

# WARHAMMER 40 000 -PERUSSÄÄNNÖT

Warhammer 40 000 antaa komentoosi mahtavista sotureista ja sotakoneista koostuvan armeijan, joka käy synkkää valtataistelua kaukaisessa tulevaisuudessa. Nämä Citadel-miniattyreillä pelattavien pelien perussäännöt on suunniteltu käytettäväksi Warhammer 40 000 -miniattyrien mukana toimitettujen keskeisten sääntöjen kanssa.

## SISÄLTÖ

Sääntöjen selitteet .....	2
<b>Perussäännöt .....</b>	<b>3</b>
Tietokortit .....	7
Taistelukierros .....	9
Komentovaihe .....	9
Liikkumisvaihe .....	10
Yksiköiden siirtäminen .....	10
Täydennysjoukot .....	11
Kuljetukset .....	12
Lentoalukset .....	13
Mentaalivaihe .....	14
Ampumisvaihe .....	15
Ampuma-asetyypit .....	17
Hyökkäysten tekeminen .....	18
Rynnistysvaihe .....	19
Rynnistykset .....	19
Sankarilliset väliintulot .....	20
Taisteluvaihe .....	21
Moraalivaihe .....	23
Moraalitestit .....	23
Yksikön yhtenäisyystarkistukset .....	23
<b>Tehtävät .....</b>	<b>24</b>
Vain sota .....	25





# PERUSSÄÄNNÖT

Nämä säännöt sisältävät kaiken, mitä sinun tarvitsee tietää taistellaksesi Citadel-miniatyyrikokoelmiasi kunnialla sodan runtelemassa galaksissa.

Seuraavissa säännöissä kerrotaan, miten Warhammer 40 000 -peliä pelataan. Valitse ensin joko Vain sota -tehtävä (sivu 25) tai jokin tehtäväpaketti. Warhammer 40 000 -sääntökirjassa (Core Book) on vapaan pelaamisen, tarinavetoisen skenaariopelaamisen ja tasapainotetun kilpailupelaamisen tehtäväpaketteja. Tehtävänäsi on koota ensin Citadel-miniatyyrien armeija, luoda taistelulenttä ja valmistautua sotaan. Taistelu käydään taistelukierrosten sarjoissa, joissa pelaajat pelaavat vuorollaan, kunnes yksi pelaaja julistetaan voittajaksi.

## PERUSSÄÄNTÖJEN MÄÄRITELMÄT JA KÄSITTEET

Tällä sivulla käsitellään useita sääntöjen nimityksiä, joihin viitataan tämän sääntökirjan muissa kohdissa. Seuraava yleiskatsaus sisältää keskeisiä käsitteitä, jotka muodostavat sääntöjen perustan yleisesti.

## TEHTÄVÄT

Jotta voit alkaa pelata Warhammer 40 000 -peliä, sinun on valittava tehtävä. Tehtävässä selitetään, miten armeijat kootaan, taistelulenttä luodaan ja armeijat sijoitetaan. Lisäksi kerrotaan mahdolliset taisteluu liittyvät erityissäännöt ja (varsinkin!) se, miten voit voittaa. Katso lisätietoja tehtävistä sivulta 24.

## ARMEIJA

Jokainen Warhammer 40 000 -pelin pelaaja komentaa Citadel-miniatyyreistä koostuvaa armeijaa. Valitsemasi tehtävän ohjeissa kerrotaan, kuinka suuri armeijan täytyy olla.

Armeijan koon hyvä mittari on sen tehotaso, joka määritetään laskemalla yhteen kunkin armeijan yksikön (määritetty vastapäisessä kohdassa) tehoarvo. Yksikön tehoarvo ilmoitetaan sen tietokortissa – lisätietoja tehoarvoista on Warhammer 40 000 -sääntökirjassa (Core Book). Lisätietoja tietokorteista on alla.

Warhammer 40 000 on suunniteltu pelattavaksi tietyn kokoisilla armeijoilla. Jos taistelussa käytettävien omien ja vastustajan kaikkien miniatyyrien yhteenlaskettu tehoarvo on alle 15 tai yli 300, saatat huomata, että Kill Team tai Apocalypse sopii paremmin pelin kokoon. Saat lisätietoja näistä peleistä osoitteesta warhammer-community.com.

■ **Armeija:** Komennossasi oleva miniatyyrikokoelma.

## TIETOKORTIT

Tietokorteissa esitetään säännöt, joita tarvitaan armeijan miniatyyrien käyttämiseen pelissä. Jokaisella yksiköllä on oma tietokorttinsa – tarvittavat tietokortit kaikille armeijasi yksiköille. Sivuilla 7–8 kerrotaan lisää tietokorteista.

## AVAINSANAT

Kaikkissa tietokorteissa on avainsanaluettelo, joka on jaettu armeijakunta-avainsanoihin ja muihin avainsanoihin. Voit käyttää armeijakunta-avainsanoja apuna valitessasi armeijaasi sopivia miniatyyrejä. Muutoin molemmat avainsanasarjat ovat käytännössä samat. Kummassakin tapauksessa avainsanat esitetään **LIHAVOIDULLA AVAINSANAFONTILLA** säännöissä. Avainsanoihin liittyy joskus sääntö (tai ne on merkitty toisiinsa kuuluviksi). Säännössä voidaan esimerkiksi mainita, että se koskee **INFANTRY** (jalkaväki) -yksiköitä. Se tarkoittaa, että sääntö koskee vain yksiköitä, joiden tietokortissa on avainsana **INFANTRY**. Avainsanojen yksikkö- tai monikkomuoto ei vaikuta siihen, mitä yksiköitä kyseinen sääntö koskee.

Joissakin tietokorteissa on avainsanoja, jotka esitetään kulmasulkeissa, kuten **<CHAPTER>**, **<LEGION>** tai **<MARK OF CHAOS>**. Ne ovat lyhenteitä avainsanoille, jotka voit valita itse (tietyin rajoituksin, kuten tietokortin sisältävässä julkaisussa kuvataan). Sinun on päätettävä, mitä nämä avainsanat ovat, kun kyseinen yksikkö lisätään armeijaasi (joko ennen taistelua tai sen aikana). Jos jokin toinen sääntö sisältää avainsanoja kulmasulkeissa, kyseiset avainsanat vastaavat yksikölle valitsemiasi avainsanoja sääntöä käytettäessä.

***Esimerkiksi:** Nick lisää Space Marine Librarianin armeijaansa. Yksikön tietokortissa on avainsana **<CHAPTER>**, jolle Nick valitsee arvon **ULTRAMARINES**. Jos Librarian yrittää käyttää ylluonnollisia kykyjä, joiden avainsanana on myös **<CHAPTER>**, Nick korvaa avainsanan jokaisessa tapauksessa avainsanalla **ULTRAMARINES** lukiessaan kyseistä sääntöä.*

Jotkin yksiköt voivat sisältää miniatyyrejä, joilla on eri avainsanoja. Vaikka yksikössä olisi miniatyyrejä, joilla on eri avainsanat, sillä katsotaan olevan kaikkien miniatyyriensä avainsanat. Siksi sitä koskevat kaikki säännöt, jotka liittyvät yksiköiden avainsanoihin. Jos sääntö koskee vain miniatyyrejä, joilla on tietty avainsana, se koskee vain sellaisen yksikön miniatyyrejä, joilla on oikea avainsana.

- **Avainsanat:** Näkyvät säännöissä **LIHAVOIDULLA AVAINSANAJEN** fontilla.
- Avainsanasäännöt koskevat yksiköitä ja miniatyyrejä, joilla on kyseinen avainsana.
- Valitset **<AVAINSANAT>**, kun yksikkö lisätään armeijaasi.

## YKSIKÖT

Miniatyyrit liikkuvat ja taistelevat yksiköissä. Yksikössä voi olla yksi tai useampi miniatyyri, joka on valittu yhdestä tietokortista. Kaikki saman armeijan yksiköt ovat ystävällisiä. Kaikki saman armeijan miniatyyrit ovat myös ystävällisiä. Kaikki vastustajan armeijan yksiköt ovat vihollisyksiköitä. Kaikki vastustajan armeijan miniatyyrit ovat myös vihollisia. Jos sääntö koskee yksiköitä tai miniatyyrejä ilman määrittystä niiden ystävällisyydestä tai vihollisuudesta, se koskee joko kaikkia yksiköitä tai kaikkia miniatyyrejä riippumatta siitä, kenen armeijaan ne kuuluvat.

