WARHAMMER 40,000

FELKÉSZÜLÉS A CSATÁRA

A WARHAMMER 40,000 JÁTÉKOK NÉLKÜLÖZHETETLEN ALAPJA

ALAPSZABÁLYOK

A Warhammer 40,000 játékban rettenthetetlen harcosokat és hadigépeket vihetsz harcba. A jelen oldalakon olvasható alapszabályok képezik a Warhammer 40,000 játék alapját a Citadel miniatúra-kollekcióval, amellyel dicsőséges csatákat vívhatsz a háború szabdalta galaxisban.

MODELLEK ÉS ADATLAPOK

Az egyes modellekre vonatkozó szabályokat és tulajdonságokat, valamint esetenként a terepjellemzőket az adatlapokról olvashatod le; ezek segítségével használhatod a modelleket a csatában.

EGYSÉGEK

A modellek egy vagy több modellekből álló egységekben mozognak és harcolnak. Az egységek felállításukat követően csak csoportként végezhetnek el bármilyen lépést úgy, hogy minden modell vízszintesen legfeljebb 2 hüvelykre, függőlegesen pedig legfeljebb 6 hüvelykre van az egység legalább egy másik modelljétől: ez az egységkoherencia. Ha egy egység bármilyen okból felbomlik csata közben, a következő lépésekor újra kell alkotnia az egységkoherenciát.

A CSATAKÖR

A Warhammer 40,000 játék csatakörök sorozatából áll. Mindegyik csatakörben sor kerül mindkét játékosra. Mindegyik csatakörben ugyanaz a játékos lép először – hogy melyik, az attól függ, milyen küldetést játszotok. Mindegyik kör fázisok sorozatából áll, amelyeket sorrendben kell megoldani. Ezek a fázisok a következők:

1. **Mozgási fázis**
   Mozgass bármely egységet, amely erre képes.
2. **Pszi fázis**
   A pszik erős mentális képességekkel rendelkeznek.
3. **Lövési fázis**
   Egységeid lőhetik az ellenfél egységeit.
4. **Roham fázis**
   Egységeid közelharcot vívhatnak az ellenfél egységeivel.
5. **Küzdelem fázis**
   Mindkét játékos egységei bevonulhatnak, és a közelharchoz szükséges fegyverekkel támadhatnak.
6. **Morál fázis**
   Teszteld a legyengült egységek bátorságát.

Amikor egy játékos fordulójának vége, az ellenfele teheti meg lépéseit. Amint mindketten befejezték lépésüket, a csatakör befejeződik, és elkezdődik a következő, majd ez így folytatódik tovább, míg el nem dől a csata kimenetele.

Harci eszközök

A küzdelemhez egy mérőszalagra és néhány dobókockára lesz szükséged.

A Warhammer 40,000 játékban hüvelykben (") mérjük az egyes modellek vagy egységek legközelebbi pontjai közötti távolságot. Ha a modellnek nincs talpa, mint amilyenek például a járművek, a távolságot a modell törzsének legközelebbi pontjától mérjük. A távolságot bármikor mérhetitek.

A Warhammer 40,000 hatoldalú dobókockát használ, melyet gyakran D6-ként emlegetünk. Egyes szabályokban előfordul a 2D6, 3D6 stb. kifejezés – ez esetben ennyi D6 kockával kell dobni, és az eredményeket összeadni. Ha a szabály szerint D3 értéket kell használni, akkor a kockadobás után kapott eredményt felezzétek meg. A felezéskor kapott értékeket (szükség szerint) felfelé kerekítsétek. Minden módosító halmozható. Ha egy szabályhoz például 3 vagy több kockadobás szükséges, ezt gyakran 3+ rövidítéssel olvashatod.

1. MOZGÁSI FÁZIS

A vonuló sereg lépteitől rázkódik a föld, és gépek moraja tölti meg a levegőt, miközben a seregek a csatamezőre tartanak, és előnyös pozíciót keresnek.

A Mozgási fázist kezdd azzal, hogy kiválasztod egyik egységedet, és az egység minden modelljét mozgatod mindaddig, ameddig már nem kívánsz többet mozgatni. Ekkor mozgathatsz egy másik egységet, ameddig annyi egységet mozgattál, amennyit csak szeretnél. Az egyes Mozgási fázisokban egy-egy modellt egynél többször nem mozgathatsz.

Mozgás

Egy modell bármilyen irányba mozgatható, bármilyen hüvelykben mért távolságra, de legfeljebb az adatlapján található jellemző Mozgásnak megfelelő mértékben. A modell talpa (vagy törzse) ennél messzebb nem mozgatható. Nem haladhat át más modelleken, vagy olyan tereptárgyakon, mint a falak, de bármilyen terepen mozgatható függőlegesen, mászásként.

Ha a modell adatlapján a **Fly** szerepel, akkor a modell képes más modelleken és tereptárgyakon átlépni úgy, mintha azok ott sem lennének.

Minimumlépés

Egyes **Fly** képességű modellek Mozgás jellemzője két értékből áll. Az első a modell minimális sebessége – a Mozgási fázisban a modell talpának minden része legalább ilyen messzire kell végezzen a kiindulási helytől számítva. A másik a maximális sebessége – a modell talpának semelyik része nem állhat ennél távolabb. Ha egy modell nem tudja meglépni a minimális lépését, vagy a minimális sebessége miatt leszorul a csatatérről, elpusztul és el kell távolítani a csatamezőről – a modellt ilyenkor megállítják, összezúzzák, vagy leszorítják a csatamezőről.

Az ellenfél modelljei

Az egyazon hadseregben harcoló modellek mindegyike baráti modell. Az ellenfél által irányított modellek ellenséges modellek. Ha a Mozgási fázisban lépsz egy modellel, akkor az legalább 1" távolságra kell, hogy legyen az ellenfél modelljeitől.

Visszavonulás

A Mozgási fázist kezdő egységek, amelyek 1"-en belül vannak az ellenfél egységeitől, helyükön maradhatnak, vagy visszavonulhatnak. Ha a visszavonulást választod, az egységnek a lépést több mint 1" távolságra kell befejeznie minden ellenséges egységtől. Ha egy egység visszavonul, akkor később abban a körben nem tud előretörni (lásd lent), vagy rohamozni. Egy visszavonuló egység nem lőhet később abban a fordulóban, kivéve, ha **Fly** képességgel rendelkezik.

Előretörés

Amikor kiválasztasz egy egységet mozgásra a Mozgási fázisban, kijelentheted, hogy az egység előretör. Dobj a kockával, és az eredményt add hozzá az egység minden modelljének Mozgási jellemzőjéhez a Mozgási fázisban. Egy előretörő egység nem lőhet és nem rohamozhat később abban a fordulóban.

„Lefekszünk-e ártatlan bárányként a vérszomjas farkas előtt, vagy büszke megvetéssel szembeszállunk a galaxis szörnyűségeivel? Ne tűrjük a birodalmunkba betörő bestiákat és idegen szörnyetegeket!"

