TAISTELIJAN ALKEISKIRJA

PERUSTIEDOT WARHAMMER 40,000 -PELIEN PELAAMISEEN

PERUSSÄÄNNÖT

Warhammer 40,000 tekee sinusta urheiden sotureiden ja mahtavien sotakoneiden ylipäällikön. Tästä alkeiskirjasta löydät perussäännöt, joiden avulla pääset pelaamaan Warhammer 40,000 -pelejä ja taistelemaan Citadel-miniatyyrikokoelmallasi voitokkaasti halki sodan runteleman galaksin.

MINIATYYRIT JA TIETOKORTIT

Kaikkien miniatyyrien säännöt ja asetukset – sekä joitain maastokohteita – on esitetty tietokorteissa, jotka tarvitset voidaksesi käyttää miniatyyrejä taistelussa.

YKSIKÖT

Miniatyyrit liikkuvat ja taistelevat yksiköissä, joihin kuuluu yksi tai useampia miniatyyrejä. Yksikkö on asetettava ryhmäksi ja sen on päätettävä jokainen siirto ryhmänä niin, että jokainen miniatyyri on pystysuunnassa 2" ja vaakasuunnassa 6" etäisyydellä vähintään yhdestä saman yksikön miniatyyristä; tätä sanotaan yksikön yhtenäisyydeksi. Jos yksikkö jostain syystä hajoaa taistelun aikana, sen on palattava yhtenäiseksi seuraavan kerran liikkuessaan.

TAISTELUKIERROS

Jokainen Warhammer 40,000 -pelikerta koostuu useista taistelukierroksista. Kullakin taistelukierroksella kumpikin pelaaja saa pelivuoron. Sama pelaaja saa ensimmäisen vuoron jokaisella taistelukierroksella; tehtävä, jota pelaatte, määrää kumpi pelaaja tämä on. Jokainen pelivuoro koostuu eri vaiheista, jotka on pelattava järjestyksessä. Vaiheet ovat seuraavat:

1. **Liikkumisvaihe**
   Voit siirtää yksiköitä, jotka pystyvät liikkumaan.
2. **Mentaalivaihe**
   Psyykikot voivat käyttää voimakkaita mentaalisia kykyjä.
3. **Ampumisvaihe**
   Yksikkösi voivat ampua vihollisyksikköjä.
4. **Rynnistysvaihe**
   Yksikkösi voivat siirtyä lähitaisteluun vihollisyksikköjä vastaan.
5. **Lähitaisteluvaihe**
   Molempien pelaajien yksiköt kokoontuvat yhteen ja hyökkäävät käyttäen lähitaisteluaseita.
6. **Taistelumoraalivaihe**
   Testaa nääntyneiden yksiköiden taistelutahtoa.

Kun ensimmäisen pelaajan vuoro on päättynyt, vastapelaajan vuoro alkaa. Kun molemmat pelaajat ovat käyttäneet vuoronsa, taistelukierros päättyy ja seuraava alkaa. Kierroksia pelataan, kunnes koko taistelu päättyy.

Sotatyökalut

Taisteluun osallistuaksesi tarvitset mittanauhan ja arpanoppia.

Etäisyydet lasketaan Warhammer 40,000 -pelissä tuumina ("); etäisyys mitataan miniatyyrin jalustasta toisen miniatyyrin jalustaan käyttäen mittauspisteitä, jotka ovat mahdollisimman lähellä toisiaan. Jos miniatyyrillä ei ole jalustaa, kuten monilla ajoneuvoilla ei ole, mittaus tehdään miniatyyrin rungon lähimmästä pisteestä. Voit mitata etäisyyksiä milloin tahansa.

Warhammer 40,000 -pelissä heitetään kuusisivuista noppaa, josta käytetään toisinaan lyhennettä *D6*. Joissain säännöissä käytetään lyhenteitä *2D6*, *3D6* ja niin edelleen. Tällöin heitetään lyhenteen tarkoittama määrä kuusisivuisia noppia ja lasketaan niiden silmäluvut yhteen. Lyhenne *D3* tarkoittaa, että sinun on heitettävä noppaa ja jaettava sen silmäluku kahdella. Nopan silmäluvun jakamisen jälkeen murtoluvut pyöristetään ylöspäin ennen mahdollisten määritteiden soveltamista tulokseen. Kaikki määritteet ovat kumulatiivisia. Jos sääntö edellyttää heittämään nopalla vähintään esimerkiksi silmäluvun 3, tästä käytetään usein lyhennettä *3+*.

Vain typerykset epäonnistuvat velvollisuuksissaan.

1. LIIKKUMISVAIHE

Maa vavahtelee marssivien joukkojen ja koneiden jyrinän alla, kun armeijat etenevät yli taistelukentän pyrkien strategisesti parhaisiin asemiin.

Aloita liikkumisvaiheesi valitsemalla yksi yksiköistäsi ja liikuttamalla jokaista yksikön miniatyyria, kunnes olet siirtänyt kaikki haluamasi. Sen jälkeen voit valita toisen liikutettavan yksikön, kunnes olet siirtänyt niin monta yksikköä kuin haluat. Mitään miniatyyria ei voi siirtää kuin kerran jokaisen liikkumisvaiheen aikana.

Liikkuminen

Miniatyyriä voi siirtää mihin suuntaan tahansa matkan, joka on tuumina joko yhtä suuri tai pienempi kuin miniatyyrin tietokortin liikeasetuksen arvo. Mikään miniatyyrin jalustan (tai rungon) osa ei voi liikkua tätä enempää. Miniatyyrejä ei voi siirtää muiden miniatyyrien läpi tai maastokohteiden, kuten seinien, läpi; jos miniatyyrien tarvitsee kiivetä tai kulkea maaston läpi, niitä voi kuitenkin siirtää pystysuunnassa.

Jos miniatyyrin tietokortissa sanotaan, että miniatyyri osaa lentää (**Fly**), se voi liikkua muiden miniatyyrien ja maaston yli aivan kuin niitä ei olisi lainkaan.

Vähimmäissiirto

Joillakin miniatyyreillä, jotka osaavat lentää (**Fly**), on kahdesta arvosta koostuva liikeasetus. Ensimmäinen arvo on miniatyyrin vähimmäisnopeus: liikkumisvaiheessa miniatyyrin jalustan on oltava siirron lopussa kokonaisuudessaan vähintään vähimmäisnopeuden määrittämän etäisyyden päässä alkupisteestä. Toinen arvo on sen enimmäisnopeus: mikään miniatyyrin jalustan osa ei voi liikkua tätä kauemmas. Jos miniatyyri ei voi tehdä vähimmäissiirtoaan tai joutuu liikkumaan ulos taistelukentältä vähimmäisnopeutensa vuoksi, se tuhoutuu ja poistetaan taistelukentältä; tällöin miniatyyri joko sakkaa ja putoaa tai joutuu luopumaan taistelusta.

Vihollisminiatyyrit

Kaikki samaan armeijaan kuuluvat miniatyyrit ovat ystävällisiä miniatyyrejä. Vastapelaajan käyttämät miniatyyrit ovat vihollisminiatyyrejä. Kun liikutat miniatyyriä liikkumisvaiheessa, se ei voi siirtyä alle 1" etäisyydelle vihollisminiatyyreistä.

Perääntyminen

Yksiköt, jotka ovat liikkumisvaiheen alussa 1" säteellä vihollisyksiköstä, voivat joko pysyä paikallaan tai perääntyä. Jos päätät perääntyä, yksikön on oltava siirron lopussa yli 1" etäisyydellä kaikista vihollisyksiköistä. Jos yksikkö perääntyy, se ei voi edetä (ks. alla) eikä rynnistää myöhemmin saman vuoron aikana. Perääntyvä yksikkö ei voi ampua myöhemmin saman vuoron aikana, ellei se osaa lentää (**Fly**).

Eteneminen

Kun valitset yksikön, jota siirrät liikkumisvaiheen aikana, voit ilmoittaa, että se aikoo edetä. Heitä noppaa ja lisää silmäluku yksikön kunkin miniatyyrin liikeasetuksen arvoon tämän liikkumisvaiheen ajaksi. Etenevä yksikkö ei voi ampua tai rynnistää myöhemmin saman vuoron aikana.

"Alistummeko kuin lauhkeat lampaat verenhimoiselle sudelle vai nousemmeko ylpeästi uhmaamaan niitä kauhuja, joita galaksi eteemme heittää? Älkäämme salliko toisista maailmoista tulevien petojen ja kammottavuuksien kukoistaa Imperiumissamme!"