- **Yksikkö:** Saman tietokortin miniatyyriryhmä.
- Ystävälliset miniatyyrit = kaikki saman armeijan miniatyyrit.
- Vihollisminiatyyrit = kaikki vastustajan armeijan miniatyyrit.
- Ystävälliset yksiköt = kaikki saman armeijan yksiköt.
- Vihollisyksiköt = kaikki vastustajan armeijan yksiköt.

### Tärkein sääntö

Warhammer 40 000 on niin yksityiskohtainen ja laaja-alainen peli, että aina ei voi olla varma, miten pelin aikana ilmennyt tilanne ratkaistaan. Kun näin tapahtuu, keskustele pikaisesti vastustajan kanssa ja valitse ratkaisu, joka on järkevin teille molemmille (tai joka tuntuu hauskimmalta!). Jos mitään yksittäistä ratkaisua ei löydy, heitä vastustajan kanssa noppaa. Korkeamman silmäluvun saanut voi valita, mitä tapahtuu. Sitten voitte jatkaa taistelua!

## YKSIKÖN YHTENÄISYYS

Jos yksikössä on useampi kuin yksi miniatyyri, se on asetettava ryhmäksi, joka päättää kaikki siirrot yksittäisenä ryhmänä siten, että kaikki miniatyyrit ovat pystysuunnassa 2 tuuman ja vaakasuunnassa 5 tuuman etäisyydellä vähintään yhdestä yksikkönsä miniatyyristä. Kun yksikössä on vähintään kuusi miniatyyriä, kaikkien miniatyyrien on oltava pystysuunnassa 2 tuuman ja vaakasuunnassa 5 tuuman etäisyydellä vähintään kahdesta yksikkönsä miniatyyristä. Tätä kutsutaan yksikön yhtenäisyydeksi. Jos yksikkö ei voi päättää jotakin siirtoa yhtenäisenä, siirtoa ei voi tehdä. Yksikköjä siirretään ensisijaisesti liikkumisvaiheen aikana (sivu 10), mutta niitä voidaan siirtää myös rynnistysvaiheessa (sivu 19) ja taisteluvaiheessa (sivu 21).

Jotkin säännöt sallivat miniatyyrien lisäämisen yksikköön taistelun aikana. Tällaiset miniatyyrit on aina asetettava yhtenäisiksi sen yksikön kanssa, johon ne lisätään. Joskus kaikkien yksikön miniatyyrien asettamiseen ei ole riittävästi tilaa, tai kaikkia miniatyyrejä ei voi asettaa siten, että ne olisivat yhtenäisiä yksikön kanssa. Siinä tapauksessa miniatyyrejä, joita ei voi asettaa taistelukentälle, pidetään tuhottuina.

- **Yksikön yhtenäisyys:** 2" vaakasuunnassa + 5" pystysuunnassa.
- Kullakin miniatyyrillä on oltava yksikön yhtenäisyys yhden toisen oman yksikön miniatyyrin kanssa.
- Kun yksikössä on vähintään kuusi miniatyyriä, kullakin miniatyyrillä on oltava yksikön yhtenäisyys kahden muun oman yksikön miniatyyrin kanssa.

## SIJOITTELUALUE

Sijoittelualue edustaa uhkavyöhykettä, jonka miniatyyrit luovat vihollisilleen. Kun miniatyyri on vaakasuunnassa 1 tuuman ja pystysuunnassa 5 tuuman etäisyydellä vihollisminiatyyristä, kyseiset miniatyyrit ovat toistensa sijoittelualueella. Kun kaksi vihollisminiatyyriä on toistensa sijoittelualueella, kyseisten miniatyyrien yksiköt ovat myös toistensa sijoittelualueella. Miniatyyrejä ei voi asettaa vihollisminiatyyrien sijoittelualueelle.

- **Sijoittelualue:** 1" vaakasuunnassa + 5" pystysuunnassa.
- Miniatyyrejä ei voi asettaa vihollisminiatyyrien sijoittelualueelle.

## TAISTELUKENTTÄ

Kaikki Warhammer 40 000 -taistelut käydään suorakulmaisilla taistelukentillä. Kenttä voi olla mikä tahansa pinta, jolla miniatyyrit voivat seistä – esimerkiksi ruokapöytä tai lattia. Tehtävä sisältää ohjeita vaaditun taistelukentän valitsemiseksi, mutta sen täytyy olla oikeassa suhteessa armeijoiden koon kanssa. Taistelukentät täytetään maastokohteilla.

### MAASTOKOHEET

Taistelukentän maisemassa voidaan käyttää Warhammer 40 000 -sarjan miniatyyrejä. Tällaisia miniatyyrejä kutsutaan maastokohteiksi, ja ne eroavat armeijoissa käytetyistä miniatyyreistä. Maastokohteet asetetaan taistelukentälle ennen taistelun alkamista. Saat lisätietoja maastokohteista Warhammer 40 000 -sääntökirjasta (Core Book).

Ellei tehtävässä toisin ohjeisteta, voit luoda jännittävän taistelukentän vapaasti millä tahansa kokoelmasi maastokohteilla. Yleisesti ottaen suosittelemme käyttämään taistelukentällä yhtä kohdetta jokaisella 12 × 12 tuuman alueella (pyöristetään ylöspäin). Älä huolestu, jos taistelukenttäsi ei vastaa näitä vaatimuksia. Muista kuitenkin, että pelaaminen taistelukentällä, joka on joko karua autiomaata tai jossa on liikaa maastokohteita, voi antaa etulyöntiaseman kelle tahansa pelaajalle.

# ETÄISYYKSIEN MITTAAMINEN

Etäisyydet mitataan tuumina (") mitattavien miniatyyrien jalustan lähimmistä pisteistä. Jos miniatyyriä ei ole jalustaa, kuten useissa ajoneuvoissa, mittaa miniatyyrin minkä tahansa osan lähimpään kohtaan. Toimenpidettä kutsutaan miniatyyrin rungon mittaukseksi. Voit mitata etäisyyksiä aina, kun haluat.

Jos sääntö viittaa lähimpään yksikköön tai miniatyyriin ja jos vähintään kaksi miniatyyriä on samalla etäisyydellä toisistaan, kyseistä sääntöä noudattavaa yksikköä ohjaava pelaaja valitsee lähimmän yksikön, jotta sääntö voidaan ratkaista.

- Etäisyydet mitataan tuumissa (\*).
- Mittaa aina lähin etäisyys jalustojen (tai runkojen) välillä.
- Runko = mikä tahansa jalustattoman miniatyyrin osa.
- Voit mitata etäisyyksiä aina, kun haluat.
- Jos useita yksiköitä on yhtä lähellä, säännön ratkaiseva pelaaja valitsee, mikä niistä on lähimpänä.

## ALUEELLA JA KOKONAAN ALUEELLA

Jos säännössä mainitaan, että se koskee tiettyä etäisyyttä, sääntö pätee mihin tahansa etäisyyteen, joka ei ole määritettyä etäisyyttä suurempi. Esimerkiksi 1 tuuman alue tarkoittaa etäisyyttä, joka on enintään 1 tuuman päässä.

Jos säännössä mainitaan, että se vaikuttaa alueen sisäpuolella oleviin miniatyyriin, sääntö pätee, kunhan miniatyyrin jalustan (tai rungon) mikä tahansa osa on määritetyllä etäisyydellä. Jos säännössä mainitaan, että se vaikuttaa kokonaan alueen sisäpuolella oleviin miniatyyriin, sääntö pätee vain, jos miniatyyrin jalustan (tai rungon) koko osa on määritetyllä etäisyydellä.