- Orthas Gregoran, A Forlan Synod fő demagógja

INGADOZÓ MODELL SZINDRÓMA

Néha azt tapasztalod, hogy egy adott terepen a modellt nem tudod pontosan oda helyezni, ahova szeretnéd. Ha óvatosan kiegyensúlyozod a helyén, a legkisebb mozdulatra is leeshet, és a festett modell megsérülhet, vagy el is törhet. Ilyenkor teljesen elfogadhatónak tartjuk, hogy a modellt a biztonságosabb pozícióban tartsd, ameddig mindkét játékos ebbe beleegyezik, és ismeri a „tényleges" pozícióját. Ha később az ellenfél rálőne, tartsd a modellt a megfelelő helyén, hogy ellenfeled ellenőrizhesse a lővonalat.

ERŐSÍTÉSEK

Számos egység a csatamezőn egy-egy forduló közepén is megjelenhet, olykor teleportálók, antigravitációs eszközök használatával, vagy még ezoterikusabb úton. Ez általában a Mozgási fázis végén történik, de más fázisokban is előfordulhat. Az így felállított egységek nem mozoghatnak vagy törhetnek előre abban a fordulóban, amikor színre léptek – teljes Mozgási fázisukat felhasználják a csatamezőre lépéshez – de máskülönben normális módon viselkedhetnek (lőhetnek, rohamozhatnak stb.) a fordulójuk végéig. Az erősítésként érkező egységek a szabályok, így például a Nehéztüzérségi lövések tekintetében úgy számítanak, mintha a Mozgási szakaszban mozogtak volna. Minden egység, amely a csata végéig nem érkezett meg a csatamezőre, elpusztítottnak számít.

Újradobások

Néhány esetben a szabályok megengedik, hogy újradobd a kockát, ami azt jelenti, hogy egy vagy több kockával újra dobhatsz. Egynél többször soha nem dobhatsz újra, és az újradobás mindig az esetleges módosítók előtt történik.

Rádobások

Egyes szabályok rádobást írnak elő. Ilyenkor mindkét játékos D6 kockát dob, és a nagyobb értéket dobó játékos nyer. Ha a dobások egyenlők, mindkét játékos újra dob a D6 kockával; csak ilyenkor dobhatnak újra a játékosok egy újradobást. Ha a második és az azt követő dobások úgyszintén egyenlők, addig kell dobni, ameddig nyertes nem lesz.

Sorrendiség

A Warhammer 40,000 játék közben olykor előfordul, hogy kettő vagy több szabályt is ugyanabban az időben kell alkalmazni – általában a Mozgási fázis elején, vagy a csata kezdete előtt. Amikor ez a játék közben történik meg, az éppen soron lévő játékos választja meg a sorrendet. Amikor ez a játék előtt vagy után történik, vagy egy csatakör elején vagy végén, a játékosok rádobást végeznek, és a rádobás nyertese dönti el az alkalmazandó szabályok sorrendjét.

2. PSZI FÁZIS

A misztikus harcosok és varázslók a hipertér különleges erejét kihasználva segítenek szövetségeseiknek és semmisítik meg ellenfeleiket. Ennek az erőnek a kihasználása sem kockázatmentes, mert a legkisebb hiba is pusztító erejű lehet a környezetükre.

PSZI SOROZAT

1. **Válassz pszit és erőt**
2. **Csinálj pszi tesztet**
3. **Az ellenfél Boszorkánytesztet végez**
4. **Pszichés erő feloldása**

1. Válassz pszit és erőt

Egyes modellek az adatlapjuk szerint **Psyker** képességgel rendelkeznek. Ezek a pszik túlvilági képességeiket felhasználva szembeszállhatnak az ellenfél varázslóival. A pszi ereje, és az egyes pszi fázisokban bevethető vagy kivédhető erőik száma az adatlapjukon van részletezve.

Pszichés erők

Hacsak másként nem jelölik, minden pszi-használó képes a lent leírt *Lesújtás* pszichés erőre. Egyesek képesek más erőkre a *Lesújtás* helyett vagy mellett – a modell adatlapjai vagy az általatok használt más kiegészítő szabályok egyértelműsítik, az egyes pszik milyen képességekkel rendelkeznek. Ha egy pszi csata előtt generálja az erőit, ezt rögtön azelőtt tegye, mielőtt bármelyik játékos elkezdi felrakni a seregét.

Lesújtás

A *Lesújtás* hipertér rohamértéke 5. Ha ez az erő megjelenik, a legközelebbi látható ellenséges egység, amely a pszitől 18" távolságon belül van, D3 halálos sebet kap. Ha a Pszi teszt eredménye több mint 10, a cél ehelyett D6 halálos sebet kap.

2. A pszi teszt elvégzése

Egy pszi megkísérelheti felhasználni az általa birtokolt pszichés erőt egy pszi-teszt elvégzésével. Ehhez 2D6 dobás szükséges. Ha az összesített eredmény eléri vagy meghaladja az adott erő hipertér rohamértékét, az erőt sikeresen bevetette. Egy pszi egy fordulóban egynél többször nem kísérelheti meg bevetni ugyanazt a pszichés erőt.

A hipertér veszélyei

Ha a pszi-tesztre dupla egyest, vagy dupla hatost dobsz, a pszi azonnal megtapasztalja a Hipertér veszélyeit. A pszi D3 halálos sebet kap, ahogy a Démonokkal teli hipertér elpusztítja az elméjét. Ha a pszi a Hipertér veszélyei miatt elpusztul, az általa megkísérelt erő automatikusan meghiúsul, és a 6" távolságon belül lévő minden egység D3 halálos sebet kap, miközben a pszit elnyeli a hipertér vagy pedig egyszerűen felrobban.

3. Boszorkányteszt

Egy pszi megkísérelhet ellenállni egy 24" távolságon belül álló ellenséges modell pszi-erőjének, ha elvégzi a Boszorkánytesztet – erre azonnal sor kerül, akkor is, ha nem te következel. Ehhez 2D6 dobás szükséges. Ha az összeredemény nagyobb, mint az erő kifejtéséhez szükséges pszi-teszt eredménye, akkor az erővel szemben az ellenállás sikeres volt, és a hatásai nem érvényesek. Egy körben csak egy kísérletet lehet tenni minden egyes sikeresen manifesztálódott pszi-erő kivédésére, függetlenül attól, hány pszi áll a képessége birtokában, 24" távolságon belül az ellenséges pszi modelltől.

4. A pszichés erő feloldása

Amennyiben a pszi-teszt sikeres volt, a pszi nem halt meg a Hipertér veszélyeinek eredményeként, és a kísérletet nem akadályozta meg a Boszorkányteszt, alkalmazhatod a pszichés erőt, amelynek leírását magánál a képességnél találod.

3. LÖVÉSI FÁZIS

Fegyverek dörögnek, és srapnel záporozik az égből. Lángcsóvák világítják meg a szürkületet, narancsszínbe burkolva a háború ködét; elhasznált töltények és akkumulátorok hevernek mindenfelé a csatamezőn.

LÖVÉSI SORREND

1. **Válassz egy egységet, amellyel lőni szeretnél**
2. **Válassz célpontot**
3. **Válassz lőfegyvert**
4. **Hajtsd végre a támadást**
   - **Dobj találatot**
   - **Dobj sebzést**
   - **Az ellenfél kiosztja a sebet**
   - **Az ellenfél mentődobást végez**
   - **Veszteség kiosztása**

1. Válassz egy egységet, amellyel lőni szeretnél

A Lövési fázisban a lőfegyverekkel rendelkező modellekkel lőhetsz. Először válaszd ki, melyik egységgel lősz. Nem választhatsz olyan egységet, amely ebben a körben előretört vagy visszavonult, illetve olyan egységet, amely 1" távolságon belül van egy ellenséges egységtől. Amennyiben másként nem jelezzük, az egység minden modellje a felszereltségét képező minden lőfegyverrel támad. Miután az egység minden modellje lőtt, választhatsz egy másik egységet a lövéshez, ameddig minden erre alkalmas, lövésre kiszemelt egységgel nem lőttél.

