyen védelem, legyen az egy páncél vagy egy energiamező, nélkül. Továbbá maga a harcmező is biztosíthat védelmet. Minden ehhez hasonló védelmet mentő dobások jelképeznek.

## Páncélmentők (Armour Saves)

A legtöbb katona visel valamilyen védő öltözetet vagy páncélt, még akkor is, ha az csak egy sisak! Egyes lényeknek valamilyen természetes védelmük van, kitines bőr vagy hasonló formájában. Ha egy modellnek 6+ vagy jobb Páncélmentő (Sv) tulajdonsága van, akkor tehet egy dobást egy Seb elkerülésére. Ezt nevezik páncélmentő dobásnak, vagy röviden páncélmentőnek.

Páncélmentő dobásnál dobj D6-al és vedd össze az eredményt az érintett modell Páncélmentő (Sv) tulajdonságával.

- Ha az eredmény egyenlő vagy nagyobb, mint a modell Páncélmentő (Sv) tulajdonsága, akkor sikerült elkerülni a Sebet.
- Ha az eredmény kisebb, mint a modell Páncélmentő (Sv) tulajdonsága, akkor a modell elszenved egy Sebet. Ez azt jelenti, hogy más tulajdonságokkal ellentétben, minél kisebb a Páncélmentő száma, annál jobb.

*Például: Egy erőpáncélt viselő Űrgárdistát eltalálnak és megsebeznek. Az erőpáncél 3+-os páncélmentőt ad neki, szóval dob D6-al és 5-öt ér el. Így sikerült lementenie a Sebet és sértetlen maradt – a lövés egyszerűen lepattant a páncéljáról.*

A következő táblázat jelzi azt, hogy hogy változik a kellő D6 eredmény három páncéltípus között:

Páncél Típus	Mentő
Tiranida kitin	6+
Birodalmi Gárdista golyóállómellény	5+
Úrgárdista erőpáncél	3+

## Páncélatütő Fegyverek

Bizonyos erőteljes fegyverek képesek még a legvastagabb páncélt is átütni. Ezt jelöli a fegyver Páncélatütés (AP) tulajdonsága. A legtöbb fegyver rendelkezik ilyen tulajdonsággal. Egyes fegyver Páncélatütés (AP) értéke itt látható:

Fegyver	Páncélatütés (AP)
Bolter (Boltgun)	5
Nehéz bolter (Heavy bolter)	4
Lézerágyú (Lascannon)	2

A Páncélatütés (AP) mértéke mutatja, hogy milyen Páncélmentőt (Sv) képes ignorálni a fegyver – szóval, minél alacsonyabb, annál erősebb. Az AP '—' fegyvereknek nincs Páncélatütése és nem ignorálják a célpont Páncélmentőjét (Sv)

- Ha a fegyver Páncélatütés (AP) értéke egyenlő vagy kisebb, mint a modell Páncélmentője (Sv), akkor elég erős ahhoz, hogy átüsse azt. A célpont nem tehet ellene páncélmentőt.
- Ha a fegyver Páncélatütés (AP) értéke nagyobb, mint a modell Páncélmentője (Sv), akkor a célpont rendesen dobhatja a mentőjét.

*Például: Egy bolter (AP 5) át tudja ütni az 5+-os vagy 6+-os Páncélmentőket (Sv). Egy Nehéz Bolter (AP 4) pedig át tudja ütni a 4+-os, 5+-os vagy 6+-os Páncélmentőket (Sv) is.*

## Sebezhetetlen Mentők (Invulnerable Saves)

Egyes harcosokat több mint pusztán fizikai páncél véd. Körbe vehetik őket energia mezők, mágikus aurák vagy valami hasonló dolog. Az ilyen felszereléssel vagy képességekkel rendelkező modellek tehetnek sebezhetetlen mentőket.

**A sebezhetetlen mentők abban különböznek a páncélmentőktől, hogy nem hat rájuk a fegyverek Páncélatütés (AP) értéke és bármikor tehető, amikor egy modell Sebet szenved el. Még akkor is tehető, ha egy fegyver minden páncélmentőt ignorál.**



## Fedezékmentők (Cover Saves)

Gyakran azon kaphatod magad, hogy az ellenséges modellek egy részét kitakarja a terep, vagyis fedezékben vannak. A fedezék megvédi a csapatokat a repeszekről és az ellenséges lövésektől, lehetővé téve nekik, hogy időben lehúzzák a fejüket vagy egy rom mögé bújjanak és elkerüljék a sérülést. Ilyen esetekben a modell tehet fedezékmentőt. **A fedezékmentőkre nincs hatással a fegyverek Páncélátütés (AP) értéke**, szóval a fedezékben lévő osztag attól függetlenül tehet mentődobást, hogy mi lő rájuk.

## Fedezékmentők Meghatározása

Ha egy Seb leosztásnál a célpont modell testének legalább 25%-a takarásban van legalább egy tüzelő modelltől, akkor a rá osztott Sebek ellen tehető fedezékmentő.

## Fedezékmentők Típusai

Az, hogy milyen fedezékmentőt kap a modell, az attól függ, hogy mit használ fedezékként. Például a puha akadályok (mint egy tövisbokor), amelyek elrejtik a katonát, de nem lassítják a lövedékeket 6+-os fedezékmentőt biztosítanak. Viszont a kimondottan ilyen céllal készített erődítmények 3+-os, minden más meg általában 4+-os vagy 5+-os fedezékmentőt ad.

## Földre Lapulás (Go To Ground)

Ha a harcosok kemény tűz alá kerülnek, akkor dönthetnek úgy, hogy behúzzák a nyakukat és a túlélésre koncentrálnak, amíg meg nem érkezik a segítség. Miután dobott az ellenfél Találatra és Sebzésre valamelyik osztagod ellen, de még mielőtt ki lennének osztva a Sebek vagy mentődobásokra kerülne sor bejelentheted, hogy az osztag földre lapul. Ennek jelképezésére jelöld meg valahogy az osztagot.

- A földre lapult modellek azonnal +1-et kapnak a fedezék mentőikhez.
- Azok a modellek, akik nem rendelkeznek fedezékmentővel is földre lapulhatnak, így 6+-os fedezékmentőt kapva.

Ha egy osztag földre lapult, akkor az nem tud mozogni, Futni vagy roharni. Ha lőni szeretne, akkor pedig csak Kapáslövéseket és Védelmi Tüzet adhat le. A következő köre végén pedig az osztag ismét feláll és onnantól kezdve rendszeren viselkedhet.

Amíg a földön van az osztag, addig is rendszeren hatnak rá az ellenség cselekedetei (Morál próbát is kell dobniuk például). Ha bármilyen okból mozogniuk kell, akkor az osztag azonnal visszaáll alap helyzetébe – vedd le a jelzőt. Ha berohamozzák őket, akkor ugyan rendszeren küzdenek, de mivel nem voltak felkészülve a roham fogadására, az ellenséges osztag nem kap Kezdeményezés (I) levonást, ha nehéz terepen keresztül rohamozza be őket. Ha az osztag Védelmi Tűz ellen földre lapul, akkor a roham automatikusan sikertelen lesz.

## Fedezék Táblázat

Fedezék Típus	Mentő
Szögesdrót	6+
Erdő és terület blokk	5+
Romok és lövészárk	4+
Erődítmények	3+

Jó ötlet még a seregek felrakása előtt megbeszélni minden tereptárggyal kapcsolatban, hogy milyen fedezéket nyújtanak.

## Közbeeső Modellek

Ha a célpontot részlegesen kitakarják egy harmadik osztagból származó (vagyis nem a tüzelő és nem is a célpont osztag részét alkotó) **modellek**, akkor az **5+-os fedezékmentőt kap** ugyanúgy, mintha valamilyen terep mögött lenne. Hasonlóképpen, ha egy modell más modelleken lő keresztül, akkor a célpont fedezékben lévőnek számít, még akkor is, ha tisztán rálát a tüzelő. Megjegyzendő, hogy ez nem vonatkozik olyan esetekre, ahol a lövések a másik osztag fölött, nem pedig rajta keresztül mennek.

Ez nem jelenti azt, hogy a közbeeső modellek szó szerint felfogják a lövést, hanem inkább kitakarják a célpontot megzavarják a tüzelő célzását. Egy sikeres fedezékmentő ilyenkor jelentheti azt is, hogy a tüzelő egyáltalán nem lőtt, mert elszalasztotta a pillanatot, amikor látszott a célpont. Ez baráti modellek esetén azért van, mert a tüzelő félt, hogy őket találja el, közbeeső ellenséges modelleknél meg elvonta a figyelmét a közelebbi fenyegetés.

A modellek talpán esetlegesen lévő díszítő elemeket figyelmen kívül kell hagyni rálátás és a fedezék megállapításánál. Nem viheted magaddal a fedezékedet!

Megjegyzendő, hogy ahogyan a modell a saját osztagán keresztül is átlát célzásnál, úgy **a modellek át is lőhetnek a saját osztaguk modelljein anélkül, hogy fedezéket kapnának vagy adnának.**

## Koncentrált Tűz

Néha egy nagyobb osztagnak csak egy része lesz fedezékben, úgy, hogy egyes modelljei fedezékben vannak, mások nem. Ilyen esetekben választhatsz: lőhetsz a teljes osztagra vagy bejelentheted, hogy **Koncentráld a Tüzet** azokra az ellenfelekre, akik kevésbé vannak elrejtve. **Ha Koncentráld a Tüzet, akkor azt még a Találatokra való dobás előtt be kell jelentened.**

**Ha Koncentráld a Tüzet, akkor válassz egy fedezékmentő értéket.** Ez lehet bármi 2+ és 6+ között. **Az ellenfeled csak az ilyen fedezékmentővel vagy rosszabbal** (vagyis nagyobb értékkel) **rendelkező modelljei között oszthatja ki a kapott Sebeket.**

E helyett dönthetsz úgy is, hogy olyan modellekre Koncentrálod a Tüzet, amelynek nincs fedezékmentője. *Például, ha úgy döntesz, hogy a 4+-os fedezékmentőjű modellekre Koncentrálod a Tüzet, akkor csakis a 4+, 5+, 6+ vagy semmilyen fedezékmentővel sem rendelkező modellekre lehet leosztani az okozott Sebeket.*

Ahhoz, hogy lőhessen, egy modellnek lőtávolságon belül kell lennie egy olyan ellenséges modellhez, amelyre lehet Sebet osztani. Egy robbanás sablont is olyan modellre kell helyezni, amelyre lehet Sebet osztani (de annyi Találatot okoz, ahány modell alatta van, függetlenül attól, hogy lehet-e rájuk Sebet osztani vagy sem). Megjegyzendő, hogy akkor kell kidolgoznod, hogy kire lehet Sebet osztani a célpont osztagban, amikor bejelentetted, hogy Koncentrálod a Tüzet. Ha az osztag ezek után Földre Lapul, akkor sem változik, hogy kire lehet Sebet osztani, holott megváltozott a fedezékmentőjük értéke.

*Például: Ha bejelentetted azt, hogy a fedezékmentő nélküli modellekre Koncentrálod a Tüzet, akkor csak a fedezékmentő nélküli modellekre lehet Sebet osztani. Viszont ha a célpont osztag Földre Lapul, akkor is csak azokra a modellekre lehet Sebet osztani, akik nem rendelkeztek fedezékmentővel a Koncentrált Tűz bejelentésekor, holott most már van fedezékmentőjük.*

Ez jó módszer a veszteségek okozására, de egyben azt is jelenti, hogy esélyed sincs megölni a kijelöltnél jobb fedezékmentővel bíró modelleket. A Koncentrált Tűz által okozott Sebek ugyanúgy a rendes Seb leosztást követik. Egyszerűen csak figyelmen kívül hagyod azokat a modelleket, amelyek jobb fedezékmentővel bírnak, mint amire koncentráltál.

### **Fedezékben Lévő Osztagok**

Az Úrgárdista osztag úgy döntött, hogy rálő az előttük lévő Ork Csűrhére. Az Orkok azonban úgy helyezkednek el, hogy némelyiküknek van fedezékmentője, némelyiküknek pedig nincs. Gyors ránézésre látszik is, hogy 3 Ork (piros körrel) 4+ fedezékmentőt kap a tüzelő osztag legalább egy modelljétől, mert egy rom mögött állnak. 3 Ork (kék körrel) nem kap fedezékmentőt a tüzelő osztag egyik modelljétől sem, mert nyílt terepen vannak. 4 Ork (zöld körrel) pedig 5+ fedezékmentőt kap a tüzelő osztag legalább egy modelljétől, mert egy terület blokkban állnak.

Így az Úrgárdistáknak lehetősége van a fedezékmentő nélküli modellekre (legfeljebb csak a 3 nyílt terepen lévő Orkot megölve) vagy 5+ fedezékmentőjűekre (legfeljebb csak a 3 nyílt terepen lévő és a kráterben lévő 4 Orkot megölve) Koncentrálni a Tüzet. Vagy esetleg megpróbálhatják az egész osztagot is lőni.

### **Több Mint Egy Mentővel Bíró Modellek**

Néha egy modell rendelkezik egy páncélmentővel és egy külön sebezhetetlen mentővel is – jó példa erre egy Úrgárdista Kapitány, akit véd az erőpáncélja és a Glóriájából származó erőtér is. Ha még ez sem lenne elég, akkor a modell még akár fedezékben is állhat. Ilyen esetekben **a modell csak egy mentődobást tehet, de megvan az az előnye, hogy mindig használhatja a legjobbat a megengedettte közül.**

*Például: Ha a fent említett Kapitány egy erődítményben állna és megsebezne egy 3-as Páncélátütésű (AP) fegyver, akkor az erőpáncélja nem nyújtana védelmet neki, mert a lövés Páncélátütése (AP) egyenlő vagy kisebb a páncélmentőjénél. Az erőtér 4+ sebezhetetlen mentőt biztosít neki. Viszont az épület 3+ fedezékmentővel ruházta fel. Mivel egyik mentőt sem befolyásolja a fegyver Páncélátütése (AP), a Kapitány a fedezékmentőt használja a legjobb túlélési esély érdekében.*

Ha egy modell több fedezékmentővel is bír egyszerre, például egy tövisbokor (6+ fedezékmentő) és egy barikád (4+ fedezékmentő) mögött van, akkor mindig a rendelkezésére álló legjobbat használja (jelen esetben 4+).

### **Maximális Mentő**

Egyes modellek más szabályoktól is kaphatnak előnyöket, amelyek tovább javítják a mentőiket +1 vagy +2 esetleg még többel. Viszont **egy mentő (páncél, fedezék vagy sebezhetetlen) sem lehet jobb, mint 2+**. Függetlenül attól, hogy milyen mentőt dob a modell, egy 1-es dobás mindig sikertelenség.



# A Roham Fázis

Habár a puszta tűzerő elég lehet ahhoz, hogy visszavonulásra kényszerítsen egy nyílt mezőn vagy lazán védett pozícióban lévő ellenfelet, egy megerősített bunkerben vagy romos településben megbúvó, eltökélt ellenfél ellen sokkal személyesebb megoldás kell. Egy rohamnál a katonák előretörnek a közelharcba készen állva arra, hogy darabokra szaggassák ellenfeleiket.

## Roham Fázis Összefoglaló

A Roham fázis két szakaszra van bontva: a **Roham szakasz** és a **Harci szakasz**.

### Roham Szakasz

A Roham Szakaszban jelented be a rohamokat és mozognak közelharca a modelljeid. A közelharc az, amikor két ellenséges sereg modelljei talpérntkezésben vannak egymással. Ha több mint két osztag vesz részt a közelharcban, akkor többszörös közelharcról beszélünk.

#### 1. Roham Bejelentése

#### 2. Védelmi Tűz Lebonyolítása

#### 3. Rohamtáv Meghatározása (normál esetben 2D6")

#### 4. Roham Mozgás Lemozgása.

#### 5. Következő Roham Bejelentése vagy Roham Szakasz Vége

### Harci Szakasz

A Harci szakasz az, ahol a két oldal modelljei leadják a közelharc támadásait.

#### 1. Válassz Közelharcot.

#### 2. Játssz Le a Közelharcot.

#### 3. Állapítsd Meg a Roham Eredményét.

#### 4. Ismételd Meg a Harci Szakaszt vagy Fejezd Be a Roham Fázist

### Roham Szakasz

Ideje közelharcba keveredniük a harcosaidnak.

Egy roham lebonyolításához használd a következő folyamatot:

- Először válaszd ki valamelyik osztagodat és jelöld meg a megrohamozni kíván ellenséges osztagot.
- Utána a célpont osztag tehet egy soron kívüli, Védelmi Tűznek nevezett, lövést.
- Miután lezajlott a Védelmi Tűz dobd ki az osztag rohamtávját és, ha elég közel vannak, akkor tedd őket az ellenféllel talpérntkezésbe.

Miután elvégezted, megismételheted mindezt egy másik osztagoddal vagy tovább léphetsz a Harci szakaszra.

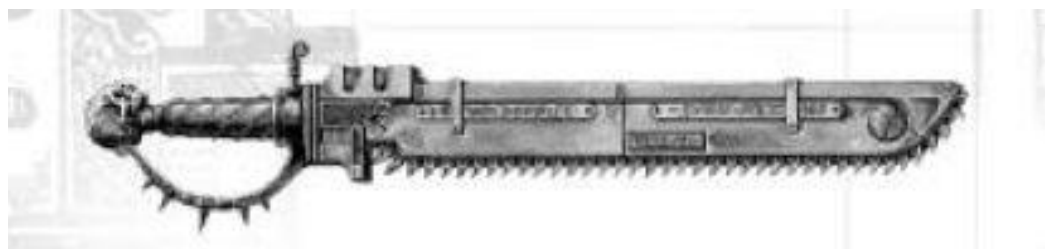
### Roham Bejelentése

Válassz ki egyet a rohamozó osztagaid közül és nevezd meg a célpontjául szolgáló ellenséges osztago(ka)t. **Egy osztag sosem jelenthet be rohamot olyan ellenséggel szemben, amit nem tudna elérni vagy nem lát.** Ez azt jelenti, hogy általában csak egy 12"-en belüli ellenféllel szemben lehet rohamot bejelenteni.

Egyes osztagok azonban nem rohamozhatnak. A leggyakoribb okok erre:

- Az osztag már közelharcban van.
- Az osztag futott a Lövési fázisban.
- Az osztag földre lapult.
- Az osztag Gyorstűzelő (Rapid Fire), Sorozatvető (Salvo), Tűzéri (Ordnance) vagy Nehéz (Heavy) fegyverrel lőtt a Lövési fázisban. Ez akkor is vonatkozik rájuk, ha csak Kapáslövéseket adtak le.
- Az osztag éppen visszavonul.

A fentiekén túl, **ha lőtt az osztag a Lövési fázisban, akkor csakis azt az osztagot rohamozhatják meg, amelyre lőttek.**



## Védelmi Tűz (Overwatch) Lebonyolítása

Kevés harcos nézi tétlenül, ahogy az ellenfél feléje rohan. E helyett inkább rájuk lőnek minden rendelkezésre álló fegyverükkel. Habár ezek a lövések gyakran pontatlanok (nincs idő rendesen célozni és van valami nyomasztó is egy közeledő ellenség látványában), mindegyiknek megvan az esélye arra, hogy leterítsen egy ellenfelet, megváltoztatva ezzel a harci kimenetelét. Valójában egy kivételesen szerencsés Védelmi Tűz akár megállásra is kényszerítheti a rohamozót!

Egyből az után, hogy be lett jelentve a roham valamelyik osztagod ellen, az az osztag azonnal lőhet Védelmi Tűzzel az őket rohamozni akarókra – nem kötelező, de általában ajánlott.

A Védelmi Tűzet rendes lövésként kell kezelni (bár az ellenfél Roham fázisában történik) és a lövésekre vonatkozó szabályok érvényesek rá. A rendes lövéssel ellentétben azonban a **Védelmi Tűz nem okozhat Morál próbát vagy Tüzérségi Sokk tesztet. A Védelmi Tűz alatt csakis Kapáslövéseket lehet leadni.** Így azok a modellek, amelyek nem lőhetnek kapáslövéseket, nem lőhetnek Védelmi Tűznél.

### Védelmi Tűz Megkötések

Érdemes megjegyezni, hogy egy közelharcban lévő osztag nem adhat le Védelmi Tűzet – valami más köti le a figyelmüket. Továbbá fontos megjegyezni, hogy **egy megrohamozott osztag körönként csak egyszer lőhet Védelmi Tűzet.**

## Rohamtáv Kidobása

Miután minden Védelmi Tűz lövés ki lett dolgozva, a rohamozó osztagot irányító játékosnak ki kell dobnia az osztagának a rohamtávját. Tucatnyi dolog van, ami lassíthat vagy gyorsíthat egy osztagon, ahogy előre vetik magukat.

**Dobj 2D6-al. ez a rohamtávod – az a távolság hüvelykben, amin belül az osztagod rohamozni tud. Ez az eredmény fontos, szóval fontos megjegyezni.** Ha az osztagban van egy vagy több modell, amely másképp dobja a rohamtávját, akkor az egész osztagnak a leglassabb modell sebességével kell rohamoznia.

## Roham Mozgás

A rohamozó osztag ez után közelharcba kerül a célpont osztagával – ezt nevezik roham mozgásnak.

### Rohamozó Modellek Mozgatása

A rohamozó osztagok modelljei megpróbálnak minél több ellenséges modellel kapcsolatba kerülni – nincs visszafogás.

**A rohamozó osztag minden modellje lemozogja a (korábban kidobott) roham mozgását a Mozgási fázisban felsorolt szabályoknak megfelelően annyi különbséggel, hogy 1"-nél közelebb kerülhetnek az ellenséges modellekhez.** A rohamozó modellek azonban még mindig nem mozoghatnak át baráti vagy ellenséges modelleken vagy a talpuknál keskenyebb helyeken, valamint nem kerülhetnek talpérinkezésbe olyan ellenséges modellekkel, amelyek nem egy berohamozott osztaghoz tartoznak.

### Első Rohamozó Mozgatása

Minden rohamoz az első rohamozó mozgatásával kell kezdeni.

**Az első rohamozó mindig az ellenfélhez legközelebb lévő modell** (a lehető legrövidebb úton mérve, megkerülve a közbeeső modelleket és terepeket).

Mozgasd talpérinkezésbe az első rohamozót a célpont osztag legközelebbi modelljével, a legrövidebb utat használva. Dobj veszélyes terepre, ha kell és, ha netán ebbe belehalna a modell, akkor válassz új első rohamozót és próbálkozz újra.

Miután lemozgattad az első modellt az osztagból, olyan sorrendben mozgatod a többieket, ahogy szeretnéd, ügyelve a következő pontok betartására:

- A rohamozó modellnek a mozgása után koherenciában kell lennie egy, a saját osztagából származó, olyan modellel, amely már mozgott.
- Ha lehetséges, akkor a rohamozó modellnek talpérinkezésbe kell kerülni egy olyan ellenséges modellel, amely még nincs talpérinkezésben más rohamozó modellel. Ha nincs ilyen ellenséges modell, akkor a rohamozó modellnek talpérinkezésbe kell kerülnie egy olyan ellenséges modellel, amely már talpérinkezésben más másik rohamozó modellel.
- Ha a rohamozó modell egy ellenséges modellt sem tud elérni, akkor meg kell próbálnia 2"-en belül kerülni egy olyan baráti modellhez, amely már talpérinkezésben van egy ellenséges modellel. Ha ez lehetetlen akkor csak egyszerűen tartania kell a koherenciát.

Ha követed ezt a folyamatot, akkor a rohamozó osztagod minden modellje koherenciában lesz úgy, hogy a lehető legtöbb ellenséges modellt lekötötték a lehető legtöbb rohamozó modellel.

## Rohamozás Nehéz Terepen Keresztül

Ha a rohamozásnál egy vagy több modellnek nehéz terepen kell átmozognia ahhoz, hogy a legrövidebb úton elérje a célpont osztagot, akkor az osztagnak Nehéz Terep tesztet kell tennie. Viszont a roham bizonytalan sebességét tükrözve az osztagnak 3D6-al kell dobni a 2D6 helyett és a két alacsonyabb értéket kell használnia rohamtávnak.

*Például: Falanx 10001111, egy Nekron Harcos osztag, egy erdőn rohamozik át. Dobnak 3D6-al, 2, 4 és 6 eredménnyel. A 6-ost elvetik és a fennmaradó kockák alapján a maximális rohamtávjuk 6" (2+4).*

Azok a harcosok, akik nehéz terepen rohamoznak át ki vannak téve az ellenfél támadásainak és ezért sokkal óvatosabban kell előre nyomulniuk. Emiatt, **ha a rohamozó osztagban legalább egy modell nehéz terepen haladt át a roham mozgásával, akkor az osztag minden tagja 1-es Kezdeményezési (I) lépésnél üt, függetlenül minden más Kezdeményezés (I) módosítótól.** Emlékezz, hogy a rohamozó osztagnak a lehető legtöbb ellenséges modellt le kell kötnie a célpont osztagból.



## Átrohamozás Nehéz Terepen

A bal oldali Elda Őrző osztag rohamot jelentett be a jobb oldalon lévő Úrgárdista osztag ellen. Mivel megpróbálnak minél több ellenséges modellt lekötni, két Őrzőnek (zöld körrel jelölve) át kell mozognia a kráteren. Ezért 3D6-al kell dobniuk rohamtávra, elvetve a legmagasabb értéket. Továbbá, ha sikeres a rohamuk, akkor minden Őrző 1-es Kezdeményezési (I) lépésnél fog ütni, mivel nehéz terepen rohamoztak át. Ez csak abban a körben vonatkozik rájuk, amelyben nehéz terepen rohamoztak át.

## Rohamozás Veszélyes Terepen Keresztül

Ha a rohamozásnál egy modellnek veszélyes terepen kell átmozognia, akkor annak a modellnek azonnal veszélyes terep tesztet kell tennie.

## Sikertelen Roham

Ha az első rohamozó messzebb van az ellenféltől, mint a rohamtávja, akkor a roham sikertelen és egy modell sem mozdul.

## Következő Roham Bejelentése

Miután minden modellje mozgott a rohamozó osztagban, a játékos választhat egy másik osztagot és azzal is bejelenthet egy rohamot.

## Roham Szakasz Befejezése

Miután minden kívánt rohamodat lemozgattad véget ér a Roham szakasz. Folytasd a Harci szakasszal.

## Harci Szakasz

Miután mindenki a helyén van ideje rendesen odacsapni! Az, hogy mennyire hatékony valaki a közelharcban jóformán kizárólag a fizikai tulajdonságain múlik – milyen gyors, erős, szívós és vad. A közelharc sűrűjében a páncélok ugyan továbbra is fontosak maradnak a csapások elhárítására, de a távolsági fegyverek másodlagossá válnak – a világegyetem legjobb puskája sem ment meg, ha az ellenfél egy kővel üti szét a fejed!

## Válassz Közelharcot

Ha több folyamatban lévő közelharc is van a harcmezőn, akkor az a játékos döntheti el ezek lebonyolításának sorrendjét, akinek a köre van. Miután nekiláttok egy közelharcnak, csak azután lehet átmenni egy másikra, miután azt már lejátszottátok és így tovább, amíg minden harc le nem zajlott.

## Közelharc Lebonyolítása

**Közelharcban mindkét fél modelljei harcolnak.** A közelharcban a Támadások ugyanúgy működnek, mint a lövések a Lövési fázisban – minden Támadásnak, ami talál, esélye van sebezni. A megsebzett modell pedig tehet mentődobást, és ha elvétí, akkor (általában) le kell venni veszteségként. Az hogy ki mikor és hányszor üt, az később kerül leírásra.

## Kezdeményezési Lépések

Közelharcban a nagy, de lassú ellenfeleket könnyen elintézhetik a kisebb, de gyorsabb harcosok. Viszont sok súlyos ellenfél van annyira szívós, hogy túléljük a csapásokat. Ennek szemléltetésére közelharcban a modell Kezdeményezése (I) határozza meg, hogy mikor támad. **Menj végig a harcoló modellek Kezdeményezés (I) értékein a legmagasabbtól kezdve.** Ez azt jelenti, hogy minden közelharcban tíz Kezdeményezési (I) lépés van, 10-től egészen 1-ig. Ritkán fogsz minden Kezdeményezési (I) lépésnél harcolni, így nyugodtan hagyd ki azokat a lépéseket, amik nem játszanak szerepet. Emlékezz, hogy, a nehéz terepen átrohamozó modellek az 1-es Kezdeményezési lépésnél harcolnak.

### Kezdeményezési Lépés Kezdeti Rámozgás (Pile In)

Minden Kezdeményezési lépésnél minden olyan modellnek, amelynek ugyanakkora a Kezdeményezése (I), mint az aktuális Kezdeményezési lépés és még nincs talpérintkezésben egy ellenséges modellel, Rámozgást kell végeznie. **A Rámozgás egy 3"-es mozgás**, ami a következő sorrendben zajlik:

- Először azok végeznek Rámozgást, akik így talpérintkezésbe kerülnek egy ellenséges modellel.
- Utána azok végeznek Rámozgást, akik így 2"-en belülre kerülnek egy olyan baráti modellhez, aki talpérintkezésben van egy ellenséges modellel.
- Mindenki másnak meg kell próbálnia olyan közel kerülnie egy vagy több ellenséges modellhez, amennyire csak lehet a Rámozgásával.

Ezek a mozgások a rohamozó modellek mozgására vonatkozó szabályokat követik azzal a kivétellel, hogy nem lassítja őket a nehéz terep (bár a veszélyes terep ugyanúgy hathat rájuk). Továbbá a Rámozgással nem lehet olyan modellel talpérintkezésbe kerülni, aki nem része az adott közelharcnak.

**Rámozgásoknál az a játékos mozgatja előbb a modelljeit, akinek a köre van.** Ha mindkét játékos Rámozgása után sem tud egyik harcoló fél sem talpérintkezésbe kerülni a másikkal, akkor a közelharcnak vége. Dolgozd ki a roham eredményét.



### Ki Harcolhat?

**Azok az osztagok, akiknek egy vagy több modellje talpérintkezésben van az ellenféllel, le van kötve közelharcban.**

Ha pedig egy osztag le van kötve, akkor Rámozgásokon kívül nem mozoghat vagy lőhet. Mindegyik Kezdeményezési lépésnél meg kell határozni, hogy mely modellek vannak lekötve és harcban.

Egy modell akkor áll harcban az ellenféllel és köteles támadni ha:

- Ha a Kezdeményezési lépésnél talpérintkezésben van egy vagy több ellenséges modellel.
- Ha a Kezdeményezési lépésnél 2"-en belül van egy olyan baráti modelltől, aki talpérintkezésben van egy vagy több ellenséges modellel.

**A modellek akkor támadnak, amikor a harc eléri az ő Kezdeményezési lépésüket és még életben vannak akkor.** Ha mindkét félnek vannak harcoló modelljei ugyanannál a Kezdeményezési lépésnél, akkor a támadásaik egyszerre történnek. Megjegyzendő, hogy bizonyos helyzetek, képességek vagy fegyverek módosíthatnak egy modell Kezdeményezés (I) értékén.

*Például: Az Adrax Taktikai Űrgárdista osztag áll Adrax Őrmesterből és 4 Űrgárdistából (4-es Kezdeményezés [I]). Adrax Őrmesternél egy erőközl van (amivel az Ormótlan különleges szabálya miatt 1-es Kezdeményezésnél [I] lehet támadni). Az Adrax osztag berohamozza Gnashrag Csoppásait, egy 10 Orkból (2-es Kezdeményezés [I]) álló csühhét. Először az Űrgárdisták ütnek 4-es Kezdeményezésnél (I), utána az Ork 2-es Kezdeményezésnél (I), majd végül Adrax Őrmester 1-es Kezdeményezésnél (I) az erőközlével.*

### Nem Harcban Álló Modellek

A nem harcban álló modellek nem támadhatnak közelharcban – túl messze vannak a harc sűrűjétől.



### Ki Harcolhat?

Minden Őrző, aki talpérintkezésben van egy Űrgárdistával és azok, amelyek 2"-en belül vannak egy olyan Őrzőtől, amely talpérintkezésben van egy Űrgárdistával harcban áll és ez által támadhat. A fennmaradó Őrzők (piros körrel) nem támadhatnak.



## Támadások Száma

Amikor elérkezik a Kezdeményezési lépésük, az akkor cselekvő (és élő) modelleknek támadniuk kell.

**Minden harcban álló modell a profilján szereplő Támadást (A) tesz, amikhez a következő bónusz támadások adódnak:**

- **+1 Roham Bónusz:** Azok a harcban álló modellek, amelyek ebben a körben rohamoztak +1 Támadást (A) kapnak erre a körre. Megjegyzendő, hogy a rendezetlen rohamot tévő modellek nem kapják meg ezt a bónuszt.
- **+1 Két Fegyver:** A két egykezes fegyverrel (gyakran egy Közelharc és/vagy egy pisztollyal felszerelve) felszerelt, harcban álló modellek 1+ Támadást (A) kapnak. A több mint két fegyverrel rendelkező modellek nem kapnak további bónuszokat; akkor is csak egy extra Támadást (A) kapsz, ha négy kezű és mindegyikben egy kard van.
- **Más bónuszok:** Más modellek rendelkezhetnek olyan felszereléssel vagy különleges szabállyal, amely további Támadásokat (A) ad nekik.

*Például: Egy öt fős, bolterekkel felszerelt Ūrgárdista osztag öt kockával dobna támadásra közelharcban. Ha viszont rohamoznak, akkor tíz kockával dobna (a profiljuk 1 Támadása (A) + 1 a rohamozásért = 2 Támadás (A) fejenként).*

*Hasonlóképpen, öt, fejenként két fegyverrel felszerelt Ork, tizenöt kockával dobna (a profiljuk 2 Támadása (A) + 1 a két fegyver miatt = 3 Támadás (A) fejenként). Ha viszont rohamoznának, akkor húsz kockával dobna (a profiljuk 2 Támadása (A) + 1 a két fegyver + 1 a roham miatt = 4 Támadás (A) fejenként!).*

## Találatra Való Dobás (To Hit)

Annak meghatározására, hogy találtak-e a támadásaid, dobj D6-al egy modell minden Támadása (A) után és vedd össze az ő Támadási Értékét (WS) az ellenséges osztagéval. Ezek után nézd meg a Találati táblázatot ahhoz, hogy mennyit kell legalább dobnod a D6-al ahhoz, hogy találj.

Érdemes elmagyarázni a táblázat mögötti rendszert:

Ha a célpont Támadó Értéke (WS) alacsonyabb, mint a támadóé, akkor 3+-on, ha egyenlő, vagy legfeljebb dupla akkora, akkor 4+-on, ha pedig még ennél is magasabb, akkor 5+-on találják el.

A gyorsabb játék érdekében érdemes egyszerre dobni az ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkező Támadásokat (másokra pedig vagy más színű kockával vagy külön dobni).

## Más Támadó Értékű (WS) Modellek Egy Osztagban

Néhány osztagban különböző Támadó Értékű (WS) modellekkel is találkozhatók. **Habár az osztag minden modellje a saját Támadó Értéke (WS) alapján dob Találatra, ellenük mindig a harcban álló modellek többleti Támadó Értéké (WS) ellen dob az ellenfél Találatra.** Ha két vagy több Támadó Érték (WS) is egyenlő mértékben van jelen, akkor a legmagasabbat használd azok közül.

## Találati Táblázat

		Célpont Támadó Értéke (WS)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Támadó Támadó Értéke (WS)	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+

Például: Egy 20 fős Gretchin osztag (2-es Támadó Érték [WS]), amit egy Ork Hajcsár (4-es Támadó Érték [WS]) vezet, le van kötve közelharcban. Mivel a Gretchinek vannak többségben, ezért az osztag elleni minden Támadás az ő 2-es Támadó Értékük (WS) ellen lesz lebonyolítva – a Hajcsár nem tudja megvédeni őket a csapásoktól.

Amikor viszont a modellek támadnak, akkor mindegyikük esetében a saját Támadási Értékük (WS) határozza meg a Találathoz szükséges dobást. Így a Gretchinek a saját 2-es, a Hajcsár pedig a saját 4-es Támadó Értékét (WS) veti össze az ellenfelével.



## Dobás Sebzésre (To Wound)

Nem minden Támadás okoz sérülést az ellenfélnek – lehet, hogy csak horzsolják. A lövésekhez hasonlóan minden olyan támadás után, amely talált dobnod kell egy D6-al annak meghatározására, hogy Sebet is okozott-e.

Használd a következő oldalon lévő táblázatot, összevetve a támadó Erejét (S) a védekező Állóképességével (T). A táblázat azt a minimum értéket mutatja, amit a D6 dobásnál el kell érni ahhoz, hogy Sebet okozzál. Ez ugyanolyan, mint a lövések esetén. A '—' azt jelenti, hogy nem tudod az adott támadással megsebezni a célpontot. Közelharc esetén általában Sebző dobásnál a modell profiljában szereplő Erejét (S) kell nézni függetlenül attól, hogy milyen fegyvert használ. Vannak viszont olyan Közelharc fegyverek, amelyek Erő (S) bónuszt adnak a használónak, mint ahogyan az majd később, a Fegyverek fejezetben szerepel majd.

## Sebzési Táblázat

		Célpont Állóképessége (T)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tá m a d ó E r e j e (S )	1	4+	5+	6+	6+	--	--	--	--	--	--
	2	3+	4+	5+	6+	6+	--	--	--	--	--
	3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	--	--	--	--
	4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	--	--	--
	5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	--	--
	6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	--
	7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
	8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

### Több Állóképesség (T) Érték

Előfordulhat, hogy egy osztagban eltérő Állóképességű (T) modellek vannak. Ilyen esetekben a célpont osztag leggyakoribb Állóképesség (T) értéke ellen dobj Sebzésre. Ha két vagy több Állóképesség (T) érték is ugyanolyan gyakran fordul elő, akkor használd a magasabbat.

*Például: Nogg Csürhéje több Gretchinből (Állóképesség [T] 3) és egy Ork Hajcsárból (Állóképesség [T] 4) áll, így a Gretchinek 3-as Állóképességét (T) használja minden modell. Ha már csak két modell van (a Hajcsár és egy Gretchin), amikor Sebzésre dobunk, akkor az Ork 4-es Állóképességét (T) használja mindkét modell.*

### Sebek Kiosztása

Miután meg lett határozva az okozott Sebek száma egy bizonyos Kezdeményezési lépésnél, ki kell osztani őket, megdobni a mentőket és levenni a veszteségeket. **A Sebeket a legközelebbi modelltől kell elkezdni leosztani, ugyanúgy, mint a Lövési fázisnál.** Viszont, mivel általában több modellel is talpérintkezésben van, ezért sokuk ugyanolyan eséllyel halhat meg elsőnek.

A veszteségek levételéhez így oszd ki a Sebeket:

- Egy Sebet egy olyan modellre kell kiosztani, amely talpérintkezésben van egy, az adott Kezdeményezési lépésnél támadó modellel. Ha több ilyen modell is van, akkor a megtámadott modelleket irányító játékos határozza meg, hogy melyik modell kapja a Sebet. Utána dobj mentőket (ha vannak) és vedd le a veszteségeket (ha kell).
- Ha nincs ellenséges modell, amely talpérintkezésben van egy, az adott Kezdeményezési lépésnél támadó modellel, akkor a Sebet a következő, legközelebbi ellenséges modellre kell kiosztani. Ha több ilyen modell is van, akkor a megtámadott modelleket irányító játékos határozza meg, hogy melyik modell kapja a Sebet.

Miután egy modellre ki lett osztva egy Seb, addig kell folytatnod a kiosztást, amíg az meg nem hal vagy el nem fogynak a kiosztásra váró Sebek. Megjegyzendő, hogy teljesen lehetséges az, hogy a célpont osztagban minden modellt eltaláljanak, megsebezzenek és megöljenek, még azokat is, akik nem álltak harcban ellenséges modellel. Felgyorsíthatod ezt a folyamatot, ha csoportokba rendezed a Sebeket (lásd korábban a Gyors Kockáknál).



### Sebek Kiosztása

A négy Rohamgárdista Támadásai 9 Sebet okoztak. Ezeket először azokra az Orkokra kell osztani (pirossal jelölve), akik talpérintkezésben vannak Rohamgárdistákkal. Miután minden talpérintkezésben lévő Ork le lett véve veszteségként, a fennmaradó Sebeket a Rohamgárdistákhoz legközelebbi lévő többi Ork között (narancssárga) kell kiosztani.

### Fedezékmentők (Cover Saves)

A közelharcban elszenvedett Sebek ellen nem dobhatnak a modellek fedezékmentőket, és nem is lapulhatnak földre nyilvánvaló okok miatt – nincs hova bújni!

### Páncélmentők (Armour Saves)

A modellek tehetnek páncélmentőket a közelharcban elszenvedett Sebek ellen – ha elég jó a páncéljuk! A Lövési fázishoz hasonlóan, ha a Sebet egy olyan fegyver okozta, aminek a Páncélátütése (AP) semlegesíti a modell páncélmentőjét, akkor nem tehető ellene páncélmentő.

### Sebezhetetlen Mentők (Invulnerable Saves)

Tehető sebezhetetlen mentő, ha az a rendelkezésre álló legjobb. Még akkor is tehető, ha a modellnek nem megengedett páncélmentőt tennie valamilyen okból kifolyólag.

### Halott Támadás Előtt

Ha egy modell lekerül veszteségként még a saját Kezdeményezési lépése eljövetele előtt, akkor nem üthet vissza. Ha egyszerre történnek a csapások, akkor érdemesebb lehet egyszerre csak az egyik oldal Támadásait kidolgozni és a halott modelleket megfordítani, jelezvén, hogy ők még támadnak.

### Következő Kezdeményezési Lépés

Játszd le a következő Kezdeményezési lépést a fent leírtak alapján, amíg le nem zajlott minden Kezdeményezési Lépés.

---

## Vigyázzon Uram (Look Out, Sir)

A lövésekhez hasonlóan, ha egy karakterre ráosztanak egy Sebet és van tőle 6"-en belül egy másik modell ugyanabból az osztagból, akkor tehet egy Vigyázzon Uram próbát. Egy Vigyázzon Uram próbához dobj D6-al. 3 vagy kevesebb eredménynél a próba sikertelen. 4+ esetén a próba sikeres és ki kell választanod egy modellt ugyanabból az osztagból legközelebb a karakterhez, és rá kell osztanod a Sebet. Ha nincs ilyen modell, akkor nem tehetsz Vigyázzon Uram próbát.

Ha az osztag csak karakterekből áll, akkor is tehető Vigyázzon Uram próba úgy, hogy egy 6"-en belüli karakter veszi át a célpont helyét sikeres próba esetén. Leosztott sebenként csak egy Vigyázzon Uram próba tehető – miután a Seb áthelyezésre került (vagy nem), már nem tehető rá újabb áthelyezési próba.

---

## A Közelharc Eredményének Meghatározása

A rohamok általában hamar eldőlnék, ahogy az egyik oldal felülkerekedik és visszakényszeríti a másikat. Egy jó vezető képes a csatában tartani a társait, de az okozott veszteségek általában a legmértvdobbak.

**Annak meghatározására, hogy ki nyerte a közelharcot, vedd össze, hogy melyik oldal hány mentetlen Sebet okozott az ellenfelének.** Ez magába foglal minden Sebet, amit a Harci szakaszban okoztak, legyen szó akár rendes Támadásokról, pszi erőkről, a Düh Kalapácsa különleges szabályról vagy bármi másról. **Az az oldal a nyertes, amely több Sebet okozott. A vesztes félnek azonnal Morál próbát kell tennie és Visszavonulnia, ha az sikertelen.** Ha mindkét oldal ugyanannyi Sebet okozott, akkor a harc döntetlen és folytatódik a következő körben. Természetesen, ha az egyik oldal teljesen megsemmisíti az ellenfelét, akkor ő nyer, még akkor is, ha több veszteséget szenvedett el!

Megjegyzendő, hogy azok a Sebek, amiket mentődobásokkal vagy különleges szabályokkal semlegesítettek, nem számítanak bele a közelharc végeredményébe. Ugyanúgy, mint ahogyan egy modell Sebpontjainak (W) számát meghaladó Sebek sem. **Csakis az ellenfél által ténylegesen elszenvedett Sebek számítanak** (beleértve az Azonnali Halált szenvedett modellek összes elvesztett Sebpontját [W]).

Ritka esetekben egyes modellek okozhatnak Sebeket saját maguknak vagy a társaiknak – értelemszerűen, ezek a Sebek az ellenfél összesítésébe számítanak bele a közelharc végeredménye szempontjából.

### Morál Próba

**A közelharcot veszített osztagoknak Morál próbát kell tenniük** annak érdekében, hogy ne fussanak el. Ehhez levonások is járnak annak függvényében, hogy mennyivel veszítették el a közelharcot.

- Ha a próba sikeres, akkor az osztag tovább harcol.
- Ha a próba sikertelen, akkor az osztag feladja és Visszavonul. A Morál próbák és a Visszavonulás is a Morál fejezetben kerülnek leírásra.

### A Fegyvereink Hatástalanok

Ha egy osztag egy olyan ellenféllel van közelharcban, akit nem tud megsebezni, akkor dönthet úgy, hogy automatikusan elrontja a veszített közelharc után dobandó Morál próbáját. Ez kockázatos taktika, de néha megéri.

### Előretörés (Sweeping Advance)

Ha egy osztag visszavonul közelharcból, akkor az ellenfele Előretörhet, hogy levágja a menekülőket.

**Előretörésnél a visszavonuló és a nyertes osztag is egyaránt dob D6-al és hozzáadja az eredményhez a saját, módosítatlan Kezdeményezését (I).** Ha több Kezdeményezési (I) érték is van egy osztagban, akkor használd a legmagasabbat – könnyen elképzelhető, hogy a fűgőbbek segítik a többieket.

Az osztagok ezután összevetik a végleges eredményeiket.

- **Ha a nyertes fél végeredménye (Kezdeményezés [I] + kockadobás) egyenlő vagy nagyobb, mint az ellenfélé, akkor a visszavonuló osztagot elkapta az Előretörés és megsemmisült.** Elképzelhető, hogy az amúgy is demoralizált osztag tagjai szétszóródnak, meghalnak vagy eltűnnek úgy, hogy nem térnek vissza. Az elpusztított osztagot azonnal le kell venni veszteségként. Hacsak nincs másképp írva, akkor semmilyen mentő sem mentheti meg ilyenkor az osztag tagjait; számukra a harc véget ért.
- **Ha a visszavonuló osztag végeredménye nagyobb, akkor sikeresen kiszakadtak a közelharcból és Visszavonulnak** (lásd később). A nyertes ezek után konszolidálhat a lent írtak alapján.

#### **Nem Engedélyezett Előretörés**

Ha a győztes osztag még közelharcban áll olyan ellenséges osztagokkal, akik nem vonulnak vissza, akkor nem tehet Előretörést és a visszavonuló osztag automatikusan elvégezheti a Visszavonulást.

Egyes modellek azonban, mint ahogyan a különleges szabályaiknál is szerepel, nem tehetnek Előretörést – ha a győztes osztagban van egy vagy több ilyen modell, akkor az egész osztag nem tehet Előretörést és az ellenfél épségben elmenekül – nem kell dobni rá.

#### **Harc Végi Rámozgás**

Miután lezajlott a közelharc előfordulhat, hogy egyes modellek nem vonultak vissza, de nincsenek is talpérntkezésben az ellenféllel. Ezeknek a modellek tenniük kell egy Rámozgást, azzal az oldallal kezdve, amelynek a köre van. Ezt pont ugyanúgy kell kezelni, mint a Kezdeményezési lépések elején való Rámozgást.

#### **Konszolidáció**

A közelharc végén, ha egy osztag minden ellenfele megsemmisült, visszavonult vagy nem volt elegendő a harc végi Rámozgás arra, hogy ismét közelharcba kerüljenek az osztagok, akkor Konszolidálhatnak. **A Konszolidáló modellek D6"-et mozoghatnak bármely irányba.**

**A Konszolidáló modelleket nem lassítja a Nehéz Terep, de a Veszélyes Terep ugyanúgy vonatkozik rájuk.** A Konszolidációs mozgás nem használható más, ellenséges modellekkel talpérntkezésbe való kerüléshez, mivel azt csak roham mozgással lehet megtenni. Így a Konszolidáló modelleknek legalább 1" távolságot kell tartaniuk minden ellenséges modelltől, beleértve azokat is, akik éppen most menekülnek az ellenük való harc miatt.

## **Többszörös Közelharc**

Azokat a közelharcokat, amelyek több mint két osztag között zajlanak, többszörös közelharcnak nevezzük. Az összetettebb természetük miatt pedig néhány extra szabályt igényelnek.

### **Roham Szakasz**

Néha előnyösnek érezheted azt, ha egy osztagoddal több ellenséges osztagot rohansz be. Ez lehetővé teszi, hogy több ellenséges katonát leköss közelharcban, viszont ez nem jár kockázatok nélkül.

#### **Roham Bejelentése**

Egy többszörös közelharcnál a rohamok bejelentését két csoportra kell bontani; elsődleges célpont és másodlagos célpontok.

#### **Elsődleges és Másodlagos Célpontok**

Az elsődleges célpont a rohamozó osztag fő célpontja. Ha a rohamozó osztag lőtt az előző Lövési fázisban, akkor csakis azt az osztagot jelölheti ki elsődleges célpontként, amelyikre rálőtt.

A másodlagos célpontok olyan osztagok, akiket úgy véled, hogy a rohamozó osztagod egyszerre le tud kötni a fő célpontjával együtt. Emlékezz, hogy nem lehet olyan osztag ellen rohamot bejelenteni, amelyet nem lát vagy nem érhet el az osztag és minden célpontot egyszerre kell bejelenteni.



#### **Rendezetlen Roham**

Ha egy osztag bejelenti, hogy több ellenséges osztagot rohamoz be, akkor a rohama rendezetlenné válik. **A rendezetlen rohamot tevő osztag nem kapja meg a Támadásaihoz a +1 Roham Bónuszt a roham miatt.**

#### **Több Védelmi Tűz Lebonyolítása**

Ha egy osztag kettő vagy több célpont ellen jelentett be rohamot, akkor mindegyikük lőhet rá Védelmi Tűzzel! Mindegyik osztag Védelmi Tűzét külön kell kidolgozni, az őket irányító játékos által meghatározott sorrendben.

#### **Rohamtáv Kidobása**

Dobj rohamtávra ugyanúgy, mint egy normál roham esetében.

#### **Roham Mozgás**

Mivel most már van elsődleges és másodlagos célpont is, a roham mozgások lebonyolítása egy kis magyarázatra szorul.

## Első Rohamozó Mozgatása

Miután lezajlottak a Védelmi Tüzek, keresd meg a fő roham első rohamozóját (a rohamozó osztagban az a modell, amely a legközelebb van az elsődleges célponthoz) és próbáld meg talpérintkezésbe tenni a fő célponttal, úgy, mintha egy célpontot rohamoznál csak. Ha az ő rohama sikertelen, akkor a rohamozó osztag egyáltalán nem fog mozdulni.

Ha az elsődleges rohamozó sikeresen talpérintkezésbe kerül a fő célponttal, akkor a többi modell szabadon berohamozhatja a fő vagy másodlagos célpontok bármelyikét, amíg követik a rohamozó modellekre vonatkozó szabályokat. Ettől függetlenül viszont a rohamozó modellek nem kerülhetnek talpérintkezésbe egy másodlagos célponttal, ha lehetőségük lenne egy olyan, az elsődleges célponthoz tartozó, modellel is talpérintkezésbe kerülni, amely még nem áll harcban senkivel. Emlékezz, hogy a rohamozó osztagnak tartania kell a koherenciáját és ez jelentősen befolyásolja egy ilyen roham hatékonyságát.

## Átrohamozás Nehéz Terepen

Ha minden ellenséges osztag, amelyet berohamoznak már eleve közelharcban volt vagy földre lapult, akkor a nehéz terepen való átrohamozás Kezdeményezés (I) módosítója nem érvényesül, mivel az ellenséges harcosok nem készültek fel a roham fogadására.

## Harci Szakaszc

Egy többszörös közelharc esetén ugyanúgy kell lebonyolítani a Harci szakaszt, mint a két osztag közötti közelharcnál a következő módosításokkal:

### Támadások Iránya

A többszörös közelharcban a modell Kezdeményezési lépésénél a következő extra szabályok lépnek érvénybe:

- Ha a modell csak egy ellenséges osztaggal van talpérintkezésben vagy áll harcban, akkor csak azt az osztagot támadhatja.
- Ha egy modell több mint egy ellenséges osztaggal van talpérintkezésben vagy áll harcban, akkor szabadon feloszthatja a Támadásait az érintett osztagok között. Nevezd meg, hogy melyik modell hogy osztja el a Támadásait még a Találatra való dobás előtt.

## Közelharc Eredménye

Egy többszörös közelharcnál a közelharc eredményének meghatározásánál add össze az összes Sebet, amit a két oldal okozott egymásnak a győztes meghatározásához. A vesztes oldalon minden osztagnak Morál próbát kell tennie (ugyanazzal a módosítóval).

Miután minden vesztes osztag elvégezte a Morál próbáját, minden nyertes osztag, amely tud, tesz egy Előretörés dobást és összehasonlítja az eredményét minden visszavonuló osztaggal, amellyel közelharcolt. Minden egyenlő vagy nagyobb eredménynél elpusztítják a menekülő osztagot. Emlékezz viszont, hogy egy osztag csak akkor tehet Előretörést, ha minden osztag, amellyel közelharcolt megsemmisült vagy Visszavonul.

A közelharc végeredményének megállapítása után minden osztag, amely részt vett abban a többszörös közelharcban tesz egy Rámozgást azok felé az ellenfelek felé, akik ugyanabban a közelharcban vettek részt. Ha egy osztagból egy modell sincs talpérintkezésben egy ellenséges osztaggal és a két oldal összesített Rámozgása sem elég a talpérintkezés kialakításához, akkor e helyett Konzolidálhatnak.



## Többszörös Közelharcok

Az Űrgárdisták megrohmozták az Őrzőket és a Tűzsárcányokat. C Űrgárdista bármely osztagot támadhatja (vagy megoszthatja Támadásait) azok közül, amellyel talpérintkezésben van. G és H Űrgárdista szintén harcolhat bármely osztaggal (vagy megoszthatja a Támadásait közöttük), mert 2"-en belül van a saját osztagából egy olyan modellel, amely talpérintkezésben van mindkét osztaggal. A, B, D és E Űrgárdista csak azt az osztagot támadhatja, amellyel talpérintkezésben van. F Űrgárdista pedig csak az Őrzőket támadhatja (mivel a saját osztagából csak olyan modellektől van 2"-en belül, amelyek az Őrzőkkel vannak talpérintkezésben).

## Lövés Közelharcból és Közelharcba

**A közelharcban lévő osztagok modelljei nem lőhetnek a Lövési fázisban**, túlságosan leköti őket a nyakukba lihegő ellenfelük. Hasonlóképpen, **a modellek nem lőhetnek közelharcban lévő osztagokra** – habár egyes parancsnokok minden bizonnyal belelövetnének a közelharcba, ez nem engedélyezett. A közelharc eseményei túl gyorsan történnek és érthető módon a katonák nem szívesen lőnének a saját társaikra. Habár a robbanó jelzőket és sablonokat nem lehet szándékosan úgy lerakni, hogy közelharcban lévő modellek legyenek alattuk, mégis oda kerülhetnek szóródás után és akkor mindenkit (barátot és ellenséget is!) rendesen sebeznek, aki alattuk van.

**A közelharcban lévő osztagoknak nem kell Morál vagy Tűzérési Sokk próbát tenniük lövések miatt és nem lapulhatnak földre**; túlságosan leköti őket a közelharc ahhoz, hogy a lövések miatt aggódjanak.

# Morál

Szerencsés az a parancsnok, aki mindig számíthat az osztagaira, hogy a végsőig (és néha még tovább) harcoljanak. A harc kaotikus forgatagában ugyanis könnyen meginoghat a katonák bátorsága.

Ezt a kiszámíthatatlan faktort tükrözi az, hogy az osztagaidnak bizonyos helyzetekben próbát kell tenniük, hogy kitart-e a moráljuk. Ahogy már kikövetkeztetted, egyes esetekben Morál próbát kell tenniük az osztagaidnak, akár többet is egy körben.

## Morál Próbák (Morale Checks)

A morál tükrözi az egyes harcosok elszántságát és eltökéltségét. **Egy Morál próba pedig egy különleges Vezetési Érték (Ld) próba.**

Más **Vezetési Érték (Ld)** próbákhoz hasonlóan, **a Morál próbákat is úgy kell tenni, hogy dobasz 2D6-al és összehasonlítod az eredményt az osztag Vezetési Értékével (Ld).**

- Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint az osztag **Vezetési Értéke (Ld)**, akkor a próba sikeres és az osztag kitart.
- Ha az eredmény magasabb, mint az osztag **Vezetési Értéke (Ld)**, akkor azonnal Visszavonulnak, a később leírtak szerint.

Egyes osztagoknak vannak a saját seregekönyveikben olyan különleges szabályaik, amelyek a Morál próbákra vonatkoznak. Például egy kimondottan fanatikus osztag lehet, hogy teljesen immúnis a morál hatásaira. Egyes osztagok mindig átmennek a Morál, mások pedig az **Vezetési Érték (Ld)** próbákon. Ez viszont egy apró, de fontos különbség. Egy olyan osztagnak például, amely automatikusan átmege a Morál próbákon ugyanúgy dobni kell Tüzérségi Sokk tesztet.

## Morál Próba Módosítók

Bizonyos körülmények nehezebbé tehetik egy osztag számára a Morál próbát. Ezt az jelképezi, hogy egyes helyzetekben a próbához **Vezetési Érték (Ld)** módosítók tartoznak, amelyek csökkentik az osztag **Vezetési Értékét (Ld)** -1, -2 vagy akár még többel.

## Őrült Hősiesség!

Néha a harcosok még akkor sem hátrálnak meg, ha reménytelen esélyekkel kell szembenézniük. **Egy dupla 1-es dobás a 2D6-on mindig sikeres Morál próbának számít minden más módosítótól függetlenül.**



## Mikor Kell Próbát Tenni

A leggyakrabban a következő esetekben kell Morál próbát tenni:

- **Veszteségek:** Ha egy osztag elveszti az aktuális modelljeinek legalább 25%-át egyetlen Mozgási vagy Lövési fázis alatt, akkor Morál próbát kell tennie a fázis végén.

*Például: Egy öt fős Űrgárdista osztag elveszít két modellt az ellenfél tüzétől, ezért Morál próbát kell tenniük, ami sikerül nekik. A következő körben pedig az, immár három fős, osztag elveszít egy modellt Veszélyes Terep teszt miatt a Mozgási fázisban, ami immár elég ahhoz, hogy újabb Morál próbát kelljen tenniük.*

- **Közelharc Elvesztése:** A közelharcot vesztő osztagoknak Morál próbát kell tenniük, hogy folytatják-e a harcot. Ha nem sikerül nekik, akkor Vissza kell Vonulniuk. A Morál tesztet azonban annyival csökkentett **Vezetési Értékkel (Ld)** kell dobniuk, amennyivel elvesztették a közelharcot.

*Például: Kraak Őrmester Birodalmi Gárdista osztaga elvesztett egy közelharcot. Normál esetben 8 vagy kisebb eredménynél sikeres lenne a **Vezetési Érték (Ld)** próbájuk, de mivel 2 Seb különbséggel (-2) vesztették el a közelharcot, ezért most 6 vagy kisebb eredménynél folytatják csak a küzdelmet.*



## Visszavonulás (Fall Back)

Néha csakis a meghátrálás az egyetlen lehetősége egy katonának a harcmezőn. Ez lehetővé teszi nekik, hogy jobban védhető helyre vonuljanak vissza vagy összeállva új támadást indíthassanak. Természetesen ennek a manővernek is megvannak a veszélyei.

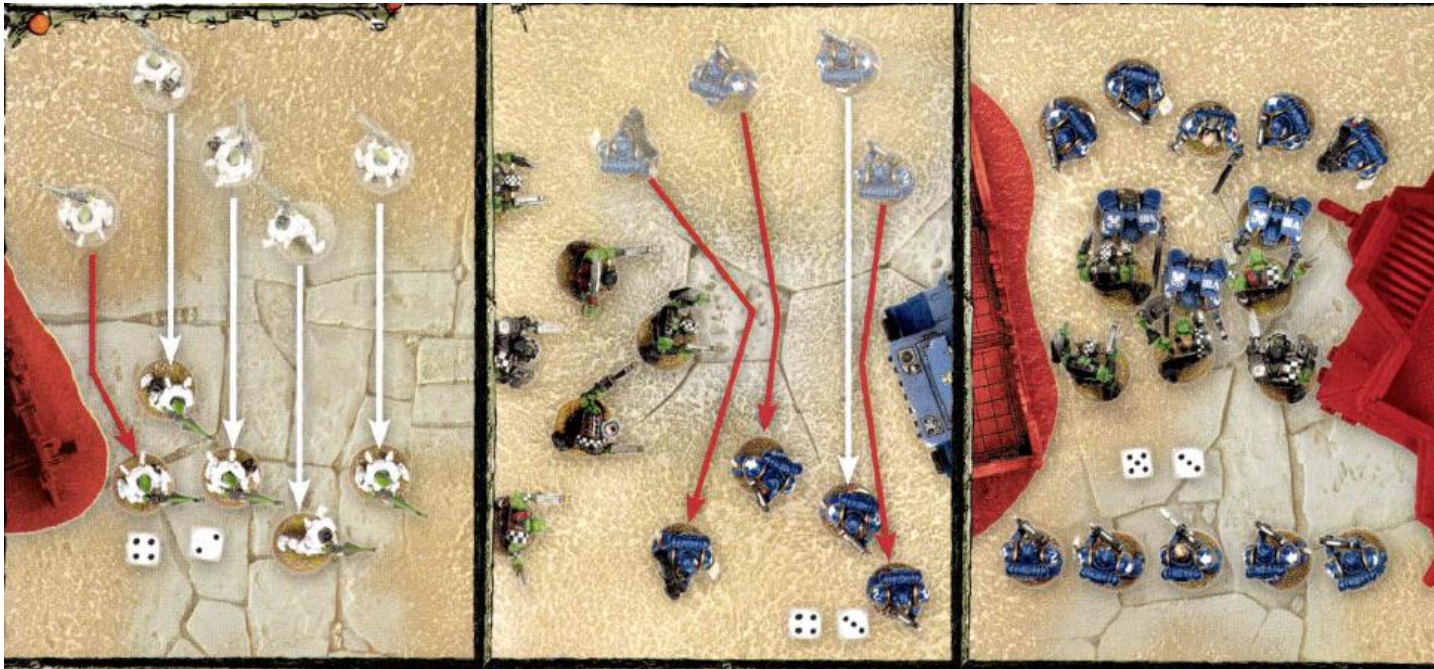
**Ha egy osztag elront egy Morál próbát, akkor azonnal Visszavonulást kell végrehajtania – és csakis ilyen mozgást végezhet az elkövetkezendő Mozgási fázisokban, amíg nem tesz sikeres Összeállást.** Minden további Mozgási fázisban az osztag további Vonul Visszafelé, amíg Össze nem Áll, el nem pusztul, vagy el nem hagyja a harcteret.

**A legtöbb osztag 2D6"-et vonul vissza.** A visszavonulást nem lassítja a nehéz terep, de a veszélyes terep teszteket ugyanúgy kiváltja. Olyan osztagoknál, ahol egyes modellek más sebességgel Vonulnak Vissza, mindig a leglassabb modell sebessége a mérvadó.

Az osztag minden tagjának a saját táblaszéle felé kell haladnia a lehető legrövidebb úton. Olyan küldetéseknel, ahol nincs „saját” táblaszél, a legközelebbi táblaszél felé haladnak.

Ha egy visszavonuló osztag bármely modellje eléri a tábla szélét, akkor az egész osztagot le kell venni veszteségként.

## Visszavonulás



A játékos 6-ot dob a 2D6-os Az Űrgárdistáknak Visszavonuláskor ki kell Mivel az Orkok nem tudják anélkül Visszavonulásra, így minden modellt 6"-etkerülniük az ellenségeiket, még akkor is, ha lemozogni a 8"-es Visszavonulásukat, hogy mozgat egyenesen a saját táblaszélük felé. e miatt messzebb lesznek a táblaszélüktől, nem ütköznek járhatatlan terepbe vagy A bal oldali modellnek ki kell kerülni amint amennyire a kidobott érték alapjánkerülnének 1"-nél közelebb ellenséges járhatatlan terepet. lenniük kéne. modellekhez, az egész osztag elpusztul.

## Visszavonulás Közelharcból

A közelharcból visszavonuló modellek szabadon átmozoghatnak minden olyan ellenséges modellen, amely ugyanabban a közelharcban vett részt. Ez egy kivétel a normál mozgási szabályok alól, amely kimondja, hogy nem lehet más modelleken átmozogni. Ha bármely modell 1"-nél közelebb fejezné be a mozgását egy ellenséges modelltől, akkor told meg a Visszavonulást annyival, hogy legalább 1"-re legyen minden ellenséges modelltől.

## Bekerítve!

Néha egy osztag Visszavonulásának útját állja valamilyen járhatatlan terep, barát vagy ellenséges modell. Az osztagnak megengedett kikerülni ezeket még úgy is, miközben megtartják a koherenciát, hogy ezzel nem a legrövidebb útvonalon mozognak a saját legközelebbi táblaszélükhöz. Ha egy osztag valamiért nem tudja lemozogni a teljes Visszavonulás távját, akkor elpusztul (lásd az ábrán).

## Visszavonulás és Lövés

A visszavonuló osztagok továbbra is lőhetnek (beleértve a Védelmi Tüzet és a Pszi lövéseket is), de csakis Kapáslövéseket. Továbbá a visszavonuló osztag nem lapulhat földre és automatikusan átmegy a Tüzérségi Sökk teszteken.

## Morál és Visszavonulás

A visszavonuló osztagok automatikusan elbuknak minden Morál próbát, de Összeállhatnak, ahogy később le lesz írva.



## Összeállítás (Regrouping)

Az, hogy egy osztag Visszavonul, még nem azt jelenti, hogy végleg kiesett a harcból. A társaik vagy vezetőik megpróbálhatnak ugyanis lelket önteni beléjük, hogy tovább harcoljanak.

Egy visszavonuló osztag megpróbálhat Összeállni, egy Összeállítás próbával a Mozgási fázisuk elején még a mozgások előtt.

- Ha az osztag modelljeinek legalább 25%-a él még, akkor ezt egy rendes **Vezetési Érték** (Ld) próbával tehetik meg.
- Ha az osztag modelljeinek kevesebb, mint 25%-a él már csak, akkor az **Vezetési Érték** (Ld) próbájuk csakis dupla 1-es, Örült Hősiesség eredménnyel sikeres. Ez alól kivétel, ha megrohamozzák őket (lásd jobbra).
- Ha az osztagnak nem sikerül az Összeállítás, akkor azonnal folytatja a Visszavonulást.
- Ha az osztagnak sikerül az Összeállítás, akkor befejezik a visszavonulást és azonnal mozoghat legfeljebb 3"-et. Erre nem hat a nehéz terep, de a Veszélye Terep igen. Ha az osztag nincs koherenciában Összeálláskor, akkor ezzel a mozgással meg kell próbálniuk visszaállítani azt vagy minél közelebb kerülni hozzá.

Miután egy osztag összeállt, nem mozoghat többet (szóval nem Futhat a Lövési fázisban vagy rohamozhat a Roham fázisban) abban a körben. Viszont lőhet (beleértve a Védelmi Tüzet), de mozgottnak számít, és csak Kapáslövéseket adhat le.

## Visszavonulás és Rohamok

Egy visszavonuló osztag nem rohamozhat.

### Visszavonulás és Többszörös Rohamok

Néha egy többszörös roham részeként egy rohamozó osztag bejelenthet rohamot egy vagy több visszavonuló osztag ellen is egy vagy több nem visszavonuló osztag mellett. Ha egy többszörös roham elsődleges vagy a másodlagos célpontjai visszavonulnak, akkor mindegyik visszavonuló osztagnak Összeállítás próbát kell tennie amint egy ellenséges modellről kiderül, hogy rohamtávon belül van (lásd lejjebb).

### Összeállítás Megrohamozásnál

Azoknak a visszavonuló osztagoknak, akik ellen rohamot jelentenek be azonnal tenniük kell egy Összeállítás próbát, amint kiderül egy ellenséges modellről, hogy rohamtávon belül van. **Ez a próba mindig egy rendes Vezetési Érték (Ld) próba és nem kell hozzá Örült Hősiesség**, függetlenül attól, hogy hány modell él az osztagnak.

- Ha a teszt sikertelen, akkor a megrohamozott osztagot le kell venni veszteségként a Roham al-fázis végén, a Harci szakasz előtt.
- Ha a teszt sikeres, akkor az osztag Összeáll (mozgás nélkül) és a harc rendesen folytatódik, kezdve azzal, hogy az ellenfél lemozgatja a rohamozó modelljeit.

### Összeállítás és Többszörös Rohamok

Ha a próba sikeres, akkor az osztag összeáll (mozgás nélkül) és a roham normálisan folytatódik. Ha a próba sikertelen, akkor a visszavonuló osztagot le kell venni veszteségként és a rohamozó modellnek úgy kell folytatnia a rohamot a többi ellenséges osztag ellen, mintha a visszavonuló osztag ott sem lett volna.



## Különleges Szabályok

A Warhammer 40.000 csatái idegen lényekkel, felszentelt páncélokkal és futurisztikus fegyverekkel vannak tele. Pulzáló energia kardok hasítanak át páncélokot, idegen eredetű mérgek szedik áldozataikat és örült fanatikuskok haladnak át az ellenség tűzén, mit sem törődve a fájdalommal a harci drogjaik miatt. Ez nagyon sok – sőt, túl sok – változó ahhoz, hogy az alapszabályok magukba foglalják őket. Ezért vannak a különleges szabályok – különös szabályok különös helyzetekre.

Ha egy lény vagy fegyver olyan szabállyal rendelkezik, amely megtöri vagy kikerüli a játék egyik alapvető szabályát, akkor azt egy különleges szabály tükrözi. Egy különleges szabály például megnövelheti egy modell esélyét arra, hogy sebet okozzon vagy azzal, hogy mérgezővé teszi a támadását vagy azzal, hogy megnöveli az Erejét (S). Hasonlóképpen egy különleges szabály javíthat egy modell túlélőképességén is azzal, hogy ellenállóvá teszi a fájdalommal szemben vagy képes lesz visszanyerni elvesztett testrészeit. Továbbá szintén egy különleges szabálynak köszönhetően tudják a mesterlövészek olyan pontosan eltalálni ellenfeleik gyenge pontjait.



---

### **Különleges Szabályok Összefoglalása**

Némely különleges szabállyal, ami itt leírásra kerül majd, már találkozhattál a korábbi oldalakon, mások viszont itt jelennek meg először. Azért gyűjtöttük őket egy helyre, hogy könnyebben megtalálhasd egy bizonyos különleges szabály leírását.

Azért beszélünk ilyen hamar a különleges szabályokról, mert a szabálykönyv többi részében (főleg a fegyvereknél és az osztag fajtáknál) szereplő többi szabály szorosan kötődik az itt megadott különleges szabályokhoz. Ha csak most ismerkedsz a játékkal, akkor nyugodtan hagyd ki ezt a fejezetet, amíg nem sajátítottad el az alapokat – ide bármikor visszatérhetsz, ha kell.

Hacsak nincs másképp írva, akkor egy modell nem kaphatja meg egy különleges szabály előnyeit egynél többször. Viszont a különböző különleges szabályok hatásai összeadódnak.

---

### **Milyen Különleges Szabályaim Vannak?**

Egyértelműnek tűnhet, de hacsak nincs másképp írva, akkor egy modell nem rendelkezik különleges szabályokkal. A legtöbbjük pedig a saját seregkönyve bejegyzésében kapja meg a különleges szabályait. Ettől függetlenül a modell Támadásai kaphatnak bizonyos különleges szabályokat a használt fegyver alapján.

Hasonlóképpen, egy modell egy pszi erő, küldetés szabály vagy az alatta és körülötte lévő terep hatására is kaphat különleges szabályokat.

Ilyen esetekben a pszi erő, a küldetés és a terep leírása ezt világosan közli.

A Warhammer 40.000-ben használt leggyakoribb különleges szabályok itt kerülnek leírásra, de ez a lista közel sem teljes. Sok osztag rendelkezik egyedi különleges szabállyal, ami a saját seregkönyvében kerül leírásra.

## **Éles Érzékek (Acute Senses)**

Ezek a harcok emberfeletti érzékekkel rendelkeznek és bármilyen terepen át tudják követni ellenfelüket – ez pedig egy elengedhetetlen képesség rajtaiütéseknél.

Ha egy osztagban van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal és az osztag egy véletlenszerű táblaszélről érkezik, akkor újradobhatják azt, hogy pontosan melyikről.

## **Vas Akarat (Adamantium Will)**

Olyan erős eme harcok akarata, hogy a gonosz varázslatok nem fognak rajta.

Egy olyan osztag, ahol van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal +1-et kap az Elűzés dobásaira.

## **És Ne Ismerjék a Félelmet (And They Shall Know No Fear)**

Egyes harcok nem hajlandók feladni, függetlenül az esélyektől.

Egy olyan osztag, ahol van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal automatikusan megdobja az Összeállítás próbáját. Az osztag rendszeren cselekedhet ugyanabban a körben, amelyikben Összeállt (a 3"-es Összeállítás mozgáson felül). Egy olyan osztagot, ahol van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal elérnek Előretöréssel, akkor nem pusztulnak el, hanem tovább harcolnak. Továbbá, egy olyan osztag, ahol van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal immúnis a Félelemre.

## **Roham Jármű (Assault Vehicle)**

Az ilyen járművet arra találták ki, hogy az ellenség szívébe döfje a katonákat.

Az ilyen különleges szabállyal rendelkező járműből kiszálló utasok rohamozhatnak ugyanabban a körben, még abban is, amelyikben a jármű elpusztult.

## **Páncéltörő (Armourbane)**

Ezt a fegyvert egyetlen céllal alkották: a páncélozott járművek elpusztítására.

Ha egy modell, vagy az általa használt fegyver rendelkezik ezzel a különleges szabállyal, akkor 2D6-al dob páncéltütést.

Ennek a különleges szabálynak semmilyen hatása nincs nem jármű modellekkel szemben.