Jos säännössä mainitaan, että se vaikuttaa alueen sisäpuolella oleviin yksikköihin, sääntö pätee, kunhan kyseiseen yksikköön kuuluvan miniatyyrin jalustan (tai rungon) mikä tahansa osa on määritetyllä etäisyydellä. Jos säännössä mainitaan, että se vaikuttaa yksikköihin, jos kaikki kyseisen yksikön miniatyyrit ovat alueen sisäpuolella, sääntö pätee, kunhan jokaisen miniatyyrin jalustan (tai rungon) mikä tahansa osa on määritetyllä etäisyydellä. Jos säännössä mainitaan, että se vaikuttaa kokonaan alueen sisäpuolella oleviin yksikköihin, sääntö pätee vain, jos kyseisen yksikön jokaisen miniatyyrin jalustan (tai rungon) koko osa on määritetyllä etäisyydellä.

- Miniatyyri alueen sisäpuolella = miniatyyrin jalustan (tai rungon) mikä tahansa osa.
- Miniatyyri kokonaan alueen sisäpuolella = miniatyyrin jalustan (tai rungon) kaikki osat.
- Yksikkö alueen sisäpuolella = mikä tahansa miniatyyri alueen sisäpuolella.
- Yksikkö kokonaan alueen sisäpuolella = jokainen miniatyyri kokonaan alueen sisäpuolella.

### Vihjeitä ja vinkkejä – horjuvat miniatyyrit

Saatat joskus huomata, että jokin maastokohde voi vaikeuttaa miniatyyrin asettamista tarkalleen haluamaasi paikkaan. Jos miniatyyri on vaikea asettaa tukevasti paikalleen, se todennäköisesti kaatuu heti, kun pöytää tönäistään. Huolella maalaamasi miniatyyri voi vahingoittua tai mennä jopa rikki. Jos miniatyyrin voi kuitenkin fyysisesti sijoittaa haluttuun kohtaan, se kannattaa siirtää turvallisempaan paikkaan, kunhan molemmat pelaajat sopivat siitä keskenään ja tietävät sen todellisen sijainnin. Jos vihollisen miniatyyri ampuu sitä myöhemmin, joudut pitämään sitä oikealla paikallaan, jotta vihollinen voi tarkistaa näkyvyyden.

# NOPAT

Taistelemiseen tarvitaan kuusisivuinen noppa (josta käytetään usein lyhennettä D6). Joissakin säännöissä käytetään lyhenteitä 2D6, 3D6 ja niin edelleen. Tällöin heitetään lyhenteen tarkoittama määrä D6-noppia ja niiden silmäluvut lasketaan yhteen. Jos säännössä edellytetään D3-nopan heittämistä, heitä D6-noppaa ja puolita nopan silmäarvo, jotta saat heiton tuloksen (pyöristä murtoluvut ylöspäin). Jos säännössä edellytetään esimerkiksi vähintään kolmen D6-nopan heittämistä, siitä käytetään usein lyhennettä 3+.

Kaikki nopan heittämisen määritteet (jos niitä on) ovat kumulatiivisia: kaikkia jakomääritteitä on sovellettava ennen kertomääritteiden ja lisäys- ja vähennysmääritteiden soveltamista. Pyöristä murtoluvut ylöspäin kaikkien määritteiden soveltamisen jälkeen. Noppalukua voidaan muokata sen enimmäisarvoa suuremmaksi (esimerkiksi D6-heittoa voidaan muokata suuremmaksi kuin 6), mutta sitä ei voi koskaan muokata pienemmäksi kuin 1. Jos kaikkien määritteiden soveltamisen jälkeen nopan silmäluvuksi saadaan alle 1, tulos on 1.

- D6 = kuusisivuinen noppa.
- D3 = D6 jaettuna kahdella (pyöristetään ylöspäin).
- Kaikki määritteet ovat kumulatiivisia.
- Sovella määritteitä seuraavassa järjestyksessä: jako, kerto, lisäys ja vähennys.
- Pyöristä murtoluvut ylöspäin kaikkien määritteiden soveltamisen jälkeen.
- Nopanheittoa ei voi muuttaa arvoa 1 pienemmäksi.

## UUSINTAHEITOT

Jotkin säännöt sallivat uusintaheiton, mikä tarkoittaa, että saat heittää joitakin tai kaikkia noppia uudelleen. Jos sääntö sallii uusintaheiton silmäluvulla, joka saatiin lisäämällä useita noppia yhteen (2D6, 3D6 jne.), joudut heittämään kaikkia näitä noppia uudelleen, ellei toisin ilmoiteta. Jos sääntö sallii tiettyjen noppatulosten heittämisen uudelleen, vain kyseisiä noppia saa heittää uudelleen. Jos sääntö sallii tietyn noppatuloksen uudelleenheittämisen, mutta tulos on saatu puolittamalla D6-noppa (kuten heitettäessä D3-noppaa), käytä puolitetun heiton, ei alkuperäisen D6-nopan, arvoa määrittämään, voidaanko uusi heitto tehdä. Jos säännössä esimerkiksi käsketään heittämään 1-silmäluvut uudelleen, ja käytät D3-noppaa, voit heittää uudelleen, jos D6-nopalla saadaan silmäluku 1 tai 2 (joka puolitetaan, jolloin D3-nopan arvoksi saadaan 1).

Noppaa ei saa koskaan heittää uudelleen useammin kuin kerran, ja uusintaheitot tehdään ennen määritteiden (jos niitä on) soveltamista. Muokkaamattoman heiton arvoon viittaavat säännöt koskevat noppatulosta uudelleenheittojen jälkeen mutta ennen määritteiden soveltamista.

- **Uusintaheitto:** Heitä noppaa uudelleen.
- Uusintaheittoja sovelletaan ennen määritteitä (jos niitä on).
- Noppaa ei voi koskaan heittää uudelleen useammin kuin kerran.
- **Muokkaamaton silmäluku:** Nopanheiton tulos uusintaheittojen jälkeen mutta ennen määritteitä (jos niitä on).

## NOPAN KILPAHEITOT

Joissakin säännöissä pelaajia käsketään heittämään noppaa kilpaa. Tällöin molemmat pelaajat heittävät yhtä D6-noppaa, ja korkeampi silmäluku voittaa. Jos pelaajat saavat saman silmäluvun, he heittävät uudelleen. Kumpikaan pelaaja ei saa heittää uudelleen eikä muuttaa D6-silmälukuja.

- **Nopan heitto kilpaa:** Molemmat pelaajat heittävät D6-noppaa ja suurempi silmäluku voittaa.
- Tasapelin sattuessa noppaa heitetään uudelleen.

## SÄÄNTÖJEN RATKAISUJÄRJESTYS

Huomaat Warhammer 40 000 -peliä pelatessasi, että useita sääntöjä on ratkaistava toisinaan samaan aikaan – esimerkiksi taistelukierroksen alussa tai taisteluvaiheen lopussa. Kun näin tapahtuu taistelun aikana, pelivuorossa oleva pelaaja valitsee järjestyksen. Jos näin tapahtuu ennen taistelua, taistelun jälkeen tai taistelukierroksen alussa tai lopussa, pelaajat heittävät noppaa. Voittaja päättää, missä järjestyksessä säännöt ratkaistaan.

- Jos useita sääntöjä on ratkaistava samaan aikaan, vuorossa oleva pelaaja valitsee niiden ratkaisujärjestyksen.