- Orthas Gregoran, Forlanin synodin ylidemagogi

HORJUVAN MINIATYYRIN SYNDROOMA

Jos maasto on kovin epätasainen, miniatyyri voi olla vaikea sijoittaa tarkalleen haluamaasi kohtaan. Huteralla alustalla miniatyyri, jonka juuri sait huolellisesti aseteltua paikalleen, saattaa keikahtaa nurin heti, kun joku tönäisee pelialustaa, ja voi vahingoittua ja mennä jopa rikki. Tällaisissa tapauksissa pelaajat voivat keskenään sopia, että horjuva miniatyyri sijaitsee tosiasiassa tässä epätasaisessa kohdassa mutta se sijoitetaan fyysisesti turvallisempaan paikaan. Jos vihollinen myöhemmin suunnittelee ampuvansa tätä miniatyyriä, sinun on pideltävä sitä tosiasiallisessa paikassa, jotta hän voi tarkistaa sen näkyvyyden.

TÄYDENNYSJOUKOT

Monet yksiköt voidaan tuoda taistelukentälle kesken vuoron käyttäen esimerkiksi teleporttia, leijuntapakkauksia (grav chutes) tai muita, esoteerisempia keinoja. Tämä tapahtuu tyypillisesti liikkumisvaiheen lopuksi mutta voi tapahtua myös muissa vaiheissa. Tällä tavoin kentälle tuodut yksiköt eivät voi liikkua tai edetä pidemmälle vuorolla, jonka aikana ne saapuvat – taistelukentälle saapuminen vie siis niiden koko liikkumisvaiheen –, mutta ne voivat toimia tämän vuoron aikana muuten normaalisti (esim. ampua tai rynnistää). Täydennysjoukoiksi tuotujen yksiköiden katsotaan liikkuneen liikkumisvaiheensa aikana kaikkien sääntöjen suhteen, kuten raskaiden aseiden ampumisen suhteen. Yksiköt, jotka eivät ole saapuneet taistelukentälle taistelun loppuun mennessä, katsotaan tuhoutuneiksi.

Uusi heitto

Joidenkin sääntöjen mukaan voit heittää noppaa uudelleen, mikä tarkoittaa, että voit heittää osan nopista tai kaikki nopat uudelleen. Noppaa ei voi koskaan heittää uudelleen useammin kuin kerran ja uudelleen heittäminen tehdään aina ennen mahdollisten määritteiden soveltamista.

Nopan heittäminen kilpaa

Joissain säännöissä pelaajia pyydetään heittämään noppaa kilpaa. Molemmat pelaajat heittävät D6:n ja suuremman silmäluvun saanut pelaaja voittaa. Tasapelin sattuessa molemmat heittävät D6:n uudelleen. Tämä on ainoa tilanne, jossa pelaajat voivat heittää noppaa useammin kuin kerran uudelleen; jos seuraavallakin heitolla tulee tasapeli, pelaajat jatkavat heittämistä, kunnes voittaja selviää.

Järjestyksen valitseminen

Pelatessasi Warhammer 40,000 -peliä eteesi tulee silloin tällöin tilanteita, joissa kaksi tai useampia sääntöjä on ratkaistava samanaikaisesti – yleensä liikkumisvaiheen alussa tai ennen taistelun alkamista. Kun näin käy pelin aikana, järjestyksen valitsee pelaaja, jolla pelivuoro sillä hetkellä on. Jos näin käy ennen peliä tai sen jälkeen tai taistelukierroksen alussa tai lopussa, pelaajat heittävät noppaa kilpaa ja voittaja päättää, missä järjestyksessä säännöt ratkaistaan.

2. MENTAALIVAIHE

Soturimystikoilla ja velhoilla on maaginen kyky tuottaa vääristymiä auttaakseen liittolaisiaan ja tuhotakseen vihollisensa. Tämän voiman käyttämiseen liittyy kuitenkin vaaroja, sillä pieninkin virhe voi koitua kaikkien lähistöllä olevien kohtaloksi.

MENTAALIJAKSO

1. **Valitse psyykikko ja käytettävä voima**
2. **Tee mentaalitesti**
3. **Vihollinen tekee noidantorjuntatestin**
4. **Ratkaise mentaalivoima**

1. Valitse psyykikko ja käytettävä voima

Joidenkin miniatyyrien tietokorttiin on merkitty, että ne ovat psyykikoita (**Psyker**). Psyykikot voivat käyttää yliluonnollisia kykyjään ja yrittää torjua vihollispsyykikoita. Psyykikon hallitsemat voimat sekä niiden voimien lukumäärä, joita hän voi yrittää käyttää tai torjua yhden mentaalivaiheen aikana, on merkitty tietokorttiin.

Mentaalivoimat

Ellei toisin mainita, kaikki psyykikot hallitsevat *Sivallus* -voiman, joka on esitelty alla. Osa psyykikoista hallitsee muita voimia *sivalluksen* ohella tai sen sijaan. Kunkin psyykikon hallitsemat voimat löytyvät miniatyyrin tietokortista ja muista käyttämistäsi lisäsäännöistä. Jos psyykikko generoi voimansa ennen taistelua, se on tehtävä juuri ennen kuin pelaajat alkavat järjestää joukkojaan.

Sivallus

Sivalluksella on vääristymän rynnistysarvo 5. Jos sen käyttäminen onnistuu, lähin näkyvä vihollisyksikkö, joka on enintään 18" etäisyydellä psyykikosta, saa D3 kuolettavaa vammaa. Jos mentaalitestin tulos oli yli 10, kohde saa kuitenkin D6 kuolettavaa vammaa.

2. Tee mentaalitesti

Psyykikko voi yrittää käyttää hallitsemaansa voimaa tekemällä mentaalitestin. Tee testi heittämällä 2D6. Jos silmälukujen summa on yhtä suuri tai suurempi kuin käytettävällä voimalla oleva vääristymän rynnistysarvo, voiman käyttäminen onnistuu. Psyykikko voi yrittää käyttää samaa voimaa vain kerran saman vuoron aikana.

Vääristymän vaarat

Jos saat mentaalitestiä tehdessäsi nopalla kaksi kertaa silmäluvun 1 tai 6, psyykikko kärsii välittömästi vääristymän vaaroista. Demonin riivaaman vääristymän voimat raatelevat psyykikon mieltä, ja hän saa D3 kuolettavaa vammaa. Jos vääristymän vaarat surmaavat psyykikon, voima, jota hän yrittää käyttää, raukeaa ja kaikki 6" säteellä olevat yksiköt saavat D3 kuolettavaa vammaa, kun psyykikko raahautuu vääristymään tai räjähtää ilmaan tulenkatkuisena epäonnistumisena.

3. Noidantorjuntatestit

Psyykikko voi yrittää torjua alle 24" etäisyydellä olevan vihollispsyykikon käyttämän mentaalivoiman tekemällä noidantorjuntatestin; tee testi välittömästi, vaikka ei olisi vielä sinun vuorosi. Tee testi heittämällä 2D6. Jos summa on suurempi kuin voiman käyttämiseksi tehdyn mentaalitestin tulos, psyykikko onnistuu torjumaan voiman ja sen vaikutukset. Onnistuneesti käytettyä mentaalivoimaa voi yrittää torjua samalla vuorolla vain kerran riippumatta siitä, kuinka monta psyykikkoa sinulla on 24" säteellä voimaa käyttäneestä vihollispsyykikosta.

4. Ratkaise mentaalivoima

Jos mentaalitesti onnistuu, psyykikko ei kuole vääristymän vaaroihin eikä yritys kilpisty vastapelaajan noidantorjuntatestiin, voit ratkaista mentaalivoiman vaikutuksen, joka on kuvattu voimassa itsessään.

3. AMPUMISVAIHE

Aseet jyrisevät ja sirpaleet satavat alas taivaalta. Piippujen suuliekit välähtelevät hämärässä ja laseraseiden säteet halkovat sumuista taistelukenttää, joka vähitellen peittyy tyhjentyneiden patruunoiden ja akkujen alle.

AMPUMISJAKSO

1. **Valitse ampuva yksikkö**
2. **Valitse kohteet**
3. **Valitse ampuma-ase**
4. **Ratkaise hyökkäykset**
   - **Tee osumaheitto**
   - **Tee vammaheitto**
   - **Vihollinen kohdistaa vammat**
   - **Vihollinen tekee pelastusheiton**
   - **Aiheuta vahingot**

1. Valitse ampuva yksikkö

Ampumisvaiheessa voit ampua miniatyyreillä, jotka on varustettu ampuma-aseilla. Valitse ensin yksikkö, jolla haluat ampua. Et voi valita yksikköä, joka edennyt tai perääntynyt kuluvan vuoron aikana, etkä yksikköä, joka sijaitsee 1" säteellä vihollisyksiköstä. Ellei toisin mainita, yksikön jokainen miniatyyri hyökkää kaikilla ampuma-aseilla, jotka sillä on kannettavanaan. Kun yksikön kaikki miniatyyrit ovat ampuneet, voit valita toisen yksikön ja ampua sillä; voit halutessasi jatkaa tätä niin kauan, kunnes kaikki sopivat yksiköt ovat ampuneet.