## **Robbanás és Nagy Robbanás (Blast & Large Blast)**

Ezek a fegyverek olyan lövedékeket lőnek ki, amelyek becsapódáskor felrobbannak.

Egy fegyvernél a Robbanás a 3"-es, a Nagy Robbanás pedig az 5"-es robbanás jelzőre utal.

Robbanó fegyverek használatakor a modellek nem dobnak Találatra. E helyett válassz ki egy ellenséges modellt, amely látható a tüzelő számára és helyezd fölé a megfelelő jelzőt úgy, hogy annak a közepe a talpa felett, vagy járműnél a testén, és a fegyver lőtávolságán belül legyen. Nem rakhatod le úgy a jelzőt, hogy az alatt baráti modellek vannak.

Mivel területre hatnak, azért nehéz teljesen célt téveszteni velük, de még így sem biztos, hogy pont oda megy a lövés, ahova szántad. Dobj szóródást a robbanás jelzőnek és vond le a tüzelő Célzó Értékét (BS) a szóródási távolságból (legfeljebb 0"-ig). Megjegyzendő, hogy lehetséges az, hogy egy lövedék a fegyver látómezején és lőtávolságán kívül kerüljön szóródás után.

Ha azonban a jelző közepe eléri az asztal szélét, akkor a lövés teljesen mellé ment és nem okoz semmit.

Miután a robbanás jelző végső helye meg lett határozva nézd meg felülről. Minden osztag annyi találatot kap, ahány modellje teljesen vagy részben a jelző alatt van.

A találatok számának megállapítása után rendes lövésként kell kidolgozni a fegyver hatását.

## **Több Robbanás**

Ha egy osztag több mint egy olyan fegyverrel lő, amely rendelkezik a Robbanás különleges szabállyal, akkor minden lövést külön kell kidolgozni a fentiek alapján. Miután mindegyiknél megállapítottad az okozott találatok számát, dolgozd ki ezeket és az osztag többi lövését a megszokott módon.

## **Robbanó Fegyverek és Újradobások**

Újradobásnál a játékosnak a szóródás kockát és a 2D6-ot is újra kell dobnia.

## **Robbanó Fegyverek és Kapáslövések**

Ilyen fegyverekkel nem lehet Kapáslövéseket leadni.

### **Robbanások és Szóródás**

Egy Űrgárdista (4-es Célzó Érték [BS]) rálő egy repesz rakétát és nyilat dob a szóródás kockán. A 2D6 eredménye 7, szóval a jelzőt 3"-el (7 mínusz 4) kell elmozgatni a nyíl irányába. Mivel a jelző végső helye alatt két Ork van, az Ork osztag két találatot szenved el na repesz rakétától.



## **Ballisztikus (Barrage)**

A Ballisztikus fegyverek magasan a levegőbe lövik tölteteiket, hogy az az ellenfél sorai között érjen földet.

Minden Ballisztikus fegyver robbanás jelzőket és a hozzájuk tartozó szabályokat használja a következő kivételekkel:

- A Ballisztikus fegyverek lőhetnek indirekt módon. Ez azt jelenti, hogy lőhetnek olyan célpontokra, amelyre nem látnak rá és/vagy olyanra, amely a minimális lőtávolságukon (ha van nekik ilyen) belül van. Ha indirektbe lőnek a lövő Célzó Érték (Bs) nem vonható le a szóródásból, hacsak nem Találat!-ot (Hit!) dobott a szóródás kockán a jelző mindig a teljes 2D6"-et szóródik.
- Annak megállapítására, hogy egy osztag tehet-e fedezékmentőket egy ilyen fegyver által okozott sebek ellen és a Sebek leosztásánál azt kell feltételezni, hogy a lövés a robbanás jelző közepétől jön a tüzelő modell helyett. A járművek elleni találatokat mindig az oldalsó páncéljuk ellen kell kidolgozni.
- Minden Ballisztikus fegyver rendelkezik a Tüzérségi Sokk különleges szabállyal is.

## **Több Ballisztikus Lövés**

Ha egy osztag több mint egy Ballisztikus lövést ad le, akkor együtt lőnek a következők szerint:

- A célponthoz legközelebbi Ballisztikus fegyver lő elsőként. Helyezd a robbanás jelzőt a célpont fölé és dobj szóródásra rendesen.
- Miután az első jelző helye meghatározásra került dobj a szóródás kockával minden további Ballisztikus fegyver után. Ha nyilat dobsz, akkor helyezd el a robbanás jelzőt, a nyíl által meghatározott irányba úgy, hogy az első jelző mellett van és érinti annak szélét.
- Találat! esetén a tüzelő játékos rakhatja le a robbanás jelzőt úgy, hogy az érintsen egy korábbi jelzőhöz (akár teljesen fedheti is).
- Miután minden jelző a helyén van dolgozd ki az okozott találatokat és Sebeket mindegyiknél külön-külön. Emlékezz, hogy a robbanás jelző közepéhez legközelebbi modellekre kell elkezdeni leosztani a Sebeket.

## **Vakító (Blind)**

Ez a támadás egy erős fényt bocsát ki, amely miatt az áldozatnak pár pillanatra vakon kell harcolnia.

Ha egy osztagot eltalál egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell vagy fegyver, akkor azonnal Kezdeményezés (I) próbát kell tenniük. Ha a próba sikeres, akkor nincs káros hatás, ha viszont sikertelen, akkor az osztag modelljeinek a Támadó és Célzó Értéke (WS és BS) 1-re csökken a következő körük végéig. Ha egy támadó osztag valamiért saját magát sebezte meg, akkor automatikusan sikeres a próbájuk.



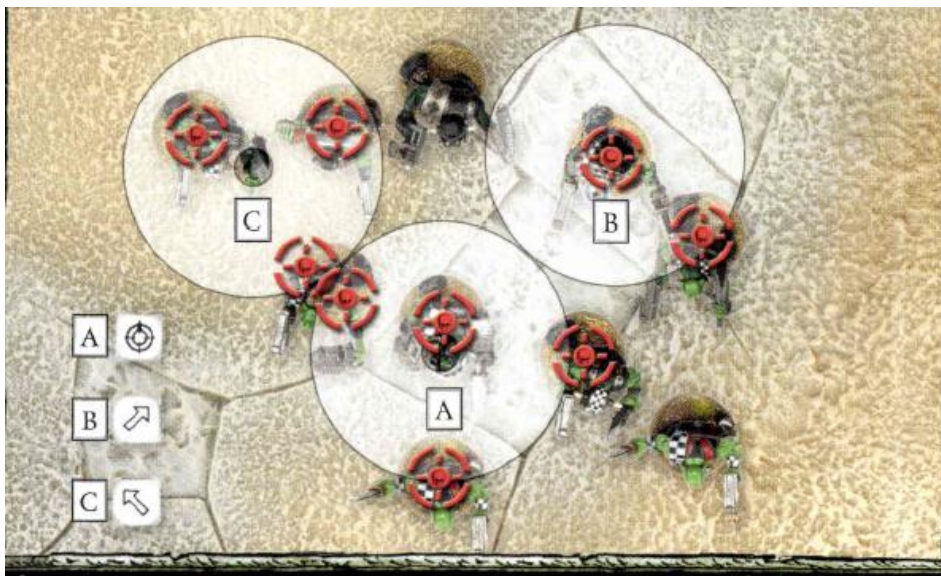
## **Pszí Testvériség/Nővérség**

### **(Brotherhood of Psykers/Sorcerers)**

Bizonyos magasan képzett Pszi használók csoportosan cselekednek, egy célra összpontosítva.

Az ilyen különleges szabállyal rendelkező osztag Mester Szint 1-es Pszi használónak számít és a Pszi használók rendes szabályait követi a következő módosításokkal:

- Az osztag a karakterének (ha van és még él) vagy annak hiányában az osztag Vezetési Értékét (Ld) használja Pszi teszteknel. Az osztag sosem használhatja egy Egyedülálló Karakter Vezetési Értékét (Ld) Pszi teszteknel.
- Ha az osztag elszenvedti A Hipertér Veszélyeit, vagy bármely más támadást, amely kimondottan Pszi használókat céloz, akkor azt a karakter ellen kell kidolgozni, ha van (és még él) vagy egy véletlenszerűen kiválasztott modell ellen, ha nincs (vagy már meghalt).



## **Ballisztikus Lövés és Szóródás**

Az eredeti jelző (A) telibe talál, és nem szóródik, amíg a második (B) és harmadik (C) jelzőknek nyíl lett dobva és az alapján lettek elhelyezve. Az okozott találatokat mindegyik jelzőnél külön kell kidolgozni és ebben az esetben a lövés összesen kilenc találatot okoztak a célpont osztagnak! Ha viszont például a harmadik jelző is telibe talál, akkor a játékos bárhova helyezhette volna úgy, hogy érintse vagy akár fedje az A vagy B jelzőt.

## **Testes (Bulky)**

*Ez a lény olyan nagy, hogy az átlagosnál jóval több helyet foglal el egy járműben vagy épületben.*

A Testes modellek két modellnek számítanak Szállító Kapacitás szempontjából.

## **Nagyon Testes (Very Bulky)**

A Nagyon Testes modellek három modellnek számítanak.

## **Extrém Testes (Extremely Bulky)**

Az Extrém Testes modellek öt modellnek számítanak.

## **Sokkoló (Concussive)**

*Egyes fegyverek arra vannak tervezve, hogy, ha egy ellenfél túléli a csapásukat, akkor azok kábulttá váljanak.*

Az a modell, amely elszenved egy vagy több mentetlen Sebet egy ilyen fegyvertől, 1-re csökken a Kezdeményezése (I) a következő Roham fázis végéig.

## **Ellentámadás (Counter-Attack)**

*Az ilyen katonák azt vallják, hogy a legjobb védekezés a támadás.*

Ha egy osztagban van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal, és berohamozzák az osztagot, akkor azonnal tenniük kell egy Vezetési Értékét (Ld) próbát. Ha a próba sikeres, akkor az osztag minden tagja +1 Támadást (A) kap a fázis végéig.

Ha a berohamozáskor az osztag már közelharcban van, akkor nincs hatása ennek a különleges szabálynak.

## **Keresztes Lovag (Crusader)**

*Hite által vezérelve, a keresztes lovag fáradhatatlanul tör előre egyik ellenféltől a másikig egy véget nem érő küzdelemben.*

Ha egy osztagban van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal, akkor az osztag egy extra kockával dobhat Futásra, a legmagasabb eredményt használva. Továbbá az osztag hozzáadhat D3-at az Előretörés értékéhez (dobj minden alkalommal).

## **Démon (Daemon)**

*A Hipertér teremtményei ugyan számtalan alakot ölthetnek, de bizonyos tulajdonságokkal mindegyikük rendelkezik.*

A Démon különleges szabállyal rendelkező modellek 5+ sebezhetetlen mentővel és a Félelem különleges szabállyal is rendelkeznek.

## **Örökéletű (Eternal Warrior)**

*Ha a háború örök, akkor az azt vívó hősöknek is annak kell lenniük. Ezek a hatalmas harcosok nem hajlandóak feladni még egy olyan csapás után sem, amely más számára halálos lett volna.*

Az ilyen különleges szabállyal rendelkező modellek immúnisak az Azonnali Halálra.

## **Félelem (Fear)**

*Egyes lények annyira borzalmasak, hogy képesek megrémíteni ellenfeleiket.*

Minden Harci szakasz elején, ha az osztag talpérintkezésben van egy vagy több Félelmet okozó ellenséges modellel, akkor Vezetési Értékét (Ld) próbát (más néven Félelem próbát) kell tennie még az ütések előtt.

Ha a próba sikeres, akkor nincs negatív hatás. Ha sikertelen, akkor az osztag minden modelljének a Támadó értéke (WS) 1 lesz annak a Harci szakasznak a végéig.

Megjegyzendő, hogy egyes osztagok nem ijednek meg olyan könnyen, mint mások. Azok az osztagok, amelyekben van legalább egy modell a Nem Ismernek Félelmet vagy a Rettenthetetlen különleges szabállyal, egyből átmennek a Félelem próbán. Viszont a Félelmet okozó modellek nem immunisak a Félelemre.

## **Rettenthetetlen (Fearless)**

*A rettenthetetlen katonák sosem adják fel és ritkán használnak fedezéket – még akkor sem, ha bölcs dolog lenne.*

Ha egy osztagban van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal, akkor az osztag automatikusan átmegy a Tüzérségi Sökk, Félelem és Összeállítás próbákon, de nem lapulhat földre és nem dönthet a Morál próba automatikus sikertelensége mellett a Fegyvereink Hatástalanok szabály miatt.

## **Fájdalomtűrés (Feel No Pain)**

*Akár pusztá akaraterő vagy mágia hatására, ez a harcos nem érzi úgy a fájdalmat, mint mások és képes súlyos sebekkel is harcolni.*

Ha egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell elszenved egy mentetlen Sebet, akkor tehet egy különleges Fájdalomtűrés dobást a sérülés elkerülésére (ez nem mentődobás). Dobj D6-al minden mentetlen Seb után. 5+-on el kell vetni a mentetlen sebet.

Megjegyzendő, hogy nem lehet Fájdalomtűrés dobást tenni olyan sebek ellen, amelyek Azonnali Halált okoznak.

Ha egy osztag úgy rendelkezik a Fájdalomtűrés különleges szabállyal, hogy a mögött egy szám van zárójelben – Fájdalomtűrés (6+) például – akkor a zárójeles szám mutatja a sikerhez szükséges dobás értékét.

Ha egy osztagban egy vagy több modell rendelkezik ezzel a szabállyal, akkor mindig a vegyes mentők sebelosztási módszert kell alkalmazni náluk. A Fájdalomtűrés dobásokat egyéenként, a rontott mentők után kell tenni.

## **Fürge (Fleet)**

*Emberfeletti gyorsaságukkal ezek a harcosok sokkal nagyobb távokat képesek megtenni ellenfeleiknél.*

Ha egy osztag csak olyan modellekből áll, amelyek rendelkeznek ezzel a különleges szabállyal, akkor újradobhat a Futás és roham távolságok meghatározásánál egy vagy több kockát (például egy D6 dobást a rohamtávolság meghatározásánál).

## **Húsevő (Fleshbane)**

*Sok olyan fegyver létezik, amelynek a legapróbb érintése is halálos lehet.*

Ha egy modell vagy annak Közelharc fegyvere rendelkezik ezzel a különleges szabállyal, akkor a közelharc támadásai mindig 2+-on sebeznek.

Hasonlóképpen, ha a modell egy ilyen különleges szabállyal rendelkező fegyverrel ad le egy lövést, akkor az is mindig 2+-on fog sebezni.

Bárhogy is legyen, ennek a különleges szabálynak nincs hatása a járművek ellen.

## Rajtaütés (Deep Strike)

Bizonyos osztagok teleportálással, alagútással, repüléssel vagy más különleges módszerrel jutnak el a harcmezőre.

Ahhoz, hogy egy osztag így érkezhessen, minden benne lévő modellnek rendelkeznie kell a Rajtaütés különleges szabállyal és tartalékban kell kezdeniük a játékot. Amikor pedig tartalékba helyezed őket, közölnöd kell az ellenfeleddel, hogy ők Rajtaütéssel érkeznek majd.

Bizonyos osztagok kötelesek Rajtaütéssel érkezni. Ők mindig tartalékban kezdik a játékot és mindig a Rajtaütés szabályai szerint érkeznek a harcmezőre. A tartalékba helyezhető osztagok számának megállapításakor figyelmen kívül kell hagyni a kötelezően tartalékban kezdő (és az esetlegesen bennük utazó) osztagokat. Továbbá az olyan osztagoknak, amelyeknek kötelező Rajtaütéssel érkezni (például egy Drop Pod), akkor is úgy kell érkezniük, ha az aktuális küldetés nem használja a Tartalék különleges szabályt. Természetesen minden, később bemutatott, Örök Háború küldetés használ Tartalékokat, szóval általában nem kell e miatt aggódnod.

### Érkezés Rajtaütéssel

Dobj az így érkező osztagok bejövetelére a rendes Tartalék szabályok szerint és helyezd el őket a következők alapján:

- Először helyezz el egy modellt az osztagból bárhol a pályán, oda, ahova szeretnéd, hogy érkezzen az osztag, és dobj neki szóródást a végső helyének meghatározására. Ha egy jármű szóródik Rajtaütés esetén, akkor ne változtass azon, hogy merre néz – ugyanarra kell néznie, mint a szóródás dobás előtt.
- Utána helyezd el az osztag maradékát az első köré. A modelleket úgy kell talpérintkezésbe helyezni az első modellel, hogy egy kört alkossanak. Amikor az első kör megtelt, akkor elkezdhetsz egy következő kört, amely tagjainak érintenie kell az előző kör modelljeit. Mindegyik körbe a lehető legtöbb modellt kell lerakni.
- A Rajtaütéssel érkező modellek minden nehéz terepet veszélyes terepként kezelnek leérkezéskor.

Abban a mozgási fázisban, amelyben megérkeztek, a rajtaütő modellek nem mozoghatnak többet annál, mint hogy kiszállnak a becsapódó Szállítójukból, ha abban jöttek. A romokba érkező modelleket a legalsó szintre kell helyezni. A rajtaütő osztagok minden nem rom épületet (kivéve a saját bástyáik tetejét) járhatatlan terepként kezelnek leérkezéskor.

A leérkezésük körének Lövési fázisában a Rajtaütéssel érkezett osztagok rendszeren lőhetnek, és természetesen úgy kell kezelni őket, mintha mozogtak volna az előző Mozgási fázisban. A Járműveket, a Lépegetők kivételével, úgy kell kezelni, mintha Cirkáló Sebességgel mozogtak volna (még a mozgásképtelen járműveknél is). Ez kihathat arra, hogy hány fegyverrel tudnak teljes Célzó Értékkel (BS) lőni.

Annak a körnek a Roham fázisában viszont nem rohamozhatnak az osztagok. Ez azokra is vonatkozik, akik egy Rajtaütéssel érkező Szállítóból szálltak ki abban a körben.

### Rajtaütési Baleset

Egy zsúfolt harcmezőre érkezni nem veszélytelen vállalkozás, mert az ember könnyen kilométerekre találhatja magát a kívánt céltól vagy akár egy kőben is materializálódhat! Ha egy osztag bármely modelljét nem lehet elhelyezni azért, mert az részben vagy egészben lelógna az asztról, járhatatlan terepre, baráti modellre vagy egy ellenséges modell 1"-es körzetén belülré érkezne, akkor valami nagyon félresikerült. Az osztagot irányító játékosnak dobnia kell a Rajtaütési Baleset táblázaton és alkalmaznia a kidobott eredményt. Ha a szerencsétlenül járt osztag egy Szállító, akkor a Rajtaütési Baleset eredménye rá és a benne ülőkre is vonatkozik.

### Rajtaütési Baleset Táblázat

#### D6 Hatás

- 1 Szörnyű Baleset!** A teleportáló osztagok elvesztek a Hipertérben vagy valami hasonló szörnyűség történt. Az egész osztag megsemmisült!
- 2-3 Eltévedt.** Talán kicsit pontatlanok voltak a koordináták, vagy az ellenség zavarta a műszereinket? Az ellenfeled helyezheti le az osztagot bárhol a pályán (kivéve járhatatlan és halálos terepen, de beleértve a nehéz terepet, ami veszélyes terepnek számít a becsapódó osztagoknak), szabályos Rajtaütési formában, de szóródás nélkül.
- 4-6 Késleltetés.** Technikai hiba vagy ellenséges tevékenység miatt az erősítés késik. Az osztag Folyamatos Tartalékba kerül. Ha az osztag olyan szerencsétlen, hogy az 5. körben vagy később dobja ezt a hatást és a játék véget ér, miközben tartalékban van, akkor megsemmisültnek számít.



## **Erő (Force)**

Az Erő fegyvereket átjárja a használójuk Pszi hatalma, így változtatva át őket pusztá fizikai eszközökből pusztító misztikus fegyverekké.

Ha a Pszi használó egy vagy több mentetlen Sebet okoz egy Erő fegyverrel, akkor azonnal dönthet úgy, hogy aktiválja azt egy Pszi pont felhasználásával és egy Pszi teszt megtételével. Ha a teszt sikertelen vagy a használónak nincs Pszi pontja, akkor nincs további hatás.

Ha sikeres a teszt, akkor minden, az Erő fegyver által abban a körben okozott Sebet megkapja az Azonnali Halál különleges szabályt. Ezek ellen nem lehet Elűzés dobást tenni.

Az Erő fegyvereknek nincs további hatása a járművek és a Sebpontokkal (W) nem rendelkező modellek ellen.

## **Ádáz Roham (Furious Charge)**

Egyes harcosok a rohamuk lendületéhez hozzáadják saját dühüket.

Abban a körben, amelyben az ezzel a különleges szabállyal rendelkező modell rohamozik, +1 Erőt (S) kap a fázis végéig. A Rendezetlen Rohamot tévő modellek azonban nem kapják meg ezt a bónuszt.

## **Túlmelegszik (Gets Hot)**

Egyes fegyverek instabil energia cellákkal működnek, amelyek könnyen túlmelegedhetnek minden lövésnél – gyakran a tüzelő kárára.

Egy Túlmelegedő fegyver esetén dobj rendesen Találatra. Minden 1-es eredményű dobás után azonban a tüzelő azonnal elszenved egy Sebet (ami ellen tehető páncél vagy sebezhetetlen mentő) – egy jármű e helyett egy lecsúszó találatot kap egy további dobás 1-es, 2-es vagy 3-as eredménye esetén.

## **Túlmelegedés és Olyan Fegyverek Amelyek Nem Dobnak Találatra**

Azok a fegyvereknek, amelyek nem dobnak Találatra (a Robbanó fegyverek például) dobniuk kell D6-al minden lövésért még a tüzelés előtt. 2+-on a lövés rendesen lezajlik.

1-es dobás esetén a lövés nem történik meg és a fegyver Túlmelegszik a fentiek szerint.

## **Túlmelegedés és Újradozások**

Ha egy modell bármilyen okból újradozhatja a Találati dobásait, akkor csak abban az esetben szenved el Sebet, ha az újradozás eredménye is 1. Továbbá az ilyen modellek újradozhatják a Találatra nem dobó fegyvereknél az 1-es eredményű Túlmelegedés dobásokat.

## **Düh Kalapácsa (Hammer of Wrath)**

Sok harcos homlokegyenest rohan a harcba, agyontaposva ellenfeleiket.

Ha egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell rohamozik és a rohamozásával talpérintkezésbe kerül egy ellenséges modellel akkor tehet egy további Támadást (A), amely automatikusan talál és a modell módosítatlan Erejét (S) használja '—' Páncélátütés (AP) értékkel. Ez a csapás a Harci szakaszban jön létre a 10-es Kezdeményezési lépésnél. Ez viszont nem ad egy további Rámozgást a modellnek a 10-es Kezdeményezési lépésnél.

Ha egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell egy Szállítót vagy egy épületet rohamoz meg, akkor a Düh Kalapácsa a jármű vagy az épület ellen irányul (nem pedig a benne lévő ellen).

## **Gyűlölet (Hatred)**

A távoli jövő sötétjében határtalan az ellenségeskedés és az ellenszenv és minden esély arra, hogy bosszút álljon gyűlölt ellenfelén, új erővel tölti meg a támadót.

Általában egy modell csak egy bizonyos ellenféllel szemben érez Gyűlöletet, amely esetben a célpont zárójelben ott szerepel majd a különleges szabály után. Ez a célpont viszont lehet egy egész sereg vagy egy kimondott osztág is.

A Gyűlölt ellenfeleket közelharcban támadó modell újradozhat minden rontott Találati dobást a közelharc első körében – a további körökben azonban már nem.

## **Zavaró (Haywire)**

A zavaró fegyverek egy erős elektromágneses hullámot bocsátanak ki, amely hatástalanít mindenféle elektromos és mechanikus szerkezetet.

Ha egy ilyen különleges szabállyal rendelkező fegyver eltalál egy járművet, dobj D6-al a hatás meghatározásához Páncélátütésre való dobás helyett.

D6	Eredmény
1	Nincs hatás
2-5	Lecsúszó találat
6	Átütő találat





### **Üss és Fuss (Hit & Run)**

Egyes csapatok rugalmas taktikákat alkalmaznak, egyik pillanatban még közélről ütve az ellenfelet, mielőtt eltávolodnának és távolról csapnának le a következőben.

Ha egy közelharcban lévő osztagban van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal, akkor az osztag dönthet úgy, hogy kiszakad a közelharcból bármely Roham fázis végén. Ehhez azonban Kezdeményezés (I) próbát kell tennie.

Ha a próba sikertelen, akkor semmi sem történik és a modellek közelharcban maradnak. Ha sikeres a próba, akkor válassz egy irányt és dobj 3D6-al. Ha a kidobott eredmény, hüvelykben, elég nagy ahhoz, hogy az osztag minden modellje több mint 1"-re kerüljön minden ellenséges osztagtól, akkor az osztag kiszakad a közelharcból és a kiválasztott irányba mozog a 3D6 által kidobott értéknek megfelelő távolságot, figyelmen kívül hagyva a velük közelharcban lévő modelleket. Nincs Előretörés. Az ellenséges osztagok, amelyek már nincsenek közelharcban, azok azonnal konszolidálhatnak D6"-et.

Az Üss és Fuss mozgást nem lassítja a nehéz terep, de a veszélyes terep ugyanúgy hat rá. Nem használható azonban arra, hogy 1"-nél közelebb kerülj egy ellenséges modellhez. Ha mindkét oldalon vannak ezzel a különleges szabállyal rendelkező osztagok, akkor rádobással döntsétek el, hogy ki kezd és utána felváltva játsszátok le az elszakadásokat. Ha az utolsó ilyen osztag már nincs közelharcban, akkor Konszolidálhat elszakadás helyett.

### **Fedezék Negálás (Ignores Cover)**

Ez a fegyver kijátssza az ellenfél fedezékét.

Az ezzel a különleges szabállyal rendelkező fegyver által okozott Sebek ellen nem tehetők fedezékmentők.

### **Beszivárgás (Infiltrate)**

Sok seregben vannak olyan felderítők, akik akár napokig is lesben állnak, várva a legmegfelelőbb pillanatra a támadáshoz.

Az olyan osztagokat, amelyekben van legalább egy, ilyen különleges szabállyal rendelkező modell, minden más osztag (baráti és ellenséges) után kell felrakni a pályára. Ha mindkét félnek vannak Beszivárgói, akkor rádobással kell eldönteni, hogy ki kezdi a felpakolásukat és utána váltakozva kell feltenni őket.

A Beszivárgók bárhol elhelyezhetők a pályán, legalább 12"-re bármely ellenséges modelltől, ha egy felrakott ellenséges modell sem lát rájuk. Ez az épületeket is magába foglalja, amíg azok legalább 12"-re vannak bármely ellenséges osztagtól. Alternatívaként fel lehet őket bárhova rakni a pályán, ahol legalább 18"-re vannak bármely ellenséges osztagtól, akár a szemük elé is. Az ilyen szabály alapján felrakott osztagok nem rohamozhatnak az első körben.

A Beszivárgás továbbá felruhazza a Tartalékban hagyott Beszivárgókat a Bekerítés különleges szabállyal. Ha egy Beszivárgó osztag rendelkezik egy dedikált Szállítóval, akkor azzal együtt is Beszivároghatnak vagy Bekeríthet, de csak úgy, hogy abban ülve kerülnek/mozognak fel a pályára.

Egyedülálló Karakterek nem csatlakozhatnak felrakáskor a Beszivárgó osztagokhoz, ha ők maguk nem rendelkeznek a Beszivárgás különleges szabállyal.



### **Azonnali Halál (Instant Death)**

Bizonyos csapások egyből megölik az ellenfelet, bármennyire szívósak is azok.

Az ezzel a különleges szabállyal rendelkező fegyverek által okozott Sebek Azonnali Halált okoznak, függetlenül az áldozat Állóképességétől (T).

### **Elfogó (Interceptor)**

Ez a fegyver úgy lett beprogramozva, hogy becélazza a leérkező Drop Podokat vagy más, nem kívánatos ellenségeket.

Az ellenfél Mozgási fázisának a végén az Elfogó különleges szabállyal rendelkező fegyver lőhet egy olyan osztagra, amely abban a körben érkezett tartalékból, és a lőtávolságán és látómezején belül van. Ha kihasználja ezt a lövést, akkor nem lőhet a következő körben, de a tüzelő modell lőhet más fegyverrel (ha van neki).

Ha egy fegyver rendelkezik az Elfogó és a Légvédelmi különleges szabállyal is, akkor a teljes Célzó Értékével (BS) lőhet minden célpontra (kivéve, ha Kapáslövéseket ad le).

### **Nem Hal Meg (It Will Not Die)**

A galaxis sötét sarkaiban vannak olyan lények, amelyek félelmetes sebességgel gyógyítják be sebeiket.

Minden baráti kör végén dobj D6-al minden olyan, ezzel a különleges szabállyal rendelkező modellenél, amely kevesebb Sebpontra (W) vagy Szerkezeti ponttal (HP) rendelkezik, mint amennyivel kezdte a játékot és még nem kellett levenni veszteséggént. 5+-on a modell visszanyer egy Sebpontra (W) vagy Szerkezeti pontot (HP), amit korábban vesztett el.

### **Cikázás (Jink)**

Vannak, akik a sebességet és a mozgékonyt használik arra, hogy életben maradjanak a harcmezőn.

Ha egy olyan modell, amely rendelkezik ezzel a különleges szabállyal, mozgott a Mozgási fázisában, akkor 5+-os fedezékmentőt kap a következő Mozgási fázisának kezdetéig.

Ha egy olyan modell, amely rendelkezik ezzel a különleges szabállyal, Padlógázzal vagy Turbó Meghajtással ment, akkor viszont 4+-os fedezékmentőt kap a következő Mozgási fázisának kezdetéig.

### **Lándzsa (Lance)**

Egy lándzsa típusú fegyver egy koncentrált energia sugarat lő ki, amely képes minden páncélon áthatolni.

Egy fegyver, amely rendelkezik a Lándzsa különleges szabállyal 12-nek tekinti a 12-nél magasabb Páncélokot a járműveken.

## Egyedülálló Karakter (Independent Character)

Az Egyedülálló Karakterek csatlakozhatnak más osztagokhoz. Jármű és mindig egy modellből álló osztagokhoz (mint a legtöbb Jármű vagy Szörnyeteg) azonban nem. Csatlakozhatnak viszont más Egyedülálló Karakterekhez, egy erőteljes, több karakteres osztagot alkotva.

### Csatlakozás egy Osztaghoz és Kiválás egy Osztagból

Egy Egyedülálló Karakter kezdheti úgy a játékot, hogy már eleve egy osztag része, vagy úgy, hogy az osztaggal koherenciában kerül fel a pályára vagy úgy, ha az osztag tartalékban van, hogy közlöd az ellenfeleddel, hogy melyik osztaghoz csatlakozott.

Ahhoz, hogy csatlakozzon egy osztaghoz, az Egyedülálló Karakternek egyszerűen csak koherenciában kell lennie az osztaggal a Mozgási fázis végén. Ha több osztaggal is koherenciában van akkor a játékosnak ki kell választania, hogy melyikhez csatlakozik. Ha viszont egy Egyedülálló Karakter nem akar (vagy nem tud) csatlakozni egy osztaghoz sem, akkor köteles (ha tud) 2"-nél távolabb maradni az osztagtól. Ez azért szükséges, hogy tisztán kivehető legyen, hogy csatlakoztak-e egy osztaghoz vagy sem. Megjegyzendő, hogy miután csatlakozott hozzájuk egy Egyedülálló Karakter, az osztag nem mozoghat többet abban a Mozgási fázisban.

Egy Egyedülálló Karakter úgy válhat ki egy osztagból, hogy 2"-nél messzebb eltávolodik tőle a Mozgási fázisban. Semelyik másik fázisban nem csatlakozhat vagy hagyhat el más osztagot – akkor már túl késő kihátrálni vagy beszállni!

Egy Egyedülálló Karakter nem válhat ki egy osztagból, ha az (vagy ő maga) közelharcban van, éppen visszavonul vagy földre lapult. Olyan osztaghoz pedig nem csatlakozhat, amely közelharcban van vagy éppen visszavonul. Ha egy Egyedülálló Karakter csatlakozik egy osztaghoz, és az osztag minden tagját megölik, akkor megint egy személyes osztag lesz belőle a következő fázis kezdetekor.

Amíg egy Egyedülálló Karakter az osztag része, addig minden szempontból az osztag részének számít, bár továbbra is érvényesek rá a Karakterekre vonatkozó szabályok.

### Vigyázzon, Uram

Az Egyedülálló Karakterek 2+-on tesznek sikeres Vigyázzon, Uram próbát.

### Hósi Morál

Ha egy osztagban van egy vagy több Egyedülálló Karakter, akkor az osztagot mindig úgy kell kezelni, mintha legalább 25%-a életben lenne Morál próba szempontjából.

### Különleges Szabályok

Ha egy Egyedülálló Karakter csatlakozik egy osztaghoz, akkor könnyen megeshet, hogy más különleges szabályokkal rendelkezik, mint az osztag. Hacsak másképp nincs írva magánál a szabálynál (mint a Konok különleges szabály esetében), akkor az Egyedülálló Karakter nem kapja meg az osztag különleges szabályait és az osztag sem az Egyedülálló Karakteréit. Az osztagra ható különleges szabályok csak addig érvényesülnek, amíg az Egyedülálló Karakter az osztag része.

### Egyedülálló Karakterek és Folyamatos Hatások

Néha, egy Egyedülálló Karaktert tartalmazó osztag célpontjává válik egy segítő vagy ártó hatásnak, mint például a Vakító különleges szabálynak. Ha a karakter kiválik az osztagból, akkor rá és az osztagra is ugyanúgy továbbra is vonatkozik a hatás.

*Például: Mehiledrin Látnokot és az Őrökből álló osztagát lángra lobbantja egy, a Lélektűz különleges szabállyal rendelkező, fegyver. Ha Mehiledrin kiválik az osztagból, akkor ő és az Őröz osztag is tovább ég és a Lélektűz hatását külön-külön kell kidolgozni rájuk.*

Ellentétben, ha egy karakter az után csatlakozik egy osztaghoz, hogy az (vagy az után csatlakozik, hogy ő maga) már egy folyamatos hatás hatása alá került, akkor sem a hátrányok, sem az előnyök nem lesznek megosztva.

*Például: A Heamnez Taktikai Osztag elszenvedti a Vakító különleges szabály hatásait. Ha Cruiz kapitány csatlakozik az osztaghoz, akkor őrá nem vonatkozik majd a Vakító különleges szabály, mert nem volt ott, amikor történt a kiváltó esemény.*

## Mesterien Megmunkált (Master-Crafted)

*Habár a mesterien megmunkált fegyverek formája eltérő lehet, mindegyikük a fegyverkovácsolás egy remekművének számít.*

Az ilyen különleges szabállyal rendelkező fegyver megengedi a viselőjének, hogy újradobhasson egy rontott Találati dobást körönként azzal a fegyverrel.



## Melta (Melta)

*A melta fegyverek rövid hatótávolságúak ugyan, de a katonák keresve sem találhatnának jobb fegyvert járművek és épületek ellen. Egy melta fegyver haragját ugyanis csak különlegesen kiképzett páncéllal lehet megfékezni*

Az ilyen különleges szabállyal rendelkező távolsági fegyverek egy további D6-al dobnak páncélatütésre, ha a célpont a lőtávolságuk felén belül van. Ha ennél messzebb van a célpont, akkor rendesen dobnak páncélatütésre.

## Rakéta Célzó (Missile Lock)

*A kifinomult célzó rendszerek miatt egyes járművek sokkal pontosabban lőhetik ki a rakétáikat.*

Egy ilyen különleges szabállyal rendelkező jármű által kilőtt rakéták csupán D6"-et szóródnak a szokott 2D6" helyett.

## Szörnyevadász (Monster Hunter)

*A galaxis sok szörnyűségnek ad otthont és éppoly sok harcosnak is, akik a levadászásukra specializálódtak.*

Az az osztag, amelyben van legalább egy modell ezzel a különleges szabállyal, újradobhatja a rontott Sebző dobásait a Szörnyetegek és a Repülő Szörnyetegek ellen.



## **Áthaladás Nehéz Terepen (Move Trough Cover)**

Egyes katonák képesek még a legsűrűbb terepen is könnyen tájékozódni.

Egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell, egy extra D6 kockával dobhat nehéz terepen való áthaladáskor. Általában ez azt jelenti, hogy 3D6-al dobunk és a legnagyobb értéket használják. Továbbá az ilyen különleges szabállyal rendelkező modellek automatikusan átmennek a Veszélyes Terep tesztjeiken. Ennek a különleges szabálynak azonban nincs hatása a rohamtávokra és a Becsapódás tesztekre.

## **Éjszakai Harc (Night Fighting)**

Ez a különleges küldetés szabály később kerül pontos leírásra.

## **Éjszakai Látás (Night Vision)**

Egyes harcosok majdnem ugyanolyan jól látnak éjszaka, mint nappal.

Egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell ignorálja az Éjszakai Harc hatásait.

## **Bekerítés (Outflank)**

A legjobb módja az ellenfél meglepésének a váratlan irányból való támadás.

Felrakásnál a játékosok bejelenthetik, hogy bármely olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell megpróbálja Bekeríteni az ellenfelet. Ez azt jelenti, hogy az megpróbálnak az ellenséges csapatok oldalába kerülni.

Ha egy Bekerítő osztag megérkezik Tartalékból, de nem Folyamatos Tartalékból, az irányító játékosuknak dobni kell D6-al: 1-2 esetén az osztag a játékos saját táblaszélétől balra lévő táblaszélről érkezik; 3-4 esetén jobbról jönnek; 5-6 esetén pedig a játékos választhat bal és jobb oldal között. Ezek után a modellek a Tartaléknál leírtak szerint mozognak fel a pályára. Ha egy Bekerítő osztag rendelkezik egy dedikált Szállítóval, akkor azzal együtt is Bekeríthet, de csak úgy, hogy abban ülve mozog fel a pályára.

## **Tüzérségi Sokk (Pinning)**

Még a legbátrabb harcosokat is megrázzhatja, ha úgy kerülnek tú alá, hogy nem látják, hogy ki és honnan lőtt rájuk, földre kényszerítve ezzel őket.

Ha egy nem jármű osztag elszenved egy vagy több mentetlen Sebet egy ilyen különleges szabállyal rendelkező fegyvertől, akkor azonnal Vezetési Értékét (Ld), próbát kell tennie. Ezt nevezzük Tüzérségi Sokk próbának.

Ha a próba sikertelen, akkor az osztag sokkolva lett és azonnal Földre Lapul. Mivel azonban már megtették a mentődobásaikat, a földre lapulás nem javítja a túlélési esélyeiket a tüzelő osztaggal szemben – már túl késő!

Addig, amíg sikeres a próba, addig egy osztaggal több Tüzérségi Sokk próba is dobatható egy körben, de rájuk lövő osztagonként csak egy. Ha már földre lapultak, akkor nem kell több ilyen próbát tenniük.

Ha egy osztag különleges szabálya kimondja, hogy az osztagot sosem lehet sokkolni, akkor automatikusan sikerül minden Tüzérségi Sokk próbájuk. Az ilyen osztagok azonban önszántukból ugyanúgy Földre Lapulhatnak, ha akarják.

## **Mérgezett (Poisoned)**

Sok halálos vírus létezik a sötét jövőben. Ezeket pedig nagyon könnyen át lehet alakítani harctéri felhasználásra.

Ha egy modell olyan fegyverrel támad, amely rendelkezik a Mérgezett különleges szabállyal, akkor mindig egy fix értéken sebez (általában zárójelben mutatva), kivéve, ha egy alacsonyabb érték is elegendő lenne, ha közelharcban támad. Továbbá, ha a viselő (vagy a fegyver) Ereje (S) egyenlő vagy nagyobb, mint a célpont Állóképessége (T), akkor a támadónak újra kell dobni a rontott Sebző dobásait közelharcban.

Ha nem szerepel mögötte szám, akkor a szabály Mérgezett (4+). Hacsak másképp nem írják, akkor a Mérgezett lőfegyverek ereje 1. A Mérgezett különleges szabálynak nincs hatása a járművek ellen.

## **A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit)**

A jármű fejlett gépszelleme és a tüzelő rendszerek közötti kapcsolatnak köszönhetően a személyzet hihetetlen pontossággal tudja bemérni a célpontjait.

Egy olyan körben, amelyben a jármű nem megy Padlógázzal vagy használ Füstgránátokat, eggyel több fegyverrel lőhet teljes Célzási Értékkel (BS), mint ami normál esetben megengedett lenne. Továbbá ez a fegyver lőhet más célpontra is, mint a jármű többi fegyvere, a rendes lövési szabályok szerint.

## **Kedvelt Ellenfél (Preferred Enemy)**

A galaxis sok harcosa keményen edz azért, hogy felülkerekedjen egy bizonyos ellenfélen, kiismerve a mozgásukat, hogy könnyebben tudjanak rájuk súlyos sebet ejteni.

Ez a szabály általában Kedvelt Ellenfél (X) formában szerepel, ahol az X egy bizonyos fajta ellenfelet jelöl. Ha a különleges szabály nem jelöl meg kimondott ellenfelet, akkor minden ellenfél az osztag Kedvelt Ellenfele. Egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell újradobja a rontott, 1-es eredményű Találati és Sebző dobásait, ha a Kedvelt ellenfelét támadja. Ez egyaránt vonatkozik a közelharcra és a távolsági támadásokra is.

## **Pszí Pilóta (Psychic Pilot)**

Bizonyos járműveket pszi lövészek, vezetők vagy más személyzet irányít, akik mentális képességeikkel támogatják a társaikat.

Egy ilyen különleges szabállyal rendelkező járművet úgy kell tekinteni, mintha 10-es Vezetési Értékkel (Ld) rendelkezne Pszi tesztek szempontjából (módosítók előtt). Ha a jármű elszenved egy Hipertér Veszélyei hatást, akkor azt lecsúszó találatnak kell tekinteni.

## **Pszí Használó (Psyker)**

Az ilyen különleges szabállyal rendelkező modell egy Pszi használó. A Pszi használókra vonatkozó szabályok a saját fejezetükben kerülnek leírásra.

## **Őrjöngés (Rage)**

*A vérszomj hatalmas fegyver a harcmezőn, ami arra ösztönzi a harcost, hogy darabokra tépje áldozatát.*

Abban a körben, amelyben az ilyen különleges szabállyal rendelkező modell rohamoz, +2 Támadást (A) kap a rohamért a szokásos +1 helyett. Ha a modell rendezetlen rohamot hajt végre, akkor nem kapja meg ezt a bónuszt.

## **Tombolás (Rampage)**

*Bizonyos harcosok nem csüggednek, ha az ellenfél létszámfőlénybe kerül, hanem váratlan és vad ellentámadást indítanak.*

Bármely Harci szakasz kezdetekor, az ilyen különleges szabállyal rendelkező modell +D3 Támadást (A) kap, ha több ellenséges modell van a közelharcban, mint baráti – számolj bele minden modellt, nemcsak a harcban állókat. Dobd ki minden Tomboló modell extra támadásait külön-külön. Ha a modell rendezetlen rohamot hajt végre, akkor nem kapja meg ezt a bónuszt.

## **Rendíthetetlen (Relentless)**

*A rendíthetetlen harcosok haladását semmi sem lassíthatja le.*

A Rendíthetetlen modellek úgy lőhetnek Nehéz, Sorozatvető és Löveg fegyverekkel, mintha nem mozdultak volna, még akkor is, ha mozogtak az előző Mozgási fázisban. Továbbá rohamozhatnak ugyanabban a körben, amelyben lőttek Nehéz, Löveg, Gyorstüzelő vagy Sorozatvető fegyverekkel.

## **Hasító (Rending)**

*Egyes fegyvere olyan súlyos sebeket tudnak ejteni, ami ellen semmilyen páncél sem véd.*

Ha egy modell vagy a fegyvere rendelkezik a Hasító különleges szabállyal, akkor megvan az esélye arra, hogy a támadásai kritikus találatot okoznak. Minden 6-os Sebző dobás után a célpont automatikusan elszenved egy Sebet, függetlenül az Állógépességétől (T). Ezek a sebek pedig 2-es Páncélátütéssel (AP) rendelkeznek. Ez közelharcra és lőfegyverekre egyaránt vonatkozik.

Mindkét esetben, járművek ellen, minden 6-os páncélátütés dobás után dobható egy további D3-as dobás, amelynek az eredménye hozzáadódik az összesítetthez

## **Tartalékok (Reserves)**

Ez a különleges küldetés szabály később kerül pontos leírásra.

## **Felderítők (Scouts)**

*A felderítők mindig a sereg élén haladnak, rejtve az ellenfél szeme elől.*

Miután mindkét fél felpakolt (beleértve a Beszivárgókat), de még az első játékos első körének kezdete előtt, bármely olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell, áthelyezhető. Ha az osztag Gyalogság, Tüzérség, Lépegető vagy Szörnyeteg, akkor minden modellje a jelenlegi helyétől 6"-en belül bárhova áthelyezhető. Bármely más osztagtípus esetében ez 12"-re módosul. Ennél a mozgatásnál a Felderítőknek 12"-nél messzebb kell maradniuk minden ellenséges osztagtól. Ha egy osztag él ezzel a lehetőséggel, akkor nem rohamozhat az első körben. Egy járműbe való ki- vagy beszállás nem lehet része ennek a mozgásnak.

Ha mindkét fél rendelkezik Felderítőkkal, akkor egy rádobás után a nyertes dönti el, hogy ki helyezheti át először az osztagait. Ezek után pedig felváltva elvégzik a játékosok a felderítő egységeik áthelyezését.

Ha egy ilyen különleges szabállyal rendelkező osztag egy dedikált Szállítóban kerül felpakolásra, akkor a Szállító is megkapja a Felderítő különleges szabályt (habár nem lehet kiszállni az áthelyezés részeként). Megjegyzendő, hogy egy ilyen különleges szabállyal rendelkező Szállító nem veszi el a szabályt, ha egy olyan osztag ül benne, amely nem bír ugyanezzel a szabállyal.

Ez a szabály továbbá megadja a Bekerítés különleges szabályt is az osztagnak.

## **Szaggató (Shred)**

*Bizonyos harcosok és fegyverek olyan vadsággal csapnak le, hogy leszaggatják áldozatukról a húst.*

Ha egy modell vagy a fegyvere rendelkezik a Szaggató különleges szabállyal, akkor újradobhatja a rontott Sebző dobásokat, amit az adott fegyverrel tesz. Ez közelharcra és lőfegyverekre egyaránt vonatkozik.

## **Leplezett (Shrouded)**

*Nem számít a sötétség forrása ezeknél a harcosoknál – csakis egy szerencsés találattal lehet őket megsebezni.*

Egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell 2-vel jobbnak tekintheti a fedezékmentőjét, mint amilyen alapból lenne. Megjegyzendő, hogy ez azt jelenti, hogy a Leplezett szabállyal rendelkező modell még a nyílt terepen is 5+-os fedezékmentővel bír.

A Leplezett és az Álcázás által nyújtott fedezékmentő bónuszok összeadódnak (maximum 2+-os fedezékmentőig).

## **Képzett Lovas (Skilled Rider)**

*A legjobb motorosok tudják, hogy hogyan hozzák ki a legjobb teljesítményt a gépi lovaikból.*

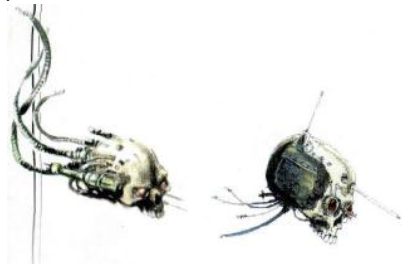
Egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell automatikusan átmegy a Veszélyes Terep teszteken és +1-et kap a Cikázó fedezékmentőjéhez (más fedezékmentőhöz azonban nem).



## Légyvédelmi (Skyfire)

A légyvédelmi fegyverek az ellenséges repülőket és siklókat lelövésében jeleskednek.

Az a modell, amely rendelkezik, vagy olyan fegyverrel lő, amely bír ezzel a különleges szabállyal, a rendes Célzó Értékével (BS) lőhet a Repülőkre, a Repülő Szörnyetegekre vagy a Siklókra. Viszont hacsak nem rendelkezik az elfogó szabállyal is, akkor más célpontokra csak kapáslövéseket adhat le.



## Lassú és Módszeres

### (Slow and Purposeful)

Sok harcos lassan, de biztosan közelíti meg az ellenfeleit.

Egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell nem Futhat, használhat Turbó Meghajtást, mehet Padlógázzal, Törhet Előre vagy lőhet Védelmi Tűzzel. Viszont úgy lőhetnek Nehéz, Sorozatvető és Löveg fegyverekkel, mintha nem mozdultak volna, még akkor is, ha mozogtak az előző Mozgási fázisban. Továbbá rohamozhatnak ugyanabban a körben, amelyben lőttek Nehéz, Löveg, Gyorstűzelő vagy Sorozatvető fegyverekkel.

## Zúzás (Smash)

A legfélelmetesebb lények számára egyetlen csapás is elég egy tank átütéséhez vagy egy ember kilapításához.

Az ilyen különleges szabállyal rendelkező modell minden közelharc támadása, kivéve a Düh Kalapácsa támadásait, 2-es Páncélatütéssel (AP) rendelkezik (kivéve, ha 1-es Páncélatütésű [AP] fegyverrel támad). Továbbá közelharcban dönthet úgy, hogy Zúzó Támadást tesz. Ilyenkor dobj rendesen Találatra, de felezd el a modell Támadásainak (A) a számát. A Zúzó Támadás továbbá megduplázza a modell Erejét (S) (maximum 10-ig) a Támadás idejére. Valamint, a Zúzó Támadást tevő modell újradobhatja a páncélatütés dobásait, de köteles a második eredményt elfogadni.

## Mesterlövész (Sniper)

A mesterlövész fegyverek elég pontosak ahhoz, hogy meg lehessen velük célozni egy ellenfél gyengepontjait.

Ha egy fegyver (vagy a használója) rendelkezik a Mesterlövész különleges szabállyal, akkor minden 6-os Találati dobása egy Precíziós Lövés lesz.

Továbbá, ha egy fegyver (vagy a használója) rendelkezik a Mesterlövész különleges szabállyal, akkor mindig 4+-on Sebez, függetlenül a célpont Állóképességétől (T). Járművek ellen a Mesterlövész fegyverek 3-as erejűnek számítanak.

A Mesterlövész fegyverek továbbá rendelkeznek a Tüzérségi Sokk és a Hasító különleges szabályokkal is.

## Lélektűz (Soul Blaze)

Egyes pszivel átjárt vagy technológiailag fejlett fegyverek magát az áldozat lelkét is lánggra tudják lobbantani.

Ha egy osztag elszenvad egy vagy több mentetlen Sebet egy ilyen különleges szabállyal rendelkező támadástól, akkor lánggra lobbannak és tovább égnek. Jelöld meg őket valamilyen jelzővel.

Minden kör végén dobj D6-al minden lángoló osztag után. 3 vagy kisebb dobás esetén a lángok kialszanak. 4+-on azonban az osztag elszenvad D3 4-es Erejű, 5-ös Páncélatütésű (AP) találatot. Az ezekből származó Sebeket az osztag irányítója osztja le és nem lehet ellenük fedezékmentőt tenni. Egy osztagon sem lehet egyszerre egynél több lángoló jelző.

## Különleges Fegyver

### (Specialist Weapon)

A legerősebb fegyverek akkor a leghatékonyabbak, ha párban forgatják őket, mivel az átlagos fegyverekhez képest teljesen egyedi harcállást követelnek meg a viselőtől – ám ezt gyakran kárpótolják a pusztításuk mértékével.

Az ilyen fegyverrel harcoló modell csak akkor kapja meg a két fegyver után járó +1 Támadást (A), ha a másik fegyver is rendelkezik a Különleges Fegyver különleges szabállyal.

## Osztott Tűz (Split Fire)

A legfegyvermezettebb osztagok képesek megosztani a tűzerejüket, hogy ad adják le a lövéseiket, ahol a legtöbb kárt okozzák velük.

Ha egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell lő, akkor egy modell lőhet más célpontra, mint az osztag többi tagja. Ehhez azonban az osztagnak először sikeres Vezetési Érték (Ld) próbát kell tennie. Ha a próba sikertelen, akkor mindenki rendesen lő. Ha viszont sikeres, akkor válassz ki egy modellt az osztagból és azonnal lőjél vele. Miután lezajlott ez a lövés, az osztag többi tagja is lőhet, de nekik más célpontra kell tüzelniük.

## Álcázás (Stealth)

Egyes harcosok az álcázás és a rejtőzés mesterei, akik képesek rejtve maradni a szemek előtt addig, amíg le nem csapnak.

Egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell 1-el jobbnak tekintheti a fedezékmentőjét, mint amilyen alapból lenne. Megjegyzendő, hogy ez azt jelenti, hogy az Álcázás szabállyal rendelkező modell még a nyílt terepen is 6+-os fedezékmentővel bír. Ez a szabály gyakran Álcázás (X) formában szerepel, ahol az X egy bizonyos fajta terepet takar, mint Álcázás (Erdők) vagy Álcázás (Romok). Ilyen esetekben az osztag csak a megjelölt terepben kapja meg a szabály előnyeit.

A Leplezett és az Álcázás által nyújtott fedezékmentő bónuszok összeadódnak (maximum 2+-os fedezékmentőig).

## Ráccsapás (Strafing Run)

Ez a jármű kimondottan földi célpontok ellen lett tervezve.

Ez a jármű +1 Célzó Értéket (BS) kap, ha Roham, Nehéz, Gyorstűzelő vagy Sorozatvető fegyverekkel lő Tüzérségi, Bestia, Motoros, Lovassági, Gyalogsági, Szörnyeteg vagy jármű modellekre. Továbbá célponttól függetlenül a jármű lövései megkapják a Tüzérségi Sokk különleges szabályt is.

## **Leccsapás (Strikedown)**

*Egy elég erős ütés még a legnagyobb harcost is térdre kényszeríti.*

Bármely modell, amely elszenvet egy mentetlen Sebet vagy megdob egy mentődobást egy ilyen különleges szabállyal rendelkező fegyver támadásai ellen, az térdre kényszerül és fel kell állnia, mielőtt bármi mást tehetne. Feleznie kell a Kezdeményezését (I) és úgy kell mozognia, mintha nehéz terepen mozogna a következő köre végéig.

A járművek és a Szörnyetegek immunisak erre a hatásra.

## **Konok (Stubborn)**

*Sok harcos él azzal az eltökéltséggel, hogy inkább meghal, mintsem, hogy meghátráljon akár egyszer is.*

Ha egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell, Morál vagy Tüzérségi Sokk próbát köteles tenni, akkor figyelmen kívül hagynak minden negatív Vezetési Érték (Ld) módosítót. Ha egy osztag Rettenthetetlen és Konok is, akkor a Rettenthetetlen szabályt használják.

## **Szuperszonikus (Supersonic)**

*A szuperszonikus járművek gyorsak, még a repülőgépek mércéjével mérve is.*

Egy Szuperszonikus jármű, amely Padlógázzal megy köteles legalább 18"-et mozogni és legfeljebb 36"-et tehet meg. A Szuperszonikus Repülőök nem válhatnak át Lebegő módba.

## **Rajok (Swarms)**

*ezekből a lényekből olyan sok van, hogy nem lehet őket egyesével kivenni és csoportként kell megküzdeni velük.*

Ha egy Raj elszenvet egy mentetlen Sebet egy Robbanás, Nagy Robbanás vagy Sablon fegyvertől, akkor mindegyik mentetlen Seb két mentetlen Sebnek számít. Viszont a Rajok képesek gyorsan áthaladni olyan helyeken, ami lelassítana másokat – nem lassítja őket a Nehéz Terep, de a veszélyes terep ugyanúgy vonatkozik rájuk.

## **Tank Vadászok (Tank Hunters)**

*A páncélos hadviselés ezen veteránjai képesek bemérni az ellenséges járművek gyengepontjait.*

Egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell újradobhatja a rontott páncélátütés dobásait járművek ellen (közeli harci és lőfegyverekkel egyaránt) és akár a lecsúszó találatokat is újradobhatják, egy átütő találat reményében – de kötelesek megtartani a második eredményt.

## **Zuhatag (Torrent)**

*Ez a fegyver egy nagy adag lángot, gázt vagy más halálos folyadékot bocsát ki.*

Amikor egy ilyen különleges szabállyal rendelkező fegyverrel lősz, akkor helyezd úgy a sablont, hogy annak a keskeny vége a fegyvertől 12"-en belül legyen és a szélesebb vége ne legyen közelebb a fegyverhez, mint a keskeny vége. Ezek után rendes Sablonos fegyverként kell kezelni a fegyvert.

## **Ikerkapcsolt (Twin-Linked)**

Az Ikercsatolt különleges szabállyal rendelkező fegyver egy fegyvernek számít, de a leadott lövések hatására újra kell dobnod a rontott Találati dobásokat vele. Az Ikercsatolt fegyverek nem lőnek többet a társaiknál, de jobb eséllyel találsz velük.

## **Ikerkapcsolt Robbanó Fegyverek**

Ha a szóródás kocka eredménye nem Találat, akkor újradobhatod a kockát egy ilyen fegyverrel. Ha így teszel, akkor a szóródás kocka mellett a 2D6" esetleges szóródást is újra kell dobnod.

## **Ikerkapcsolt Sablonos Fegyverek**

Ezekkel a fegyverekkel ugyanúgy kell lőni, mint a sima változatukkal, de újra kell dobni a sikertelen Sebző és páncélátütés dobásokat velük.

## **Kétkezes (Two Handed)**

*Ez a fegyver kimondottan nehéz és két kezlet igényel.*

Az ilyen fegyverrel támadó modell sosem kaphatja meg a két fegyverért járó bónusz Támadást (A).

## **Ormótlan (Unwieldy)**

*Ez a fegyver nagyon nagy és elég esetleg, ami miatt szinte lehetetlen gyors támadásokat leadni vele.*

Egy ilyen fegyverrel támadó modell 1-es Kezdeményezési lépésnél üthet vele, hacsak nem Szörnyeteg vagy Lépegető.

## **Vektor Táncos (Vector Dancer)**

*Bizonyos légi járműveket főképp mozgékonyásra terveztek. Ugyan veszítenek a nyers sebességükből, de jobban rá tudják fordítani a fegyvereiket az ellenfeleikre.*

Az ilyen különleges szabállyal rendelkező modell tehet egy további 90 fokos forgást a mozgása végén. Ha viszont így tesz, akkor nem mehet Padlógázzal a következő Lövési fázisban.

## **Vektor Csapás (Vector Strike)**

*Ezek a szárnyas rettenetek az égből alászállva darabokra szedik prédájukat egyetlen mozdulattal.*

Szárnyalásnál ez a modell lecsaphat az áldozatára. A Mozgási fázis végén jelölj ki egy nem közelharcoló ellenséges osztagot, ami felett elhaladtál abban a körben. Ez az osztag lehet akár egy ellenséges Repülő is. A kiszemelt osztag elszenvet D3+1 találatot, amit a modell módosítatlan Erejével (S) és 3-as páncélátütéssel (AP) kell lebonyolítani. Járművek ellen ezek a célpont oldalsó páncélját találják el.

Azt a modellt, amely Vektor Csapást hajtott végre a Mozgási fázisában úgy kell kezelni, mintha már lőtt volna egy fegyverével a következő Lövési fázisban. Viszont minden további fegyver, amivel lőhet, választhat más célpontot, mint a Vektor Csapás.

## **Fanatikus (Zealot)**

*A fanatikusok képesek a legsúlyosabb sebekkel is tovább küzdeni, annyira hajtja őket a saját eszméjükbe vetett hitük.*

Egy olyan osztag, amelyben van legalább egy ilyen különleges szabállyal rendelkező modell rendelkezik a Rettenthetetlen és a Gyűlölet különleges szabályokkal is.

## Egység Típusok

*'Mint ahogy az elme a testnek úgy a lélek a szellemnek, mint ahogy a Halál a halandó embernek a kudarc a halhatatlannak, úgy árá van minden becsvágyó gondolatnak'*

Eddig megvitattuk az alapvető szabályokat, melyek a gyalogságra, a Warhammer 40.000 játék legalapvetőbb és legáltalánosabb egységtípusa vonatkoznak. Habár a gyalogság fogalma elképesztően széleskörű (Lefedhet mindent a legapróbb Gretchintől kezdve egészen a hatalmas Úrgárdistákig.) mégsem elég arra, hogy egy háborúval tépázott és véráztatta univerzum összes teremtményét egyértelműen meghatározza.

Hogy egységesítsük és igazságot tudjunk tenni az idegen lények teljes spektrumában (és persze az Emberiség Uralkodójának néhány különösebb szolgálja között) ebben a fejezetben felsoroljuk a különböző egységtípusokat, mindegyiket a saját képességeikkel és különleges szabályaikkal. A járművek eléggé elkülöníthetőek ahhoz, hogy külön fejezetet kaphassanak.

A legtöbb esetben eléggé nyilvánvaló, hogy melyik modell melyik egységtípusba tartozik, de az egységtípus alapvető kiterjesztése is a modellek karakterisztikájának, melyeket megtalálhatod a hozzájuk tartozó Kódexekben.

Ha a kódexed nem tartalmazza az egységtípusra vonatkozó információkat (ami elképzelhető néhány régebbi kiadású seregkönyv esetében), akkor egyszerűen keress rá ezen könyv II. Mellékletében, ott meg fogod találni a teljes listát minden egyes modell egységtípusával.

### Karakterek (Characters)

Néhány modell esetében az egységtípus mellett megjegyzésben szerepelhet, hogy karakter. Mi most itt, mindazonáltal nem fogunk foglalkozni velük. A karakterek annyira erőteljes

és fontos részei a Warhammer 40.000-nek, hogy velük külön fejezet foglalkozik a későbbiekben.



## Gyalogság (Infantry)

**A gyalogsági egységek közé soroljuk az összes gyalogos katonát legyen az emberi vagy idegen lény. Egy átlagos gyalogsági egység 5-10 főből áll, de lehetnek sokkal nagyobbak is.**

Nagyon ritka esetben akár elképzelhető egy fős gyalogsági egység is. A gyalogság viszonylag lassan mozog, de képes átkelni majdnem mindenféle terepen (ha elég időt adunk nekik) és képesek a lehető legjobb fedezékeket használni, hogy elkerüljék az ellenséges tüzet.

A gyalogság a legmegbízhatóbb és legáltalánosabb egysége a Warhammer 40.000-nek. Minthogy a velük kapcsolatos szabályok elég nagy terjedelműek ebben a fejezetben nem jelenítünk meg belőlük többet.



Space Marine Sternguard Veteran Squad

## Motorok és suhanók (Bikes & Jetbikes)

A motoron ülő egységek kiemelkedően jók az első soros harcokban. Képesek kihasználni a sebességüket mélyen behatolva az ellenséges területekre, teljesíteni a küldetésüket, majd megszökni, mielőtt az ellenség reagálni tudna. Ezeket a harcosokat gyakran illetik a forrófejű, meggondolatlan jelzőkkel, de hatékonyságukat nem lehet tagadni.

### Páncélozott paripa (Armoured steed)

A motort és suhanót megülők előnyt szereznek a motor által kínált védelemből mely 1-el megnöveli a Állóképesség (Thoughness) értéküket. Ha a motor vagy suhanó része a modell alap felszerelésének, akkor ez a bónusz már bele van számolva a profiljába.

### Mozgás (Movement)

A motorosok és suhanók maximum 12"-et mozoghatnak a Mozgási fázisban.

### Motorok és a terep

A motorokat soha nem lassítja le a nehéz terep. Mindazonáltal minden nehéz terepet veszélyes terepként kezelnek.

### Suhanók, modellek és a terep

A suhanók mindig szabadon átmozoghatnak más modellek vagy a terep felett. Azonban, ha a suhanó a mozgását nehéz terepen kezdi vagy fejezi be, veszélyes terep tesztet kell tennie. A suhanók nem fejezhetik be a mozgást más modelleken vagy járhatatlan terepen, kivéve, ha a suhanó a mozgását járhatatlan terepen fejezi be és a modellt el lehet elhelyezni rajta. Ha ez lehetséges, akkor a járhatatlan terep veszélyesnek minősül.

### Visszavonulás

A motorok és suhanók 2D6" helyett 3D6"-et mozoghatnak, amikor visszavonulnak.

### Lövés

Minden motor vagy suhanó annyi fegyverrel tüzelhet, ahányan ülnek rajta. Például egy Űrgárdista támadómotor esetében a vezető és az utas is lőhet egy-egy fegyverrel, összesen kettővel.

A motorok és suhanók nem Lapulhatnak a földre (Go to Ground) és nem hat rájuk a Tüzérségi sokk (Pinned).

### Roham

A motorok rohammozgását nem lassítja le a nehéz terep, azonban minden motornak és suhanónak, amelyik olyan ellenséges modellt támad, mely barikád vagy Égisz védelmi vonal mögött van, veszélyes terep tesztet kell dobnia.

### Különleges szabályok

A motorok és suhanók rendelkeznek az Düh Kalapácsa (Hammer of wrath), Cikázás (Jink), Nagyon Testes (Very Bulky) és a Rendíthetetlen (Relentless) különleges szabályokkal.

### Turbógyorsítók (Turbo-boost)

A motorok és suhanók nem tudnak Futni, de képesek egy különleges Turbógyorsító (Turbo boost) mozgást végrehajtani, lövés helyett a saját lövés fázisukban.

Turbógyorsítóval mozgó motorok maximum 12"-et, a turbógyorsítóval mozgó suhanók maximum 24"-et mozoghatnak. Ekkora sebességnél viszont a vezetők teljes mértékben a motorjaik irányítására kell, hogy koncentrálnak. A motorok és suhanók a továbbiakban nem lőhetnek, rohamozhatnak, és nem hajthatnak végre más önkéntes cselekedetet a körük hátralevő részében.



Space Marine Attack Bike

### Elda (és Sötét Elda) suhanók (Eldar (and Dark Eldar) Jetbikes)

Az eldák vitathatatlanul az anti gravitációs technológia mesterei, és mindenki féli az ő suhanók villámtámadásait, akik már szembesültek velük. Kedvenc taktikájuk, hogy kiemelkednek a fedezék mögül, tüzet nyitnak és visszasüllyednek a fedezékbe, mielőtt az ellenfél egyáltalán észbe kaphatna.



Eldar Jetbike

et.

Az Elda suhanók a suhanókra vonatkozó szabályokon felül megkapják a lehetőséget, hogy maximum 2D6-ot mozoghassanak a Roham fázisban, még akkor is, ha nem rohamoznak vagy Rajtaütéssel (Deep Strike) érkeztek abban a körben. Ha az Elda suhanók mozognak a Roham fázisban és nem rohamoznak, a nehéz terepet ugyanúgy kell kezelniük, mint a Mozgási fázisban. Továbbá, ha egy Elda suhanó Turbó gyorsító-s mozgást jelent be, akkor mozoghat Maximum 36"-

## Tüzérség (Artillery)

Néhány fegyver annyira nagy és ormótlan, hogy járművekre szerelik őket, de előfordul, hogy Gyalogsági tüzérségi osztagként kerülnek bevetésre, olyan helyeken, ahol a járművek nem használhatóak. Minthogy ezek a hatalmas tüzérségi fegyverek túlságosan nehezek ahhoz, hogy csak úgy átvonszolja őket a csatamezőn, általában kerekeken gurulnak vagy antigravitációs platformra szerelik őket.

### Az egység

A tüzérségi egységek általában bizonyos számú legénységből és magából az ágyúból állnak. Ezek az egységek elég összetettek, minthogy néhány különböző típusú modellt tartalmaznak. Az ágyú a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
-	-	-	7	2	-	-	-	3+

Ha a kezelőszemélyzet összes tagja meghalt, akkor az ágyút is azonnal le kell venni.

Néha a játékosnak meg van a lehetősége, hogy további modelleket vagy vezetőket adjon a tüzérségi egységhez. Ezek a modellek a legénység tagjainak számítanak minden tekintetben, az ágyú normál módon működik, még akkor is, ha egyébként ezek a modellek némileg eltérnek a legénység többi tagjától. Egyedülálló karakter is csatlakozhat az egységhez, bár nem számít a legénység tagjának és nem kezelheti az ágyút.

### A tüzérség mozgása

A tüzérségi ágyúk mozgatásához legalább 1 fő legénység kell ágyúnként. Ha a tüzérségnek nincs legalább 1 kezelőszemélyzete ágyúnként, akkor nem mozoghat, a maradék legénység nem hagyhatja hátra önkéntesen az ágyút.

### Lövés a tüzérséggel

Az ágyú modellek nem lőhetnek, ha a Mozgási fázisban mozogtak - Kapáslövést (Snap shots) sem hajthatnak végre.

Egyébként pedig egy 2"-en belül levő kezelő lőhet az ágyúval a Lövési fázisban. A tüzelő kezelőszemélyzet nem lőhet a saját fegyvereivel, egyébként a legénység többi tagja (és az egységhez csatlakoztatott Egyedülálló karakterek) lőhetnek az oldalfegyverekkel azt a szabályt betartva, hogy az egész egység ugyanarra az osztagra lő.

Amikor egy ágyúval tüzelünk, akkor mind az ágyú, mind a kezelő modellnek rá kell látnia a célpontra (kivéve természetesen, ha ballisztikus lövedékről van szó). A lő távot a fegyver csövétől kell mérni.

### Lövés a tüzérségre

Ha a tüzérségi egységre lőnek, mindig az ágyú Szívóssága (T) számít, amíg legalább egy van az ágyúkból. Minden okozott sebt a szokásos módon a legközelebbi modellre kerül kiosztásra.

Ha a tüzérség a Földre lapulást (Go to ground) választja, akkor az ágyú modellnek nem nő a fedezékmentője, csak a kezelők részesülnek ebből az előnyből.



### Roham

A tüzérségi egység nem kezdeményezhet rohamot, mindaddig, míg legalább egy ágyú modell van az osztagban.

Ha a tüzérségi egységet rohamozzák meg, akkor normál módon a rohamozó modelleket talpkontaktusba kell mozgatni a legénységgel és az ágyúkkal. Az ágyúkra nem lehet sebet osztani. Minden közelharcban levő ellenséges modell a legénység ellen dobja a találati és sebzési dobást (még akkor is, ha az ágyúval vannak talpkontaktusban). A közelharcban levő kezelők természetesen visszatámadhatnak, de az ágyúk nem.

### Morál és visszavonulás

Minden morál és Vezetési Érték tesztnél, valamint a közelharc eredményének megállapításánál az ágyú modelleket figyelmen kívül kell hagyni, mintha ott sem lennének. Mivel az ágyúk mozgatásához minimum egy fő legénység kell ágyúnként, a legénység nélküli ágyúkat le kell venni veszteségként. Az egység többi része normál módon visszavonulhat. Ha a tüzérségi egység visszavonulásra kényszerül a közelharc után az ellenfél szabadon előre törhet (Sweeping advance), a tüzérségi osztag automatikusan elrontja a kezdeményező érték tesztet (Initiative test), utolérik és megsemmisül a győztes által.

### A tüzérség és a Vigyázzon Uram (Look Out, Sir)

Sebt nem lehet ágyú modellre osztani sikeres Vigyázzon uram tesztel.



Eldar Shadow Weaver

## Ugró egységek (Jump units)

Az ugró egységek ugró felszereléssel, szárnyakkal, teleportáló eszközökkel vagy bármilyen gyors, rövid távú mozgást lehetővé tevő felszereléssel vannak ellátva. Nem úgy, mint a többi egységtípus kategóriánál, az Ugró nem külön osztály, hanem más egységtípusok előtt szerepel jelzőként - leggyakrabban a Gyalogság vagy a Szörnyetegek előtt és nagy ritkán más csoportok előtt is. Az Ugró tehát két szabályszekció is vonatkozik az Ugró egységek és a saját alaptípusok szabályai is. Például az Ugró Gyalogságnak mind az Ugró, mind a Gyalogságra vonatkozó szabályokat követniük kell.

Az Ugró egységek minden körben egyszer használhatják az Ugró felszerelésüket, hogy szélsőseben mozoghassanak vagy a Mozgási fázisban vagy a Roham fázisban – mindkét fázisban, ugyanabban a körben azonban nem használhatják az Ugró felszereléseket. Ha nem használják az Ugró felszerelést a modellek a saját alaptípusuknak megfelelően mozoghatnak. Valójában bármikor mozoghatnak az alaptípusuknak megfelelően, amikor csak akarnak. Megjegyzendő, hogy az egység minden tagjának ugyanazt a mozgásformát kell használnia. Azon egységeknél melyek leírásában az 'úgy mozog mint' az Ugró felszereléses egységek szerepel az Ugró felszereléses egységekre vonatkozó szabályokat kell követniük.

### Szárnyaló (Skyborne)

Amikor az Ugró felszerelésüket használják (mindegy, hogy mozgáshoz, rohamozáshoz vagy visszavonuláshoz) a modellek szabadon mozoghatnak át terepek és más modellek felett. Mindazonáltal, ha a modellek nehéz terepen kezdik vagy fejezik be a mozgásukat, akkor veszélyes terep tesztet kell tenniük.

## Lebegő felszereléses egységek (Jet pack units)

A lebegő felszerelést arra tervezték, hogy stabil tüzelőplatformokat biztosítsanak, ahelyett, hogy a közelharcba repítenék a használóikat. Ugyanúgy, mint az Ugró felszereléses egységek esetében a Lebegő felszerelés önmagában nem egy osztályozás, hanem jelzőként kerül az egységtípusok neve elé. Például Lebegő felszerelés Gyalogság. Ha az egység leírásánál máshogy nem különböztetik meg, kezeld a modellt Lebegő felszerelés Gyalogságként.

### Szárnyaló (Skyborne)

Amikor Lebegő felszerelésüket használják (mindegy, hogy mozgáshoz, Manőverező mozgáshoz vagy visszavonuláshoz) a modellek szabadon mozoghatnak át a terepek és más modellek felett. Mindazonáltal, ha a modellek nehéz terepen kezdik vagy fejezik be a mozgásukat, akkor veszélyes terep tesztet kell tenniük.

A Lebegő felszereléses egységek nem fejezhetik be a mozgást más modelleken vagy járhatatlan terepen, kivéve, ha a modellek a mozgásukat járhatatlan terepen fejezik be és a modelleket el lehet helyezni rajta. Ha ez lehetséges, akkor a járhatatlan terep veszélyesnek minősül.