## Vihjeitä ja vinkkejä – nopan heittäminen

*Warhammer 40 000 -pelissä sinä ja vastustajasi heitätte noppaa ja joissakin tapauksissa uudelleen useitakin noppia. Kannattaa aina varmistaa, että vastustaja tietää, miksi heität noppaa ja mitkä kyvyt ja säännöt, jotka sallivat mahdolliset uudelleenheitot, ovat voimassa.*

*Monet pelaajat heittävät noppaa taistelukentällä, ja jotkut sen ulkopuolella, kuten noppatarjottimella. Missä ikinä heitätkin, varmista aina, että vastustajasi näkee myös noppien tulokset. Jos noppa vierii rajojen ulkopuolelle (eli taistelukentän ulkopuolelle, ulos noppatarjottimelta tai lattialle), tulos yleensä hylätään, ja noppaa on heitettävä uudelleen. Uudelleen rajojen ulkopuolelle päätynyttä noppaa ei pidetä uusintaheittona.*

*Heitetty noppa ei aina asetu taistelukentälle tasaisesti, vaan se voi jäädä kallelleen tai nojaamaan jotakin esinettä vasten. Joskus käytetään talon sääntöä, jonka mukaan heitetty noppa, joka ei jää jollekin sivulleen tai jonka päälle ei voi asettaa toista noppaa ilman, että se liukuu pois, on heitettävä uudelleen. Yleensä noppaa heitetään uudelleen vain, jos pelaajat eivät ole varmoja silmäluvusta. Epävakaaseen asentoon heitettyä noppaa ei kuitenkaan pidetä uusintaheittona.*

## ALOITUSVAHVUUS, PUOLIVAHVUUS JA TUHOTUT YKSİKÖT

Aloitusvahvuus tarkoittaa yksikössä olevien miniatyyrien lukumäärää, kun ne lisätään armeijaan. Taistelussa miniatyyrit kärsivät vahingoista ja tuhoutuvat. Kun miniatyyri tuhoutuu, se poistetaan pelistä. Kun yksikön miniatyyrien lukumäärä on vähemmän kuin puolet aloitusvahvuudesta, kyseinen yksikkö on alle puolivahvuudessa. Kun kaikki yksikön miniatyyrit on tuhottu, yksikkö on tuhoutunut.

Jos yksikkö jaetaan säännön mukaan useisiin yksiköihin taistelun aikana, kunkin yksittäisen yksikön aloitusvahvuus muuttuu ja vastaa kyseisen yksikön miniatyyrien lukumäärää. Jos useat yksiköt sulautuvat yhteen ja muodostavat yhdistetyn yksikön taistelun aikana, lisää kaikkien yksittäisten yksiköiden alkuvahvuudet yhteen, jotta saat yhdistetyn yksikön uuden aloitusvahvuuden. Saadun arvon avulla voit määrittää, onko yhdistetty yksikkö alle puolivahvuudessa.

Jotkin säännöt pätevät vain, jos sinä tai armeijasi miniatyyri tai yksikkö on tuhonnut vihollisyksikön. Tämä tarkoittaa jotakin seuraavista: vihollisyksikön viimeinen miniatyyri tuhoutui armeijasi jonkun miniatyyrin hyökkäyksessä (sivu 18), se tuhoutui paettuaan taistelukentältä (sivu 23), se tuhoutui haavoituttuaan kuolettavasti (sivu 19) armeijasi miniatyyrin soveltaman säännön seurauksena tai se tuhoutui armeijasi miniatyyrin soveltaman jonkin sellaisen selvän säännön mukaan, että vihollisminiatyyri tuhoutuu välittömästi. Vihollisyksiköt, jotka tuhoutuvat muilla tavoilla, eivät tuhoudu sinun tai armeijasi yksikön tai miniatyyrin toimesta.

- **Aloitusvahvuus:** Yksikön miniatyyrien lukumäärä, kun ne lisätään armeijaan.
- Poista miniatyyri taistelukentältä, kun se on tuhoutunut.
- **Alle puolivahvuus:** Yksikön miniatyyrien lukumäärä on vähemmän kuin puolet sen aloitusvahvuudesta.
- Kun yksikön viimeinen miniatyyri tuhoutuu, yksikkö on tuhoutunut.

# TIETOKORTIT

Jokaisella yksiköllä on tietokortti, jossa luetellaan sen miniatyyrien ominaisuudet, varusteet ja kyvyt. Seuraavaksi kerrotaan, mitä jotkin niistä tarkoittavat. Tämän osion muissa säännöissä selitetään, miten niitä käytetään pelissä. Miniaturin tietokortin tiivistetty versio on sen rakennusoppaassa. Se sisältää vähemmän tietoja kuin täysi versio, mutta sen avulla saat yksikkösi heti kentälle.

## 1. YKSIKÖN NIMI

Tässä kohdassa on yksikön nimi.

## 2. ASEMA TAISTELUKENTÄLLÄ

Tätä käytetään pääasiassa luotaessa erillisasastoista koostuvaa armeijaa. (Katso Warhammer 40 000 Core Book -sääntökirja.)

## 3. TEHOARVO

Mitä korkeampi arvo, sitä tehokkaampi yksikkö on!

## 4. PROFIILIT

Profiilin ominaisuudet kertovat, kuinka voimakkaita yksikön miniatyyrit ovat.

**Nro:** Ilmoittaa yksikössä olevat miniatyyrit ja niiden tarvittun lukumäärän (yksikön vähimmäis- ja enimmäiskoko).



**Liike (M):** Nopeus, jolla miniatyyri liikkuu taistelukentällä. Jos miniatyyrin liike on ”-”, se ei voi liikkua lainkaan.



**Asetaito (WS):** Ilmoittaa, kuinka taitava miniatyyri on lähitaistelussa. Jos miniatyyrin asetaito on ”-”, se ei pysty osallistumaan lähitaisteluun lainkaan.



**Ballistinen taito (BS):** Ilmoittaa, kuinka tarkasti miniatyyri tähtää ampuma-aseilla. Jos miniatyyrin ballistinen arvo on ”-”, se ei osaa käyttää ampuma-aseita eikä voi osallistua ampumishyökkäyksiin lainkaan.



**Voimakkuus (S):** Ilmoittaa, kuinka vahva miniatyyri on fyysisesti ja kuinka todennäköisesti se aiheuttaa vahinkoa lähitaistelussa.



**Kestävyys (T):** Ilmoittaa miniatyyrin kyvyn sietää fyysisiä vahinkoja.



**Vammat (W):** Kertoo, kuinka paljon vahinkoa miniatyyri voi kestää ennen kuin se kuolee vammoihinsa.



**Hyökkäykset (A):** Ilmoittaa, kuinka monta iskua miniatyyri voi lyödä lähitaistelussa. Jos miniatyyriellä on hyökkäyksiä ”-”, se ei kykene taistelemaan lähitaistelussa lainkaan.



**Johtajuus (Ld):** Kertoo, miten rohkea, määrätietoinen tai kurinalainen miniatyyri on.



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

Joidenkin isojen miniatyyrien ominaisuudet muuttuvat, kun ne kärsivät vahinkoja. Katso miniatyyrin jäljellä olevat vammat ja selvitä sen nykyiset ominaisuudet tietokortista profiiliin asianmukaiselta riviltä.

## 5. KOKOONPANO JA VARUSTUS

Jos yksikön profiilissa ei ole tietoja sen miniatyyreistä, tietokortin tässä osiossa kerrotaan, mitä miniatyyrejä yksikössä on ja montako niitä täytyy olla. Samalla luetellaan oletusaset ja miniatyyrien varusteet.

## Alivoimaiset yksiköt

Jos sinulla ei ole tarpeeksi miniatyyrejä vähimmäiskokoista yksikköä varten, voit silti sisällyttää yhden tämäntyyppisen yksikön armeijaasi ja varustaa sen mahdollisimman monella miniatyyriillä. Tällaista yksikköä kutsutaan alivoimaiseksi.

## 6. KYVYT

Monilla yksiköllä on yksi tai useampi erikoiskyky, joka kuvataan tässä kohdassa.

## Aurakyyvyt

Jotkin kyvyt vaikuttavat miniatyyriin tai yksiköihin tietyllä kantamalla: aurakyyvyt. Aurakyyvyllinen miniatyyri on aina sen vaikutuksen kantaman sisällä. Useiden samalla tavalla nimettyjen aurakyykyjen vaikutukset eivät ole kumulatiivisia (eli jos yksikkö on kahden saman aurakyyvyllisen miniatyyrin alueella, kyseinen aurakyyky vaikuttaa yksikköön vain kerran).

## 7. ASEET

Tiivistetyissä tietokorteissa aseilla on numero, joka vastaa pienoiskoossa olevaa merkittävää kuvaa sen nimen sijasta. Aseita kuvataan seuraavilla ominaisuuksilla:



**Kantama:** Kuinka kauas aseella voi ampua. Jos ase on lähitaistelu (”Melee”), sitä voi käyttää vain lähitaistelun aseena. Kaikki muut aseet ovat ampuma-aseita. Joillakin aseilla on vähimmäis- ja enimmäiskantama, esimerkiksi 6–48”. Tällaiset aseet eivät voi tähdätä yksiköihin, jotka ovat kokonaan lyhyemmän kantaman alueella.