2. Válassz célpontot

A lövőegység kiválasztása után válaszd ki a megcélzott egységet, vagy egységeket a támadáshoz. Az ellenséges egység megcélzásához az egység egy modelljének lőtávolságon belül kell lennie a használt fegyverhez (a fegyver profiljának megfelelően), és láthatónak kell lennie a lövő modell számára. Ha bizonytalan vagy, hajolj le, és a lövő modell mögé nézve állapítsd meg, látható-e a célpont bármilyen része. A láthatóság meghatározásához egy modell átláthat az egysége részét képező más modelleken.

A modellek nem vehetnek célba olyan ellenséges egységeket, amelyek 1" távolságon belül vannak baráti modellektől – ez esetben túl nagy lenne annak kockázata, hogy saját csapatodat találod el.

3. Válassz lőfegyvert

A modell rendelkezésére álló fegyverek az adatlapján találhatók. Ha egy modell számos fegyverrel rendelkezik, mindegyikből lőhet ugyanarra a célpontra, vagy mindegyikkel külön-külön lőhet az ellenfél más-más egységeire. Hasonlóképpen, ha egy egység egynél több modellel rendelkezik, ezek lőhetnek ugyanarra, vagy választásod szerint más-más célpontokra is. Bármelyiket is választod, mielőtt dobnál, mondd el, hogyan fogod elosztani a lövő egység lövéseit, és az egyik célpont elleni összes lövést add le, mielőtt továbbhaladnál a következőre.

A támadások száma

Ahányszor egy modell lőfegyverrel lő, bizonyos számú támadást indíthat. Minden egyes támadáshoz egyet dobni kell a kockával. A modell által egy fegyverrel elvégezhető támadások számát, és így a kockadobásaid számát a fegyver profilján találod a fegyver típusával együtt. A fegyver típusa befolyásolja a lehetséges támadások számát (lásd a túloldalon).

Karakterek

Egyes modellek adatlapján **Character** jelölést látsz. Ezek a hősök, tisztek, próféták és hadurak nagy képességű egyének, akik jelentősen befolyásolhatják egy csata kimenetelét. A csatamező kavargó örvényében ugyanakkor nehéz lehet az ilyen karaktereket megcélozni. Egy **Character** csak akkor választható ki célpontként a Lövési fázisban, ha ők a lövő modellhez legközelebb álló látható ellenséges egység. Ez a szabály a puszta mérete miatt nem érvényes olyan **Character** esetében, amelynek Sebzés tulajdonsága 10 vagy több.

Gyors dobás

A támadások végrehajtásának szabályai azt feltételezik, hogy egyszerre egy támadást intézel. Ugyanakkor a csaták felgyorsíthatók úgy is, hogy a hasonló támadásokhoz egyszerre dobsz a kockával. A több támadás egyidejű elvégzéséhez mindegyik támadásnak ugyanolyan Ballisztikai képességgel kell rendelkeznie (lövőtámadás esetén) vagy ugyanolyan Fegyverképességgel (közelharc-támadás esetén). Az Erő, a Páncélátütés és a Sérülés esetében megegyező jellemzőkkel kell rendelkezniük, és ugyanazon egység felé kell irányítani őket. Amennyiben ezek fennállnak, egyszerre végezd el az összes találati dobást, majd az összes sebzésdobást. Ezt követően ellenfeled egyenként kioszthatja a sebeket, mentődobásokat végezhet és ezeknek megfelelően szenvedheti el a sebeket és veszteségeket. Ne feledd, ha a célzott egység olyan modellt tartalmaz, amely már szenvedett el sebet, először ennek a modellnek kell kiosztani a sebeket, ameddig a modell vagy elpusztul, vagy ellenfeled minden sebet mentődobásokkal visszafordít.

Auraképességek

Egyes egységek – általában **Character** *képességűek – olyan képességekkel rendelkeznek, amelyek egy adott hatósugáron belül más modellekre is hatással lehetnek. Hacsak a kérdéses képesség másképp nem rendelkezik, egy ilyen szabállyal rendelkező modell mindig a képesség hatótávolságán belül van.*

Például egy Lord of Contagion karakter Nurgle ajándéka képességgel rendelkezik, amely minden **Death Guard** *modellre hatással van, amely tőle 7" távolságon belül van. Mivel a Lord of Contagion szintén* **Death Guard** *modell, ő is hasznát veszi ennek a képességnek.*

A legfontosabb szabály

Egy olyan részletes és komplex játékban, mint a Warhammer 40,000, előfordulhat, hogy nem vagytok egészen biztosak abban, hogy hogyan kezeljétek a játékban előforduló valamely szituációt. Amikor ez történik, gyorsan beszéljétek meg a kérdést ellenfeleddel, és azt a megoldást válasszátok, amelyik kézenfekvőbbnek tűnik mindkettőtöknek (vagy egyszerűen a legszórakoztatóbb!). Ha nem találtok kézenfekvő megoldást, mindketten dobjatok a kockával, és az dönti el, mi történjen, aki a nagyobbat dobta. És máris folytatódhat az aprítás!

Fegyvertípusok

Ötféle lőfegyver létezik: Rohamfegyver, Nehéztüzérségi fegyver, Gyorstüzelő fegyver, Gránát és Pisztoly. Az ezen fegyverek valamelyikét használó modell annyi támadást intézhet, amennyi a profilján fel van tüntetve a típusa mögött. Például egy modell, amelyhez „Rohamfegyver 1" van írva, 1 támadást intézhet azzal a fegyverrel; egy modell a „Nehéztüzérségi fegyver 3" fegyverrel 3 támadást végezhet stb.

Ha a fegyverrel egynél több támadás indítható, akkor az összes támadást ugyanazon egység ellen kell végezni.

Mindegyik típusú lőfegyverhez van egy további szabály, amely a szituációtól függően a fegyver pontosságát befolyásolhatja lövéskor. Ezek a következők:

Rohamfegyver (Assault)

A rohamfegyverek olyan gyorsan és válogatás nélkül tüzelnek, hogy a csatába vetődő harcosok csípőből tüzelhetnek vele.

Egy rohamfegyverrel rendelkező modell akkor is tüzelhet, ha korábban ugyanabban a körben előretört. Ha ezt teszi, akkor ki kell vonnod 1-et az ebben a körben ezzel a fegyverrel leadott találati dobásból.

Nehéztüzérségi fegyver (Heavy)

A nehéztüzérségi fegyverek a legnagyobb és leghalálosabb fegyverek a csatamezőn, de újra kell tölteni, gondosan fel kell állítani és a tüzeléshez elő kell készíteni őket a teljes hatásért.

Ha egy Nehéztüzérségi fegyverrel rendelkező modell lépett a megelőző Mozgási fázisban, ki kell vonni 1-et bármely találati dobásból, amelyet ebben a körben ezzel a fegyverrel lőttek.