Az Ugró felszereléses egységek nem fejezhetik be a mozgást más modelleken vagy járhatatlan terepen, kivéve, ha a modellek a mozgásukat járhatatlan terepen fejezik be és a modelleket el lehet helyezni rajta. Ha ez lehetséges, akkor a járhatatlan terep veszélyesnek minősül.

### Mozgási fázis (Movement phase)

Ha az Ugró felszereléses modellek használják az Ugró felszerelésüket (vagy annak megfelelő dolgot) akkor a Mozgási fázisban maximum 12"-et mozoghatnak.

### Roham fázis (Assault phase)

Ha az Ugró felszereléses modell rohamozáshoz használja az Ugró felszerelését akkor újradobhatja a rohamtávolságot.

Továbbá, hogy megjelenítsük egy ilyen támadás elsöprő erejét, azok a modellek, akik az Ugró felszerelésüket használják a rohamozáskor megkapják a Düh Kalapácsa (Hammer of Wrath) képességet a kör hátralevő részében.

### Mozgás

A Lebegő felszereléses modellek mozoghatnak normál módon az alaptípusuknak megfelelően, vagy használhatják a Lebegő felszerelésüket.

### Manőverező mozgás (Thrust move)

Ha a Lebegő felszereléses egység nincs lekötve közelharcban és nem rohamozik maximum 2D6"-et mozoghat a Roham fázisban, még akkor is, ha lőtt vagy futott a megelőző Lövési fázisban vagy az Rajtaütéssel (Deep strike) került játékba abban a körben.

Ha egy Lebegő felszereléses egység mozog a roham fázisban és nem rohamozik, akkor az úgy teheti meg, mintha a Lebegő felszerelést a normál módon a Mozgási

### Visszavonulás

Az Ugró felszereléses egységek mindig használják az Ugró felszerelésüket visszavonulás közben, 3D6"-et vonulhatnak vissza még akkor is, ha már használták ebben a körben a Ugró felszerelésüket.

### Különleges szabályok

Az Ugró felszereléses egységek megkapják a Testes (Bulky) és az Rajtaütés (Deep Strike) különleges szabályokat.



Assault Marine

fázisban használná.

### Különleges szabályok

A Lebegő felszereléses egységek megkapják a Testes (Bulky), a Rajtaütés (Deep strike) és a Rendíthetetlen (Relentless) különleges szabályokat.



Tau Shas'ui in XV25 Battlesuit



## Szörnyetegek (*Montrous creatures*)

Néhány teremtmény egyszerűen túl nagy ahhoz, hogy a hétköznapi Gyalogságba sorolhassuk őket. Ezek a toronymagas óriások képesek arra, hogy összezúzzanak akár egy tankot is – például a Tiranida Carnifex biológiailag arra lett tervezve, hogy élő faltörő kos legyen. Habár a Szörnyetegek a Gyalogság sok szabályát használják a méretük és pusztító kapacitásuk sokkal veszélyesebbé teszi őket.

### Lövés

A Szörnyetegek maximum két fegyverükkel lőhetnek minden lövési fázisban, természetesen mindkettővel ugyanarra a célpontra kell lőniük.

### Különleges szabályok

A Szörnyetegek megkapják a Félelem (Fear), Düh Kalapácsa (Hammer of wrath), Áthaladás nehéz terepen (Move through cover), Rendíthetetlen (Relentless) és Zúzás (Smash) különleges szabályokat.



Daemon Prince

## Bestiák (*Beasts*)

A Bestiák vad, gyorsan mozgó lények négy vagy több erőteljes lábbal, melyeken egyenesen a küzdelembe vágtatnak.

### Mozgás

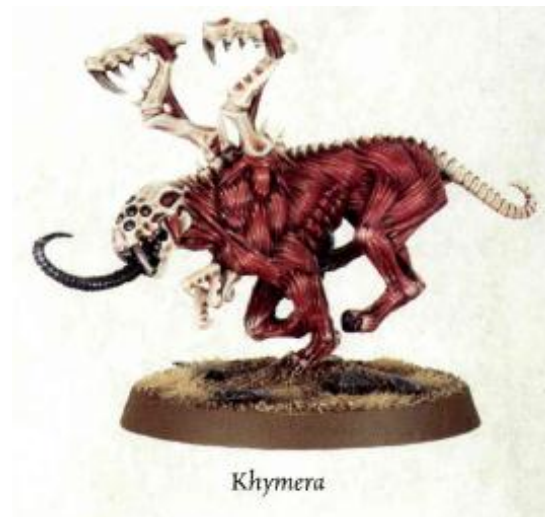
A Bestiák maximum 12"-et mozoghatnak a Mozgási fázisban. Nem lassítja őket a nehéz terep. (Még akkor sem, ha rohamoznak)

### Visszavonulás

A Bestiák a Gyalogsághoz hasonlóan végzik el a Visszavonulást, kivéve, hogy 3D6"-et vonulnak vissza.

### Különleges szabályok

A Bestiák megkapják a Férge (Fleet) és az Átmozgás nehéz terepen (Move through cover) különleges szabályokat.



Khymera

## Lovasság (*Cavalry*)

Ez a kategória lefedi azon harcosokat, akik élő hátason lovagolnak. Amikor közelítenek az ellenséghez, ezek az egységek képesek nagyobb sebességre gyorsítani és halálos rohamban elsöpörni az ellenséget.

### Mozgás

A Lovasság maximum 12"-et mozoghat a Mozgási fázisban. Nem lassítja őket a nehéz terep. (Még akkor sem, ha rohamoznak) Mindazonáltal a Lovassági modelleknek a nehéz terep veszélyes terepnek számít.

### Visszavonulás

A Lovassági egységek a Gyalogsághoz hasonlóan végzik el a Visszavonulást, kivéve, hogy 3D6"-et vonulnak vissza.

### Különleges szabályok

A Lovasság megkapja a Férge (Fleet) és az Düh Kalapácsa (Hammer of wrath) különleges szabályokat.



Seeker of Slaanesh

# Repülő szörnyetegek (Flying monstrous creatures)

A Repülő szörnyetegek masszív szárnyas teremtmények, igazi vérszomjas, élő repülőgépek.

## Repülési módok

A Repülő szörnyetegek két repülési mód közül választhatnak: A Körözés (Swooping) vagy Siklás (Gliding).

## A repülési módok változtatása

Mozgásának kezdetén a Repülő szörnyetegeknek meg kell határozniuk, hogy Köröznek vagy Siklanak egészen a következő körük kezdetéig.

## Felrakás (Deployment)

Azok a Repülő szörnyetegek, melyek a játék kezdetén kerülnek felhelyezésre, Siklás módban kezdik a játékot. Ha a Repülő szörnyeteg tartalékban lett hagyva, akkor, amikor játékba kerül, eldöntheti, hogy Köröz vagy Siklik.

## Siklás (Gliding)

Ha a Repülő szörnyeteg Siklik, akkor pontosan az Ugró felszereléses Szörnyetegeknek megfelelően mozog, fut vagy rohamozik.



## Körözés (Swooping)

Ha a Repülő szörnyeteg Körözik, akkor pontosan úgy mozog, mint egy Ugrórakétás szörnyeteg az alábbi kivételekkel és megjegyzésekkel:

- Minimum 12"-et kell mozognia a maximum 24"-ig.
- Köszönhetően a korlátozott manőverezési képességének, a Repülő szörnyetegek, melyek Köröznek 90°-ot fordulhatnak el a tengelyük körül, mielőtt mozognának. Ezután egyenes vonalban kell továbbhaladniuk. Mivel sok Repülő szörnyeteg modell kerek vagy ovális talpra van helyezve, melyek esetében nem könnyű meghatározni, hogy merre van az előre. Kétségek esetén, tegyük biztossá, hogy a játék végéig a talpnak mindig ugyanaz a pontja jelentse az elejét.

- A Repülő szörnyetegek, melyek Köröznek át tudnak mozogni közbeeső modelleken és a járhatatlan terepen, pontosan úgy, mint az Ugrórakétás Szörnyetegek. Továbbá a Repülő szörnyetegek, melyek Köröznek nem kell Veszélyes terep tesztet tenniük.
- Egy Repülő szörnyeteg, mely Futást jelent be Körözés alatt, maximum 2D6"-et futhat egyenesen előre.
- Egy Repülő szörnyeteg nem jelenthet be rohamot és nem is rohamozhatják meg, míg Körözés módban repül.

## A Köröző Vadászok (Swooping hunters)

A Repülő szörnyetegek ravasz ragadozók, melyek képesek nagy sebességgel is követni a préda nyomát. Képesek továbbá két fegyverükkel lőni, normál módon, ha nem futottak abban a körben. A Repülő szörnyetegek bármelyik irányba lőhetnek úgy, mint a többi nem-jármű modell.

## Nehéz eltalálni (Hard to hit)

Egy Köröző Repülő szörnyeteg nagyon nehéz célpont egy specializált fegyver nélküli egységnek. A lövések a Kapáslövés (Snap shots) szabályai szerint kerülnek kidolgozásra, kivéve ha a modellek vagy a fegyver rendelkezik a Légvédelmi (Skyfire) különleges szabállyal. Sablonos, Robbanás és Nagy robbanás jelzővel ellátott fegyverekkel nem lehet Köröző modellekre célozni.

## Elhagyni a harc légterét (Leaving combat airspace)

Elég valószínű, hogy a Repülő szörnyeteg elhagyja a játéktér miközben Köröz. Más osztagokkal ellentétben ezt szándékosan is megteheti. Ha ez megtörténik akár szándékosan, akár nem, azt mondjuk, hogy elhagyta a harc légterét – Kikerül a folyamatos tartalékok közé. Amíg tartalékban van az egység nem válhat repülési módot. (Túl elfoglalt azzal, hogy visszatérjen a csataterre)

## Zuhanórepülés (Dive)

Ha fenyegetik, akkor a Repülő szörnyeteg, mely Köröz képes egy gyors Zuhanórepülésre, mellyel összezavarja a támadók célzását.

Miután az ellenség dobott találatra és sebzésre a Repülő szörnyeteg ellen, de mielőtt a mentődobás kidolgozásra kerül, bejelentheted, hogy a modell Zuhanórepülést végez.

Egy Repülő szörnyeteg, mely Zuhanórepülést végez, megkapja a Cikázás (Jink) különleges szabályt a következő körének végéig. Mindazonáltal az erőfeszítések miatt, mellyel a Zuhanórepülésre fókuszál csak Kapáslövést (Snap shots) hajthat végre a következő köre végéig.

## Földet érés teszt (Grounded tests)

Ha egy Repülő szörnyeteget, mely Köröz egy vagy több találat ér egy egység lövésétől Földet érés tesztet kell dobni közvetlenül miután a lövés ki lett dolgozva.

A Földet érési teszthez dobni kell D6-al. 3+on a Repülő szörnyeteg megtartja az irányítást és nem szenved el további hatásokat.

1-2-nél a bestia belecsapódik a földbe – elszenved egy 9-es erejű találatot, mely ellen páncél és fedezékmentő nem tehető, valamint Földet ér és azonnal úgy kell kezelni, mintha Siklana. A Földet ért Repülő szörnyeteget meg lehet rohamozni a következő Roham fázisban és automatikusan elveszti a Cikázás (Jink) különleges szabályt (ha volt neki), de normálisan mozoghat a következő körében. Visszakapja a Cikázás (Jink) különleges szabályt, ha a játék során ismételt Zuhanórepülést hajt végre.

## Különleges szabályok

A Repülő szörnyetegek megkapják a Félelem (Fear), Düh Kalapácsa (Hammer of wrath), Áthaladás nehéz terepen (Move through cover), Rendíthetetlen (Relentless), Zúzás (Smash) és a Vektor csapás (Vektor strike) különleges szabályokat.

# Fegyverek

A 41. Évezredre a háború megszámlálhatatlan fegyvernek adott életet, az egyszerű lézerpisztolytól az alig féken tartható plazma ágyúig. Ebben a fejezetben leírjuk, hogy hogyan működnek a különböző fegyverek a Warhammer 40.000-ben.

## Fegyver Profilok

Minden fegyvernek megvan a saját profilja. Íme két példa rá:

	Táv	S	AP	Típus
Bolter	24"	4	5	Gyorstüzelő

	Táv	S	AP	Típus
Energia Kard	--	Haszn	3	Közelharci

## Táv

Ha egy fegyver hatótávjánál '—' szerepel, akkor az (hacsak nincs másképp írva) Közelharci fegyver. Az itt megadott szám egy hüvelykben mérendő távolság. Ha két szám van, akkor az első a minimum, a második pedig a maximális lőtávolsága a fegyvernek. Ha pedig 'Sablon' szerepel távként, akkor az adott fegyver egy könnyecsepp alakú sablont használva lő.



## Erő (S)

Ha egy fegyver erejénél 'Haszn' szerepel, akkor az a forgatója saját Erejét (S) használja.

Ha a fegyvernek egy fix Ereje van, pl.: egy 1 és 10 közötti szám, akkor a vele tett Támadásokat azzal az Erővel kell kidolgozni.

*Például: Ha egy Birodalmi Gárdista (Erő 3) lő a Lézer karabélyával (Erő 3), akkor a lövéseit 3-as erővel kell lebonyolítani. Ha viszont egy nehéz bolterrel (Erő 5) lő, akkor a lövéseit 5-ös Erővel kell kidolgozni.*

Ha a fegyver Erő bónuszt ad, akkor a vele leadott Támadásokat a felhasználó Erejének és az Erő bónusznak az összeadott értékével kell kidolgozni.

*Például: Ha egy Birodalmi Gárdista (Erő 3) egy Erő\*2 fegyverrel üt, akkor a Támadásai 6-os (3\*2) Erejűek. Ha egy Erő+1 fegyverrel támad, akkor a csapásai 4-es (3+1) Erejűek.*

## Páncélatütés (AP)

Ez az érték mutatja, hogy a fegyver mennyire hatékonyan tudja átütni az ellenfél páncélatát. Minél alacsonyabb a szám, annál jobb páncél képes átütni a fegyver, negálva ezzel a célpont Páncélmertőjét. A Páncélatütésre vonatkozó szabályok már korábban leírásra kerültek a Lövési fázisnál.

## Típus

Egy lőfegyver mindig a következő típusok egyikével rendelkezik: Roham, Nehéz, Tüzérség, Pisztoly, Gyorstüzelő vagy Sorozatvető. Ezek a szabályok (amelyek a következő oldalakon kerülnek leírásra) határozzák meg azt, hogy a fegyverrel milyen körülmények között hogyan lehet lőni. Egy lőfegyvert csak Távolsági támadásokra lehet használni.

### Közelharci Típus (Melee)

A Közelharci típusú fegyvereket csak közelharcban lehet használni.

### Lövések Száma

Egyes fegyverek több lövést is le tudnak adni. Ilyen esetekben a fegyver által leadott lövések száma a típus mögött szerepel.

*Például: a multi lézer egy Nehéz fegyver, amely három lövést ad le minden Lövési fázisban, így a típusa Nehéz 3.*

Emlékezz, hogy egy játékos dönthet úgy, hogy nem minden modelljével lő az osztagból, viszont, **ha egy modell lő, akkor azt teljes hatékonysággal teszi** (nem lőhet mondjuk csak 2-t egy Nehéz 3 fegyverrel).

Egyes fegyvereket több módon is lehet használni, jelképezvén a különböző töltény fajtákat vagy energia beállításokat. Megint más fegyvereket pedig lehet lövésnél és közelharcban is alkalmazni. Ilyen esetekben minden mód jól láthatóan el lesz különítve a fegyver profilján és eldöntheted, hogy melyiket használod az adott körben.

Ha egy fegyver D6, D3 vagy más, véletlenszerűen meghatározott számú lövéssel rendelkezik, akkor dobj a meghatározott kockával minden alkalommal, amikor a modell lő vele. Ha egy osztagban több modell is ilyen fegyvert használ, akkor csak egyszer dobj és szorozd meg az eredményt az ilyen fegyverrel tüzelő modellek számával a leadott lövésen számának meghatározásához. Ha ez egy olyan lövés, amely több ellenséges célpontot is érint, akkor csak egyszer dobj – minden célpont osztag ugyanannyi találatot szenved el.

### Különleges Szabályok

A fegyver profiljának Típus része tartalmazza az adott fegyverre vonatkozó Különleges Szabályokat is. Ezekről bővebb információ a Különleges Szabályok fejezetben vagy abban a Seregkönyvben található, amelyben maga a fegyver is szerepel.

### Közelharc fegyverek

Sok fegyver nem ad Erő bónuszt, Páncélatütést vagy Különleges Szabályt. Ezeket egyszerűen 'közelharc fegyvereknek' nevezzük a modell felszerelésénél és a következő profillal bír:

	Táv	S	AP	Típus
Közelharc fegyver	--	Haszn	--	Közelharc

### Nincs Kimondott Közelharc Fegyver

Ha egy modell felszerelésében nem szerepel egy 'Közelharc' típusú fegyver sem, akkor úgy kell tekinteni, mintha rendelkezne egy közelharc fegyverrel.

### Pisztolyok Mint Közelharc Fegyverek

Egy pisztolyt lehet közelharc fegyverként használni. Ilyen esetben használd a fenti profilt – a pisztoly Lövési profiljában szereplő Erőt, Páncélatütést és Különleges Szabályokat figyelmen kívül kell hagyni.

### Egynél Több Fegyver

Hacsak nincs másképp írva, akkor, ha egy modell több Távolsági fegyverrel rendelkezik, el kell döntenie, hogy melyikkel lő – nem lőhet mindegyikkel ugyanabban a Lövési fázisban. Hasonlóképpen, ha több mint egy Közelharc fegyverrel rendelkezik, akkor választanod kell, hogy melyikkel támad – nem keverheti a különböző Közelharc fegyverek képességeit. Viszont érdemes emlékezni, hogy ha egy modell két vagy több Közelharc fegyverrel rendelkezik, akkor 1+ Támadást (A) kap közelharcban.

## Roham (Assault) Fegyverek

A Roham fegyverekkel a harcosok az ellenfél felé rohanva lőnek. Elvégre olyan gyorsan vagy válogatás nélkül tüzelnek, hogy nem kell mást tenniük, csak meghúzni a ravaszt. Például egy lángszóró egy adag lángoló folyadékot lő ki, így ugyanolyan pontos, függetlenül attól, hogy a használója mozog-e vagy sem. Ez pedig az jelenti, hogy tökéletesek az ellenfél megközelítéséhez.

Egy Roham fegyverrel tüzelő modell annyi lövést adhat le, amennyi a fegyvere profiljában szerepel – függetlenül attól, hogy mozgott-e vagy sem. Továbbá a Roham fegyvert használó modell rohamozhat ugyanabban a körben, amelyikben lőtt.

	Táv	S	AP	Típus
Viharvető	24"	4	5	Roham 2

## Nehéz (Heavy) Fegyverek

Ezek olyan fegyverek, amelyek vagy nehezek, mint egy rakétavető, vagy könnyűek, de minden lövés után újratöltést igényelnek, esetleg olyanok, hogy előbb fel kell állítani őket vagy meg kell vetnie a tüzelőnek a lábát a nagy visszarúgás miatt.

Lövésnél a Nehéz fegyverrel tüzelő modell a fegyvernél feltüntetett számú lövést adhat le. Ha viszont a Nehéz fegyvert használó modell mozgott az előző Mozgási fázisban, akkor ugyanúgy lőhet a Lövési fázisban, de csak Kapáslövéseket adhat le. Emlékezz, hogy a Robbanás különleges szabállyal rendelkező fegyverekkel nem lehet Kapáslövéseket leadni. A Nehéz fegyverrel tüzelő modellek nem rohamozhatnak a Roham fázisban.

	Táv	S	AP	Típus
Lézerágyú	48"	9	2	Nehéz 1

## Tüzérségi (Ordnance) Fegyverek

A Tüzérségi fegyverek a harcmezők nagyágyúí és általában akkorák, hogy egy tankra kell szerelni őket.

Lövésnél a Tüzérségi fegyverrel tüzelő modell a fegyvernél feltüntetett számú lövést adhat le. Egy nem jármű modell azonban nem lőhet Tüzérség fegyverrel (még Kapáslövést sem), ha mozgott az előző Mozgási fázisban. Továbbá, ha egy nem jármű modell egy Tüzérségi fegyverrel lő, akkor a hatalmas visszarúgás miatt nem lőhet más fegyverrel abban a fázisban és nem is rohamozhat a Roham fázisban.

A Tüzérségi fegyverek akkora erővel csapódnak be, hogy, ha egy jármű ellen páncélatütést dobsz, akkor azt két kockával teszed egy helyett és a legnagyobbat használod!

	Táv	S	AP	Típus
Harc Ágyú	72"	8	3	Tüzérségi 1, Nagy Robbanás

## Pisztoly (Pistol) Fegyverek

A Pistolyok elég könnyűek ahhoz, hogy egy kézzel használhassák őket, ám bár rövidebb lőtávolsággal, így lehetővé téve egy katonának, hogy egy pisztollyal és egy karddal vagy más Közelharci fegyverrel harcolhasson közelharcban.

Minden Pistoly lényegében egy Roham 1-es fegyver. Továbbá a Pistolyok közelharci fegyvernek számítanak a Roham fázisban.

	Táv	S	AP	Típus
Bolt pisztoly	12"	4	5	Pisztoly

### Pisztolyhős (Gunslinger)

Minden modell, amely két pisztolyt használ, lőhet mindkettővel a Lövési fázisban a rendes lövési szabályok szerint.

## Gyorstüzelő (Rapid Fire) Fegyverek

A Gyorstüzelő fegyverek elég gyakoriak és általában félautomata gépkarabélyok formájában jelennek meg. A rugalmasságuk azt jelenti, hogy ugyanolyan könnyen lehet velük „csípőből” lőni előrenyomulás közben, mint egy jól célzott lövést leadni nagyobb távolságokra.

Egy Gyorstüzelő fegyverrel felszerelt modell leadhat két lövést egy olyan célpontra, amely a fegyver lőtávolságának felén belül van vagy egy lövést egy olyan célpontra, amely ennél messzebb, de még a maximális lőtávolságon belül van.

Ha egy osztag csak részben van fél távolságon belül a célpontjától, akkor az azon belüli modellek kettő, az azon kívüliek pedig egy lövést fognak leadni.

Azok a modellek, amelyek Gyorstüzelő fegyverekkel lőttek a Lövési fázisban nem rohamozhatnak a Roham fázisban.

	Táv	S	AP	Típus
Bolter	24"	4	5	Gyorstüzelő

## Sorozatvető (Salvo) Fegyverek

A Sorozatvető fegyverek lényegében a Gyorstüzelő fegyverek nagyobb és pusztítóbb változatai.

A Sorozatvető fegyvereknek két szám van a profiljukon (a típusuk után), egy '/' jellel elválasztva. Egy Sorozatvető fegyverrel felszerelt modell mozoghat és utána leadhat fegyverével, legfeljebb annak a maximális lőtávolságának a feléig, annyi lövést, amennyi az első szám értéke. Ha viszont nem mozgott a modell, akkor a második szám által meghatározott mennyiségű lövést adhat le a fegyver maximális lőtávolságáig.

A Sorozatvető fegyverrel lövő modellek nem rohamozhatnak a Roham fázisban.

	Táv	S	AP	Típus
Golyózápor ágyú	48"	6	5	Sorozatvető 2/4

## Sablonos (Template) Fegyverek

A Sablonos fegyverek egy láng, gáz vagy más halálos anyagból álló felhőt ereszt útjára golyó vagy lövedék helyett. Kiválóan alkalmasak a fedezékben lévő ellenfelek leölésére, mert a töltetük egyszerűen átsiklik a közbeeső terep rései között és megtámadja a mögötte lévőket.

A Sablonos fegyverek azzal vannak jelölve, hogy a 'Sablon' szó szerepel a lőtávolságuknál egy szám helyett. Találatra való dobás helyett pedig egyszerűen helyezd el a sablont úgy, hogy a keskenyebb vége érintse a tüzelő modell talpát, a többi része meg fedjen le minél több ellenséges modellt anélkül, hogy hozzáérne akár egy baráti modellhez is (beleértve a tüzelő saját osztagának tagjait is). Minden modell el lett találva, ami részben vagy teljesen a sablon alatt van. A járművek ellen úgy kell elhelyezni a sablont, hogy az a jármű testének lehető legnagyobb részét lefedje anélkül, hogy hozzáérne egy baráti modellhez. Azt pedig, hogy melyik oldalát találta el a járműnek, a tüzelő helyzete határozza meg. A Sablonos fegyverek sosem találják el azt a modellt, amely lő velük.

A Sablonos fegyverek rendelkeznek a Fedezék Negálás különleges szabállyal. Az általuk okozott sebeket a rendes szabályok szerint kell leosztani.

A Sablonos fegyverekkel nem lehet Kapáslövéseket leadni.

### Több Sablon

Ha egy osztagban több Sablonos fegyver is van, akkor dolgozd ki egyenként mindegyiknél, hogy hány modellt talált el és sebzett meg, majd dolgozd ki ezeket, az osztag többi lövésével együtt, a lövésekre vonatkozó rendes szabályok szerint.

	Táv	S	AP	Típus
Lángszóró	Sablon	4	5	Roham 1

### Tűzfal

A lángszórók és más Sablonos fegyverek félelmetesek, ha egy rohamozó ellenfél ellen vetik be őket, mivel a tüzelő egy halálos csóvát lőhet a felé haladóké elé.

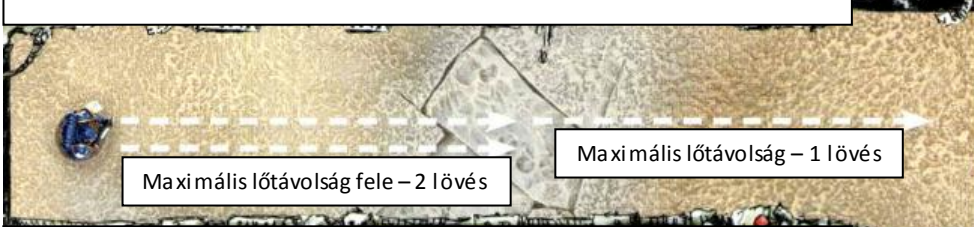
**A Sablonos fegyverek lőhetnek Védelmi Tüzet, holott nem adhatnak le Kapáslövéseket.** Ezek helyett Védelmi Tűz esetén a Sablonos fegyverek D3 automatikus találatot okoz a rohamozó osztag ellen, amit a fegyver rendes Erejével és Páncélátütésével kell kidolgozni. Nem kell a sablon hosszával és az ellenfél távolságával foglalkozni. Ha a roham sikeres, akkor úgysem számít. Ha meg nem sikerül a roham, akkor könnyen lehet azt feltételezni, hogy az ellenfél berohant a sablont hatótávolságában és utána visszaverték őket.

### Sablonos Fegyverek és Koncentrált Tűz

Ha egy osztag úgy dönt, hogy Koncentrálja a Tüzet, akkor minden Sablonos fegyver figyelmen kívül hagyja a Koncentrált Tűz célzási és Sebelosztási korlátozásait. Helyezd el a sablont és úgy kell annak a találatait tekinteni, mintha az osztag nem Koncentráltta volna a Tüzet.

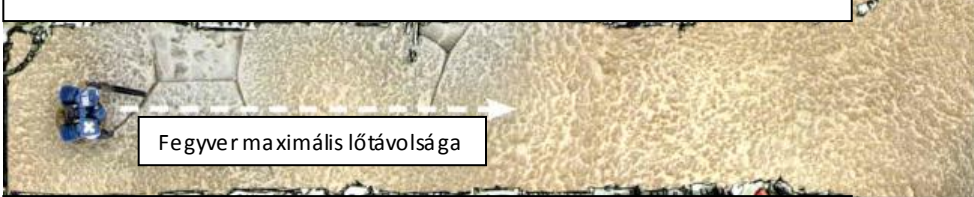
### Gyorstüzelő Fegyverek (A Tüzelő Nem Rohamozhat)

Fegyverek



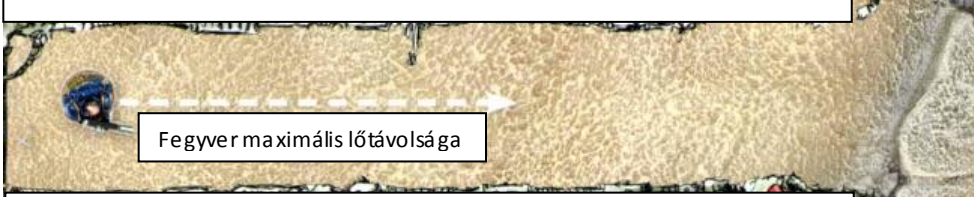
A Gyorstüzelő fegyvert használó modell lőhet egyszer a maximális lőtávolságra, vagy kétszer a maximális lőtávolság feléig.

### Pisztoly Fegyverek (A Tüzelő Rohamozhat)



Egy pisztoly egyet tud lőni a maximális lőtávolságáig, akár mozgott a tüzelő, akár nem.

### Roham Fegyverek (A Tüzelő Rohamozhat)



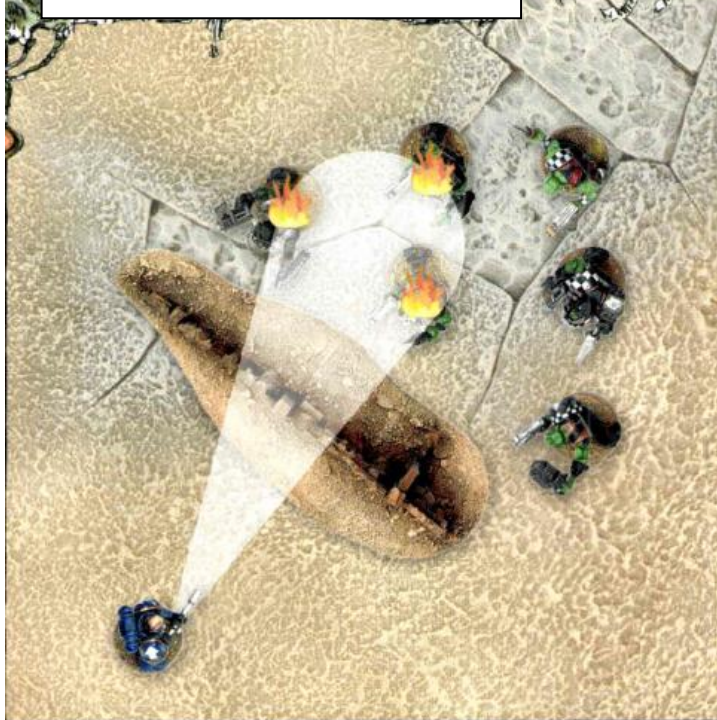
Egy Roham fegyver mindig leadhatja a feltüntetett számú lövését a maximális lőtávolságáig, akár mozgott a tüzelő, akár nem.

### Nehéz Fegyverek (A Tüzelő Nem Rohamozhat)

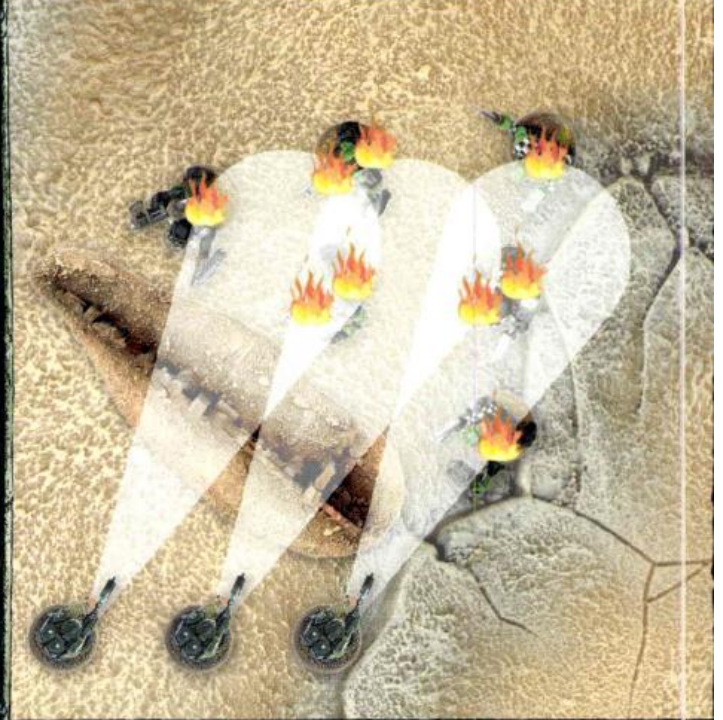


Ha egy Nehéz fegyvert használó modell nem mozog, akkor leadhatja a fegyverénél feltüntetett számú lövését a maximális lőtávolságáig teljes Célzó Értékkel (BS). Ha a modell mozgott, akkor csak Kapáslövéseket adhat le (amiket 1-es Célzó Értékkel [BS] kell tenni).

### Sablonos Fegyverek



A sablon úgy lett elhelyezve, hogy a lehető legtöbb modellt (jelen esetben hármat) lefedje.



Egy modellt többször is eltalálhatnak különböző sablonos lövések. A fenti példában kilenc találat jött létre, mivel három Orkot kétszer is eltaláltak.

## A 41. Évezred Lőfegyverei

A galaxis megszámlálhatatlan fegyvernek ad otthont, amelyek éppoly változatosak kinézetükben és hatásukban, mint a galaxisban élő különböző fajok. Így a halál jöhet egy robbanó lövedék, lézer nyaláb, forró tűzcsóva vagy energia sugár formájában is. Ebben a fejezetben leírásra kerülnek a leggyakoribb (vagy leghírhedtebb) fegyverek a Warhammer 40.000 világából és példaként valamint utalásként szolgál arra, hogy a halál milyen eszközeivel kerülhetsz szembe.

### Automata Fegyverek (Auto-weapons)

Ezek a robusztus fegyverek automata, öntöltős szerkezetek, amelyek egy adag nagy sebességű, hüvely nélküli lövedéket lőnek ki. Az Automata fegyverek sokféle formában léteznek, a pisztolyoktól a hatalmas makro ágyúig.

	Táv	S	AP	Típus
Automata pisztoly	12"	3	--	Pisztoly
Automata puska	24"	3	--	Gyorstüzelő
Rohamágyú	24"	6	4	Nehéz 4, Hasító
Automata ágyú	48"	7	4	Nehéz 2
Quad ágyú	48"	7	4	Nehéz 4, Elfogó, Légvédelmi, Iker kapcsolt
Makro ágyú	72"	7	4	Nehéz 2, Nagy Robbanás

### Harci Ágyú (Battle Cannon)

A toronyra szerelt harci ágyú a leggyakoribb tankfegyver a 41. Évezredben. A nehéz, robbanó lövedéke ugyanis éppoly könnyen pusztít el egész osztagokat, mint ellenséges tankokat.

	Táv	S	AP	Típus
Harci Ágyú	72"	8	3	Löveg 1, Nagy Robbanás

### Bolterek (Boltguns)

A bolter apró rakétákat lő ki és mindegyik félelmetes pusztítást okoz, miután átütötte a célpontját és felrobban. Sok formája van a boltereknek, a rövid csövű bolt pisztolyoktól a Vulcan mega-bolterig, amit gyakran Titánokra vagy más Szupernehéz járművekre szerelnek fel.

	Táv	S	AP	Típus
Bolt pisztoly	12"	4	5	Pisztoly
Bolter	24"	4	5	Gyorstüzelő
Viharvető	24"	4	5	Roham 2
Nehéz bolter	36"	5	4	Nehéz 3
Vulcan mega-bolter	60"	6	3	Nehéz 15



### Kombi Fegyverek (Combi-weapons)

A kombi fegyverek különlegesen módosított bolterek. Mindegyikük úgy lett átalakítva, hogy egy másik fegyvert is magukba foglaljanak, általában egy melta puska, plazma puska vagy lángszóró. Ez az extra fegyver viszont csak korlátozott löszert tartalmaz, amely egyetlen lövést enged meg a viselőnek – vészhelyzetekre tökéletes.

Egy kombi fegyverrel felszerelt modell dönthet úgy, hogy vagy a fő bolterrel vagy a másodlagos fegyverrel lő. A boltert minden körben lehet használni, a másodlagos fegyvert viszont csak játékonként egyszer (a kombi plazma puska természetesen képes Gyorstüzelésre [Rapid Fire]). Nem lehet mindkét fegyvert használni ugyanabban a körben. Minden kombi fegyver csak egy másodlagos fegyvert tartalmaz.

#### Fő Fegyver

	Táv	S	AP	Típus
Bolter	24"	4	5	Gyorstüzelő

#### Másodlagos Fegyver

	Táv	S	AP	Típus
Lángszóró	Sablón	4	5	Roham 1
Melta puska	12"	8	1	Roham 1, Melta
Plazma puska	24"	7	2	Gyorstüzelő, Túlmelegszik

### Lángszóró Fegyverek (Flamer Weapons)

A lángszórók rövid hatótávolságú fegyverek, amelyek olyan kémiai anyagokat bocsátanak ki, amelyek a levegővel érintkezve meggyulladnak. Főként arra használják őket, hogy kikényszerítsék az ellenfeleket a fedezékből, mert egy fal sem óv az izzó halál ellen.

	Táv	S	AP	Típus
Kézi lángszóró	Sablón	3	6	Roham 1
Lángszóró	Sablón	4	5	Roham 1
Ígető (Burna)	Sablón	4	5	Roham 1
Sárkánylehelet	Sablón	5	4	Roham 1
Lángköpő	Sablón	5	4	Roham 1
Nehéz lángszóró	Sablón	5	4	Roham 1
Perzselő (Skorcha)	Sablón	5	4	Roham 1
Szétszórt hősugár	Sablón	5	4	Nehéz 1
Hamvasztó	Sablón	6	4	Roham 1
Nehéz hamvasztó	Sablón	6	4	Nehéz 1, Zuhatag
Infernó ágyú	Sablón	6	4	Nehéz 1, Zuhatag
Lángvihar ágyú	Sablón	6	3	Roham 1

## Lézer Fegyverek (Las Weapons)

A lézer fegyverek lézer nyalábokat lőnek ki – minél nagyobb a fegyver, annál erősebb a lövés. Mérettől függetlenül, a lézer fegyverek felettebb megbízhatóak és így közkedveltek az egész Birodalomban.

	Táv	S	AP	Típus
Töltött	6"	3	3	Pisztoly
Lézerpisztoly				
Lézerpisztoly	12"	3	-	Pisztoly
Töltött	18"	3	3	Gyorstüzelő
Lézerkarabély				
Lézerkarabély	24"	3	-	Gyorstüzelő
Multi lézer	36"	6	-	Nehéz 3
Lézerágyú	48"	9	2	Nehéz 1
Ikarus lézerágyú	96"	9	2	Nehéz 1, Elfogó, Légvédelmi



## Melta Fegyverek (Melta Weapons)

A melta fegyverek halálos tankelhárító fegyverek, amelyek leginkább rövidtávon hatékonyak. Tüzeléskor jellegzetes süvítést hallatnak, ahogy felforrósodik körülöttük a levegő. A szilárd követ olvadt masszává változtatják, az élőlényeket pedig egy pillanat alatt elhamvasztják.

	Táv	S	AP	Típus
Infernó pisztoly	6"	8	1	Pisztoly, Melta
Melta puska	12"	8	1	Roham 1, Melta
Multi-melta	24"	8	1	Nehéz 1, Melta

## Rakétavető (Missile Launchers)

A rakétavető különböző rakétákat lőnek ki, nagyon sokoldalú fegyverekké téve ezzel őket.

Minden rakétavetőhöz tartoznak repesz és páncéltörő (Krak) rakéták alap felszerelésként és egyeseknek megvan a lehetősége arra, hogy légvédelmi rakétákat is használhassanak. A játékosnak minden alkalommal meg kell határoznia, hogy milyen rakétát lő ki, amikor tüzel egy rakétavetővel.

	Táv	S	AP	Típus
Repsz rakéta	48"	4	6	Nehéz 1, Robbanás
Légvédelmi rakéta	48"	7	4	Nehéz 1, Légvédelmi
Páncéltörő rakéta	48"	8	3	Nehéz 1

## Plazma Fegyverek (Plasma Weapons)

A plazma fegyverek forró energia golyókat lőnek ki, amelyek hatékonyak a nehéz gyalogság és a könnyebb járművek ellen is. Viszont e miatt túlmelegedhetnek – általában a tüzelő kárára.

	Táv	S	AP	Típus
Plazma pisztoly	12"	7	2	Pisztoly, Túlmelegszik
Plazma puska	24"	7	2	Gyorstüzelő, Túlmelegszik
Plazma ágyú	36"	7	2	Nehéz 1, Robbanás, Túlmelegszik

## Géppágyú és Sörétesek (Stub Guns and Shotguns)

Ebbe a sokrétű kategóriába tartoznak mindazok a kezdetleges eszközök, amelyek fellelhetőek a csúcstechnológiás harctereken. Olyan fegyvereket magába foglalva, mint a sörétesek, a géppágyú és a géppisztoly, az egyetlen közös jellemző ezek között, hogy mindegyikük nehéz, hangos és könnyen karbantartható.

	Táv	S	AP	Típus
Géppisztoly	12"	3	--	Pisztoly
Nehéz géppágyú	36"	4	--	Nehéz 3
Sörétes	12"	3	--	Roham 2
Úrgárdista Sörétes	12"	4	--	Roham 2

## Mesterlövés Puska (Sniper Rifle)

A mesterlövész puskák erős távcsövekkel rendelkeznek, lehetővé téve a tüzelőnek, hogy megcélozhassa a távoli célpontok gyenge pontjait halálos pontossággal. Egyes parancsnokok becstelen fegyvereknek tartják a mesterlövész puskákat, de nincsenek túl sokan. A legtöbbjük érti, hogy a gyakorlatiasság és a halott ellenfelek több csatát nyernek meg, mint a becsület valaha is fog.

	Táv	S	AP	Típus
Mesterlövész Puska	36"	X	6	Nehéz 1, Mesterlövész



## A 41. Évezred Közelharci Fegyverei

A harcosok galaxis szerte sok fajta közelharci fegyvert forgatnak. Vértáztatta lánckardok és nyers kések foglalják el helyüket mindenféle energia fegyverek: kardok, balták, kalapácsok és sok más mellett. Minden ilyen fegyver arra van tervezve, hogy gyors és fájdalmas halált okozzon, mert a késlekedés minden pillanata közelebb hozza a vereséget.

### Láncököl (Chainfist)

A láncököl egy olyan energia ököl, amelyet egy láncpengével egészítettek ki kimondottan a páncélozott célpontok ellen. Eredetileg az űrhajókba való bejutásra tervezték megszálláskor, a láncöklök azóta bebizonyították, hogy bármilyen páncélozott célpont ellen ugyanolyan hatékonyak.

	Táv	S	AP	Típus
Láncököl	--	*2	2	Közelharci, Páncéltörő, Különleges F, Ormótlan

### Lánckardok (Chainswords)

A lánckard egy nagy teljesítményű láncfűrész egy markolattal, hogy kezelhetőbb legyen. Gyakori fegyver a Birodalomban és meglehetősen félelmetes híre van az általa okozott szörnyű sebeknek.

	Táv	S	AP	Típus
Lánckard	--	Haszn	--	Közelharci
Zsigerelő	--	*2	2	Közelharci, Páncéltörő, Kétkezes, Ormótlan
Nehéz Lánckard	--	+2	5	Közelharci, Kétkezes

### Rettenthetetlen Közelharci Fegyverek (Dreadnought Close Combat Weapons)

Bizonyos egységek hatalmas közelharci fegyverekkel vannak felszerelve – karmok, kalapácsok vagy hasonló halálos eszközökkel.

	Táv	S	AP	Típus
Rettenthetetlen közelharci fegyver	--	*2	2	Közelharci

### Erő Fegyverek (Force Weapons)

Az erő fegyverek olyan pszi fegyverek, amelyeket kizárólag csak a képzett Pszi használók forgatnak. Azzal ugyanis, hogy mentális hatalmának egy részét átáramoltatja a fegyverébe, a Pszi használó olyan csapást képes leadni, amely túlterheli ellenfele idegrendszerét, nem hagyva hátra mást, csak egy üres roncsot.

#### Erő Fegyverek Fajtái

Az erő fegyverek mindenféle formában megjelenhetnek, de a játék kedvéért három egyszerű kategóriába soroljuk őket: Erő balták, Erő botok és Erő kardok.

Ha egy modell olyan Erő fegyverrel van felszerelve, amely nem rendelkezik további különleges szabályokkal, akkor nézz rá a modellre és állapítsd meg, hogy milyen fegyver van nála: ha egy kard vagy tör, akkor az egy erő kard; ha egy balta vagy alabárd, akkor az egy Erő balta; ha egy tompa tárgy, mint egy pöröly vagy bot, akkor az egy Erő bot.

	Táv	S	AP	Típus
Erő kard	--	Haszn	3	Közelharci, Erő
Erő balta	--	+1	2	Közelharci, Erő, Ormótlan
Erő bot	--	+2	4	Közelharci, Erő, Sokkoló

#### Egyedi Erő Fegyverek

Sok modell van olyan egyedi Erő fegyverrel felszerelve, amely egy vagy több sajátos szabállyal rendelkezik. Ilyen fegyvereknél tekintsd őket egy 3-as Páncélátütésű (AP) Közelharci fegyvernek a saját bejegyzésükben szereplő egyéb szabályokkal és karakterisztikákkal.

### Villámkarmok (Lightning Claws)

A villámkarmokat általában párban használják és több kisebb penge alkotja őket, mindegyik lényegében egy apró energia fegyver, amiket a kézfej hátuljára helyeznek.

	Táv	S	AP	Típus
Villámkarom	--	Haszn	3	Közelharci, Szaggató, Különleges F

### Energia karom (Power Claw)

Az Orkok a brutális erőkaromokat preferálják más fajok kifinomultabb erőökleivel szemben. A nyers kinézetük ellenére azonban az energia karomok semmivel sem gyengébbek és ugyanúgy képesek feltépni egy jármű oldalát, mint fejeket szétzúzni.

	Táv	S	AP	Típus
Energia karom	--	*2	2	Közelharci, Különleges F, Ormótlan

### Energia ököl (Power Fist)

Az energia ököl egy páncélozott kesztyű, amelyet egy energiamező vesz körül. Nagyon pusztító, ámbár súlyos fegyver.

	Táv	S	AP	Típus
Energia ököl	--	*2	2	Közelharci, Különleges F, Ormótlan

## Energia Fegyverek (Power Weapons)

Az energia fegyvereket egy energiamező veszi körül, amelynek hála könnyedén átvágják a páncélt, a csontot és a húst is.

### Energia Fegyverek Fajtái

Az energia fegyverek mindenféle formában megjelenhetnek, de a játék kedvéért négy egyszerű kategóriába soroljuk őket: energia balták, energia buzogányok, energia kardok és energia lándzsák.

Ha egy modell olyan energia fegyverrel van felszerelve, amely nem rendelkezik további különleges szabályokkal, akkor nézz rá a modellre és állapítsd meg, hogy milyen fegyver van nála: ha egy kard vagy tőr, akkor az egy energia kard; ha egy balta vagy alabárd, akkor az egy energia balta; ha egy tompa tárgy, mint egy pöröly vagy bot, akkor az egy energia buzogány; ha egy lándzsa, akkor az egy energia lándzsa.

	Táv	S	AP	Típus
Energia kard	--	Haszn	3	Közelharci
Energia balta	--	+1	2	Közelharci, Ormótlan
Energia buzogány	--	+2	4	Közelharci, Sokkoló
Energia lándzsa	--	+1/Haszn*	3/4*	Közelharci

\* Az energia lándzsák két profillal rendelkeznek Erő (S) és Páncéltűtés (AP) terén is. Az első számot csak abban a körben kell használni, amikor a modell rohamozik, minden más alkalommal a második szám érvényesül.

## Gránátok

A gránátok apró, kézben hordozott tárolók tele robbanóanyaggal és néha más, egzotikusabb töltettel. A Gránátokat arra használják, hogy kikényszerítsék az ellenséget a fedezékből, füstfelhőket hozzanak létre vagy akár megbénítsanak egy tankot.

Bizonyos gránátokat lehet a Lövési és a Roham fázisban is használni, ámbár eltérő hatásokkal. **Egy osztag csak egy gránátot dobhat el (fajtajától függetlenül) Lövési fázisonként.**

### Járművek és Szörnyetegek

Bizonyos gránátokat lehet járművek és/vagy Szörnyetegek ellen használni, de jó helyre kell akasztani őket a megfelelő hatásért.

Egy modell használhat Közelharci fegyverként egy ilyen gránátot, de csak egy támadást tehet vele, függetlenül a profiljában lévő Támadások (A) számától vagy más bónuszoktól. A különböző gránátok eltérő tulajdonságokkal bírnak, ha így használják őket, ahogy az alant szerepel.

### Különleges Gránátok

Egyes gránátok nem rendelkeznek saját profillal. Bármilyen hatás, amit okoznak le lesz írva a saját különleges szabályaiknál. Hacsak nincs másképp írva, akkor az ilyen gránátokat nem lehet eldobni vagy Közelharci fegyverként használni járművek és Szörnyetegek ellen.

## Egyedi Energia Fegyverek

Sok modell van olyan egyedi energia fegyverrel felszerelve, amely egy vagy több sajátos szabállyal rendelkezik. Ilyen fegyvereknél tekintsd őket egy 3-as Páncéltűtésű (AP) Közelharci fegyvernek a saját bejegyzésükben szereplő egyéb szabályokkal és karakterisztikákkal.

## Viharkalapács (Thunder Hammer)

A Viharkalapácsok egy hatalmas energiashullámot bocsátanak ki a csapás pillanatában, földre kényszerítve ezzel az ellenfelet (ha egyáltalán túléli a támadást). Ez a kalapács saját súlyával együtt felettebb halálos fegyverré teszi a Viharkalapácsot.

	Táv	S	AP	Típus
Viharkalapács	--	*2	2	Közelharci, Sokkoló, Különleges F, Ormótlan

## Boszorkánypengék (Witchblades)

A Boszorkánypengék misztikus Elda fegyverek, amelyek a viselő elméjének erejét hozzáadja a fizikai erejéhez. Közkedvelt fegyver a Boszorkánymesterek és a Látnokok körében egyaránt.

	Táv	S	AP	Típus
Boszorkánypenge	--	Haszn	--	Közelharci, Páncéltörő, Húsevő

## Támadó Gránátok (Assault Grenades)

A támadó gránátokat, mint a hétköznapi repeszgránátot, el lehet hajítani az ellenfél felé előrenyomulás közben. A repeszek vihara még mélyebbre kényszeríti az ellenfelet a fedezékébe egy pár pillanatra, lehetővé téve a támadóknak, hogy beérjék őket és lehetőleg elsőként csaphassanak le a zavarodott ellenfélre.

### Lövés

Ha egy támadó gránátokkal felszerelt osztag lő, akkor egy modell dönthet úgy, hogy egy gránátot dob más fegyver használata helyett.

	Táv	S	AP	Típus
Roham gránát	8"	3	--	Roham 1, Robbanás

### Roham

A támadó gránátokkal felszerelt modellek nem szenvednek el Kezdeményezés (I) hátrányt azért, mert nehéz terepen keresztül rohamoznak, hanem e helyett a rendes Kezdeményezési (I) értékükkel harcolhatnak.

## Plazma Gránátok (Plasma Grenades)

A plazma gránátok felettébb fejlett támadó gránátok, amiket általában az Eldák használnak.

### Lövés

Ha egy plazma gránátokkal felszerelt osztag lő, akkor egy modell dönthet úgy, hogy egy gránátot dob más fegyver használata helyett.

	Táv	S	AP	Típus
Plazma gránát	8"	4	4	Roham 1, Robbanás

### Roham

A plazma gránátokkal felszerelt modellek nem szenvednek el Kezdeményezés (I) hátrányt azért, mert nehéz terepen keresztül rohamoznak, hanem e helyett a rendes Kezdeményezési (I) értékükkel harcolhatnak.

### Járművek és Szörnyetegek

A szokványos támadó gránátokkal ellentétben a plazma gránátokat járművek és Szörnyetegek ellen is lehet használni a Roham fázisban a következő profillal:

	Táv	S	AP	Típus
Plazma gránát	--	4	4	--

## Védelmi gránátok (Defensive Grenades)

A védelmi gránátok, mint a Tauk foton gránátjai, amelyek több spektrumú fényt és hanghullámokat bocsátanak ki, kétfunkciósak.

### Lövés

A védelmi gránátokkal felszerelt osztag rendelkezik az Álcázás különleges szabállyal minden lövéssel szemben, amíg:

- 8"-en belül vannak a tüzelő osztagtól
- Nem lapultak földre

### Roham

A védelmi gránáttal felszerelt osztagot megrohamozó modellek nem kapják meg a rohamozásért járó bónusz Támadást (A). Viszont, ha a megrohamozott osztag már eleve közelharcban volt a Roham fázis kezdetekor vagy földre lapult, akkor a gránátoknak nincs semmilyen hatása és a támadók rendesen megkapják a bónusz Támadásukat (A).



## Zavaró Gránátok (Haywire Grenades)

A zavaró gránátok elektromágneses hullámokat bocsátanak ki, amelyek megzavarják vagy elpusztítják a járműveket.

### Lövés

Ha egy zavaró gránátokkal felszerelt osztag lő, akkor egy modell dönthet úgy, hogy egy gránátot dob más fegyver használata helyett.

	Táv	S	AP	Típus
Zavaró gránát	8"	2	--	Roham 1, Zavaró

### Roham

Hacsak nem járművek elleni rohamban használják, akkor a zavaró gránátoknak nincs hatása. Járművek elleni rohamnál viszont a következő profillal rendelkeznek:

	Táv	S	AP	Típus
Zavaró gránát	--	2	--	Zavaró

## Páncéltörő Gránátok (Krak grenades)

A páncéltörő gránátok formázott robbanóanyagok, amelyek tökéletesek a könnyebb járművek páncéljának áttöréséhez.

### Lövés

Ha egy páncéltörő gránátokkal felszerelt osztag lő, akkor egy modell dönthet úgy, hogy egy gránátot dob más fegyver használata helyett.

	Táv	S	AP	Típus
Krak gránát	8"	6	4	Roham 1

### Roham

Hacsak nem Járművek vagy Szörnyetegek elleni rohamban használják, akkor a páncéltörő gránátoknak nincs hatása. Járművek vagy Szörnyetegek elleni rohamnál viszont a következő profillal rendelkeznek:

	Táv	S	AP	Típus
Krak gránát	--	6	4	--

## Melta Bombák (Melta Bombs)

A melta bombák fúziós robbanóeszközök, amelyek arra lettek kifejlesztve, hogy pillanatok alatt átrágiák magukat egy páncélozott testen.

### Járművek és Szörnyetegek

Járművek vagy Szörnyetegek elleni rohamnál a melta bombák a következő profillal rendelkeznek:

	Táv	S	AP	Típus
Melta bomba	--	8	1	Páncéltörő, Ormótlan

# Karakterek

'A jó katona kérdés nélkül engedelmeskedik. A jó parancsnok kétségek nélkül dönt.'

Veterán harcosok, briliáns tisztek, megszállott próféták és vérengző vezérek – mind képesek hősiessé (esetleg ördögi) tettekre sarkallni katonáikat, és gyakran gyorsabbak, erősebbek és gyakorlottabbak a harcban, mint akiket vezetnek. A Warhammer 40,000 világában őket nevezzük „karakterek”-nek.

## Karakter típusok

A legtöbb karaktert egy egység tagjaként találjuk a játék elejétől kezdve, és az egység vezetőjének tekinthetjük, mint pl. az Ūrgárdista veterán őrmestert. Saját profiljuk van, de kódexükben nem kerülnek különálló címszóba. Hatékonyabbak, mint egységük többi tagja, tulajdonság értékeik magasabbak és – általában – nagyobb hadfelszerelés listából választhatnak. Más karakterek, mint például Mephiston a Vérangyalok rendházból, egyedül is önálló egységként harcol. Ők önmagukban is elég erősek vagy félelmetesek sajátjaik szemében ahhoz, hogy ne kelljen harcosaikra hagyatkozniuk a csatateren. Hatékonyságuktól függetlenül, a következő szabályok minden karakterre vonatkoznak.

## Egyedülálló karakterek (Independent characters)

Néhány karakter megkapja az Egyedülálló karakter különleges szabályt, ami lehetővé teszi számukra, hogy más egységhez csatlakozhassanak.

## Karakterek, mint vezérek

Emlékezz, az egység Vezetési Érték tesztjét az egységben levő legmagasabb Vezetési Érték értékére kell tenni. Minthogy a karakterek általában jobb Vezetési Értékkal rendelkeznek, mint a többi harcos, ezért sereged egységeinek kiváló vezéreivé válnak.

## Karakterek és mozgás

A karakterekre típusuknak megfelelő mozgás-szabályok vonatkoznak, legyenek akár Gyalogság, Ugró gyalogság, Motoros stb. Azonban, bármilyen egység tagjai is, annak koherenciáját nekik is tartaniuk kell

## Karakterek és lövés

A karakterekre ugyanúgy lőnek, mint a típusuknak megfelelő más modellek, ám gyakran jobb Célzó Értékkal rendelkeznek, vagy egzotikus fegyvereket használnak. Ha az egységben karakter van, az ő lövéseit dobd külön, vagy más színű kockával, hogy meg tudd különböztetni a többitől. Azonban neki is ugyanarra a célpontra kell lőnie, mint amire az egysége.

## Pontos lövés (Precision shoots)

Ha a karakter találat-dobása 6-os, akkor ez Pontos lövésnek számít. **A Pontos lövésre nem a megszokott sebkiosztási szabályok vonatkoznak, hanem te választod meg, hogy mely modellt / modelleket ért találat** – amíg azok lőtávolon belül vannak. Ez azt jelenti, hogy a Pontos lövés az ellenség különleges fegyverzetű tagjaira vagy akár karaktereire is osztható! A karakter, amelyre Pontos lövés sebet osztottak, még mindig választhatja a 'Vigyázzon Uram!' dobást.

Megjegyzendő, hogy a kapáslövés és szóródó- illetve olyan fegyverből leadott lövés, amelyre nem kell találatot dobni, soha nem lehet Pontos lövés.

## Karakter és közelharc

Emlékezz, az egység tagjaira vonatkozó szabályok az egységhez csatlakozott karakterre is érvényesek. Ha az egység, amelynek a karakter is tagja, rohamoz, akkor a karakternek is ezt kell tennie. Ha az egység közelharcban áll, akkor a karakter is az egység tagjaként harcol – bár támadásait külön, illetve más színű kockával kell dobni. Találatára és a sebek kiosztására is ugyanazok a korábban leírt szabályok vonatkoznak – a karaktert nem lehet különválasztani.

**Az összemozgás során, amikor rá kerül a sor, a karaktert a lehető leghamarabb kell mozgatni, hogy talpkapcsolatba kerülhessen az ellenséggel.** Ha ez nem lehetséges, akkor a lehető legközelebb kell mozgatni az ellenséghez – az ő helye az élen van!

## Pontos csapás (Precision strikes)

Csakúgy, mint a lövésnél, ha a karakter bármely találat 6-os, akkor Pontos csapásról beszélünk. **A Pontos csapás által okozott sebeket te oszthatod ki a közelharcban álló modellek között, ezekre nem a sebkiosztás normál szabálya vonatkozik.** Ha a sebet karakterre osztottad, akkor ő még mindig választhatja a 'Vigyázzon Uram!' dobást.

## Párbajok (Challenges)

Beosztásuktól vagy fajuktól függetlenül a karakterek keresik az esélyt, hogy harci képességeiket bizonyítsák. Ennek pedig az a legjobb módja, ha elpusztítanak egy ellenséges karaktert – lehetőleg úgy, hogy azt saját társai is lássák.

### Párbaj kezdeményezése

Párbajt a Harci fázis kezdetén lehet kezdeményezni, mielőtt a támadásokat leadnák. **Egy közelharcban csak egy párbajt lehet kezdeményezni** – annak van először lehetősége ezt tenni, akinek a köre zajlik éppen. Ha nem teszi, akkor a másik oldal kezdeményezhet párbajt.

**A párbaj kezdeményezéséhez válassz ki egy karaktert a közelharcban álló egységeidből – ő lesz a kihívó.** Feltételezzük, hogy kellően sértő kihívást intézett ellenfelének – talán megkérdőjelezte bátorságukat, harci képességeiket, felmenőiket vagy vallásukat. Ezután már csak várni kell, hogy az ellenfél mely karaktere lép elő és fogadja el a párbajt.

Miután a párbajt elfogadták, és amíg folyamatban van, több párbaj kezdeményezésére nincs lehetőség a közelharcban. Nyilvánvalóan, ha az ellenség soraiban nincs karakter, párbaj sem kezdeményezhető. Azok a karakterek, amelyek nem harcolnak, vagy nem adnak le támadást (beleértve azokat is, amelyek nincsenek közelharcban az ellenséggel), nem kezdeményezhetnek párbajt.

### Párbaj elfogadása

Ha az ellenfeled kihívott, most elfogadhatod – **válassz ki egy karaktert az egységedből, aki kiáll ellene.** Elképzelhető, hogy ellenfeled már kitalálta, kit akar kihívni, talán már a kihívást is így fogalmazta meg („Én, Mínyos Kapitány, párbajra hívlak téged Boszorkánymester, mérkőzz meg velem!”), de a végső döntés a tied – nem hívhat ki egy konkrét ellenfelet, csak általános kihívást fogalmazhat meg. Azok a karakterek, amelyek nem harcolhatnak, vagy nem adhatnak le támadást (beleértve azokat, akik nincsenek közelharcban lekötve), nem fogadhatnak el párbajt.

### Párbaj elutasítása

A másik lehetőség, hogy egyszerűen visszautasítod a párbajt. Ezzel a választással a karakter becsületén csorba esik ugyan, de legalább életben marad. **Ha visszautasítod, ellenfeled kiválaszt egyet a szóba jöhető karakterek közül. A kiválasztott modell abban a körben egyáltalán nem támadhat,** mivel mindent megtesz azért, hogy a bosszúálló ellenséges karaktertől távol tartsa magát. Továbbá, **a karakter Vezetési Értékét nem lehet használni a fázis végéig** – végül is a sorok között bujkálni nem kimondottan bátor cselekedet!

Ha a párbajt visszautasították, a kihívó karakter az általános szabályok szerint harcolhat.

### Hősi helytállás (Heroic stand)

A csupán egy karakterből álló egység nem utasíthatja vissza a párbajt. Nincs hova rejtőznie.

### Párbaj megvívása

Ha a párbajt elfogadták, itt az ideje, hogy a két harcoló karaktert talpkapcsolatba mozgassátok. Meg kell jegyezni, hogy a mozgás során nem kerülhetnek ki az egységük koherenciájából. Ha lehetséges, cseréld meg a kihívót és egy baráti modellt, amely talpkapcsolatban áll a kihívóval. Ha ez nem lehetséges, cseréld meg a kihívottat és egy baráti modellt, amely talpkapcsolatban áll a kihívóval. Ha ezek egyik sem lehetséges, egyszerűen cseréld a kihívót olyan közel a kihívotthoz, amennyire lehetséges, és tétélezzük fel, hogy a harc szempontjából talpkapcsolatban vannak. Ezekre a mozgásokra nem vonatkozik a nehéz- vagy veszélyes-terep szabály. A párbaj során kiosztott sebek nem adhatók át a 'Vigyázzon Uram!' szabály használatával, és a két modell úgy számít, mintha csupán egymással lennének közelharcban.

### Résztevő halála

Amikor a párbaj egyik résztvevője meghal, mindegy milyen Kezdeményezési lépésnél tart a harc, a párbaj a fázis végéig folyamatban marad.

### Kívülállók

Amíg a párbaj tart, **csak a kihívó és a kihívott támadhatják egymást.** A többi harcoló által okozott sebek nem oszthatóak a párbajozókra – a sebek kiosztásánál tekintsd úgy, hogy a párbajozók nincsenek jelen. Természetesen ez azt jelenti, hogy ha az egység olyan ellenséges egységgel harcol, amiben csupán egyetlen karakter van – mondjuk egy Daemon Prince, akkor a párbaj végéig egyáltalán nem támadhatják a Daemon Prince-et.

## Morális támogatás (Üssed Főnök!)

Néha, az egységed modelljeinek nagy része egyszerű nézővé redukálódik amíg a párbaj tart – az egyetlen élő ellenséges modell karakter, és épp párbajozik! Azonban van egy jó hírünk: ha ez történik, a nézők buzdíthatják vezérüket, hogy az megkétszerezze erőfeszítését és legyőzhesse ellenfelét.

**Ha a Harci fázis kezdetekor egy vagy több egységed közelharcban áll egy ellenséges karakterrel aki épp párbajozik, akkor a karaktered kap egy újradobás lehetőséget minden öt modell után, amely a párbajt nézi.** Ezeket az újradobásokat fel lehet használni találatra, sebzésre vagy akár mentődobásra. A fel nem használt újradobások a fázis végén elvesznek.

*Például, Master Gabriel Seth Rendmester harcban áll Drakka Fickóival, (19 Ork Skac, Drakka az Ork Nob vezetésével – összesen 20 modell). Drakka kihívja Seth-et, és ő elfogadja azt. Mivel Seth mellett nincs egység, ezért az orkok lelkesen biztatják vezérüket. Drakka 3 újradobást kap.*

## A közelharc eredménye

A párbaj során elért nem mentett sebek beleszámítanak a közelharc eredményébe, csakúgy, mint a karakterek egységei által elért sebek.

## Második kör

Ha mindkét résztvevő túlélte a párbaj első körét, és egyik oldal sem menekül el a harcból, akkor folytatódik a közelharc. Meg kell jegyezni, hogy ha az 'És ne ismerjék a félelmet' szabállyal rendelkező karaktert 'Előretöréssel' érnek utol, új párbajt kell kezdeményezni. Végül is elfutott a harc elől, az nem számít, hogy ténylegesen nem menekült el.

## Dicsőséges közbeavatkozás (Glorious intervention)

Még a sötét 41. évezredben sem veszett ki teljesen a személyes hősiesség és dicsőség. Az elszánt Birodalmi Gárdista őrmester a rohamozó Ork Hadúr elé veti magát, hogy tisztjét megvédje. A tiranida csontpenge által kettévágott Elda Boszorkánymester esélyt ad az Autarch-nak a csapás háritására. Ezek azok a szituációk, amiket a dicsőséges közbeavatkozás jelent – amikor egy karakter feláldozza magát, hogy egy másikat megmenten.

**A karakter bejelentheti a Dicsőséges közbeavatkozást a párbaj második vagy további körében, a saját Harci fázisának kezdetén (mielőtt egyetlen csapás is megtörténne), ha ugyanabban a közelharcban más baráti karakter is részt vesz.**

A Dicsőséges közbeavatkozást nem lehet a párbaj első körében vagy az ellenség körében bejelenteni. A Dicsőséges közbeavatkozás nem lehetséges, ha a karakter nem harcol vagy nem ad letámadást (beleértve azt is, hogy nem áll közelharcban ellenséges modellel).

**Ahhoz, hogy a Dicsőséges közbeavatkozás sikeres legyen, a karakternek Kezdemény tesztet kell tennie.**

**Ha a teszt sikertelen, semmi nem történik** – a karakter túl lassú volt ahhoz. A szokott módon harcol a közelharcban.

**Ha a teszt sikeres, a Dicsőséges közbeavatkozásnak köszönhetően átveszi az eddig párbajozó bajtársa helyét a párbajban.** Az eddig párbajozó karakter ezután a szokott módon vesz részt a közelharcban, míg társa folytatja párbaját. A két párbajozó karaktert ugyanúgy talpkapcsolatba kell mozgatni, mint azt tettük az eredeti párbaj kezdetén.

*Például, Idrion az Úrgárdista őrmester harci tudásának (és szerencsés dobásainak) köszönhetően, túléli a párbaj első körét Volgarax Démon Herceg ellen. Idrion szerencséjére, Dantarion Kapitány (Kezdemény 5) ugyanebbe a közelharcba rohamoz be ebben a körben, és most Dicsőséges közbeavatkozást jelent be, hogy megmentse az őrmestere életét. Dantarion Kezdemény tesztet tesz, ami sikeres, így a közelharc további köreibe már ő harcol Volgarax-al, míg Idrion a szokott módon vesz részt a harcban.*

Megjegyzendő, hogy bár több Dicsőséges közbeavatkozás is elképzelhető ugyanabban a párbajban, **egy körben csak egy karakter próbálkozhat vele.**



# Pszi Használók

'Mit tudhat egy olyan ember a Világegyetemről, aki még a saját elméjét sem ismeri?'

A pszi használók (vagy egyszerűen csak varázslók, pszik) rendkívüli képességgel megáldott egyének, akik elméjükkel igájába tudják hajtani a való világon túli Hipertér energiáit. Az egyes fajok viszonya a pszi képességekhez különböző: van, aki egyszerű varázslatként tekint rájuk, van, aki eretnek boszorkányságnak, megint mások áldást, az ellenfél legyőzését szolgáló fegyvert, vagy a gyors hatalomhoz jutás eszközt látják benne - de kivétel nélkül mindegyik képesség a Hipertérből meríti az erejét.

## Pszi használók

A pszi használók elképesztően erős varázsló-harcosok, akik a Hipertér energiáit szabadítják el a harcmezőkön. A milliányi lehetséges varázslat közül a pszik mindig kiválasztanak párat, melyeknek igazi mestereivé válnak. A varázslók a codexükben leírtaknak megfelelően általában 1, vagy több pszi képességet ismernek. Ez nem csak fajonként, hanem fajon belül akár egyedenként is eltérhet. Néha a pszi további képességekkel is bővítheti az általa ismert varázslatok listáját. Ha erre lehetőség van, az mindig le van írva a codexében.

## A pszi használók szintje

A pszi használók szintje mutatja meg, hogy a varázsló egy körben hány pszi képességet tud használni. Már egy egyes szintű pszi is komoly ellenfél, a 4-es, vagy magasabb szintű varázslók pedig rendkívül ritkák. Ez talán nem is baj, mert az ilyen pszi használók mindegyike elképesztő hatalommal rendelkezik, és aki ekkora erőnek parancsol, az nagyon ritkán fogad engedelmességet akárkinek is...

## Pszi használói szintek meghatározása

A pszi használók - hacsak a codexük másképp nem írja, egyes szintű varázslók. Az angol nyelvű codexekben többnyire zárójelben van a szint, a "Pszi használó" (psyker) különleges szabállyal együtt, pl. Psyker (Mastery Level 2). A régebbi codexekben még nem szerepeltek a különböző szintek. Ezekben a varázslók szintje megegyezik azzal, hogy hány pszi képességet tudnak egy körben használni. Ha más szabály nem írja felül, a varázsló annyi pszi képességet ismer, ahányas szintű.

Bizonyos esetekben azonban az is előfordul, hogy a figura több pszi képességet használhat, mint amennyit ismer. Ez azért lehet így, mert néha a varázslók különleges ereklyéket használhatnak, amik szintén pszi képességek formájában fejtik ki hatásaikat.

A rendszer megértéséhez először tisztáznunk kell a pszi pontok rendszerét

## Pszi pontok (Warp Charge)

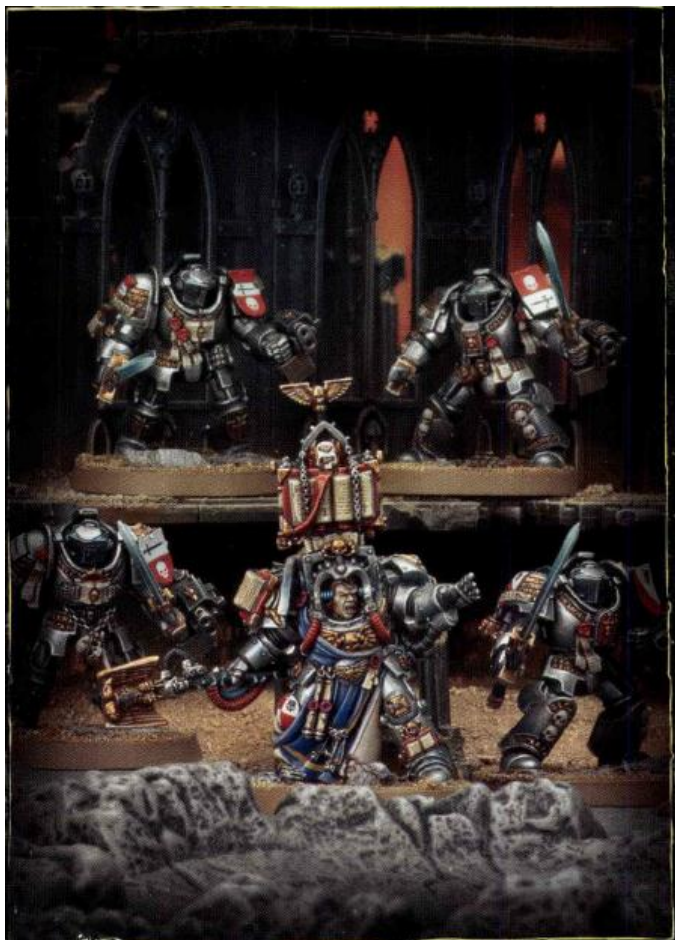
A pszi használóknál minden egyes szint egy pszi pontot biztosít nekik körönként. A pszi pontokat többféleképp is el lehet költeni. Felhasználhatók pszi képességek előhívására, erő fegyverek aktiválására, vagy ősi ereklyéket lehet velük működtetni, melyek számolatlanul hevernek szerteszét a 41. évezred harcmezőin.

## Pszi pont generálás

Egy pszi használó automatikusan kitermeli a szintje által biztosított mennyiségű pszi pontot. Ez teljesen magától megy végbe, a modellnek semmit nem kell csinálnia. Ennek ellenére fontos, hogy számon tartsd, melyik modelled hány ponttal rendelkezik. Javasoljuk, hogy ezt rögzítsd a sereglistán, vagy helyezz a figura mellé valamilyen jelzőt.

Felhasználásuk után a pszi pontok megszűnnek, amit pedig nem használtál fel, a kör végével szintén eltűnik.

*Pl.: egy kettes szintű Pszi használó minden kör elején 2 pszi pontot generál. Ugyanígy egy olyan modell, ami a különleges szabálya miatt körönként három pszi képességet is használhat (és emiatt hármass szintű pszi használó), minden kör elején 3 pszi pontot generál.*



## ***Pszi képességek használata***

Nem minden varázslat egyforma; néhányat a kör elején kell bevetned, másokat a játék különböző fázisaiban aktiválhatsz, megint mások a modell alapvető, fázison belüli cselekvését (pl. mozgás) váltják fel. Mindig érdemes megnézned az egyes képességek leírását, hogy tudd, mikor, melyiket, és hol használhatod.