**Tyyppi:** Kuvataan perussääntöjen ampumis- ja taisteluvaiheiden yhteydessä. Tyypit merkitään symboleilla tiivistetyssä tietokortissa.



**Voimakkuus (S):** Kuinka todennäköisesti ase voi haavoittaa vihollista. Jos ase on vahvuutena on Käyttäjä (”User”), se on sama kuin käyttäjänsä vahvuus. Jos ase sisältää määritteen (esim. +1 tai ×2), muokkaa käyttäjän vahvuutta määritteen mukaisesti. (Jos esimerkiksi ase on vahvuus on ×2 ja käyttäjän vahvuus 6, ase on vahvuus on 12.)



**Läpätunkeutuvuus (AP):** Kuinka hyvin hyökkäykset aseella läpäisevät haarniskan.



**Vahinko (D):** Vahingon määrä, jonka onnistunut isku aiheuttaa.

**Kyvyt:** Jos aseprofiililla tehtyihin hyökkäyksiin liittyy kykyjä, ne luetellaan tässä kohdassa.

## TÄYDELLINEN TIETOKORTTI

## TIIVISTETTY TIETOKORTTI

### 1 ASSAULT INTERCESSOR SQUAD

**5 POWER**

No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
4-9	Assault Intercessor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Assault Intercessor Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

If this unit contains 6 or more models, its Power Rating is increased to 10. Every model is equipped with: heavy bolt pistol; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Plasma pistol	Before selecting targets, select one of the profiles below to make attacks with.					
Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On an unmodified hit roll of 1, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

**WARGEAR OPTIONS**

- \* The Assault Intercessor Sergeant can be equipped with 1 plasma pistol instead of 1 heavy bolt pistol.

**ABILITIES**

**Angels of Death** [see Code: Space Marines]  
**Combat Squads** If this unit contains 10 models, then during deployment, before any units have been set up, it can be divided into two units of 5 models.

**FACTION KEYWORDS:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>  
**KEYWORDS:** INFANTRY, PRIMARIS, ASSAULT INTERCESSOR SQUAD



**2**

Assault Intercessors are amongst the most widespread close support units in a Chapter's arsenal. Firing explosive salvos from their heavy bolt pistols as they close upon the foe, Assault Intercessors then charge into the fray where they make short work of their enemies with brutal swings of their chainswords.

### 5 OUTRIDER SQUAD

**6 POWER**

No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
2	Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Every model is equipped with: heavy bolt pistol; twin bolt rifle; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Twin bolt rifle	30"	Rapid Fire 2	4	-1	1	-
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

**ABILITIES**

**Angels of Death** [see Code: Space Marines]  
**Devastating Charge** If this unit makes a charge move, add 2 to the Attacks characteristic of models in this unit until the end of the turn.  
**Turbo-boost** When this unit Advances, add 6" to the Move characteristic of its models until the end of the Movement phase instead of making an Advance roll.

**FACTION KEYWORDS:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>  
**KEYWORDS:** BIKER, PRIMARIS, OUTRIDER SQUAD



**9**

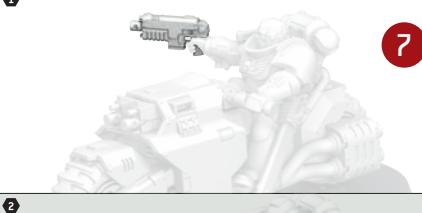
Outrider Squads rove in advance of the main Space Marine lines, guarding flanks of larger formations or hunting down enemy infiltrators. When battle is joined, they conduct lightning fast hit-and-run attacks on defended positions, and run down those who would try to escape the vengeance of their Chapter.

### 1 OUTRIDERS

OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCURSORES | EXCURSOREN | SPACE MARINES: STAFFETTE  
 スペースマリン: フライマリス・アウトライダー | 星际战士重型摩托小队

Unit	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

**4**



**7**

Ability	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
1	18"	1	4	-1	1	-	-	-	-
2	30"	2	4	-1	1	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-	-	-	-1	1

**1**

OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCURSORES | EXCURSOREN | SPACE MARINES: STAFFETTE  
 スペースマリン: フライマリス・アウトライダー | 星际战士重型摩托小队

**4**

**7**

## OMINAISUUKSIEN MUOKKAAMINEN

Monet säännöt muuttavat miniatyyrien ja aseiden ominaisuuksia. Kaikki ominaisuuksien määritteet ovat kumulatiivisia: sovelta jakomääritteitä ennen kertomääritteiden ja lisäys- ja vähennysmääritteiden soveltamista. Pyöristä murtoluvut ylöspäin kaikkien määritteiden soveltamisen jälkeen. Jos sääntö määrää, että yksi ominaisuus on korvattava tietyllä arvolla, muuta kyseisen ominaisuuden arvoa, ennen kuin sovellet (tarvittaessa) muiden sääntöjen määritteitä, jotka vaikuttavat uuteen arvoon. Lähteestä riippumatta miniatyyrin vahvuutta, kestävyyttä, hyökkäyksiä ja johtajuutta ei koskaan voi muuttaa pienemmäksi kuin 1.

Jollakin ominaisuudella voi olla satunnaisarvo numeron sijaan. Esimerkiksi Liike-ominaisuus voi olla 2D6 tuumaa tai Hyökkäykset-arvo D6. Kun valitaan liikekannalle yksikkö, jolla on liikkeen satunnaisominaisuus, määritä koko yksikön liikkumisetäisyys heittämällä noppaa ilmoitettu lukumäärä. Heitä noppaa kaikkien muiden ominaisuuksien yhteydessä ja määritä arvo yksilöllisesti – miniatyyri- tai asekohtaisesti – aina, kun kyseistä ominaisuutta tarvitaan.

Jos ominaisuudeksi on merkitty ”-”, sitä ei voi muuttaa. Jos miniatyyrin vahvuus- tai johtajuusominaisuus on ”-”, ja jos ominaisuutta tarvitaan säännön ratkaisemiseksi, korvaa miniatyyrin kestävyysominaisuus kyseisellä ominaisuudella, jotta saat säännön ratkaistua. (Huomaa, että korvattua ominaisuutta ei vielä voi muokata.)

- Kaikki ominaisuusmääritteet ovat kumulatiivisia.
- Sovella määritteitä seuraavassa järjestyksessä: jako, kerto, lisäys ja vähennys.
- Pyöristä murtoluvut ylöspäin kaikkien määritteiden soveltamisen jälkeen.
- S-, T-, A- ja Ld-arvoja ei voi muokata pienemmäksi kuin 1.
- Satunnaiset Liike-ominaisuudet määritetään koko yksikölle aina, kun se liikkuu.
- Muut satunnaisominaisuudet määritetään erikseen, kun ominaisuutta tarvitaan.
- Ominaisuutta ”-” ei voi muuttaa.

**Esimerkki:** Space Marine Sergeant (vahvuus 4) hyökkää voimanyrkillä (vahvuus ×2) yliluonnollisen voiman vaikutuksen alaisena, mikä lisää vahvuutta arvolla 1. Nämä kaksi määritettä (×2 ja +1) ovat kumulatiivisia, ja niitä sovelletaan samanaikaisesti. Hyökkäys ratkaistaan siten vahvuudella 9 ([4×2] + 1 = 9).

## 8. VARUSTUKSEN ASETUKSET

Joissakin tietokorteissa on varustuksen asetusten luettelo. Kun lisäät tällaisen yksikön armeijaasi, voit muuttaa yksikön miniatyyrien aseita ja muita varusteita vaihtoehtojen mukaisesti. Asetusten käyttöjärjestyksellä ei ole merkitystä, mutta voit käyttää kutakin vain kerran.