Gyorstüzelés (Rapid Fire)

A gyorstüzelésű fegyverek sokoldalú fegyverek, amelyek képesek egyetlen lövést nagy távolságra leadni, vagy közelről kontrollált tűzcsóvákat kibocsátani.

Egy gyorstüzelésű fegyverrel támadó modell megduplázza a támadások számát, ha a célpont a fegyver maximális lőtávolságának felén belül van.

Gránát (Grenade)

A gránát olyan kézi robbanófegyver, amelyet egy harcos az ellenségre dobhat, miközben az osztag többi tagja tüzelve fedezi.

Ahányszor egy egység tüzel, az egység egyik gránáttal felszerelt modellje választhatja azt is, hogy gránátot dob más lőfegyver használata helyett.

Pisztoly (Pistol)

A pisztolyt egy kézben viszik, és közelharcban is használható közvetlen közelről. Sok harcos visel egyet az oldalán az elsődleges fegyvere mellett.

Egy modell akkor is lőhet pisztollyal, ha ellenséges egységek vannak 1 hüvelyken belüli távolságra a saját egységétől, de a legközelebbi ellenséges egységet kell megcéloznia. Ilyen esetekben a modell lőhet a pisztollyal akkor is, ha más baráti egységek vannak 1 hüvelyken belüli távolságra ugyanattól az ellenséges egységtől.

Minden alkalommal, amikor egy pisztollyal és más típusú lőfegyverrel (pl. pisztollyal és egy gyorstüzelésű fegyverrel) felszerelt modell lő, vagy a pisztollyal/pisztolyokkal lő, vagy az összes további fegyverével. Válaszd ki, melyikkel lősz (pisztollyal vagy nem pisztollyal), mielőtt dobnál a kockával.

'Ahogy testünket gyémántpáncél védi,
a lelkünket a hűség óvja.

Fegyverünk halállal van töltve a Császár ellenségeinek vesztére,
de gondolatainkat a bölcsesség táplálja.

Ahogy soraink előretörnek, odaadásunk is gyarapszik,
hiszen mi vagyunk az Űrgárdisták!

Mi vagyunk a Császár kiválasztottai,
hűséges szolgái a sírig.'

4. Támadások végrehajtása

A támadás lehet egyszerre egy támadás, vagy egyes esetekben több támadás együtt is végrehajtható. Az egyszerre egy támadás a következő sorrendben zajlik:

1. **Találati dobás:** Ahányszor egy modell támadást indít, dobj a kockával. Ha a kapott szám nagyobb vagy egyenlő, mint a támadó modell Ballisztikai képesség tulajdonsága, akkor a használt fegyverrel találatot ért el. Ha nem, a támadás meghiúsul és befejeződik. Az 1-es dobás mindig sikertelen, függetlenül az esetleges módosítóktól.

2. **Sebzésdobás:** Ha egy támadás során találat történik, még egyet kell dobnod annak eldöntésére, hogy a támadás során megsérül-e a célpont. A szükséges dobást a támadó fegyver Erő tulajdonságának és a célpont Szívósság tulajdonságának összevetésével nézheted meg, ahogy azt a következő tábla mutatja:

SEBZÉSDOBÁS

A TÁMADÁS EREJE ÉS A CÉLPONT SZÍVÓSSÁGA	D6 KOCKA SZÜKSÉGES
Az Erő **KÉTSZERESE (vagy több)** a Szívósságnak?	2+
Az Erő **NAGYOBB**, mint a Szívósság?	3+
Az Erő **EGYENLŐ** a Szívóssággal?	4+
Az Erő **KISEBB**, mint a Szívósság?	5+
Az Erő **FELE (vagy kevesebb)** a Szívósságnak?	6+

Ha a dobás a szükséges számnál kisebb, a támadás sikertelen, és befejeződik. Az 1-es dobás mindig sikertelen, függetlenül az esetleges módosítóktól.

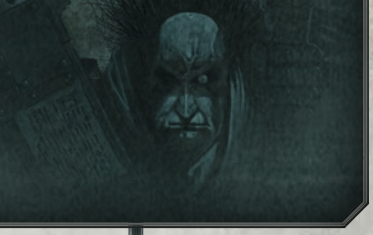
3. **Seb kiosztása:** Ha egy támadás sikeresen megsebesíti a célpontot, a célponti egységet irányító játékos az egység bármely modelljének kioszthatja a sebet (a kiválasztott modellnek nem kell lőtávolságon belül lennie, vagy a támadó egység számára láthatónak lennie). Ha a célponti egység valamelyik modelljének már van sebe, ezt a sebet annak a modellnek kell kiosztani.

4. **Mentődobás:** A célponti egységet irányító játékos ezt követően mentődobást dob úgy, hogy a kockával dobott számot a veszteséget okozó fegyver Páncélátütő képesség tulajdonságával módosítja. Például ha a fegyver páncélátütő képessége -1, akkor 1-et kell kivonni a mentődobás értékéből. Ha az így kapott eredmény egyenlő vagy nagyobb, mint annak a modellnek a Mentés tulajdonsága, amelyiknek a sebet kiosztották, akkor a sebet a játékos megakadályozta, és a támadás befejeződik. Ha az eredmény kisebb, mint a modell Mentés tulajdonsága, akkor a mentődobás sikertelen, és a modell veszteséget szenved. Az 1-es dobás mindig sikertelen, függetlenül az esetleges módosítóktól.

5. **Veszteség kiosztása:** A kapott veszteség egyenlő a támadásban használt fegyver Veszteség tulajdonságával. Egy modell egy sebet veszít minden elszenvedett veszteségpontért. Ha egy modell sebei nullára csökkennek, akkor vagy elpusztították, vagy legyőzték és eltávolították a játékból. Ha egy modell számos sebet szenved el egyetlen támadásban és legyőzik, a támadásban bármely ezen felül szerzett vesztesége elvész, és hatástalan.

Sebezhetetlen mentők

Egyes modellek természetfeletti reflexekkel rendelkeznek, vagy olyan erőmezők óvják őket, amelyek sebezhetetlen mentőt biztosítanak számukra. Ahányszor sebet osztanak ki egy sebezhetetlen mentővel rendelkező modell számára, választhatsz, hogy vagy a rendes Mentés tulajdonságát, vagy a sebezhetetlen mentőt használod, de a kettőt egyszerre nem lehet. Ha egy modell egynél több sebezhetetlen mentővel rendelkezik, csak az egyiket használhatja fel – döntsd el, melyik legyen ez. Ha egy modell sebezhetetlen mentőjét használod,azt soha nem módosítja a fegyver Páncéláttörési értéke.



Terep és fedezék

A távoli jövő csatamezői telis-tele vannak olyan tereptárgyakkal, mint a romok, a kráterek és az ágas-bogas ingoványok. A modellek fedezéket kereshetnek a hasonló tereptárgyakban, hogy védelmet nyerjenek a támadó egységek lőfegyvereitől.

Ha egy egység teljes egészében egy tereptárgyon, vagy azon belül helyezkedik el, adj 1 pontok a modellek mentődobásaihoz a támadó lövések ellen; ezek képviselik a tereptárgy fedezékét. A sebezhetetlen mentőket ez nem érinti. A Küzdelem szakaszban az egységeket nem védik a fedezékek.