Egy pszi használó akkor is megpróbálhat varázsolni, ha éppen visszavonul, vagy földre lapult. Minden pszi használó minden egyes pszi képességét körönként csak egyszer próbálhatja meg előhívni, akkor is, ha a kísérlete sikertelen volt. A tartalékból való beérkezés körében a varázslók nem használhatnak olyan pszi képességeket, melyeket a mozgási fázis kezdetekor kell alkalmazni.

**Jelentsd be, hogy melyik pszi használóddal melyik pszi képességet szeretnéd alkalmazni, és kövesd az alábbi lépéseket:**

### **1. Pszi pont felhasználása**

Csökkentsd a varázsló pszi pontjainak számát a szükséges értékkel.

### **2. Válassz célpontot**

Ha a varázslathoz célpontot kell választani, akkor tedd meg most.

### **3. Pszi teszt**

A varázslónak pszi tesztet kell tennie. Ha elbukta, a pszi képesség nem jön létre. Dupla 1-es, vagy dupla hatos esetén a pszi használó a "Hipertér veszélyei" támadást szenved el, melyet azonnal dolgozz ki.

### **4. Elűzés (Deny the Witch)**

Ha a pszi teszt sikeres volt, és a célpont egy ellenséges egység, akkor ez az egység esélyt kap rá, hogy az Elűzéssel semlegesítse a pszi képességet. Ha az Elűzés sikeres volt, a pszi képesség nem jön létre, és semmi nem történik.

### **5. Pszi képesség kidolgozása**

Ha a varázsló sikeresen teljesítette a pszi tesztet, és az ellenfél Elűzése sikertelen volt, dolgozzátok ki a varázslat hatásait a képesség leírása szerint.

## **Pszi Pontok Felhasználása**

A varázslóddal pszi pontokért használhatsz pszi képességeket. Csökkentsd egyel a rendelkezésre álló pszi pontok számát. Ezt mindenképpen meg kell ejtened, függetlenül attól, hogy a varázslat sikeres lesz-e, vagy sem.

Ha a varázsló kifogyott a pszi pontokból, nem használhat több pszi képességet. Néha előfordul, hogy egy adott képességhez 2, vagy több pszi pontot kell felhasználnod - ezek mindig egyértelműen le lesznek írva a képesség szabályaiban.

## **Válassz Célpontot**

Ha a varázslathoz célpontot kell választani, akkor ebben a lépésben tedd meg. Ha a képesség nem írja másképp, a **varázslónak látnia kell a célpontot**. Ennek megfelelően egy szállítóban ülő pszi használó csak magát, vagy egy másik, vele egy járműben ülő osztagot, vagy magát a szállítójárművet választhatja célpontnak. Ebből következik, hogy a pszi használó nem célozhat meg a képességével szállítóban ülő egységeket.

## **Pszi Teszt**

A varázslónak ezután pszi tesztet kell tennie, ami megmutatja, hogy kordában tudja-e tartani a varázslatot.

**A pszi teszt vezetési érték teszt, amihez a figurának mindig a saját vezetési értékét kell használnia**, hiába tudja más vezetési érték tesztekhez egy másik figura Ld értékét használni. Ez akkor is így van, ha a másik modell vezetési értéke magasabb, elvégre a legnagyobb stratégia sem vívhatja meg a pszi helyett a küzdelmet a Hipertér erőivel.

Ha a teszt sikeres, a pszi képesség létrejön - már amennyiben ellenfeled jogosult Elűzés dobásra, és azt elrontja.

Ha a varázsló elbukta a tesztet, semmi nem történik. Bármi is a teszt kimenetele, megvan rá az esély, hogy a pszi használó a varázslat megidézése során a kelletténél jobban felhívja magára az Hipertér lakóinak figyelmét.

## **A Hipertér veszélyei (Perils of the Warp)**

**Ha a pszi tesztre dupla 1-est, vagy dupla 6-ost dobtál** (függetlenül attól, hogy a teszt sikeres-e), akkor valami szörnyű dolog történt a varázslóval. A Démonok kísértette Hipertér erői marcangolják a varázsló elméjét és azzal fenyegetik hogy elnyelik és megsemmisítik őt.

**A pszi használó azonnal kap egy sebet, ami ellen semmilyen mentőt nem tehet.** Ha a támadás dupla egyes miatt következett be, attól a kiválasztott pszi képesség még létrejöhet, akkor is, ha az okozott sebbe a varázsló belehalt.



## Elűzés (Deny the Witch)

Minden pszi képesség gyökere az Hipertérben van, de a valós térbe az anyagi síkon élő lények elméjén át talál utat. Ahogy a psziknek is komoly erőfeszítésbe kerül a képességek létrehozása, úgy a lehetséges áldozat is néha egyszerűen az akaraterejével el tudja űzni magától a Hipertér energiáit.

Ha a pszi képesség célpontja egy ellenséges egység, és a pszi teszt sikeres volt, akkor a képesség kidolgozása előtt a célpontnak lehetősége van Elűzés dobásra.

**Ehhez dobnia kell 1D6-tal. 6-oson az elűzés sikeres volt, és a képesség nem kerül kidolgozásra - minden más esetben haladatok tovább a következő lépésre.**

A "sárkány ellen sárkányfű" mondás jegyében természetesen nagyobb az esély az elűzésre, ha a célpont maga is pszi használó, vagy legalábbis van a közelében egy ilyen modell. Hogy ezt ábrázoljuk alkalmazd a következő módosítókat a dobáshoz (ezek a módosítók nem adódnak össze, egyszerűen mindig a legjobbat használd):

- Ha a célpontban akad (egy vagy több) olyan varázsló, akinek a pszi használó szintje megegyezik, vagy alacsonyabb a képességet varázsolni készülő varázsló szintjével: + 1

- Ha a célpontban akad (egy vagy több) olyan varázsló, akinek a pszi használó szintje magasabb a képességet varázsolni készülő varázsló szintjénél: + 2

## A pszi képességek fajtái

**A sokféle pszi képességet külön kategóriákba rendeztük. Ez segít eligazodni, hogy az adott körön belül mikor használhatod őket, milyen célzásra vonatkozó, vagy egyéb korlátozások vonatkoznak rájuk.**

### Nem besorolt képességek

Ha egy pszi képesség mellett nincs ott, hogy milyen típusba tartozik, akkor a vonatkozó leírása taglalja a pontos használatát.

### Áldás (Blessing)

Az áldásokat a varázsló mozgási fázisának kezdetekor kell használni. Segítségükkel a baráti osztagok különleges képességekhez jutnak hozzá, jelentősen megnövelve harci potenciáljukat. Ha más szabály nem írja felül, az áldások mindig baráti egység(ek)re használhatók, és a kör végéig tartanak. Az áldások hatással lehetnek a közelharcban lekötött egységekre, valamint magára a képességet használó varázslóra is. A különböző áldásokból származó hatások mindig összeadódnak de alapesetben egyetlen karakterisztikát sem módosíthatnak 10 fölé, illetve 1 alá.

### Idézés (Conjuration)

Az ilyen típusú varázslatokat a varázsló mozgási fázisának kezdetekor kell használni. Ezekkel a pszi képességekkel egységeket lehet hatalmas távolságokról megidézni, szövetségeket hívhatsz magad mellé a csatába, vagy akár a Hipertér anyagából is formázhatsz ideiglenesen segítőt.

Ha egy pszi képesség kettő vagy több egységet is érint, mindegyik jogosult Elűzésre. A varázslat csak azokra fejt ki hatását, akik elbukták a dobást.

## Pszi Képesség Kidolgozása

Sikeres pszi teszt és sikertelen Elűzést követően dolgozd ki a képességet a varázslat leírásának megfelelően. Ha nincs másképp feltüntetve, a különböző képességek hatásai összeadódnak.

### Pszi csuklyák (Psychic hoods)

A pszi csuklyák ősi, rejtélyes eszközök, melyekben a varázslók elméjére hangolt kristályokat ültettek. Egy Űrgárdista könyvtáros ennek segítségével meg tudja védeni a közelében tartózkodó szövetségeket is.

Ha a pszi csuklyával felszerelt modell 6"-es körzetében egy baráti modellt, vagy osztagot választanak egy ellenséges varázslat célpontjaként, a csuklyával felszerelt modell megpróbálhatja az Elűzés dobást az osztag helyett, mintha ő is a célpont osztagban lenne.

Ha a kísérlete sikertelen, a pszi képesség a fentebb írtak szerint kidolgozásra kerül, de csak az eredeti célpontra, a csuklya viselőjére nem.

Ha a csuklyával felszerelt modell járműben van, akkor csak az őt szállító jármű védelmére használhatja a csuklyát.

Minden idézés típusú varázslatnál pontosan le van írva az idézhető modellek típusa és száma. A pszi képesség kidolgozásánál a beérkező egységek mindig az Rajtaütés (Deep Strike) szabályai szerint érkeznek a pályára, a képesség maximális hatósugarán belülre. Ha az egység Rajtaütés közben balesetet szenved, és visszakerül tartalékba, a későbbi körökben bárhol beérkezhet a pályára (a Rajtaütés szabályai szerint). A megidézett egységek az alapfelszerelésükkel érkeznek meg a csatába, fejlesztéseket nem lehet nekik venni. A megidézett egységek sosem számítanak pontszerző egységnek.

### Átok (Malediction)

Az átkokat a varázsló mozgási fázisának kezdetekor kell használni. Ezek a varázslatok meggyengítik az ellenfelet, könnyű prédává téve őket a harcosaid számára. Az átkok egy vagy több ellenséges egységre hatnak, és a kör végéig tartanak, hacsak más nem szerepel a leírásukban. Az átkok hatással lehetnek a közelharcban lekötött egységekre is. A különböző átkokból származó hatások mindig összeadódnak de alapesetben egyetlen karakterisztikát sem módosíthatnak 10 fölé, illetve 1 alá.

## Pokoltűz (Witchfire)

A Pokoltűzek felhasználása a varázsló lövési fázisában történik, amikor is a varázsló egy normál fegyverrel történő lövés helyett ezt a képességet választja. A Pokoltűzeket gyakran pszi lövéseknek (psychic shooting attacks) is hívjuk. A Pokoltűzek használatát vedd úgy, mint egy Roham típusú fegyverrel történő lövést, amennyiben a képesség leírásában nincs másképp. Ennek megfelelően a Pokoltűz kidolgozásakor dobnod kell találatra, amennyiben az nem sablont, vagy robbanás jelzőt használ. Előbbi esetben nincs találatra dobás, utóbbi esetben a robbanás jelzőt használó fegyverekhez hasonlóan szóródhat a lövés. A Pokoltűz okozta sebek ellen ugyanúgy tehető mentő, mint egy lövés okozta seb esetén.

A varázslónak rá kell látnia a célpontul választott osztagra (vagy a célként kijelölt pontra a csatatéren), nem lehet lekötve közelharcban, nem futhat a lövési fázisban, és ha osztagban van, ugyanarra a célpontra kell lőnie, mint az egység többi tagjának. Ennek megfelelően a pszi és az osztaga is csak azt az egységet rohamozhatja meg majd a roham fázisban, amelyekre ellőtte a varázslatot. Mivel az Pokoltűz típusú varázslat lövésnek számít, ezért a szállítóban lévő pszi használó használhatja a jármű tüzelőnyílásait, hogy célpontot válasszon.

A varázsló akkor is csak egy Pokoltűz típusú varázslatot használhat körönként, ha több pszi képességet tudna varázsolni. Ez a tiltás érvényes a varázslatok különböző altípusaira is (lásd lejjebb). Azonban ha a modell több fegyverrel is leadhat távolsági támadást, ezek helyett használhat varázslatokat, feltéve, hogy van rá elég pszi pontja (természetesen egyfajta Pokoltűzet továbbra is csak egyszer varázsolhatsz).

A Pokoltűzeknek több altípusa van, amelyek némi leg módosítják a célzásra vonatkozó kritériumokat. Ha a varázslatnak nincs altípusa, vagy egyszerűen csak pszi alapú lövésnek van feltüntetve, használod a fenti szabályokat. Ha rendelkezik altípussal, akkor az alábbi szabályok szerint járj el.

### Sugár (Beam)

Ennek az Pokoltűz altípusnak a használatához válassz ki egy pontot a varázslat maximális hatótávolságán belül. Húzz egy vonalat a varázsló talpának közepe és a célpont között (kb. 1 mm szélességben). A Sugár a varázslón kívül minden baráti, vagy ellenséges modellt eltalál, aki a vonal alatt van. A varázslóhoz legközelebbi modell a képesség teljes Erejével (S) kapja a találatot. Az utána következő legközelebbi modell egyel csökkentett Erővel kapja, majd az utána következő legközelebbi még egyel csökkentett Erővel, és így tovább, amíg a képesség ereje 0-ra nem csökken, vagy nem marad célpont a vonal alatt. A Sugár akkor is kifejti hatását, ha a varázsló nem lát rá a vonal alatt lévő célpontra. További megkötés, hogy a legelső, célpontnak választott modellnek ugyanabban az egységben kell lennie, amire a varázsló osztagának többi része is céloz.

Ha a Sugár vonala épületen halad keresztül, az épület a sorrendnek megfelelő Erejű találatot szenved el, és a sugár halad tovább a következő célpontra - lényegében tekintsd az épületet egy közbeeső modellnek. Ha a Sugár egy rom falán áthalad, akkor csökkentsd egyel az erejét, mintha csak egy célpont modellen haladt volna át, majd ugyanúgy sebzi a többi, vonal alatti modellt, ahogy korábban írtuk..

### Céltűz Pokoltűz (Focused witchfire)

Néha lehetséges van kifejezetten egy adott célpont ellen irányozni a varázslatot, az ilyen varázslatok a Céltűz Pokoltűz altípusba esnek. Használatuk során mindenben kövesd a Pokoltűznél alkalmazandó szabályokat, azonban a célpont kiválasztásánál lehetőség van egy adott modellt megcélzni az osztagon belül. Ha élni szeretnél a lehetőséggel, akkor ezt jelentsd be, majd dobj pszi tesztre. Ha az eredmény 5, vagy kevesebb, akkor a képességet az általad kiválasztott modell ellen dolgozhatod ki. Ha a teszt sikeres, és az eredménye 6, vagy ennél nagyobb, akkor a varázsló nem tudott eléggé koncentrálni, és az osztagban véletlenszerűen kell választanod egy másik modellt, aki elszenvedi a varázslat hatásait.

### Örvény (Maelstrom)

Az ilyen típusú varázslatok automatikusan célpontként választanak és eltalálnak minden baráti, vagy ellenséges egységet, ami a varázslat maximális hatótávolságán belül található. A támadás figyelmen kívül hagyja, hogy van-e lővonal az egységre, le van-e kötve közelharcban, van-e a varázsló és a célpont között másik modell/tereptárgy, stb.

A varázslat hatása különféle lehet. Némelyikük egyszerű támadó varázslat, mások ugyanúgy pozitív, illetve negatív módosított adnak, mint az Átkok, és az Áldások.

### Nova

Az ilyen típusú varázslatok automatikusan célpontként választanak és eltalálnak minden ellenséges egységet, ami a varázslat maximális hatótávolságán belül található. A támadás figyelmen kívül hagyja, hogy van-e lővonal az egységre, le van-e kötve közelharcban van-e a varázsló és a célpont között másik modell/tereptárgy, stb. Ezt leszámítva a Nova altípus lövésnek kezelendő, és ennek megfelelően ugyanolyan profilja van, mint bármely másik lövésnek.



## Járművek

„Azt, amit nem tudok eltaposni szavakkal, eltaposom a Birodalmi Gárda tankjaival.”

A háború nem csak a hús-vér haderő összecsapásáról szól; gyakran lépnek színre a különféle fajok harci gépezetei is. A Birodalmi Gárda lomha Leman Russ tankjain át az Űrgárdisták óriási Land Raiderén keresztül az Elda siklókig sokféle járművel találkozhatasz majd a játékban.

Természetesen ezeknek a páncélozott óriásoknak külön szabályaik vannak, melyeket ebben a szekcióban olvashatsz. Szintén itt fogod megtalálni pl. a repülőket, vagy a tankok különleges szabályait.



### Járművek Tulajdonságai

A járművek leírásában lévő karakterisztika mutatja meg, mennyire erős egy adott jármű. Ez azonban eléggé különbözik egy gyalogos modelltől. Íme egy példa:

	Páncélzat				
	BS	F	S	R	HP
Leman Russ	3	14	13	10	3



#### Célzó Érték (Ballistic Skill - BS)

Akárcsak a többi egységtípusnál, itt is azt fejezi ki, mennyire pontosan bánik a kezelőszemélyzet a távolsági fegyverekkel.

#### Páncélzat (Armour Value - AV)

A páncélzat az adott jármű sérüléssel szembeni ellenállóságát mutatja. Az egyes gépek eleje (F, mint Front Armour), oldalai (S, mint Side Armour) és hátulja (R, mint Rear Armour) különféle páncéltételekkel rendelkezhet, ami 10 és 14 között változik. Ez akkor jut szerephez, ha meg kell állapítanod, hogy a támadás melyik irányból jön. A gépeknek általában mindig a hátsó páncéljuk a leggyengébb, mert itt található a sérülékenyebb részek, úgy mint az üzemanyag-tank, motortér, stb.

#### Szerkezeti pontok (Hull Points - HP)

Minden jármű rendelkezik egy bizonyos számú szerkezeti ponttal, ami megmutatja, mennyi károsodást képes elviselni, mielőtt megsemmisül. Ez az érték általában a jármű profiljában szerepel; amennyiben nem találod meg az adott faj codexében, nézd meg a szabálykönyv hátuljában lévő függelékben.

#### Típus

11 különféle típus létezik: Szekér, Gyors, Repülő, Nehéz, Lebegő, Nyitott, Sikló, Tank, Szállító és Lépegető.

Egy jármű többféle típussal is rendelkezhet, így pl. találkozhatasz a játékban Nyitott Lépegetővel, Nehéz Tankkal, vagy Gyors Siklóval. Ilyen esetekben az egyes típusok összes szabálya vonatkozik a járműre.

## Távolságok mérése járműveknél

A járművek többnyire nem talpakon állnak, így a távolságok mérése is másképp történik az esetükben. Mérésnél **mindig a jármű karosszériájától mérd a távolságot**, a fegyvercsövek, tolólapok, antennák, hordók, zászlók, és más díszítő elemek figyelmen kívül hagyásával.

Az egyetlen kivételt a járművek fegyverei jelentik, ilyenkor **mindig a cső torkolatától méred a távolságokat. A lővonalat lővésnél a fegyver felfüggesztésétől nézed, a cső mentén** (erről később még bővebben írunk).



## Járművek Mozgása

A járművek által megtett távolság befolyásolja, hogy milyen pontosan tud tüzelni a fegyvereivel, és hogy közelharcban mennyire könnyen találják el.

- Az **álló helyzetben** lévő jármű a teljes fegyverzetét tudja használni.
- A 6"-nél kevesebbet mozgó jármű haladási sebességét **Harci sebességnek** (Combat Speed) hívjuk. Ekkor a jármű lassan halad előre, és még mindig tud tüzelni a fegyvereiből, igaz, kisebb pontossággal.
- Ha egy jármű 6"-12" közötti sebességgel mozog, akkor a haladási sebességét **Cirkálósebességnek** (Cruising Speed) nevezzük. Ekkor a jármű gyorsan halad előre, fegyverei pedig rendkívül pontatlanok.

A járművek tetszőleges számú fordulást hajthatnak végre a mozgásaik során. Ezeket a fordulókat egy helyben állva, a **középpontjuk körül elfordulva** teszik, tehát nem kell tolatással, és Y-kanyarokkal bajlódnod. A fordulás nem csökkenti a jármű mozgási távolságát, és **ha a mozgási fázisban csak fordulást hajtasz végre, a jármű nem számít mozgottnak**.

Figyelj azonban arra, hogy a Mozgásképtelen (Immobilised) járművek nem hajthatnak végre fordulást.

A fordulást a jármű mindig a középpontja körül hajtja végre, megakadályozandó, hogy véletlenül nagyobb távolságot tegyen meg a gép, mint amennyire képes, vagy szeretné.

## Nehéz és Veszélyes Terep

A járműveket nem lassítja a nehéz terep, de fennáll a veszélye, hogy lerobbanhatnak a rázósabb útszakaszokon. **Emiatt, bár a nehéz terep nem lassítja őket, veszélyes-terep tesztet kell tenniük**, és ha elbukják, azonnal Mozgásképtelenné válnak és elvesztenek egy Szerkezeti Pontot.

## Lövés Járművekkel

Amikor egy jármű fegyvereivel lősz, használd a leírásában lévő célzó értéket. A gép összes fegyverének ugyanarra a célpontra kell lőnie.

## Mozgás és Lövés Járművekkel

A lövések pontossága a lövés fázisban nagyban függ attól, hogy milyen gyorsan ment a jármű a mozgási fázisban. **A járműveknek mindig rendelkeznek a Rendíthetetlen (Relentless) különleges szabállyal.**

- Az **álló helyben** lévő járművek minden fegyverükkel lőhetnek (a helyben történő forgás nem számít mozgásnak).
- A **Harci Sebességgel** haladó járművek egy fegyverüket a normál célzó értékükkel használhatják, a maradékkal csak Kapáslövéseket adhatnak le. Ez természetesen nem ad felmentést az alól, ha a fegyverrel nem lehet Kapáslövéseket leadni.
- A **Cirkáló sebességgel** mozgó jármű csak Kapáslövéseket adhat le a fegyvereiből.

## Járművek és Tüzérségi Fegyverek

Más egységekkel ellentétben a járművek mozgás után is tüzelhetnek Tüzérségi fegyverekkel. Azonban, ha a jármű tüzérségi fegyvert használ, a többi fegyverrendszerével abban a körben csak Kapáslövéseket adhat le.

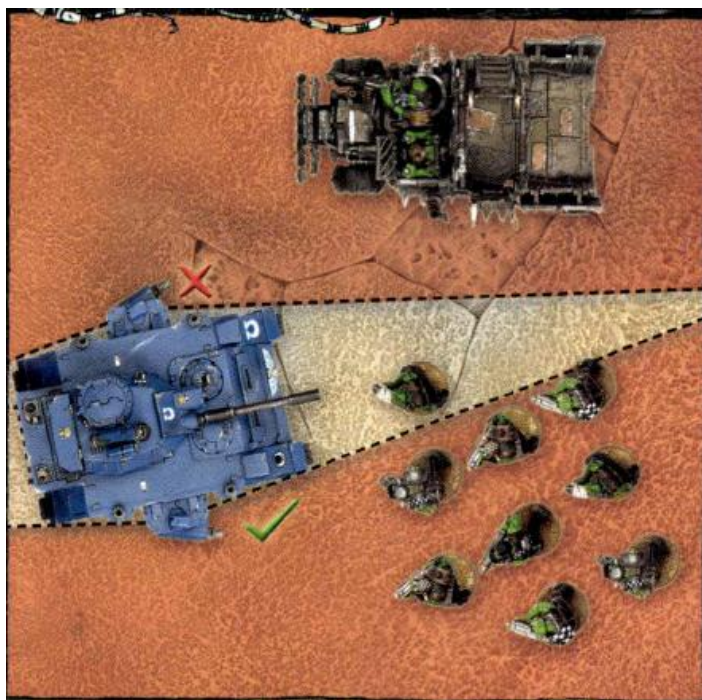
## Padlógáz (Flat Out)

A jármű dönthet úgy, hogy lövés helyett a Padlógázzal történő haladást választja. Ekkor a lövés fázisában megtehet maximum 6"-et. Erre a mozgásra ugyanúgy dobnod kell veszélyes-terep tesztet, mint a mozgási fázisban történő haladásra. Ha egy Tank típusú jármű tank sokkot hajtott végre, az adott kör lövés fázisában nem haladhat padlógázzal.

## Járművek fegyverei, és a lővonal

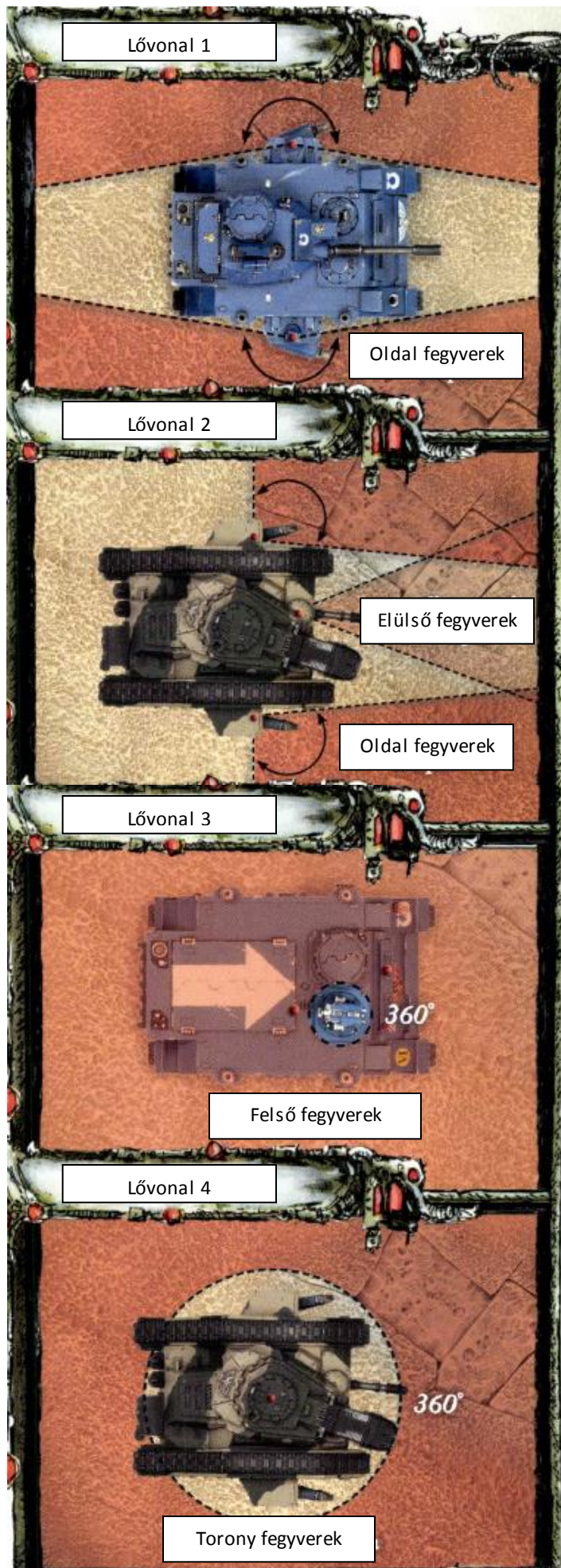
A járműveknek is rá kell látniuk az ellenfeleikre, hogy célba tudják őket venni. A lővonalat mindig a fegyver felfüggesztésétől kell nézni, a fegyver csöve mentén, és ez mutatja meg, hogy a célpont látható-e, vagy sem, illetve jogosult-e fedezékmentőre. Ezt minden fegyverrendszerénél külön kell megnézni, ui. előfordul, hogy a jármű bizonyos fegyverei ellen lesz fedezék, mások ellen nem. Ilyenkor külön dolgozzátok ki a találatokat, mintha a fedezékmentőre jogosító találatok egy másik egységtől származnának.

Néhány modellnél megoldhatatlan, hogy a fegyver csövét a célpont felé irányítsd (pl. mert be van ragasztva). Ilyenkor feltételezzük, hogy a fegyver szabadon el tud fordulni. Azokban a ritka esetekben amikor számít, az egyszerűség kedvéért kezeljük úgy, hogy a fegyverek csöve függőlegesen képes 45 fokban elfordulni, akkor is, ha a modellen ezt nem lehetne megcsinálni. Továbbá, minden, a gép törzsére elhelyezett fegyver képes vízszintesen 45 fokban elfordulni.



## Járművek fegyverei, és a lővonal

A Predátor lő az Orkokra. Mivel azonban a bal oldalon felfüggesztett fegyvere nem lát rá a célpontra, azzal nem lőhet.



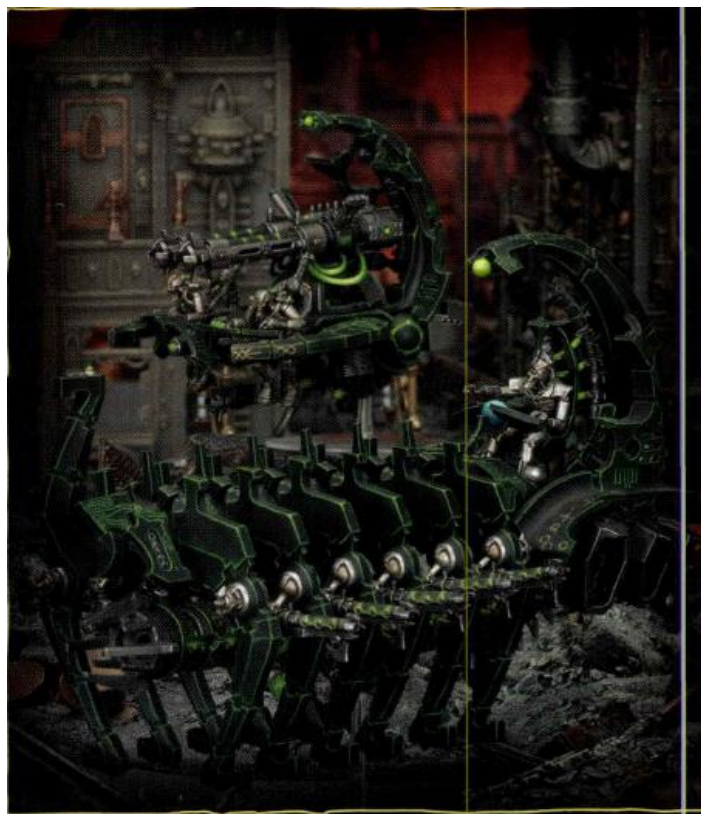
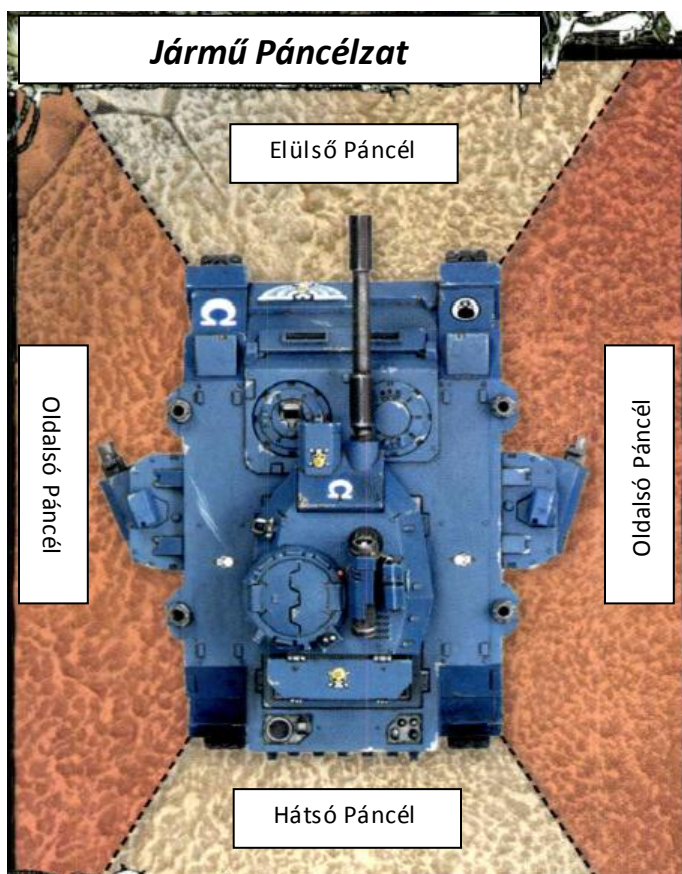
## Lövés Járművekre

Ha egy osztag egy járműre akar lőni, akkor legalább a tornyára, vagy a karosszériájára rá kell látnia. Ilyenkor hagyj figyelmen kívül a fegyvercsöveket, antennákat, zászlókat és egyéb díszítő elemeket). A járművek szárnyai ebben az esetben nem dísznek vannak, és ugyanúgy a karosszéria részének kell tekinteni őket. Mivel egy osztagnak ugyanarra a célpontra kell tüzelnie, előfordulhat, hogy csak 1-2 tagja képes kárt okozni a járműben. Ez teljesen rendben van így, feltételezzük, hogy addig a többiek adogtják a löszert, fedező tüzet biztosítanak, vagy meghúzzák magukat.

Ha a célpont lőtávolságon belül van, dobj találatra, ahogy más egységek ellen is. Minden találatra dobj, hogy átüti-e a gépezet páncélzatát.

## Járművek Elhelyezkedése

Nem minden gép egyformán páncélozott. Van, aki a 20 centis páncéllemezek adta védelemben bízik, mások inkább a gyorsaságot és a manőverező képességet preferálják. Éppen ezért a különböző Páncélzat értékek (lásd a karakterisztikáknál) megmutatják, hogy mennyire vastag az adott harci gép páncélzata. A Páncélzat értéke eltérő lehet a gép elején, oldalán és hátulján. **Mindig nézd meg, hogy melyik irányból jött a lövés, és az ellen a páncélérték ellen dolgozd ki az átütést. Az irány meghatározásához kösd össze egy képzeletbeli vonallal a jármű átellenes sarkait, és a kapott "X" megmutatja, hogy honnan érkezett a lövés** (lásd a képen). Ha a tüzelő egység több oldalra is lő (mondjuk egyik része szemből, a másik oldalról), akkor ezeket a lövéseket külön dolgozzátok ki. Az, hogy merre néz a jármű tornya, nem számít a lövés irányának meghatározásánál.



## "Robbanás" szabállyal rendelkező fegyverek

Ha "Robbanás", vagy "Nagy Robbanás" szabállyal rendelkező fegyverrel lösz a járműre, helyezd a sablon közepét a jármű karosszériája fölé, egy tetszőleges pontra, és dobj szóródásra. Ha egyszerre több robbanás-sablonos fegyvertől is találatot kap a jármű, minden sablontól kap 1 találatot, ami felette van, vagy érinti a gépet, vagy a talpát. Az átütést mindig a tüzelő egység felé néző páncélzatra dolgozd ki, függetlenül attól, hol ért földet a sablon. A lövést a sablon teljes erejével dolgozd ki.

## Lángszóró-sablonos fegyverek

Ha a járművet, vagy a talpát részben, vagy egészben érinti a sablon, az találatnak minősül. Dolgozd ki az átütést a támadó felé néző páncélzatra.

## Páncélátütések






A sikeres találat még nem garancia rá, hogy kárt is tesz a járműben. Minden egyes találatra dobj D6-tal, és add hozzá a fegyver erejét. A kapott értéket hasonlítsd össze a célpont páncélértékével, ami a tüzelő felé néz.

- Ha az összeg alacsonyabb, mint a jármű páncélzat-értéke, a lövésnek nincs hatása.
- Ha az összeg ugyanakkora, mint a jármű páncélzat-értéke, akkor a lövés egy **lecsúszó találatot** okozott.
- Ha az összeg nagyobb, mint a jármű páncélzat-értéke, akkor a lövés egy **átütő találatot** okozott.

*Példa: egy lézergyű (9-es erő) eltalált szemből egy Predátor tankot (13-as frontpáncél). Az átütésre 4-est dobott a kockával a támadó, így  $9+4=13$ , vagyis az érték pontosan megegyezik a páncélértékkel. A lövés tehát egy lecsúszó találatot okozott.*

## Jármű Sérülés Táblázat

### D6 Eredmény

- 1-2**  **Összezavarodott Személyzet (Crew Shaken).**  
*A gép megrázkódott, mindenki behúzta a nyakát, de komoly sérülés nem történt. A jármű a következő köre végéig csak Kapáslövéseket adhat le.*
- 3**  **Elkábult Személyzet (Crew Stunned).**  
*A gép komoly találatot kapott, a kezelő elveszítette az eszméletét, vagy a célzó berendezések zavarodtak időlegesen össze. A jármű a következő köre végéig csak Kapáslövéseket adhat le, és nem mozoghat, hacsak nem Rárepülést végző Repülő (részletesen lásd a Repülőkre vonatkozó szabályokat) - ekkor ui. csak 18"-et mozoghat, és nem hajthat végre fordulást.*
- 4**  **Megsemmisült Fegyverzet (Weapon Destroyed).**  
*A találat súlyos károkat okozott a fegyverzet egyik részében, használhatatlanná téve azt. A jármű egyik fegyvere megsemmisült. Hogy melyik, azt véletlenszerűen válasszátok ki, beleértve ebbe a fejlesztésként vett fegyvereket (pl. Tankelhárító rakéta), másik fegyverrel egybeépített, vagy kombi-fegyvereket is. Azokat a fegyvereket, melyek kifogytak a lőszerből, hagyjátok figyelmen kívül. Ha a járművön nincs működő fegyverrendszer, akkor ezt a találatot kezelé "Mozgásképtelen" hatásként.*
- 5**  **Mozgásképtelen (Immobilised).**  
*A találat súlyosan károsította a hajtóművet, letépte a lánctalpat, vagy tönkretette a gravitációs generátort. A Mozgásképtelen jármű nem mozoghat, és nem fordulhat, a tornya azonban továbbra is forgatható, és a többi fegyvere is megtartja a normál tüzelési ívét. Ha a jármű már korábban mozgásképtelen volt (vagy azzá vált), vagy Korlátolt Sebességű Repülő, akkor ilyen találat esetén csökkentétek még egyel a Szerkezeti pontjainak számát.*
- 6**  **Robbanás (Explodes)**  
*A jármű egy vakító robbanás keretében ezernyi darabra szakad. A jármű megsemmisült. A közel tartózkodó egységek annyi 3-as erejű, – Páncélatütésű találatot szenvednek el, a hány modell a hatósugáron belül állt. A robbanás hatósugarának megállapításához dobjatok D6-tal (csak egyszer dobjatok, függetlenül attól, hányzor szenvedett Robbanás effektet a jármű). A jármű helyére helyeztetek fel egy szétszórt roncsokat tartalmazó tereptárgyat, vagy egy nagyjából azonos méretű krátert - ha van ilyenetek.*

## Magas Páncélatütésű Fegyverek

Néhány, különösen erős fegyver már egyetlen találattal is komoly károkat tud okozni.

Ha a fegyver 2-es Páncélatütésű, az átütő találatoknál a jármű sérülés táblázatán dobott értékhez adj hozzá +1-et.

Ha a fegyver 1-es Páncélatütésű, az átütő találatoknál a jármű sérülés táblázatán dobott értékhez adj hozzá +2-t.

## Sérülés Kidolgozása

A járművek ellen leadott támadások hatása különféle lehet. Az egyik lövés keresztben átmegy a tankon, de az ijedtségen kívül semmit nem okoz. A másik éppen csak megsérti a páncélatatot, de egy szerencsés (?) láncreakciónak köszönhetően a lerepülő darabok berobbanthatják az üzemanyagot.

### Lecsúszó találatok

Minden lecsúszó találat, amit a jármű elszenved, 1-el csökkenti a Szerkezeti pontjainak számát.

### Átütő találatok

Minden átütő találat 1-el csökkenti a célpont Szerkezeti pontjainak számát, emellett pedig további károsodást okoz. Hogy pontosan mit is, azt **minden ilyen találatra dobd ki egy kockával, miután a szerkezeti pontok számát csökkentetted.** Az esetleges módosítókat is vedd hozzá (ezek összeadódnak), és nézd meg a Jármű Sérülés Táblázatot. Akkor is dobnod kell, ha a jármű az összes Szerkezeti pontját elvesztette, és roncs lett belőle, mert van rá esély, hogy felrobbanhat.

### Roncsok

Ha egy jármű Szerkezeti pontjai 0-ra csökkennek, azonnal ronccsá válik. A gép többé nem mozog, megsemmisült, és a személyzete is benne pusztult. Hagyd a helyén a járművet - pontosabban a roncsát, mivel már annak számít. A roncsok innentől tereptárgyként viselkednek, 5+-os fedezékmentőt adnak, nehéz ÉS veszélyes terepnek számítanak. Jelöljétek meg a ronccsá vált gépeket, pl. levehetitek a tornyát, fejtetőre fordíthatjátok (az oldalára fordítani, nagyobb fedezékért tilos!), vagy tegyetek rá egy darab vattát, a felszálló füst megjelenítésére.

## Járművek és Fedezék - Takarásban Lévo Célpontok

A járművek a méretüknél fogva nem minden fedezéket tudnak kihasználni.

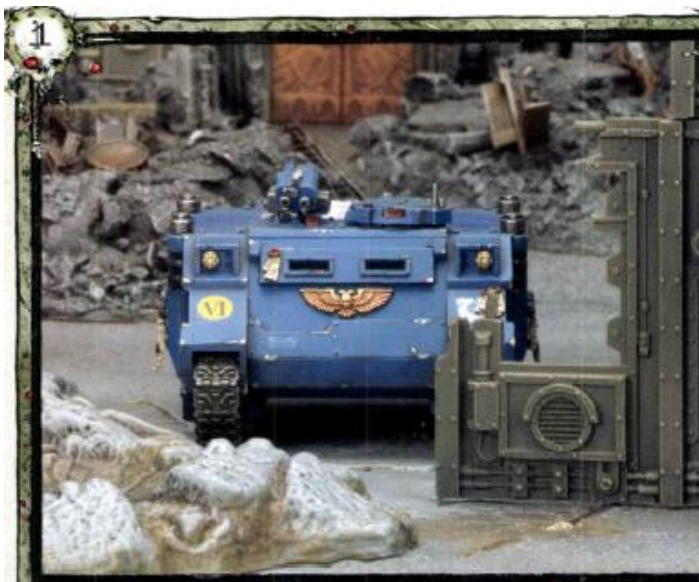
Ennek ellenére képesek olyan pozíciót felvenni a harctéren, hogy kevésbé legyenek láthatók a sérülékeny pontjaik.

A járművek az alábbiakban térnek el a fedezéknél leírt általános szabályokhoz képest:

- A tüzelő szempontjából a fedezéknek a jármű megcélzott oldalából legalább 25%-ot takarni kell. Ezt a takarást adhatja tereptárgy, vagy közbeeső modell is. Ilyenkor a jármű takarásban lévő célpontnak számít. Ha egy osztag tüzel a gépre, a jármű csak akkor számít takarásban lévőnek, ha az őt károsítani képes modellek többsége ellen legalább 25%-a ki van takarva. Ha a támadó több oldalról is tudja lőni a járművet, az egyes oldalokról külön-külön nézzétek meg, hogy takarva van-e a célpont, és csak azokat a modelleket számoljátok, akik a vizsgált oldalról lőnek.

- A járművek nem kapnak automatikusan fedezéket, ha terület blokkban vannak - itt is a 25%-os szabály az irányadó.
- A járművek nem lapulhatnak földre, semmilyen körülmények között sem. Ha a célpont jármű lecsúszó, vagy átütő találatot szenved, fedezékmentőt kell tennie ellene, épp úgy, ahogyan egy nem-jármű modell tenné a sikeres sebésdobások után (pl. 5+-os fedezékmentőt, ha erdőben áll, stb.). Ha a mentő sikeres, a találat elveszett, sem a Szerkezeti pontok nem csökkennek, sem a sérülés-táblázaton nem kell dobni. Azok a speciális felszerelések, amelyek a járművet nyílt terepen is takarásban lévő célponttá teszik, szintén egy 5+-os fedezékmentőt adnak neki, hacsak a felszerelés leírásában más nem szerepel.

Ritkán, de előfordul, hogy egy osztag nem arra az oldalra tud tüzelni, ami felől áll (pl. a jármű előtt van, de csak az oldalát látja). Ilyenkor a látható rész ellen dolgozd ki a támadást, de ekkor a jármű fedezékmentője egyel jobb lesz.



### Kitakart Járművek

Az alábbi 3 képen egy Elda Tűzsárcány osztag egy Rhino szállítóra készül lőni. Mindhárom esetben szemből tüzelnek rá.

**1. kép:** a rom kevesebb, mint 25%-át takarja ki a Rhino-nak, így nem számít kitakartnak.

**2. kép:** a rom több mint 25%-át takarja ki a Rhino-nak, így az kitakartnak számít, és a rom miatt egy 4+-os fedezékmentőt kap.

**3. kép:** a rom a tank teljes frontpáncélját kitakarja, azonban az oldala még látható. Ez +1-el javítja a fedezékmentőjét, ami így 3+ lesz.



## Járművek és Közelharc

A járművek egyszerre nagyon veszélyesek, és nagyon sérülékenyek is közelharcban. Egyrészt, eléggé ijesztő látvány, amikor egy 80 tonnás, agyonpáncélozott behemót tör rád, és készül kilapítani. Másrészt azonban az álló járművekre felkapaszkodó gyalogság pár jó helyre tett gránáttal, és a nyílásokon belőve gyorsan harcképtelenné teheti a legnagyobb tankot is.

### Rohamozás Járművekkel

A járművek a lépegetők és a harci szekerek kivételével nem rohamozhatnak.

### Rohamozás Járművek Ellen

A gyalogság komoly fenyegetést jelenthet a tankokra. A megfelelő felszereléssel ellátott csapatok a fedélzeti nyílásokon vagy periszkópréseken belőve megölhetik a kezelőket, gránátokat tehetnek az üzemanyagtankokhoz, pillanatok alatt égő ronccsá változtatva a gépeket.

#### Jármű rohamozása

Egy osztag az adott kör közelharc fázisának roham szakaszában indíthat rohamot egy jármű ellen, ugyanúgy, ahogy bármely másik egység ellen tenné. Ha az egység nem tud legalább egy lecsúszó találatot okozni a jármű ellen, akkor nem rohamozhatja meg azt.

#### Járművek és Védelmi Tűz

Járművek nem adhatnak le védelmi tüzet, ha csak nincs rá valamilyen egyedi szabályuk.

### A Közelharc Kidolgozása

Egy tankot eltalálni nem nagy művészet. Feltételezzük, hogy még a leggyorsabb járműnek sem lehet nagyon melléütni a hatalmas méretei miatt, egyedül arra kell figyelni, hogy valami sérülékeny pontot érjen a találat. **Ennek megfelelően azt a járművet, ami az előző körében mozgott, 1-es közelharc értékkel rendelkezőnek tekintjük. Ha nem mozgott, akkor a közelharc értéke 0, tehát a rohamozók támadásai automatikusan eltalálják.** Ez alól csak a lépegetők jelentenek kivételt, akik saját közelharc értékkel rendelkeznek. A Mozgásképtelen, nem-lépegető járművek közelharc értéke mindig 0.

#### Páncélátütés közelharcban

A páncélátütés a közelharcban ugyanúgy történik, mint lövésnél (D6 + a támadó ereje). Közelharcban a csapatok mindig a sérülékeny pontok ellen intézik a támadást, ezért **az átütést mindig a jármű hátsó páncélja ellen dolgozzátok ki.**

### A közelharc eredménye

A járművekkel vívott közelharc különbözik a normál szabályoktól. **A járművek nem végeznek rámozgást, és nem lehet őket lekötni közelharcban. A közelharc végével számoljátok össze az okozott sebeket - járművek esetében a lecsúszó találat 1 sebnak, az átütő találat 2 sebnak számít.**

Ha az összesítésben a jármű veszített, semmi nem történik - **nincs előretörés, sem összemozgás, vagy konszolidálás.** A jármű és az ellenfél a helyén marad, és a jármű a következő körében simán arrébb állhat.

Ha a jármű nyert, az ellenfélnek ugyanúgy morál tesztet kell tennie, mint máskor, és vissza kell vonulnia, ha elbukta. A járművek azonban nem konszolidálnak, és nincs előretörés sem.

### További körök

Ha a járművet megrohanták (az pedig túlélte), és nem mozog arrébb, akkor továbbra is talpkontaktban lévőnek számít lövés és közelharc szempontjából

Az ellenséges modellek nincsenek lekötve közelharcban, így a lövés fázisban lehet őket lötni. Ha a jármű egy helyben történő forgást végez (pl. hogy rá tudjon lötni a fegyvereivel az ellenségre), vedd el az útban lévő modelleket a forgás idejére, majd tedd vissza őket talpkontaktba a járművel (vagy a lehető legközelebb, ha nincs elég hely).

Ha egy egységnek marad modellje a járművel talpkontaktban, akkor a talpkontaktban, illetve közelharc útěstávolságban lévő modellek ugyanúgy támadhatják a gépet, mint más egységekkel történő közelharcban.

### Járművek, Vezetési Érték és Morál

**A járművek nem dobnak morál és Vezetési Érték tesztet.** Feltételezzük, hogy a személyzet teljesen ura a gépnek, és megbízik a páncéllemezek és ágyúk adta védelemben. Az esetleges megingásokat az "Összezavarodott Kezelő" és az "Elkábult Kezelő" hatások hivatottak megjeleníteni.

### Harci sérülés

Néhány sérülés csak károsítja, de nem pusztítja el a tankot. A Mozgásképtelenre lőtt tankok ledobják lánctalpaikat, a lépegetők elvesztik lábaikat, egy "Fegyverzet megsemmisült" találat pedig egy egész harckocsi tornyot megsemmisíthet. Ennek a megjelenítésére több lehetőség is kínálkozik. Néhány játékos nem ragasztja be a fegyverrendszereket, így találat esetén le tudja ezeket venni a járművekről. Ez - amellett, hogy látványos - a szállítást is megkönnyíti.

Másik lehetőség, hogy egy dobókockával jelölöd a gépen, vagy a fegyver mellett az elszenvedett sérülést. Természetesen vannak erre a célra gyártott jelölők is, de a fenti lehetőségek bármelyike elfogadott - csak tudjátok majd nyomon követni, hogy mi történik a pályán.

## Jármű Osztagok (Vehicle Squadrons)

A járműveket többnyire magányos egységként látni a pályán, azonban néhány faj gépei, mint az Ork Buggy-k, vagy az Elda Viperák csapatban is képesek együtt dolgozni. Ezeket a gépek alkotta egységeket jármű osztagoknak hívjuk. Szabályaik, néhány, alább olvasható kivétellel megegyeznek a többi egység alkotta osztagokéval.

### Jármű Osztagok Mozgatása

A járműveknek ugyanúgy koherenciában kell maradniuk, mint egy gyalogos osztag figuráinak, azonban **itt a kohéziós távolság nem 2", hanem 4"**. A járműveknek nem muszáj azonos sebességgel mozogniuk, amíg tartani tudják a kohéziót.

### Lövés Jármű Osztagokkal

A jármű osztag minden tagjának minden fegyverével ugyanazon célpontra kell lőni. Lövés közben az osztag egyes tagjai nem akadályozzák a egymást a lövésben, és húzhatnak lővonalat az osztag tagján keresztül. Ez jeleníti meg a vezetők és lövészek magas fokú képesítését és összeszokottságát

### Padlógázzal Mozgó Jármű Osztagok

A jármű osztagok tagjai egyenként dönthetik el, hogy kívánnak-e padlógázzal menni. A kohéziós távot természetesen így is be kell tartani. Azok az osztag-tagok, akik nem mennek padlógázzal, a normál szabályok szerint lőhetnek.

### Lövés Jármű Osztagokra

Ha egy jármű osztagot veszel tűz alá, dobj találatra, majd a **találatokat egyenként dolgozd ki, a támadó egységhez legközelebbi modellen kezdve**. Ha a legközelebbi modell megsemmisült (roncs lett, vagy felrobbant), folytasd a találatok kidolgozását a következő modellre, és így tovább.

### Jármű Osztagok Megrohamozása

Ha egy járműből álló osztagot elértél egy rohammal, dobj találatra, ahogy máskor is. A sikeres találatokat egyesével dolgozd ki: először azon gépek ellen, akik talpkontaktban vannak a támadó osztag tagjaival, utána azok ellen, akik távolabb vannak, egészen addig, amíg a célpont el nem pusztul.

### Jármű Osztagok Megsebzése

A járműveknek nincs szívósság értékük, így a sérülések kiosztása kicsit másképp történik. Ennek kidolgozásához **minden, bevitt találatot egyesével dolgozd ki, kezdve a jármű osztag legközelebbi modelljével**. Dobj páncélátütésre - közelharc lévén - a hátsó páncélzat ellen, és dolgozd ki az esetleges lecsúszó, vagy átütő találat hatásait. Így haladj tovább addig, amíg minden találatot ki nem dolgoztál.

### Osztag Tagjainak Hátrahagyása

A csata során előfordul, hogy az osztag egy, vagy több tagja "Mozgásképtelen" találatot szenved. Ilyen esetekben **az osztag tagjai számára engedélyezett, hogy a sérült járművet hátrahagyják**. Ehhez ki kell mozogniuk a hátrahagyott gép kohéziós távolságából, úgy kezelve azt onnantól, mintha egy külön egység lenne. Ha az osztag tagja csak "Elkábult Személyzet" hatást szenvedett el, ez a manőver nem megengedett, ilyenkor a csapat többi tagja a bajba jutott segítségére siet, és védelmezik, amíg újra csatasorba nem tud állni.



## Csapatszállítók (Transports)

Több jármű is képes a harcoló alakulatok gyors, és biztonságos szállítására a csatamezőn. Természetesen ez sem rizikómentes - ha a csapatszállító felrobban, a benne ülők sem számíthatnak sok jóra.

A csapatszállítók leírásában az alábbi extra karakterisztikák jelennek meg: Szállítókapacitás (Transport Capacity), Lőrések (Fire Points), Ajtók (Access Points)

### Szállítókapacitás

Minden csapatszállítóknak van egy maximális szállítókapacitása, amit nem léphet túl. **Egy csapatszállítóban csak egy gyalogos egység lehet, és/vagy tetszőleges számú** (Gyalogság típusba tartozó) **Egyedülálló karakter, a maximális férőhely számig.** Az egység egészének a csapatszállítóban kell tartózkodnia ha egy része benne van- egy egység nem szállhat be részlegesen, vagy lehet egyszerre több csapatszállítóban.

Csak Gyalogság típusba tartozó modellek szállhatnak csapatszállítóba (és ebbe nem tartozik bele a ugró vagy lebegő felszereléses gyalogság), hacsak a jármű szabályai mást nem írnak.

Néhány nagyobb Gyalogsági modell több férőhelyet is elfoglal a szállítóban, ez az adott figura szabályaiban le van írva. Több esetben arra is van megkötés, hogy bizonyos típusú modellek milyen szállítót használhatnak, és milyen nem. Az Úrgárdista Terminátorok például nem ülhetnek Rhino, vagy Pengehátú tankokba, csak Land Raider szállítóba. Az ilyen és ehhez hasonló szabályok mindig az adott faj codexében vannak leírva.

### Acélos bátorság

A csapatszállítóba beszállt egységek Rettenthetetlenek, amíg a járműben vannak.

---

### Dedikált Csapatszállítók

A fajok codexe több helyen is lehetőséget ad, hogy egyes osztagok csapatszállítókat vásárolhassanak maguknak. A dedikált csapatszállítók nem foglalnak helyet a sereg összeállítási listában. Ez nem összekeverendő azokkal a járművekkel, amelyek szintén rendelkeznek szállító kapacitással, de külön kell őket megvenni, és külön helyet is foglalnak el a sereg összeállítási listában. Egy megkötés van ezekkel a csapatszállítókkal kapcsolatban: az egység harctérre való felhelyezésekor csak azt az egységet (és esetlegesen hozzájuk csatolt Önálló karaktereket) szállíthatja, aminek megvette.

A játék kezdete után bármelyik baráti gyalogos osztagot szállíthatod benne, a férőhelyek számát, és a jármű esetleges egyéb korlátozásait figyelembe véve.

---



### Lőrések

Néhány csapatszállítóra fedélzeti nyílásokat, vagy lőréseket szerelnek, amin keresztül a benne ülők kilőhetnek. Ez mindig le van írva a jármű profiljában. A lőrésen keresztül a bent ülők kilőhetnek fegyverekkel, vagy használhatnak Pokoltűz típusú pszi lövéseket.

Ha a leírás nem mond mást, **egy nyíláson keresztül egy modell lőhet csak ki, a többiek nem.** A távolságot és a lövonalat a lőréstől kell mérni. Lángszóró sablont használó fegyvernél hagyj figyelmen kívül a járművet ért találatot; feltételezzük, hogy minden katonának van annyi tapasztalata, hogy biztonságos ívben lőjön az ilyen fegyverekkel. Az utasoknak nem muszáj ugyanarra a célpontra lőni, mint a jármű fegyvereinek. A Harci sebességgel mozgó gépből kilövő utasok mozgottnak számítanak tüzelés szempontjából Cirkáló sebességgel haladva az utasok csak Kapáslövéseket adhatnak le. Padlógázzal haladva, vagy füstgránát-vető használatakor az utasok nem lőhetnek ki.

### Ajtók

Minden utasok szállítására alkalmas járműnél le vannak írva, hogy hol, hány darab ajtó van rajtuk. Nem túl meglepő módon az utasok ezen keresztül szállhatnak ki, és be. A Repülő csapatszállítók a talpukat is ajtónak tekintik.

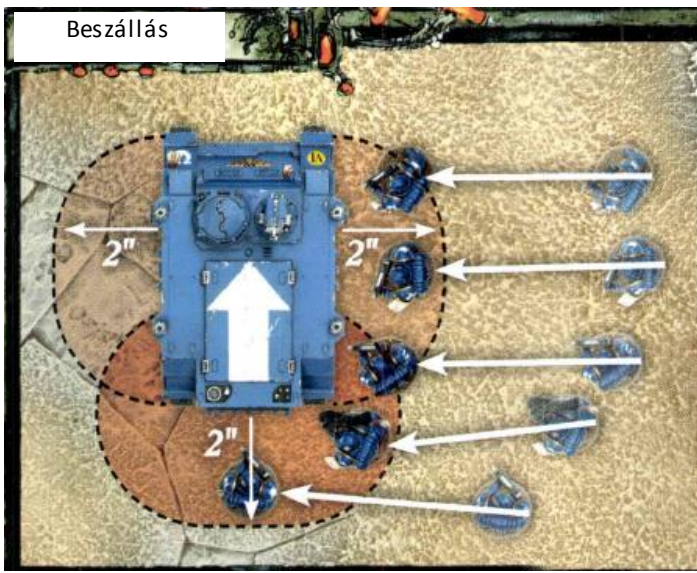
### Be- és kiszállás

A modellek csak a mozgási fázisukban szállhatnak ki és be a csapatszállítókból. Egy körön belül nem szállhatnak ki és be. Természetesen, ha a csapatszállító időközben megsemmisül, kénytelenek kiszállni, akkor is, ha ez nem a mozgási fázisukban történik.

### Beszállás

**Az egység akkor tud beszállni a csapatszállítóba, ha az osztag minden tagja 2"-en belülről tud mozogni a jármű bármelyik ajtajához a mozgási fázisban.** A beszállás során a nehéz- és veszélyes-terep tesztekre ugyanúgy dobj, mint máskor. Az egység csak akkor szállhat be, ha minden tagja eléri a beszállási zónát, ha bármelyikük is kívül marad, az egész osztag kint marad. A beszállt egységet vedd le a pályáról, és tegyél egy jelölést a járműre, emlékeztetőül. Ha a játékosnak olyan távolságot kell lemérnie, amiben az egység is szerephez jut, akkor a jármű karosszériájától mérjétek a távolságot (kivéve lövésnél).

Ha a csapatszállító már mozgott, az előtt, hogy az osztag beszállt volna, a kör további részében már nem mozoghat (ide értve a fordulást, és a padlógázt is). Ha az utasok álló járműbe szálltak be, akkor a beszállás után a jármű a normál szabályok szerint mozoghat tovább. A jármű egyik esetben sem hajthat végre Tank-sokkot, vagy Öklelést, amikor utasok szállnak be a fedélzetére.



### Kiszállás

Az az egység, ami egy járműben ülve kezdte a mozgási fázisát, dönthet úgy, hogy kiszáll. Ezt megteheti a jármű mozgása előtt vagy után is (beleértve a forgást, stb.), amíg a jármű 6"-nél kevesebbe mozgott.

Ha az egység egy még nem mozgott járműből száll ki, a szállító utána a normál szabályok szerint mozoghat. Mozgott csapat szállító az egység kiszállása után már nem mozoghat tovább abban a körben, és nem is foroghat. Amikor egy egység kiszáll a szállító járműből, az nem hajthat végre se Öklelést, se Tank sokkot.



### A kiszálló modellek elhelyezése

A kiszálló modelleket egyesével rakd ki az alábbiak szerint: helyezd a figurát talpkontaktba a jármű bármelyik ajtajával. Ha a jármű sikló vagy repülő talpon áll, és nem tudod talpkontaktba odatenni, akkor helyezd le úgy, hogy a teste érintse a kijáratot. Egyik esetben sem helyezheted a modellt ellenséges modellhez 1"-nél közelebb, vagy járhatatlan terepre.

Ez után a modell végrehajthat egy normál mozgást - amire ugyanúgy kell dobnia az esetleges nehéz és veszélyes terep teszteket. **A modellnek teljesen belül kell lennie a jármű kiszállásra használt ajtajának 6"-es körzetén** (vedd úgy, hogy ami mozgási távolságot emiatt elvesztesz, azt a járműből való kikaszálódásra használta el a modell). Ezt játsz le mindegyik modellnél. **A kiszállás végére az egység minden tagjának koherenciában kell lennie.**

### Korlátozások kiszállás után

A kiszállt modellek lőhetnek (mozoghatnak számítanak), vagy futhatnak a lövés fázisukban. Rohamot azonban nem indíthatnak a közelharc fázisukban.

### Vészkiszállás

Ha az ellenség közelsége, vagy járhatatlan terep miatt valamelyik modell nem tudna kiszállni, az egység vészkiszállást hajt végre. Ilyenkor a modellt bárhová helyezheted, a jármű karosszériájával talpkontaktban, és utána mozoghatsz, mint egy normál kiszállás esetében. **Ez után az egység semmi mást nem csinálhat a körben.** Ha ez a fajta kiszállás sem megoldható, mert így sem tudnál lehelyezni egy, vagy több modellt, az egység nem szállhat ki.



### Egyedülálló karakterek és szállítók

Ha egy, vagy több egyedülálló karakter és egy osztag egyazon szállítóba szállnak be, a karakter automatikusan csatlakozik az osztaghoz, mintha csak 2"-es körzetükbe ment volna. Ha az önálló karakter, egy olyan szállító járműve ül be, amiben már van egy osztag, akkor automatikusan csatlakozik hozzájuk. Ez fordítva is így történik, és természetesen itt is kell figyelni a férőhelyek számára. Az egység, és a hozzá csatlakozott egyedülálló karakter(ek) a következő körök mozgási fázisában kiszállhatnak egy egységként is, külön-külön csak az osztag, vagy a karakter(ek), vagy egyszerre, hogy két külön egységre váljanak szét. Ez utóbbi esetben csak arra kell figyelned, hogy a karaktertől legalább 2"-re legyen az osztag.

## Csapatszállítók és Közelharc

Ha a csapatszállítót megrohamozzák, a benne ülők leadhatnak Védelmi tüzet a jármű lőrésén át. A ronccsá vált, vagy felrobbant szállítóknak elvesztett modellek nem számítanak bele a közelharc végeredményébe, és az utasok nem lesznek lekötve a szállítót berohanó egységgel.

## Sérülés Hatása az Utasokra

Ha a csapatszállító károsodást szenved, az az utasokra is hatással van.

- **Összezavarodott Személyzet:** az utasok csak Kapáslövéseket adhatnak le a következő lövési fázisban.
- **Kábult Személyzet:** az utasok nem lőhetnek a következő kör lövési fázisában.
- **Megsemmisült Fegyverzet / Mozgásképtelen:** nincs hatással a bent ülőkre

## Repülők (Flyers)

**A csata égen és földön egyaránt dúl: vadászgépek csatáznak egymással, bombázók szórják meg az ellenséget, és adnak támogatást a földi erőknek.**

### Légi Támogatás

A Repülők mindig tartalékban kezdik a játékot - minden hadúrnak időbe telik, hogy megszervezze és koordinálja a légiert.

### Távolságok Mérése

A repülők a hozzájuk adott talpakon állnak, azonban a távolságokat továbbra is a törzsüktől mérjük. Ez alól csak a repülők fegyverei és tüzelőnyílásai jelentenek kivételt.

A repülő talpát figyelmen kívül hagyhatod, az alábbi eseteket kivéve:

- rohamnál, ekkor ugyanis a rohamozóknak a repülő törzsével, és/vagy a talpával kell talpkontaktba mozogniuk
- egységek ki- és beszállásánál, amikor is a talpat, mint a repülő ajtaját használod

## Repülők és Más Modellek

Azok a modellek, amelyek ténylegesen elférnek a repülők alatt, átmozoghatnak alattuk.

Hasonlóképp, ilyen esetekben a repülő is befejezheti a mozgását az ilyen modellek felett. Az ellenségnek azonban továbbra is meg kell tartania az 1"-es távolságot, a modell talpától nézve, és a repülő sem fejezheti be a mozgását 1"-nél közelebb egy ellenséges modell talpához.

## Rárepülés (Zooming)

A repülők többnyire csak a rárepülés néven ismert, különleges mozgásukat használják. Néhányan azonban képesek lebegésre, ezeket a "Lebegő" típusmegjelöléssel illetjük. A rárepülés nagy sebességgel történik, ami rendkívül nehézé teszi a repülő

- **Roncs:** az utasoknak azonnal ki kell szállniuk, a mozgásukat pedig nem 6", hanem 3"-en belül kell befejezniük. Ha akár normál, akár vészkiállással egy vagy több modellt nem tudsz lehelyezni, azokat a modelleket veszteségként el kell távolítanod. A többiek ettől még ki tudnak szállni. Az egységnek Tüzérségi Sokk-tesztet (Pinning) kell dobnia. A jármű ezután ronccsá változik.
- **Robbanás:** Az egység annyi 4-es Erejű, -- Páncélátütésű találatot kap, ahányan a járműben ültek. A sebeket a lövésből kapott sebekhez hasonlóan osszátok ki, annyi kivétellel, hogy az utasokat irányító játékos osztja ki. A túlélők a jármű helyére szállnak ki, aki nem fér el, azt veszteségként el kell távolítani. Az egységnek Tüzérségi Sokk-tesztet (Pinning) kell dobnia.

Mivel egy egységben minden modell egyszerre lő, ezért nem megengedett az, hogy ugyanazon egység egyszerre lője a csapatszállítót, és a belőle kiszálló utasokat. Azonban, ha az osztag kilőtte a csapatszállítót, a kiszállt egységet berohamozhatja (amennyiben képes rá).

lelövését, de korlátozza a manőverezhetőségét. **Ha a Repülő Rárepülést hajt végre, a harci sebessége 18", a cirkálósebessége pedig 36" lesz.** Mivel a rárepüléshez szükség van minden tolóerőre, **a jármű magától nem mehet 18"-nél kevesebbet a saját Mozgási fázisában.** Ha valami miatt a repülő rárepülés közben mégis 18"-nél kevesebbet tud csak mozogni, akkor azonnal roncs lesz belőle.

A korlátozott manőverezés megjelenítésére a rárepülést végző repülő csak **egyetlen forgást végezhet, mielőtt mozogna, és azt is maximum 90 fokban.** Ez után egyenesen előre kell repülnie. A tartalékból való beérkezésnél a repülő meghatározhatja, hogy merre kíván nézni - de mindezt csak úgy, hogy az ez után következő mozgás miatt nem mozog le a pályáról, és kerül újra tartalékba. A rárepülő repülőgép a siklókhoz hasonlóan átmozoghat más modellek és a járhatatlan terep fölött. Emellett a repülőnek akkor sem kell veszélyes terep-tesztet tennie, ha nehéz / veszélyes / járhatatlan terep felett áll meg, vagy kezdi meg a mozgását. Rárepülést végző repülőből nem szállhatnak ki, és nem szállhatnak be utasok.

### Rárepülés, Tank-sokk és öklelés

Rárepülést végző repülő nem tehet tank sokkot, nem öklelhet, és nem is lehet célpontja ilyen támadásnak.

### Rárepülés és lövés

A repülők finoman kalibrált célzó rendszere direkt a hatalmas sebességekhez van beállítva. Rárepülésnél a repülőgép **maximum 4 fegyverét a normál célzó értékének megfelelően használhatja, akár harci, akár cirkáló sebességgel ment.**

## Nehéz eltalálni (Hard to Hit)

Egy száguldó repülőt nagyon nehéz eltalálni, ha a csapatok nem rendelkeznek megfelelő célzó rendszerrel, és légelhárítással. **A rárepülést végző repülők ellen csak Kapáslövéseket lehet leadni**, hacsak a modell, vagy a fegyver nem rendelkezik a Légvédelmi különleges szabállyal. Lángszóró sablonos, kis és nagy robbanás jelzőt használó fegyverek nem találhatják el a repülőt, ami rárepülést végez.

## Rárepülés és padlógáz

A rárepülést végző repülő padlógázzal történő mozgásnál egyenes vonalban kell megtennie minimum 12, maximum 24"-et.

## Kitérés (Evade)

Ha a rárepülést végző repülőt támadás éri, a pilóta kitérő manőverekbe kezdhet, hogy elkerülje a sérülést. Ha az ellenség eltalálta a repülődet, még a páncéltütés előtt dönthetsz úgy, hogy kitérő manőverbe kezdesz a következő köröd végéig. **Ekkor a repülő megkapja a "Cikázás" (Jink) különleges szabályt, de csak kapáslövéseket adhat le.**

## Rárepülő repülők közelharcban

**A rárepülést végző repülők** a sebességük (és a több száz méteres repülési magasságuk) miatt **nem rohamozhatók be.**

## Légtér Elhagyása

Valószínűleg gyakran elő fog fordulni, hogy a repülő elhagyja a csatateret - akár önként, akár baleset miatt. Ilyenkor a repülő folyamatos tartalékba kerül. A harcteret elhagyó repülőnek rárepüléssel kell visszajönnie a pályára, akkor is, ha rendelkezik a Lebegő típussal.

## Repülők Sérülése

A rárepülést végző repülőgépek az alábbi kivételekkel rendelkeznek a normál szabályok alól:

### Beragadt Sebesség (Locked Velocity)

Ha a rárepülést végző repülő "Mozgásképtelen" találatot kap, beragad a sebessége. Ekkor a **repülő nem változtathat sebességet, hanem a játék végéig azzal a sebességgel kell rárepülést végeznie**, amivel a találat elszenvedésekor haladt (harci, vagy cirkáló). **A repülő nem hajthat végre Kitérést, és nem haladhat padlógázzal.** A repülő mozgás előtt továbbra is végezhet fordulót, és a pályát elhagyva folyamatos tartalékba kerül.

### Lezuhanás

Ha rárepülés közben a repülő ronccsá válik, vagy felrobban, a lezuhanó darabok a csataterre esnek. **Tedd a nagy robbanás jelzőt a gép fölé, ami 2D6"-et szóródik.** A szóródás után a sablon alatti modellek egy-egy 6-os Erejű, - Páncéltütésű találatot kapnak. Ez után vedd le a repülőt a pályáról. Ha a repülő egyben csapatszállító is, az utasok mindegyike egy páncélműtő nélküli, 10-es erejű találatot szenved el. A túlélőket a sablon végső helyétől 3"-en belülre leteheted, kohézióban. Akiket nem tudsz lehelyezni, vedd le, mint veszteséget.

## Különleges Szabályok

A repülők minden lövés fázis elején szabadon megválaszthatják, hogy kívánják-e használni a Légvédelmi különleges szabályt. Ez nem kötelező, de ha így döntenek, minden fegyverükre, amit használnak, érvényes lesz ez a szabály az adott lövés fázisban.

## Különleges Fegyverek

A repülők kétféle speciális fegyverhez férnek hozzá: az egyik a bomba, a másik a rakéta. **A rakétákat Lebegő üzemmódban, vagy Rárepüléskor tudják használni, a bombákat pedig csak rárepülésnél.**

### Rakéták

Sok repülő hozzáfér a levegőből indítható rakétákhoz (angol megfelelője a Missile). Ha egy fegyver ebbe a kategóriába esik, akkor az a nevében mindig egyértelműen le van írva.

A rakéták egylövetű fegyverek, de a legtöbb repülőn kettő, vagy még több is található. **Körönként egy repülő maximum 2 rakétát lőhet ki a lövés fázisban.** Ha ellövöd őket, beleszámítanak az adott lövés fázisban használt fegyverek számába.

### Bombák és Bombázás

A repülőket gyakran szerelik fel bombákkal. Más fegyverekkel ellentétben **ezeket a fegyvereket a mozgási fázisban használod, a Bombázás néven futó, különleges támadási mód során.** Egy repülő körönként 1 bombát dobhat le, ami beleszámít a lövés fázisban használható fegyverek számába. Megjegyzendő, hogy a többi fegyvernek nem muszáj arra a célpontra lőnie, amit bombáztál.

A Bombázáshoz a repülőnek rárepülést kell végrehajtania. A repülő mozgása végén **helyezd le a bomba robbanási sablonját bármelyik modellre, ami felett a repülő áthaladt. és dobj rá szóródást, de csak 1 kockával.** Szóródás után a sablon alatt lévő modellekre dolgozd ki a sebést a bomba profiljában lévő értékek szerint.

Bombázás után a lövés fázisban a repülő nem mehet padlógázzal.

## Lebegő Típus (Hover)

Ha a repülő rendelkezik ezzel a típussal, dönthet úgy, hogy rárepülés helyett Lebegő üzemmódba vált. Ekkor sebessége lecsökken, de sokkal jobban manőverezhető.

A repülőnek mindig az adott mozgási fázis elején kell eldöntenie, hogy Lebegő üzemmódban fog-e közlekedni, vagy rárepülést hajt végre. Ez azt is jelenti, hogy amikor tartalékból behozod a repülőt, előtte meg kell mondanod, hogy milyen üzemmódban kívánod behozni. Ha a repülő egy jármű osztag része, akkor az osztag minden tagjának ugyanolyan üzemmódban kell mozognia.

**A Lebegő üzemmódban lévő repülőket kezeld úgy, int egy Gyors Sikló típusú gépet.** Ez ugyan sokkal jobban manőverezhetővé teszi a gépet, de általában lecsökkenti a használható fegyverek számát.

## Szekerek (Chariots)

A harci szekerek általában magas rangú vezéreknek a személyes szállítóeszközei, akik szeretik közelről szemlélni a csatát. A többi csapatzállítótól eltérően csak egyetlen főt szállíthatnak, egy karaktert, akit ezen túl hajtóként fogunk emlegetni.