2. Valitse kohteet

Kun olet valinnut ampuvan yksikön, sinun on valittava hyökkäykselle kohdeyksikkö tai -yksiköt. Jotta voit tähdätä vihollisyksikköä, jonkin vihollisyksikön miniatyyreistä on oltava käytettävän aseen (profiilissa ilmoitetun) kantaman sisällä ja ampuvan miniatyyrin näköpiirissä. Jos et ole varma, kumarru ampuvan miniatyyrin tasolle ja katso sen takaa, onko jokin kohteen osa sen näkyvissä. Näkyvyyttä määritettäessä oletetaan, että miniatyyri voi nähdä oman yksikkönsä muiden miniatyyrien läpi.

Miniatyyrit eivät voi tähdätä vihollisyksiköitä, jotka ovat 1" säteellä ystävällisistä miniatyyreistä; riski omiin joukkoihin osumisesta on liian suuri.

3. Valitse ampuma-ase

Miniatyyrillä olevat aseet on lueteltu sen tietokortissa. Jos miniatyyrillä on useita aseita, se voi ampua niillä kaikilla samaa kohdetta tai se voi ampua kullakin aseella eri vihollisyksikköä. Vastaavasti jos yksikössä on enemmän kuin yksi miniatyyri, ne voivat ampua samaa kohdetta tai eri kohteita pelaajan valinnan mukaan. Sinun on joka tapauksessa ilmoitettava, mitä ampuvat yksiköt tähtäävät, ennen kuin heität noppaa, ja ratkaistava kaikki yhteen kohteeseen tulevat osumat ennen seuraavaan siirtymistä.

Hyökkäysten lukumäärä

Aina kun miniatyyri käyttää ampuma-asetta, se tekee tietyn määrän hyökkäyksiä. Sinun on heitettävä yhtä noppaa kutakin hyökkäystä kohti. Se, kuinka monta hyökkäystä miniatyyri voi tehdä tietyllä aseella (ja samalla se, kuinka monta noppaa voit heittää), on ilmoitettu aseen profiilissa heti asetyypin jälkeen. Aseen tyyppi voi vaikuttaa siihen, kuinka monta hyökkäystä aseella voi tehdä (ks. seuraava sivu).

Merkkihenkilöt

Joidenkin miniatyyrien tietokorttiin on merkitty, että ne ovat merkkihenkilöitä (**Character**). Nämä henkilöt ovat vaikutusvaltaisia sankareita, upseereita, ennustajia ja sotapäälliköitä, jotka voivat vaikuttaa huomattavasti taistelun kulkuun. Taistelukentän kaoottisessa kurimuksessa heitä on kuitenkin vaikea valita kohteeksi. Merkkihenkilö (**Character**) voidaan valita ampumisvaiheessa kohteeksi vain, jos se on ampuvalle miniatyyrille lähin näkyvissä oleva vihollisyksikkö. Tämä ei koske merkkihenkilöitä (**Characters**), joiden vamma-asetus on 10 tai suurempi niiden koon vuoksi.

Nopan heittämisen nopeuttaminen

Hyökkäysten ratkaisemista koskevat säännöt on laadittu olettaen, että ne tehdään yksi kerrallaan. Taisteluja voi kuitenkin nopeuttaa heittämällä noppaa samanaikaisesti useampia samankaltaisia hyökkäyksiä varten. Jotta voit tehdä useita hyökkäyksiä samanaikaisesti, kaikkien hyökkäysten ballistisen taidon (jos kyseessä on ampumishyökkäys) tai asetaidon (jos kyseessä on lähitaisteluhyökkäys) on oltava sama. Niillä on myös oltava samat voimakkuus- , läpitunkeutuvuus- ja vahinkoasetukset ja ne on suunnattava samaan yksikköön. Jos nämä ehdot täyttyvät, tee kaikki osumaheitot samaan aikaan ja sen jälkeen kaikki vammaheitot. Vastapelaaja voi sitten kohdistaa vammat yksitellen, tehdä pelastusheitot ja kärsiä tappiot kullakin kerralla tilanteen mukaan. Muista, että jos kohdeyksikössä on miniatyyri, joka on jo menettänyt vammoja, tähän miniatyyriin on kohdistettava lisää vammoja kunnes se kuolee tai kunnes kaikki vammat on pelastettu tai ratkaistu.

Aurakyvyt

*Joillain yksiköillä – tavallisesti merkkihenkilöillä (**Characters**) – on kykyjä, jotka vaikuttavat joihinkin, tietyn etäisyyden sisällä oleviin miniatyyreihin. Ellei kyseisen kyvyn kohdalla toisin mainita, miniatyyri, jolla on tällainen sääntö, on aina vaikutuksen kantomatkan sisällä.*

*Esimerkiksi Lord of Contagion'illa on kyky "Nurglen lahja", joka vaikuttaa kaikkiin hänestä 7" säteellä oleviin Kalmanvartijoihin (**Death Guard**). Koska Lord of Contagion on samalla Kalmanvartija (**Death Guard**) -miniatyyri, myös hän hyötyy tästä kyvystä.*

Kaikkein tärkein sääntö

Warhammer 40,000 voi olla häkellyttävän monitahoinen ja laaja peli, joten saatat silloin tällöin joutua ihmettelemään, miten jokin pelin aikana eteen tuleva tilanne pitäisi ratkaista. Kun näin käy, juttele asiasta vastapelaajasi kanssa ja valitkaa ratkaisu, joka vaikuttaa teistä molemmista järkevimmältä (tai hauskimmalta!). Jos et pääse vastapelaajan kanssa yksimielisyyteen, heittäkää kilpaa noppaa; suuremman silmäluvun saanut saa valita, miten toimitaan. Sen jälkeen voitte jatkaa taistelua!

Asetyypit

Ampuma-aseita on viisi tyyppiä: Rynnäkkö, Raskas, Sarjatuli, Kranaatti ja Pistooli. Miniatyyri, joka ampuu jollakin näistä aseista, voi tehdä niin monta hyökkäystä kuin aseen profiiliin on asetyypin perään merkitty. Esimerkiksi miniatyyri, joka ampuu ”Rynnäkkö 1” -aseella, voi tehdä tällä aseella yhden hyökkäyksen; miniatyyri, joka ampuu ”Raskas 3” -aseella, voi tehdä kolme hyökkäystä ja niin edelleen.

Jos aseella voi tehdä enemmän kuin yhden hyökkäyksen, kaikki sillä tehtävät hyökkäykset on suunnattava samaan kohdeyksikköön.

Kullakin ampuma-asetyypillä on lisäksi oma erityissääntönsä, joka voi tilanteesta riippuen vaikuttaa aseen tarkkuuteen tai siihen, milloin sillä voidaan ampua. Erityissäännöt ovat seuraavat:

Rynnäkkö (Assault)
Rynnäkköaseet tulittavat niin nopeasti tai summittaisesti, että soturit voivat ampua niillä käsivaralta rynnätessään taisteluun.

Miniatyyri, jolla on rynnäkköase, voi ampua, vaikka se olisi edennyt aiemmin saman vuoron aikana. Jos se tekee niin, tällä vuorolla tehtyjen osumaheittojen silmäluvuista on vähennettävä 1.

Raskas (Heavy)
Raskaat aseet ovat taistelukentän suurimpia ja tappavimpia aseita, mutta ne vaativat lataamista, huolellista asettelua tai täyteen tuleen valmistautumista.

Jos raskasta asetta kantava miniatyyri liikkui edellisessä liikkumisvaiheessa, tällä vuorolla tehtyjen osumaheittojen silmäluvuista on vähennettävä 1.

Sarjatuli (Rapid Fire)
Sarjatuliaseet ovat monikäyttöisiä aseita, joilla voi ampua tarkasti yksittäisiä laukauksia pitkän matkan päähän tai hallittua sarjatulta lähietäisyydellä.

Jos kohteen etäisyys sarjatuliasetta kantavasta miniatyyristä on enintään puolet aseen enimmäiskantamasta, sarjatuliasetta kantavan miniatyyrin hyökkäysten lukumäärä kerrotaan kahdella.