Halálos sebek

Egyes támadások halálos sebeket ejtenek – ezek olyan erősek, hogy nincs az a páncélzat vagy erőmező, amely alkalmas a kivédésükre. Mindegyik halálos seb egy veszteségpontot jelent a megtámadott egységnek. Halálos seb ellen ne dobj sebzésdobást vagy mentődobást (beleértve a sebezhetetlen mentőt is) – egyszerűen oszd ki úgy, mint bármely más sebet és veszteséget a megtámadott egység egyik modelljére, a fent leírtaknak megfelelően. A rendes támadásoktól eltérően a halálos sebet okozó támadások plusz vesztesége nem vész el. Ezt a veszteséget oszd ki a megtámadott egység egy másik modelljének, amíg vagy az összes veszteséget ki nem osztottad, vagy a megtámadott egység megsemmisül.

4. ROHAM FÁZIS

A harcosok belevetik magukat a csatába, és karddal, kalapáccsal, karmokkal osztják a halált.

A ROHAM VÉGREHAJTÁSA

1. **Válaszd ki a támadó egységet**
2. **Válassz célpontot**
3. **Az ellenfél Overwatch-ot hajt végre**
4. **Végezz 2D6 dobást, és hajtsd végre a rohamlépést**

1. Válaszd ki a támadó egységet

Bármelyik egységed végrehajthatja a rohamozást a Roham szakaszban, amelyik 12" távolságon belül van az ellenségtől. Nem választhatsz olyan egységet, amely ebben a körben előretört vagy visszavonult, illetve olyan egységet, amely a Roham szakasz kezdetekor 1" távolságon belül volt az ellenségtől.

2. Válassz célpontot

Amint kiválasztottál egy alkalmas egységet, válassz egy vagy több olyan ellenséges egységet célpontként, amelyek attól 12" távolságon belül helyezkednek el. Mindegyik célba vett egység megkísérelhet Overwatch lövést.

3. Overwatch

Ahányszor támadást jelentenek be egy egység ellen, a célba vett egység azonnal Overwatch lövéseket adhat le a majdani támadóra. Egy célba vett egység egy körben akár többször is lőhet Overwatch lövéseket, kivéve akkor, ha 1" távolságon belül ellenséges modellek találhatók. Az overwatch olyan, mint egy rendes lövőtámadás (bár az ellenfél Roham fázisában kerül rá sor) és a rendes szabályok vonatkoznak rá, kivéve, hogy mindig 6-os dobásra van szükség egy sikeres találati dobáshoz, függetlenül a tüzelő modell Ballisztikai képességeitől vagy bármilyen módosítótól.

4. Hajtsd végre a rohamlépést

Az esetleges Overwatch elvégzése után dobj 2D6 kockát. A támadó egység minden modellje ennyit léphet előre hüvelykben – ez a rohamozási távolságuk ebben a körben. Az első mozgatott modellnek 1" távolságon belülre kell kerülnie a megcélzott ellenséges egység valamelyik modelljétől. A támadó egység egyik modellje sem léphet 1" távolságon belülre olyan ellenséges egységtől, amely nem volt a roham céltáblája. Amennyiben ez lehetetlen, a roham meghiúsul és ebben a szakaszban a támadó egység egyik modellje sem változtat helyet. Miután a támadó egység mindegyik modelljével léptél, válassz egy másik erre alkalmas egységet, és ismételd meg a fenti folyamatot mindaddig, amíg minden erre alkalmas egységgel léptél, amelyiket a rohamhoz kiszemeltél. Az egyes Roham szakaszokban egy-egy egységgel egynél többször nem rohamozhatsz.

Hősies beavatkozás

Miután ellenfeled mindegyik Roham lépését elvégezte, bármelyik **Characters** tulajdonságú különleges karaktered, amelyik 3" távolságon belül van egy ellenséges egységtől, Hősies beavatkozást hajthat végre. Az így beavatkozó karakterek 3" távolságot léphetnek előre úgy, hogy közelebb kerüljenek a hozzájuk legközelebbi ellenséges modellhez.

5. KÜZDELEM SZAKASZ

Vérfürdő folyik a csatamezőn, ahogy a harcoló seregek tépik-szaggatják egymást.

A KÜZDELEM VÉGREHAJTÁSA

1. **Válassz ki egy egységet, amelyik harcolni fog**
2. **Állítsd fel legfeljebb 3" távolságra**
3. **Válassz célpontot**
4. **Válassz közelharc-fegyvert**
5. **Hajtsd végre a közelharc-támadásokat**
   - **Dobj találatot**
   - **Dobj sebzést**
   - **Az ellenfél kiosztja a sebet**
   - **Az ellenfél mentődobást végez**
   - **Veszteség kiosztása**
6. **Konszolidálj legfeljebb 3" távolságban**

1. Válassz ki egy egységet, amelyik harcolni fog

Bármely egység, amely rohamozott, vagy egy ellenséges egységtől 1" távolságon belül vannak modelljei, kiválasztható a Küzdelem szakaszban való harcra. Ez minden egységre vonatkozik, nem csak annak a játékosnak az egységeire, akinek a fordulója van éppen. Azok az egységek harcolnak elsőként, akik ebben a fordulóban rohamoztak. Az éppen soron lévő játékos választja ki a sorrendet, amelyben ezek az egységek harcolnak. Miután minden rohamozó egység harcolt, a játékosok felváltva választanak harcra alkalmas egységeket (az éppen soron lévő játékos kezd), míg mindkét oldalon az összes bevethető egység egyszer harcolt egymás ellen. Az egyes Küzdelem fázisokban minden egység csak egyszer harcolhat. Ha az egyik játékos kifogy a bevethető egységekből, a másik játékos befejezi az összes hátralévő küzdelmét, egyik egységét a másik után. Egy küzdelem a következő lépésekkel valósul meg:

2. Felállás

Az egység minden egyes modelljét legfeljebb 3" távolságra mozgathatod – ez a mozgás bármely irányba történhet, amennyiben a modell a mozgás végén közelebb kerül a legközelebbi ellenséges modellhez.

3. Válassz célpontot

Először ki kell választanod a megtámadni kívánt célpont egysége(ke)t. Egy ellenséges egység célba vevésekor a támadó modellnek vagy az egységtől 1" távolságon belül kell lennie, vagy 1" távolságon belül saját egysége egy másik, olyan modelljétől, amely 1" távolságon belül van az ellenséges egységtől. Ez képviseli a két sorban harcoló egységet. Az ebben a körben rohamozást végző modellek csak olyan ellenséges egységeket támadhatnak, amelyeket az előző fázisban rohamoztak.

Ha egy modell egynél több közelharci támadásra képes (lásd jobbra), ezeket kívánságod szerint felosztathatod az alkalmas célponti egységek között. Hasonlóképpen, ha egy egység egynél több modellel rendelkezik, akkor ezek mindegyike más ellenséges egységet támadhat. Bármelyik esetben, mondd el, hogyan osztod el az egység közelharci támadásait, még mielőtt dobnál a kockával, és minden támadást végezz el egy cél ellen, mielőtt továbbhaladnál a következőre.

A támadások száma

Egy modell által a célpont ellen indított közelharci támadások számát a Támadások tulajdonsága határozza meg. Minden közelharci támadáshoz egyszer dobj a kockával. Például ha egy modell Támadások tulajdonsága 2, akkor 2 közelharci támadásra képes, ezért kétszer dobhatsz.