### Szekerek Mozgatása

A harci szekerek mindig a típusuknak megfelelő mozgási szabályokkal rendelkeznek. Ha a szekér egyben sikló is, a hajtója végrehajthat egy különleges, Kaszálás (Sweep attack) nevű támadást is.

#### Kaszálás (Sweep attack)

A hajtó ezt a támadást a mozgási fázisában adhatja le. Ehhez válassz ki egy közelharcban nem lekötött ellenfelet, aki fölött a szekér áthaladt az adott kör mozgási fázisában. Dobj annyi D6-tal, ahány támadás van a Hajtó Támadás karakterisztikájában. Harci sebesség mellett az Elkaszálás ütései 3+-ra, cirkáló sebességnél 4+-ra találnak. Az ütések a támadó erejével kerülnek kidolgozásra, amihez hozzáadódik a közelharc fegyver adta Erő és AP bónusz, valamint speciális szabály. Járművek ellen a hátpáncélra dolgozd ki az átütést. A sebek kiosztását véletlenszerűen dolgozd ki. A Kaszálás lehet Pontos támadás is, és nem tehető fedezékmentő az általa okozott sebek, lecsúszó, vagy átütő találatok ellen.

### Lövés Szekerekre

A szekereket ugyanúgy lőheted, mint a többi járművet, a hajtót nem célozhatod külön. A találatokat mindig a szekér ellen kell kidolgoznod.

### Rohamozás Szekerekkel

Más járművekkel ellentétben a szekerek rohamozhatnak a közelharc fázisban - amennyiben az előző lövés fázisban nem mentek padlógázzal. Ha a rohamtávjuk elég ahhoz, hogy a talpuk, vagy a jármű karosszériája talpkontaktba kerüljön az ellenféllel, akkor a roham sikeres volt. A Szekér jármű, ezért ha nehéz terepen át rohamozol vele, veszélyes terep tesztet kell tenned. Ha elrontja, a jármű Mozgásképtelen lesz, és elrontod a rohamot. A szekér azonban csak a hatást kiváltó tereptárgyat érintve lesz Mozgásképtelen, az addig megtett távolságot le kell mozognia.

## Nyitott Járművek (Open-Topped Vehicles)

Egyes járművek kevésbé páncélozottak, ezáltal a sérüléseknek is jobban ki vannak téve. A pozitívum velük kapcsolatban, hogy ezek a gépek általában kitűnő csapatzállítók a rohamozó csapatok részére, mert a fedélzetén lévő harcosok sokkal könnyebben ki tudnak szállni.

### Jármű Sérülés Táblázat

A páncélat hiánya miatt a nyitott járművek esetében adj +1-et a jármű sérülés táblázaton történő dobások eredményéhez (ami összeadódik a többi módosítóval)

### Nyitott Csapatzállítók

A nyitott járműveknek nincs ajtajuk. Ehelyett az egész járművet kezeld egyetlen nagy ajtóként, amin át a csapatok be és ki tudnak szállni (a jármű talpát hagyj figyelmen kívül).

### Szekerek közelharcban

A Szekér ugyan nem tud leadni támadásokat, de a hajtója igen - egy harci szekér erre nagyszerű alkalmat ad. Ennek megfelelően, **aki a szekérral talpkontaktban van, az úgy számít, mint ha a hajtóval lenne talpkontaktban**, és fordítva. Egy fontos kitétel azért van: mivel a szekér jármű, ezért nem köthetik le közelharcban sem őt, sem a hajtót, amíg az a szekéren van.

### Kihívások

A szekéren lévő hajtó nem fogadhat el, és nem intézhet kihívásokat, és Dicsőséges közbeavatkozást sem hajthat végre.

### Megnövelt védelem

A szekerek erős acéllemezekkel, vagy erőterekkel vannak felszerelve, ami a hajtónak is védelmet nyújt. Amíg a hajtó a szekéren van, a páncélmentője +1-el javul a közelharc sebek ellen.

### Segédhajtók

A hajtó mellett néha segédhajtók is vannak a szekéren. Őket kezeld a szekér részeként: sem lövéssel, sem közelharc támadásokkal nem lehet őket a járműtől külön megtámadni, és ők sem támadhatnak.

### Különleges Szabályok

Amíg a hajtó a szekéren van, és a járműve el nem pusztul, megkapja a Rettenthetetlen szabályt. A szekér rendelkezik az Düh Kalapácsa speciális szabállyal, azonban nem egy, hanem D6 darab, 6-os erejű, - páncélatütésű támadást ad le a becsapódás keretében, hacsak a szabályai mást nem írnak.



### Kilövés Nyitott Csapatzállítóból

A nyitott járműveknek nincs tüzelőnyílásuk, ajtajuk. Ehelyett a róla tüzelő utasok a jármű karosszériájának bármely pontjától nézhetnek lővonalat, és mérhetnek lőtávolságot.

### Rohamozás Nyitott Csapatzállítóból

Minden nyitott jármű rendelkezik a Roham Jármű különleges szabállyal.

## Nehéz Járművek (Heavy Vehicles)

A nehéz járművek többnyire igen lassúak is - inkább mozgó erődre hasonlítanak, mint sem tankra.

### Nehéz Járművek Mozgása

A Nehéz járművek sosem haladhatnak harci sebességnél gyorsabban, és nem mehetnek padlógázzal.

### Nehéz Járművek és Lövés

A nehéz járműveket mindig állóként kezeljük, amikor meg kell állapítani, hogy hány fegyverrendszerrel, és milyen célzó érték mellett lőhetnek.

## Gyors Járművek (Fast Vehicles)

A gyors járművek a nehéz gépek ellenpárjai - villámsebeselek és mozgékonyak. Épp emiatt gyakran találkozhatasz velük felderítőként, vagy rohamosztagokban.

### Gyors Járművek Mozgása

A gyors járművek 12"-et mozoghatnak, ha padlógázzal mennek.



### Gyors Járművek és Lövés

A harci sebességgel mozgó gyors járművek minden fegyverükkel lőhetnek, ahogy egy nem-gyors jármű tenné, ha egy helyben állna.

Cirkálósebesség mellett a gyors járművek 2 fegyverrel lőhetnek normál célzó érték mellett, a többi fegyverrel pedig kapáslövéseket adhatnak le.

## Siklók (Skimmers)

A fejlettebb technikával rendelkező fajok gyakran szerelnek anti-gravitációs hajtóművet a gépeikre. Ezek a járművek ugyan nem repülnek, de képesek gyorsan áthaladni a tereptárgyak és a földi csapatok felett.

### Távolságok Mérése

A többi járművel ellentétben a siklók talpakon állnak. A távolságokat azonban így is a karosszériától mérjük, a fegyverek és a tüzelőnyílások kivételével, amik a normál szabályok szerint viselkednek.

A sikló talpa csak rohamban és tank sokknál jut szerephez, mert ekkor vagy a jármű karosszériáját, vagy a talpát, vagy mindkettőt elég elérnie az ellenfélnek.

### Siklók Mozgása

A siklók átmozoghatnak a baráti és ellenséges modellek felett, de egyik felett sem fejezhetik be mozgásukat.

Továbbá szabadon átrepülhetnek a nehéz és veszélyes terepek felett, teljesen figyelmen kívül hagyva azok hatásait. Azonban, ha a sikló a mozgását nehéz vagy veszélyes terep fölött kezdi / fejezi be, akkor veszélyes terep tesztet kell tennie.

A siklók járhatatlan terep felett is befejezhetik a mozgásukat, ha a modellt fel tudod helyezni a terepre, de ekkor is veszélyes terep tesztet kell tenniük. Ha a sikló baráti, vagy ellenséges modell felett fejezné be a mozgását, csökkents a szükséges legkisebb távolsággal a mozgását, hogy ne legyenek alatta modellek.

### Gyors Siklók

Ha egy jármű egyszerre rendelkezik a "Gyors" és "Sikló" karakterisztikával, akkor padlógázzal 18"-et tehet meg.

### Siklók Sérülése

A nagy sebességnél leálló hajtóművek komoly következményekkel járnak. **Ha egy sikló abban, vagy az azt megelőző körben padlógázzal mozog, amikor mozgásképtelenné válik, azonnal lezuhan, és roncs lesz belőle.** Ha nem mozgott padlógázzal, a normál szabályok szerint mozgásképtelen lesz.

Mozgásképtelené, vagy Ronccsá válás esetén a siklót vedd le a talpáról. Ha ez nem lehetséges (mert mondjuk oda van ragasztva), akkor hagyd rajta - ekkor feltételezzük, hogy a mozgásképtelen modell hajtóműveinek egy részében még maradt energia, de csak annyi, hogy éppen lebegésben tartsa a gépet. A jármű nem mozoghat, és nem fordulhat. Roncs esetén pedig képzelj el a gépet egy alacsonyan lebegő, lángoló ócskavas halomként.

### Különleges Szabályok

A siklók rendelkeznek (amennyiben nem Nehéz járművek is) a Cikázás (Jink) különleges szabállyal.





## Lépegetők (Walkers)

A két (vagy több) lábon járó harci járművek a lépegetők kategóriájába esnek. Nem tudnak akkora végsebességet elérni, mint kerekes, vagy lánctalpas társaik, de lábainak köszönhetően az erdőben, és nehezen járható terepen sokkal könnyebben manővereznek gyorsabb társaiknál.

### További Tulajdonságok

A már ismertett jármű-statisztikák mellett a lépegetők rendelkeznek Közelharcos értékkel, Erővel, Kezdeményezéssel és Támadással. Például:

Felderítő	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Őrszem	3	3	5	10	10	10	3	1	2

### Távolságok Mérése Lépegetőknél

Ha a lépegetőhöz adtak talpat, akkor onnan mérd a távolságokat, akárcsak egy gyalogos modell esetében. Ha nincs talpa, akkor a testtől mérd a távolságot, amibe beletartozik a láb, és a többi végtagja is. A lépegetők fegyverei kivételek ez alól a szabály alól (lásd lejjebb).

### Lépegetők Mozgása

A lépegetők a gyalogságnál leírtak szerint mozognak. A mozgási fázisban maximálisan 6"-et tudnak megtenni, futhatnak a lövés fázisban, és rohamozhatnak a közelharc fázisban. A nehéz terep ugyanúgy hat rájuk, mint a gyalogos modellekre, és csak akkor számít nekik veszélyes terepnek, ha a gyalogságnak is annak számítana. Ha a Lépegetők elrontják a nehéz terep-tesztjükét, ugyanúgy Mozgásképtelenné (Immobilised) válnak, mint a többi jármű. A gyalogsággal ellentétben a lépegetőknél számíthat, hogy merre néznek - ez határozza meg, hogy melyik fegyverükkel lőhetnek, és milyen páncéltérték ellen kell dobni az ellenfélnek az átütést.

### Lövés a Lépegetőkkel

A lépegetők futhatnak a lövés fázisban, azonban ekkor nem tudnak lőni. Természetesen a "Kezelő elkábult", vagy "Mozgásképtelen" hatást szenvedett lépegetők nem futhatnak.

A lépegetők mozgás után is használhatják az összes lőfegyverüket az adott kör lövés fázisában. Amikor a lépegetővel lőni készülsz, lövés előtt **forgasd el a gépet, hogy a fegyverei a célpont felé nézzenek** (feltételezzük, hogy a lépegetők fegyverei függőleges, és vízszintes irányba is 45 fokot tudnak elmozdulni). A távolságot a fegyvertől, a lövonal meglétét pedig a felfüggesztési ponttól nézd, a fegyver csövének vonalában. **Ez a forgás nem számít mozgásnak**, hanem azt jeleníti meg, hogy a lépegető sokkal mozgékonyabb, mint a többi harci gép. Arra azért figyelj, hogy a forgás nem mindegy, merre fog nézni a lépegető, ui. lehet, hogy az ellenfeled is könnyebben rálát majd a gyengébb, hátsó páncélatodra. **Mozgásképtelen lépegetők ezt a ráfordulást nem használhatják**, és csak a fegyvereik lövonalában lévő ellenségre lőhetnek.

Más járművekkel ellentétben a lépegetők leadhatnak Védelmi tüzet.

### Lövés Lépegetőkre

Ha egy lépegetőre lősz, ugyanúgy nézd meg, hogy melyik oldalára kapja a lövést, mint a többi járműnél.

### Lépegetők és Roham

A lépegetők a gyalogsághoz hasonlóan rohamoznak, és rohamozhatóak. Ez azt jelenti, hogy a rohamfázisban végezhetnek roham-mozgást, és le lehet őket kötni közelharcba - és természetesen a lekötött lépegetőket sem lehet lőni közelharcban.

Közelharcban a lépegetők a gyalogsághoz hasonlóan harcolnak. Az ellenük intézett találatok azonban nem sebzésre, hanem páncéltütésre kell, hogy dobjanak. **A lépegetők ellen mindig a frontpáncélra dobod az átütést**, mivel ezek a járművek folyamatosan az ellenfelük felé fordulnak, és nem állnak egy helyben, mint más gépek. **Kivételt képez, ha Mozgásképtelenné váltak, ekkor ui. az ellenfél a hátsó páncélat ellen intézi a támadást.** Ennek köszönhető, hogy a lépegetők ellen csak a legjobban felszerelt, és/vagy legerősebb egységeknek van esélyük.

**Ha a lépegető 2, vagy több közelharcos fegyverrel van felszerelve, +1 támadást kap az elsőtől minden közelharcos fegyver után.** A többi egységgel ellentétben itt a plusz fegyverek adta támadások száma nincs +1-ben limitálva, így pl. 3 közelharcos fegyver +2 támadást ad. Ha az extra fegyverekből egy megsemmisül, a bónusz támadás is elveszik. Ha ez a fegyver egy Rettenhetetlen közelharcos fegyver volt, akkor az általa adott extrák is elvesznek.

A lépegetőkre közelharcban nincs hatással az "Összszavarodott Kezelők" találat. **"Elkábult Kezelők", vagy "Mozgásképtelen" találat esetén a lépegető egyel kevesebb (de minimum 1) támadással harcol közelharcban**, egyéb hatása ezeknek a találatoknak nincs a lépegető által leadott támadásokra.

A lépegetők végezhetnek lerohanást, összemozgást és konzolidálást, ha csak nem szenvedtek el "Kezelők elkábultak", vagy "Mozgásképtelen" hatást.

### Öklelés Lépegetők Ellen

Ha a lépegetőt megpróbálja felöklelni egy tank, akkor ugyanúgy dolgozzátok ki, mint bármely más jármű ellen. A lépegető nem tehet "Dicsőség vagy Halál" támadást. Ha a lépegető túléli az öklelést, a rákövetkező Rohamfázisban megtámadhatja közelharcban az öklelő járművet.

## Tankok (Tanks)

Egy tank a súlyánál és páncéljánál fogva már önmagában is fegyver. Ha ezek a behemótok az ellenség sorai közé hajtanak, azok gyakran már az előtt felveszik a nyúlcipőt, mielőtt a tankok egyet is lőnének.

### Tank Sokk (Tank Shock)

A tank mozgási fázisában dönthetsz úgy, hogy a jármű normál mozgás helyett tank sokkolni fog.

Ehhez fordítsd a gépet a kívánt irányba, és mond meg, hány hüvelyket kívánsz vele haladni (a felső határ a gép maximális haladási sebessége). A járműnek legalább harci sebességgel kell mozognia, mert az egy helyben forgás nem számít mozgásnak, és nem elég egy tank sokkhoz.

Miután kijelölted az irányt és a távolságot, **mozgasd a tankot egyenesen előre, amíg el nem éred az ellenséget, vagy az általad meghatározott távolságot.** A tank ez alatt nem változtathat irányt. Ha a kijelölt távolság alatt nem akadsz ellenségbe, akkor semmi nem történik.

A tank sokk kivétel az alól a szabály alól, hogy nem mozoghat az ellenséges modelleken. Azonban még a tank sokk sem ad felmentést a baráti modelleken való átmozgás tiltása alól. Így, ha baráti modell kerül az utadba, azonnal véget ér a tank sokk. Szintén **tilos közelharcban lévő ellenséget tank sokkolni**, elvégre a saját embereidet is ugyanolyan könnyen legyalulhatod.

**Ha egy ellenséges, nem-jármű modell kerül eléd, annak azonnal morál tesztet kell tennie**, és ha elrontotta, vissza kell vonulnia. Ha megdobta, akkor a tank átmozoghat rajtuk, mintha ott se lennének. Az eredménytől függetlenül halad tovább előre, amely során bármennyi ellenséges egységet tank sokkolhat, míg el nem éri a végső kijelölt helyét.

A tank azonnal megáll a tank sokkolással 1" távolságra, ha baráti modell, ellenséges jármű, járhatatlan terep, az asztal széle kerül az útjába.

Ha a tank sokk során ellenséges modell maradna a jármű alatt (akár visszavonul az osztag, akár nem), akkor azokat ki kell onnan mozgatni, a lehető legrövidebb úton, legalább 1"-re a tanktól, a kohéziót megtartva, és úgy, hogy az asztalon maradjanak. Ami modellt nem tudsz így elmozgatni, azok megsemmisülnek - vedd le őket veszteségként.

### Visszavonuló Egységek Tank Sokkolása

Ha a tank sokkolt egység már amúgy is visszavonulóban van, az egység automatikusan elrontja a moráltesztet. Ez akkor is így van, ha a jármű tank sokkja készítette őket visszavonulásra, és elegendő mozgása maradt rá, hogy újra elérje őket.

### Tank Sokk Tartalékból

A tartalékból felmozgó tankok érkehetnek tank sokkal a pályára - még a felrakás előtt, előre jelentsd be, ha ezt szeretnéd.

### Tank Sokk Korlátozások

A tank sokkoló jármű nem mehet padlógázzal az adott kör lövés fázisában. Az egységek nem szállhatnak ki, illetve nem szállhatnak be olyan csapatszállítóba, ami abban a körben tank sokkolt. Ez visszafelé is igaz: ha a csapatszállítóba szálltak már be, vagy szálltak belőle ki egységek, a jármű nem állhat neki tank sokkolni abban a körben.



### Tank Sokk

A képen látható Predátor Tank előre mozog, amíg el nem éri az Elda Tűzsárcány osztagot. Ezek megdobják a moráltesztet, az Exarch pedig megpróbálja megállítani a tankot egy "Dicsőség, vagy Halál" támadás keretében felhelyezett melta bombával. Sajnos a páncélátütésre túl keveset dobott, így le kell őt venni, a tank pedig továbbgördül. A mozgásának végére a tank elér egy Elda Őrző osztagot, akik elrontják a mentőjüket, és így vissza kell vonulniuk.

## Dicsőség, vagy halál (Death or glory)

Ha a tank sokkolt egység megdobja a moráletesztjét, egy, a jármű előtt álló modell megpróbálkozhat Dicsőség vagy Halál támadással (a potenciális hullajelőtek elfoglaltsága). **A modell egyetlen támadást ad le a tank ellen**, akkor is, ha mondjuk, Roham 3-as fegyver van nála. A támadás lehet lövés (a modellnél lévő bármely fegyverből), vagy egy közelharc támadás bármilyen fegyverrel, ide értve a gránátokat is. **A támadás automatikusan talál, és a jármű elülső páncéljára kell kidolgozni** (akkor is, ha közelharc támadás). Az esetleges károsodást a járművön azonnal dolgozzátok ki. **Az ilyen támadások ellen nem tehető fedezékmentő.**

Ha a modell ronccsá változtatta a gépet, vagy elért rajta egy "Kezelők elkábultak", "Mozgásképtelen" vagy "Robbanás" hatást, akkor a támadás sikeres volt, és a jármű megállt.

Ha a támadás sikertelen, és nem állítja meg a járművet, a tank sokk tovább folytatódik, a szerencsétlen próbálkozót pedig bedarálják a lánctalpak. Vedd le veszteséggént, függetlenül attól, hány sebpontja, vagy mentője van, itt már semmi nem segít rajta.

A Lövegek (Artillery) szintén megkísérelhetnek "Dicsőség vagy Halál" támadást, akár a személyzet egyik tagjával, akár a fegyver-moddellel. Ha a fegyver modell kísérli meg, és elbukott, vele együtt szedj le egy kezelő figurát is.

## Öklelés (Ram)

Ahogy a neve is mutatja, ez a manőver nem a kifinomultságáról híres: a tank a lehető legnagyobb sebességgel belerohan egy ellenséges járműbe. Ennek köszönhetően a tank, és a benne ülő utasok is csak Kapáslövéseket adhatnak le a lövészi fázisban. Épp emiatt az öklelés inkább akkor marad alternatívának, ha a tank kezelői összezavarodtak, vagy nem maradt működőképes fegyvere.

**Az öklelés a tank sokk egy különleges fajtája.** A tank sokknál leírtak szerint hajtjuk végre, azzal a kivétellel, hogy a tanknak cirkálósebességgel kell mozognia. A tank sokkra képes jármű öklelni is tud. Az öklelő tank útjába kerülő, nem-jármű egységek a korábban írtak szerint tank sokknak esnek áldozatul, azonban az ellenséges gépek és épületek ellen a következőképpen kell kidolgozni az ütközést.

Mindkét fél azonnal elszenved egy ütést, az öklelő a frontpáncéljára, a célpont pedig arra az oldalra, ahol érte a becsapódás. Az ütés erejéhez használjátok az alábbi skálát:

- **Páncélzat:** minden egyes páncélérték 10 felett 1-et ad az ütközés erejéhez
- **Sebesség:** minden teljes, az öklelő által megtett 3" távolság az ütközés előtt 1-et ad az ütközés erejéhez
- **Tömeg:** ha jármű tank, adj +1-et az erőhöz.

*Példa: egy Land Raider oldalba kap egy Ork Tragacsot. A Land Raider frontja 14-es, ez 4-et ad az ütéshez (10-es páncél+4=14). A Land Raider 10"-et tett meg, amíg elérte a tragacsot, ezzel +3-at ad az ütés erejéhez, és még Tank is, így +1-et ad az ütközés erejéhez. Ha ezt összeadod (4+3+1), a Tragacs egy 8-as erejű ütsést kap az oldalára.*

*A másik részről a Land Raider egy 3-as erejű ütsést kap a frontpáncéljára (0 a páncélzat miatt, mert az Ork Tragacs 10-es páncéllal rendelkezik, 3-at az ütközés előtt megtett távolság miatt, és 0-t a típus miatt, mert az Ork Tragacs nem tank).*

Mindkét játékos dob átütésre, és az esetleges károsodásokat azonnal kidolgozzák.

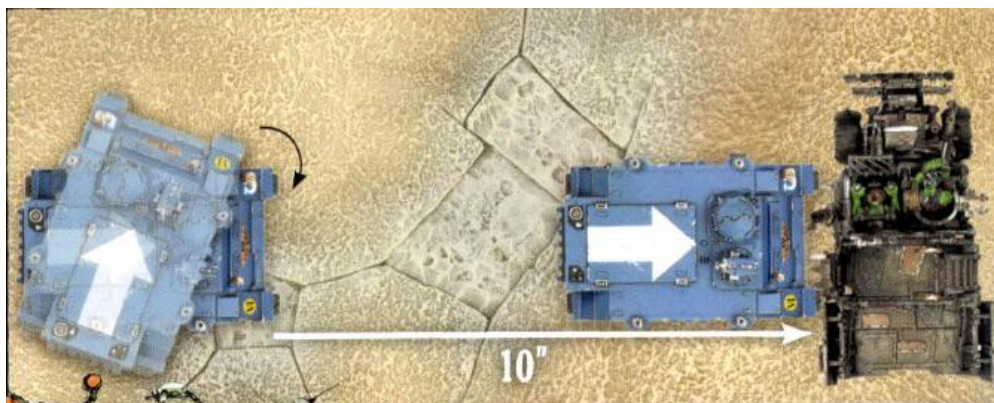
Ha az öklelés célpontjaként választott járművet nem kell eltávolítani, az öklelő jármű megáll. Azonban, ha a célpont felrobbant, az öklelő tank folytatja a mozgását, amíg el nem éri a maximális mozgási távolságát, vagy 1"-nél közelebb nem kerül járhatatlan terephez, vagy baráti osztaghoz (ez esetben azonnal megáll), vagy el nem ér egy újabb ellenséges egységet, amit aztán újra tank sokkolhat, vagy felöklelhet.

## Öklelés és Cikázás

A Cikázás (Jink) különleges szabály által biztosított fedezékmentők dobhatók az öklelés által okozott lecsúszó, vagy átütő találatok ellen is.

## Öklelés Korlátozások

Az öklelésre a tank sokknál leírt korlátozások vonatkoznak.



## Öklelés

A Rhino ráfordul a Tragacsra és 10"-et mozog, mielőtt beleütközne. Mivel a Rhino elülső páncélja 11, a végeredmény 5 (+1 a páncél miatt, +3 a sebességért és +1 azért, mert a Rhino tank). Így a Tragacs egy 5-ös Erejű találatot kap az oldalsó páncélja (ami 10) ellen. Viszonzásul a Rhino egy 3-as Erejű találatot kap a front páncélja ellen.

## Jármű Fejlesztések (Vehicle Upgrades)

A járművek általában addig tartják meg a széria-felszereltségüket, amíg legördülnek a gyártósorról. Amint a személyzet ráteszi a kezét, egyből elkezdik átalakítani, módosítani, hogy nagyobb legyen az esélyük a túlélésre. Emiatt rengeteg járművön találni egyedi kiegészítőket. A leggyakrabban előforduló felszerelésekről az alábbiakban olvashatsz.

### Toló Lap (Dozer Blade)

A járműre szerelt toló lapok, fém ékek, terelőlemezek, vagy acélpengék mind a nehéz terepen való könnyebb áthaladást szolgálják.

A toló lappal felszerelt járművek újradobhatják a rontott veszélyes terep-tesztet.

### Extra Páncél (Extra Armour)

Néha a járművek vezetői felhegesztenek pluszban pár réteg plasztacélt, hogy még jobban védve legyenek.

Az extra páncéllal felszerelt járművek az "Elkábuló Kezelő" hatást "Összszavarodott Kezelőre" módosítják.



### Tankelhárító Rakéta (Hunter-Killer Missile)

Ezeket az egylövétű rakétákat általában a könnyebb Birodalmi gépekre szerelik fel, mint pl. a Rhino csapat szállítók. Segítségükkel a kisebb tankok is felvehetik a versenyt nehezebb ellenfelekkel.

A tankelhárító rakétát kezelő úgy, mint a gép egyik fegyverrendszerét. Lövéskor a gép célzó értékét használd. A rakéta az alábbi profillal rendelkezik:

	Táv	S	AP	Típus
Tankelhárító Rakéta	Végtelen	8	3	Nehéz 1, Egylövétű

### Keresőfények (Searchlights)

A tankokra szerelt keresőfényekkel könnyen felfedhető a sötétben bujkáló ellenség.

A keresőfényeknek akkor veszed hasznát, ha a küldetés használja az Éjszakai Harc szabályait. A keresőfényekkel felszerelt jármű, miután minden fegyverével lőtt, dönthet úgy, hogy megvilágítja a célpontot. Ha így tesz, akkor természetesen magát is megvilágítja. Érdekes ilyenkor valamilyen jelölőt használnotok, mind a célponton, mint a keresőfényt használó járművön, emlékeztetőül.

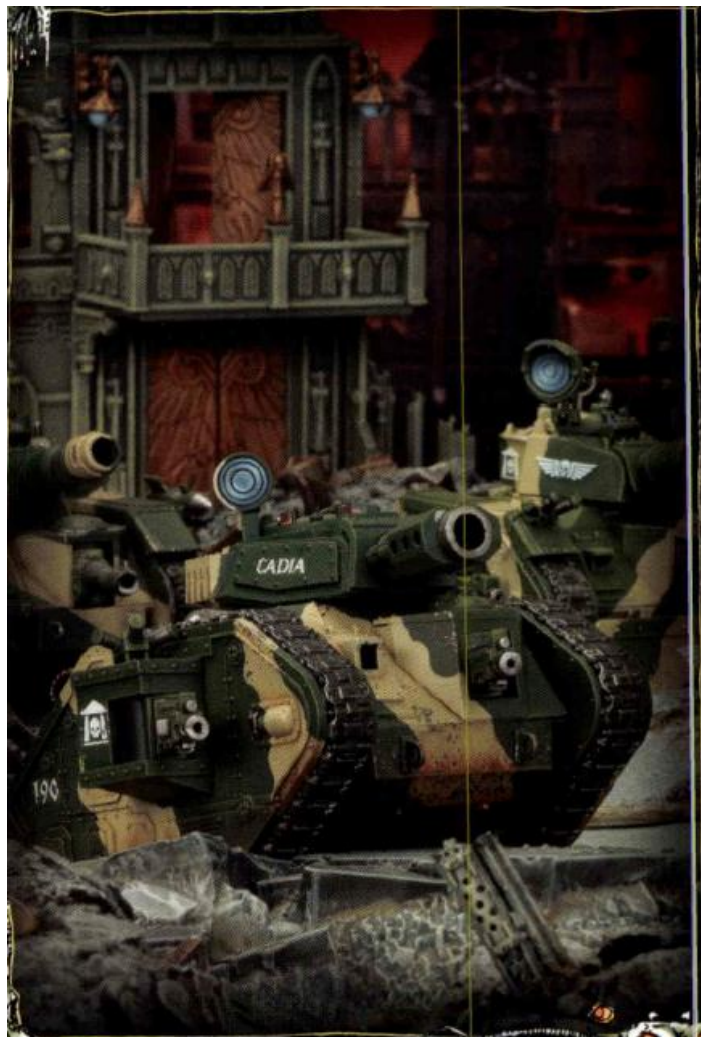
A megvilágítás a következő kör végéig tart. A megvilágított egységek nem részesülnek az Éjszakai Harc előnyeiből.

### Füstgránátok (Smoke Launchers)

Néhány járművet felszerelnek füstgránátokat tartalmazó indító szerkezettel. Ezek pillanatok alatt hatalmas füstöt fejlesztenek, és rövid időre eltakarják a tankot az ellenfél szeme elől, így nyílt terepen is nagyobb eséllyel juthatnak át. Ez azonban azzal jár, hogy a jármű sem fog tudni lőni a fegyvereivel.

A játék folyamán egyszer, lövés, vagy padlógáz helyett (illetve a lépegetőknél futás helyett) a jármű kilőheti a rá szerelt füstgránátokat. Tegyetek valamilyen jelölőt (mondjuk papír zsebkendőt, vattát, vagy pénzérmét) a modell mellé. A jármű nem lőhet egyik fegyverével sem abban a körben, amikor a füstgránátokat használta, de a következő, ellenséges lövési fázisban fedezékben lévőnek számít, és egy 5+-os fedezékmentőt kap.

Az ellenség lövési fázisa után a köd eloszlik, és a továbbiakban nincs semmi hatása. A jármű akkor is aktiválhatja a füstgránátokat, ha már nem maradt fegyvere, vagy "Összszavarodott/Elkábuló Kezelő" hatás alatt áll.



## Harctéri Terep

„A csillagok között vár és éhez az emberiség ősi ellensége. Az ürességbe tett minden utazás szembenézés az iszonyattal, a hipertér könyörtelenségével, és az emberiség legbelsőbb félelmeivel.”

A galaxisban milliányi különböző háborús övezetet találunk: jeges tundrát, melyet lávafolyamok és kristályerdők törnek meg, kiégett sivatagokat, melyekből halálos vírusok és szuper fegyverek szívták ki az életet, burjánzó dzsungleket tele emberevő növényekkel és éhes ragadozókkal, és rengeteg mindenféle egzotikus csatamezőt – gyakorlatilag bármi, ami csak eszedbe jut, biztosan létezik valahol, valamely világon.

A terep ezeken a világon a legváltozatosabb formákat ölthet: a lapos, üres síkságoktól a plasztacél felhőkarcolóig, a zöldellő őserdőtől a kopár holdbéli tájig, vagy a radioaktív nyálka óceánjából kiemelkedő szigetektől a sziklás, rideg sivatagokig. Ebben a fejezetben megtalálod a szabályokat a terepekhez, romokhoz, épületekhez, melyekkel berendezheted a csatateredet.



## Egy Háborús Övezet

Álljon itt egy példa egy terepasztalra, a hozzátartozó kommentárokkal, hogy a játékosok miként döntöttek a felrakott terepekről.

- A. A gyárkomplexum romjai évszázados háborúról tanúskodnak.
- B. Ez a szobor a Birodalom egy nagy hősének állít emléket. A játékosok megegyeztek, hogy Birodalmi Emlékműként kezelik.
- C. A fortyogó láva rejtélyes folyóként is kezelhető lenne, de a játékosok úgy egyeztek meg, hogy ez most Tűzvér Folyó lesz.
- D. A lezuhant repülő roncsként kezelendő – vagyis harctéri törmelék.
- E. Ez az erdő ártalmatlannak tűnik, de attól még bármi is rejtőzhet benne, vagyis ez egy rejtélyes erdő, és a pontos természetét addig nem ismerjük, míg egy modell be nem lép.
- F. Ez a védelmi vonal egy Lövegállást is tartalmaz. A játékosok megegyeztek abban, hogy bárki is birtokolja az erődítményt, használhatja a fegyverállás szabályokat.
- G. A bástya tetején egy Ikarusz lézerágyú kapott helyett. Az építmény szabályok mellett a játékosok abban is megállapodtak, hogy bárki is birtokolja a bástya felső részét, használhatja az Ikarusz ágyút az épületeknél megtalálható fegyverállás szabályok szerint.



## Tereptípusok

Nincs két ugyanolyan csatátér, és milliónyi módon lehet a terepeket jelölni. Itt az alapokat igyekszünk összefoglalni, és az egyedi terepek szabályait (épületek, romok, húsevő őserdők, és hasonlók) a fejezet későbbi részében tárgyaljuk.

A Citadel Tereptárgyak közül soknak van saját szabálya, és majd látni fogod, hogy bármilyen tereptárgyad is van, mindegyikhez vannak szabályok, vagy legalábbis tudsz innen meríteni, hogy megalkothasd a saját szabályaid. Hogy miképpen tudod ezeket a terepeket az asztalon elhelyezni, később esik majd szó.

### Nyílt Terep

Ebbe minden belefér a poros síkságoktól, a hullámzó dombokig. Bármely olyan terület, melyet nem specifikálunk egy terep típusként (vagyis pl. épületnek, romnak, erdőnek, folyónak, roncsoknak, vagy egyedi terepnek) mind nyílt terepként kezelendő. A nyílt terepen található modelleket gyakran úgy emlegetjük, mint akik „kint állnak a szabadban”. Nincs szükség egyéb szabályokra, és hacsak másképp nem említjük, **a terepet befolyásoló különleges szabályok és képességek nincsenek hatással a nyílt terepre.**

### Járhatatlan Terep

A járhatatlan terepre vonatkozó szabályokat a terepasztal azon területeire használjuk, ahová a harcosok fizikailag nem léphetnek, pl. sziklás hegyoldalak, energiafalak, pulzáló psi energia, lezárt épületek, és más átjárhatatlan terepek. **A modellek nem léphetnek be, nem haladhatnak át járhatatlan terepen, meg kell kerülniük azt.** Ez alól kivételek például az Ugró egységek. Fontos, hogy ezt a kategóriát olyan terepekre használjuk, melyek valójában, ténylegesen járhatatlanok. Ha olyan terepet szeretnél, ami többé-kevésbé halálos, nézd meg a veszélyes és halálos terepekről szóló részt.

### Nehéz Terep

A nehéz terep lelassítja azokat a modelleket, melyek át akarnak rajta kelni, és néha még veszélyes is lehet az átkelő modellekre. Ilyen például a törmelék, az erdők, romok, bozótos, kövek, mocsár, alacsony falak, szögesdrót, barikádok, meredek hegyek, sekély vizek, illetve ezek kombinációja.

#### Belépés Nehéz Terepre

Ha egy egység a mozgását a nehéz terepen kívül kezdi, a játékosnak be kell jelentenie, ha az egység mozgatása során be akarja őket vinni a nehéz terepre. Ha úgy dönt, hogy nem, akkor az egység rendesen mozoghat, de nem léphet be a nehéz terepre. Ha az egységgel be akar lépni a nehéz terepre, akkor Nehéz Terep tesztet kell dobnia.

**A Nehéz Terep teszthez 2D6-tal kell dobni, és a nagyobb értéket kell választani – ez lesz a maximum távolság hüvelykben, melyet az egység modelljei mozoghatnak.**

Abban az esetben, ha a kidobott távolság túlságosan kevés ahhoz, hogy az egység valamely modellje be is lépjen a nehéz terepre, az egység akkor is lelassul erre a kidobott távolságra. Feltételezzük, hogy a mozgásuk óvatos, hogy megbizonyosodjanak róla, nincs a közelben ellenség.

#### Mozgás Nehéz Terepen

**Ha az egység bármely modellje is a mozgását nehéz terepen kezdi, akkor is befolyásolja őket a terep, és Nehéz Terep tesztet kell dobniuk.** Egyetlen modell sem mozoghat többet a teszt során dobott távolságnál, még akkor sem, ha ők nincsenek is nehéz terepen. A Nehéz Terep teszt előtt tisztázni kell, mely modellek nem akarnak majd a teszt után mozogni.

Fontos, hogy a nehéz terepen való áthaladás közben a modellek átmehetnek falakon, zárt ajtókon és ablakokon, és minden hasonlóan szilárd akadályon, hacsak a játékosok meg nem állapodtak benne, hogy egy bizonyos fal, vagy akadály átjárhatatlan.

Fontos továbbá, hogy amikor Nehéz Terep tesztet dobsz az egységnek, nem kötelező mozgatnod a modelleket, mert mondjuk nem dobtál elég nagyot, és nem éri meg mozogni. Azonban ha dobsz, a mozgatni szándékozott modellek ekkor is mozognak számítanak lövés szempontjából, ahogyan az a Lövés szekció alatt kifejtésre került.

#### Roham Nehéz Terepen Át

A nehéz terepen át történő rohamozás szabályait Mozgási fázis fejezetben találod.

### Veszélyes Terep

Néhány tereptípus azonban nem csak akadályozza a csapatokat, hanem akár halálos is lehet: például ragadozó dzsungelek, mérgező kigőzölgések, kitörő gejzírek, és hasonlók. **A veszélyes terep szabályai megegyeznek a nehéz terep szabályaival – ugyanúgy vigyázni kell, hova lépsz! Ezen felül minden egyes modellnek Veszélyes Terep tesztet kell dobnia, amint belép, kilép, vagy mozog a veszélyes terepen.**

**A Veszélyes Terep teszthez dobj egy D6-ot. 1-es dobásra a modell kap 1 Sebet.** A modell a seb ellen dobhat páncél vagy sebezhetetlen mentőt, de fedezékmentőt nem.

Ha egy modell már dobott Veszélyes Terep tesztet egy adott terep miatt, akkor ugyanabban a fázisban már nem kell ugyanott egy másikat is dobnia. Azonban ha a modell átmozog egy másik veszélyes terepre, arra is dobnia kell.

*Például egy Űrgárdista ki akar mozogni egy ragadozó erdőből, be egy mérgező mocsárba, akkor dobnia kell egy tesztet az erdőre is, és egy másikat a mocsárra is. Hasonlóképpen, ha egy Űrgárdista kimozog egy ragadozó erdőből, be egy másikba, akkor is két tesztet kell dobnia. Azonban ha az Űrgárdista ugyanabban a veszélyes erdőben mozog, csak egy tesztet kell dobnia még akkor is, ha a mozgási fázisa részeként kilép az erdőből, majd visszalép ugyanabba az erdőbe.*



## Halálos Terep

Néhány környék annyira veszélyes, hogy ha be akarunk lépni, azzal mintha csak a halált hívogatnánk. Lávaflowások, toxikus medencék, feneketlen szakadékok, reaktormagok, és hasonlóak a példák a halálos terepre. Nem kell túl gyakran használnod ezeket a szabályokat, általában a veszélyes vagy járhatatlan terep szabályai elegendőek lesznek. Azonban néha egy-egy terep olyannyira veszélyesnek tűnik majd, hogy muszáj lesz rá a halálos terep szabályait alkalmaznod, hátha egy egység mégiscsak belepottyan!

A halálos terep alapvetően a járhatatlan terep szabályait alkalmazza, és modellek önként sohasem fejezhetik be mozgásukat halálos terepen. **Ha egy modell mégis erre kényszerül, azonnal el kell távolítani veszteségként!**

## Terület Blokk

Néha egy terepnek élesen elkülönülő határai vannak. Máskor azonban ez nem annyira egyértelmű, például mocsarak, erdők, romok és más durva terepek esetében. A valóságban egy erdő lehet kusza, túlbujánczott lombosított tömeg, éles határok nélkül, de ha ezt a terepasztalon is így próbálnánk visszaadni, akkor nem csak hogy a modelleket lehetne nehezen behelyezni, hanem azt sem lehetne megmondani, melyik modell van éppen benne és melyik nincs.

A játszhatóság érdekében **muszáj tudni, hogy egy terep határai hol végződnek. Ezért kell bevezetnünk a 'terület blokk' fogalmát.** Egy terület blokk határait egyszerűen tudod modellezni egy lapos talpazattal, homokkal, vagy zuzmóval körvonalazva, vagy a terepasztaltól eltérő színre festve. A fákat, köveket, romokat, vagy bármit, amivel a terület blokkot reprezentálni akarjuk, a terület blokk talpának határain belülre helyezzük. Ha modelleket szeretnénk ezekre bemozgatni, akkor átmenetileg félretehetjük ezeket a fákat, köveket (ha nincsenek odaragasztva), hogy a modelleket könnyebben mozgathassuk. Azonban ne feledjük el a mozgás után visszatenni őket a pontos helyükre (vagy annyira pontosan vissza, amennyire csak tudjuk), mert ez befolyásolhatja a terület blokkon átlövő modellek lövonalát.

**A terület blokk mindig nehéz terepnek minősül. Terület blokkban álló modellek 5+ fedezékmentőt kapnak, függetlenül attól, hogy 25%-uk ki van-e takarva. Földre lapult modellek terület blokkban +2-t kapnak a fedezékmentőjükhez, +1 helyett.**

## Rejtélyes Terep

A háború tépázta jövőben semmi sem feltétlenül az, aminek látszik, és ez különösen igaz az idegen világok esetében. Felejtse el a földi prekonceptióid, és készülj fel valami másra!

**A rejtélyes terep hatásai nem a csata előtt kerülnek eldöntésre (csupán a határai). Amikor egy modell belép egy ilyen terepre, vagy az elsőt körét egy ilyenben kezdi, akkor dobunk rá. Miután ezt kidobtuk, ez a hatás marad meg az egész játékra.** Ha egy egység a szabad akaratából cselekedve váltotta ki a hatást (vagyis nem visszavonulás során, vagy mondjuk ellenséges pszi erő által okozott mozgás miatt, stb), akkor eldöntheti, hogy mozog tovább, vagy azonnal megáll, és így csak az első modell van bent a terepen.

De a véletlenszerű dobás helyett a játék előtt a játékosok megállapodhatnak abban, hogy az adott rejtélyes terepek fixen milyen hatással bírnak. Teljesen elfogadható, ha a játékosok megegyeznek, hogy egy dzsungel valójában egy Ragadozó Dzsungel, vagy mondjuk egy egyedi módon festett folyó mondjuk egy Ipari Szennyvíz.

## Milyen Jellegű Játék?

Mielőtt elkezdenétek játszani, érdemes az ellenfeleddel átbeszélni, melyik terep mi is lesz. Nem árt, ha mindketten tisztában vagytok vele, hogy melyik terep micsoda, mert olyankor már nehéz tárgyilagosan dönteni, amikor a golyók elkezdenek repkedni. Különösen igaz ez abban az esetben, ha egy terepre különböző szabályokat is alkalmazhatunk, pl egy terep valakinek rom, valakinek épület. Vagy az ott egy valamilyen Őstechnológia vagy esetleg csak egy különösen tetszetős járhatatlan terep? Vagy milyen fedezéket ad az a kőből vagy hálóból készített barikád a mögüle harcoló csapatoknak? Itt nincs jó vagy rossz döntés addig, amíg meg tudtok egyezni. Ne feledjétek, nincs olyan, hogy 'szabványos' Warhammer 40.000 játék, mert nincs 'szabványos' Warhammer 40.000 játékos sem.

Például ha van az asztalon rom, meg kell egyeztetek, hogyan is használjátok. Valaki egyszerű terület blokként kezelné, a terveit is erre építve, míg a másik úgy játszana, hogy nem lehet szilárd akadályokon átkelni, így a rom emeleteire is csak létrával vagy lépcsővel lehet feljutni. Egy harmadik játékosok kitalál egy házi szabályt, hogy csak felvonóval lehet feljutni, amit egy generátorral lehet működtetni, ami az asztal túlsó végén van! Egyik megközelítés sem helyes vagy hibás addig, amíg a játékosok meg nem állapodnak játék előtt a szabályokról.

Néha előfordul, hogy néhány épületnek nincsenek ajtajai, vagy lépcsői, amin be lehetne menni, de használni szeretnéd épületnek, nem pedig járhatatlan terepnek. Például van olyan Ork épületünk, amin olyan őrtornyok vannak, amikre láthatóan nem is lehet felmászni! Ilyen esetekben a játékosok megállapodhatnak belső ajtóknak, létráknak, amivel már lehetséges a bejutás.



## Épületek

A 41. évezred véres csatái gyakran érintenek városokat, falvakat, védelmi vonalakat, kutatóállomásokat, szivattyútelepeket, barakkokat, bányászkolóniákat, úrkikötőket, törzsi erődítményeket, ősi sírokat, szentélyeket, és számtalan egyéb épületet. A háborús övezet közepén ezek az építmények a legtöbb esetben elhagyottak, és bármely oldal használhatja őket védelmi pozícióként. A méretüktől függően az épületek bármekkora alakulatot képesek befogadni egy kis egységtől egy egész seregig.

Nem feltétlenül csak katonai célú épületeket lehet védelmi pozícióként alkalmazni, elég, ha az adott épület vastag falakkal és megfelelő tűzivel rendelkezik. Hogy az általad használt terepek közül mit használtok épületként, az tőled és az ellenfeledtől függ, és lehet bármi a csúnyácska fa kalyibától a kőépítményekig, lehet keramit bunker, idegen lakóépület vagy erődítmény.

Mindenfajta épület a Csapatszállítók szabályainak egyes elemeit használja. **A fő különbség az épületek és a járművek között, hogy az épület nem képes mozogni, és bármely oldal egységei használhatják.** Az épületek használatához meg kell állapodnotok a Szállítókapacitásban és Páncélértékben. **Az épületeknek nincsenek Szerkezeti pontjai, és nem lehet őket teljesen megsemmisíteni.** Azonban meg lehet őket rongálni olyannyira, hogy már senki se mehessen be.

### Épületek és Romok

Fontos megjegyezni, hogy ezen szabályok épületekre vonatkoznak, nem romokra. Alapvetően, ha az építményed teljesen zárt, és van teteje, használd ezeket a szabályokat. Ha az építményed csak romos falakból áll, akkor a rom szabályokat kell alkalmazni.

#### Páncélérték

Bunkereknek és bástyáknak körben 14 a Páncélértéke. Más épületek Páncélértéke 9 és 13 között változhat (lásd a lenti táblázatot). A játékosoknak a játék előtt meg kell állapodniuk a használt épületek Páncélértékében. Habár teljesen elfogadható, hogy az épület elejének, oldalának, hátuljának különböző Páncélértéket adjunk, mégis egyszerűbb, ha körben ugyanannyi lesz a Páncélérték.

### Épület Páncélérték Táblázat

Épület	Páncélérték
Bástya vagy Bunker	14
Plasztacél falú Kastély	13
Kő Épület	12
Téglaház	11
Fa vadász les	10
Hullámlemez vagy fa bodega	9

#### Épület méret

Hogy kidolgozzátok az épület Szállítókapacitását, meg kell állapodnotok a méretében. Hogy a dolgokat leegyszerűsítsük, a Warhammer 40.000-ben háromféle épületmérettel számolunk: kicsi, közepes és nagy. Nézd meg a következő táblázatot:

### Épület Méret Táblázat

Alapterület	Méret	Kapacitás
6" * 6" - ig	Kicsi	10 modell
9" * 9" - ig	Közepes	20 modell
12" * 12" - ig	Nagy	30 modell

### Több Részből Álló Épületek

A fenti mérettáblázat feltételezi, hogy az épületeid három emeletnél (9") nem magasabbak. Ha egy általad használt épület ennél magasabb, nagyobb, mint a fenti táblázat legnagyobb mérete, vagy gyilokjárót is magába foglal, kezeld úgy, mintha kettő vagy több kisebb épület lenne összeépítve. Ilyen esetben, **miután bejelentetted, az épület egyik felében tartózkodó egység át tud menni egy másik csatlakozó épületbe, ha abban még nincs senki.** Erre el fog menni az egész mozgásuk, és továbbra is figyelembe kell venni a Szállítókapacitást (lásd Épületek Elfoglalása). A különböző épületeket továbbra is külön kezeljük mozgás és roham szempontjából.

Továbbá az egységeid meg tudnak roharni egy olyan ellenséges egységet, mely megszállva tart egy szomszédos épületet (illetve gyilokjárót is). Ahhoz hogy ezt megtegy, egyszerűen **jelentsd ki, hogy azt az épületet megszálló egységet szeretnéd beroharni. A roham automatikusan sikerül, nem kell rohamtávolságot dobnod, és nem lehet védelmi tűz lövést tenni** (a támadók túl közel vannak ehhez). A bekövetkező Harci fázisban **ebben a harcban lekötött egységek modelljei közelharcban állók is egyben,** vagyis normálisan harcolhatnak. Egyik oldal sem támadhatja meg magát az épületet.

Nincs közelharc eredmény meghatározás az épület különböző részeiben egymással harcoló egységek között. Ehelyett a **közelharcban álló egységek automatikusan visszakonzolidálnak abba az épületbe, melyet a fázis elején birtokoltak.** Azonban ha egy egységet teljesen elpusztítanak, akkor a rohamot túlélő egységek dönthetnek, hogy vagy abba az épületrészbe konzolidálnak vissza, amit a fázis elején birtokoltak, vagy a most üressé vált épületrészbe.



## Járhatatlan Épületek

Gyakran előfordul, hogy a játékosoknak olyan épületeik vannak, amiknek nincs bejáratuk. A játék fogalmaival ezeket járhatatlan épületeknek nevezzük.

### Járhatatlan épületek és mozgás

Ha a játék elején egy épületet járhatatlanná nyilvánítottunk, akkor az a járhatatlan terep szabályait követi, és **modellek nem léphetnek oda be**. Ez nem azt jelenti, hogy a modellekre nincs hatással az épület: továbbra is blokkolja a lövonalat, és fedezéket nyújt a mögötte meghúzódó modelleknek.

## Épületek Elfoglalása

Modellek úgy léphetnek be az épületbe, ha van rajta bármilyen nyílás, ajtó, melyről a játékosok megállapodtak, hogy Bejáratként kezelik. **Egy épületbe történő belépés vagy kilépés a járművek esetében megismert ki- és beszállás alapján történik** (ebben benne van a vészhelyzeti kiszállás is).

Itt is áll minden járműveknél megismert szabály, vagyis egyszerre csupán egy Gyalogos egység tartózkodhat az épületben, plusz a csatlakozott Független Karakterek. Egy kis bunker szállítókapacitása tíz modell, míg egy nagy bástyába harmincan férnek. Ez persze változhat attól függően, hogy a játék elején miben állapodtak meg a játékosok, de egyébként a Szállítóképesség szabályai élnek. Az épületbe belépő modelleket le kell venni az asztalról, és valami alkalmas eszközzel jelöljük, hol is tartózkodnak valójában.

## Kilövés Épületekből

Néhány Szállító járműhöz hasonlóan, egyes épületeknek vannak Tüzelőnyílásai, amiken keresztül a szállított egység kifelé tüzelhet. Ezek lehetnek egy bunker vagy bástya nyílásai, vagy ablakok. A játékosoknak erről is meg kell állapodniuk, hogy hol található ez a pontok. Ha másképp nem állapodnak meg, **minden egyes Tüzelőnyíláson két modell lőhet kifelé**. Fontos, hogy egy épületben tartózkodó egység modelljei továbbra is csak egyetlen célpontra tüzelhetnek.

## Épületek Megtámadása

Általában a legegyszerűbb módja egy épületben tartózkodó egység elpusztításának az épület lerombolása. **A megszállt épületek ugyanúgy lőhetők és rohamozhatók, mint egy jármű**. Épületben tartózkodó egységek nem célozhatók közvetlenül, sem lövéssel, sem rohammal. Az egyetlen kivétel, a korábban leírt, ugyanannak az épületnek egy más részében tartózkodó egység megrohamozása. Azonban az épület által elszenvedett sérülésekből az abban tartózkodó egység is részesülhet.

Ha egy épületre lövünk, dobjunk a szokott módon találatra és átütésre. Közelharcban automatikusan eltaláljuk. **Ha lecsúszó találatot érünk el, akkor egy, az épületben tartózkodó modell kap egy Sebet, a Fedezék Negálás különleges szabállyal**. Üres épület nem támadható (sem lövéssel, sem közelharcban). **Ha az épület egy átütő találatot kap, egy modell Sebet kap az előző módon**. Ezen felül dobni kell az épület sérülés táblán az effektre.

## Sebelosztás és bent lévő egységek

Az épületre vonatkozó szabályok természete miatt nem lehetséges a Sebeket a legközelebbi modellekre osztani. **Emiatt a bent lévő egységet birtokló játékos osztja ki, és hajtja végre a Sebeket, egyszerre egyet** (feltételezzük, hogy az egység legfontosabb tagjai az épület biztonságosabb pontjain vannak). Ha az egész egységnek ugyanaz a mentője, egyszerűbb a mentőket egyszerre dobni, és aztán eltávolítani a megfelelő számú áldozatot.

### 0 Páncéltéték

Ha egy épületet 0 páncélra redukáltunk valamelyik oldalán, azonnal egy Teljes Összeomlás effektet kap.

### Magas Páncéltétésű fegyverek

Néhány fegyver annyira erős, hogy egyetlen csapással hatalmas sérülést képes okozni.

- Ha egy 2-es Páncéltétésű fegyver okoz átütő találatot, adjunk +1-et az effekthez a Sérülés Táblázaton.
- Ha egy 1-es Páncéltétésű fegyver okoz átütő találatot, adjunk +2-t az effekthez a Sérülés Táblázaton.

### Sablonos fegyverek

Az olyan sablonos fegyvereket, mint például a lángszórót, arra tervezték, hogy védelem mögé rejtőzött ellenséget támadjanak vele, és épületben található egységeket támadjanak. Emiatt ha egy épület Tüzelőnyílásai egy sablonos fegyver sablonja alá esnek, **a bent tartózkodó egység D6 találatot kap a sablonos fegyvertől. Az épület is kap egy találatot.**

### Gránátok

Gránátokkal igen hatásosan lehet egy épületet kitakarítani. **Ha egy egység épületet rohamoz, bármely modellje, aki 2"-en belül van egy Tüzelőnyíláshoz, bedobhat egy gránátot az épületbe, ha abban a közelharc fázisban nem üt.** Fontos, hogy ezt bármely gránátos modell megteheti, nem úgy, mint a Lövési fázisban. **A gránát D6 találatot okoz a gránát Erejével és Páncéltétésével (a Robbanás vagy Nagy Robbanás szabállyal rendelkező gránátok), vagy D3 találatot (ha nem Robbanás, vagy Nagy Robbanás a típusa). Az épület is kap egy találatot.**

Erő érték nélküli gránátok 1-es erejűnek számítanak, ha a fenti módon alkalmazzuk őket. Nem dobható gránátok (mint pl a hőbomba) nem használhatók ezen a módon.

### Megtörhetetlen Akarat

Egy épületet (nem gyilokjárót) megszálló egység Rettenthetetlen.

## Épület Sérülés Táblázat

### D6 Eredmény

- 1 Áttörés!** Hatalmas repedések jelennek meg az épület falain. Az épület Páncéltétékei 1-el csökkennek a csata hátralévő részére. Ez összeadódik az épület Páncéltétékeiben történt egyéb módosításokkal.
- 2 Rengés.** Az épület keményen remeg, a bent tartózkodók térdre esnek. A bent tartózkodó egység a következő körében csak Kapáslövéseket tud löni. Ha a következő körükben elhagyják az épületet, a szokásos 6" helyett csak 3"-re tudnak eltávolodni.
- 3 Részleges összeomlás.** Az épület egy része lerobban, a tető egy része beomlik. A bent lévő egység D6 6-os erejű, - Páncéltétésű találatot kap, a Fedezék Negálása szabállyal.
- 4 Szerkezeti összeomlás.** A tartó oszlopok megsemmisültek, a felsőbb emeletek a saját súlyuk alatt összeomlanak. A bent tartózkodó egység 2D6 6-os erejű, - Páncéltétésű találatokat kap, a Fedezék Negálása szabállyal. Ezen felül, ha az épületnek vannak beépített fegyverállásai, az egyik véletlenszerűen kiválasztott megsemmisül.
- 5 Katasztrófális áttörés.** Az épület faláról hatalmas darab szakad le. Az épület Páncéltétékei D3-al csökkennek a csata hátralévő részére. Ez összeadódik az épület Páncéltétékeiben történt egyéb módosításokkal. Ezen felül, ha az épületnek vannak beépített fegyverállásai, az egyik véletlenszerűen kiválasztott megsemmisül.
- 6 Teljes összeomlás.** A tető, és néhány szint leomlik, maga alá temetve a bent tartózkodókat, a túlélők pedig kimenekülnek. A bent tartózkodó egység 2D6 6-os erejű, - Páncéltétésű találatokat kap, a Fedezék Negálása szabállyal. A túlélőknek azonnal el kell hagyniuk az épületet, ha szükséges, vészhelyzeti kiszállással. Ha az egység nem tud kiszállni, a modellek eltávolításra kerülnek. Az épületbe már nem lehet ezután belépni, és járhatatlan terepként kezelendő. Minden beépített fegyverállás megsemmisül.
- 7 Robbanás!** A lövés áthatol a falakon és odabent lőszert vagy üzemanyagot gyújt fel. A bent tartózkodó egység 4D6 6-os erejű, - Páncéltétésű találatokat kap, a Fedezék Negálása szabállyal. A túlélőknek azonnal el kell hagyniuk az épületet. Ha az egység nem tud kiszállni, a modellek eltávolításra kerülnek. Az épületbe már nem lehet ezután belépni, és járhatatlan terepként kezelendő. Minden beépített fegyverállás megsemmisül. Ezen felül minden D6"-en belül tartózkodó modell 4-es erejű, - Páncéltétésű találatot kap (a távot egyszer dobjuk ki, függetlenül attól, hány ilyen effektet kapott az épület).

## Gyilokjárók (Battlements)

Sok épületnek van olyan lapos teteje, amelyre egységeket lehet felpakolni, ezeket gyilokjárónak hívjuk. **Egy gyilokjárós épület többrészes épületnek számít.** Lényegében egy egység mehet be az épületbe, és egy másik egység lehet a tetőn (és így nem is kell levenni az asztalról).

Az gyilokjáró előnye, hogy a rajta lévő egész egység tud majd löni, **a gyilokjárónak nincsenek Tüzelőnyílásai, és a rendes lővonal szabályokat alkalmazza.** Viszont ellentétben az épületben tartózkodó egységekkel, **a gyilokjárón lévő egység szabadon löhető,** és csak a saját páncélzatukban, vagy a falak nyújtotta esetleges fedezékmentőben bízhatnak. **A gyilokjárón található egységek nem Rettenthetetlenek, mint egyéb, Szállítójárműbe beszállt egységek.**

### Mennyi Modell?

Az épületek belsejétől eltérően az gyilokjárónak nincs Szállítóképessége, és így **annyi modell helyezhető oda, amennyi fizikailag elfér.** Viszont az egész egységnek be kell férnie.

### Feljutás a Tetőre

Ha van egy épület a felállási zónában, ugyanúgy helyezhető a gyilokjáróra is egység, mint az épület belsejébe. Egyébként viszont létrákra van szüksége a feljutáshoz, melyeket a játék előtt kell megbeszélni (kinti vagy benti létrák).

#### Kintről

Ha vannak külső létrák, vagy bármi hasonló Bejárat, ami csak az gyilokjáróhoz enged hozzáférést, az egység egyenesen az gyilokjáróra mászhat fel, nem kell átmenni az épület belsején. Ehhez a Bejáratot az egységnek 2"-re meg kell közelítenie.

Ha az gyilokjáróra feljutás egyetlen módja egy belső járat, az egység még mindig felmászhat az gyilokjáróra, ha 2"-re megközelíti az épület Bejárait, a következő megkötésekkel:

- Ha mind az épület belseje, mind az gyilokjáró üres, az egység bemehet vagy az épületbe, vagy az gyilokjáróra. Mindkét esetben ez az egység megmaradt mozgásába kerül.
- Ha az épület belsejét már megszállta egy baráti egység, és az gyilokjáró üres, akkor a beszálló egység csak egyenesen az gyilokjáróra tud felmenni (feltételezzük, hogy a másik egység átengedi őket), és ez az egység megmaradt mozgásába kerül.
- Ha az gyilokjárón már tartózkodik egy baráti egység, és az épület belseje üres, akkor a beszálló egység csak az épület belsejébe tud bemenni.
- Ha egy ellenséges egység tartja megszállva az épület belsejét, nem mehetsz át rajtuk. Hacsak nincsenek külső Bejáratok az gyilokjáróhoz, az egység nem tud feljutni az gyilokjáróra.

## Használd a Képzeted!

Előfordulhat, hogy néhány játékos nagyon nagy épületeket akarna használni, például erődöt, aminek van tornya, gyilokjárója, bunkere, stb, mindegyiknek különböző Páncélértékei és Szállítóképessége. Vagy akár az Ugró harcosaiddal akarnád megtámadni az ellenséges egységeket a mellvédek mögött. Az ilyen extra szabályok alkalmazása jópofa lehet, és egy teljesen eltérő játékhoz vezethet, viszont a játékosoknak előtte meg kell állapodniuk a pontos szabályokban. Az is előfordulhat, hogy az erőd különböző részeit, különböző típusú terepként akarjátok kezelni: az egyik része rom, egy másik járhatatlan, míg a többi többrészes épület. Ahogy már korábban jeleztük, a határ a nálatok lévő épületek száma és a képzeleted.

### Ugró- és Lebegő Felszereléses Egységek

Ha elegendő a mozgásuk, az Ugró- és Lebegő felszereléses egységek egyenesen fel vagy leugorhatnak a gyilokjáróról a Mozgási fázisukban, és ehhez nincs szükség létrákra vagy Bejáratokra. Az gyilokjáró ebben az esetben nem számít nehéz terepnek.

#### Leugrás

Egy egység bármikor dönthet úgy, hogy leugrik a gyilokjáróról, habár ez kockázattal jár.

**Válassz egy modellt a gyilokjáróról, és helyezd az épület alapjának 3"-es környezetébe, legalább 1" távolságra az ellenséges modellektől. Nem helyezheted járhatatlan vagy halálos terepre. A modellnek egy Becsapódási tesztet kell tennie. Ez hasonló a Veszélyes Terep teszthez azzal a különbséggel, hogy minden 3" magasságkülönbség után -1 módosító jár rá. Eltérően a Veszélyes Terep tesztől, itt nem használhatjuk a páncélmentőt.** Ugró- és Lebegő felszereléses modellek is dobnak tesztet, azonban ők módosítók nélkül.

Ha a modell elhullott, válassz egy másikat és próbáld újra. Ha a modell túléli, ismételd meg a procedúrát az egész egységgel, ügyelve a koherencia betartására. Minden olyan modell, ami nem helyezhető el valamilyen okból, áldozatként távolítandó el, bármiféle mentő nélkül.

### Gyilokjárók és Épület Sérülés

A gyilokjárón tartózkodó egység kevésbé sérülékeny, mint az, aki az épületben van. Ők már a tetőn vannak, vagyis a tető már nem omolhat rájuk, de továbbra is megsérülhetnek a törmelétől. Ennek megfelelően, ha a gyilokjáró megsérült, az egység az épületben tartózkodókhoz hasonló számú sebet kap, azonban nem 6-os, hanem csak 3-as erővel.

#### Elhagyni az gyilokjárót!

Ha egy egység a gyilokjárón épp Visszavonul, vagy az épület alattuk teljes összeomlás effektet szenved el, nincs idő az gyilokjáró szabályos elhagyására, ugraniuk kell! Ezt pontosan úgy hajtsd végre, mint a fentebb leírt Leugrást.



## Gyilokjáró Megrohamozása

Gyilokjárón található egységek nem rohamozhatók meg, csak olyan egységekkel, amik alattuk vannak az épületben. Azonban gránátokat be lehet ellenük vetni, az épületet ostromló egységek által.

**Amikor egy egység megrohamoz egy épületet, bármely modelljük, aki az épület 8"-es környezetében van, az gyilokjáróra dobhat egy gránátot (ha van nála), amennyiben nem támadja közelharcban az épületet, vagy nem dob gránátot Tüzelőnyílásba.** Fontos, hogy ezt bármely gránátos modell megteheti, nem csak egy, mint a Lövés fázisban. Vagyis te döntöd el, hányan támadják magát az épületet, hányan dobnak gránátot a Tüzelőnyílásokba, és hányan dobnak gránátot a gyilokjáróra.

A gyilokjáróra dobott gránát D3 találatot okoz (a Robbanás vagy Nagy Robbanás típusú), vagy 1 találatot (Robbanás vagy Nagy Robbanás nélküli típusú), a gránát erejével és Páncéltűtésével. A gyilokjáró 1 találatot kap a gránáttól, mint a többi épület. Erő érték nélküli gránátok 1-es erővel érik az gyilokjárót. Nem dobható gránátok (pl melta bomba) nem alkalmazhatók ilyen módon.



## Fegyverállások

Sok épületnek van beépített fegyverzete. Ezek a fegyverek a következő módon képesek tüzelni.

### Kézi célzás

Ha az épületben bent van egy egység, egy modell a saját fegyvere helyett használhatja az egyik beépített fegyvert. Használj a modell Célzó Értékét és a fegyver lővonalát. A modell és a fegyver minden vonatkozó különleges szabálya él.

### Automatikus célzás

Ha az épületben bent van egy egység, **minden fegyverállítás, amit nem használnak manuális célzással, automatikusan tüzet nyit a legközelebbi ellenséges egységre, lőtávolságon és látótávon belül.** Az automatikus célzású lövéseket a Lövési fázis végén dobjuk, mielőtt a Moráleszteket dobnánk. **Az automatikus célzás során mindig 2-es Célzó Értékkel lövünk.** Az automatikusan tüzelő fegyverek mellett az épületben bent lévő egységek is lőhetnek a saját fegyvereikkel, és az automatikusan tüzelő fegyverek lőhetnek az egység célpontjától eltérő célpontra is.

## Megrongált Erődítmények

A Seregfelépítés részben (... oldal) olvashatod, hogy adhatsz épületeket a seregedhez. Így a csapataid megerősített pozíciókból harcolhatnak majd. Ezen felül az asztalra feltehetsz erődítményeket 'semleges' épületként is. Ilyen esetekben minden olyan erődítményt, amit nem te vagy az ellenfeled vásárolt, kezelj megrongált erődítményként. Egy megrongált erődítménynek minden oldalán 2-vel kevesebb a Páncélértéke, mint egy hasonló típusú normál épületnek. Ezen felül a beépített fegyverei nem használhatóak.

## Erődítmények, Tüzelőnyílások és Páncélértékek

Ez a Birodalmi Bástya láthatóan igen kemény dolog, így aztán a legjobb, ha körben 14-es Páncélértékkel játszuk (hacsak nem megrongált erődítménynek vesszük, ebben az esetben 12-es Páncélérték). Öt Tüzelőnyílással rendelkezik, és egy komoly gyilkjáróval. Egy Bejárata van: az ajtó. A bástyának ezen felül több beépített fegyverállása is van: nehéz bolter minden oldalon, és egy Ikarusz lézergyű a tetőn.

Ez az impozáns épület, mely a Megváltás Erődje nevet viseli, egy óriási erődítmény, és a legjobb, ha több részre osztjuk: két bunker, a fal, és a központi torony, mindegyik Páncélértéke 14 (ha megrongált, 12), és az épületrészek külön-külön támadhatók, illetve foglalhatók. Minden épületben van egy vagy több fegyverállás: minden bunkerben egy nehéz bolter, a baloldali bunkerben még egy iker-kapcsolt Ikarusz lézergyű, a jobb oldaliban pedig egy rakétasiló.

Egy Űrgárdista és egy Ork egység harcol az erődítményért. Mindkét egység lőhet a másikra, és megrohamozhatja a másikat, mivel más-más épületrészt foglalnak. Ha rohamot jelentenek be, nincs Védelmi Tűz, automatikusan rohamtávban vannak, és minden modell az ellenséggel közelharcban állónak számít.



A - Bejárat

B - Tüzelőnyílás

C - Fegyverállás



## Romok

Az évekig tartó csatározásokban a valaha büszke épületek mostanra torz romokká váltak, melyek általában nem állnak másból, mint leomlott falakból és törmelékből. Azonban egynémely romban egy vagy akár több szint is sértetlen maradhatott. Mivel általában hiányzik a fal vagy tető nagy része, ezért a romok játékszempontból egyszerűnek mondhatók. A játékosok belehelyezik a modelljeiket, majd mozgathatják őket odabent. Nem kell elvonatkoztatni, a modellek mindkét fél számára láthatóak. Azonban érdemes elmagyarázni, hogy működik a romok területén a koherencia, a robbanás sablonok, lángszóró sablonok.

Ezek a szabályok a műanyag Citadel városi romok méretein alapulnak (mint például a Citadel Imperial Sector készlet). De ugyanolyan jól működnek a saját romjaiddal is, amíg a méretek nagyjából hasonlóak.

### Romok: Az Alapok

**Minden rom egyben nehéz terep is, és 4+ fedezékmentőt ad.** A játék előtt a játékosok megegyezhetnek abban is, hogy néhány rom veszélyes terep legyen, így jelképezve instabil, az összeomlás szélén álló építményeket. A romok természetéből adódóan természetesen a határaik nem mindig egyértelműek. Emiatt érdemes a játékosoknak előre megállapodniuk abban, hogy mik a pontos határai egy-egy romnak.

#### Romok talpon

Egy rom állhat törmelékkel dekorált talapzaton. Ebben az esetben **a talpat terület blokként kezeljük.**

#### Talp nélküli romok

Ha a romnak nincs talapzata, **akkor a földszint nem számít sem nehéztérpnek, sem terület blokknak.** Természetesen a falakon átmászó, vagy az emeletekre magukat felküzdő egységeknek továbbra is Nehéz Terep tesztet kell dobniuk.

#### Különböző magasságok problémája

Romokban lévő egységek esetében gyakran szükség lehet rá, hogy különböző szinten és különböző magasságokban álló modellek között lőtávolságokat nézzünk. **A távolságokat talptól talpig mérjük,** a mérőszalagot szögben tartva, ha az szükséges. Előfordulhat, hogy egy fal, vagy törmelék nehezíti a távolságmérést. Ebben az esetben több mint elfogadható saccolni.

#### Egység koherencia

Mozgás közben előfordulhat, hogy egy egység különböző modelljei egy rom különböző szintjeire húzódnak szét. Ebben az esetben **úgy tartható be a koherencia, ha egy alacsonyabb szinten álló modell testének bármely része a magasabban álló modell talpához 6"-en belül van.**

Ez azt jelenti, hogy az egyik szinten álló modell fejétől maximum 6" távolságban lehet a következő szinten álló modell talpa, és így tovább. A játékosoknak nagyvonalúan kell mérniük, ha kisebb modellekről van szó, mint például rajok esetében, melyek egyébként nem lennének képesek szétszóródni egy rom különböző szintjein.



#### Egység Koherencia

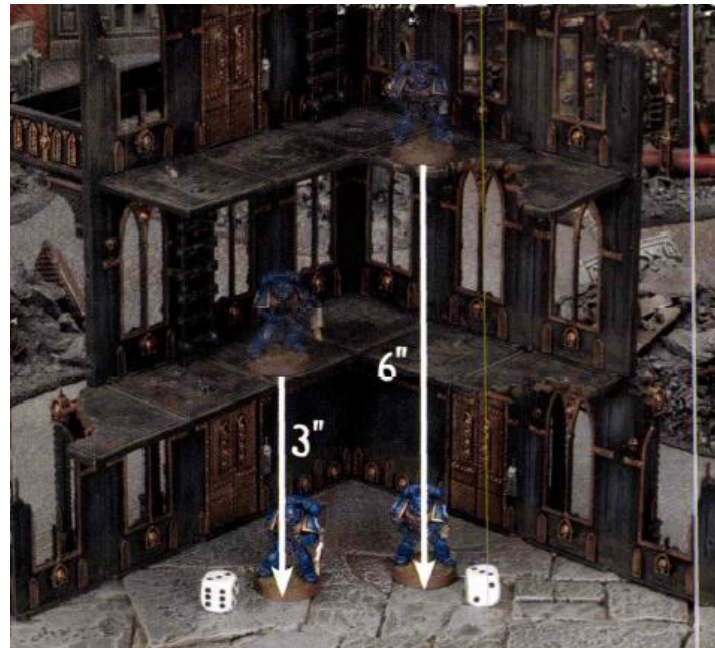
Mivel a képen látható Űrgárdisták a romon belül azonos szinten állva 2"-en belül vannak egymáshoz, és a különböző szinten álló modellek között nincs 6"-nél nagyobb távolság, ezért koherenciában vannak.

## MOZGÁS ROMON BELÜL

Nem minden egység képes megmászni egy rom felsőbb szintjeit. Emiatt **csak Bestiák, Gyalogság, Suhanók, Siklók és mindenfajta Ugró és Lebegő felszereléses egység képes egy rom felsőbb szintjeire felmenni.** És csak akkor, ha a modell fizikailag is elfér ott. A többi típusú egység csak a rom alsó szintjére mehet be. Játék előtt beszéljétek meg egymás között, hogy milyen egységtípusok képesek felmenni egy adott rom felsőbb szintjeire (lehet, hogy Lépegetők és Szörnyek is felmehetnek).