Kranaatti (Grenade)
Kranaatit ovat käsikäyttöisiä räjähteitä, joita soturit heittävät vihollista kohti tovereidensa antaessa suojatulta.

Aina yksikön ampuessa yksi yksikön miniatyyreistä, jolla on kranaatteja, voi heittää niistä yhden muiden aseiden käyttämisen sijaan.

Pistooli (Pistol)
Pistooleja käytetään yhdellä kädellä ja niillä voidaan ampua jopa lähitaistelussa. Monilla sotureilla on pistooli lisäaseena varsinaisen aseensa lisäksi.

Miniatyyri voi ampua pistoolilla, vaikka vihollisyksiköitä olisi 1" säteellä sen omasta yksiköstä; sen on kuitenkin tähdättävä lähintä vihollisyksikköä. Tässä tilanteessa miniatyyri voi ampua pistoolilla, vaikka 1" säteellä tästä vihollisyksiköstä olisi muita omaan armeijaan kuuluvia yksiköitä.

Aina kun miniatyyri, jolla on sekä pistooli että toinen ampuma-ase (esim. pistooli ja sarjatuliase) ampuu, se voi ampua joko pistool(e)illaan tai kaikilla muilla aseillaan. Valitse käytettävät aseet (joko pistoolit tai muut aseet kuin pistoolit) ennen osumaheiton tekemistä.

”Niin kuin kehojamme suojaa timantista hiottu haarniska, niin sielujamme suojaa uskollisuus.

Niin kuin aseemme on ladattu Imperiumin vihollisten kuolemalla, niin ajatuksemme ovat täynnä viisautta.

Niin kuin joukkomme etenevät, niin kasvaa antaumuksemme, sillä olemmehan avaruusjalkaväkeä!

Olemmehan Keisarin valittuja, hänen uskollisia palvelijoitaan kuolemaan asti!”

4. Ratkaise hyökkäykset

Hyökkäykset voidaan tehdä yksitellen tai joissain tapauksissa noppaa voidaan heittää samanaikaisesti useampia hyökkäyksiä varten. Seuraavaa järjestystä noudatetaan tehtäessä hyökkäyksiä yksitellen:

1. **Osumaheitto:** Heitä noppaa joka kerta, kun miniatyyri tekee hyökkäyksen. Jos silmäluku on yhtä suuri tai suurempi kuin hyökkäävän miniatyyrin ballistinen taito -asetus, miniatyyri osuu kohteeseen käyttämällään aseella. Muussa tapauksessa hyökkäys epäonnistuu ja hyökkäysjakso päättyy. Jos silmäluku on 1, hyökkäys epäonnistuu aina riippumatta mahdollisista määritteistä.

2. **Vammaheitto:** Jos hyökkäyksestä tulee osuma, sinun on heitettävä noppaa uudelleen nähdäksesi, onnistuuko hyökkäys haavoittamaan kohdetta. Vaadittava silmäluku määritetään vertaamalla hyökkäävän aseen voimakkuusasetusta kohteen kestävyysasetukseen, kuten alla olevassa taulukossa on esitetty:

VAMMAHEITTO

HYÖKKÄYKSEN VOIMAKKUUS V. KOHTEEN KESTÄVYYS	VAADITTU D6-SILMÄLUKU
Onko voimakkuus vähintään KAKSI kertaa kestävyyttä suurempi?	2+
Onko voimakkuus SUUREMPI kuin kestävyys?	3+
Onko voimakkuus YHTÄ SUURI kuin kestävyys?	4+
Onko voimakkuus PIENEMPI kuin kestävyys?	5+
Onko voimakkuus enintään PUOLET kestävyydestä?	6+

Jos silmäluku on vaadittua arvoa pienempi, hyökkäys epäonnistuu ja hyökkäysjakso päättyy. Jos silmäluku on 1, hyökkäys epäonnistuu aina riippumatta mahdollisista määritteistä.

3. **Vammojen kohdistaminen:** Jos hyökkäys onnistuu haavoittamaan kohdetta, kohdeyksikköä ohjaavan pelaajan on kohdistettava vamma yksikköön kuuluvaan, valitsemaansa miniatyyriin (valitun miniatyyrin ei tarvitse olla hyökkäävän yksikön kantaman sisällä tai näköpiirissä). Jos jokin kohdeyksikköön kuuluva miniatyyri on jo saanut vammoja, vamma on kohdistettava siihen.

4. **Pelastusheitto:** Tämän jälkeen kohdeyksikköä hallitseva pelaaja heittää pelastusheiton, jonka silmälukua muutetaan vamman aiheuttaneen aseen läpitunkeutuvuusasetuksella. Esimerkiksi jos aseen läpitunkeutuvuusarvo on -1, pelastusheiton silmäluvusta vähennetään 1. Jos tulos on yhtä suuri tai suurempi kuin sen miniatyyrin pelastusasetus, johon vamma kohdistettiin, vammaa ei synny ja hyökkäysjakso päättyy. Jos tulos on pienempi kuin miniatyyrin pelastusasetus, pelastusheitto epäonnistuu ja miniatyyri saa vamman. Jos silmäluku on 1, hyökkäys epäonnistuu aina riippumatta mahdollisista määritteistä.

5. **Aiheuta vahinkoa:** Aiheutuva vahinko on yhtä suuri kuin hyökkäyksessä käytetyn aseen vahinkoasetus. Miniatyyri menettää yhden vamman jokaisesta siihen kohdistuvasta vahinkopisteestä. Jos miniatyyrin vammalukumäärä putoaa nollaan, se joko kuolee tai tuhoutuu ja poistetaan pelistä. Jos miniatyyri menettää useita vammoja samassa hyökkäyksessä ja tuhoutuu, tämän yli mahdollisesti menevät, saman hyökkäyksen aiheuttamat vahingot raukeavat eikä niillä ole vaikutusta.

Pettämätön pelastus

Joillain miniatyyreillä on yliluonnollisia refleksejä tai niitä suojaa voimakenttä, minkä ansiosta niillä on turvanaan pettämätön pelastus. Aina kun vamma kohdistetaan miniatyyriin, jolla on pettämätön pelastus, voit valita, käytätkö sen tavallista pelastusasetusta vai pettämätöntä pelastusta; et voi käyttää molempia. Jos miniatyyrilla on enemmän kuin yksi pettämätön pelastus, se voi käyttää niistä vain yhtä; sinun on valittava, mitä. Jos käytät miniatyyrin pettämätöntä pelastusta, sitä ei muuteta aseen läpitunkeutuvuusarvolla.

Maasto ja suojapaikat

Kaukaisen tulevaisuuden taistelukentät ovat täynnä raunioituneita rakennuksia, kraattereita ja tiheitä pensaikkoja. Miniatyyrit voivat suojautua tällaisten maastokohteiden taakse vihollisen tulitukselta.

Jos yksikkö on täysin jonkin maastokohteen suojassa, huomioi maaston antama suoja lisäämällä ampumahyökkäysten aikana sen miniatyyrien pelastusheittoihin 1 (tämä ei vaikuta pettämättömiin pelastuksiin). Yksiköt eivät hyödy suojasta taisteluvaiheen aikana.

Kuolettavat vammat

Jotkin hyökkäykset aiheuttavat kuolettavia vammoja, koska ne ovat niin voimakkaita, ettei mikään haarniska tai voimakenttä kestä niiden raivoa. Jokainen kuolettava vamma tuottaa kohdeyksikölle yhden vahinkopisteen. Älä tee vammaheittoa tai pelastusheittoa (äläkä pettämätöntä pelastusta) kuolettavaa vammaa vastaan, vaan kohdista se niin kuin kohdistaisit minkä tahansa vamman ja tuota vahinko jollekin kohdeyksikön miniatyyrille edellä kuvatulla tavalla. Toisin kuin tavallisissa hyökkäyksissä, kuolettavia vammoja aiheuttavien hyökkäysten yli menevät vahingot eivät raukea. Sen sijaan vahinkoja pitää kohdistaa kohdeyksikön muihin miniatyyreihin, kunnes kaikki vahingot on kohdistettu tai kunnes kohdeyksikkö on tuhoutunut.

4. RYNNISTYSVAIHE

Soturit rynnistävät taisteluun teurastaakseen vihollisensa miekoin, moukarein ja teräskynsin.