4. Válassz közelharc-fegyvert

Ahányszor egy modell közelharc-támadást indít, közelharc-fegyvert használ – az egyes modellek az adatlapjukon szereplő fegyverekkel rendelkeznek. Ha az adatlapon nem szerepel közelharc-fegyver, a modell a következő profillal rendelkező közelharc-fegyvert használja:

FEGYVER	RANGE	TYPE	S	AP	D
Közelharc-fegyver	Melee	Melee	Felhasználó	-	1

Ha egy modell egynél több közelharc-fegyverrel rendelkezik, válaszd ki, melyiket használja, még mielőtt dobnál a kockával. Ha egy modell egynél több közelharc-fegyverrel rendelkezik, és több közelharc-támadásra képes, a támadásokat bárhogyan eloszthatja a fegyverek között – mondd el, hogyan osztod el a támadásokat, mielőtt még dobnál a kockával.

5. Hajtsd végre a közelharc-támadásokat

A közelharc-támadás lehet egyszerre egy támadás, vagy egyes esetekben több támadás együtt is végrehajtható. A közelharc-támadások végrehajtása megegyezik a lövőtámadások lefolyásával, kivéve, hogy a dobáskor a modell Fegyverképesség tulajdonságát veszitek figyelembe a Ballisztikus képesség helyett.

6. Konszolidáció

Az egység minden egyes modelljét legfeljebb 3" távolságra mozgathatod – ez a mozgás bármely irányba történhet, amennyiben a modell a mozgás végén közelebb kerül a legközelebbi ellenséges modellhez.

6. MORÁL FÁZIS

Még a legbátrabb szív is megremeg, amikor meglátja a csata pusztítását.

A Morál fázisban a soron következő játékossal kezdve, a játékosoknak Morál tesztet kell végezniük seregük azon egységeinél, amelyek közül modellek estek el a körben.

A Morál teszthez dobj a kockával, majd az eredményhez add hozzá az egység modelljeinek számát, amelyek elestek abban a körben. Ha a Morál teszt eredménye meghaladja a legmagasabb Vezetés tulajdonságot az egységben, a teszt sikertelen. A teszt sikertelenségéhez hozzájáruló pontok számának megfelelő számú modellnek menekülnie kell az egységből, és el kell hagynia a játékot. Te választhatod ki, az általad irányított egységek mely modelljei hagyják el az egységedet.

Szállítóeszközök

Egyes modellek adatlapjain a **Transport** tulajdonság szerepel – ezek a járművek szállítják a harcosokat a frontvonalra, gyorsaságot és védelmet biztosítva számukra. A következő szabályok leírják, hogy az egységek hogyan szállhatnak fel a járművekre és le a járművekről, és hogyan szállíthatják ezek utasaikat a csatamezőn. Ügyelj arra, hogy egy egység ugyanabban a körben nem szállhat fel egy járműre, illetve le arról.

Szállítási kapacitás: Minden szállítóeszköz adatlapján fel van tüntetve a szállítási kapacitása. Ez határozza meg, hány barátságos modellt, és milyen típusúakat, képes szállítani. Egy modell szállítási kapacitását soha nem szabad átlépni.

Amikor felállítod a szállítási eszközt, a benne utazó egységek elkezdhetik a csatát, és nem kell külön felállítani őket – a felrakáskor mondd el, milyen egységek vannak a szállítójárműben.

Felszállás: Ha egy egység minden modellje egy baráti szállítójárműtől 3" távolságon belül fejezi be lépését, felszállhat a járműre. Távolítsd el az egységet a csatamezőről, és helyezd el annak oldalára – most a szállítójárműben utaznak.

Az utaztatott egységek általában nem tudnak semmit sem csinálni, illetve nem hat rájuk semmi szállításuk közben. Amennyiben ez külön nincs jelezve, a más egységekre bizonyos távolságon belül ható képességek nem hatnak a szállított egységre.

Ha egy szállítóeszközt elpusztítanak, bármely abban utazó egység azonnal leszáll (lásd lent) mielőtt a szállítójárművet eltávolítanád, de akkor minden modell esetében dobnod kell, hogy ráléphessen a csatamezőre. Ahányszor 1-est dobsz, valamelyik leszálló modell (a te választásod, hogy melyik) elpusztul.

Leszállás: Bármely egység, amely a Mozgási fázist egy szállítójárműben kezdte meg, leszállhat azelőtt, hogy a jármű elindulna. Amikor egy egység leszáll, úgy állítsd fel azt a csatamezőn, hogy minden modellje 3" távolságon belül helyezkedjen el a járműtől, és több mint 1" távolságra az ellenséges modellektől – minden olyan leszálló modell elpusztul, amelyet ilyen módon nem lehet felállítani.

A leszállt egységek ezt követően rendesen viselkednek (lépnek, lőnek, rohamoznak, harcolnak stb.) a kör hátralévő részében. Arra ügyelj ugyanakkor, hogy még ha a leszálló egységeidet nem is mozgatod tovább a Mozgási fázisban, a szabály minden célját tekintve úgy kell tekinteni, hogy léptél velük, például a Nehéztüzérségi fegyverekkel való lövésre vonatkozóan.

ADATLAPOK

A galaxis irányításáért küzdő harcosok, szörnyek és hadigépek hihetetlenül sokfélék, és mindegyiknek megvan a sajátos harci stílusa. Minden egységnek van egy adatlapja, amelyen megtalálod a tulajdonságokat, háborús felszerelést és az egységben lévő modellek képességeit – itt elmagyarázzuk, mit jelent ezek némelyike, míg a korábban bemutatott alapszabályok megmutatják, hogyan használd ezeket a játékban.

1. Az egység neve

A modellek egységekben mozognak és harcolnak. Az egységek egy vagy több modellekből állhatnak. Itt találod meg az egység nevét.

2. Harctéri szerep

Ezt általában akkor használjuk, ha csatában összeállított hadsereget vetünk be (lásd a Warhammer 40,000 szabálykönyvet).

3. Erőérték

Minél nagyobb ez az érték, annál erősebb az egység! Az egész hadsereged Erőszintjét meghatározhatod, ha összeadod az egyes egységek Erőértékeit.

4. Profilok

Ezek a következő tulajdonságokat tartalmazzák, amelyekkel megállapíthatod, milyen erősek az egységed modelljei:

Mozgás (M): Ez az a sebesség, amellyel egy modell keresztülhalad a csatamezőn.

Fegyverképesség (WS): Ez elárulja egy modell képességeit közelharcban. Ha egy modell fegyverképessége „-”, akkor egyáltalán nem képes közelharcot vívni.

Ballisztikai képesség (BS): Ez megmutatja, milyen pontosan tud lőni a modell lőfegyverrel. Ha egy modell Ballisztikai képessége „-”, akkor egyáltalán nem képes lőfegyverrel lőni, és ilyen támadásokban részt venni.

Erő (S): Ez megmutatja, milyen erős a modell, és mekkora valószínűséggel képes veszteséget mérni az ellenfélre közelharc során.

Szívósság (T): Ez jelzi a modell ellenállóképességét a fizikai sérülésekkel szemben.