#### Gyalogság

Habár az épület modellek különbözőhetnek, a szintek közötti távolság jellemzően 3". Emiatt egy romban mozgó modell a mozgásából 3"-et kell áldozzon arra, hogy egy szinttel feljebb mehessen. Mivel a rom nehéz terep, ezért ha 1-et vagy 2-t dobnak, a modell nem mozoghat függőleges irányban (de vízszintesen a szintjén igen). Ha 3 a dobás értéke, akkor vagy mozoghat 3"-et vízszintes irányban, vagy vízszintes mozgás nélkül fel vagy lemehet egy szintet. Ha 4-et vagy 5-öt dob, akkor a modell mozoghat vízszintesen a kidobott távolságig, vagy fel/le megy egy szintet és mozog vízszintesen még 1 vagy 2"-et. Hatos dobás esetén a modell mozoghat függőleges irányban két szintet, ha egyáltalán nem mozog vízszintesen, vagy mozoghat egy szintet fel/le és vízszintesen még 3"-et, vagy pedig vízszintes irányban 6"-et.



### Mozgás Romokban

Az Űrgárdista Nehéz Terep tesztet tesz, és 6"-et kap eredményül. Emiatt képes vízszintesen 3"-et mozogni, hogy a rom következő szintje alá kerüljön, és aztán újabb 3"-et, fel a következő szintre.

Amennyiben a rom szintjei közötti távolság nem 3", egyszerűen csak mérjük le a közöttük lévő távolságot annak megállapítására, hogy mennyit kell mozognia egy modellnek, hogy átjusson egyikről a másikra. Ha ez a távolság 6", akkor a szintkülönbség áthidalásához a modellnek egy 6-os dobásra van szüksége a Nehéz Terep teszten, és ilyenkor nem mozoghat vízszintes irányban.

Ha a szintek közötti távolság nagyobb 6"-nél, akkor a modellek nem tudnak egy Nehéz Terep teszttel feljutni, de Ugró, Lebegő felszereléses, Suhanó és Sikló egységek megpróbálhatnak felmenni (lásd lentebb). Hasonlóképpen, ha a távolság nagyobb, mint 6", a modellek nem tudnak Nehéz Terep teszttel lejutni, azonban megpróbálhatnak leugrani, vagy rakétával lejutni, ha Ugró vagy Lebegő felszerelés típusú egységek, vagy az anti-gravitációs hajtóműveiket használni, ha Suhanók, vagy Siklók.

#### Ugró, Lebegő felszereléses, Suhanó és Sikló egységek

Ne feledjük, Ugró, Lebegő felszereléses, Suhanó és Sikló egységeket nem akadályoz a nehéz terep, és átmozoghatnak bármilyen terep felett büntetés nélkül. Azonban ha a mozgásukat ilyen terepen kezdik, vagy fejezik be (például ilyen a rom is), akkor Veszélyes Terep tesztet kell tenniük. **Minden túlélő Ugró és Suhanó modellt ezután az induló pontjuktól 12"-en belül kell elhelyezni (különböző szinteken is). Túlélő Lebegő felszereléses modelleket e helyett induló pontjuktól 6"-en belül kell elhelyezni. A Mozgásképtelenné nem vált Siklók befejezhetik a mozgásukat.**

### Leugrás

Két Űrgárdista Veszélyes Terep tesztet tesz, hogy leugorhasson. Mindketten 3-ast dobnak a Becsapódási tesztre. A baloldali Űrgárdista túléli, ő csak 3"-et zuhan, ezért csak -1 módosítót kap a dobásra. A jobboldali azonban 6"-et zuhan, -2 módosítóval, ami a 3-as dobását 1-re módosítja, emiatt el kell távolítani veszteségként.

### Gravitáció – A természet vonzereje

Ha az egység egy fenti szintről egy lentire akar átjutni, a modellek bármikor leugorhatnak. Ez veszélyes és sokszor végződik egy fájdalmas reccsenésben, de a kétségbeesés néha nagy úr. Egy olyan egység, ami nincs visszavonulásban, és lefelé ereszkedik egy épületben, bármikor dönthet úgy, hogy Nehéz Terep teszt helyett megpróbál leugrani. Ilyenkor **minden leugró modellnek Becsapódási Tesztet kell dobnia.**

### Falak, ajtók, létrák és az alternatív gondolkodásmód

Képesek az egységek falakon átmozogni, ha nincs ajtó? Ez tényleg csak attól függ, hogy döntötök az ellenfeleddel. Simán elfogadható, ha feltételezitek, hogy mindkét oldal hozott magával elég vágóeszközt, savas szétbontót, vagy pusztavadságot, hogy áttörjenek bármilyen falon, ami az útjukat állja. És valóban, a nehéz terepre vonatkozó szabályok ezt lehetővé is teszik. Hasonlóképpen, a játék előtt az ellenfelek abban is megállapodhatnak, hogy az ajtó, ablak, vagy hasonló nyílások nélküli falakat csak megkerülni tudják, illetve ha vannak ilyen nyílások, csak ezeken keresztül tudnak menni.

Ugyanez igaz a romokon belüli mászásra vagy leereszkedésre. Megegyezhettek, hogy a szintek közötti néhány lábnyi különbséget át lehet hidalni mászással, de abban is, hogy nem mehetnek át olyan szintre, amihez nincs létra. De ne feledjétek, minél többet foglalkoztok a romok szabályaival, annál tovább tart a játék.



## Sablonos és Robbanás Fegyverek

Ha sablonos vagy robbanás típusú fegyvereket akarunk használni többszintes épületekben, akkor néhány szabályt le kell fektetnünk.

Amikor Sablonos, Robbanás vagy Nagy Robbanás típusú fegyvereket akarunk bevetni romokban bujkáló modellek ellen, akkor nem mindig egyszerű a sablonokat a modellek fölé helyezni. A legjobb mód annak meghatározására, hogy kik vannak a sablon alatt az, ha a sablont az egész rom fölé emeljük, és keresztül nézünk rajta. Ez látható lentebb.

### Robbanás fegyverek

Amikor Robbanás vagy Nagy Robbanás típusú fegyverrel akarunk egy romba lőni, mindig mondjuk meg, melyik szintet vettük célba, majd folytassuk. Sebeket csak az azon a szinten tartózkodó modellekre lehet osztani, a lövő egységhez legközelebbi modellel kezdve. A célba vett egység különböző

szinteken tartózkodó modelljei nem kaphatnak sebet. Ha egy ilyen sablon szóródik, akkor is csak az előre bejelentett szinten tartózkodó modelleket találhatja el, habár ez lehet egy másik rom ugyanezen szintje is. Ha nincs ennek megfelelő szint, akkor a legmagasabb szintet találja el, és csak az azon a szinten tartózkodó modelleket találhatja el. Ha a sablon nem romra szóródik, akkor normál módon intézzük a továbbiakat.

### Ballisztikus fegyverek

A Ballisztikus fegyverek úgy működnek, hogy a lövedéket magasra fellövik, és onnan hullik vissza az ellenség fejére. Az ilyen fegyverek előnye abban rejlik, hogy nem szükséges hozzájuk lővonal. Hátrányuk viszont abban, hogy azonnal felrobban, amint eltalál egy építményt, vagyis a harcosok behúzódhatnak előle a romok mélyére.

**Ballisztikus fegyverek mindig azt a legfelső szintet találják el, ami felett a jelző közepe van.**



### Robbanás és Lángszóró sablonok

A legkönnyebb, ha a sablonokat, a rom felett tartjuk, és onnan nézünk le, kit találtak el.



### Robbanás sablonok elhelyezése

Ez a lövés a földszinten tartózkodó Űrgárdistákat célozza, emiatt a felsőbb szinteken álló modelleket nem érinti.



### Robbanás sablon szóródása

A lövés 3"-et szóródik. A sablon alatti modellek nem a megcélzott szinten állnak, ezért nincs találat.



### Ballisztikus fegyverek

Mivel a sablon közepe a felső szint felett van, egyedül a felső szinten álló, sablon alatti két Űrgárdistát éri találat.



## Romok és Rohamok

Amikor egy roham megindul, mind a támadó, mind a védő fél egységei szétszóródnak a romokon belül. Az egyszerűség kedvéért itt is a koherenciát vesszük figyelembe annak meghatározására, mely modellek számítanak harcban állónak. Vagyis itt is az alacsonyabb szinten lévő modellek feje és a magasabb szinten álló modellek talpa között nézzük a távolságot. Ennek alapján **egy modell akkor közelharcban álló, ha talpkontaktban van egy vagy több ellenséges modellel, ha 2"-en belül van egy olyan baráti modellhez, aki talpkontaktban van egy vagy több ellenséges modellel ugyanazon a szinten, vagy 6"-en belül van egy olyan baráti modellhez, aki talpkontaktban van egy vagy több ellenséges modellel, egy másik szinten.**

Előfordulhat, hogy a rom nem stabil, egyenetlen, vagy egy adott szinten nagyon kicsi a hely, így szinte lehetetlen a megrohamozott egység modelljeivel talpkontaktot kialakítani. Ilyenkor teljesen elfogadható, ha a modelleket olyan közel rakjuk a megtámadott egységhez, amennyire csak lehet, beleértve az egyvel fentebbi vagy lentebbi szinteket is. Az a fontos, hogy egyértelmű legyen, mely modelljeid vannak talpkontaktban az ő modelljeivel. Szerintünk a pont alatta vagy felette jól működik, mintha csak egy lépcsőn rohamoznának fel vagy le.

## Romok és Sablonok

A lángszórós Űrgárdista a rom középső szintjét célozza. Az azon a szinten álló, sablon alatt lévő öt Ork találatot kap, míg a földszinti két Ork nem. A legfelsőbb szint túl magasan van a találathoz.

### Sablonos fegyverek

Amikor egy romban álló egységet ilyen fegyverrel célzunk, előre meg kell mondani, melyik szintre lövünk. Az ilyen **sablonos fegyverek (például lángszóró) csak egyetlen szinten álló modelleket képes eltalálni. Ez lehet a lövő modell szintjén, illetve egy szinttel feljebb vagy lejjebb.**

Ugró, Lebegő felszereléses, Suhanó és Sikló modellek a rom bármelyik szintjén álló modelleket célzhatják.

### Többszörös Robbanás és Sablonos Fegyverek

Ha egy egység egyszerre több Robbanás, Nagy Robbanás, vagy Sablonos lövést küld különböző szintekre, egyenként kell a sablonokat lebonnyolítani, így bizonyosodva meg arról, hogy a sebek a megfelelő szinteken kerülnek kiosztásra. Ha az összes lövést egy szintre eresztjük, akkor egyszerre is számolhatók.



## Romok és rohamok

A földszinten álló mindegyik Űrgárdista vagy talpkontaktban van egy Ork-kal, vagy 2"-en belül van az osztaguk egy tagjához, aki talpkontaktban van egy Ork-kal, vagyis mindegyikük harcolhat. A fentebbi két szinten található négy Űrgárdista mind 6"-en belül van az osztaguk egy-egy olyan tagjához, aki talpkontaktban van egy-egy Ork-kal, tehát ők is harcolhatnak. Az utolsó Űrgárdista a legfelső szinten nincs 6"-en belül az osztaguk egy olyan tagjához, aki talpkontaktban van egy Ork-kal, tehát ő nem harcolhat.



## Erdők, őserdők és fák

Az erdők ezerféle taktikai lehetőséget nyújtanak egy ravasz hadúrnak. Felderítők használhatják őket fedezékként, vagy védők áshatják be magukat a fák közé, készülve a támadásra.

### Erdők: Az Alapok

Az erdők minden esetben legalább nehéz terepként működnek. Általában terület blokkok is. Néhány egység, például az Ugró egységek bizonyos körülmények között veszélyes terepként kezelik.

### Fedezékmentő

Az erdő határain belül található modellek 5+ fedezékmentőt kapnak. Hasonlóképpen, ha egy lövő egység a lövonalát erdőn keresztül húzza (mert például egy erdőn túli modellre tüzelnek), akkor a célba vett modell 5+ fedezékmentőt kap. Ez akkor is áll, ha a játék közben valamilyen okból átrendezted az erdő fáit az egységed körül, csupán arra kell emlékezned, hol is van pontosan az erdő határa.

### Rejtélyes Erdők

Az erdők rejtélyes terepként működnek, bármilyen egzotikus veszélyt rejthetnek. Amint egy egység belép az erdőbe, dobj az alábbi Rejtélyes Erdő Táblázaton annak meghatározására, milyen típusú erdő is ez. Játék előtt állapotodat meg az ellenfeleddel, hogy az asztalon található minden erdő ugyanolyan típusú-e (ilyenkor elég egyszer dobni, amint egy egység belép valamelyik erdőbe), vagy pedig különbözőek (ilyenkor minden olyan alkalommal dobnod kell, amint egység először lép be valamelyik erdőbe).

### Rejtélyes Erdő Táblázat

D6	Erdő Típus
1	Már majdnem kellemes, egy hagyományos erdő, ami nem próbál megölni... egyelőre.
2	Agyturkász csalitos
3	Ragadozó dzsungel
4	Vaskérgű erdő
5	Túlburjánhózzott túskeerdő
6	Borotvaszárny fészek

### 2. Agyturkász csalitos

Az aljnövényszet tele van érző növényekkel, melyek csápjai képesek az akaratukat élőlényekre kényszeríteni.

Ha egy egység a Lövési fázisa elején legalább részlegesen egy Agyturkász csalitos területén tartózkodik, Vezetési Érték tesztet kell tennie 3D6-on (még ha le is van kötve közelharcban). Ha elvétí, akkor egy véletlenszerűen kiválasztott modell D6 automatikus találatot okoz az egységének, mert egy növény átvette az irányítást a tudata felett. Ezeket a találatokat a modell saját Erejével dolgozzuk ki, és minden olyan közelharc fegyver és különleges szabály számít, melyet egy közelharc esetén a modell a találataira alkalmazna. Ezeket a sebeket az egység birtokosa osztja ki (egyenként) bármely modellre, és nincs ellene fedezékmentő.

### 3. Ragadozó dzsungel

Ez a dzsungel olyan növények fortyogó üstje, amik képesek elnyelni egy embert, indáikkal összemorzsolni bármit, vagy megmérgezni bármilyen élőlényt.

Ha egy egység a Lövési fázisa elején legalább részlegesen egy Ragadozó dzsungel területén tartózkodik, D3 automatikus, 5-ös Erejű, - Páncélátütésű találatot kap. A sebeket olyan modellekre lehet osztani, amik az erdő területén állnak, de egyébként az egységen belül bármely modellre osztható (az irányító játékos által), egyenként kiosztva. Fedezékmentő nem tehető ezen sebek ellen. Járművek ellen a találatokat a hátsó páncél ellen dolgozzuk ki (azok az indák mindenhová behatolnak).

### 4. Vaskérgű erdő

Ezek a fák nem szerves alapúak, hanem fém növények áthatolhatatlan adamantium burokból.

A Vaskérgű erdő által nyújtott fedezékmentő 3+, az 5+ helyett.



### 5. Túlburjánhózzott túskeerdő

Az erdő talajából sűrű tuskés, szúrós növények állnak ki, olyan csápokkal, amik gyorsan elnyelnek bármit: köveket, levágott fejeket, vagy akár gránátokat.

A Túlburjánhózzott túskeerdőben álló egységek 2+ fedezékmentőt kapnak sebek, lecsúszó és átütő találatok ellen, melyeket gránátok okoztak. Egy ilyen erdőben álló, vagy ilyen erdőn keresztül rohamozó egységek gránátjai nem működnek abban a fázisban.

### 6. Borotvaszárny fészek

Az erdő fáinak ágai között borotvaszárnyúak fészkelnek – akik belépnek az erdőbe jobb ha nem bolygatják őket...

Ha egy egység belép vagy átmozog egy Borotvaszárny fészken (bármely fázisban), és a Nehéz Terep tesztre valamelyik kockára 4+t dob, akkor D6 3-as Erejű, - Páncélátütésű találatot kap a Fókuszált különleges szabállyal, a mozgása végén. A sebeket olyan modellekre lehet osztani, amik az erdő területén állnak, de egyébként az egységen belül bármely modellre osztható (az irányító játékos által), egyenként kiosztva. Fedezékmentő nem tehető ezen sebek ellen. Járművek ellen a találatokat a hátsó páncél ellen dolgozzuk ki.

## Folyók, tavak és pocsolják

Ebbe a kategóriába tartoznak a mindenféle folyók és tavak. A folyó lehet víz, de a háború tépte galaxisban ugyanúgy lehet ez lávafolyás, ipari iszap, démoni nyálka, vagy bármi más, hasonlóan undorító és veszélyes anyag.

### Folyók: Az Alapok

A folyók és tavak minden esetben legalább nehéz terepnek számítanak. Az olyan egységek, mint például az Ugró egységek, a folyókat és tavakat bizonyos körülmények között veszélyes terepként kezelik. Természetesen a legtöbb folyónak van olyan pontja, ahol át lehet kelni, például egy híd vagy gázló. Ezeket az átkelési pontokat nyílt terepként kezeljük.

### Rejtélyes Folyók

A folyók rejtélyes terepként kezelendők. Lehet, hogy víznek néz ki, de a 41. évezredben biztosan nem az. Amint egy egység belép egy folyóba, tóba, dobjunk a lenti Rejtélyes Folyó Táblázaton annak meghatározására, hogy milyen természetű is a terep. Játék előtt állapotokat meg az ellenfeleddel, hogy az asztalon található minden folyó és tó ugyanolyan típusú-e (ilyenkor elég egyszer dobni, amint egy egység belép valamelyik folyóba), vagy pedig különbözőek (ilyenkor minden olyan alkalommal dobnod kell, amint egység először lép be valamelyik folyóba).

### Rejtélyes Folyó Táblázat

D6	Folyó Típus
1	Nyugodt víz – Ártalmatlan, de bűzlik.
2	Démoni nyálka
3	Hipernyálka
4	Tűzvér
5	Ipari szennyvíz
6	Jégvér

#### 2. Démoni nyálka

Amilyen undorítónak néz ki, annyira képes a rajta átkelő pszi képességeit nullázni.

Bármely, a Démoni nyálkán átkelő modell azonnal elveszít D3 Pszi pontot, és nem alkalmazhatja az Elűzés képességet a következő köre kezdetéig.

#### 3. Hipernyálka

Ez a fortyogó folyadék egy olyan ősseves, amelynek hihetetlenül regeneráló ereje van. Amint elmerülsz a melegében, már nem is akarsz kiszállni.

A Hipernyálka területén tartózkodó modellek a Nem érzi a fájdalmat különleges képességgel rendelkeznek, azonban ha a nyálkát elhagyni szándékoznak, vagy egy ellenséges egységre lőni szeretnének, akkor Vezetési Érték tesztet kell dobniuk. Visszavonuló egységeknek nem kell Vezetési Érték tesztet dobniuk, ők csak futnak tovább.

#### 4. Tűzvér

Ez valójában a tomboló tűz és olvadt láva folyója. Nem egészséges túl sokat időzni benne.

A Tűzvér veszélyes terep. Az itt Mozgásképtelenné váló járművek automatikusan Roncsok lesznek.

#### 5. Ipari szennyvíz

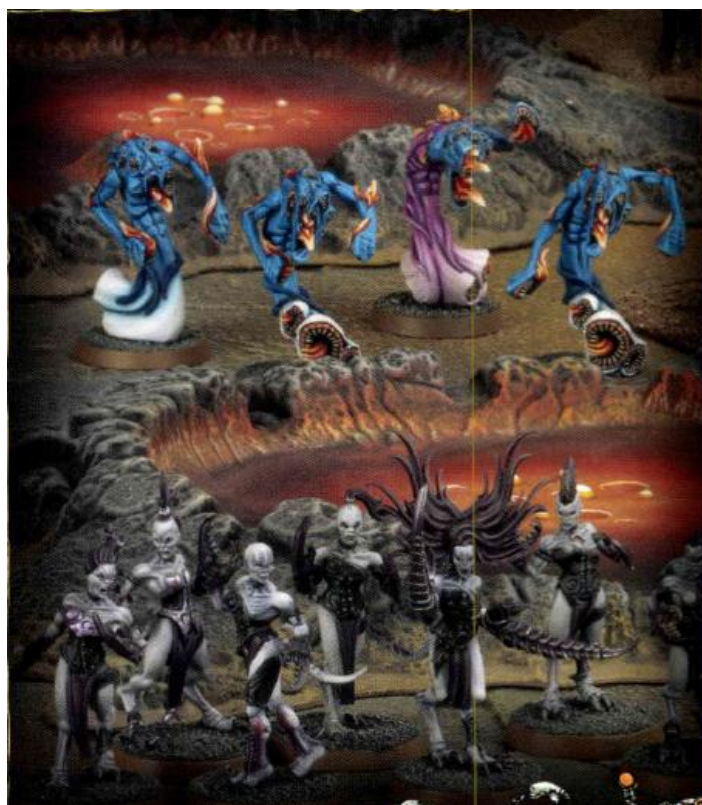
A lustán és undorítóan hömpölygő ipari szenny kellemetlen és gyomorforgató, de ez semmi ahhoz képest, ha valaki lenyeli, amikor fedezéket keresve bukik alája.

Az Ipari szennyvíz határán belül található modellek 5+ fedezékmentőt kapnak. Viszont minden modell, ami Földre lapulást hajt végre benne, Szívósság tesztet köteles dobni. Ha nincs meg, sebet kap, amely ellen nem tehető páncélmentő vagy fedezékmentő.

#### 6. Jégvér

A folyadék azonnal ráfagy páncélra és húsrá. Ez extra védelmet is nyújthat, azonban ezt túl is kell élni.

A Jégvér veszélyes terep. Bármely modell, amely át akar mozogni rajta, vagy a mozgását benne fejezi be, újradobhatja a rontott páncélmentőket a következő köréig.



## Harctéri Törmelék

Egy csata után nem csak roncsok, kráterek és holttestek maradnak hátra. Lőszeres dobozok, barikádok, üzemanyagos hordók, és rengeteg más hever szanaszét egy nehezen kivívott győzelem, vagy vereség után. És az is biztos, hogy ahol most csatáztatok, már korábban is több összecsapást láthatott, melyek után szintén visszamaradt valami, ami ebben az új csatában felhasználható.

### Harctéri Törmelék: Az Alapok

Ha másképp nincs említve, a harctéri törmelék nehéz terep, habár más tereptípusok sajátosságai is élhetnek rá.

#### Lőszer lerakat

*A felhasználásra kész lőszerutánpótlás mindig jól jön a harcban, főleg amikor a kifogyott tárú fegyver kattog csak a kezében.*

A lőszer lerakattól 2"-en belüli modellek a Lövési fázisban újradobhatják az 1-es Találati dobásokat. Ha egy modell fedezékben van egy lőszer lerakat mögött, 5+ fedezékmentőt kap.

#### Barikádok és falak

*Ezek sietősen összetákoltt akadályok, vagy egykor büszke épületek maradványai.*

Ha egy modell fedezékben van egy barikád vagy fal mögött, 4+ fedezékmentőt kap. Roham mozgás szempontjából azon modellek, melyek talpkontaktban vannak a barikáddal és 2"-en

belül vannak egymáshoz, talpkontaktban lévőnek számítanak. Attól függetlenül, hogy a harcolók nincsenek szó szerint talpkontaktban, még harcolnak egymással.

#### Kommunikációs állomás

*Egy működő kommunikációs állomás kulcsfontosságú lehet a tartalékok koordinálásánál, és a gyors győzelemben.*

Az a játékos, akinek egy nem közelharcban álló modellje 2"-en belül van egy kommunikációs állomáshoz, újradobhatja a Tartalék dobásait. Ha egy modell fedezékben van egy kommunikációs állomás mögött, akkor 5+ fedezékmentőt kap.

#### Védelmi vonalak

*Ezek páncéllemezekből egymáshoz épített, rögtönzött erődítmények.*

A védelmi vonal a barikádok és falak szabályait követi, azonban a mögötte Földre lapult egységek +2-t kapnak a fedezékmentőjükre, nem csak +1-et.



## Üzemanyag tartalék

*A benzineshordók jól jöhetnek, ha fedezékről van szó, egészen addig, még azt nem mondják: Bumm!*

Ha egy modell fedezékben van egy Üzemanyag tartalék mögött, 5+ fedezékmentőt kap. Azonban valahányszor egy modell megdobja a fedezékmentőjét, azonnal dobj D6-ot. 1-es dobásra a hordó felrobban: helyezd a nagy robbanás sablon közepét a fedezékmentőt megdobott modell fölé. Minden egység, melynek modelljei legalább részlegesen a sablon alatt vannak, annyi 3-as Erejű, - Páncélátütésű találatot kap, ahány modelljük legalább részlegesen a sablon alatt van.

## Fegyverállás

*Habár egyszer már hátrahagyták, attól még ez a fegyverállás üzemképes, és ha valaki elfoglalja, használhatja.*

A fegyverállással talpkontaktban álló modell dönthet úgy, hogy a saját fegyvere helyett ezzel lő, követve a lövésre vonatkozó szabályokat. Az állásban lévő fegyver típusa magától a fegyvermodelltől függ. Ha egy modell fedezékben van egy Fegyverállás mögött, 4+ fedezékmentőt kap. A fegyverállás támadható lövéssel és közelharcban is valamint a következő profillal bír:

Fegyverállás	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
	-	-	-	7	2	-	-	-	3+

## Kráter

*A tűzérési zárótűz, felrobbanó aknák, orbitális bombázás eredménye a kráter, mely védelmet nyújt a benne elbújó egységeknek.*

A kráter terület blokknak számít. A kráterben tartózkodó modellek 5+ fedezékmentőt kapnak.

## Birodalmi Emlékmű

*A régmúlt idők eme hősének jéghideg és nemes tekintete ösztönzőleg hat azokra, akikből hiányzik az elszántság.*

A Birodalom seregei közül való modellek (Birodalmi Gárda, Csatanővérek, valamint minden Űrgárdista Rendház) Rettenthetetlennek számítanak, ha az Emlékmű 2"-es környezetében található. Ha egy modell fedezékben van az Emlékmű mögött, 3+ fedezékmentőt kap.

## Hegygerinc

*A kétségbeesett csapatok gyakran egy hegygerinc alatt lelnek menedékre.*

A hegygerinceket alapvetően nyílt terepként kezeljük (hacsak nem túl meredek, amikor is nehéz vagy akár veszélyes terepnek számítanak). Ha egy modell egy hegygerinc mögött helyezkedik el, 4+ fedezékmentőt kap.

## Pajzsgenerátor

*Ezek az ősi szerkezetek majdhogynem áthatolhatatlan erőteret állítanak elő.*

Ezeket kettő vagy több darabos csoportban helyezzük fel. Nem maga a generátor fogja fel a mozgást és lövéseket, hanem az erőtér, ami közöttük feszül. Ha két pajzsgenerátor 6"-en belül van egymáshoz, akkor a köztük lévő vonal az erőtér. Ez az erőtér járhatatlan terepnek számít, és olyan magasságú, mint a generátorok. Az erőtéren áthatoló lövések ellen, melyek sebet okoznak, 3+ módosítatlan mentő jár.

## Káosz szentély

*A Sötét Istenek kultusza több világot is megérintett, több szentségtelen épületet hagyva hátra.*

Káosz Űrgárdista és Démon különleges szabályú modellek ha egy Káosz szentély 2"-es környezetében tartózkodnak, újradobhatják a rontott sebezhetetlen mentőiket. Ha egy modell egy Káosz szentély mögött helyezkedik el, 4+ fedezékmentőt kap.

## Szögesdrót

*Kimondottan gyalogsági rohamok ellen telepítve halálos lehet mindenkire, aki nem néz a lába elé.*

A szögesdrót veszélyes terep. Ha egy modell szögesdrót mögött helyezkedik el, 6+ fedezékmentőt kap.

## Tankcsapda

*Ezek járművek ellen készített akadályok.*

Járhatatlan terep minden nem-sikló típusú járműnek, veszélyes terep motorosoknak, és nyílt terep minden más típusú egységnek. Ha egy modell tancsapdák mögött helyezkedik el, 4+ fedezékmentőt kap.

## Lövészárok

*Ezeket magába a csatatérbe ásták, hogy a gyalogság behúzódjon az ellenség tüze elől.*

A lövészárok nehéz terep. Ha egy modell lövészárokban helyezkedik el, 4+ fedezékmentőt kap.

## Elvadult aljnövényzet

*Olyan növényzet, mely mind mozgás, mind lövés szempontjából akadályt jelent.*

Az aljnövényzet nehéz terep. Ha egy modell e mögött helyezkedik el, 5+ fedezékmentőt kap.

## Roncok és törmelék

*Régmúlt csaták törmelékei borítják a földet: a kicsavarodott fém vagy törött keramit mind fedezéket nyújt a csata hevében.*

Roncok és törmelék terület-blokként használható. Ha egy modell roncsok mögött helyezkedik el, 4+ fedezékmentőt kap.

# Őstechnológia Ereklék

A galaxis több milliárd éves, és az emberiség előtt több fajnak is otthont adott. Még az emberiségnek is volt egyszer olyan korszaka, amikor számtalan technológiai ereklé készült, és veszett el. Ilyen szerkezetek több világon is megtalálhatók, és csak arra várnak, hogy valaki felfedezze őket.

## Járhatatlanul Rejtélyes

Az Őstechnológia ereklék járhatatlan és rejtélyes terepnek számítanak. Azonban a rejtélyes terepektől eltérően egy Ősi Technológia ereklé akkor lép működésbe, ha egy modell 2"-en belül áll meg tőle. Ezután dobunk a Őstechnológia ereklé táblázaton, mit is találtunk.

## Őstechnológia Ereklé Táblázat

2D6	Ereklé
2	Vírus kitörés
3	Szent Relikvia
4	Éteri por
5	Csapda
6	Idő folyam stabilizáló
7	Idegen holttest
8	Erőtér generátor
9	Pszí lárva fészék
10	Kellemetlen nyálka
11	Visszafordító terraformáló csomópont
12	Fénykioltó szerkezet

### 2. Vírus kitörés

*Ez a nyomás alá helyezett tartály a legvirulensebb vírusok egyikét rejt. A modern galaxisban uralkodó környezeti körülményekhez alkalmazkodni képtelen, de rövid élete alatt képes néhány harcost rohadó gennyzássá változtatni.*

Az ereklét aktiváló egységnek Szívósság tesztet kell tennie. Ha nincs meg, 1 Sebet kap (véletlenszerű kiosztást alkalmazunk, ezen sebek ellen nincs páncél- vagy fedezékmentő) minden egyes pont után amivel elrontotta (a 6-os dobás mindig azt jelenti, hogy legalább 1-el elrontotta). Ha ez egy vagy több veszteséget okoz, minden másik 12"-en belül található egységnek szintén Szívósság tesztet kell dobni a fent leírt módon. Ezután a vírus kitombolta magát, és nincs további hatása.

### 3. Szent Relikvia

*Ez a régmúlt időkből származó ereklé felbecsülhetetlen értékkel bír.*

Az ereklé aktiválása után objektívaként kezelendő, a játék végén az ezt foglaló játékos 2 Győzelmi Pontot kap. Ha a küldetés nem használ Győzelmi Pontokat, akkor a szent relikviáért sem jár pont.

### 4/7/10. Idegen holttest/Éteri por/Kellemetlen nyálka

*Ha közelebbről is szemügyre vesszük, a kapszula nem tartalmaz semmi olyasmit, aminek a csatában hasznát lehetne venni.*

Ezekre a dobásokra nincs effekt.

### 5. Csapda

Ezt az ereklét már jó régen zsákmányolták, azonban a tolvajok gonosz meglepést készítettek elő a megtalálójának.

A csapdát felfedő egység azonnal kap D6 darab 5-ös Erejű, -Páncélátütésű találatot (járművek a hátsó páncéljukon). A sebeket a lövésnél alkalmazott módon osztjuk ki.

### 6. Idő folyam stabilizáló

*Miután kinyitották, az idő folyása az ereklé közelében lelassul, vagyis a közelben állók hihetetlen sebességgel képesek harcolni.*

Az ereklé felfedése után az a játék hátralévő részére aktív marad. Minden az ereklé 6"-es környezetében álló modell 10-es Kezdeményezéssel bír.

### 8. Erőtér Generátor

*A közelében állókat láthatatlan erőter véd a lövésektől.*

Az ereklé felfedése után az a játék hátralévő részére aktív marad. Minden az ereklé 5"-es környezetében álló modell 4+os Sebezhetetlen mentővel rendelkezik.

### 9. Pszi lárva fészék

*Bármilyen is volt régen ebben a burokból, mára már pszi lárvák fészke. Ha egyszer megbolygatták, a lárvák kirajzanak a csatatérre, átrágnak magukat a pszi használók koponyáján, és tojásokat raknak az agyukba.*

Amint az ereklét felfedtük, a csatatéren található összes Pszi használó D3 darab 3-as Erejű, 2-es Páncélátütésű találatot kap, melyet külön kell kidobni mindegyikükre. A találatokat mindig a Pszi használó Szívóssága ellen dolgozzuk ki (még akkor is, ha különböző Szívósságú modellek egysége), és a sebet az adott pszi használó ellen kell kidolgozni.

### 11. Visszafordító terraformáló csomópont

*Ez a világ nem volt mindig olyan, amilyen most. Ha megbolygatjuk az ereklét, akkor a környékbéli táj visszaáll az eredeti állapotába.*

Az ereklé felfedése után az a játék hátralévő részére aktív marad. Minden terep és nyílt terep az ereklé 6"-es környezetében nehéz és veszélyes tereppé válik.

### 12. Fénykioltó szerkezet

*Mérhetetlen fény tör fel az erekléből. Felsugárzik az égre, átmenetileg kiolt minden fényt a csatatér felett.*

Az ereklé felfedése után azonnal az Éjszakai Harc szabályai lépnek életbe, melyek a következő kör végéig élnek.

## Egyedi Terep

Az ebben a részben leírt terepek csak a lehetőségek egy kicsit részét fedik le. Odakint egy egész galaxis vár rád, tele különös ereklyékkel, bizar szerkezetekkel, gonosz környezettel, halálos tájakkal.

Sok dolog van, ami nem esik egyik korábban tárgyalt kategóriába sem. Mi van akkor ha, te mondjuk egy tényleg hatalmas és gonosz növényt akarsz, vagy valamiféle pszichikusan aktivált fegyvert? Ez mind és még több is a tiéd lehet, csak a képzeleted kell használnod. Itt két példát írunk le, de ez csupán a lehetőségeid kezdete, nem a vége!

### Tövisnövény

*Az egyik legveszélyesebb növény a galaxisban. Nem elég, hogy kezdetleges intelligenciával is rendelkezik, de borotvaéles indái olyan kemikáliát rejtenek, mely genetikailag módosítja az áldozatot, őt magát is ilyen tövissé alakítva. Habár az áldozat még néhány pillanatig cselekvőképesebb marad, az agya eközben megsemmisül, ő pedig céltalanul bolyong még egy darabig. Hamarosan mozdulatlanra dermed, és egy újabb tövis várja áldozatát.*

A tövisnövény járhatatlan terep. A növényhez 6"-en belül megálló egység azonnal kap D6 darab 3-as erejű, -Páncéltűtésű találatot. A sebeket a lövéshez hasonló módon osztjuk el. Ha emiatt egy modellt el kell távolítani, dobjunk még egy D6-ot. 6-os dobásra tegyük fel az áldozat helyére még egy tövisnövényt.

### Pszionikus Pajzsgenerátor

*Ezt a különös kristálygömböt pszi energia táplálja, melyet villódzó energiamező formájában vetít ki, ez azonban gyakran egy pszi használóba kerül.*

A Mozgási fázisa végén a pszionikus pajzsgenerátor 2"-es környezetében megálló Pszi használó elkölthet bármennyit a rendelkezésére álló Pszi Pontok közül. Azonban minden egyes elköltött pont után a Pszi használó dob D6-ot, és minden 6-os dobásra egy Hiperúr Veszélyei sebet kap. Ha a Pszi használó ily módon elkölt legalább egy pontot, akkor az ő, és egységének fedezékmentője annyi ponttal nő, amennyi Pszi Pontot költött (maximum 2+ fedezékmentőig). Ez a Pszi használó következő köréig tart.

### Terep Adatlapok

Vannak olyan egyedi terepek, melyeknek saját adatlapjuk van. Ezek tartalmaznak minden olyan információt, melyre szükség lesz a terep játékbeli használatához. Ezeket a White Dwarf, a Games Workshop havi reklámújságjának oldalain találhatod majd meg.





## Sereged Kiválasztása

‘Egyetlen sereg sem elég nagy, hogy meghódítsa a galaxist, de a hit egyedül elegendő az univerzum legyőzéséhez.’

Most, hogy már átolvastad a szabályokat, készen állsz, hogy elkezd öldöklésedet a terepasztalon. Ennek első lépése a sereged összeállítása.

### **Kódexek**

A Warhammer 40,000 minden fajának illetve űr szülte birodalmának saját kódexe van – egy könyv, amely tartalmazza a sereghez tartozó szabályokat, háttérrel valamint modellgyűjtési / festési tudnivalókat. A kódex lapjain megtalálsz mindent, amit az adott frakcióról tudni kell. Fontos része ennek a sereglista, ami a Citadel modelleket Warhammer 40,000 sereggé formálja.

### **Pontértékek**

Minden modellnek van pontértéke, ami a sereglistában található. Ez a pontérték jelképezi, hogy a modell mennyire erős harcos. A Tiranida Termagant 5 pont, míg az Űrgárdista Kapitány több mint 100. A kiválasztott modellek pontszámait összeadva kapod meg a sereged összpontszámát. Modelljeid pontszámát ismerve képet kaphatsz azok seregbéli hatékonyságáról. Még a legerősebb Űrgárdista Kapitányt is legyőzhetik a Termagant-ok, ha elég sokan vannak! A Warhammer 40,000 játékok jellemzően azonos pontértékből álló seregek között zajlanak.

### **A játék mérete**

Egy Warhammer 40,000 játékhoz neked és ellenfelednek meg kell egyeznetek a játék ponthatárában. Ez a ponthatár, amit a sereged összpontszáma nem léphet túl, és egyben meghatározza a sereg általános erejét.

Például, ha 2000 pontos játékban egyeztek meg, egyetlen játékos serege sem lépheti túl a 2000 pontot. A valóságban a legtöbb sereg pontszáma valamivel a ponthatár alatt marad – néha egyszerűen lehetetlen pontosan annyi pontot elkölteni. Kétségtelen, hogy a legtöbb játékos boldogan megengedi, hogy ellenfele néhány ponttal túllépje a keretet – végül is néhány pont ide vagy oda nem borítja fel a játék egyensúlyát.

### **Milyen ponthatárt?**

A játék méretét alapvetően az határozza meg, hogy mennyi időd van játszani – semmi nem idegesítőbb, mint azért abbahagyni egy izgalmas játékot, mert kifutottál az idődből.

Az oldalanként 1500 – 2500 pontos játékok néhány óra alatt lejátszhatók. Az 500 pontos játék nagyon szórakoztató, amolyan járőrök összecsapása érzetet ad és általában kevesebb mint egy óráig tart. Nagyobb játékok arányosan tovább tartanak, és várható, hogy egy 4000 pontos csata egy egész napot felel – kiváló egy esős vasárnapra!

### **A sereglista**

Miután megállapodtatok a ponthatárban, össze kell raknotok a sereget. Ennek legjobb módja, ha a kódex sereglistáját használod, de természetesen semmi akadály, hogy a játékosok sereglistákat illesszenek a játékba vagy saját rendszert használjanak. Ha a kódexet használod, ismerned kell a Seregszervezetet.

### **Seregszervezet**

Ahogy az a seregek kódexében részletesen szerepel, minden általad használt haderő bekerül egy kategóriába, ami a seregben betöltött szerepére utal. Ezek a szerepek a következők: Parancsnokság (HQ), Eliték (Elites), Alapegység (Troops), Rohamegység (Fast Attack) és Tüzérség (Heavy Support).

### **Parancsnokság**

Lehet hősi parancsnok, vagy félelmetes szörny – ezek a modellek a legerősebbek a játékban, és mint vezérek, több speciális felszereléshez férnek hozzá, mint bárki más. Nem sebezhetetlenek, de erős támogatói a támadó seregnek és biztos támaszai a védőnek. Minden seregben legalább egy Parancsnokság egységnek lennie kell, és közülük **egy karaktert Hadúrnak (Warlord) kell kijelölni.**

### **Alapegységek**

A sereg legáltalánosabb katonái. Ez nem jelenti azt, hogy gyenge harcosok lennének – ebbe a kategóriába tartoznak pl. az Űrgárdista Taktikai és az Ork Skac egységek, mindkettő félelmetes ellenfél. Ezek azok a harcosok, akik a sereg legnagyobb részét alkotják. Taktikai szerepük, hogy biztosítsák a sereg által elfoglalt területeket és védjék azokat a stratégiai pontokat, amiket a specializált egységek elfoglaltak.

### **Eliték**

Általában erősek, de drágák. Ők a legjobbak és gyakran a sereg által elérhető legjobban specializált egységek, de sosincs elég belőlük. Néhány esetben specialisták, máskor viszont a sorkatonák tapasztaltabb, veterán verziói.

## Rohamegység

Talán nem meglepetés, hogy gyorsabbak, mint társaik – az elkerülő / bekerítő hadmozdulatok mesterei. Gyakran felderítésre használják őket, máskor pedig rohamcsapatok, akik a sebességükre támaszkodva végzik véres munkájukat.

## Tüzérség

Ide tartoznak a sereg legnagyobb fegyverei, beleértve a legnehezebb járműveket és a legszívósabb lényeket is. Azonban nagyon drágák, és ha csupán rájuk támaszkodsz, könnyen csúnya túlerővel találod magad szemben.

## Seregszervezeti táblázat ( röviden FOC )

Az itt látható táblázat az alapértelmezett seregszervezeti felépítést mutatja az Örök Háború küldetésekhez. Három részből áll: fő hadtest, szövetséges hadtest és erődítmények.

## Fő hadtest

Ez a seregszervezeti táblázat számos kódexben megtalálható, és a sereg összeállításának alapvető része. **Fő hadtested minden egységét ugyanabból a kódexből kell hoznod.** Továbbá, a **Haduradat is a fő hadtestből kell választani.**

Egy négyzet a táblázatban egy választást a megfelelő kódex sereglisztájából. **A sötét négyzetek kötelező választásokat jelentenek.** Ahogy azt láthatod, legalább egy Parancsnokság és két Alapegység választást kell hoznod a seregedbe. Ezek a kötelező választások biztosítják, hogy bármi másat válassz is melléd, lesz egy mag, ami a seregedre jellemző. Ez ritkán hátrány, és sok játékos gyakran kihasználja az összes Alapegységek választást. Néha egy választás a Seregszervezeti táblázatban több egységet jelent. Ez a megfelelő kódexben mindig részletesen le van írva, tehát alaposan olvasd át.

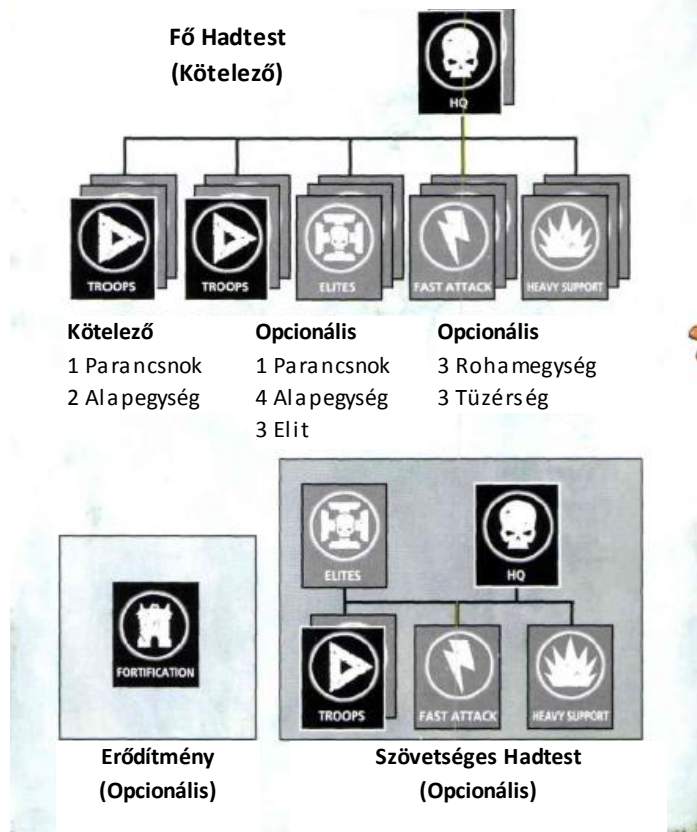
## Dedikált csapat szállítók

A dedikált csapat szállítók nincsenek benne a seregszervezeti struktúrában, mivel ahhoz az egységhez csatlakozik, amelyhez megvetted. Amikor szükséges a megkülönböztetés, akkor a szabály a következő: **A dedikált csapat szállító abba a seregszervezeti kategóriába tartozik, mint az egység, amihez megvetted.** Tehát a Rhino, amit az Úrgárdista Taktikai Osztagnak (alapegység) vettél szintén alapegységnek számít. Viszont ha ugyanezt egy Úrgárdista Sternguard Veterán Osztagnak (elit) vásároltad, akkor a Rhino is elit lesz.

## Kiegészítő seregszervezeti táblázatok

Bár a kódexben benne van a fő hadtest seregszervezeti táblázata, a szövetséges és erődítmény rész nincs, mivel a különálló kódex nem tartalmazza ezek szabályait. Ez nem azt jelenti, hogy ezeket az elemeket nem használhatod, csupán azt, hogy ezeket itt találhatod.

## Seregszervezeti Táblázat



## Szövetséges hadtest

Ha akarod, a seregedben minden fő hadtest mellett lehet egy szövetséges hadtest (általában egy, de ha nagyobb pontszámú játékot játszotok, akkor esetleg kettő). Csakúgy, mint a fő hadtestnél, a szövetséges haderőt is egy kódexből kell választani, és ennek a fő hadtesttől különbözőnek kell lennie.

Ahogy a fő hadtest, a szövetséges is sötét és világos négyzetekből áll, és ugyanúgy a sötét négyzetek a kötelező választások és a világosok az opcionálisak. A szövetséges hadtestnek kötelezően tartalmaznia kell egy Parancsnokság és egy Alapegység választást.

Tartsd észben, néhány sereg és szövetséges kombinációja hatékonyabb (és kívánatosabb), mint másoké – erről később még szó lesz a fejezetben.

## Erődítmények

A seregszervezet e része a csataterre szándékosan megépített védműveket tartalmazza. Ne a sereged által készített épületekre gondold, inkább korábban készült, de a csata előtt elfoglalt állásokra.

Az egységekkel ellentétben, az erődítmények nem találhatók meg a kódexekben. Ezeket az építményeket ebben a fejezetben találod, illetve néhányat a White Dwarf magazinban vagy a Games Workshop weboldalán.

## Nagyobb csaták

Ahogy modellgyűjteményed egyre nagyobb lesz, annál nehezebb ellenállni annak a kísértésnek, hogy az összeset egyszerre használod. 1999 pont fölött a seregszervezeti táblázat már behatárolja a lehetőségeket.

Ha 2000 vagy több pontból játszotok, egy kiegészítő, második fő hadtestet hozhatsz. Így 6 elit, rohamegység vagy tűzérő, 4 parancsnokság, valamint 12 alapegység lehet a seregében – kiegészítve egy plusz szövetséges hadtesttel illetve erődítménnyel. Ebben az esetben, a hadúr a sereg bármelyik fő hadtestből választható. Ahogy korábban leírtuk, az extra fő hadtest lehetővé tesz egy kiegészítő szövetséges hadtestet (ezt is ugyanabból a kódexből kell hoznod, mint a másikat). Minden fő hadtestet ugyanabból a kódexből kell hozni.

## Nem alapküldetések

Néhány küldetés, mint pl. amilyenek Planetstrike vagy más Warhammer 40,000 kiegészítőben található, más seregszervezeti táblázatot használnak. Minden ilyen esetben, a változtatások és kiegészítések az adott leírásban találhatóak.

## Különleges karakterek

A 41. évezredben számos híres karakter él – legendás hős vagy épp becstelen gazember. Ők azok, akik a normál karakterek felett állnak, mert nem csak címük / rangjuk van, hanem nevük is – őket hívjuk speciális karakternek. A különleges karakterek magasan képzett és veszélyes hősök, akiket hihetetlen képességeik és jellemvonásaik tesznek értékessé a seregben.

Például Yarrick Komisszár kétségtelenül a legnagyobb tiszteletnek örvendő Birodalmi Gárda komisszár. Lelkesítő jelenléte ötven év alatt két alkalommal is segítette megvédeni Armageddon világot az ork inváziótól. Az általa vezetett sereg hatalmas előnyt élvez morál és vezetőképesség tekintetében.

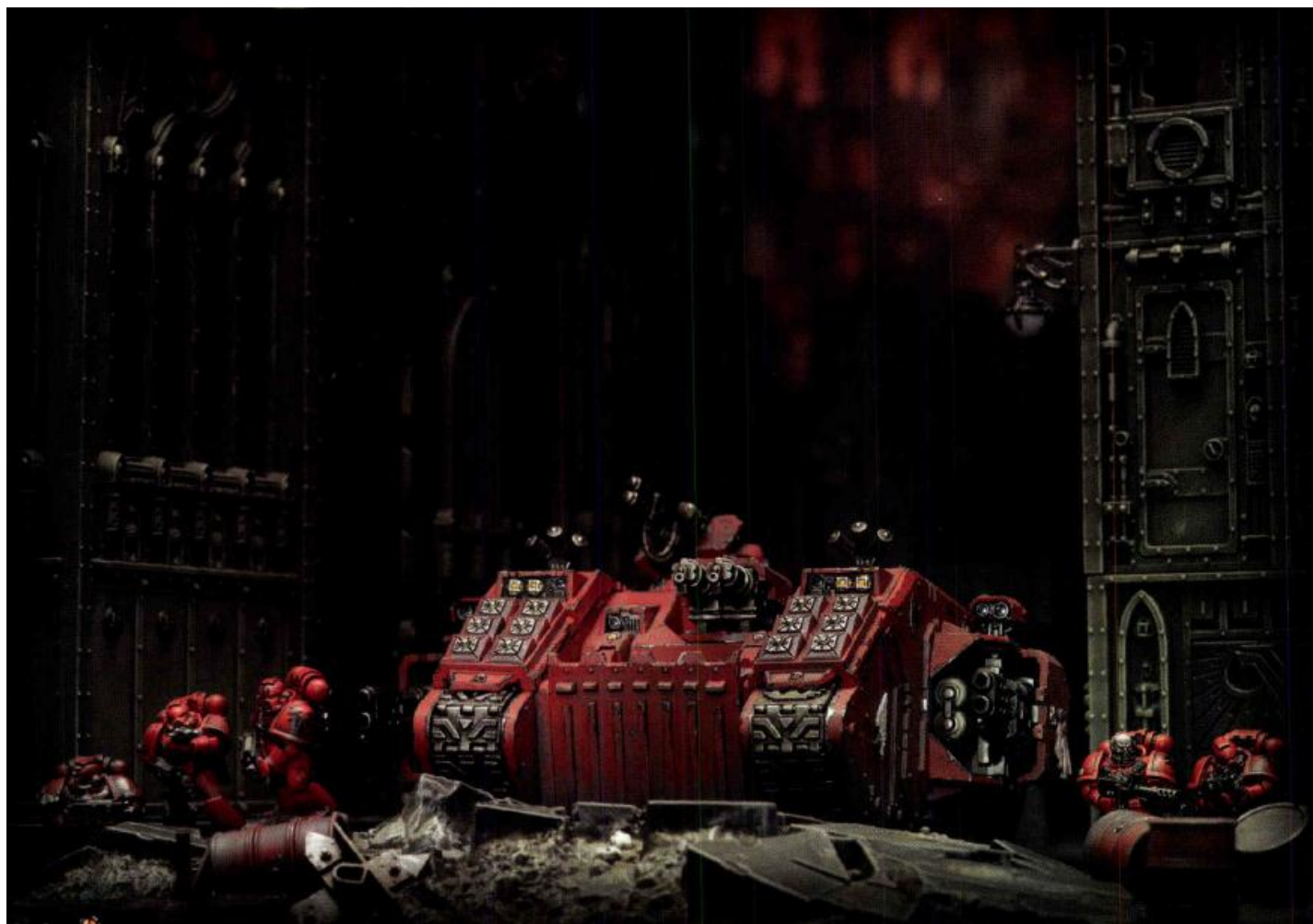
Másrésről, Kharn az Áruló, Khorne, a Vér Istenének felmagasztosult bajnoka, emberek örült lemészárolója, nem gondol másra, csakis a személyes harcra (amiben, kétség kívül, nagyon jó).

### Egyedi

Minden különleges karakter egyedi, tehát a játékos nem hozhat többet ugyanabból a karakterből a seregébe.

### Hadúri képességek

A különleges karakterek a szokott módon dobnak a hadúri képességek közül, hacsak leírásukban más (meghatározott képességek) nem szerepel.



## A Hadúr

Amikor seregedet összeállítod, egy modelledet Hadúrrá kell kinevezned. Ennek mindig olyan, a Parancsnokság választásba tartozó karakternek kell lennie, akinek a legmagasabb az Vezetési Értéke. Ha több azonos Vezetési Értékű karaktered van, te választhatod ki közülük a Hadurat.

Hadurad nagy erőt képvisel a csatatéren. Nem csak hatalmas hős, hosszú élete során megszerzett harci tudással, hanem választhat egy vagy több speciális tulajdonságot is, amit itt Hadúri képességeknek (trait) nevezünk.

### Hadúri képességek

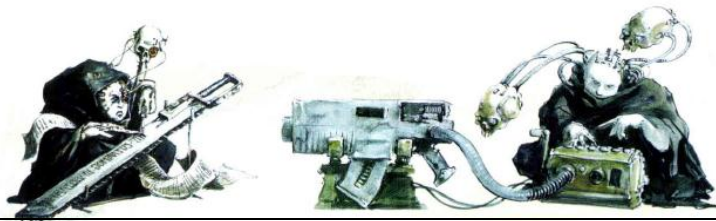
Ahhoz, hogy meghatározd, milyen képessége van Haduradnak, válassz egy táblázatot az alábbiakból a játék kezdetén. Mielőtt seregedet feltennéd, dobd ki a képességet a táblázat alapján. Néha a kódex alternatív táblázatot ad, amin az itt lévők helyett dobhatsz.

**Parancsnoki képességek** (Command traits) a Hadurad körüli területre hatnak, és a csata hevében a körülötte levő egységeknek kiadott parancsokat jelképezik.

**Személyes képességek** (Personal traits) a Hadurad által birtokolt harci képzettségeket jelölik. Saját példáján keresztül befolyásolhatja az oldalán harcolókat is.

**Stratégiai képességek** (Strategic traits) az egész seregre hatással vannak, és olyan trükköket illetve lépéseket jelent, amiket a Hadúr még a csata kezdete előtt hozott mozgásba.

Parancsnoki képességek	Személyes képességek	Stratégiai képességek
<b>D6</b> <b>Eredmény</b>	<b>D6</b> <b>Eredmény</b>	<b>D6</b> <b>Eredmény</b>
<b>1</b> <b>Lelkesítő jelenlét</b> A Hadúr 12"-es körzetében levő baráti egységek használhatják annak Vezetési Értékét a sajátjuk helyett	<b>1</b> <b>Védelem mestere</b> A Hadurad, és egysége megkapja az Ellentámadás különleges szabályt, ha saját felrakási zónájában tartózkodik.	<b>1</b> <b>Városok meghódítója</b> Egységeid megkapják az Áthaladás nehéz terepen különleges szabályt, ha romon mennek keresztül, valamint az Álcázás (Romok) (Stealth (Ruins)) különleges szabályt.
<b>2</b> <b>Megfélemlítő jelenlét</b> A Hadúr 12"-es körzetében levő ellenséges egységeknek a legalacsonyabb Vezetési Értéküket kell használniuk a legmagasabb helyett	<b>2</b> <b>Támadás mestere</b> A Hadurad, és egysége megkapja az Ádáz Roham különleges szabályt, ha az ellenség felrakási zónájában tartózkodik.	<b>2</b> <b>Éjszakai támadó</b> Választhatod az Éjszakai harc szabályt a játékban. Ha így teszel, nem kell rá dobni – az első körben éjszaka lesz.
<b>3</b> <b>Ezer világ pora</b> A hadúr, és minden 12"-en belüli baráti egység megkapja az Áthaladás nehéz terepen különleges szabályt.	<b>3</b> <b>Hadmozdulatok mestere</b> A Hadurad, és az egység, amihez felrakáskor csatlakozik, megkapja a Bekerítés (Outflank) különleges szabályt.	<b>3</b> <b>Rajtaütés mestere</b> Minden Bekerítést használó egység megkapja az Éles érzékek különleges szabályt, amíg a Hadúr életben van.
<b>4</b> <b>Előretörés mestere</b> A Hadurad, és minden 12"-en belül levő baráti egység plusz egy kockával dobja a futást, és a legmagasabb értéket használhatja.	<b>4</b> <b>Legendás harcos</b> A sereged +1 győzelmi pontot kap minden, a Hadurad által párbajban legyőzött ellenséges karakter után.	<b>4</b> <b>Stratégiai lángelme</b> Amíg a Hadúr él, újradobhatsz minden Tartalék dobást (akár rontott, akár sikeres).
<b>5</b> <b>Célpont prioritás</b> A Hadurad, és minden 12"-en belül levő baráti egység újradobhatja az 1-es találat dobást, ha olyan ellenfélre lő, amely 3"-nél közelebb van egy objektívához.	<b>5</b> <b>Kitartás</b> A Hadurad és egysége megkapják a Nem érez fájdalmat különleges szabályt, ha egy objektíva 3"-es körzetében tartózkodnak.	<b>5</b> <b>Oszd meg és uralkodj</b> Amíg a Hadúr él, az ellenfél minden Tartalék dobásához -1 a dődik (azaz eggyel csökken).
<b>6</b> <b>Koordinált roham</b> A Hadurad, és minden 12"-en belül levő baráti egység egyet adhat a rohamtávhoz amikor kidobja annak távolságát.	<b>6</b> <b>Mozdíthatatlan</b> A Hadurad pontszerzőnek minősül, még akkor is, ha jármű.	<b>6</b> <b>Megtévesztés mestere</b> A felrakás során, mielőtt a beszivárgókat feltennétek, és mielőtt a felderítőket áthelyeznétek, a következők egyikét teheted: egy egységet áthelyezhetsz az eredeti pozíciójától 3D6"-re; vagy áthelyezhetsz 3 egységet, az eredeti pozíciójától D6"-re (mindegyikre külön kell dobni). Az áthelyezés során az egységek nem kerülhetnek ki a felrakási zónából.



## Szövetségesek

A Warhammer 40,000 poros világain különös szövetségek kötöttek. Az Elda sereg segít a Taunak megfékezni a Tiranida inváziót, tudván, hogy az a saját világukat veszélyeztetik. A Birodalmi Gárda tábornok az ork Vérfejsze klánt bérelheti fel, nem tudván arról, hogy ellensége, a Káosz Űrgárdista sereg már nyélbe ütötte az üzletet ugyanezekkel az orkokkal. A lehetőségek száma végtelen! A játék nézőpontjából, a szövetségesek behozatala új távlatokat nyit a taktikai lehetőségek terén. Sereged még az eddiginél is félelmetesebb lehet.

### A szövetségek szintjei

Természetesen, a távoli jövő rémisztő sötétségében (ahol ugye csupán a háború létezik) szomorú tény, hogy csak néhány sereg bízik meg teljesen egymásban – ha egyáltalán. Az ellenszenv, háború és árulás (szándékos vagy egyéb) labirintusszerűen szövevényes történelmében talán csak a legközelebbi szövetségesek nem csalódtak egymásban – és talán nem kell említeni azt a mély és engesztelhetetlen gyűlöletet, amit néhány sereg érez egymás iránt. Ennek érdekében néhány kategóriát alkottunk a szövetségekre, mindegyiknek meghatározott hatása van a játékra. Az alábbi szövetséges-mátrix megmutatja a lehetséges szövetséges szintet két sereg között.

#### Csatatestvérek

Ez a kategória fedi le a legerősebb szövetségeket, amikor két vagy több sereg egy közös cél érdekében harcol. A csatatestvérek teljesen megbíznak egymásban, úgy tekintik, mintha a másik sereg saját seregük kiegészítése lenne. Ezek a szövetségek mindig önkéntesek, és a győzelem hajthatatlan vágya szüli őket.

A csatatestvérek minden tekintetben baráti egységek. Ez azt jelenti például, hogy:

- Csatlakozhatnak szövetséges Egyedülálló karakterhez.
- Pszi célpont, képességek és minden egyéb szempontból baráti egységnek számítanak.
- Azonban, még a csatatestvérek sem szállhatnak be egymás szállítójárművébe.

#### Érdekszövetség

A háború néha különös szövetségeket kovácsol, arra kényszerítve a résztvevőket, hogy egy ideig a közös ügy érdekében együtt dolgozzanak. Ezek a szövetségek ritkán tartanak tovább egy csatánál, nem is beszélve egy hadjáratról, de rövid ideig elegendő lehet az igények kielégítésére.

**Az ebbe a kategóriába tartozó seregek olyan ellenséges egységeknek minősülnek, amelyekre nem lehet lőni, nem lehet megrohamozni, nem lehetnek célpontjai pszinek és nem helyezhető rájuk sablon vagy robbanás jelző.** Azonban, ha egy pszi, szóródó robbanás vagy más területre ható képesség találja el az ilyen egységet, ugyanúgy hat rájuk, mint más baráti vagy ellenséges egységre. Ez azt jelenti, hogy például:

- Nem részesülnek a Hadúr képességének előnyeiből.
- Nem csatlakozhatnak szövetséges Egyedülálló karakterhez.
- Pszi célpont tekintetében nem minősülnek baráti egységnek.



#### Kétségbeesett szövetség

Ezeket a szövetségeket a kényszerű szükség kovácsolja egybe. Csak azért harcolnak egymás mellett, mert az ellenséget még jobban gyűlölik. Kétségtelen, hogy az ilyen szövetségek háttérben sokszor csalárd szándék áll, és általában a legrosszabb pillanatban omlanak össze. Azok, akik ezt választják, a végén így vagy úgy mocskos halált halnak – ha nem volt szövetségesük végez velük, akkor más – kívülálló – erők ítélik meg ezt az árulást.

**A kétségbeesett szövetségekre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az érdek szövetségesekre.** Továbbá, ha fő hadtested kétségbeesett szövetségben áll, a szövetséges egységek nem foglalnak és nem vitatnak objektívát.

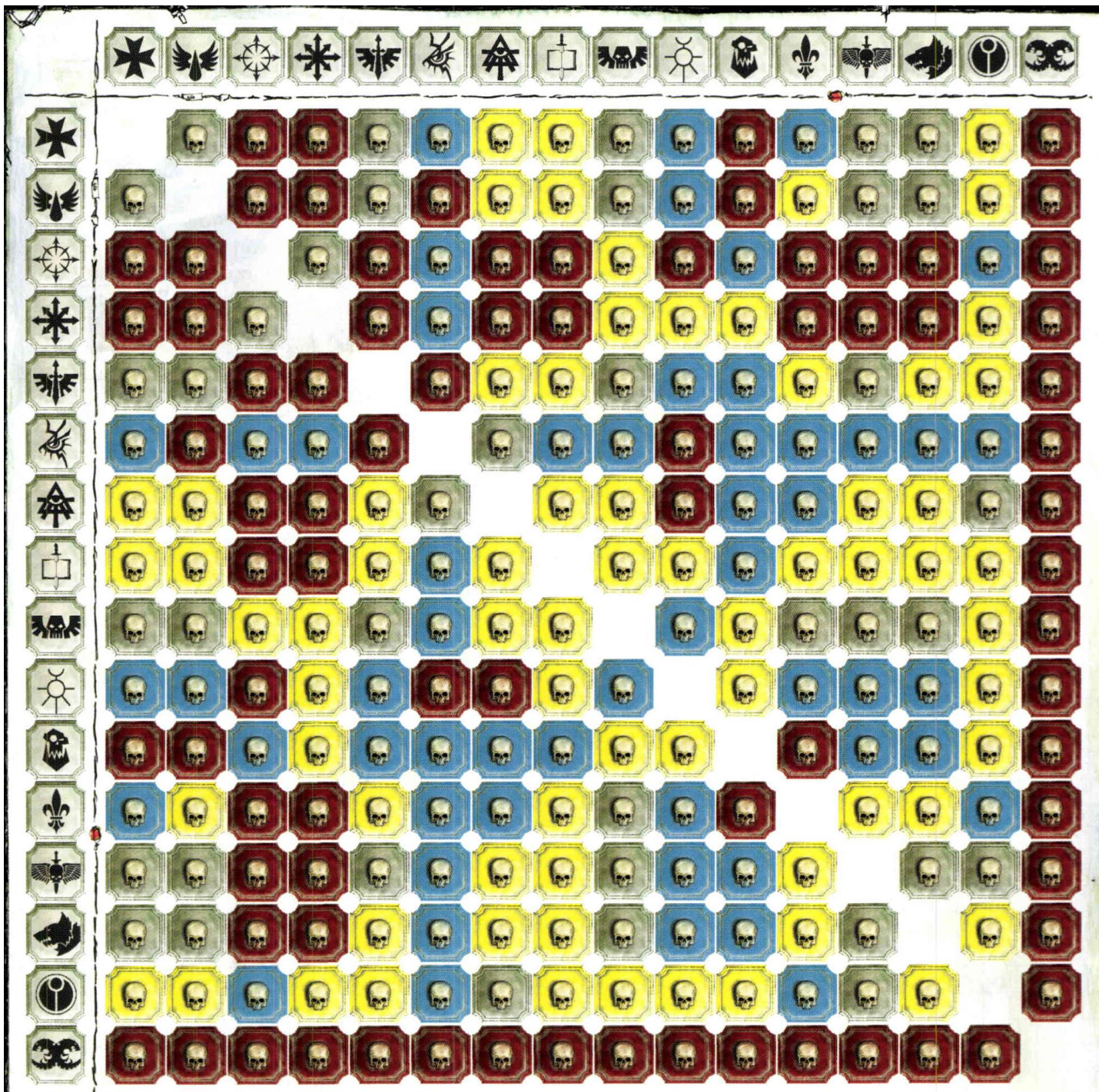
Ezen túl érvényes a Fél szemmel Őket figyelni szabály.

#### Fél szemmel Őket figyelni (One Eye Open)

Minden mozgási fázis kezdetén, minden olyan **egységnek, amely 6"-nél közelebb van egy szövetséges egységhez, dobni kell D6-al. 1-re az egység nem mozoghat, nem lőhet, nem futhat, és nem rohamozhat** (túlságosan éberem figyelik az árulás jeleit).

#### Inkább az apokalipszis!

Ez a fajta szövetség nem jöhet létre – a két sereg túlságosan gyűlöli egymást. Máshol kell segítséget szerezned.



Szövetségi Mátrix



Csatatestvérek



Érdekszövetség



Kétségbeesett Szövetség



Inkább az Apokalipszis!



Fekete Templomosok



Sötét Angyalok



Birodalmi Gárda



Úrgárdisták

Találd meg a fő sereged sorát a táblázat bal oszlopában, a lehetséges szövetségésít pedig a felső sorában. A sor és az oszlop találkozása mutatja, hogy milyen szövetségben van a két sereg.



Vérangyalok



Sötét Eldák



Nekronok



Úrfarkasok



Káosz Démonok



Eldák



Orkok



Tau



Káosz Úrgárdisták



Szürke Lovagok



Csatanővérek



Tiranidák

## Erődítmények

Néha az acél és vér nem elegendő a csatamező fontos pontjának megtartásához – egy koncentrált támadás könnyen átgázol a védelmen. Ezért sok hadvezér bevezetetlen erődökkel, barikádok vonalával és bunkerekkel igyekszik a frontvonalat megállítani. Minden fő haderőd mellé egy erődítményt is vehetsz seregedbe. Ha többet is behozhatsz, azok lehetnek azonosak vagy különbözőek – csak rajtad áll. Minden erődítményhez találsz adatlapot, amiben minden szerepel, amit csak tudnod kell.

**Pontérték.** Az erődítmény és alapfegyverzetének (ha van) pontértéke.

**Összeállítás.** Megmondja, hogy az erődítmény mennyi tereptárgyból áll. Általában csak egy épület vagy fegyver, de néhány több különálló tereptárgyból épül fel.

**Tereptípus.** Azt mondja meg, hogy amikor az erődítményt használod, milyen terep-szabályokat kell alkalmaznod rá. Ez bármi lehet – barikádok vonalától a nagy épületekig.

**Bejáratok és lőrés.** Ha az erődítmény épület, itt soroljuk fel a bejáratait és lőrésait.

**Fegyverek.** Ha alap összeállításban az erődítménynek van fegyvere, akkor az itt szerepel. Megjegyzendő, hogy sok erődítményhez kiegészítő fegyverek vásárolhatók.

**Opciók.** Ebben a listában szerepel minden olyan fegyver, felszerelés és fejlesztés, ami külön megvásárolható az erődítményhez.

**Fegyver profilok.** Itt találod mindazon fegyverek leírását (alap vagy opcionális), amikkel az erődítmény felszerelhető.

## Égész Védelmi Vonal

Erődítmény  
50  
Pont

Az Égész védelmi vonal, egy lőrészekkel ellátott, páncélozott barikádok egymáshoz kapcsolódó vonala, amely egybefüggő pajzsfalat alkot. Egyszerűsége miatt gyorsan megépíthető és telepíthető – innen kapta becenevét is: Instant erőd. Ideális, ha a hadvezetés ellenséges területen akarja megvetni a lábát, vagy gyorsan védett területet akar kialakítani, amíg a nagyobb és tartósabb erődítmények megépülnek.

**Összeállítás:** Legfeljebb 4 hosszú és 4 rövid szekció. Minden szekciót úgy kell letenni, hogy legalább egy oldalával kapcsolódjon egy másikhoz, folyamatos láncot alkotva.

**Tereptípus:** Csataéri törmelék (védvonal).

**Fegyverek:** Nincs.

**Opciók:**

Hozzáadható a következők egyike:

Kommunikációs Állomás	20 pont
Ikarusz Lézerágyú fegyverállvány	35 pont
Quad ágyú fegyverállvány	50 pont

	Táv	S	AP	Típus
Ikarus Lézerágyú	96"	9	2	Nehéz 1, Elfogó, Légvédelmi
Quad ágyú	48"	7	4	Nehéz 4, Elfogó, Légvédelmi, Iker Kapcsolt



# Égi Pajzs Leszállópálya

Erődítmény

75

Pont

A leszállópályákat repülni képes járművek használhatják, hogy sereget / szállítmányt hozzanak vagy vigyenek el a frontvonalra/ról. Az Égi Pajzsot eredetileg a Birodalmi Flotta Valkűr és Vendetta gépeire tervezték, de robusztus felépítése lehetővé teszi, hogy az Adeptus Astartes jóval nagyobb Viharsólyom és Viharholló gépei is leszálljanak rajta.

Páncélozott oldallemezeit leeresztve, egy sor helyzetjelző aktiválódik, amik az érkező gépet segítik a leszállásban. Amikor a gép megérkezett, az oldalfalak védő pozícióba állnak, és a generátorok energiamezőt képeznek, ami védi a repülőt az ellenséges tűztől, amíg feltöltik, felfegyverzik és/vagy utasai beszállnak.



**Összeállítás:** 1 Égi Pajzs Leszállópálya

**Tereptípus:** Egyedi. A leszállópálya rész nyílt terep. A mozgás rá vagy onnan le nehéz terepnek minősül.

**Fegyverek:** Nincs.

**Különleges szabályok:**

**Leszállópálya állapot:** Az Égi Pajzs leszállópályára az alábbi szabályok érvényesek, attól függően, hogy milyen állapotban van: védett vagy leeresztet.

A mozgási fázis kezdetén mielőtt az erősítésekre dobnátok, a leszállópályával talpkapcsolatban levő modell megváltoztathatja annak állapotát védetről leeresztettre vagy fordítva. Ha mindkét félnek van modellje talpkapcsolatban a leszállópályával, akkor állapota nem változtatható.

- **Védett:** a leszállópálya tetején levő modellek 4+ értékű sebezhetetlen mentőt kapnak ellenséges lövések ellen.
- **Leeresztett:** Ha egy egység Rajtaütéssel érkezik a leszállópályára, nem szóródik. Ugró és Lebegő felszereléses egységeknek, suhanóknak és siklóknak nem kell nehéz terep tesztet dobniuk, amikor rámozognak vagy lemennek róla.





# Birodalmi Bástya

Erődítmény

75

Pont

A Birodalmi Bástya majdnem bevehetetlen, lábnyi vastag ferrocrete-ből épült és a megmaradtak máig híven szolgálják a Birodalmat. Úgy tervezték, hogy az orbitális támadásoknak és tűzérési tűznek egyaránt ellenálljon – kevés olyan fegyver létezik, ami képes egyetlen lövéssel rést ütni rajta. Ezek az erődök jó okkal alkotják tehát a bolygók védelmi stratégiájának alapját.

Belőhető tűzterületének hála, a benne levő csapatok a nélkül zúdíthatnak halálos tüzet az ellenségre, hogy megtorlástól kellene tartaniuk. A bástya minden oldalán nehéz bolterek köpik a halált mindenkire, aki megközelíti az épületet. Csak a legeltökéltebb roham tudja az erőd védőit kiűzni állásaikból, és kevés olyan bátor támadó van, aki képes a védők tüzén át élve eljutni a falig.



**Összeállítás:** Egy Bástya.

**Tereptípus:** Közepes épület (páncélérték 14).

**Fegyverek:** 4 telepített nehéz bolter (tipikusan minden falon egy).

## Opciók:

Hozzáadható a következők egyike:

Kommunikációs Állomás	20 pont
Ikarus Lézerágyú fegyverállvány	35 pont
Quad ágyú fegyverállvány	50 pont

	Táv	S	AP	Típus
Nehéz Bolter	36"	5	4	Nehéz 3
Ikarus Lézerágyú	96"	9	2	Nehéz 1, Elfogó, Légvédelmi
Quad ágyú	48"	7	4	Nehéz 4, Elfogó, Légvédelmi, Iker kapcsolt

# A Megváltás Erődje

Erődítmény

220

Pont

Az erőd toronyként magasodik a támadó invázió fölé. Hagyományos fegyverekkel szinte sebezhetetlen, és az alacsonyabb szinteken levő bunkerek és al-kripták teljes szakaszoknak is szállást nyújthatnak. Először a Sötét Angyalok Rendház használta a Nagy Keresztes Háború napjaiban. Azóta a Birodalom minden hadserege használatba vette és a Birodalmi területek védelmének megfizethetetlen eszközévé vált.