RYNNISTYSJAKSO

1. Valitse rynnistävä yksikkö
2. Valitse kohteet
3. Vihollinen ratkaisee Overwatch-hyökkäykset
4. Heitä 2D6 ja käynnistä isku

1. Valitse ryntäävä yksikkö

Jokainen yksikkösi, joka on ryntäysvaiheessa 12" säteellä vihollisesta, voi tehdä ryntäysliikkeen. Et voi valita yksikköä, joka edennyt tai perääntynyt kuluvan vuoron aikana, tai yksikköä, joka aloitti ryntäysvaiheen 1" säteellä vihollisesta.

2. Valitse kohteet

Kun olet valinnut sopivan yksikön, valitse ryntäyksen kohteeksi yksi tai useampia vihollisyksikköjä, jotka sijaitsevat 12" säteellä ryntäävästä yksiköstä. Tämän jälkeen kukin kohdeyksikkö voi yrittää tehdä Overwatch-hyökkäyksen.

3. Overwatch-hyökkäys

Aina kun yksikköä vastaan julistetaan isku, kohdeyksikkö voi välittömästi tehdä Overwatch-hyökkäyksen hyökkäävää yksikköä kohti. Kohdeyksikkö voi tehdä Overwatch-hyökkäyksen useita kertoja saman vuoron aikana; se tosin ei voi tulittaa, jos 1" säteellä on vihollisminiatyyrejä. Overwatch-hyökkäys ratkaistaan kuin tavallinen ampumishyökkäys (vaikka se ratkaistaankin vihollisen rynnistysvaiheen aikana) ja siinä käytetään kaikkia tavallisia sääntöjä paitsi, että onnistunut osumaheitto edellyttää silmälukua 6 riippumatta ampuvan miniatyyrin ballistisesta taidosta tai mahdollisista määritteistä.

4. Tee ryntäyssiirto

Kun mahdollinen Overwatch-hyökkäys on ratkaistu, heitä 2D6. Kukin iskevään yksikköön kuuluvista miniatyyreistä voi liikkua enintään silmäluvun osoittaman määrän tuumia; tämä on niiden ryntäysmatka tällä vuorolla. Miniatyyrin, jota liikutat ensimmäisenä, on päädyttävä alle 1" etäisyydelle johonkin kohdeyksikköön kuuluvasta vihollisminiatyyristä. Ryntäävän yksikön miniatyyrit eivät voi siirtyä alle 1" etäisyydelle vihollisyksiköstä, joka ei ollut sen ryntäyksen kohteena. Jos tämä ei ole mahdollista, ryntäys epäonnistuu eivätkä ryntäävän yksikön miniatyyrit liiku tämän vaiheen aikana. Kun olet liikuttanut kaikkia ryntäävään yksikköön kuuluvia miniatyyrejä, valitse toinen sopiva yksikkö ja toista edellä kuvattu menettely, kunnes kaikki sopivat yksiköt, joilla haluat tehdä ryntäyssiirtoja, on käyty läpi. Mitään yksikköä ei voi valita ryntäämään enemmän kuin kerran saman ryntäysvaiheen aikana.

Sankarillinen väliintulo

Kun vihollinen on suorittanut kaikki ryntäyssiirtonsa, mikä tahansa merkkihenkilöistäsi (**Characters**), joka sijaitsee alle 3" etäisyydellä vihollisyksiköstä, voi tehdä sankarillisen väliintulon. Tämä merkkihenkilö voi liikkua enintään 3 tuumaa niin, että se on siirron lopussa aiempaa lähempänä lähintä vihollisminiatyyriä.

5. TAISTELUVAIHE

Taistelukenttä peittyy verilöylyn jälkiin, kun sotivat armeijat repivät toisiaan kappaleiksi.

TAISTELUJAKSO

1. Valitse yksikkö, jolla taistelet
2. Siirry enintään 3" etäisyydelle
3. Valitse kohteet
4. Valitse lähitaisteluase
5. Ratkaise lähitaisteluhyökkäykset
   - Tee osumaheitto
   - Tee vammaheitto
   - Vihollinen kohdistaa vammat
   - Vihollinen tekee pelastusheiton
   - Aiheuta vahingot
6. Yhdistä enintään 3" etäisyydelle

1. Valitse yksikkö, jolla taistelet

Mikä tahansa yksikkö, joka on rynnännyt tai jonka miniatyyrejä sijaitsee 1" säteellä vihollisesta, voidaan valita taistelemaan taisteluvaiheessa. Tämä tarkoittaa kaikkia yksiköitä, ei ainoastaan niitä, jotka ovat sen pelaajan hallinnassa, jonka vuoro on käynnissä. Kaikki yksiköt, jotka ovat rynnänneet tällä vuorolla, taistelevat ensin. Pelaaja, jonka pelivuoro on käynnissä, valitsee järjestyksen, jossa nämä yksiköt taistelevat. Kun kaikki rynnänneet yksiköt ovat taistelleet, pelaavat valitsevat vuorotellen sopivia yksiköitä taistelemaan (aloittaen pelaajasta, jonka vuoro on käynnissä), kunnes kaikki sopivat yksiköt molemmilta puolilta ovat taistelleet kerran. Mitään yksikköä ei voi valita taistelemaan enemmän kuin kerran saman taisteluvaiheen aikana. Jos toiselta pelaajalta loppuu sopivat yksiköt, toinen pelaaja käy jäljellä olevat taistelunsa loppuun yksitellen. Taistelu ratkaistaan noudattaen seuraavia vaiheita:

2. Siirry taistelualueelle

Voit liikuttaa yksikön kutakin miniatyyriä enintään 3 tuumaa; ne voivat liikkua mihin tahansa suuntaan, kunhan kukin miniatyyri on siirron lopussa aiempaa lähempänä lähintä vihollisminiatyyriä.

3. Valitse kohteet

Sinun on ensin valittava hyökkäyksille kohdeyksikkö tai -yksiköt. Jotta voit hyökätä vihollisyksikköä kohti, hyökkäävän miniatyyrin on oltava joko 1" säteellä kohdeyksiköstä tai 1" säteellä toisesta samaan yksikköön kuuluvasta miniatyyristä, joka puolestaan on 1" säteellä kohdeyksiköstä. Tämä tarkoittaa että yksikkö taistelee kahdessa rivistössä. Miniatyyrit, jotka ovat rynnänneet tällä vuorolla, voivat hyökätä ainoastaan niitä yksiköitä kohti, joita kohti ne ryntäsivät edellisessä vaiheessa.

Jos miniatyyri voi tehdä useamman kuin yhden lähitaisteluhyökkäyksen (ks. oikealla), se voi jakaa ne sopivien kohdeyksiköiden kesken niin kuin haluat. Samaan tapaan jos yksikkö sisältää enemmän kuin yhden miniatyyrin, jokainen niistä voi hyökätä eri vihollisyksikköä kohti. Joka tapauksessa sinun on ilmoitettava, miten aiot jakaa yksikön lähitaisteluhyökkäykset ennen nopan heittämistä ja ratkaistava kaikki samaan kohteeseen suuntautuneet hyökkäykset ennen kuin siirryt seuraavaan.

Hyökkäysten lukumäärä

Se, kuinka monta lähitaisteluhyökkäystä tietty miniatyyri tekee kohdettaan vastaan, selviää miniatyyrin hyökkäysasetuksesta. Sinun on heitettävä yhtä noppaa kutakin lähitaisteluhyökkäystä kohti. Esimerkiksi jos miniatyyrin hyökkäysasetus on 2, se voi tehdä kaksi lähitaisteluhyökkäystä ja voit siis heittää kahta noppaa.

4. Valitse lähitaisteluase

Aina kun miniatyyri tekemään lähitaisteluhyökkäyksen, se käyttää lähitaisteluasetta; kunkin miniatyyrin kantamat aseet on kuvattu tietokortissa. Jos tietokortissa ei mainita lähitaisteluaseita, miniatyyrin oletetaan käyttävän lähitaistelussa asetta, jonka profiili on seuraavan lainen:

ASE	RANGE	TYPE	S	AP	D
Lähitaisteluase	Melee	Melee	Käyttäjä	-	1

Jos miniatyyrillä on enemmän kuin yksi lähitaisteluase, valitse käytettävä ase ennen nopan heittämistä. Jos miniatyyrillä on enemmän kuin yksi lähitaisteluase ja jos se voi tehdä useita lähitaisteluhyökkäyksiä, se voi jakaa hyökkäyksensä näiden aseiden kesken niin kuin haluat; ilmoita, miten aiot jakaa hyökkäykset, ennen nopan heittämistä.