## 9. AVAINSANAT

Tietokorteissa on avainsanaluettelo, joka on jaettu armeijakunta-avainsanoihin ja muihin avainsanoihin. Voit käyttää armeijakunta-avainsanoja apuna, kun valitset sopivia miniatyyriä armeijaan. Muutoin molemmat avainsanasarjat ovat käytännössä samat.

### VAHINKOTAULUKOT

Joidenkin miniatyyrien ominaisuudet muuttuvat, kun ne kärsivät vahinkoja. Ne näytetään miniatyyrin profiilissa merkillä \*. Katso kyseisen miniatyyrin jäljellä olevat vammat ja selvitä sen nykyiset ominaisuudet vaurioakaavion sopivalta riviltä.

- **Vahinkotaulukko:** Miniatyyrin ominaisuudet muuttuvat, kun se kärsii vahinkoja.



# TAISTELUKIERROS

Verinen taistelu etenee minuutti kerrallaan avauslaukaisuista raivoisiin hyökkäyksiin, epätoivoisiin vastahyökkäyksiin ja viimeisiin kuoleman hetkiin, jolloin voitto on pienestä kiinni.

Warhammer 40 000 -peli koostuu useasta taistelukierroksesta. Kullakin taistelukierroksella kumpikin pelaaja saa pelivuoron. Sama pelaaja saa ensimmäisen vuoron jokaisella taistelukierroksella. Pelattava tehtävä määrää, kumpi pelaajista saa ensimmäisen vuoron. Jokainen pelivuoro koostuu vaiheista, jotka on ratkaistava seuraavassa järjestyksessä:

## 1. KOMENTOVAIHE

Molemmat pelaajat kokoavat strategiset resurssinsa ja käyttävät taktisia kykyjään.

## 2. LIIKKUMISVAIHE

Yksiköt liikkuvat taistelukentällä.

## 3. MENTAALIVAIHE

Psykyköt käyttävät voimakkaita henkisiä kykyjään.

## 4. AMPUMISVAIHE

Yksiköt ampuvat vihollisyksiköitä.

## 5. RYNNISTYSVAIHE

Yksiköt voivat siirtyä lähitaisteluun vihollisyksiköjä vastaan.

## 6. TAISTELUVAIHE

Molempien pelaajan yksiköt kokoontuvat yhteen ja hyökkäävät lähitaisteluaseilla.

## 7. MORAALIVAIHE

Kumpikin pelaaja testaa heikentyneiden yksiköidensä rohkeutta.

Kun pelaajan vuoro päättyy, vastustaja aloittaa oman vuoronsa. Kun kumpikin pelaaja on pelannut vuorollaan, taistelukierros on pelattu. Uusia kierroksia aloitetaan, kunnes taistelu päättyy.

## SÄÄNNÖT VAIHEEN ULKOPUOLELLA

Jotkin säännöt sallivat, että miniatyyri tai yksikkö voi liikkua, ampua, rynnistää, taistella tai yrittää käyttää yliluonnollisia kykyjä normaalin vuorojärjestyksen ulkopuolella. Jos jossakin säännössä käsketään nimenomaisesti toimimaan jonkin muun kuin senhetkisen vaiheen mukaisesti (esim. ”yksikkö voi ampua kuin ampumisvaiheessa”), kaikki kyseisessä vaiheessa (tässä esimerkissä ampumisvaiheessa) tavallisesti sovellettavat säännöt pätevät, kun kyseinen yksikkö ampuu.

Ainoa poikkeus ovat sotajuonet: jos sotajuonessa määritetään, että sitä täytyy käyttää tietyssä vaiheessa, sitä voi käyttää vain kyseisessä vaiheessa. (Et esimerkiksi voi kohdistaa sotajuonta, jossa sanotaan ”Käytä tätä sotajuonta ampumisvaiheessa”, yksikköön, joka ampuu ”kuin ampumisvaiheessa”). Saat lisätietoja sotajuonista Warhammer 40 000 -sääntökirjasta (Core Book).

- Kun ratkaist vaiheen ulkopuolista sääntöä, kaikki kyseisessä vaiheessa tavallisesti sovellettavat säännöt pysyvät voimassa.
- Vaihekohtaisia sotajuonia ei voida käyttää, kun ratkaistaan vaiheen ulkopuolisia sääntöjä.

# KOMENTOVAIHE

Komentajat arvioivat taistelun kulkua, lujittavat tavoitteensa ennen taistelusuunnitelman muutoksia ja suunnittelevat uusia taktiikoita ja strategioita, joilla vihollinen voidaan kukistaa.

Jos armeijasi koostuu erillisosastoista, saat yhden komentopisteen (CP) komentovaiheen alussa ennen kuin teet mitään muuta. Sitä kutsutaan erillisosastoista koostuvan armeijan CP-bonukseksi. Warhammer 40 000 -sääntökirjassa (Core Book) on lisätietoja erillisosastoista koostuvista armeijoista ja komentopisteistä.

Komentovaiheessa käytetään joitakin tietokorteissa mainittuja kykyjä ja sotajuonia. Lisäksi joissakin tehtävissä on sääntöjä, joita käytetään komentovaiheessa. Kun sinä ja vastustajasi olette ratkaisseet kaikki säännöt (jos niitä on), siirrytään liikkumisvaiheeseen. Saat lisätietoja sotajuonista Warhammer 40 000 -sääntökirjasta (Core Book).

- **Erillisosastoista koostuvien armeijoiden CP-bonus:** Saat yhden CP-pisteen, jos armeija koostuu erillisosastoista.
- Ratkaise kaikki säännöt, jotka tapahtuvat komentovaiheessa.
- Siirry liikkumisvaiheeseen (sivu 10).

# LIKKUMISVAIHE

Maa vavahtelee marssivien joukkojen ja moottorien jylhinä alla, kun armeijat etenevät taistelukentällä pyrkien parhaisiin aseisiin.

Liikkumisvaihe jakautuu kahteen vaiheeseen. Ensin siirret yksikkösi. Sitten voit määrittää täydennysjoukot, jotka eivät ole vielä saapuneet.

## 1. YKSIKÖIDEN SIIRTÄMINEN 2. TÄYDENNYSJOUKOT

### 1. YKSIKÖIDEN SIIRTÄMINEN

Aloita liikkumisvaihe valitsemalla armeijasi yksi yksikkö, jota haluat siirtää. Yksikkö voi tehdä normaalin liikkeen, edetä tai pysyä paikallaan (katso oikealla). Jos liikekannalle valittu yksikkö on vihollisen miniatyyrien sijoittelualueella (sivu 4), se ei voi tehdä normaalia siirtoa tai edetä. Se voi joko jäädä paikalleen tai perääntyä (katso oikealla). Kun olet lopettanut yksikön siirtämisen, voit valita toisen armeijasi yksikön siirtymään samalla tavalla ja jatkaa, kunnes olet tehnyt samoin niin monelle yksikölle kuin haluat.

Kun siirret yksikköä, voit siirtää (tai olla siirtämättä) mitä tahansa sen miniatyyriä. Aina kun siirret miniatyyriä, voit kääntää sitä ja/tai vaihtaa sen sijaintia taistelukentällä mitä tahansa reittiä pitkin, mutta miniatyyrin jalustan (tai rungon) mitään osaa ei saa siirtää muiden miniatyyrien jalustojen (tai runkojen) yli eikä mikään kyseisen miniatyyrin osa (mukaan lukien sen jalusta) voi ylittää taistelukentän reunaa. Voit myös kääntää mitä tahansa miniatyyrin liikkuvaa osaa (kuten torneja ja ulkonemia) siirtäessäsi sitä. Miniatyyrin liikkumisetäisyys mitataan miniatyyrin jalustan (tai rungon) osasta, joka siirtyy kauimmaksi sen reitillä (mukaan lukien osat, jotka pyörivät tai kääntyvät).

Muista, että yksikön on päätettävä kaikki siirrot noudattaen yksikön yhtenäisyyttä (sivu 4). Jos se on mahdotonta, siirtoa ei voi tehdä. Mitään yksikköä ei voi valita liikkumaan useammin kuin kerran jokaisessa liikkumisvaiheessa. Kun olet siirtänyt kaikki haluamasi yksiköt, siirry lisäämään täydennysjoukkoja liikkumisvaiheeseen.