Az erődöt angyalszobrok és elhunyt hősök koponyái díszítik. A rendíthetetlen építmény gótikus nagyságához csak halálossága mérhető. A páncélozott falak egy Ikarusz lézerágyút védenek, amely képes az alacsony pályán repülő hajókat lelőni. Az erődben található még egy rakétasiló és számos nehéz bolter, amelyek a földi támadó egységeket tudják megsemmisíteni.



**Összeállítás:** Két mellék-bunker, és egy fő torony. Mindegyik szekciónak kapcsolódnia kell (legalább) egy másikhoz.

**Tereptípus:** Mindegyik mellék-bunker kis épület (páncélérték 14). A fő torony közepes épület (páncélérték 14). Az összekötő átjárók kis épületek (páncélérték 14).

**Bejáratok és lőrés:** Mint a modellen.

**Fegyverek:** Az egyik mellék-bunkerben egy repeszvihar rakéta siló van, a másikban pedig egy iker kapcsolt Ikarusz lézerágyú.

## Opciók:

- A rakétasiló krakvihar rakétával bővíthető (a repeszvihar megmarad). Minden alkalommal, amikor a rakétasiló lő, a kontrolláló játékos mondja meg, milyen rakétát lő ki. 30 pont
- Legfeljebb 4 nehéz bolter telepíthető (bármely szekcióhoz) 10 pont/db

	Táv	S	AP	Típus
Repszvihar rakéta	18"-96"	4	5	Löveg 1, Ballisztikus, Nagy Robbanás
Krakvihar rakéta	18"-96"	8	3	Löveg 1, Ballisztikus, Nagy Robbanás
Ikarusz Lézerágyú	96"	9	2	Nehéz 1, Elfogó, Légvédelmi
Nehéz Bolter	36"	5	4	Nehéz 3

# Egy Csata Megvívása

A kocka el van vetve. A két seregnek most össze kell mérnie erejét. Nem számít, hogy milyen út vezette őket idáig, csak az, hogy itt vannak. Nincs visszaút. Csak háború van.

Ez a fejezet mutatja be az Örök Háború küldetéseket: olyan összecsapásokat, ahol a seregek nagyjából azonos méretűek és a kialakult helyzet egyik félnek sem ad előnyt. Ennek eredményeképpen nem szükséges tudnod, hogy milyen Örök

Háború küldetést fogsz játszani a sereged kiválasztása előtt, csak a két sereg által összeegyeztetett pontértéket. Miután ezt tudod és kiválasztottad a sereged, csak jelenj meg és küzdj.

Minden Örök Háború küldetés tartalmazza azokat az információkat, amikre szükséged lehet. Ezek a következő kategóriákra lettek lebontva: A Seregek, A Küldetés, A Harcmező, Felállítás, Első Kör, Játék Hossz, Győzelmi feltételek és Küldetésbeli Különleges Szabályok

## A Seregek

**Te és az ellenfeled is egy meghatározott pontértékben választatok sereget a Warhammer 40.000 seregkönyveinek egyikéből.**

Egy 1.500 és 2.000 pont körüli érték oldalanként egy átlagos pontérték, ami pár óra alatt lejátszható és remek szórakoztatást is nyújt. A sereged összeállításáról már korábban szó esett. Emlékezz, ha több időt akarsz játékkal eltölteni, akkor érdemes még a csata megkezdése előtt összekészíteni a seregedet!

## A Küldetés

**A seregeitek kiválasztása után ideje meghatározni, hogy melyik Örök Háború küldetést játszátok majd.**

Két módon is meg lehet határozni, hogy melyik Örök Háború küldetést játszátok. Az első az, hogy közösen meghatározotok egyet. A második pedig az, hogy véletlenszerűen kiválasztjátok úgy, hogy dobtok egy D6-al és megnézik a következő táblázatot:

## Egy Megjegyzés a Titoktartásról

A tisztességesség érdekében mindig engeddd meg az ellenfelednek, hogy átolvashassa a sereglistádat a játék után és tedd nyilvánvalóvá, hogy melyik Csapatszállítódban milyen osztagod ül. Még felrakás előtt arról is érdemes megegyezni, hogy játék közben is el akarod-e olvasni az ellenfél sereglistáját vagy sem.

### D6 Örök Háború Küldetés

- 1 Keresztes Hadjárat
- 2 Tisztítsd Meg Az Idegent
- 3 A Nagyágyúk Nem Pihennek
- 4 A Siklás
- 5 A Császár Akarata
- 6 Az Erekllye

## A Harcmező

**Ezek után ki kell alakítanotok a harcmezőt a rendelkezésekre álló tereptárgyakkal. Először a játékosoknak meg kell határozniuk a saját tábla felüket és felállási zónájukat, majd elhelyezni az erődítményeiket és végül a többi tereptárgyat.**

## Tábla felek

Az Örök Háború küldetéseken az asztal mindig két egyforma részre van osztva hosszában (Háború Hajnala), szélében (Üllő és Kalapács) vagy keresztben (Előőrs Csapás). Az asztal felosztásának módja határozza meg a játékosok felállási zónájának formáját. Az ellenfeleddel megegyezhettek, hogy melyik módszert használjátok vagy kiválaszthattok egyet véletlenszerűen egy D3 dobás és a következő táblázat segítségével:

### D3 Felállítás (lásd a túloldalt)

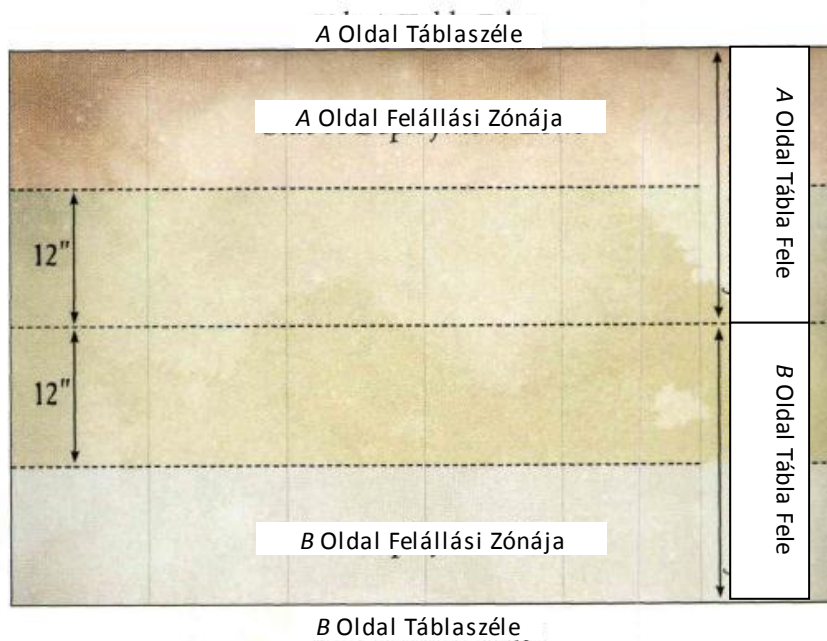
- 1 Háború Hajnala
- 2 Üllő és Kalapács
- 3 Előőrs Csapás

Miután meg lett határozva az asztal felosztásának módja, a játékosoknak rádobással kell eldönteniük, hogy ki választ először oldalt magának. Miután a rádobás győztese választott, az ellenfele a szemközti oldalt kell, hogy használja.

## Felállítás: Háború Hajnala

Ha a Háború Hajnala felállást használjátok, akkor az asztalt széltejében kell két egyenlő részre bontani.

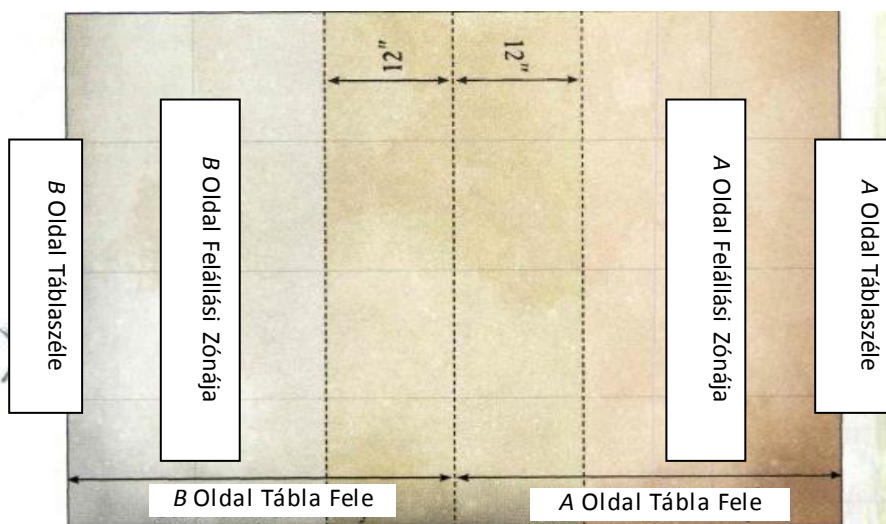
A Háború Hajnalában a játékos táblaszéle az asztal azon hosszú oldala, amely a felállási zónáját érinti.



## Felállítás: Üllő és Kalapács

Ha Kalapács és Üllő felállást használtok, akkor az asztalt hosszában kell két egyenlő részre bontani.

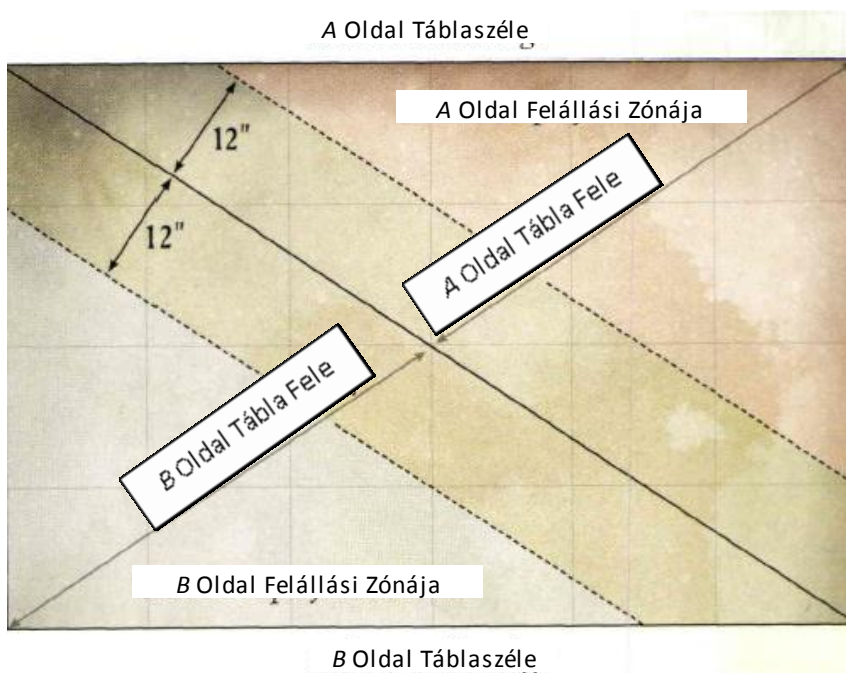
Az Üllő és Kalapácsban a játékos táblaszéle az asztal azon rövid oldala, amely a felállási zónáját érinti.



## Felállítás: Előőrs Csapás

Ha az Előőrs Csapás felállást használjátok, akkor az asztalt keresztbe kell két egyenlő részre bontani.

Az Előőrs Csapásnál a játékos táblaszéle az asztal azon hosszú oldala, amely a felállási zónáját érinti.



## Erődítmények Elhelyezése

Ezek után a játékosoknak **fel kell rakniuk minden erődítményt, ami a seregükben van bármilyen más tereptárgy előtt.** Ha mindkét játékosnak van egy vagy több erődítménye, akkor felváltva kell felrakniuk azokat, kezdve azzal a játékosal, aki az oldalt választotta. Az erődítményeket úgy kell feltenni, hogy az **teljesen az irányító játékosának térfelén legyen és legalább 3"-re minden más erődítménytől.** Az erődítmények beleszámítanak a terep sűrűségébe (erről később esik szó) abban a 2'x2' szekcióban, ahol az erődítmény java található.

## Tereptárgyak Elhelyezése

Ezek után a játékosok elhelyezik a különböző tereptárgyakat a harcmezőn. Ezt kétféleképpen lehet megtenni – narratívan vagy felváltva.

### A Harcmező Mérete

Ez a fejezet azt feltételezi, hogy egy olyan harcmezőn játszatok, amit fel lehet osztani egyenlő számú 2'x2' részekre. Ha nem ilyen terepen játszatok, akkor osszátok fel a harcmezőt annyi 2'x2' részre, amennyire tudjátok.

### Narratív Terep

Ennél a módszernél az ellenfeleddel együtt alakítjátok ki a harcmező kinézetét, hogy egy jól kinéző és élvezetes asztalon csatázhassatok.

A terep kialakításánál próbáljátok meg arra törekedni, hogy minél inkább egy rendes harcmező érzését árássa az asztal. A játék mindig szórakoztatóbb, ha egy történetet mesél el és a harcmező, amin küzdetek éppoly fontos, mint a seregeitek.

*Például: Ha egy Ork Hadúr vagy, aki a Birodalmi Gárda egyik erődjét támadja meg, akkor érdemes sok épületet (vagy romot), védelmi vonalat, lövészárkot és géppuska fészket feltenni a pályára. Ha viszont egy Elda Autarch vagy, aki megpróbálja kiirtani a Démonokat a Luther McIntryre IX száraz területeiről, akkor ahhoz jobban illenek a sziklás terek és a lezuhant űrhajók.*

---

## A Harc Mezeje

Ha Citadel Harcmező Játékasztalt használtok (vagy más olyan játékasztalt, amelynek kontúrozott a felülete), akkor a legjobb az, ha nem számoljátok bele a rajtuk lévő dombokat a terep sűrűségébe. Természetesen, ha felhelyeztek egy saját hegyet a készletekből, akkor az beleszámít a terep sűrűségébe.

### Felváltott Terep

Ha nem tudtok megegyezni az ellenfeleddel egy narratíván, amely alapján kialakítjátok a terepet, akkor használjátok ezt a módszert:

1. Szedjétek össze az összes tereptárgyat, amit használni akartok a harcban. Ezek alól csak azok az erődítmények a kivételek, amiket a seregetek részeként vettetek – azoknak már az asztalon kell lenniük.
2. Határozzátok meg, hogy hány tereptárgy mehet mindegyik 2'x2' részbe úgy, hogy dobtok D3-al mindegyik rész után. Ezt hívjuk **terep sűrűségnek**.
3. Miután mindegyik rész terep sűrűsége meg lett határozva, kezdjétek el felváltva elhelyezni a tereptárgyakat az asztalon, kezdve azzal a játékosal, aki az oldalt választhatta. Tereptárgy alatt érdemes egy nagyobb (épület, rom, erdő) vagy három kisebb (harctéri törmelék) elemet érteni. Egy tereptárgyat bárhova fel lehet tenni az asztalon, ahol az legalább 3"-re van minden más tereptárgytól.
4. A játékosok addig folytathatják a tereptárgyak elhelyezését, amíg akarják vagy amíg fel nem töltenek minden részt a maximális terepsűrűségéig vagy ki nem fogynak a tereptárgyakból. Ha egy tereptárgyat úgy helyeznek el, hogy az több mint egy mindegyik 2'x2' részbe lóg bele, akkor annak a résznek a terepsűrűségébe számít bele, amelyikben a tereptárgy nagyobb része van. Ha egy játékos úgy dönt, hogy nem rak le több tereptárgyat, akkor az ellenfele szabadon folytathatja a tereptárgyak elhelyezését, amíg akarja vagy amíg fel nem tölt minden részt a maximális terepsűrűségéig vagy ki nem fogy a tereptárgyakból.
5. Miután minden tereptárgy el lett helyezve, akkor lehet, hogy a játékosok szeretnék egy kicsit átrendezni őket, hogy egy jobban kinéző, hangulatosabb harcmezőt kapjanak. Ha mindkét játékos beleegyezik ebbe, akkor semmi akadály nincs ennek.

## Más Küldetések

Az Örök Háború küldetések a Warhammer 40.000 sok küldetését magába foglalják. Viszont bizonyos küldetések, mint a Warhammer 40.000 kiegészítésekben lévők, más szabályokat vagy módot használhatnak a küldetéshez szükséges információ megjelenítéséhez. Például egyes küldetések másképp határozzák meg a Játék Hosszát, mások pedig fixen kimondják, hogy kié az Első Kör. Egyes küldetések pedig nem használnak Elsődleges vagy Másodlagos feladatokat vagy akár Győzelmi Pontokat sem. Ha egy küldetés bármiben is eltér az itt felsoroltaktól, akkor az tisztán ki lesz emelve abban a küldetésben.

## Célkitűzés Jelzők Elhelyezése

Sok Örök Háború küldetés követeli meg a játékosoktól, hogy célkitűzés jelzőket helyezzenek el. Egy célkitűzés jelzők általában a harcmezőn egy olyan pontot jelölnek, amely mind a két fél számára fontos. Ezek a célkitűzés jelzők általában 1 vagy 2 hüvelyk átmérőjű jelzők vagy érmék. Ha el kell helyeznetek ilyen célkitűzés jelzőket, akkor az adott küldetés tartalmazni fog minden információt arról, hogy hogyan tehetitek azt.

Hacsak másképp nem írja a küldetés, akkor azzal a játékosal kezdve, aki oldalt választott, felváltva rakjátok fel a célkitűzés jelzőket a következő szabályok alapján:

## Felpakolás

Miután ki lett alakítva a harcmező, ideje meghatározni a Hadúr képességeidet és felvonultatni a seregeket.

## Hadúr Képességek Meghatározása

Mielőtt bármely játékos felpakolna, meg kell határozniuk a Haduraik Képességeit, ha még nem tették volna meg. Ezt azért most kell megtenni, mert a Hadúr Képességek adhatnak különleges felállási szabályokat egy játékos csapatainak, ez pedig befolyásolhatja azt, hogy az a játékos hogy áll fel.

## Seregek Felpakolása

A seregeket az irányító játékosuk felállási zónájában kell elhelyezni. Az örök Háború küldetésekben egy játékos felállási zónája **az a terület, amely a saját tábla felükön, több, mint 12"-re van a pálya középvonalától.**

Rádobással határozzátok meg, hogy melyik játékos döntheti el, hogy elsőként vagy másodikként pakol fel. Ezután az a játékos, aki kezd, felrakja a teljes seregét a felállási zónájába. Ezután az ellenfele felrakja a saját seregét a szemközti felállási zónába. Az osztagokat nem lehet járhatatlan terepbe helyezni felrakáskor, kivéve, ha normál esetben át tudnának a felett mozogni és fizikailag fel lehet őket így helyezni. Egy osztag sem pakolható fel halálos terepben.

### Felpakolás Erődítménybe

Bármely baráti osztag felpakolható egy saját erődítményben, amíg az teljesen a felállási zónájában van. Ha egy erődítményt a tábla középvonalától 12"-en belül raksz fel, akkor abba csak olyan baráti osztagok pakolhatóak fel, amelyek rendelkeznek a Beszivárgás különleges szabállyal vagy a Felderítők különleges szabállyal rendelkező osztagok áthelyezhetőek az épületen belül, függetlenül az ellenséges modellek közelségétől.

Az osztagok sosem pakolhatóak fel ellenséges erődítménybe és nem használhatnak játék előtti képességeket (mint a Felderítők áthelyezését) arra, hogy beszálljanak egy ellenséges erődítménybe az első kör kezdete előtt. Miután viszont elkezdődött a játék, az osztagok szabadon mozoghatnak be vagy ki bármilyen erődítményből, baráti vagy ellenségesből is a rendes szabályok alapján.

- Egy célkitűzés jelző sem helyezhető 6"-nél közelebb egyik táblaszélhez sem vagy 12"-nél közelebb egy másik célkitűzés jelzőhöz.
- Egy célkitűzés jelző sem helyezhető egy járhatatlan terep, épület vagy erődítmény belsejébe vagy tetejére.

Ha sok célkitűzés jelző vagy tereptárgy van az asztalon, akkor azon kaphatod magad, hogy egyes jelzőket nem lehet lerakni a fenti szabályok alapján. Ilyen esetekben egyszerűen told arrébb a többi célkitűzés jelzőt annyira, hogy lerakhasd a többit.

### Csapatszállítók Felpakolása

Egy osztag felpakolhat egy Csapatszállítóban, ha szeretnéd – egyszerűen közöld az ellenfeleddel, hogy melyik osztagod melyik járműben van. Viszont, ha egy osztag rendelkezik Dedikált Csapatszállítóval, akkor csak az az osztag, amelyhez választva lett (és bármely Egyedülálló Karakter, amely csatlakozott az osztaghoz) állhat fel benne. Miután a játék elkezdődött, más osztagok is beszállhatnak és kiszállhatnak belőle, a rendes szabályok szerint.

### Beszivárgók Felpakolása és Felderítők Áthelyezése

A Beszivárgók és Felderítők folyamata ugyanaz mindegyik Örök Háború küldetésnél. Először mindkét játékos felrakja a csapatait (kivéve a Tartalékban hagyottakat és a Beszivárgókat). Miután mindkét játékos felrakta a fő seregét, felrakhatják a Beszivárgókat. Végezetül áthelyezhetik a Felderítőiket.

A beszivárgók felrakása és a Felderítők áthelyezése szempontjából egy ellenséges erődítmény csak akkor számít ellenséges osztagnak, ha egy ellenséges osztag is van benne az áthelyezés pillanatában.

### Több Osztagválasztás Felpakolása

Megjegyzendő, hogy egyes seregekönvek lehetővé teszik a játékosnak, hogy több osztagot is tartalmazzon a serege egy seregszervezeti választásként (mint például a Birodalmi Gárda Gyalogsági Szakaszai). Attól eltekintve, hogy egy választásként lettek megvásárolva, ezek az osztagok teljesen különálló egységeknek számítanak minden szempontból.



## Első Kör

Ezek után az a játékos, aki először felrakta a seregét elkezd a játékot, hacsak az ellenfele El nem Veszi a Kezdeményezést.

### Kezdeményezés Elvétele

A háborúban egy terv sem éli túl az ellenféllel való találkozást – még egy villámgyors előrevonulást is megállásra kényszeríthet az ellenfél, ha elég gyorsan reagál rá.

Ha az a játékos, aki másodikként jönne, El szeretné Venni a Kezdeményezést, akkor dobhat D6-al az első kör kezdete előtt. Egy 6-os dobása esetén sikerült neki elvennie a kezdeményezést és ő kezd. A serege túljárt az ellenfele eszén!

## Játék hossz

Mindegyik küldetés ezt a fejezetet használja annak megállapítására, hogy meddig tart a játék egy győztes kikiáltása előtt.

Minden Örök Háború küldetés Változó Játék Hosszt használ, de némely, korábban kiadott küldetések vagy azok, amelyek ti magatok hoztok létre másképp fogalmazhatnak. Általában ez azt jelenti, hogy egy fix mennyiségű körig (például 6) tart a játék. Bárhogy is legyen, a küldetés maga le fogja írni a részleteket.

### Változó Játék Hossz

Az 5. játék kör végén az egyik játékosnak dobnia kell D6-al. 3+-on a játék folytatódik, más esetben vége a játéknak. Ha folytatódik a játék, akkor a 6. játék kör végén is dobnia kell az egyik játékosnak D6-al, és ekkor a játék már csak 4+-on folytatódik. A harc automatikusan véget ér a 7. játék kör végén.

## Győzelmi Feltételek

Az örök Háború Küldetéseiben mindegyik sereg arra törekszik, hogy több Győzelmi Pontot gyűjtsön össze, mint az ellenfél serege. Győzelmi Pontokat az Elsődleges és Másodlagos Célkitűzések elérésével lehet szerezni és az a győztes, aki a játék végén több Győzelmi Pontot szerzett. Valójában, ha egy játékos dupla annyi Győzelmi Pontot szerez, mint az ellenfele, akkor az könnyen tekinthető elsöprő győzelemnek. Ha mindkét fél ugyanannyi Győzelmi Pontot szerez, akkor a játék egy döntetlennel végződik.

Ha egy játékos feladja a küzdelmet vagy teljesen elpusztítják a seregét, akkor az ellenfele elsöprő győzelmet aratott. Hasonlóképpen, ha egy játék kör végén egy játékosnak nincs egy osztaga sem az asztalon, akkor az ellenfele automatikusan nyert

### Célkitűzések

Annak meghatározására, hogy egy sereg hány Győzelmi Pontot szerzett, a küldetések célkitűzéseit használjuk. Ezek azok a feladatok, amelyeket a seregednek teljesíteniük kell, és ezzel befolyásolják a harc közbeni taktikád alkalmazását. A célkitűzések száma és típusa küldetésenként eltérő lehet. Két fő célkitűzés fajta van: Elsődleges és Másodlagos.

### Elsődleges Célkitűzések

Az Elsődleges Célkitűzések határozzák meg a sereged fő feladatát a harcmezőn. Ez általában egyes fontos területek megtartását – vagy az ellenfél seregének egy részének elpusztítását – jelenti. Bármilyen legyen a küldetés Elsődleges Célkitűzése, mindkét fél osztozik rajta. Maga a küldetés leírja majd, hogy hogyan határozd meg az Elsődleges Célkitűzéseidet.

### Másodlagos Célkitűzések

A Másodlagos Célkitűzések ugyan kevésbé fontosak, mint az Elsődleges Célkitűzések, de könnyen jelenthetik a különbséget győzelem és vereség között. Minden Örök Háború küldetésben három Másodlagos Célkitűzés van, ami mindkét játékosra vonatkozik: A Hadúr Megölése, Első Vér és az Áttörő.

### A Hadúr Megölése

Ha a játék végén az ellenfél Hadura halott, akkor kapsz 1 Győzelmi Pontot. Ha az aktuális küldetés a Tisztítsd Meg Az Idegent, akkor az ellenséges Hadúr ezek alapján 2 Győzelmi Pontot ér.

### Első Vér

Az első, bármilyen, osztag, amelyet veszteségként távolítanak el a játékból 1 Győzelmi Pontot ér az ellenfélnek a játék végén.

Ha az aktuális küldetés a Tisztítsd Meg Az Idegent, akkor az az osztag ezek alapján 2 Győzelmi Pontot ér. Ha az aktuális küldetés a Nagygyűk Nem Pihennek és az elpusztított osztag egy Tüzérségi osztag volt, akkor az ezek alapján 2 Győzelmi Pontot ér. Ha az aktuális küldetés A Siklás és az elpusztított osztag egy Rohamegység osztag volt, akkor az ezek alapján 2 Győzelmi Pontot ér. Ha két vagy több osztagot egyszerre kell levenni mindkét oldalról (például ugyanannál a Kezdeményezési lépésnél közelharcban), akkor mindkét fél 1 Győzelmi Pontot kap (a küldetésből származó Győzelmi Pontjai mellett).

### Áttörő

A játék végén, ha legalább egy modelled egy foglaló vagy vitató osztagból az ellenfél felállási zónájában van, akkor kapsz 1 Győzelmi Pontot. Az éppen visszavonuló vagy földre lapult osztagok nem számítanak.

## Célkitűzések Birtoklása

Akkor birtokolsz egy célkitűzést, ha egy fogláló osztagod legalább egy modellje 3"-en belül van tőle anélkül, hogy ugyanebben a körzetben lenne egy ellenséges vitató osztagból legalább egy modell is. Mivel a célkitűzés jelzők különböző formájúak és méretűek lehetnek, érdemes a játék elején megegyezni abban, hogy pontosan honnan méritek ezt a távolságot.

Egy osztag egyszerre csak egy célkitűzést birtokolhat. Ha netán olyan helyzetbe kerülne egy osztag, hogy két célkitűzést is birtokolhatna, akkor meg kell határoznod, hogy pontosan melyiket is birtokolja.

### Fogláló Osztagok

A fogláló osztagok fogalma több Örök Háború küldetésnél is kulcsfontosságú szerepet játszik, ahol azon áll vagy bukik a küldetés, hogy az egyik játékos több célkitűzést birtokol-e, mint az ellenfele és csakis a fogláló osztagok képesek erre.

Egy katonai hadjáratban a legerősebb osztagok azok, akik megrohamozzák a célkitűzéseket és biztosítják azokat. Ezek után tovább állnak a következő célkitűzés felé, villámgyors támadásokkal és megállíthatatlan harci gépekkel csapva le az ellenségre. A közkatonák, akik a sereg gerincét alkotják, feladata a célkitűzések védelmezése az ellentámadásokkal szemben.

**Egy seregben normál esetben azok az osztagok a fogláló osztagok, amelyek a Seregszervezeti Táblán az Alapegységek (Troops) választásokból származnak.**

Ez alól csak a Nagyágyúk Sosem Pihennek és A Siklás küldetések a kivételek. Egy másik osztag jelenléte egy célpont 3"-es körzetén belül megfoszthatja az ellenfelet a célkitűzéstől, de csakis az alapegységek foglalhatják azt. Van viszont néhány kivétel, amikor az alapegységek nem számítanak fogláló osztagnak:

- Ha egy jármű az vagy egy olyan osztag, amely éppen egy Csapatzállítóban vagy egy épületben van.
- Ha rendelkezik a Raj különleges szabállyal.
- Ha egy olyan különleges szabálya van, amely kimondja, hogy sosem lehet fogláló osztag.
- Ha éppen visszavonul (ha az osztag Összeáll, akkor azonnal ismét fogláló osztagnak számítanak).

### Vitató Osztagok

A vitató osztagok azok az osztagok, amelyek meggátolhatják az ellenfelet egy célkitűzés elfoglalásában. Az Örök Háború küldetésekben **minden osztag (beleértve az alapegységeket is) vitató osztag**, néhány kivételtől eltekintve:

- Ha egy jármű az vagy egy olyan osztag, amely éppen egy Csapatzállítóban vagy egy épületben van.
- Ha rendelkezik a Raj különleges szabállyal.
- Ha egy olyan különleges szabálya van, amely kimondja, hogy sosem lehet vitató osztag.
- Ha éppen visszavonul (ha az osztag Összeáll, akkor azonnal ismét vitató osztagnak számítanak).





## Küldetés Különleges Szabályok

Egyes Örök Háború küldetések egyedi különleges szabályokat is használnak. Ezek extra képességeket, korlátozásokat vagy hatásokat vezetnek be a játékaikba. Elmagyarázzuk a leggyakoribbakat, de néha egy küldetés bevezet egy saját szabályt is.

### Éjszakai Harc (Night Fighting)

Teljes sötétségben a katonáknak meg kell bizonyosodniuk a célpontjaikról és általában sokkal óvatosabbak a szokottnál.

Ha egy küldetés használja az Éjszakai Harc különleges szabályt, akkor dobj D6-al felrakás előtt: 4+-on az Éjszakai Harc különleges szabály érvényben lesz az 1. játék körben.

Ha az Éjszakai Harc nem lép érvénybe az 1. játék körben, akkor dobj D6-al az 5. játék körben. 4+-on az Éjszakai Harc különleges szabály érvényben lesz a játék végéig. 3 vagy alacsonyabb dobás esetén dobnod kell minden további játék kör kezdetekor – amint megdobod a 4+-t, érvénybe lépnek az Éjszakai Harc szabályai a játék hátralévő részéig.

### Célpontválasztás és Éjszakai Harc

Amíg érvényben vannak az Éjszakai Harc szabályai, a célpont távolsága nagyon fontossá válik – a sötétben ugyanis nagyon nehéz távoli célpontokat megcélolni. **A tüzelő osztag nem célozhat meg 36"-nél messzebb lévő célpontokat** – ezeket teljesen elrejt a sötétség. **A 24" és 36" közötti célpontokat úgy kell kezelni, mintha rendelkeznének a Leplezett különleges szabállyal. A 12" és 24" közötti célpontokat e helyett úgy kell kezelni, mintha rendelkeznének az Álcázás különleges szabállyal.** A 12"-nél közelebb lévő célpontokra rendszeren lehet löni. Ha egy lövés szóródik, akkor a tüzelő osztag és az eredeti célpont közötti távolság határozza meg az Éjszakai Harc hatásait. Így lehetséges az is, hogy 36"-nél távolabbi osztagokat is eltaláljanak.

### Tartalékok (Reserves)

A Tartalékok olyan csapatok, amelyek hamar megjelenhetnek erősítésként vagy elrejtethetik a sereged valódi erejét.

#### Tartalékok Előkészítése

Amikor felpakolja a seregét, akkor egy játékos dönthet úgy, hogy az osztagainak legfeljebb felét (felfelé kerekítve) Tartalékban hagyja. Azokat az osztagokat, amelyeknek kötelező Tartalékban kezdeni a játékot figyelmen kívül kell hagyni abból a szempontból, hogy hány osztagot hagyhatsz kint Tartalékban. Ebből a szempontból egy osztag és a Dedikált Szállítója egy választásként kezelendő. Az Egyedülálló Karakterek szintén egy osztagnak számítanak, akár csatlakoztak egy másik osztaghoz, akár nem. Felpakolásnál, a Tartalékban hagyott osztagok kiválasztásánál a játékos köteles közölni ellenfelével a Tartalékainak felépítését.

Először közölnie kell, hogy a Tartalékban hagyott Egyedülálló Karakterei csatlakoztak-e egy osztaghoz, amely esetben együtt érkeznek majd meg. Hasonlóképpen, a játékosnak meg kell neveznie, hogy melyik, tartalékban lévő, osztagai ülnek Csapatszállítóban, amely esetben együtt érkeznek majd meg.

#### Megérkezés Tartalékból

A saját Második Köröd kezdetén **dobnod kell D6-al minden tartalékban hagyott osztagod után – ezt nevezzük Tartalék Dobásnak.** Ha a dobás eredménye 3 vagy több, akkor az osztag megérkezik abban a körben. Ha a dobás eredménye kevesebb, mint 3, akkor tartalékban marad és következő körben is dobni kell rá.

A saját Harmadik Köröd kezdetén dobj minden tartalékban maradt osztagod után. Ha a dobás eredménye 3 vagy több, akkor az osztag megérkezik abban a körben. Ha a dobás eredménye kevesebb, mint 3, akkor tartalékban marad és automatikusan megérkezik a Negyedik Köröd elején.

Bizonyos különleges szabályok módosíthatják a tartalékból való beérkezéshez szükséges dobást. Függetlenül viszont minden módosítótól, egy természetes 1-es dobás azt jelenti, hogy a szóban forgó osztag tartalékban marad.

Ha egy Egyedülálló Karakter csatlakozott egy tartalékban lévő osztaghoz, nem hagyhatja el azt addig, amíg tartalékban van és nem dönthet úgy, hogy kiválik az osztagból abban a körben, amelyikben megérkezik tartalékból. Amikor dobsz arra, hogy megérkeznek-e tartalékból, akkor **egy kockával dobsz az Egyedülálló Karakternek és az osztagának is.**

Amikor megérkeznek a Tartalékok, a játékos kiválaszt egy megérkező osztagot és felpakolja azt a lent leírtak szerint. Ez után kiválaszt egy másik osztagot és azt is felpakolja, és így tovább, amíg minden megérkező osztag fel nem került az asztalra. A játékos ez után elkezdheti mozgatni a többi osztagát.

Ha egy osztag megérkezik Tartalékból, akkor **teljes egészében fel kell mozognia az asztalra a játékos saját táblaszéléről.** A Rajtaütéssel és Bekerítéssel érkező osztagok a saját különleges szabályaik szerint érkeznek meg.

**Minden modell mozgását a harcmező szélétől kell mérned,** úgy, mintha pont a tábla széle mellett álltak volna az előző körben és onnan mozogtak volna fel. Ez azt jelenti, hogy nem szabályos az asztalszéléhez állítani a modellt és onnan mozgatni – ez azt jelentené, hogy túl messzire ment, főleg nagy járművek esetén. Ha valamilyen okból a modell maximális mozgása nem elég ahhoz, hogy az egész modell felférjen az asztalra vagy már feljövételkor Mozgásképtelenné válik, akkor helyezd el úgy, hogy a hátsó oldala érinti a tábla szélét – a modell ez után nem mozoghat többet a Mozgási fázisban, és nem is lőhet, Futhat vagy mehet Padlógázzal.

Ha egy osztag olyan különleges szabállyal rendelkezik, amely egy bizonyos irányba való mozgásra kényszeríti vagy meggátolja a mozgásban, akkor azt figyelmen kívül kell hagyni abban a fázisban, amelyben megérkezik tartalékból.



Egyes ritka osztagok permanensen mozgásképtelenek. Ha egy ilyen osztagot nem lehet felpakolni vagy a játékos úgy dönt, hogy tartalékban hagyja őket, akkor Rajtaütéssel érkeznek majd meg. Ez jelzi azt, hogy a mozgásképtelen osztagot ledobják, be teleportálják vagy másképp elhelyezik a harcmezőn.

**Hacsak másképp nem írják, akkor egy osztag nem rohamozhat vagy használhat olyan különleges szabályokat vagy képességeket, amelyeket a kör elején kell használnia, abban a körben, amelyikben megérkezett tartalékból.**

#### Folyamatos Tartalékok (Ongoing Reserves)

Ha egy osztag játék közben kerül tartalékba, mint például egy Repülő, amely elhagyja a csatateret, akkor az úgynevezett Folyamatos Tartalékba kerül. **A Folyamatos tartalékban lévő osztagok mindig megérkeznek az irányító játékosuk következő körének kezdetekor**, de ezt leszámítva a rendes Tartalék szabályokat követik. Ha egy osztag Folyamatos tartalékban van a játék végén, akkor úgy kell kezelni, mintha elpusztították volna.

#### Rejtélyes Célkitűzések (Mysterious Objectives)







Habár egy háború menete mindig változhat, a stratégiai pozíciók mindig fontosak maradnak. Egy hadjáraton lévő sereg gyakran találhatja magát olyan harcmezőn, ahol már korábban is harcolt valaki és tele van elszórt technológiával, roncsokkal vagy gonosz csapdákkal, amik csak a felfedezésre várnak. Egy olyan küldetésben, amely a Rejtélyes Célkitűzések különleges szabályt is használja, a seregek által foglalni próbált célkitűzések különleges képességeket vagy hatásokat biztosítanak az őket foglaló osztagnak.

#### Célkitűzések Azonosítása

Rejtélyes Célkitűzések használatakor **bármely osztagnak, amely 3"-nél közelebb kerül egy célkitűzéshez vagy 3"-en belül van tőle a játék kezdetekor, azonosítania kell annak természetét.** Ennek eléréséhez az azonosító osztagot irányító játékosnak dobnia kell D6-al és megnéznie a jobb oldalon lévő táblázatot. E helyett, ha van Harctéri Célkitűzés kockátok, akkor dobhat azzal is és elhelyezheti a célkitűzés mellett, a rajta lévő ábrával jelezve annak típusát.

Megjegyzendő, hogy ugyan bármilyen osztag azonosíthatja a célkitűzést, csakis a foglaló osztagok tudják kihasználni azt. ha több foglaló osztag is használhatná, akkor az az osztag tartja 'irányítása alatt' a célkitűzést a lenti szabályok értelmében, amelynek a modellje a legközelebb van hozzá. Ha több osztag is ugyanolyan messze van, akkor véletlenszerűen válaszd ki, hogy melyikük irányítja a célkitűzést.

#### D6 Eredmény

-  **Szabotálvá!** Annak a körnek a végén, amelyikben a célkitűzés azonosítva lett és utána minden további kör végén dobj D6-al. 1-es dobás esetén a célkitűzés felrobban. Helyezd a nagy robbanás sablon közepét a célkitűzés fölé. Az osztagok elszenvednek annyi 4-es Erejű, '-' Páncélatütésű találatot, ahány modelljük részben vagy teljesen a sablon alatt van. Ez a robbanás nem pusztítja el a célkitűzést vagy gátolja meg további robbanások bekövetkezését későbbi körökben.
-  **Semmi Figyelemre Méltó.** Ennek a célkitűzésnek nincsenek további hatásai.
-  **Légyvédelmi Állomás.** Az az osztag, amely ezt a célkitűzést irányítja, eldöntheti minden lövésnél, hogy a modelljei rendelkeznek-e a Légyvédelmi különleges szabállyal vagy sem.
-  **Célzó Relé.** Az az osztag, amely ezt a célkitűzést irányítja, újradobhatja az 1-es rontott Találat dobásait lövésnél.
-  **Álcamező.** Az az osztag, amely ezt a célkitűzést irányítja, 1-el jobbnak tekintheti a fedezék mentőjét, mint amilyen az valójában (így a szabadban álló osztag is kap 6+-os fedezékmentőt). Ez összeadódik a Lepezett és az Álcázás különleges szabályokkal.
-  **Gravitációs Mező.** Bármely osztagnak, amely megpróbálja megrohamozni a célkitűzést irányító osztagot, felezni kell a rohamtávját.

## 1

A harcmező tele van elhullajtott felszerelésekkel, sérült társakkal, ellátmánnyal vagy valami más háborús törmelékkel, amit vissza akartok szerezni. Távol kell tartanod az ellenfelet amíg felkutatsz és visszaszerzel ezekből a fontos célkitűzésekből minél többet.

**A Seregek**

Válaszd ki a seregedet a korábban leírt módon.

**A Harcmező**

Utána válasszátok ki a felállási fajtákat és tegyétek fel a tereptárgyakat és a célkitűzés jelzőket.

**Elsődleges Célkitűzések Elhelyezése**

A tereptárgyak felpakolása után a játékosok felváltva felpakolnak összesen D3+2 Elsődleges Célkitűzést.

**Felállítás**

A felállítás előtt a játékosoknak ki kell dobniuk a Haduruk Képességét és utána a korábban leírtak alapján felállni.

**Első Kör**

Az a játékos kezd, aki először felpakolhatta a seregét, kivéve, ha az ellenfele El tudja Venni a Kezdeményezést.

**Játékhossz**

A küldetés a Változó Játék Hossz szabályt használja.

**Győzelmi Feltételek**

A játék végén az a játékos nyer, aki több Győzelmi Pontot szerzett. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi pontja van, akkor a harc döntetlennel ér véget.

**Elsődleges Célkitűzések**

A játék végén minden Elsődleges Célkitűzés 3 Győzelmi Pontot ér annak a játékosnak, amely foglalja azt.

**Másodlagos Célkitűzések**

A Hadúr Megölése, Első Vér, Úttörő

**Küldetés Különleges Szabályok**

Éjszakai Harc, Rejtélyes Célkitűzések, Tartalékok



## 2

Némely harcokat csupán egy céllal vívják meg – megtalálni az ellenfelet, totálisan megsemmisíteni azt és meggátolni abban, hogy további ellenállást fejthessen ki. A küldetésed egyszerű – ölj meg minél több ellenséges osztagot!

**A Seregek**

Válaszd ki a seregedet a korábban leírt módon.

**A Harcmező**

Utána válasszátok ki a felállási fajtákat és tegyétek fel a tereptárgyakat. Ez a küldetés nem igényel célkitűzés jelzőket.

**Felállítás**

A felállítás előtt a játékosoknak ki kell dobniuk a Haduruk Képességét és utána a korábban leírtak alapján felállni.

**Első Kör**

Az a játékos kezd, aki először felpakolhatta a seregét, kivéve, ha az ellenfele El tudja Venni a Kezdeményezést.

**Játékosság**

A küldetés a Változó Játék Hossz szabályt használja.

**Győzelmi Feltételek**

A játék végén az a játékos nyer, aki több Győzelmi Pontot szerzett. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi pontja van, akkor a harc döntetlennel ér véget.

**Elsődleges Célkitűzések**

**A játék végén minden játékos 1 Győzelmi Pontot kap minden teljesen elpusztított ellenséges osztag után.** Azok az osztagok, amelyek a játék végén éppen menekülnek vagy nincsenek az asztalon szintén elpusztítottak számítanak a küldetés szempontjából. Emlékezz, hogy az Egyedülálló Karakterek és a Dedikált Csapatszállítók önálló osztagoknak minősülnek és ugyanúgy jár értük Győzelmi Pont, ha elpusztulnak.

**Másodlagos Célkitűzések**

**A Hadúr Megölése, Első Vér, Úttörő**

**Küldetés Különleges Szabályok**

**Éjszakai Harc, Tartalékok**



## 3

Mindkét fél megpróbálja megvetni a lábát a senki földjén, elsöprő tűzerővel vezetve a támadásokat. Ezek sikerességéhez azonban a nagygyűidnek el kell foglalniuk a kulcsfontosságú pozíciókat a harcmezőn és elpusztítani az ellenség legnehezebb fegyvereit, mielőtt ők teszik ezt meg veled.

**A Seregek**

Válaszd ki a sereget a korábban leírt módon.

**A Harcmező**

Utána válasszátok ki a felállási fajtákat és tegyétek fel a tereptárgyakat és a célpont jelzőket.

**Elsődleges Célkitűzések Elhelyezése**

A tereptárgyak felpakolása után a játékosok felváltva felpakolnak összesen D3+2 Elsődleges Célkitűzést.

**Felállítás**

A felállítás előtt a játékosoknak ki kell dobniuk a Haduruk Képességét és utána a korábban leírtak alapján felállni.

**Első Kör**

Az a játékos kezd, aki először felpakolhatta a seregét, kivéve, ha az ellenfele El tudja Venni a Kezdeményezést.

**Játékosság**

A küldetés a Változó Játék Hossz szabályt használja.

**Győzelmi Feltételek**

A játék végén az a játékos nyer, aki több Győzelmi Pontot

szerezett. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi pontja van, akkor a harc döntetlennel ér véget.

**Elsődleges Célkitűzések**

A játék végén minden Elsődleges Célkitűzés 3 Győzelmi Pontot ér annak a játékosnak, amely foglalja azt. Továbbá minden játékos 1 Győzelmi Pontot kap minden teljesen elpusztított ellenséges Tüzérség (Heavy Support) osztag után. Azok az osztagok, amelyek a játék végén éppen menekülnek vagy nincsenek az asztalon szintén elpusztítottak számítanak a küldetés szempontjából.

**Másodlagos Célkitűzések**

A Hadúr Megölése, Első Vér, Úttörő

**Küldetés Különleges Szabályok**

Éjszakai Harc, Rejtélyes Célkitűzések, Tartalékok

**Acélos Izmok (Heavy Metal):** Más küldetésekkel ellentétben a Nagygyűk Nem Pihennek esetében a tüzérségi osztagaid is fogláló osztagok az alapegységeid mellett. Tulajdonképpen itt még a járműveid is fogláló osztagok, ha ők is tüzérségi osztagok és nem mozgásképtelenek!



## 4

Mindkét fél átfésüli a terepet, felderítőket bízva meg azzal, hogy határolják be a stratégiai fontos helyeket. Viszont nem minden célpont egyenlő értékű és azé lesz a győzelem, aki képes a legértékesebb célpontokat elfoglalni és meggátolja az ellenfelet újabb célpontok felkutatásában.

**A Seregek**

Válaszd ki a seregedet a korábban leírt módon.

**A Harcmező**

Utána válasszátok ki a felállási fajtákat és tegyétek fel a tereptárgyakat és a célpont jelzőket.

**Elsődleges Célkitűzések Elhelyezése**

A tereptárgyak felpakolása után a játékosok felváltva felpakolnak összesen 6 Elsődleges Célkitűzést arccal lefelé (ne less!). Egyet meg kell jelölni egy 4-essel, kettőt 3-assal, kettőt 2-essel és egyet pedig egy 1-essel. Pont azelőtt, hogy eldöntené a második játékos, hogy Elveszi-e a Kezdeményezést vagy sem, fordítsátok fel a hat jelzőt, hogy megtudjátok, melyik hány pontot ér.

**Felállítás**

A felállítás előtt a játékosoknak ki kell dobniuk a Haduruk Képességét és utána a korábban leírtak alapján felállni.

**Első Kör**

Az a játékos kezd, aki először felpakolhatta a seregét, kivéve, ha az ellenfele El tudja Venni a Kezdeményezést.

**Játékosság**

A küldetés a Változó Játék Hossz szabályt használja.

**Győzelmi Feltételek**

A játék végén az a játékos nyer, aki több Győzelmi Pontot szerzett. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi pontja van, akkor a harc döntetlennel ér véget.

**Elsődleges Célkitűzések**

A játék végén minden Elsődleges Célkitűzés annyi Győzelmi Pontot ér annak a játékosnak, amely foglalja azt, amennyi rá van írva. Továbbá minden játékos 1 Győzelmi Pontot kap minden teljesen elpusztított ellenséges rohamegység (Fast Attack) osztag után. Azok az osztagok, amelyek a játék végén éppen menekülnek vagy nincsenek az asztalon szintén elpusztítottak számítanak a küldetés szempontjából.

**Másodlagos Célkitűzések**

A Hadúr Megölése, Első Vér, Úttörő

**Küldetés Különleges Szabályok**

Éjszakai Harc, Rejtélyes Célkitűzések, Tartalékok

**Gyors Felderítés (Fast recon):** Más küldetésekkel ellentétben A Siklás esetében a rohamegység osztagaid is foglaló osztagok a alapegységeid mellett. Tulajdonképpen itt még a járműveid is foglaló osztagok, ha ők is rohamegység osztagok és nem mozgásképtelenek!



## 5

Mindkét fél megpróbálja elfoglalni az ellenfél központját vagy valami hasonlóan fontos célpontot, miközben megvédi a sajátját.

**A Seregek**

Válaszd ki a sereget a korábban leírt módon.

**A Harcmező**

Utána válasszátok ki a felállási fajtákat és tegyétek fel a tereptárgyakat és a célpont jelzőket.

**Elsődleges Célkitűzések Elhelyezése**

A tereptárgyak felpakolása után a játékosok felváltva felpakolnak egy Elsődleges Célkitűzés jelzőt a saját tábla felükön, a jelzők elhelyezésére vonatkozó szabályokat betartva.

**Felállítás**

A felállítás előtt a játékosoknak ki kell dobniuk a Haduruk Képességét és utána a korábban leírtak alapján felállni.

**Első Kör**

Az a játékos kezd, aki először felpakolhatta a seregét, kivéve, ha az ellenfele El tudja Venni a Kezdeményezést.

**Játékosság**

A küldetés a Változó Játék Hossz szabályt használja.

**Győzelmi Feltételek**

A játék végén az a játékos nyer, aki több Győzelmi Pontot szerzett. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi pontja van, akkor a harc döntetlennel ér véget.

**Elsődleges Célkitűzések**

A játék végén minden Elsődleges Célpont 3 Győzelmi Pontot ér annak a játékosnak, amely foglalja azt.

**Másodlagos Célkitűzések**

A Hadúr Megölése, Első Vér, Úttörő

**Küldetés Különleges Szabályok**

Éjszakai Harc, Rejtélyes Célkitűzések, Tartalékok



## 6

**Mindkét fél megpróbál megszerezni egy értékes erekllyét a frontvonalról. Lehet, hogy fontos haditervek vagy térképek, esetleg egy spirituálisan fontos tárgy vagy valamilyen más pótolhatatlan erekllye, amit minden áron vissza kell szerezni.**

**A Seregek**

Válaszd ki a seregedet a korábban leírt módon.

**A Harcmező**

Utána válasszátok ki a felállási fajtákat, de még a tereptárgyak felpakolása előtt helyeztetek el egy jelzőt az asztal közepére az Erekllye jelképezésére. Megjegyzendő, hogy ebben a küldetésben nem kerülhet járhatatlan vagy halálos terep a pálya közepére. Ezeket figyelembe véve pakoljátok fel a tereptárgyakat.

**Felállítás**

A felállítás előtt a játékosoknak ki kell dobniuk a Haduruk Képességét és utána a korábban leírtak alapján felállni.

**Első Kör**

Az a játékos kezd, aki először felpakolhatta a seregét, kivéve, ha az ellenfele El tudja Venni a Kezdeményezést.

**Játékosság**

A küldetés a Változó Játék Hossz szabályt használja.

**Győzelmi Feltételek**

A játék végén az a játékos nyer, aki több Győzelmi Pontot szerzett. Ha mindkét játékosnak ugyanannyi pontja van, akkor a harc döntetlennel ér véget.

**ElsődlegesCélkitűzések**

**A játék végén az Erekllye 3 Győzelmi Pontot ér annak a játékosnak, amely birtokolja azt.**

**Másodlagos Célkitűzések**

**A Hadúr Megölése, Első Vér, Úttörő**

**Küldetés Különleges Szabályok****Éjszakai Harc, Tartalékok**

**Az Erekllye (The Relic):** A következő szabályok vonatkoznak az Erekllye birtoklására, mozgatására és elejtésére.

**Az Erekllye Birtoklása**

Egy foglalo osztag bármely modellje birtokolhatja az Erekllyét, ha talpérntkezésbe kerül vele a Mozgási fázis folyamán – ekkor automatikusan felveszi a fázis végén. Onnantól kezdve az Erekllye a modellnél marad (mozgasd az Erekllyét a modellel együtt ennek jelképezésére), amíg el nem ejti azt, ami lehet önkéntesen vagy automatikusan, ha a modell elpusztul.

**Az Erekllye Mozgatása**

Az Erekllye törékeny és a hirtelen mozdulatok könnyen kárt tehetnek benne, ezért az Erekllyét cipelő modell nem Futhat vagy mozoghat 6"-nél többet egyik fázisban sem. Ha valamiért ilyesmire kényszerül, akkor automatikusan elejti az Erekllyét. Az Erekllyét cipelő modell ugyan beszállhat egy Csapatszallítóba, de akkor az a jármű nem mozoghat többet, mint fázisonként 6", amíg az Erekllye a fedélzetén van (szóval ne tedd be egy Repülőbe, mert az automatikusan lezuhan, amikor legközelebb megpróbál Suhanni).

Az Erekllyét cipelő modell bármely baráti modellnek átadhatja az Erekllyét, ha az foglalo osztagba tartozik és a Mozgási fázis végén talpérntkezésben vannak. Mozgasd a jelzőt a másik modellhez, hogy jelezd az Erekllye új viselőjét. Az Erekllyét Mozgási fázisonként csak egyszer lehet átadni.

**Az Erekllye Elejtése**

Az irányító játékos bármikor dönthet úgy, hogy a modellje elejti az Erekllyét, amely esetben helyezd el a jelzőt 1"-re a modelttől. Ha a modell visszavonul vagy meghal, akkor automatikusan elejti az Erekllyét.

Megjegyzendő, hogy az Erekllyét csak akkor lehet betenni egy Csapatszallítóba, ha egy olyan modell cipeli, amely be tud szállni abba a Csapatszallítóba. Ha az Erekllyét elejti miközben a cipelője egy Csapatszallítóban van, helyezd a jelzőt 1"-re a Csapatszallítóba egy véletlenszerűen kiválasztott beszállási pontjától.

Ha az Erekllyét járhatatlan terepben ejtik le, akkor helyezd az eredeti helyétől számítva a lehető legrövidebb úton egy olyan helyre, ahol már nincs járhatatlan terepben.





# REFERENCE

## PROFILES

### KEY:

**Unit Types:** Artillery=Ar, Beast=Be, Bike=Bk, Cavalry=Cv, Eldar Jetbike=Ejb, Flying Monstrous Creature=FMc, Infantry=In, Jet Pack unit=Jp, Jetbike=Jb, Jump unit=J, Monstrous Creature=Mc, Character=(ch)

**Vehicle Types:** Fast=F, Flyer=Fl, Heavy=Hv, Hover=H, Open-topped=O, Skimmer=S, Tank=Tk, Transport=T, Walker=W

**Other:** An entry marked with a (\*) indicates that it has additional rules. Consult the relevant codex for more information.

### Codex: Black Templars

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
Castellan	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	In (ch)
Cenobite Servitor	4	3	3	4	1	3	1	8	4+	In
Combat Servitor	4	3	3	3	1	3	1	8	4+	In
Emperor's Champion	6	4	4	4	2	5	2	10	2+	In (ch)
Gun Servitor	3	4	3	3	1	3	1	8	4+	In
Initiate	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In
Initiate Biker	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Bk
Marshal	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (ch)
Master of Sanctity	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (ch)
Neophyte	3	3	4	4	1	4	1	7	4+	In
Reclusiarch	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	In (ch)
Sword Brethren	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In
Tech Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	In

### Codex: Blood Angels

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
Blood Champion	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (ch)
Death Company	5	4	4	4	1	4	2	8	3+	In
Honour Guard	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In
Reclusiarch	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (ch)
Sanguinary Guard	4	4	4	4	1	4	2	10	2+	In, J
Sanguinary Novitiate	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (ch)
Sanguinary Priest	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (ch)

### Codex: Blood Angels - Vehicles

Model	Armour								Type	
	WS	BS	S	F	S	R	I	A		
Baal Predator	-	4	-	13	11	10	-	-	3	F, Tk
Death Company										
Dreadnought	5	4	6	12	12	10	4	2	3	W
Furious Dreadnought	6	4	6	13	12	10	4	2	3	W

### Codex: Dark Angels

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
Company Master	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (ch)
Interrogator-Chaplain	5	5	4	4	3	5	3	10	3+	In (ch)
Ravenwing Biker	4	4	4	5	1	4	1	8	3+	Bk
Ravenwing Sergeant	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Bk (ch)
Veteran Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (ch)

### Codex: Grey Knights

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
Arco-flagellant	5	1	5	3	1	3	4	8	-	In
Banisher	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	In

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
Brotherhood Champion	7	4	4	4	1	5	6	10	2+	In (ch)
Brother-Captain	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	In (ch)
Callidus Assassin	8	8	4	4	2	7	4	10	4+	In (ch)
Crusader	4	3	3	3	1	3	1	8	5+	In
Culexus Assassin	8	8	4	4	2	7	4	10	4+	In (ch)
Death Cult Assassin	5	3	4	3	1	6	2	8	5+	In
Daemonhost	3	3	4	4	1	3	1	8	-	In
Eversor Assassin	8	8	4	4	2	7	4	10	4+	In (ch)
Grand Master	6	6	4	4	3	5	3	10	2+	In (ch)
Grey Knight	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In
Inquisitor	4	4	3	3	3	4	3	10	4+	In (ch)
Inquisitorial Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	In
Jokaero Weaponsmith	1	3	2	3	1	3	1	8	-	In
Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (ch)
Knight of the Flame	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In (ch)
Mystic	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	In
Nemesis Dreadknight	5	4	6	6	4	4	3	10	2+	Mc (ch)
Paladin	5	4	4	4	2	4	2	9	2+	In (ch)
Purifier	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In
Psyker	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	In
Terminator Justicar	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In (ch)
Vindicare Assassin	8	8	4	4	2	7	4	10	4+	In (ch)
Warrior Acolyte	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	In

### Codex: Grey Knights - Vehicles

Model	Armour								Type	
	WS	BS	S	F	S	R	I	A		
Inquisitorial Chimera	-	3	-	12	10	10	-	-	3	Tk, T

### Codex: Imperial Guard

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
Astropath	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	In (ch)
Bodyguard	4	4	3	3	1	3	2	7	5+	In
Commissar	4	4	3	3	1	3	2	9	5+	In (ch)
Company Commander	4	4	3	3	3	3	3	9	5+	In (ch)
Conscript	2	2	3	3	1	3	1	5	5+	In
Guardsmen	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	In
Heavy Weapons Team	3	3	3	3	2	3	2	7	5+	In
Lord Commissar	5	5	3	3	3	3	3	10	5+	In (ch)
Master of Ordnance	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	In (ch)
Ministorum Priest	3	3	3	3	1	3	2	7	5+	In (ch)
Ogryn	4	3	5	5	3	2	3	6	5+	In
Ogryn Bone 'ead	4	3	5	5	3	2	4	7	5+	In (ch)
Officer of the Fleet	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	In (ch)
Overseer	3	3	3	3	1	3	2	9	5+	In (ch)
Penal Custodian	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	In (ch)
Penal Legionnaire	3	3	3	3	1	3	1	8	5+	In
Platoon Commander	4	4	3	3	1	3	2	8	5+	In (ch)
Primaris Psyker	4	4	3	3	2	3	3	9	5+	In (ch)
Ratling	2	4	2	2	1	4	1	6	5+	In
Rough Rider	3	3	3	3	1	3	1	7	5+	Cv
Rough Rider Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	Cv (ch)
Sanctioned Psyker	2	3	2	3	1	3	1	9	5+	In
Sergeant	3	3	3	3	1	3	2	8	5+	In (ch)
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	In
Storm Trooper	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	In
Storm Trooper Sergeant	3	4	3	3	1	3	2	8	4+	In (ch)
Tech-Priest Engineeer	3	3	3	3	1	3	1	8	3+	In (ch)
Veteran	3	4	3	3	1	3	1	7	5+	In
Veteran Sergeant	3	4	3	3	1	3	2	8	5+	In (ch)
Veteran Weapons Team	3	4	3	3	2	3	2	7	5+	In





### Codex: Necrons

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
Canoptek Scarabs	2	2	3	3	3	2	4	10	5+	Be
Canoptek Spyder	3	3	6	6	3	2	2	10	3+	Mc
Canoptek Wraith	4	4	6	4	2	2	3	10	3+	In, J
Cryptek	4	4	4	4	1	2	1	10	4+	In (ch)
C'tan Shard	5	5	7	7	4	4	4	10	4+	Mc (ch)
Deathmark	4	4	4	1	2	1	10	3+	In	
Destroyer Lord	4	4	5	6	3	2	3	10	3+	In (ch), J
Flayed Ones	4	1	4	4	1	2	3	10	4+	In
Heavy Destroyer	4	4	4	5	1	2	1	10	3+	In, J
Lychguard	4	4	5	5	1	2	2	10	3+	In
Necron Destroyer	4	4	4	5	1	2	1	10	3+	In, J
Necron Immortal	4	4	4	4	1	2	1	10	3+	In
Necron Lord	4	4	5	5	1	2	2	10	3+	In (ch)
Necron Overlord	4	4	5	5	3	2	3	10	3+	In (ch)
Necron Warrior	4	4	4	4	1	2	1	10	4+	In
Tomb Blade	4	4	4	5	1	2	1	10	4+	Jb
Triarch Praetorian	4	4	5	5	1	2	1	10	3+	In, J

### Codex: Necrons - Vehicles

Model	WS	BS	S	Armour				I	A	HP	Type
				F	S	R	I				
Annihilation Barge	-	4	-	11	11	11	-	-	3	O, S	
Catacomb Command Barge	-	4	-	11	11	11	-	-	3	F, O, S, T	
Doom Scythe	-	4	-	11	11	11	-	-	3	Fl	
Doomsday Ark	-	4	-	11	11	11	-	-	4	O, S	
Ghost Ark	-	4	-	11	11	11	-	-	4	O, S, T	
Monolith	-	4	-	14	14	14	-	-	4	Hv, S, Tk	
Night Scythe	-	4	-	11	11	11	-	-	3	Fl, T	
Triarch Stalker	4	4	7	11	11	11	2	3	3	O, W	

### Codex: Orks

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
'Ard Boy	4	2	3	4	1	2	2	7	4+	In
'Ard Boy Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	4+	In (ch)
Big Gun	-	3	-	7	2	-	-	-	3+	Ar
Big Mek	4	2	4	4	2	3	3	8	6+	In (ch)
Burna Boy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In
Deffkopta	4	2	3	5	2	2	2	7	4+	Jb
Flash Git	4	2	4	4	2	3	3	7	4+	In
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-	In
Kommando	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In
Loota	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In
Meganob	4	2	4	4	2	3	3	7	2+	In
Mekboy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In (ch)
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In (ch)
Ork Boy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In
Painboy	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In (ch)
Runtherd	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In (ch)
Stormboy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In, J
Tankbusta	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In
Warbiker	4	2	3	5	1	2	2	7	4+	Bk
Warbiker Nob	4	2	4	5	2	3	3	7	4+	Bk (ch)
Warboss	5	2	5	5	3	4	4	9	6+	In (ch)
Weird Boy	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In (ch)

### Codex: Orks - Vehicles

Model	WS	BS	S	Armour				I	A	HP	Type
				F	S	R	I				
Battlewagon	-	2	-	14	12	10	-	-	4	O, Tk, T	
Blitza-bommer, Burna-bommer, Dakkajet	-	2	-	10	10	10	-	-	3	Fl	
Deff Dread	4	2	5	12	12	10	2	3	3	W	
Killa Kan	2	3	5	11	11	10	2	2	2	W	
Looted Wagon	-	2	-	11	11	10	-	-	3	O, Tk, T	
Trukk	-	2	-	10	10	10	-	-	3	F, O, T	
Warbuggy, Wartrakk, Skorcha	-	2	-	10	10	10	-	-	2	F, O	

### Codex: Tau Empire

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
Broadside Shas'ui	2	3	5	4	2	2	2	8	2+	In
Broadside Shas'vre	3	3	5	4	2	3	2	8	2+	In (ch)
Crisis Shas'el	3	4	5	4	3	3	3	9	3+	In (ch), Jp
Crisis Shas'o	4	5	5	4	4	3	4	10	3+	In (ch), Jp
Crisis Shas'ui	2	3	5	4	2	2	2	8	3+	In, Jp
Crisis Shas'vre	3	3	5	4	2	3	2	8	3+	In (ch), Jp
Ethereal	4	3	3	3	2	3	3	10	-	In (ch)
Fire Warrior Shas'la	2	3	3	3	1	2	1	7	4+	In
Fire Warrior Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	4+	In (ch)
Gun Drone	2	2	3	3	1	4	1	*	4+	*
Kroot	4	3	4	3	1	3	1	7	-	In
Kroot Hound	4	-	4	3	1	5	2	7	-	In
Krootox Rider	4	3	6	3	3	3	3	7	-	In
Marker Drone	2	3	3	3	1	4	1	*	4+	*
Pathfinder Shas'la	2	3	3	3	1	2	1	7	4+	In
Pathfinder Shas'ui	2	3	3	3	1	2	2	8	4+	In (ch)
Shaper	4	3	4	3	3	3	3	8	6+	In (ch)
Shield Drone	2	2	3	*	1	4	1	*	*	*
Sniper Drone	2	3	3	3	1	4	1	7	4+	*
Spotter	2	4	3	3	1	2	1	8	4+	In
Stealth Shas'ui	2	3	4	3	1	2	2	8	3+	In, Jp
Stealth Shas'vre	3	3	4	3	1	3	2	8	3+	In, Jp (ch)
Strain Leader	3	3	3	4	1	5	1	9	5+	In, J (ch)
Vespid Stingwing	3	3	3	4	1	5	1	6	5+	In, J

### Codex: Tau Empire - Vehicles

Model	WS	BS	S	Armour				I	A	HP	Type
				F	S	R	I				
Devilfish Troop Carrier	-	3	-	12	11	10	-	-	3	S, Tk, T	
Hammerhead Gunship	-	4	-	13	12	10	-	-	3	S, Tk	
Piranha Light Skimmer	-	3	-	11	10	10	-	-	2	F, O, S	
Sky Ray Missile	-	3	-	13	12	10	-	-	3	S, Tk	
Defence Gunship	-	3	-	13	12	10	-	-	3	S, Tk	

### Codex: Tyranids

Model	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Type
Biovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+	In
Broodlord	7	0	5	5	3	7	4	10	4+	In (ch)
Carnifex	3	3	9	6	4	1	4	7	3+	Mc
Gargoyle	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	In, J
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	5+	In
Harpy	3	3	5	5	4	5	2	10	4+	FMc
Hive Guard	4	4	5	6	2	2	2	7	4+	In
Hive Tyrant	8	3	6	6	4	5	4	10	3+	Mc (ch)
Hormagaunt	3	3	3	3	1	5	2	6	6+	In
Lictor	6	3	6	4	3	6	3	10	5+	In
Mawloc	3	0	6	6	6	4	3	8	3+	Mc
Mycetic Spore	2	2	6	4	3	1	3	5	4+	Mc
Pyrovore	3	3	4	4	2	1	1	6	4+	In
Ravener	5	3	4	4	3	5	4	6	5+	Be
Ripper Swarm	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	In
Sky-slasher Swarm	2	2	3	3	3	2	4	5	6+	In, J
Spore Mine	-	-	1	1	1	1	-	1	-	In
Termagant	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	In
Tervigon	3	3	5	6	6	1	3	10	3+	Mc (ch)
Trygon	5	3	6	6	6	4	6	8	3+	Mc
Tyranid Warrior	5	3	4	4	3	4	3	10	4+	In
Tyranid Shrike	5	3	4	4	3	4	3	10	5+	In, J
Tyrant Guard	5	3	5	6	2	4	3	7	3+	In
Tyrannofex	3	3	6	6	6	1	3	8	2+	Mc
Venomthrope	3	4	4	4	2	3	2	6	5+	In
Zoanthrope	3	4	4	4	2	3	1	10	5+	In



# WEAPONS

Weapon	Range	S	AP	Type
Airbursting fragmentation projector	18"	4	5	Assault 1, Barrage Large Blast, Ignores Cover
Angelus boltgun	12"	4	4	Assault 2
Animus speculum	12"	5	1	Assault 2 <sup>o</sup>
Assault cannon	24"	6	4	Heavy 4, Rending
Assault grenade	8"	3	-	Assault 1, Blast
Ad. Astartes grenade launcher				
Frag	24"	3	6	Rapid Fire, Blast
Krak	24"	6	4	Rapid Fire
Autocannon	48"	7	4	Heavy 2
Auxiliary grenade launcher				
Frag	12"	3	6	Assault 1, Blast
Krak	12"	6	4	Assault 1
Avenger shuriken catapult	18"	4	5	Assault 2
Barbed strangler	36"	4	5	Assault 1, Large Blast, Pinning
Battle cannon	72"	8	3	Ordnance 1, Large Blast
Blast pistol	6"	8	2	Pistol, Lance
Blaster	18"	8	2	Assault 1, Lance
Blastmaster				
Single frequency	48"	8	3	Heavy 1, Blast, Pinning
Varied frequency	36"	5	4	Assault 2, Pinning
Bloodstrike missile	72"	8	1	Heavy 1, One Use Only
Bolt of Tzeentch	24"	8	1	Assault 1
Boltgun	24"	4	5	Rapid Fire
Bolt pistol	12"	4	5	Pistol
Boomgun	36"	8	3	Ordnance 1, Large Blast
Breath of chaos	Template	*	1	Assault 1, Poison (4+)
Bright lance	36"	8	2	Heavy 1, Lance
Burna	Template	4	5	Assault 1
Burst cannon	18"	5	5	Assault 3
Chainfist	-	x2	2	Melee, Armourbane, Specialist Weapon, Unwieldy
Chainsword	-	User	-	Melee
Chem cannon	Template	1	3	Heavy 1, Poisoned (2+) <sup>o</sup>
Close combat weapon	-	User	-	Melee
Cluster spines	18"	5	-	Assault 1, Large Blast
Colossus siege mortar	24-240"	6	3	Ordnance 1, Barrage, Large Blast <sup>o</sup>
Cyclic ion blaster	18"	3	4	Assault 5
Cyclone missile launcher				
Frag	48"	4	6	Heavy 2, Blast
Krak	48"	8	3	Heavy 2
D-cannon	24"	X <sup>o</sup>	2	Heavy 1, Blast, Barrage
Dakkagun	18"	5	5	Assault 3
Dark lance	36"	8	2	Heavy 1, Lance
Death ray	12"	10	1	Heavy 1
Death spinner	12"	6	-	Assault 2
Death strike	12"	7	2	Assault 1
Deathspitter	18"	5	5	Assault 3
Deathstrike missile	12"-Infinite	10	1	Ordnance 1, Barrage, D3+3 <sup>o</sup> Blast, One Use Only <sup>o</sup>
Deathwind launcher	12"	5	-	Heavy 1, Large Blast

Weapon	Range	S	AP	Type
Deffgun	48"	7	4	Heavy D3
Demolisher siege cannon	24"	10	2	Ordnance 1, Large Blast
Demolition charge	6"	8	2	Assault 1, Large Blast, One Use Only
Devourer	18"	4	-	Assault 3 <sup>o</sup>
Disintegrator cannon	36"	5	2	Heavy 3
Doomsday cannon				
Combat speed	24"	7	4	Heavy 1, Blast
Stationary	72"	9	1	Heavy 1, Large Blast
Doom siren	Template	5	3	Assault 1
Dragon's breath flamer	Template	5	4	Assault 1
Dreadnought close combat weapon	-	x2	2	Melee
Earthshaker cannon	36-240"	9	3	Ordnance 1, Barrage, Large Blast
Eldar missile launcher				
Krak	48"	8	3	Heavy 1
Plasma	48"	4	4	Heavy 1, Blast, Pinning
Eradicator nova cannon	36"	6	4	Heavy 1, Large Blast <sup>o</sup>
Eternity gate				
Portal of exile	D6 <sup>o</sup>	X	-	Heavy 1, Special
Eviscerator	-	x2	2	Melee, Armourbane, Two-handed, Unwieldy
Exarch deathspinner	12"	6	-	Assault 4
Executioner pistol	12"	4	2	Pistol, Poisoned (2+)
Executioner plasma cannon	36"	7	2	Heavy 3, Blast,
Exitus pistol	12"	X	1	Pistol, Sniper
Exitus rifle	36"	X	1	Heavy 1, Sniper
Exorcist missile launcher	48"	8	1	Heavy D6
Exterminator autocannon	48"	7	4	Heavy 4, Twin-linked
Firepike	18"	8	1	Assault 1, Melta
Flamer	Template	4	5	Assault 1
Flamespurt	Template	5	4	Assault 1 <sup>o</sup>
Flamestorm cannon	Template	6	3	Heavy 1
Flesh hooks	6"	6	-	Assault 2, Rending
Fleshborer	12"	4	5	Assault 1
Fleshborer hive	12"	4	5	Assault 20
Force axe	-	+1	2	Melee, Force, Unwieldy
Force stave	-	+2	4	Melee, Concussive, Force
Force sword	-	User	3	Melee, Force
Frag cannon	Template	6	-	Assault 2, Rending
Frag grenade	8"	3	-	Assault 1, Blast
Fusion blaster	12"	8	1	Assault 1, Melta
Fusion gun	12"	8	1	Assault 1, Melta
Fusion pistol	6"	8	1	Pistol, Melta
Gatling psilencer	24"	4 <sup>o</sup>	-	Heavy 12
Gauntlet of fire	Template	4	5	Assault 1
Gauss blaster	24"	5	4	Rapid Fire, Gauss
Gauss cannon	24"	5	3	Assault 2, Gauss
Gauss flayer	24"	4	5	Rapid Fire, Gauss
Gauss flux arc	24"	4	5	Heavy 3 <sup>o</sup> , Gauss
Grenade launcher				
Frag	24"	3	6	Assault 1, Blast
Krak	24"	6	4	Assault 1
Griffon heavy mortar	12-48"	6	4	Ordnance 1, Barrage, Large Blast <sup>o</sup>