5. Ratkaise lähitaisteluhyökkäykset

Lähitaisteluhyökkäykset voidaan tehdä yksitellen tai joissain tapauksissa noppaa voidaan heittää samanaikaisesti useampia hyökkäyksiä varten. Lähitaisteluhyökkäysten hyökkäysjakso on samanlainen kuin ampumishyökkäyksissä käytettävä jakso paitsi, että käytät osumaheitoissa miniatyyrin asetaitoasetusta ballistisen taidon sijaan.

6. Yhdistä

Voit liikuttaa yksikön kutakin miniatyyriä enintään 3"; ne voivat liikkua mihin tahansa suuntaan, kunhan kukin miniatyyri on siirron lopussa aiempaa lähempänä lähintä vihollisminiatyyriä.

6. TAISTELUMORAALIVAIHE

Urheinkin sydän voi vapista, kun taistelun kauhut vaativat veronsa.

Taistelumoraalivaiheessa pelaajien on tehtävä niille armeijansa yksiköille, joista on surmattu miniatyyrejä vuoron aikana, taistelumoraalitestit; testit aloittaa pelaaja, jolla on pelivuoro.

Tee taistelumoraalitesti heittämällä noppaa ja lisäämällä silmälukuun tämän vuoron aikana tästä yksiköstä surmattujen miniatyyrien lukumäärä. Jos taistelumoraalitestin pistemäärä on suurempi kuin yksikön korkein johtajuusasetus, testi epäonnistuu. Kutakin puuttuvaa pistettä kohti yksi yksikön miniatyyreistä hylkää joukkonsa ja poistetaan pelistä. Saat valita, mitkä miniatyyrit hylkäävät johtamasi yksiköt.

Ajoneuvot

Joidenkin miniatyyrien tietokorttiin on merkitty, että ne ovat ajoneuvoja (**Transport**). Ajoneuvot kuljettavat sotureita eturintamalle nopeasti ja samalle suojaavat heitä. Seuraavat säännöt kertovat, miten yksiköt voivat nousta ajoneuvoihin ja poistua niistä ja miten ajoneuvoja käytetään sotureiden liikuttamiseen taistelukentällä. Huomaathan, että yksikkö ei voi sekä nousta ajoneuvoon että poistua siitä saman vuoron aikana.

Kuljetuskapasiteetti: Kunkin ajoneuvon kuljetuskapasiteetti on ilmoitettu ajoneuvon tietokortissa. Kuljetuskapasiteetti kertoo, kuinka montaa samaan armeijaan kuuluvaa miniatyyriä ja minkä tyyppistä miniatyyriä ajoneuvo voi kuljettaa. Miniatyyrin kuljetuskapasiteettia ei voi ylittää.

Kun asetat taistelukentälle ajoneuvon, yksikkö voi olla taistelun alussa sen sisällä sen sijaan, että se pitäisi asetella kentälle erikseen; ilmoita, mitkä yksiköt ovat ajoneuvon sisällä asettaessasi sen.

Ajoneuvoon nouseminen: Jos kaikki yksikön miniatyyrit päättävät liikkumisensa 3" säteelle ystävällisestä ajoneuvosta, ne voivat nousta siihen. Poista yksikkö taistelukentältä ja siirrä se sivuun; yksikkö on nyt ajoneuvon sisällä.

Niin kauan kun yksiköt ovat ajoneuvon sisällä ne eivät tavallisesti voi tehdä mitään eikä mikään ulkopuolinen vaikuta niihin. Ellei toisin mainita, kyvyillä, jotka vaikuttavat muihin tietyllä etäisyydellä oleviin yksiköihin, ei ole vaikutusta, kun kyvyn omaava yksikkö on ajoneuvon sisällä.

Jos ajoneuvo tuhoutuu, sen sisällä olevat yksiköt astuvat välittömästi ulos (ks. alla) ja ajoneuvominiatyyri poistetaan; sinun on kuitenkin heitettävä yhtä noppaa kerran kutakin taistelukentälle palannutta miniatyyriä kohti. Joka kerta kun saat silmäluvun 1, yksi ajoneuvosta poistuneista miniatyyreistä surmataan; saat valita, mikä niistä.

Ajoneuvosta poistuminen: Yksikkö, joka aloittaa liikkumisvaiheensa ajoneuvon sisällä, voi poistua ajoneuvosta ennen ajoneuvon liikkumista. Kun yksikkö poistuu ajoneuvosta, aseta se taistelukentälle niin, että kaikki sen miniatyyrit ovat 3" säteellä ajoneuvosta ja yli 1" säteellä vihollisminiatyyreistä; jos jotakin ajoneuvosta poistuvaa yksikköä ei voida asettaa tällä tavoin, se surmataan.

Ajoneuvosta poistuneet yksiköt voivat tämän jälkeen toimia normaalisti (esim. liikkua, ampua, rynnätä tai taistella) pelivuoron jäljellä olevan ajan. Huomaa kuitenkin, että vaikka et liikuta ajoneuvosta poistuneita yksiköitä kauemmas liikkumisvaiheessa, niiden katsotaan kuitenkin liikkuneen kaikkien sääntöjen suhteen, kuten raskaiden aseiden ampumisen suhteen.

TIETOKORTIT

Galaksin hallinnasta taistelee häkellyttävän moninainen joukko sotureita, hirviöitä ja sotakoneita, joista jokaisella on oma tapansa käydä sotaa. Jokaisella yksiköllä on tietokortti, jossa luetellaan siihen kuuluvien miniatyyrien asetukset, varusteet ja kyvyt. Tässä luvussa kerrotaan hiukan tarkemmin tietokorttien sisältämistä tiedoista. Edellä olevissa perussäännöissä selitetään, miten niitä käytetään pelissä.

1. Yksikön nimi

Miniatyyrit liikkuvat ja taistelevat yksiköissä, joihin voi kuulua yksi tai useampia miniatyyrejä. Yksikön nimi löytyy kortin yläreunasta.

2. Asema taistelukentällä

Tätä käytetään tyypillisesti, kun muodostetaan erillisosastoista koostuva armeija (ns. ”Battle-forged army”, ks. Warhammer 40,000 -sääntökirja).

3. Tehoarvo

Mitä suurempi tehoarvo on, sitä tehokkaampi yksikkö on! Voit määrittää koko armeijasi tehon laskemalla yhteen armeijaan kuuluvien yksiköiden tehoarvot.

4. Profiilit

Profiilit sisältävät seuraavat asetukset, jotka kertovat, kuinka voimakkaita yksikköön kuuluvat miniatyyrit ovat:

Liike (M): Kertoo nopeuden, jolla miniatyyri voi liikkua taistelukentällä.

Asetaito (WS): Kertoo, kuinka taitava miniatyyri on lähitaistelussa. Jos miniatyyrin asetaidoksi on merkitty ”-”, se ei pysty osallistumaan lähitaisteluun eikä voi tehdä lähitaisteluhyökkäyksiä lainkaan.

Ballistinen taito (BS): Kertoo, kuinka tarkasti miniatyyri tähtää ampuma-aseilla. Jos miniatyyrin ballistiseksi taidoksi on merkitty ”-”, se ei osaa käyttää ampuma-aseita eikä voi osallistua ampumishyökkäyksiin lainkaan.

Voimakkuus (S): Kertoo, kuinka voimakas miniatyyri on ja kuinka todennäköisesti se voi aiheuttaa vahinkoa lähitaistelussa.

Kestävyys (T): Kertoo, kuinka hyvin miniatyyri kestää siihen kohdistuvia iskuja.

Vammat (W): Kertoo, kuinka paljon vahinkoa miniatyyri voi kärsiä ennen kuin se kuolee niihin.

1 2 3

LORD OF CONTAGION — 8 POWER

4

PROFIILIT

NIMI	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Lord of Contagion	4"	2+	2+	4	5	6	4	9	2+

5

YKSIKÖN KOKOONPANO

Lord of Contagion on erillinen miniatyyri.

6

VARUSTUS

Lord of Contagion'illa on aseenaan Plaguereaper

7

KYVYT

Kuvottavan vastustuskykyinen

Nurglen lahja: Kaikilla kalmanvartijaminiatyyreillä (**Death Guard**), jotka sijaitsevat 7" säteellä Lord of Contagion'ista, on ympärillään ruton ja tautien kuolettava aura. Jos 1" säteellä tällaisesta miniatyyristä sijaitsee vihollisyksiköitä, heitä vuoron alussa noppaa kerran kutakin yksikköä kohti. Jos silmäluku on 4+, yksikkö saa kuolettavan vamman.

Cataphractii-haarniska: Lord of Contagion'illa on pettämätön pelastus 4+, mutta nopan silmäluku on puolitettava määrittäessäsi, kuinka kauas miniatyyri etenee.