- Valitse armeijasi yksikkö, jota haluat siirtää.
- Kun yksikkö liikkuu, se voi tehdä normaalin liikkeen, edetä tai pysyä paikallaan.
- Yksiköt, jotka ovat vihollisen miniatyyrien sijoittelualueella, voivat perääntyä tai jäädä paikoilleen.
- Valitse armeijasi toinen yksikkö, jota haluat siirtää.
- Kun kaikki yksiköt ovat liikkuneet, siirry lisäämään täydennysjoukkoja (sivu 11).

### NORMAALI LIIKE

Kun yksikkö tekee normaalin liikkeen, kukin kyseisen yksikön miniatyyri voi siirtyä tuumissa matkan, joka on yhtä suuri tai pienempi kuin sen tietokortissa ilmoitettu liikeominaisuus (M), mutta miniatyyriä ei voi siirtää vihollisminiatyyrien sijoittelualueelle (sivu 4).

- **Normaali liike:** Miniatyyrit liikkuvat enintään M".
- Ei siirtoja vihollisen miniatyyrien sijoittelualueelle.

### ETENEMINEN

Kun yksikkö etenee, heitä etenemisheitto yksikölle yhdellä D6-nopalla. Lisää tulos tuumina yksikön kunkin miniatyyrin liikeominaisuustietoihin (M) nykyisen vaiheen loppuun asti. Yksikön jokainen miniatyyri voi sitten siirtyä tuumissa matkan, joka on yhtä pitkä tai lyhyempi kuin saatu summa, mutta miniatyyriä ei voi siirtää vihollisminiatyyrien sijoittelualueelle. Yksikkö ei voi ampuu tai rynnistää myöhemmin saman vuoron aikana.

- **Eteneminen:** Miniatyyrit liikkuvat enintään M+D6".
- Ei siirtoja vihollisen miniatyyrien sijoittelualueelle.
- Etenevät yksiköt eivät voi ampuu tai rynnistää tällä vuorolla.

### PAIKALLAAN PYSYMINEN

Jos yksikkö pysyy paikallaan, sen miniatyyriä ei voi siirtää vaiheen aikana. Kaikkien armeijan yksikköjen, jotka olivat taistelukentällä ja joita ei valittu liikkumaan liikkumisvaiheen yksiköiden siirtämisaikavaiheessa, oletetaan pysyneen paikallaan tässä vaiheessa.

- **Paikallaan pysyminen:** Miniatyyrit eivät voi liikkua tässä vaiheessa.

### PERÄÄNTYMINEN

Kun yksikkö perääntyy, yksikön miniatyyrit voivat liikkua tuumissa matkan, joka on yhtä pitkä tai lyhyempi kuin sen tietokortissa annettu liikeominaisuus (M). Voit siirtää miniatyyrin vihollisminiatyyrien sijoittelualueelle, mutta se ei voi päättää liikettään vihollisminiatyyrien sijoittelualueelle. Jos se ei ole mahdollista, miniatyyri ei voi perääntyä. Jos yksikkö perääntyy, se ei voi rynnistää myöhemmin saman vuoron aikana. Jos yksikkö perääntyy, se ei voi ampuu tai yrittää käyttää yliluonnollisia kykyjään myöhemmin samalla vuorolla, ellei se ole **TITANIC**.

- **Perääntyminen:** Miniatyyrit liikkuvat enintään M".
- Perääntyvät yksiköt eivät voi rynnistää tällä vuorolla.
- Perääntyvät yksiköt eivät voi ampuu tai käyttää yliluonnollisia kykyjään tällä vuorolla, elleivät ne ole **TITANICE**ja.

## 2. TÄYDENNYSJOUKOT

Joillakin yksiköillä on sääntö, jonka avulla ne voivat aloittaa taistelun muualla kuin taistelukentällä. Tällaisia sääntöjä käyttäviä yksiköitä kutsutaan täydennysjoukoiksi, ja ne saapuvat taistelun myöhemmässä vaiheessa omien sääntöjensä mukaan. Täydennysjoukkojen yksiköt, joita ei ole asetettu taistelukentälle taistelun loppuun mennessä, katsotaan tuhoutuneiksi.

Jos sinulla on täydennysjoukkojen yksiköitä, voit valita ne liikkumisvaiheen tässä vaiheessa ja asettaa ne taistelukentälle yksi kerrallaan. Kun kaikki vuoron aikana asetettavat täydennysjoukkojen yksiköt ovat paikallaan, liikkumisvaihe päättyy ja siirrytään mentaalivaiheeseen. Täydennysjoukkojen yksiköiden asetushojet kuvataan samoissa säännöissä kuin yksikön asettamisen mahdollisuus muualle kuin taistelukentälle.

Täydennysjoukkojen yksiköt eivät voi tehdä normaalia liikettä, edetä, perääntyä tai pysyä paikallaan mistään syystä saapumisvuoronsa aikana, mutta ne voivat muuten toimia normaalisti (ampua, rynnistää, taistella jne.). Täydennysjoukkoina saapuneiden yksiköiden miniatyyrit lasketaan liikkuneen tuumissa matkan, joka on yhtä pitkä kuin niiden liikeominaisuus (M) tässä liikkumisvaiheessa. Jos yksikön miniatyyreillä on vähimmäissiirron ominaisuus, miniatyyrien katsotaan liikkuneen tuumissa matkan, joka vastaa niiden enimmäisliikeominaisuutta.

- **Täydennysjoukkojen yksikkö:** Yksikkö, joka aloittaa taistelun muualla kuin taistelukentällä.
- Aseta täydennysjoukkojen yksikkö kentälle yksi kerrallaan noudattamalla sääntöjä, jotka sallivat niiden aloittaa taistelun muualla kuin taistelukentällä.
- Täydennysjoukkojen yksiköt eivät voi tehdä normaalia liikettä tai edetä, perääntyä tai pysyä paikallaan tällä vuorolla.
- Täydennysjoukkojen yksiköiden katsotaan aina liikkuneen tämän vuoron aikana.
- Kaikkia täydennysjoukkojen yksiköitä, joita ei ole asetettu taistelukentälle taistelun loppuun mennessä, pidetään tuhottuina.
- Kun kaikki täydennysjoukkojen yksiköt on asetettu paikalleen, siirry mentaalivaiheeseen (sivu 14).

### LIKKUMINEN MAASTOSSA

Kun miniatyyri liikkuu, sitä voidaan siirtää maastokohteiden yli mutta ei niiden läpi. (Miniatyyrit eivät voi liikkua seinän läpi, mutta ne voivat kiivetä seinää pitkin tai sen yli.)

Miniatyyrit voivat liikkua sellaisten maastokohteiden yli, jotka ovat tuuman korkuisia tai matalampia aivan kuin niitä ei olisi olemassakaan. Tällaisten maaston kohteiden pystysuuntaisia etäisyyksiä ylös- ja/tai alaspäin ei huomioida. Miniatyyrit voivat liikkua pystysuunnassa, jotta ne voivat kiivetä korkeampia maastokohteita pitkin ylös- ja alaspäin sekä ylittää niitä. Pystysuuntainen etäisyys ylös- ja/tai alaspäin lasketaan osaksi siirtoa. Miniatyyrit eivät voi lopettaa mitään siirtoa kesken kiipeämisen. Jos siirtoa ei voi päättää, siirtoa ei voi tehdä.

- Miniatyyrit voivat liikkua vapaasti sellaisten maastokohteiden yli, joiden korkeus on 1” tai vähemmän.
- Miniatyyrit eivät voi liikkua sitä korkeampien maastokohteiden läpi, mutta ne voivat kiivetä niiden yli.

### LENTÄMINEN

Jos yksikön tietokortissa on lentämisen avainsana **FLY**, sen miniatyyrejä voi siirtää yksikön normaalin liikkeen, etenemisen tai perääntymisen aikana muiden miniatyyrien (ja niiden jalustojen) yli aivan kuin niitä ei olisi olemassakaan. Lisäksi niitä voi siirtää vihollisminiatyyrien sijoittelualueelle. Lisäksi siirron osana tapahtuvat pystysuuntaiset liikkeet ylös- ja/tai alaspäin jätetään huomiotta. Miniatyyrit eivät kuitenkaan voi päättää liikettä toisen miniatyyrin (tai sen jalustan) päälle tai vihollisminiatyyrien sijoittelualueelle.