Sebek (W): A sebek megmutatják, mennyi veszteséget képes elviselni egy modell, mielőtt belehalna a sérüléseibe.

Egy kisszerű elmében nincs hely a kétségek számára.

Támadások (A): Ez jelzi, hogy egy modell hányszor képes csapást mérni ellenfelére közelharc során.

Vezetés (Ld): Ez elárulja, milyen bátor, határozott és összeszedett a modell.

Mentés (Sv): Ez jelzi, mennyire ellenálló a modell páncélja.

5. Az egység összetétele

Innen tudhatod meg, milyen modellek vannak az egységben.

6. Harci felszerelés

Itt nézheted meg, milyen alapvető fegyverekkel és felszerelésekkel rendelkezik a modell.

7. Képességek

Számos egység izgalmas különleges képességekkel rendelkezik, amelyekre nem az alapszabályok vonatkoznak; ezeket írjuk le itt.

8. Fegyverek

Az egységek alapfelszereltséghez tartozó fegyvereit az alábbi tulajdonságok segítségével ismerheted meg:

Lőtávolság (Range): Ilyen messzire tud lőni a fegyver. A „Melee" lőtávolságú fegyverek csak közelharcban használhatók. Minden más fegyver lőfegyvernek számít.

Típus (Type): Ezeknek a leírását az alapszabály Lövési és Küzdelem fázisaiban találod.

Erő (S): Milyen valószínűséggel okoz veszteséget a fegyver. Ha a fegyver Erő jellemzőjénél a „Felhasználó" olvasható, akkor ez megegyezik forgatója jelenlegi Erejével. Ha a fegyver olyan módosítót sorol fel, mint a „+1" vagy „x2", akkor a felhasználó aktuális Erő jellemzőjét ezzel az értékkel módosítva állapíthatod meg a fegyver Erejét. Például ha egy fegyver Ereje „x2", és a felhasználó Erő tulajdonsága 6, akkor az adott fegyver Ereje 12.

Páncéltörés (AP): Milyen sikeresen töri át a fegyver a páncélt.

Veszteség (D): A sikeres találattal az ellenfélre mért veszteség mértéke.

Más fegyverek, például azok, amelyeket egy egység lehetségesen választhat, általában máshol kerülnek feltüntetésre, például egy codex kódexben.

9. Kulcsszavak

Minden adatlap kulcsszavak listáját tartalmazza, melyek olykor Szakasz kulcsszavakra és más kulcsszavakra oszlanak. Az előbbit kalauzként használhatod annak eldöntésekor, hogy mely modellek képezik a hadsereg részét, de egyébként mindkét sor kulcsszó gyakorlatilag ugyanaz. Olykor egy szabály mondja ki, hogy minden olyan modellre vonatkozik, amely egy adott kulcsszóval rendelkezik. Például egy szabály kimondhatja, hogy az „minden **Adeptus Astartes** modellre" vonatkozik. Ez azt jelenti, hogy csak olyan modellekre vonatkozik, amelyek adatlapján az Adeptus Astartes kulcsszó olvasható.

WARHAMMER 40,000 CODEXES

Most már tudod, mi az adatlap és hogyan használható – az alapszabállyal együtt (amihez már csak a Citadel miniatúrák, a csatamező, kocka és mérőszalag kell, természetesen!) mindened megvan, ami a Warhammer 40,000 játékokhoz és a nagyszabású csatákhoz szükséges.

De hol találod az adatlapokat? Amikor egy Citadel miniatúra dobozt vásárolsz, a dobozban az adatlapokat is megtalálod, ahogyan a kódexekben (codexes) is. A codex a kiválasztott hadsereg (vagy seregek!) legjobb erőforrása, amely a tartalmazza az adatlapokat az összes miniatúrához, amelyek egy adott Szakasz részét képezik. De ez még nem minden – a codexes kódexekben hadsereg-specifikus szabályokat is találsz, amelyek a hadsereg jellegét tükrözik, izgalmas Hadúr tulajdonságokat, stratégákat, háborús hadifelszerelést, sőt még egyedi relikviákat is.

Mindegyik codex bővelkedik inspiráló háttéranyagokban, szervezeti információkban, csodálatos művészeti és miniatúrafotókban, a színeket és a címereket bemutató információkban – egyszóval bemutatja a Warhammer 40,000 univerzum egyes szakaszainak világát. Tudj meg többet a games-workshop.com oldalon.

Módosító tulajdonságok

Egyes nagy modellek tulajdonságai változhatnak, amikor a modell veszteséget szenved – nézd meg az ilyen modellek maradandó sebeit, és nézd meg adatlapjukon a megfelelő táblázatot az aktuális tulajdonságaik megismeréséhez.

Olyan képességeket és szabályokat is megismerhetsz, amelyek módosítanak egy tulajdonságot. Minden módosító halmozható, bár a tulajdonság szorzását és osztását (felfelé kerekítve) a hozzáadás vagy kivonás előtt kell elvégezni.

Találkozhatsz olyan tulajdonsággal is, amely egy véletlenszerű érték, nem pedig szám. Például egy Mozgás tulajdonság lehet 2D6", vagy egy Támadás érték lehet D6. Amikor egy véletlenszerű Mozgás tulajdonságú egységet választasz ki mozgásra, a jelzett kockák számával határozd meg az egész egység mozgási távolságát. Minden más tulajdonság esetében dobj a kockával, hogy meghatározd az egyéni – modellenkénti – értéket mindahányszor az egység támad, veszteséget okoz stb. Felhívjuk figyelmedet, hogy a forrástól függetlenül a „-" tulajdonság soha nem módosítható, és egy modell Erő, Szívósság és Vezetés tulajdonsága soha nem módosítható 1 alá.

„A túlélésért folytatott csatában nincsenek nézők. Mindenki, aki nem melletted harcol, elpusztítandó ellenség.”

- Scriptorus Munificantus

CSATÁZÁS

A KÜLDETÉS

Mielőtt háborúzhatnál a Warhammer 40,000 játékban, ki kell választanod egy küldetést. Az alapszabályok egyetlen küldetést tartalmaznak – Csak a háború – ami ideális ahhoz, hogy gyorsan beinduljanak a dolgok. Más kiadványokban több is található, így például aWarhammer 40,000 szabálykönyvben, vagy kitalálhattok saját küldetést is. Ha ellenfeleddel nem tudtok megegyezni abban, hogy milyen küldetést játsszatok, mindketten dobjatok egy kockával – egyenlő dobás esetén ismételjétek meg – és a nagyobbat dobott játékos dönti el a küldetést.

A CSATAMEZŐ

A távoli jövőben a csatákat különös és idegen bolygók végtelen változatosságában vívják, ahol egyetlen földdarab sem marad érintetlenül a háború pusztításától. Kristályholdak, gazdátlan űrhajók, pusztító halálvilágok és démoni birodalmak: csak néhány a fantasztikus tájak közül, amelyeket megalkothatsz a Warhammer 40,000 játékkal.

Csatamező lehet bármilyen felület, amelyen a modellek képesek megállni – például az étkezőasztal vagy a padló. Általában egy csatamező 6' x 4' alapterületű (bár egyes küldetésekhez más méret szükséges), de mindig elég nagynak kell lennie ahhoz, hogy minden modell elférjen rajta – ha nem férnek el, növeljétek meg a csatamező területét.