Teleportti-isku: Kun asetat peliin Lord of Contagion'in sijoitteluvaiheessa, voit asettaa hänet teleporttikammioon taistelukentän sijaan. Tässä tapauksessa hän voi saapua taistelukentälle minkä tahansa liikkumisvaiheesi lopussa käyttäen teleportti-iskua; aseta hänet sitten taistelukentällä minne tahansa vähintään 9" etäisyydelle vihollisminiatyyreistä.

8

ASEET

ASE	RANGE	TYPE	S	AP	D	KYVYT
Plaguereaper	Melee	Melee	+2	-3	3	*Ruttoase*

9

ARMEIJAKUNTA-AVAINSANAT	Chaos, Nurgle, Heretic Astartes, Death Guard
AVAINSANAT	Infantry, Character, Lord of Contagion

Hyökkäykset (A): Kertoo, kuinka monta kertaa miniatyyri voi lyödä lähitaistelussa.

Johtajuus (Ld): Kertoo, kuinka rohkea, määrätietoinen ja kurinalainen miniatyyri on.

Pelastus (Sv): Kertoo, kuinka hyvän suojan miniatyyrin haarniska antaa.

5. Yksikön kokoonpano

Kertoo, mitä miniatyyrejä yksikköön kuuluu.

6. Varustus

Kertoo, mitä perusaseita ja muita varusteita miniatyyreillä on.

7. Kyvyt

Monilla yksiköillä on mukavaa lisäpotkua tuovia erityiskykyjä, joista ei ole kerrottu perussäännöissä; ne on kuvattu Kyvyt-kohdassa.

8. Aseet

Aseet, jotka yksiköllä on oletusarvoisesti kannettavanaan, on kuvattu käyttäen seuraavia asetuksia:

Kantama (Range): Kuinka kauas aseella voi ampua. Aseita, joiden kantamaksi on merkitty "Melee", voi käyttää vain lähitaistelussa. Kaikki muut aseet ovat ampuma-aseita.

Tyyppi (Type): Nämä on selitetty perussäännöissä ampumis- ja taisteluvaiheiden yhteydessä.

Voimakkuus (S): Kuinka todennäköisesti ase voi aiheuttaa vahinkoa. Jos aseen voimakkuudeksi on merkitty Käyttäjä (User), aseen voimakkuus on yhtä suuri kuin käyttäjänsä senhetkinen voimakkuus. Jos aseelle on merkitty määrite, kuten "+1" tai "x2", aseen voimakkuus määritetään muuttamalla aseen käyttäjän senhetkistä voimakkuusasetusta määritteen mukaisesti. Esimerkiksi jos aseen voimakkuus oli "x2" ja käyttäjän voimakkuusasetus oli 6, aseen voimakkuus on 12.

Läpitunkeutuvuus (AP): Kuinka hyvin ase läpäisee haarniskan.

Vahinko (D): Kuinka paljon vahinkoa onnistunut isku aiheuttaa.

Muut aseet, kuten valinnaiset aseet, joita yksikkö voi kantaa, on tyypillisesti kuvattu muussa yhteydessä, kuten codexeissa.

9. Avainsanat

Jokaisessa tietokortissa on avainsanoja, jotka on joskus jaettu armeijakunta-avainsanoihin ja muihin avainsanoihin. Voit käyttää armeijakunta-avainsanoja ohjenuorana valitessasi armeijaasi sopivia miniatyyrejä, mutta muutoin molemmat avainsanat toimivat käytännössä samoin. Toisinaan sääntö voi edellyttää, että sitä sovelletaan miniatyyreihin, joilla on tietty avainsana. Esimerkiksi sääntö voi edellyttää, että sitä sovelletaan "kaikkiin **Adeptus Astartes** -miniatyyreihin". Tämä tarkoittaa, että sääntö koske vain niitä miniatyyrejä, joiden tietokortissa on avainsana "Adeptus Astartes".

WARHAMMER 40,000:N CODEXIT

Nyt kun tiedät, mikä tietokortti on ja miten se toimii, ja tunnet perussäännöt (ja sinulla on Citadel-miniatyyrit, taistelukenttä, nopat ja mittanauha, tietenkin!), olet valmis sukeltamaan Warhammer 40,000 -pelien eeppisiin taisteluihin.

Mutta mistä ihmeestä tietokortteja saa? No, kun ostat paketin Citadel-miniatyyrejä, tietokortit löytyvät samaisesta paketista; niitä löytyy myös codexeista. Codex on armeijasi (tai armeijoidesi!) tärkein tietolähde, joka sisältää kaikkien tiettyyn armeijakuntaan kuuluvien miniatyyrien tietokortit. Eikä siinä vielä kaikki! Codexeista löytyy myös armeijakohtaisia erityissääntöjä, jotka kuvastavat armeijan luonnetta, jänniä sotapäälliköiden ominaisuuksia, sotajuonia, varusteita ja jopa ainutlaatuisia muinaisjäännöksiä.

Lisäksi jokainen codex on pakattu täyteen innostavaa taustamateriaalia, organisaatiota koskevaa tietoa, komeita kuvituksia ja miniatyyrivalokuvia sekä värioppaita ja vaakunataidetta, jotka kaikki luovat taustaa sille, miten armeijakunta toimii Warhammer 40,000 -universumissa. Lue lisää osoitteesta games-workshop.com.

Asetusten muuttaminen

Joidenkin suurten miniatyyrien asetukset voivat muuttua miniatyyrin kärsiessä vahinkoja. Katso, kuinka paljon tällaisella miniatyyrillä on jäljellä vammoja, ja tarkista sen tietokortissa olevan kaavion sopivalta riviltä, miten sen nykyisiä asetuksia muutetaan.

Pelissä voi tulla vastaan myös kykyjä tai sääntöjä, jotka muuttavat tiettyä asetusta. Kaikki määritteet ovat kumulatiivisia; kerto- ja jakolaskut on kuitenkin tehtävä (pyöristäen murtoluvut ylöspäin) ennen mahdollisten yhteen- ja vähennyslaskujen tekemistä.

Saatat törmätä asetukseen, joka on satunnainen arvo kiinteän luvun sijaan. Esimerkiksi liikeasetus voi olla 2D6" tai hyökkäysasetus voi olla D6. Kun päätät liikuttaa yksikköä, jonka liikeasetus on satunnainen arvo, määritä koko yksikön liikkumismatka heittämällä ilmoitettu määrä noppia. Kaikkien muiden asetusten kohdalla sinun on heitettävä noppaa määrittääksesi kunkin yksittäisen miniatyyrin arvo joka kerta, kun yksikkö esimerkiksi tekee hyökkäyksen tai aiheuttaa vahinkoa. Huomaa, että lähteestä riippumatta asetuksia, joiden arvoksi on merkitty "-", ei voida koskaan muuttaa ja että miniatyyrin voimakkuus-, kestävyys- ja johtajuusasetusten arvo ei voi koskaan olla pienempi kuin 1.

TAISTELUN KÄYMINEN

"Selviytymistaistelussa ei voi olla sivustakatsojia. Se, joka ei taistele rinnallamme, on vihollinen, joka meidän täytyy murskata."

- Scriptorus Munificantus

TEHTÄVÄ

Ennen kuin voit käydä sotaan Warhammer 40,000 -pelissä, sinun on valittava tehtävä. Perussäännöissä on yksi tehtävä – Sodan maailma –, jonka kautta pääset nopeasti toimintaan. Lisää tehtäviä löytyy muista julkaisuista, kuten Warhammer 40,000 -sääntökirjasta; voit myös luoda itse omia tehtäviä. Jos et pääse vastapelaajasi kanssa yksimielisyyteen pelattavasta tehtävästä, molemmat pelaajat heittävät noppaa ja suuremman silmäluvun saanut saa valita tehtävän; tasapelin sattuessa noppaa heitetään uudelleen.

TAISTELUKENTTÄ

Kaukaisessa tulevaisuudessa taistelut käydään lukuisilla oudoilla ja vihamielisillä planeetoilla, jotka raivoava sota on runnellut läpikotaisin. Warhammer 40,000 -pelissä voit päästä taistelemaan kristallikuussa, ränsistyneissä avaruusaluksen hylyissä, lihaa syövissä kuoleman maailmoissa, painajaismaisissa demonimaailmoissa ja monissa muissa fantastisissa maisemissa.

Taistelukenttänä voidaan käyttää mitä tahansa alustaa, jolla miniatyyrit voivat seistä, esimerkiksi ruokapöytää tai lattiaa. Tyypillisesti taistelukentän oletetaan olevan noin 6' pitkä ja 4' leveä; joissain tehtävissä voidaan tosin ilmoittaa toisenlaiset mitat. Joka tapauksessa taistelukentän pitäisi olla riittävän suuri, jotta kaikki miniatyyrit mahtuvat sille; taistelukenttää voi tarvittaessa laajentaa.