Weapon	Range	S	AP	Type
Grot blasta	12"	3	-	Assault 1
Grotzooka	18"	6	5	Heavy 2, Blast
Hand flamer	Template	3	6	Pistol
Harvester	24"	4	5	Assault 6
Havoc launcher	48"	5	5	Heavy 1, Blast, Twin-linked
Hawk's Talon	24"	5	5	Assault 3
Haywire blaster	24"	4	4	Assault 1, Haywire
Haywire grenade	8"	2	-	Assault 1, Haywire
Haywire grenade	-	2	-	Haywire
Heat lance	18"	6	1	Assault 1, Lance, Melta
Heat ray				
Dispersed	Template	5	4	Heavy 1
Focussed	24"	8	1	Heavy 2, Melta
Heavy bolter	36"	5	4	Heavy 3
Heavy chainsword	-	+2	5	Melee, Two-handed
Heavy flamer	Template	5	4	Assault 1
Heavy gauss cannon	36"	9	2	Assault 1, Gauss
Heavy incinerator	Template <sup>2</sup>	6	4	Heavy 1
Heavy psycannon	24"	7	4	Heavy 1, Large Blast, Rending
Heavy stubber	36"	4	6	Heavy 3
Heavy venom cannon	36"	9	4	Assault 1, Blast <sup>6</sup>
Hellfury missiles	72"	4	5	Heavy 1, Large Blast, One Use Only <sup>5</sup>
Hellstrike missiles	72"	8	3	Ordnance 1, One Use Only
Hexrifle	36"	X	4	Assault 1, Sniper
Hot-shot lasgun	18"	3	3	Rapid Fire
Hot-shot laspistol	6"	3	3	Pistol
Hunter-killer missile	Infinite	8	3	Heavy 1
Hydra autocannon	72"	7	4	Heavy 2, Skyfire
Impaler cannon	24"	8	4	Assault 2 <sup>6</sup>
Implosion missile	48"	<sup>6</sup>	2	Assault 1, Blast, One Use Only
Incinerator	Template	6	4	Assault 1
Inferno cannon	Template <sup>6</sup>	6	4	Heavy 1
Inferno / Infernus pistol	6"	8	1	Pistol, Melta
Ion cannon	60"	7	3	Heavy 3
Kannon				
Frag	36"	4	5	Heavy 1, Blast
Shell	36"	8	3	Heavy 1
Killkannon	24"	7	3	Ordnance 1, Large Blast
Krak grenade	8"	6	4	Assault 1
Kroot gun	48"	7	4	Rapid Fire
Kroot rifle	24"	4	6	Rapid Fire
Kustom mega-blasta	24"	8	2	Assault 1, Gets Hot
Lasblaster	24"	3	5	Assault 2
Lascannon	48"	9	2	Heavy 1
Laser lance	6"	6	4	Assault 1, Lance
Lasgun	24"	3	-	Rapid Fire
Laspistol	12"	3	-	Pistol
Lightning claw	-	User	3	Melee, Shred Specialist Weapon
Liquifier gun	Template	4	D6	Assault 1
Lobba	48"	5	5	Heavy 1, Barrage, Blast
Magna-grapple	12"	8	2	Heavy 1, Grapple
Markerlight	36"	-	-	Heavy 1 <sup>6</sup>
Mawcannon				
Phlegm	36"	8	3	Assault 1, Large Blast
Tongue	24"	10	1	Assault 1
Vomit	Template	6	4	Assault 1
Medusa siege cannon	36"	10	2	Ordnance 1, Large Blast
Melta bomb	-	8	1	Armourbane Unwieldy

Weapon	Range	S	AP	Type
Melta cannon	24"	8	1	Heavy 1, Melta, Blast
Meltagun	12"	8	1	Assault 1, Melta
Mindstrike missile	72"	4	5	Heavy 1, Blast, One Use Only, Psy-shock <sup>6</sup>
Missile launcher				
Frag missile	48"	4	6	Heavy 1, Blast
Krak missile	48"	8	3	Heavy 1
Flakk missile	48"	7	4	Heavy 1, Skyfire
Missile pod	36"	7	4	Assault 2
Monocytthe missile	48"	6	5	Assault 1, Large Blast, One Use Only
Mortar	48"	4	6	Heavy 1, Blast, Barrage
Multi-laser	36"	6	6	Heavy 3
Multi-melta	24"	8	1	Heavy 1, Melta
Multiple rocket pod	24"	4	6	Heavy 1, Large Blast
Necrotoxin missile	48"	X	5	Assault 1, Large Blast, Poisoned (2+), Pinning, One Use Only
Needle pistol	12"	3 <sup>6</sup>	2	Pistol
Neural shredder	Template	8 <sup>6</sup>	1	Pistol
Orbital bombardment	X	10	1	Ordnance 1, Barrage
Particle beamer	24"	6	5	Heavy 1, Blast
Particle caster	12"	6	5	Pistol
Particle shredder	24"	7	4	Heavy 1, Large Blast
Particle whip	24"	8	3	Ordnance 1, Large Blast
Plasma pistol	12"	7	2	Pistol, Gets Hot
Plasma cannon	36"	7	2	Heavy 1, Blast, Gets Hot
Plasma grenade	8"	4	4	Assault 1, Blast
Plasma grenade	-	4	4	-
Plasma gun	24"	7	2	Rapid Fire, Gets Hot
Plasma rifle	24"	6	2	Rapid Fire
Power axe	-	+1	2	Melee, Unwieldy
Power fist	-	x2	2	Melee, Specialist Weapon Unwieldy
Power claw	-	x2	2	Melee, Specialist Weapon Unwieldy
Power lance	-	+1/User <sup>3</sup> /4 <sup>6</sup>		Melee
Power maul	-	+2	4	Melee, Concussive
Power sword	-	User	3	Melee
Prism cannon				
Dispersed	60"	5	4	Heavy 1, Large Blast
Focussed	60"	9	2	Heavy 1, Blast
Psilencer	24"	4 <sup>6</sup>	-	Heavy 6
Psycannon	24"	7	4	Assault 2 or Heavy 4 <sup>6</sup> , Rending
Pulse carbine	18"	5	5	Assault 1, Pinning
Pulse laser	48"	8	2	Heavy 2
Pulse pistol	12"	5	5	Pistol
Pulse rifle	30"	5	5	Rapid Fire
Punisher gatling cannon	24"	5	-	Heavy 20
Rail rifle	36"	6	3	Heavy 1, Pinning
Railgun				
Solid shot	72"	10	1	Heavy 1
Submunition	72"	6	4	Heavy 1, Large Blast
Ranger long rifle	36"	X	6	Heavy 1, Sniper, Pinning
Reaper autocannon	36"	7	4	Heavy 2, Twin-linked
Reaper launcher	48"	5	3	Heavy 2
Ripper gun	12"	5	-	Assault 3
Ripper pistol	12"	X	2	Pistol, Sniper
Ripper tentacles	6"	6	-	Assault 6
Rod of covenant	6"	5	2	Assault 1

Weapon	Range	S	AP	Type
Rokkit launcha	24"	8	3	Assault 1
Rupture cannon	48"	10	4	Assault 2
Scatter laser	36"	6	6	Heavy 4
Seeker missile	Infinite	8	3	Heavy 1
Shadow weaver	48"	6	-	Heavy 1, Barrage, Blast
Shardcarbine	18"	X	5	Assault 3, Poisoned (4+)
Shatterfield missile	48"	7 <sup>u</sup>	-	Assault 1, Large Blast, One Use Only
Shattershard	Template	X <sup>o</sup>	X <sup>o</sup>	Assault 1, One Use Only
Shokk attack gun	60"	2D6 <sup>o</sup>	2	Ordnance 1, Large Blast
Shoota	18"	4	6	Assault 2
Shotgun	12"	3	-	Assault 2
Shredder	12"	6	-	Assault 1, Blast
Shrieker cannon	24"	6	5	Assault 3, Pinning
Shuriken cannon	24"	6	5	Assault 3
Shuriken catapult	12"	4	5	Assault 2
Shuriken pistol	12"	4	5	Pistol
Singing spear	12"	X	6	Assault 1
Skorcha	Template	5	4	Assault 1
Slugga	12"	4	6	Pistol
Smart missile system	24"	5	5	Heavy 4
Snazzgun	24"	5	D6	Assault 1
Sniper rifle	36"	X	6	Heavy 1, Sniper
Sonic blaster	24"	4	5	Assault 2 or Heavy 3
Space Marine Shotgun	12"	4	-	Assault 2
Spike rifle	18"	3	-	Assault 1
Spinefists	12"	3	5	Assault X <sup>c</sup> , Twin-linked
Spinneret rifle	18"	6	1	Assault 1, Pinning
Spirit syphon	Template	4	3	Assault 1
Spirit vortex	18"	3	3	Assault 1, Large Blast
Splinter cannon	36"	X	5	Assault 4 or Heavy 6, Poisoned (4+) <sup>o</sup>
Splinter pistol	12"	X	5	Pistol, Poisoned (4+)
Splinter pods	18"	X	5	Assault 2, Poisoned (4+)
Splinter rifle	24"	X	5	Rapid Fire, Poisoned (4+)
Spore mine cysts	"	4	4	Assault D3, Large Blast <sup>o</sup>
Spore mine launcher	48"	4	4	Assault 1, Barrage, Large Blast <sup>o</sup>
Staff of light	12"	5	3	Assault 3
Star lance	6"	8	4	Assault 1, Lance
Starcannon	36"	6	2	Heavy 2
Srikkbomb	8"	3	-	Assault 1, Blast
Stinger pistol	12"	X	5	Pistol, Poisoned (2+)
Stinger pod	24"	5	5	Assault 2, Blast
Stinger salvo	18"	5	4	Assault 4
Storm bolter	24"	4	5	Assault 2
Storm eagle rockets	24-120"	10	4	Ordnance D3, Barrage, Large Blast
Stranglethorn cannon	36"	6	5	Assault 1, Large Blast, Pinning
Strangleweb	Template	2 <sup>o</sup>	-	Assault 1, Pinning
Stub gun	12"	3	-	Pistol
Sunrifle	24"	3	5	Assault 6, Pinning
Synaptic disintegrator	24"	X	5	Rapid Fire, Sniper
Tachyon arrow	Infinite	10	1	Assault 1
Tankbusta bomb	8"	6	4	Assault 1, Armourbane
Tempest launcher	36"	4	3	Heavy 2, Barrage, Blast
Tesla cannon	24"	6	-	Assault 2, Tesla
Tesla carbine	24"	5	-	Assault 1, Tesla

Weapon	Range	S	AP	Type
Tesla destructor	24"	7	-	Assault 4, Tesla, Arc
Thunderfire cannon				
Airburst	60"	5	6	Heavy 4, Blast, Ignores Cover
Subterranean	60"	4	-	Heavy 4, Blast, Tremor
Surface	60"	6	5	Heavy 4, Blast
Thunder hammer	-	x2	2	Melee, Concussive, Specialist Weapon Unwieldy
Transdimensional beamer	12"	X	-	Heavy 1, Exile Ray
Triskele	12"	3	2	Assault 3
Typhoon missile launcher				
Frag	48"	4	6	Heavy 2, Blast
Krak	48"	8	3	Heavy 2
Vanquisher battle cannon	72"	8	2	Heavy 1 <sup>o</sup>
Venom cannon	36"	6	4	Assault 1, Blast <sup>o</sup>
Vespid neutron blaster	12"	5	3	Assault 1
Vibro cannon	36"	4	-	Heavy 1, Pinning <sup>o</sup>
Void lance	36"	9	2	Assault 1, Lance
Void mine	"	9	2	Assault 1, Blast, One Use Only, Lance
Warpfire	18"	4	4	Assault 3
Whirlwind multiple missile launcher				
Incendiary castellan	12-48"	4	5	Ordnance 1, Barrage, Large Blast, Ignores Cover
Vengeance	12-48"	5	4	Ordnance 1, Barrage, Large Blast
Witchblade	-	User	-	Melee, Armourbane Fleshbane
Wraithcannon	12"	X <sup>o</sup>	2	Assault 1
Zzap gun	36"	2D6 <sup>o</sup>	2	Heavy 1

Rapid Fire – Gyorstűzelő, Assault – Roham, Pistol – Pisztolý, Heavy- Nehéz, Salvo – Sorozatlövő, Blast – Robbanás, Large Blast - Nagy robbanás, Template - Sablon (lángszóró sablon), Pinning – Sökk, Sniper – Mesterlövész, Melee – Közelharcifegyver, Melta – Hőfegyver, Lance – Lándzsa, Haywire – Zavaró, Ignores cover - Nincs fedezék, Ordnance – Tűzérség, Barrage - Ballisztikus löveg, Ordnance barrage - Ballisztikus tűzérség, One use only - Csak egyszeri használatra, Poison – Mérgezett, Fleshbane - Élőerő ellen, Armourbane - Páncélosok ellen, Specialist Weapon - Speciális fegyver, Unwieldy – Ormótlan, Concussive – Elkábítás, Shred – Szaggató, Two Handed – Kétkezes, Strikedown – Leccsapás, Soul Blaze – Lélektűz, Rending – Fókuszált, Gets hot – Túlmelegszik, Skyfire – Légelhárító, Interceptor – Elfogó, Psy shock - Pszi sokk, Twin linked – Ikerkapcsolt, Tesla – Tesla, Gauss – Gauss, Exile Ray - Dimenzió-sugár, Tremor – Rengés, Force - Pszi fegyver

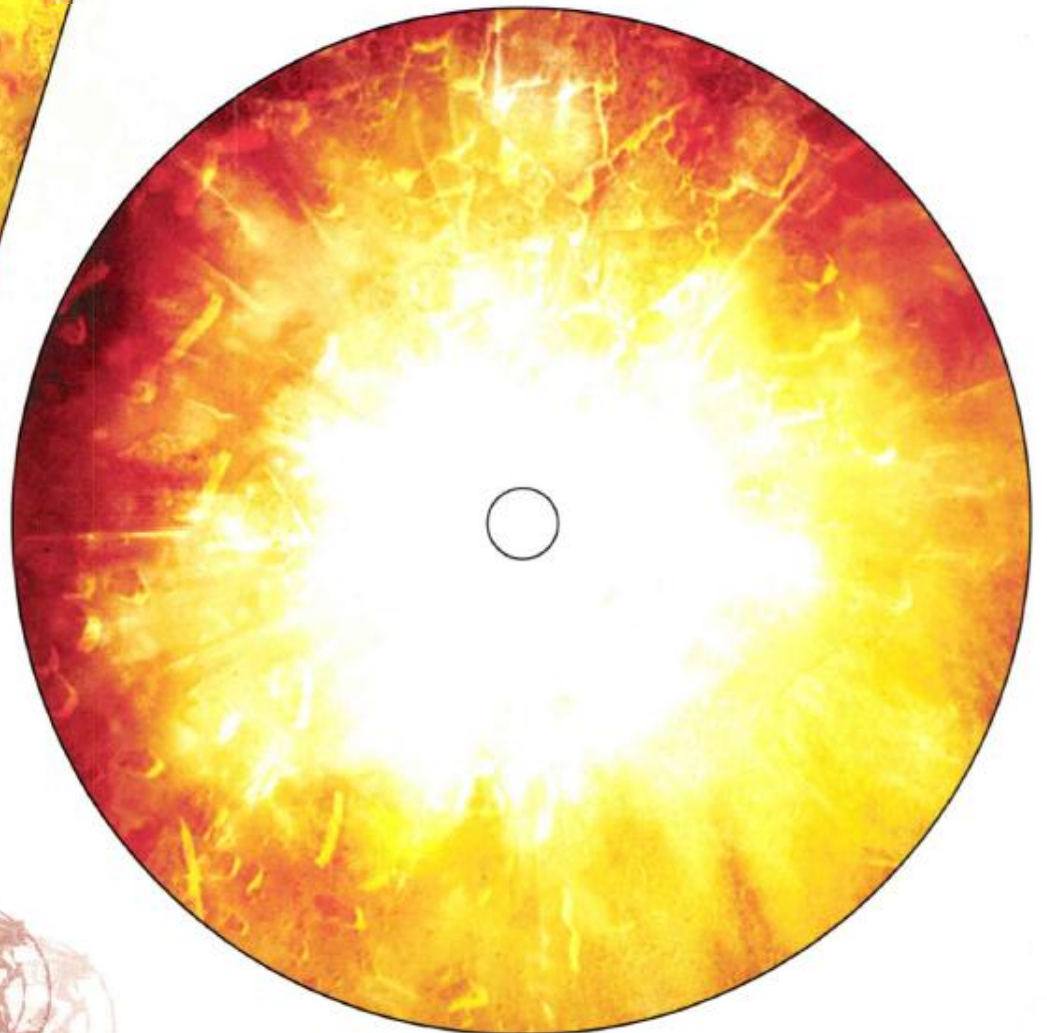
Range – lőtáv, S - Strength – Erő, AP - Armour piercing - páncélátütés



Sablon



Kis Robbanás Jelző



Nagy Robbanás Jelző





# Pszi Tudományok

A tengernyi pszi képesség mindegyike besorolható egy-egy Tudományba. Az öt leggyakoribb Tudomány a Jövendölés, a Bioenergetika, a Telepátia, a Telekinézis és a Tűzgyújtás. Mindegyik Tudomány önálló arculattal és karakterrel rendelkezik. A Telepátia például az áldozatok elméjét, gondolatait manipulálja. A varázslatok szinte sosem jelennek meg kétszer ugyanúgy a csatamezőn, mivel egyrészt rengetegféle található belőlük az egyes Tudományokon belül is, másrészt, az egyes fajok pszi használói is különféleképp hozzák őket létre. Egy tűzvarázslat például másképp mutat a Birodalmi Gárda Primarys Varázslója, és egy Káosz mutáns "előadásában". Előbbi egy hatalmas, lángoló birodalmi sas képében küldi a perzselő lángokat ellenfelére, míg utóbbi szeméből és szájából okádja émélyítő, mérgezőld tűzviharát a harctérre.

Az alább taglalt Tudományokon kívül sok faj rendelkezik önálló pszi képességekkel is. Ezek mindig fel vannak sorolva az adott faj kódexében, az alapszabálykönyvben nem foglalkozunk velük.

A varázslók hozzáférhetnek egy, vagy több Tudomány képességeihez is, attól függően, hogy melyikre specializálódtak. Ebben az esetben is az adott faj kódexe, illetve régebbi seregkönyv esetén a FAQ-k nyújtanak segítséget, hogy melyik faj varázslója melyik Tudomány(ok)ból válogathat.

## Pszi Képességek Száma

Ha a varázsló kódexe nem rendelkezik a varázsló által ismert pszi képességek számáról, akkor a varázsló annyi pszi képességet ismer, ahányas a Pszi használó Szintje (pl. 2-es Szintű Pszi használó 2 varázslatot ismer).

## Pszi Képességek Generálása

A seregek felhelyezése előtt dobjatok a seregeitekben lévő varázslók képességeinek kiválasztására. Ez teljesen nyilvánosan történik, tehát te is, és az ellenfeled is látni fogja, hogy milyen képességek birtokába jutnak a varázslók. Ha több varázsló is van a seregedben, te választod meg, milyen sorrendben szeretnél dobni a figurákra.

Néha a varázsló eleve rendelkezik valamilyen előre meghatározott varázslattal, ez ilyenkor egyértelműen szerepel a seregkönyvében. Ha nem ez a helyzet, akkor véletlenszerűen kell választania képessége(ke)t az általa ismert Tudomány(ok)ból.

Ehhez válassz egy Tudományt, amit a varázslód ismer, dobj 1D6-tal, és nézd meg a kapott eredményhez tartozó varázslatot.

Ha a kidobott képesség Energiaigénye nagyobb, mint a varázslód Pszi használó szintje, akkor dobd újra a kockát addig, amíg olyan varázslat nem jön ki, amit már használni tud a pszid. Ha a varázslónak egynél több képességet kell választania, akkor ismételd meg a fenti folyamatot addig, amíg meg nem kapod a Pszi használó szintjének megfelelő számú varázslatot.

Ha kettő, vagy több képességet kell választanod a varázslódnak, és az többféle Tudományt is ismer, akkor természetesen többféle Tudományból is összeválogathatod a képességeket. Ha ugyanazt a képességet dobod ki, amit már ismer, dobd újra, amíg olyan varázslatot kapsz eredménynek, ami még nincs a repertoárjában.

Egy seregen belül több varázsló is ismerheti ugyanaz(oka)t a varázslato(ka)t.



## Alapképesség (Primarys Powers)

A Tudományokban mindig megtalálható egy Alapképesség. Ahogy a neve is mutatja, ez a belépőszint az adott Tudományba, aki ezt a mágia-ágot tanulmányozza, annak ezt mindig ki kell tudnia varázsolni. Miután dobtál a képesség-választásra, lehetőség van rá, hogy a kidobott varázslatot lecseréld a Tudomány Alapképességére. Azonban tartsd észben, hogy egy varázsló egy varázslatot nem vehet fel kétszer, így egy ilyen csere után az újabb, kigurított képességet nem cserélheted le még egyszer az Alapképességre. Bármit is hozzon a kocka, mindig célszerű feljegyezned a sereglistán, hogy kinél milyen varázslat van.

*Példa: Sarah 3-as szintű varázslójának készül képességeket választani. A varázsló a Jövendölés és a Telepátia képességekből választhat. Mivel a varázslónak nincs a seregkönyvben meghatározott varázslata, ezért Sarah gurít egyet a Telepátia Tudomány táblázatára, majd örömmel konstatálja, hogy a kockán lévő 3-as szám a "Bábjátékos" képességet adja figurájának. Újabb gurítás a Telepátia Tudományon belül, újra hármast. Sarah ezt természetesen újradobja, majd kijön neki 1-essel az "Uralom" képesség. Ezt nem igazán tetszik neki, így lecseréli a Tudomány Alapképességére, ami nem más, mint a "Léleksikoly". Végül újra gurít, ezúttal a Jövendölés Tudományba tartozó varázslatokra, és egy hatossal meg is szerzi a "Jós szemé" képességet.*

# Bioenergetika (Biomancy)

A bioenergia-manipulációban jártas pszichikus használók a hús átalakításának mesterei, legyen az akár a sajátjuk, akár szövetségeseiké, vagy ellenségeiké.

## Alapképesség

### Pszichikus csapás (Smite)

Energiaigény: 1

A varázsló ujjából halálos energia-kisülések pattannak ki, és tépik darabokra az ellenfelet.

A Pszichikus csapás egy **Pokoltúz**-típusú erő, mely a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Pszichikus csapás	12"	4	2	Roham 4



### Vaskar (Iron Arm)

Energiaigény:1

A mágus, testét eleven acéllá alakítva gázol át ellenségei tüzén, hogy puszta ökleivel zúzza szét koponyájukat.

A Vaskar egy **áldás**, mely a varázslóra irányul. Amíg ez az erő működik, alanya +D3 Erőt és Szívósságot kap (melyet egy közös dobással határozz meg), és e mellett Örökéletűként (Eternal Warrior) kezelendő.



### Gyengítés (Enfeeble)

Energiaigény:1

A mágus hipertérbeli csápokot növeszt, melyekkel kinyúl ellenfele irányába, és elszívja életerejét.

A Gyengítés egy **átok**, melyet egy 24"-en belüli ellenséges egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, az ellenséges egység minden tagja -1-et kap az Erejére és Szívósságára, valamint minden terep (még a nyílt is) nehéz terepnek számít számukra.



### Kitartás (Endurance)

Energiaigény:1

Erejét felhasználva a varázsló begyógyítja a sebeket, megacélozza a lelkeket, és elúzi a fáradtságot szövetségesei testéből, hogy azok ismét képesek legyenek a harcra.

A Kitartás egy **áldás**, melyet egy 24"-en belüli barátságos egységre lehet rámondani. Amíg hat, a célpontnak jelölt egység megkapja a Fájdalomtúrés (Feel No Pain), Nem Hal Meg (It Will Not Die), valamint a Rendíthetetlen (Relentless) szabályokat.



### Életerő-szívás (Life Leech)

Energiaigény:1

A mágus karommal görbített kezeinek egy mozdulatával kitepi az életerőt áldozatából, és azt saját megsebzett testének gyógyítására használja fel.

Az Életerő-szívás egy **Pokoltúz**-típusú erő, mely a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Életerő-szívás	12"	6	2	Roham 2

Ha az erő legalább egy Sebet okoz, akkor használója visszakaphat egy Sebpontot, melyet a csata során vesztett el (de az eredeti maximuma fölé nem mehet).



### Gyorsaság (Warp Speed)

Energiaigény:1

A Hipertér hatalma járja át a mágust, természetfeletti módon felgyorsítva őt. Támadásai olyan gyorsak lesznek, hogy ellenségei csak elmosódott körvonalait láthatják.

A Gyorsaság egy **áldás**, mely a varázslóra hat. Amíg működik, alanya +D3 Kezdeményt és Támadást kap (ezeket egy kockával dobod ki, egyszerre), és a Könnyűléptű (Fleet) szabály vonatkozik rá.



### Lángoló vér (Haemorrhage)

Energiaigény:1

A varázsló elméjének erejével kinyúl áldozatai felé, és vérüket lánggra lobbantja. A szerencsétlenek szörnyű halált halnak, ahogy felforrat véredényeik tartalma pórusaikon keresztül távozik.

A Lángoló vér egy **Koncentrált Pokoltúz** típusú képesség, melynek hatótávja 12". A célpontnak sikeres Szívósság-tesztet kell tennie, különben elveszít egy Sebpontot, és ez ellen sem páncél- sem fedezékmentőt nem tehet. Ha a célpont meghal, válassz ki véletlenszerűen egy 2"-en belül álló modellt, és játszd el vele ugyanezt. Ha ő is meghal, válassz újabb, majd újabb célpontot, míg valaki túl nem éli, vagy el nem fogynak a hatókörön belüli lehetséges célpontok.

# Jövendölés (Divination)

A Jósok a múlt ködét, és a jövőt fűrészlik, hogy egyedülálló tudásra tegyenek szert. A Hipertérben kavargó jövő-vonalak megfigyelésével előre látni, és befolyásolni igyekeznek az eljövendő eseményeket.

## Alapképesség

### Előrelátás (Prescience)

Energiaigény: 1

A varázsló előre látja, hogy merre repülnek a lövedékek, és hová sújtanak le a kardok. Képességei segítségével még társainak is segíthet, hogy eredményesebbek legyenek a harcban, és gyorsan végezzenek ellenségeikkel.

Az Előrelátás egy **áldás**, melyet egy 12"-en belüli barátságos egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, a célpontul választott egység újradobhatja minden elrontott találat-dobását.



### Megérzés (Foreboding)

Energiaigény: 1

Hipertérbeli képességeinek hála, a mágus előbb tudja, hogy ellenségei támadásra készülnek, mint ahogy azt ők maguk elhatároznák

A Megérzés egy **áldás**, melyet a varázsló saját magára mondhat rá. Amíg ez az erő hat, a varázsló és osztaga megkapja az Ellentámadás (Counter-attack) különleges képességet, és 1-es helyett az alap Célzó értékével (BS) lőhet védelmi tüzet (Overwatch). Megjegyzendő azonban, hogy ha egy fegyverrel nem lehet kapáslövést leadni, akkor ezt ez az erő sem teszi lehetővé.



### Figyelmeztetés (Forewarning)

Energiaigény: 1

A mágus jövőbe látásának hála, sértetlenül kerül ki a legádázabb tűzharcból is, hűvös nyugalommal kerülve ki minden lövedéket, mely felé repül.

A Figyelmeztetés egy **áldás**, melyet egy 12"-en belüli barátságos egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, a célpontul választott egység egy 4-es Sebezhetetlen mentőt kap.



### Szerencsétlenség (Misfortune)

Energiaigény: 1

A jós úgy csavarítja meg a végzet fonalait, hogy társai félelmetes pontossággal találják el az ellenség páncéljának gyenge pontjait.

A Szerencsétlenség egy **átok**, melyet egy 24"-en belüli ellenséges egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, a célpontul választott egységnek újra kell dobnia sikeres mentőit.



### Tökéletes időzítés (Perfect Timing)

Energiaigény: 1

A jós, a jövő áramlatait fűrészelve alaposan kiismeri ellenségei szándékait, és pontosan tudni fogja, hogy mikor dugják ki fejüket a fedezék mögül, hogy egy jól irányzott lövéssel végezni lehessen velük.

A Tökéletes Időzítés egy **áldás**, melynek célpontja a varázsló. Amíg az erő működik, a mágus és osztagának fegyvereire a „Fedezék Negálása” (Ignores Cover) speciális szabály érvényes.



### Előrelátás (Precognition)

Energiaigény: 1

A jós, miután látta, hogy mely út vezet a győzelemhez, magabiztosan lépdél a csatamezőn, mintha a bosszú angyala volna. Amíg jövendölései igaznak bizonyulnak, szinte legyőzhetetlenné válik, és nem fogja sem a golyó, sem a penge. Amint azonban erői megcsalják, biztos bukás várja.

Az Előrelátás egy **áldás**, melynek célpontja a varázsló. Amíg az erő működik, a mágus újradobhatja minden találat- és sebzés dobását, valamint minden elrontott mentőjét is.



### A Jós Szeme (Scrier's Gaze)

Energiaigény: 1

A jós különleges képességeit használva tisztán átlátja a csatamezőt, mintha csak sasként pillantana rá a magasból. Látja, hogy mozognak a csapatok, s hogy hol érdemes lecsapni az ellenségre. Így aztán könnyedén meg tudja határozni, hogy csapatai hogy mozogjanak, mit támadjanak, az ellen pedig csak csodálkozva nézheti, milyen összehangoltan is mozog serege.

A Jós Szeme egy **áldás**, melynek célpontja a varázsló. Amíg az erő működik, a három kockával dobhatsz, és ezek közül választhatod ki a megfelelő, amikor Tartalékokra (Reserves), Bekerítésre (Outflank), és rejtélyes terepre dobsz.

# Tűzgyújtás (Pyromancy)

A tűzmágusok a lángok urai, akik a semmiből képesek perzselő tüzet teremteni, és porrá égetni mindent és mindenkit, aki csak az útjukba kerül. A Tűzgyújtás a pszichikus képességek leglátványosabb és legpusztítóbb formája, így nem csoda, ha a hadvezérek örömmel alkalmazzák azokat, kik ilyen erőkkel bírnak.

## Alapképesség

### Lánglehelet (Flame Breath)

Energiaigény: 1

A mágus szeméből és szájából pszichikus eredetű lángok csapnak ki, és égetik porrá ellenségét.

A Lánglehelet egy Pokoltűz-típusú erő, mely a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lánglehelet	Sablon	5 4	Roham 1, Lélektűz (Soul Blaze)



### Tüzes alak (Fiery Form)

Energiaigény: 1

A varázsló teste eleven lánggá alakul, így a lövedékek egyszerűen átrepülnek rajta, csapása viszont szénné égeti ellenségeit.

A Tüzes alak egy áldás, melynek célpontja a pszichikus használó. Amíg az erő működik, a mágus 4-es Sebezhetetlen mentőt és +2 Erőt kap, támadásaira pedig a Lélekperzselő (Soul Blaze) speciális szabály vonatkozik



### Tűzpjajs (Fire Shield)

Energiaigény: 1

A mágus, karjainak széles mozdulataival tűzből sző falat társai köré, hogy megvédelmezze őket az ellenségtől.

A Tűzpjajs egy áldás, melyet egy 24"-en belüli barátságos egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, a célpontul választott egység minden tagja egy 4-es fedezékmentőt kap a lövések ellen, kivéve, ha azok a Melta vagy Lélekperzselő speciális szabályokkal rendelkeznek. E mellett, ha lerohanják a célpontot, az ellenséges egység 2D6 4-es Erejű, – Páncéltütésű találatot kap. Ezeket a Düh Kalapács (Hammer of Wrath) találatokkal együtt kell kidolgozni.



### Infernó (Inferno)

Energiaigény: 1

A mágus egy könnyed kézmozdulatával egy lángoszlopot idéz meg, melyet ellenségeire küld, hogy lobogó tűzével porrá hamvassza őket.

Az Infernó egy Pokoltűz-típusú erő, mely a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Infernó	24"	4 5	Roham 1, Lélektűz (Soul Blaze), Robbanás, Fedezék Negálása



### Spontán Égés (Spontaneous Combustion)

Energiaigény:1

A mágus, dühét koncentrálna, egy szempillantás alatt szénné égeti ellenfelét. Áldozatának teste lángra lobban, majd felrobban, és annak, aki a közelében tartózkodik, szintén lesz félnivalója, mert a tüzes maradványok őt is meggyújthatják.

A Spontán égés egy Koncentrált Pokoltűz típusú képesség, melynek hatótávja 18". A célpont elveszít egy Sebpontot, és ez ellen sem páncél- se fedezékmentőt nem tehet. Ha a célpont meghal, mielőtt leveszed, tégy föléd egy kis robbanás-sablont. Mindenki, aki ez alatt áll, kap egy 4-es Erejű AP 5 találatot a Fedezék Negálása különleges szabállyal.



### Napkitörés (Sunburst)

Energiaigény: 1

A mágus dalra fakad, oly sorokat énekelve, melyek már akkor ősiek voltak, amikor az Univerzum még fiatal volt. Ahogy a dallam egyre erősebbé válik, úgy gyullad ki egy egyre fényesebb aura teste körül. Amikor pedig a dal véget ér, a felgyülemlett energia egy rettentő robbanással szabadul ki kezei körül.

A Napkitörés egy Nova-típusú erő, mely a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Napkitörés	6"	4 5	Roham 2D6, Vakítás (Blind), Fedezék Negálása



### Olvadt sugár (Molten Beam)

Energiaigény: 2

A tűzvarázsló tapsol kezeivel, majd előre nyújtja őket, és egy fehér lángoló sugár csap ki belőlük. Akit a sugár elér, annak páncélját folyékonyra olvasztja, húsát pedig elpárologtatja.

Az Olvadt sugár egy Sugár-típusú erő, mely a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Olvadt sugár	12"	8 1	Roham 1, Melta

# Telekinézés (Telekinesis)

**A telekinézéshez értők elméjük erejével tudják manipulálni az anyagi világot: pszichikus energiájukkal összezúzhatják ellenségeiket, láthatatlan falakat emelhetnek, és még akár a valóság szövedékét is darabokra szaggathatják.**

## Alapképesség

### Telekinetikus csapás (Assail)

**Energiaigény: 1**

A mágus – elméje erejét használva – felkap egy kisebb sziklát, és ellenfeléhez vágja.

A Telekinetikus csapás egy **Sugár**-típusú erő, mely a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Telekinetikus csapás	18"	6	-	Roham 1, Lecsapás (Strikedown)



### Összezúzás (Crush)

**Energiaigény: 1**

A mágus, öklét összeszorítva fogságba ejti ellenfelét, és elkezd összeszorítani a testét. Szorítását addig fokozza, míg páncél, csont és hús porrá nem omlik.

A Zúzás egy **Koncentrált Pokoltűz** típusú képesség, melynek hatótávja 18". Dobj 2D6-ot. A célpontul választott modell ilyen Erővel kap egy Sebet (11-es és 12-es eredmény esetén automatikusan sebez, járművek egy átütő találatot kapnak), melynek Páncélatütését egy újabb kockadobás határozza meg.



### A Végtelen Kapuja (Gate of Infinity)

**Energiaigény: 1**

A mágus lyukat üt az Hipertérbe, és azon átkelve hirtelen a csatatér egy messzi pontján jelenik meg.

A Végtelen Kapuja egy **áldás**, melyet a varázslóra és osztagára lehet rámondani. Tegyéle egy jelölőt a célpontul választott egység valamelyik modellje mellé. Az erő hatására az egységet eltűnik az asztalról, és a Rajtaütés (Deep Strike) szabályai szerint jelenik meg újra (ez azonnal megtörténik, nem kell rá várni). Az első modellnek, aki beérkezik, a jelölőtől 24"-en belül kell megérkeznie. Ha a varázsló egyedül utazik, nem eshet baja, de ha osztaga kettő vagy több modellt tartalmaz, akkor valami félresikerülhet – ha az Rajtaütés szóródik, és két egyformát dob sz rá, akkor az egység egy tagja a hipertérben marad, és veszteségként le kell venni (a túlélők a normál szabályok szerint szóródnak).



### Gépek átka (Objuration Mechanicum)

**Energiaigény: 1**

Fegyverek závárzata ragad be és gépek mennek tönkre, ahogy a varázsló elméje erejével szétzilálja belső szerkezetüket.

A Gépek átka egy **átok**, melyet egy 24"-en belüli ellenséges egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, a célpontul választott egységnek újra kell dobni minden 6-ost, melyet találatra vagy sebzésre dobtak. E mellett, ha a célpont egy jármű (vagy jármű-osztag), akkor az egység minden egyes járműve kap egy 1-es Erejű találatot, melyre a Zavaró (Haywire) különleges szabály vonatkozik (a hatást dobd ki járművenként külön).



### Lökéshullám (Shockwave)

**Energiaigény: 1**

A varázsló összecsapja tenyerét, és a zaj ezerszeresére duzzad, hatalmas lökésként érve el az ellenfeleket, csontokat törve és hanyatt lökve őket. A Lökéshullám egy **Nova**-típusú erő, mely a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lökéshullám	12"	3	-	Roham 1, Tüzérségi sokk (Pinning)



### Telekinetikus Burok (Telekine Dome)

**Energiaigény: 1**

A mágus egy olyan áttetsző burkot von szövetségesei köré, melyről visszapatannak a lövedékek, és az ellenséget találják el.

A Telekinetikus Burok egy **áldás**, melyet egy 12"-en belüli barátságos egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, a célpontul választott egység minden tagja 5-ös sebezhetetlen mentőt kap a lövések ellen. Minden alkalommal, amikor ez a mentő sikeres, válassz ki egy 6"-en belüli ellenséges egységet, amelyik nincs közelharcban, és dolgozz ki egy találatot ellenük az eredeti lövés Erejével és Páncélatütésével. Ha nincs 6"-en belül olyan ellenséges egység, amelyik nem áll közelharcban, akkor a kupola csak a sebzést semlegesíti, de nem hárítja azt át egy közeli ellenséges egységre. Megjegyzendő, hogy a kupola nem helyezhet át sablonokat.



### A Végzet Örvénye (Vortex of Doom)

**Energiaigény: 2**

A varázsló lyukat tép a valóság szövedékén, és egy örvényt nyit az Immatériumba, mely olyan energiákat enged szabadon, amik darabokra szaggatják ellenfeleit.

A Végzet Örvénye egy **Pokoltűz**-típusú erő, mely a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Végzet Örvénye	12"	10	1	Nehéz 1, Robbanás (Blast)*

\* Ha az erőt használó varázsló elrontja pszi-tesztjét, akkor az Örvény középpontja ő maga lesz – ebben az esetben a sablon nem szóródik.

# Telepátia (Telepathy)

A telepáták olyan varázslók, akik mások tudatát képesek befolyásolni. Erejükkel akár megőrjíthetik, vagy rettegésbe taszíthatják ellenségüket, de úgy is irányíthatják gondolatait, hogy azok kedvük szerint cselekedjenek.



## Uralom (Dominate)

Energiaigény: 1

A mágus ellenségei elméjébe nyúlva összezúzza akaratukat, hogy elvegye kedvüket és erejüket a harctól.

Az Uralom egy **átok**, melyet egy 24"-en belüli ellenséges egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, a célpontul választott egységnek sikeres Vezetési Érték tesztet kell tennie, ha mozogni, lőni, futni, vagy rohamozni szeretne – ha a teszt sikertelen, ez nem sikerül, és az egység semmit sem tehet abban a fázisban.



## Acélos elme (Mental Fortitude)

Energiaigény: 1

A varázsló kiterjeszti tudatát, és feloldja a társait bénító félelmeket, megacélozza lelküket, és azok újult lelkesedéssel, harcra készen rontanak újra az ellenségre.

Az Acélos elme egy **áldás**, melyet egy 24"-en belüli barátságos egységre lehet rámondani. Ha az egység éppen visszavonul, akkor azonnal összeáll. Amíg az erő működik, a célpontul választott egységre a Rettenthetetlen (Fearless) speciális szabály érvényes.



## Bábjátékos (Puppet Master)

Energiaigény: 1

A mágus megszállja áldozatai elméjét, és ő irányítja kezüket, ő céloz helyettük, mintha csak marionettbábok volnának.

A Bábjátékos egy **Koncentrált Pokoltűz** típusú képesség, melynek hatótávja 24". A célpont azonnal lő egyet a nála lévő fegyverrel, mintha a saját modelljeid egyike volna (de saját egységét nem lőheti). A lövés után a modell lerázza magáról a pszi-használó uralmát, és a továbbiakban normálisan viselkedik.



## Rettegés (Terrify)

Energiaigény: 1

Még a legvitézebb harcosok is megremegnek a félelemtől, ha a mágus elméjükbe nyúl, és kihalássza azokat a rémálmaikat, melyektől éjjelente rettegnek.

A Rettegés egy **átok**, melyet egy 24"-en belüli ellenséges egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, a célpont nem részesülhet a Rettenthetetlen különleges szabály pozitív hatásaiból, és minden ellenséges egységet úgy kezel, mintha azok félelmet keltenének (Fear). Ezek mellett azonnal egy moráldobást is kell tennie.

## Alapképesség

### Pszichikus sikoly (Psychic Shriek)

Energiaigény: 1

A mágus mélyen beszívja a hipertér anyagát, majd egy rettentő, démoni sikolyban tör ki, mellyel szétzúzza ellenfelei tudatát.

A Pszichikus sikoly egy **Pokoltűz**-típusú erő, 12"-es hatótávval. Dobj 3 kockával, és az eredményből vond le a célpont Vezetési Értékét (Ld) – ennyi sebet kap a célpontul választott egység. Ezek ellen se páncél-, sem pedig fedezékmentőt nem lehet tenni.



## Láthatatlanság (Invisibility)

Energiaigény: 2

A varázsló, ellenségei tudatába nyúlva összezavarja őket, és elrejteti magát, valamint szövetségeseit a szemük előtt.

A Láthatatlanság egy **áldás**, melyet egy 24"-en belüli barátságos egységre lehet rámondani. Amíg az erő működik, a célpontul választott egység láthatatlan, és a Leplezett (Shrouded), valamint az Álcázás (Stealth) speciális szabályok érvényesek rá. Azon egységek, melyekre a láthatatlan csapat rátámad nem részesülnek az Ellentámadás (Counter-attack) speciális szabály jótékony hatásából (mivel nem látják őket). A láthatatlannal harcoló modellek 1-es Támadó Értéket használnak, azok ütések amik ugyanabban a harcban egy nem láthatatlan egységet céloznak normál Támadó Értékkel történnek.



## Hallucináció (Hallucination)

Energiaigény: 2

Ahogy a telepata belenyúl ellenfelei tudatába, az abban rejtőző paranoia és zűrzavar a sokszorosára növekszik, és az örületbe kergeti őket.

A Hallucináció egy **átok**, melyet egy 24"-en belüli ellenséges egységre lehet rámondani. Hogy milyen hallucináció uralkodik el rajtuk, azt egy kockadobással döntheted el, a következő táblázatot felhasználva:

### D6 Eredmény

- Bogarak! Gyűlölöm a bogarakat!** Valami elmondhatatlan mászott be az áldozat páncélja alá, és ott mászkál, az örületbe kergetve vele.
- 1-2 Az egység automatikusan a Tüzérségi sokk áldozata lesz (Pinned), kivéve, ha az ilyen tesztjei automatikusan sikeresek, vagy le van kötve közelharcban, mert akkor nincs hatása.
- Ümmmm?** A harcos elfelejti, mit is akart csinálni, és csak bámul bután maga elé.
- 3-4 Az egység nem lőhet, futhat, rohamozhat, vagy üthet közelharcban, amíg ez az erő működik.
- Te! Te vagy az áruló!** A paranoia uralkodik el a harcosokon, és ijedtükben egymásnak esnek. Az egység minden tagja egy-egy találatot okoz saját egységének, saját Erejével, de minden bónusszal és speciális szabállyal együtt, melyet legerősebb közelharc fegyvere ad számára (ha van egyáltalán ilyen).

# A játék összefoglalása

## Felkészülni egy csatára

Mielőtt lejátszánál egy csatát, néhány dologra fel kell készülnöd.

**Először is, ki kell választanod a seregedet. Hogy ezt megtedd, el kell döntened, hogy mit akarsz beletenni.**

- Kell lennie egy Fő Hadtestednek (Primary Detachment)
- Hozhatsz Szövetségeket (Allies)
- Hozhatsz Erődítményeket (Fortification)
- Végül ki kell jelölnöd az egyik HQ választásod, aki a seregedet vezető Hadúr (Warlord) lesz.



**A következő lépés, hogy kiválasszuk, melyik Örök Háború (Eternal War) küldetés kerül lejátszásra, továbbá a csatamezőt is elő kell készíteni.**

- Hogy meghatározzuk, melyik Örök háború (Eternal War) küldetés kerül lejátszásra, vagy egyszerűen ki lehet választani egyet, vagy D6 segítségével véletlenszerűen meg lehet határozni az alábbi táblázat segítségével.

### D6 Örök Háború Küldetés (Eternal War Mission)

- 1 Keresztes Hadjárat (Crusade)
- 2 Tisztítsd Meg Az Idegent (Purge the Alien)
- 3 A nagyágyúk nem pihennek (Big Guns Never Tire)
- 4 A Siklás (The Scouring)
- 5 A Császár akarata (The Emperor's Will)
- 6 Az Ereklje (The Relic)

- Hogy meghatározzuk, melyik felpakolási térképet használjuk, vagy egyszerűen választhatunk egyet az ellenféllel, vagy D3 segítségével véletlenszerűen meghatározhatjuk az alábbi táblázat segítségével.

### D3 Felpakolási térkép (Deployment Map)

- 1 A Háború hajnala (Down of war)
- 2 Üllő és Kalapács (Hammer and Anvil)
- 3 Előőrs Csapás (Vanguard Strike)

- Végül a játékosok dobznak egy kockával, a nyertes kiválasztja az asztal egyik oldalát magának, a másik oldal pedig az ellenfélé lesz.

**Ha az összecsapó erők bármelyike rendelkezik Erődítményekkel (Fortifications), akkor azokat ennél a pontnál kell felhelyezni. Ha mindkét félnek van Erődítménye, akkor az a játékos helyezi fel először, aki a megnyerte a táblaoldal választás lehetőségét.**

- Az Erődítményeket teljes terjedelmükben a játékos saját térfelére kell feltenni, és nem lehet őket 3"-nél közelebb helyezni egy másik Erődítményhez.

Következőként a Terepet kell felhelyezni a harcmezőre. Ehhez lehet használni az Elbeszélő (Narrative) vagy a Felváltott (Alternating) terepfelpakolási módszert.

- **Elbeszélő (Narrative) terep:** Helyezték fel a terepet és alkossatok hihetetlenül jól kinéző csatamezőket.
- **Felváltva felhelyezett (Alternating) terep**
  - Gyűjtsd össze a terepeid a csatamező szélére.
  - Határozd meg a terep sűrűségét D3-al dobva minden egyes 2'x2'-as területre a terepasztalon.
  - Kezdve azzal a játékosal, aki az oldalváltást nyerte, a játékosok felváltva helyezik a terep elemeit bárhova az asztalra. Minden terep elem vagy egy jelentősebb tereptárgy (mint például az épületek, romok vagy erdők) vagy 3 kisebb darab (például a csatamezőt színesítő törmelékek)
  - A játékosok ezek után felváltva helyezik fel a tereptárgyakat egészen addig, míg úgy nem döntenek, hogy elég, vagy elérik a maximális terepsűrűséget az asztal minden részén.
  - Miután mindkét játékos végzett, és ha egyetértenek ebben, akkor eligazgathatják a terep elemeit úgy, hogy a lehető legjobban kinéző csatateret hozzák létre.

**Most pedig helyeztetek fel annyi célkitűzés jelzőt, amennyit az átalatok játszott küldetés megkövetel.**

- Az a játékos helyezi fel az első célkitűzést, aki az oldalváltást nyerte.

**A játékosoknak ezután meg kell határozniuk a Hadurak Képességeit (Warlord Traits) Dobd ki a Haduraknak elérhető táblázatok egyikéből.**

**Ha bármelyik játékos rendelkezik olyan Varázslóval (Psyker) melynek véletlenszerűen kell meghatározni a Pszi képességeit, azt most kell megtenni.**

**Itt az idő, hogy felpakoljátok a seregeiteket a csatamezőre. Dobjatok, a nyertes választja ki, hogy elsőként vagy másodikként pakol fel.**

- Az elsőként felpakoló játékos felhelyezi a teljes seregét a felállási zónájába, kivéve a Beszivárgó (Infiltrate) egységeit, illetve azokat, akiket tartalékba kíván tartani.
- Ezután a másodikként felpakoló játékos végrehajtja ugyanezt.
- Az egységek, melyek rendelkeznek a Beszivárgók speciális szabállyal, következnek felhelyezésre. Ha mindkét játékosnak van ilyen egysége, akkor dobjatok egy kockával, a győztes dönti el, hogy ki jön először. Felváltva kell felhelyezni az egységeket, míg minden érintett egység felhelyezésre nem kerül.
- Bármely egység, mely rendelkezik a Felderítők (Scouts) speciális szabállyal most újra felhelyezésre kerülhet. Ha mindkét félnek van ilyen egysége, akkor kockával kell dobni, a nyertes dönti el, hogy ki jön először. Felváltva, minden érintett egység felhelyezésre kerül.

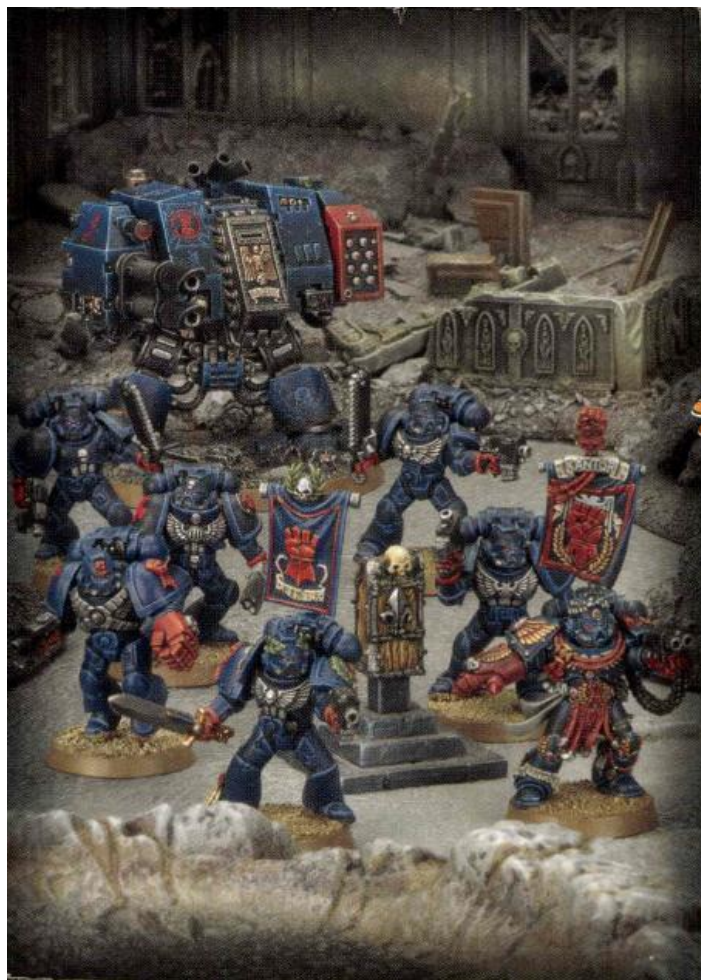
**A játékos, aki másodjára pakolt fel most tehet egy kísérletet a Kezdet megszerzésére (Seize the Initiative). Ha sikerül megszereznie, akkor övé az első kör, ha nem, akkor ő jön másodjára.**

## Mozgási Fázis (Movement Phase)

Válassz ki egy egységet és kövesd az alábbi lépéseket. Ismételd meg a lépéseket minden egységeddel, mellyel mozogni kívánsz.

- Ha az egység visszavonul (Falling back) akkor tegyél kísérletet az Összeállásra (Regroup)
  - Ha sikeres az Összeállítás (Regroup), akkor az egység mozoghat maximum 3"-et.
  - Ha elbukják az Összeállást (Regroup) akkor vissza kell vonulniuk (Fall back) egyenesen a saját táblaszélük felé.
- Határozd meg, hogy az egység mely modelljei (ha vannak ilyen) nem mozognak.
- Határozd meg, hogy az egység nehéz terepen fog-e keresztül mozogni és dob ki a maximális mozgási távolságot.
- Mozgasd az egységet egészen a maximális mozgási távolságig. Ha földre lapultak, akkor az egység nem tud mozogni.

Az alábbi táblázat felsorolja az összes Egység Típust és megmutatja az általános mozgási távolságukat a nehéz terep hatását a mozgásukra, éppúgy, mint néhány rájuk vonatkozó egyéb információt.



Egység Típus	Mozgási távolság	A Nehéz terep hatásai	Visszavonulási távolság
Gyalogság	0"-6"	Dobj 2D6-al és válaszd a nagyobbat.	2D6"
Ugró egységek (Az ugró felszerelést használva)	0"-12"	Ha nehéz terepen kezdik vagy fejezik be a mozgást, veszélyes terep tesztet kell tenni.	3D6"
Ugró egységek (Az ugró felszerelés használata nélkül)	Mint az alap egységtípusa	Mint az alap egységtípusa	3D6"
Bestiák	0"-12"	Nincs hatása	3D6"
Lovasság	0"-12"	Veszélyes terepnek számít	3D6"
Motorok	0"-12"	Veszélyes terepnek számít	3D6"
Suhanók	0"-12"	Ha nehéz terepen kezd vagy fejezi be a mozgását, akkor veszélyes terep tesztet kell tennie.	3D6"
Szörnyetegek	0"-6"	Dobj 3D6-al és válaszd a legnagyobbat.	2D6"
Tüzérség	0"-6"	Dobj 2D6-al és válaszd a nagyobbat.	2D6"
Lebegő felszereléses egységek (a lebegő felszerelésüket használva)	0"-6"	Ha nehéz terepen kezd vagy fejezi be a mozgását, akkor veszélyes terep tesztet kell tennie.	2D6"
Lebegő felszereléses egységek (a lebegő felszerelésüket nem használva)	Mint az alap egységtípusa	Mint az alap egységtípusa	2D6"
Sikló	0"-12"	Ha nehéz terepen kezd vagy fejezi be a mozgását, akkor veszélyes terep tesztet kell tennie.	-
Lépegető	0"-6"	Dobj 2D6-al és válaszd a nagyobbat.	-
Repülő (Rárepüléssel)	18"-36" (Egy maximum 90°-os fordulatot tehet a mozgásának kezdetén)	Nincs hatása	-
Repülő szörnyetegek (Körözés)	12"-24" (Egy maximum 90°-os fordulatot tehet a mozgásának kezdetén)	Nincs hatása	-
Minden más jármű	0"-12"	Veszélyes terep teszt	-



## Lövési fázis (Shooting Phase)

Válaszd ki az egyik olyan egységedet, mely még nem cselekedett ebben a lövési fázisban és dönts el, hogy löni vagy mozogni szeretnél-e vele. Ha löni szeretnél, akkor kövesd az alábbi procedúrát, ha mozogni, akkor pedig nézd meg a Mozgás a lövési fázisban (Moving in the shooting phase) címszó alatti részt.

- **Először, válassz célpontot** - ahhoz, hogy egy ellenséges osztag célpont lehessen, egy vagy több modelljének:
  - lőtávolságban kell lennie a tüzelő osztag egy fegyverének.
  - láthatónak kell lennie a tüzelő osztag egy modellje számára.
- **Ha a célpont egység modelljei különböző szintű fedezékben vannak, akkor választhatod a Fókuszált tüzelési módot (Focus Fire)**
- **Következő lépés, dobj találatra** – az hogy a tüzelő egység modelljei mozogtak vagy nem a megelőző mozgási fázisban az kihat arra, hogy mennyit tudnak a fegyvereikkel löni, valamint azok pontosságára is. (lásd alábbi táblázat)

Fegyvertípus	A mozgás hatása		Roham a lövés után?
	A lövések száma	Csak Kapáslövés?	
Roham (Assault)	Teljes	Nem	Igen
Nehéz (Heavy)	Teljes	Igen	Nem
Löveg (Ordnance)	Nincs	-	Nem
Pisztoly (Pistol)	Teljes	Nem	Igen
Gyorstüzelő (Rapid fire)	Teljes	Nem	Nem
Sorozatlövé (Salvo)	Két értékből a kisebbet	Nem	Nem

### A szállítójárművek és az utasaik

Az, hogy a szállítójármű mennyit mozogott, szenvedett-e sérülést az előző körben vagy a mozgási fázisban, kihat a jármű utasaira és azok tűzerejére, amit az ellenségre tudnak zúdítani.

A Mozgás sebessége vagy a Sérülés mértéke	A járműből tüzelő utasokra vonatkozó hatás	Egyéb hatások
Mozdulatlan	Nincs	Nincs
Harci sebesség	Mozgottnak számítanak	Nincs
Cirkáló sebesség	Csak kapáslövés	Nincs
Padlógáz (Flat out)	Nem lőhetnek	Nincs
Összezavarodott (Shaken)	Csak kapáslövés	Nincs
Kábult (Stunned)	Nem lőhetnek	Nincs
Fegyver megsemmisült (Weapon destroyed)	Nincs	Nincs
Mozgásképtelen (Immoble)	Nincs	Nincs
Roncs (Wrecked)	Mozgottnak számítanak	Ki kell szállniuk egy maximum 3"-es korlátozott mozgással utána pedig egy tűzérési sokk (Pinned) tesztet kell tenniük.
Felrobban (Explodes)	Mozgottnak számítanak	Az egység elszenved annyit 4-es erejű, - Páncélatütésű találatot, ahányan az osztagban vannak. Ezután ki kell szállniuk egy maximum 3"-es korlátozott mozgással utána pedig egy tűzérési sokk (Pinned) tesztet kell tenniük.

- A járműveknek egy másfajta táblázatuk van, minthogy esetükben a tüzerő hatékonyságát a fegyvertípusok helyett az határozza meg, hogy a jármű mennyit mozgott.

- Ez alól egy megjegyzendő kivétel a Löveg. Ha a jármű lőtt a Lövegével, akkor a többi fegyverével már csak Kapáslövéseket adhat le.

Járműtípus	Mennyi fegyverével lőhet a jármű a teljes BS-el.		
	Álló	Harci sebesség	Cirkáló sebesség
Lépegető	Mind	Mind	-
Gyors	Mind	Mind	2
Nehéz	Mind	Mind	-
Repülő (Rárepülés módban)	Mind	4	4
Minden más jármű	Mind	1	0



Ha egyszer ki lett dolgozva, hogy az egység mennyit tud lőni, oszd ezeket csoportokba vagy használj különböző színű kockákat úgy, hogy nyomon tudd követni a különböző Erejű (Strength), Páncélátütés (AP) értékű vagy speciális szabállyal rendelkező, esetleg más Célzó értékkel lőtt lövéseket. Aztán kövesd az alábbi folyamatot minden csoporttal, hogy kidolgozd vajon találtak-e, és ha igen, akkor sebeztek-e.

- **Találatdobás (Roll to hit)** – Először is dobj egy csoportból annyi kockával, amennyi lövést ki akarsz dolgozni. Hogy megtudd, mennyi találatot értél el hasonlítsd össze a dobásokat a modellek Célzó értékével az alábbi táblázat szerint.

A tüzelő Célzó értéke	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Szükséges dobás	6	5	4	3	2	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2






- **Sebzésdobás (Roll to wound)** – Vedd ki azokat a kockákat, mellyel nem találtál és dobj a maradék kockákkal megint.
  - Az a játékos, aki a tüzelő egységet irányítja, választja meg, hogy milyen sorrendbe kerülnek kiosztásra a különböző csoportba sorolt Sebek.

		A célpont szívóssága (Toughness)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A támadó / Fegyver ereje	1	4+	5+	6+	6+	-	-	-	-	-	-
	2	3+	4+	5+	6+	6+	-	-	-	-	-
	3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	-	-	-	-
	4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	-	-	-
	5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	-	-
	6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	-
	7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
	8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
	9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

- **Nem jármű egységek ellen:** hasonlítsd össze az a dott csoportban tüzelő fegyverek erejét a célpont egység többségi Szívósság (Toughness) értékével (Lásd feljebb)
  - Ha egy adott sebcsoporthoz ellen **azonos mentőket** tesznek, akkor dobd ki egyszerűen a mentődobásokat egyszerre. Ossz ki minden egyes mentetlen sebet, egyszerre egyet, a célpont egység legközelebbi modelljére. Minden alkalommal, amikor egy modell Sebpontjainak (Wounds) száma 0-ra csökken, le kell venni, mint veszteséget, a következő mentetlen sebet a következő legközelebbi modell kapja.
  - Ha egy adott sebcsoporthoz ellen **különböző mentődobások** kerülnek kidolgozásra, akkor a mentőket egyesével kell kidobni kezdve a legközelebbi modellel a célpont csoportban. Minden alkalommal, amikor egy modell Sebpontjai (Wounds) 0-ra csökkennek, akkor el kell távolítani, mint veszteséget és tovább kell menni a következő legközelebbi modellel.

- **Jármű egységek ellen:** ahelyett, hogy a táblázatot használnád, add hozzá a kockával kidobott értéket a fegyver erejéhez.
  - Ha az összeg egyenlő a jármű megfelelő oldalának Páncél értékével, akkor **Lecsúszó** találatról beszélünk.
  - Ha az összeg meghaladja a jármű megfelelő oldalának Páncél értékét, akkor **Átütő** találatról beszélünk.
- Ha a jármű ki van takarva (Obscured) vagy más forrásból mentődobásra jogosult, akkor mentődobást kísérhet meg minden Lecsúszó vagy Átütő találat ellen.
- Csökkenteni kell a jármű maradék Szerkezeti pontjainak (Hull points) számát 1-el minden mentetlen Lecsúszó vagy Átütő találat után.
- Végül dobj az alábbi táblázatból minden mentetlen Átütő találat után.
  - Adj 1-et a dobáshoz minden AP2-es fegyverrel elért találat után.
  - Adj 2-et a dobáshoz minden AP1-es fegyverrel elért találat után.
  - Adj további 1-et minden dobáshoz, ha a célpont Nyitott jármű (Open topped)
- Ha a jármű Szerkezeti pont (Hull points) értéke 0-ra csökken, akkor Ronccsá (Wrecked) válik. A jármű megsemmisül, de a csatamezőn marad, gyakorlatilag a részévé válik, mint nehéz és veszélyes terep.

#### D6 Eredmény

- 1-2  A jármű csak Kapáslövést (Snap Shots) lőhet a következő kör végéig.
- 3  A jármű csak Kapáslövést (Snap Shots) lőhet a következő kör végéig és nem mozoghat, ha csak nem Repülő (Rárepülés üzemmódban). Ebben az esetben csak 18"-et mozoghat és nem fordulhat.
- 4  A jármű fegyvereinek egyike megsemmisül (véletlenszerűen kiválasztva). Ha a járműnek nem maradt fegyvere, akkor kezeld úgy, mintha Mozgásképtelenné válna. (Lásd alább)
- 5  A jármű nem mozoghat a játék végéig. Nem is fordulhat el, de a tornya képes forogni, hogy célpontot válasszon. Egy repülő Rárepülő módban repülve e helyett a Beragadt Sebességet szenved el. A jármű mely már Mozdulatlan vagy elszenvedett egy ilyen hatást, e helyett elveszít egy további Szerkezet pontot.
- 6  A jármű megsemmisült. Dobj 1D6-al. Az egységek annyi 4-es Erejű, - Páncélátütésű találatot szenvednek el, ahány modelljük ezen a távolságon belül volt. Utána a túlélőket oda kell helyezni, ahol a jármű volt és utána Tüzérségi sokk próbát kell tenniük.

## Mozgás a lövés fázisban

Az egységgel történő lövés helyett a lövésifázisban választhatod azt is, hogy mozognak. Nézd meg az alábbi táblázatot, hogy mennyit. Emlékezz, hogy az egységek, melyek rendelkeznek a (Fleet) különleges szabállyal egy vagy több kockát újradozhatnak, mikor futnak. A járművek nem használhatják a Füstgránátjait (Smoke launchers) amikor Padlógázzal mennek (Flat out).

Egység/Jármű típusa	Futás, Turbó gyorsítók vagy Padlógáz	Maximum mozgási távolság
Gyalogság, Tüzérség, Ugró egységek, Lebegő Felszereléses egységek, Szörnyetegek, Bestiák, Lovasság	Futás	D6"
Repülő Szörnyetegek (Körözés)	Futás	2D6"
Lépegetők	Futás	D6"
Motorok	Turbó Gyorsítók	12"
Suhanók	Turbó Gyorsítók	24"
Elda Suhanók	Turbó Gyorsítók	36"
Nehéz	-	-
Gyors	Padlógáz	12"
Gyors Siklók	Padlógáz	18"
Repülő (Rárepülés mód)	Padlógáz	24" (Minimum 12")
Minden más jármű	Padlógáz	6"

## Roham fázis (Assault phase)

A Roham fázis 2 részre van bontva: elsőként a Roham (Charge) szakasz majd a Harci (Fight) szakasz következik. Végre kell hajtani minden Roham szakaszt minden egységgel, mellyel rohamozni akarsz, mielőtt végrehajtanád a Harci szakaszt minden egységgel, melyre van köte a közelharcban.

### Roham szakasz

- **Válaszd ki az egyik egységedet és jelentsd be, hogy melyik ellenséges egységet akarja megrohmozni.**
  - Ha több egység is van, melyet az egységed meg akar rohamozni, meg kell határozni, hogy melyik az elsődleges és melyik a másodlagos célpont.
- **Minden ellenséges egység, mely ki lett jelölve, mint célpont, most végrehajthatja a Védelmi tüzet. (Overwatch fire).**
- **Dobd ki a rohamtávot az egységnek.** Nézd meg az alábbi táblázatot, hogy mennyi kockával dobhatsz, illetve a nehéz terepnek milyen hatásai vannak a rohamozó egységre.
  - A Fűrge (Fleet) képességgel rendelkező egységek újradozhatnak egy vagy több kockát.
  - A Tüzérségi egységek képtelenek rohamozni mindaddig, míg egy vagy több ágyú van az osztágban.
  - Az Elda (és Sötét Elda) suhanók valamint a Lebegő Felszereléses egységek maximum 2D6"-et mozoghatnak a Roham fázisban még akkor is ha nem ellenséges egységet rohamoznak meg.
  - Az Ugró egységek melyek a Rohamozáshoz ugró felszerelésüket használják megkapják a Düh Kalapácsa (Hammer of wrath) képességet a kör végéig, valamint újradozhatják a rohamtávot.
  - Megjegyzendő, hogy mivel a veszélyes terep egyben nehéz terepnek is kezelendő, kihatással van a rohamozó egységekre is.

Egységtípus	Rohamtáv (Maximum)	A nehéz terep hatása
Gyalogság	2D6"	3D6" kivéve belőle a legnagyobbat.
Ugró egységek (Az ugró felszerelést használva)	2D6" (Újradozhatja mindkét kockát)	2D6" és újradozhatják az összes kockát, valamint veszélyes terep tesztet kell dobniuk, ha nehéz terepen kezdik vagy fejezik be a roham-mozgásukat.
Ugró egységek (Az ugró felszerelés használata nélkül)	2D6"	3D6" kivéve belőle a legnagyobbat.
Bestiák	2D6"	Nincs
Lovasság	2D6"	2D6", veszélyes terep tesztet kell tenniük.
Motorosok	2D6"	2D6", veszélyes terep tesztet kell tenniük.
Suhanók	2D6"	2D6", veszélyes terep tesztet kell tenniük, ha nehéz terepen kezdik vagy fejezik be a roham-mozgásukat.
Szörnyetegek	2D6"	3D6" kivéve belőle a legnagyobbat.
Tüzérség	2D6"	3D6" kivéve belőle a legnagyobbat.
Lebegő felszereléses egységek (a lebegő felszerelésüket használva)	2D6"	2D6", veszélyes terep tesztet kell tenniük, ha nehéz terepen kezdik vagy fejezik be a roham-mozgásukat.
Lebegő felszereléses egységek (a lebegő felszerelésüket nem használva)	2D6"	3D6" kivéve belőle a legnagyobbat.
Harci szekerek (Chariots)	2D6"	3D6" kivéve belőle a legnagyobbat, veszélyes terep tesztet kell tenniük.
Lépegetők	2D6"	3D6" kivéve belőle a legnagyobbat.

## A Harci szakasz (The Fight-Sub-phase)

- **Válassz ki egy harcot, amit kidolgozol.** Ha több mint egy küzdelem folyik egyszerre, akkor az a játékos, akinek a köre van, határozza meg a sorrendet.
- **Jelents be Kihívást, (Challenge) ha akarsz.**
  - Ha egy Kihívás be van jelentve, és az el van fogadva, akkor a Kihívásban résztvevő modelleket mozgassátok talpkontaktusba.
- **Kezdve a 10-es Kezdeményezési lépéstől, haladjatok egyesével lefelé a különböző Kezdeményezési lépéseken az 1-es felé, míg eléritek egy olyan résztvevő Kezdeményezési lépését, aki nem vesz részt kihívásban.**
  - Az összes modell, melyeknek a Kezdeményezési értéke soron következik, most összemozog (Pile in)
  - Minden közelharcban lekötött modell, ezzel a Kezdeményezés értékkel most lead annyi támadást, amekkora a Támadás értéke, amihez hozzáadódnak az esetleges bónuszok, melyekre jogosultak.
- **Találatdobás** – Dobj egy-egy kockával minden támadásért, mely ennél a Kezdeményezés lépésnél esedékes, majd hasonlítsd össze a modell Támadó Értékét (Weapon Skill) a megtámadott ellenséges egység többségi Támadó Értékével (Weapon skill)-jével, hogy lásd mekkora dobás kell a találatához. (Lásd az alábbi táblázatot)
  - Ne felejtsetek el a különböző Erejű, Páncélátütésű vagy valamilyen speciális szabállyal rendelkező támadások különböző csoportokba osztani vagy használatok különböző színű kockákat.
  - A nem lépegető típusú járművek, melyek az előző körben mozogtak 1-es Támadó értéket kapnak. Azok a nem lépegető járművek, melyek nem mozogtak a megelőző körben vagy Mozgásképtelenné váltak 0-s Támadó értékkel rendelkeznek.

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

- **Vedd ki azokat a kockákat, melyek nem találtak, a maradékkal dobj újra.** Ezt a dobást arra használjuk, hogy lássuk mennyi Sebzést kaptak a nem-jármű egységek, vagy mennyi lecsúszó vagy átütő találatot szenvedtek el jármű

- **Nem jármű egységek ellen** – Hasonlítsd össze a támadás erejét a célpont egység többségi Állóképesség értékével (Toughness) a Sebzésdobás táblázaton, hogy lássuk, mekkorát kell dobni, hogy Sebet okozzunk.

- Ha minden seb ellen, amit ennél a kezdeményezés értéknél okoztak **ugyanolyan mentődobást** tesznek, akkor a mentőket egyszerre kell kidobni, majd a mentetlen sebeket ki kell osztani egyesével az ennél a kezdeményezési értéknél támadó modellekhez legközelebb álló ellenséges modellekre.
- Ha több ellenséges modell is ugyanolyan közel van, akkor az őket irányító játékos határozza meg, hogy ki kapja a sebet.
- Ha az okozott sebek ellen **különböző mentődobásokat** tesznek, akkor egyesével kell a sebeket kiosztani kezdve a legközelebbi modellel, ami ellen a modell dobja a mentőjét, egyesével, mielőtt a következő seb kiosztásra kerülne. Ha egy modellre seb kerül kiosztásra, akkor addig kell a sebeket rá osztani, míg a Sebtartalék (Wound pool) ki nem ürül vagy a modell veszteségként el nincs távolítva.

- Járművek ellen – Ahelyett, hogy a sebzés táblázatot használnánk, adjuk hozzá a kidobott értéket a támadó erejéhez.

- Ha ez az érték egyenlő a megtámadott jármű hátsó páncéljának értékével, akkor **Lecsúszó** találatról beszélünk.
- Ha ez az érték meghaladja a megtámadott jármű hátsó páncéljának értékét, akkor **Átütő** találatról beszélünk.

- Csökkenteni kell a járművek maradék Szerkezeti pontjainak (Hull points) számát 1-el minden mentetlen Lecsúszó vagy Átütő találat után.

- Végül dobj a Jármű sérülési táblázatból minden okozott Átütő találat után.

- **Menjete a következő kezdeményezési lépésre és ismételd meg a fenti folyamatot, hogy kidolgozzátok az ennél a lépésnél esedékes támadásokat.**
- **Ha végül minden modell, mely nem résztvevője a kihívásnak, harcolt, akkor itt az ideje, hogy lejátsszok a Kihívást.**
  - Ha az egyik oldalon vannak olyan modellek, melyek nem tudnak harcolni, minthogy az egyetlen modell, mellyel közelharcban lennének, ki van hívva, akkor morális támogatást tudnak nyújtani a saját bajnokuknak.
- **Végül itt az ideje, hogy meghatározzuk a Roham eredményét. Hogy ezt megtegyük, adjuk össze oldalanként az okozott, mentetlen sebeket.**

- Ha az egyik oldal teljes egészében megsemmisíti az ellenfelet, akkor automatikusan győz.

- Egyébként az az oldal, mely a kevesebb mentetlen sebet okozta veszít és Morál próbát kell tennie.

- Ha egy vagy több egység, mely elvesztette a közelharcot sikeres morálpróbát tesz, akkor marad a közelharc és a harc végi összemozgás jön.
- Ha a vesztes fél képtelen megsebezni az ellenfelét, választhatja azt a lehetőséget, hogy automatikusan elbukja a moráltesztet.
- Ha a harcban vesztes egységek elbukják a moráltesztet akkor a győztesek megpróbálhatnak előretörni (Sweeping advance)

- Minden egység, mely elbukta a moráltesztet, de túléli az ellenfél előretörését vissza kell, hogy vonuljon.

- Minden túlélő, közelharcban nem lekötött egység, mely nem vonul éppen vissza most egy Konzolidációs mozgást (Consolidation move) tehet, mely maximum D6" lehet.

egységek.