Hacsak az adott küldetés máshogy nem rendelkezik, szabadon megalkothatod a csatamezőt a kollekció bármely tereptárgyaival. Általában egy-két tereptárgy javasolt egy 2' x 2' területen. Ne aggódj, ha a csatameződ nem felel meg ezeknek a követelményeknek, de ne feledd, hogy ha túl kicsi vagy túl nagy csatamezőn, vagy olyan csatamezőn játszotok, amelyen túl kevés vagy túl sok tereptárgy van, az vagy az egyik, vagy a másik oldalnak biztosít előnyt.

CSATAZÓNÁK ÉS BŐVÍTÉSEK

Ha egy adott csatazónában játszotok, vagy egy adott bővítést használtok, további szabályok vonatkozhatnak a csatamező felállítására, és különleges szabályok módosíthatják azt, ahogyan egyes terepjellemzők hatnak a harcosaitokra. Ezekre ügyelj már a csatamező kialakításakor.

A HADÚR

Ha összegyűjtötted seregedet, nevezd ki egyik modelledet Hadúrnak.

Ha egy Hadúr **Character** tulajdonsággal rendelkezik, használhat egy Hadúr tulajdonságot – egy előnyben részesített taktikát vagy személyes képességet, amely kiemeli őt a társai közül. Közvetlenül azelőtt, hogy bármelyik játékos bevetné seregét, dobhattok a Hadúr tulajdonság táblázatához annak eldöntéséért, hogy milyen tulajdonsága legyen a Hadúrnak. Vagy válaszd azt a tulajdonságot, amely a legjobban illik a Hadúr jelleméhez vagy harci stílusához.

HADÚR TULAJDONSÁGAI

D3	HADÚR TULAJDONSÁGA
1	**Legendás harcos:** Ha egy ilyen Hadúr támad a Roham fázisban, adj hozzá 1-et a Támadás tulajdonságához a követező Küzdelem fázis végéig.
2	**Inspiráló vezér:** Az ettől a Hadúrtól 6" távolságon belül lévő baráti egységek adjanak hozzá 1-et a Vezető tulajdonsághoz.
3	**Állhatatos túlélő:** Dobj a kockával mindahányszor ez a Hadúr sebet szenved. Ha 6-ost dobsz, a Hadúr lerázza válláról a veszteséget, és nem szenvedi el a sebet.

CSAK A HÁBORÚ

Itt az ideje, hogy bizonyítsd: te vagy a galaxis legnagyobb hadura! Minden, ami közted és a végső dicsőség között áll, elpusztítani való ellenség.

A SEREGEK

A küldetés lejátszásához először sereget kell toboroznod a kollekcióban lévő miniatúrákból. A seregben bármilyen modelleket felsorakoztathatsz.

Néha úgy találhatod, hogy nincs elég modelled egy minimális méretű egységhez (ez minden egység adatlapján megtalálható); ha ez az eset áll fenn, akkor is felhasználhatsz egy ilyen fajta egységet a hadseregedben, annyi modellel, ahány csak elérhető.

A CSATAMEZŐ

Alkosd meg a csatamezőt, és állítsd fel a tereptárgyakat. A játékosoknak ezután objektumjelzőkkel kell jelezniük a taktikai vagy stratégiai fontosságú helyeket, amelyeket egyik vagy mindkét sereg megpróbál megszerezni, birtokolni. Objektumjelző lehet bármilyen erre alkalmas jelző, vagy tereptárgy. Mindegyik játékosnak két objektumjelzőt kell elhelyeznie bárhol a csatamezőn úgy, hogy ezek mindegyike legalább 10" távolságra legyen bármely más objektumjelzőtől. Javasoljuk, hogy ezeket felváltva helyezzétek ki, és az a játékos kezdje, aki nagyobbat dobott a kockával. Egy játékos akkor irányít egy objektumjelzőt, ha a seregéből több modell áll attól 3" távolságon belül, mint ahány ellenséges modell (a távolságot a jelölő közepétől mérjétek).

ELSŐDLEGES CÉLOK

A serege felállítása előtt mindkét játékos dob a kockával. A nagyobbat dobó játékos ezután az elsődleges cél táblázathoz dob (lásd jobbra), hogy meghatározza, melyiket használja a küldetés során.

TERÜLETFOGLALÁS

Amint a győzelem feltételeit meghatároztátok, az a játékos, aki nem dobott az elsődleges célok táblázathoz, két egyenlő nagyságú félre osztja a csatamezőt. Az ellenfele ezt követően eldönti, melyik fél az ő felrakási zónája, és melyik a másik játékos felrakási zónája.

A játékosok ezután egyenként, felváltva elkezdik felrakni egységeiket, és az a játékos kezd, aki nem választotta meg a felrakási zónáját. A modelleket saját felrakási zónájukon belül kell felállítani, több mint 12" távolságra az ellenség felrakási zónájától. Folytassátok az egységek felállítását, amíg mindketten felállítottátok seregetek minden egységét, vagy kifogytatok a helyből további egységek felállításához.

ERŐSZINT

Mielőtt kezdetét venné a csata, határozzátok meg mindkét sereg Erőszintjét úgy, hogy összeadjátok a sereget alkotó összes egység Erőértékeit. Az alacsonyabb értékkel rendelkező játékos lesz az Esélytelenebb fél. Ha a két játékos Erőszintje megegyezik, a felrakási zónákat kijelölő játékos lesz az Esélytelenebb fél.

Ha a két sereg Erőszintje közötti különbség 10 - 19, az Esélytelenebb játékos egy Parancs újradobást kap; ha a különbség 20 - 29, az Esélytelenebb fél két Parancs újradobást kap és így tovább. Mindegyik Parancs újradobás egyszer használható, a csata bármely pontján, egyetlen kocka újradobásához.

ELSŐ KÖR

Az Esélytelenebb fél dönti el, ki kezdjen.

A CSATA HOSSZA

A csata öt csatakörből áll, vagy addig tart, ameddig az egyik hadsereg el nem pusztítja az összes ellenségét.

A GYŐZELEM FELTÉTELEI

Ha az egyik sereg az összes ellenségét elpusztítja, akkor azonnali győzelmet kiálthat ki. Más esetben a csata végén a több győzelemponttal rendelkező játékosé a győzelem. Ha mindkét játékos ugyanannyi győzelemponttal rendelkezik a csata végén, az Esélytelenebb fél kisebb győzelmet arat.

ELSŐDLEGES CÉLOK

D3	A GYŐZELEM FELTÉTELEI
1	**Ölj és birtokolj:** A csata végén minden objektumjelző 2 győzelempontot ér annak a játékosnak, aki birtokolja. A játékosok D3 győzelempontokat is kapnak, ha az ellenséges sereg Hadurát lemészárolják csata közben.
2	**Ősi relikvia:** Az első csatakör kezdetekor, de még mielőtt az első játékos lépne, véletlenszerűen válasszatok ki egy objektumjelzőt, a többi objektumjelzőt pedig távolítsátok el a csatamezőről. A csata végén a megmaradt objektumjelző 6 győzelempontot ér annak a játékosnak, aki birtokolja.
3	**Dominálás:** Az egyes körök végén minden objektumjelző 1 győzelempontot ér annak a játékosnak, aki birtokolja. A pontszámot körről körre vigyétek tovább.