Ellei tehtävässä anneta muita erityisohjeita, voit luoda itsellesi juuri sellaisen taistelukentän kuin haluat käyttäen kokoelmaasi kuuluvia maastokohteita. Yleensä maastokohteita kannattaa sijoittaa yksi tai kaksi kappaletta alueelle, joka on 2' pitkä ja 2' leveä. Voit pelata vallan hyvin, vaikkei taistelukenttäsi täyttäisikään näytä vaatimuksia. Pidä kuitenkin mielessä, että kovin pieni tai suuri taistelukenttä tai taistelukenttä, joka on tyhjää jättömaata tai päin vastoin ahdettu täyteen maastokohteita, voi suosia jompaa kumpaa pelaajaa.

TAISTELUVYÖHYKKEET JA LAAJENNUKSET

Jos taistelet tietyllä taisteluvyöhykkeellä tai käytät tiettyä laajennusta, ne voivat tuoda mukanaan lisäsääntöjä, jotka vaikuttavat taistelukentän luomiseen tai maaston ja sotureiden väliseen vuorovaikutukseen. Pidä ne mielessä taistelukenttää luodessasi.

SOTAPÄÄLLIKKÖ

Kun olet koonnut armeijasi, nimeä yksi sen miniatyyreistä sotapäälliköksi.

Jos sotapäällikkö on merkkihenkilö (**Character**), hän voi käyttää sotapäällikön ominaisuutta – taktiikkaa tai kykyä, joka nostaa hänet muiden yläpuolelle. Juuri ennen kuin pelaajat alkavat sijoittaa joukkojaan, voit heittää noppaa ja tarkistaa viereisestä taulukosta, mikä sotapäällikön ominaisuus sotapäälliköllä. Vaihtoehtoisesti voit valita ominaisuuden joka sopii parhaiten yhteen sotapäällikkösi luonteen ja taistelutyylin kanssa.

SOTAPÄÄLLIKÖN OMINAISUUDET

D3	SOTAPÄÄLLIKÖN OMINAISUUS
1	**Legendaarinen taistelija:** Jos tämä sotapäällikkö osallistuu rynnistysvaiheeseen, lisää hyökkäysasetukseen 1 seuraavan taisteluvaiheen loppuun asti.
2	**Inspiroiva johtaja:** Ystävälliset yksiköt, jotka ovat 6" säteellä tästä sotapäälliköstä, lisäävät johtajuusasetukseensa 1.
3	**Sitkeä selviytyjä:** Heitä noppaa joka kerta, kun tämä sotapäällikkö menettää vamman. Jos silmäluku on 6, sotapäällikkö ei saa naarmuakaan eikä menetä vammaa.

SODAN MAAILMA

Sinun on tullut aika osoittaa olevasi galaksin suurin sotapäällikkö! Saavuttaaksesi suurimman mahdollisen kunnian sinun on murskattava vihollinen, joka pyrkii tuhoamaan sinut.

ARMEIJAT

Ennen kuin pääset aloittamaan tehtävän, sinun on koottava armeija kokoelmasi miniatyyreista. Voit valita armeijasi miniatyyrit vapaasti.

Joskus voi sattua, että sinulla ei ole tarpeeksi miniatyyrejä vähimmäiskokoisen yksikön muodostamiseksi (vähimmäiskoko on ilmoitettu kunkin yksikön tietokortissa); jos näin käy, voit tästä huolimatta muodostaa armeijaasi yhden tämän tyyppisen yksikön käyttäen niin montaa miniatyyriä kuin sinulla on.

TAISTELUKENTTÄ

Luo taistelukenttä ja aseta maastokohteet paikoilleen. Sen jälkeen pelaajien on asetettava kentälle tavoitemerkkejä, jotka edustavat taktisesti tai strategisesta tärkeitä paikkoja, jotka molemmat armeijat tai toinen niistä pyrkii valloittamaan. Tavoitemerkkeinä voidaan käyttää mitä tahansa sopivia merkkejä tai maaston osia. Kunkin pelaajan on asetettava kentälle kaksi tavoitemerkkiä. Ne voi sijoittaa minne tahansa, kunhan 10" säteellä ei ole toista tavoitemerkkiä. Pelaajien kannattaa asettaa tavoitemerkit vuorotellen; ensimmäisen tavoitemerkin asettaja ratkaistaan heittämällä noppaa kilpaa. Tavoitemerkki on pelaajan hallussa, kun 3" säteellä tavoitemerkistä on enemmän tämän pelaajan kuin vastapelaajan miniatyyrejä (mitataan tavoitemerkin keskikohdasta).

ENSISIJAISET TAVOITTEET

Ennen armeijoiden asettamista pelaajat heittävät noppaa. Suuremman silmäluvun saanut pelaaja määrittää tehtävän ensisijaiset tavoitteet heittämällä noppaa ja vertaamalla silmälukua ensisijaisten tehtävien taulukkoon (ks. oikealla).

JOUKKOJEN SIJOITTAMINEN

Kun pelin voittamisen ehdot on määritelty, pelaaja, joka ei heittänyt noppaa ensisijaisista tavoitteista, jakaa taistelukentän kahteen yhtä suureen osaan. Vastapelaaja puolestaan valitsee, kummalle vyöhykkeelle hän sijoittaa omat joukkonsa ja kummalle vyöhykkeelle jaon tehnyt pelaaja sijoittaa joukkonsa.

Sen jälkeen pelaajat alkavat sijoittaa yksikköjään yksi kerrallaan vuorotellen; sijoittamisen aloittaa pelaaja, joka ei valinnut sijoitteluvyöhykettään. Miniatyyrit on asetettava pelaajan omalle sijoitteluvyöhykkeelle, vähintään 12" etäisyydelle vihollisen sijoitteluvyöhykkeestä. Yksikköjen asettamista jatketaan, kunnes kumpikin pelaaja on asettanut taistelukentälle kaikki armeijansa yksiköt tai kunnes taistelukentällä ei ole enää tilaa.

TEHO

Määritä ennen taistelun aloittamista kunkin armeijan teho laskemalla yhteen armeijaan kuuluvien yksiköiden tehoarvot; se pelaaja, jonka armeijan teho on pienempi, on altavastaaja. Jos kummallakin pelaajalla on sama teho, altavastaajana on pelaaja, joka valitsi sijoitteluvyöhykkeet.

Jos armeijoiden välinen tehon erotus on 10–19 pistettä, altavastaaja saa yhden ylimääräisen heittovuoron; jos erotus on 20–29 pistettä, altavastaaja saa kaksi ylimääräistä heittovuoroa ja niin edelleen. Jokainen ylimääräinen heittovuoro voidaan käyttää kerran missä tahansa taistelun kohdassa heittämällä yhtä noppaa.

ALOITUSVUORO

Altavastaaja valitsee, kumpi saa aloitusvuoron.

TAISTELUN KESTO

Taistelu kestää viisi taistelukierrosta tai kunnes toinen armeijoista on surmannut kaikki vihollisensa.

VOITTAMISEN EHDOT

Jos toinen armeijoista on surmannut kaikki vihollisensa, se saavuttaa välittömästi suuren voiton. Muussa tapauksessa pelaaja, jolla on eniten voittopisteitä, saavuttaa taistelun päätteeksi suuren voiton. Jos pelaajilla on taistelun päätteeksi sama määrä voittopisteitä, altavastaava saavuttaa pienen voiton.

ENSISIJAISET TAVOITTEET

D3	VOITTAMISEN EHDOT
1	**Surmaa ja valloita:** Taistelun lopussa jokainen tavoitemerkki tuo 2 voittopistettä pelaajalle, jonka hallinnassa se on. Pelaaja saa myös D3 voittopistettä, jos hän onnistui surmaamaan vihollisarmeijan sotapäällikön taistelun aikana.
2	**Muinaisjäänne:** Valitse ensimmäisen taistelukierroksen alussa ennen ensimmäisen pelivuoron aloittamista umpimähkään yksi tavoitemerkeistä; poista muut tavoitemerkit taistelukentältä. Taistelun lopussa jäljellä oleva tavoitemerkki tuo 6 voittopistettä pelaajalle, jonka hallinnassa se on.
3	**Hallitse:** Kunkin vuoron lopussa jokainen tavoitemerkki tuo 1 voittopisteen pelaajalle, jonka hallinnassa se on. Pitäkää kirjaa vuorosta toiseen.