- **FLY**-miniatyyrit voivat liikkua muiden miniatyyrien yli normaalin liikkeen, etenemisen tai perääntymisen yhteydessä.
- **FLY**-miniatyyrien vaakasuuntaisia etäisyyksiä normaalin liikkeen, etenemisen tai perääntymisen yhteydessä ei lasketa.

## AJONEUVOT

Joillakin miniatyyreillä on avainsana **TRANSPORT**. Seuraavissa säännöissä kuvataan, miten yksiköt voivat nousta tällaisiin miniatyyriihin ja poistua niistä sekä miten niitä käytetään matkustajien siirtämiseen taistelukentällä.

### Kuljetuskapasiteetti

Kaikilla **TRANSPORT**-miniatyyreillä on kuljetuskapasiteetti, joka ilmoitetaan niiden tietokortissa. Kapasiteetti määrittää, kuinka monta ja minkä tyyppistä ystävällistä miniatyyriä voidaan kuljettaa. Miniatyyrin kuljetuskapasiteettia ei voi koskaan ylittää.

Taistelu voidaan aloittaa siten, että yksiköt ovat jonkin **TRANSPORT**-miniatyyrin kyydissä sen sijaan, että ne asetetaan kentälle erikseen. Määritä, mitkä yksiköt ovat nousseet **TRANSPORT**-miniatyyriin ennen sen asettamista kentälle.

- **Kuljetuskapasiteetti:** Enimmäismäärä miniatyyrejä, jotka voivat nousta **TRANSPORT**-ajoneuvoon.
- Yksiköt voivat aloittaa taistelun **TRANSPORT**-miniatyyriissä.

### AJONEUVOON NOUSEMINEN

Jos yksikkö tekee normaalin liikkeen, etenee tai perääntyy, ja kaikki kyseisen yksikön miniatyyrit päättävät liikkeen kolmen tuuman päässä ystävällisestä **TRANSPORT**-miniatyyristä, ne voivat nousta siihen. Yksikkö ei voi nousta **TRANSPORT**-miniatyyriin, joka on vihollisminiatyyrien sijoittelualueella, eikä se voi nousta kyytiin, jos se on jo poistunut **TRANSPORT**-miniatyyristä saman vaiheen aikana. Kun yksikkö on noussut ajoneuvoon, poista yksikkö taistelukentältä ja aseta se sivuun.

Yksiköt eivät yleensä voi tehdä mitään eikä niihin voi vaikuttaa millään tavalla, kun ne ovat ajoneuvossa. Ellei nimenomaisesti toisin mainita, kyvyillä ei ole vaikutusta yksikköihin niiden ollessa ajoneuvossa, eikä sotajuonia voi käyttää yksikköihin kyseisenä aikana. Kaikkien sääntöjen yhteydessä voidaan olettaa, että yksiköt, jotka ovat nousseet **TRANSPORT**-miniatyyriin, joka on tehnyt normaalin liikkeen, edennyt, perääntynyt tai pysynyt paikallaan, ovat tehneet saman liikkeen kyseisellä vuorolla.

- Yksiköt voivat nousta ystävälliseen **TRANSPORT**-ajoneuvoon, jos jokainen miniatyyri päättää normaalin liikkeen, etenemisen tai perääntymisen kolmen tuuman päässä ajoneuvosta.
- Yksikkö ei voi nousta **TRANSPORT**-ajoneuvoon, joka on vihollisen miniatyyrien sijoittelualueella.
- Yksikkö ei voi nousta ajoneuvoon ja poistua siitä saman vaiheen aikana.
- Yksiköt eivät voi tehdä mitään, eikä niihin voi vaikuttaa millään tavalla, kun ne ovat **TRANSPORT**-miniatyyriissä.

### AJONEUVOSTA POISTUMINEN

Jos yksikkö aloittaa liikkumisvaiheen **TRANSPORT**-miniatyyrin kyydissä, yksikkö voi poistua ajoneuvosta tässä vaiheessa, kunhan miniatyyri ei vielä ole tehnyt normaalia liikettä, edennyt tai perääntynyt kyseisessä vaiheessa.

Kun yksikkö poistuu kyydistä, aseta se taistelukentälle siten, että se on kokonaisuudessaan kolmen tuuman etäisyydellä **TRANSPORT**-miniatyyristä ja muualla kuin vihollisminiatyyrin sijoittelualueella.

Yksiköt, jotka poistuvat ajoneuvosta, voivat sen jälkeen toimia normaalisti (liikkua, ampua, rynnistää, taistella jne.) jäljellä olevan vuoron aikana, mutta sen miniatyyrien katsotaan liikkuneen tällä vuorolla, vaikka niitä ei olisikaan siirretty (eli niitä ei koskaan pidetä pysyneen paikallaan).

- Yksiköt, jotka aloittavat liikevaiheen **TRANSPORT**-miniatyyriissä, voivat poistua siitä tässä vaiheessa.
- Yksikön täytyy poistua, ennen kuin **TRANSPORT**-miniatyyri alkaa liikkua.
- Ajoneuvosta poistuvat yksiköt on asetettava kentälle siten, että ne ovat kokonaisuudessaan kolmen tuuman etäisyydellä **TRANSPORT**-ajoneuvosta ja vihollisen miniatyyrien sijoittelualueen ulkopuolella.
- Yksiköiden, jotka ovat poistuneet ajoneuvosta, katsotaan liikkuneen tällä vuorolla.

### TUHOUTUNEET AJONEUVOT

Jos **TRANSPORT**-miniatyyri tuhoutuu (sivu 6), ja sillä on Explodes-kyky (tai vastaava), heittämällä noppaa saat selville, räjähtääkö se. Ratkaise sitten läheisten yksikköjen mahdolliset vahingot ennen kyydissä (mahdollisesti) olleiden yksiköiden asettamista taistelukentälle. Jos tuhoutuneessa **TRANSPORT**-miniatyyriissä on yksiköitä, niiden on nyt välittömästi noustava pois (katso edellä), ennen kuin miniatyyri poistetaan taistelukentältä. Tuhoutuneen miniatyyrin Explodes-kyky (tai vastaava) ei vaikuta niihin yksikköihin – sen sijaan sinun on heitettävä D6-noppaa jokaista taistelukentälle juuri asettamaasi miniatyyriä kohden. Jokainen heittämasi silmäluku 1 tuhoaa ajoneuvosta poistuneen miniatyyrin (jonka voit valita itse). Yksiköt eivät voi rynnistää (sivu 19) tai tehdä sankarillista väliintuloa (sivu 20) samalla vuorolla, jos ne ovat poistuneet tuhoutuneesta **TRANSPORT**-miniatyyristä.

- Jos **TRANSPORT**-miniatyyri tuhoutuu, ratkaise sen Explodes-kyky (jos sillä on kyseinen kyky).
- Kaikkien yksiköiden, jotka ovat astuneet ajoneuvoon, on sitten poistuttava siitä.
- Heitä D6-noppaa kerran kullekin miniatyyrille. Jokaisella silmäluvulla 1 yksi miniatyyri tuhoutuu.
- Yksiköt, jotka ovat poistuneet ajoneuvosta, eivät voi rynnistää tai tehdä sankarillisia väliintuloja tällä vuorolla.

## LENTOALUKSET

Joillakin miniatyyreillä on avainsana **AIRCRAFT**. Lentosääntöjen (sivu 11) lisäksi seuraavissa säännöissä kuvataan, miten tällaiset yksiköt liikkuvat taistelulentäällä ja miten muut yksiköt voivat liikkua niiden alla.

### VÄHIMMÄSSIIRTO

**AIRCRAFT**-miniatyyreillä on tyypillisesti liikeominaisuus, joka koostuu kahdesta arvosta. Ensimmäinen on miniatyyrin vähimmäissiirto: liikevaiheessa miniatyyrin jalustan kaikkien osien on päädyttävä vähintään kyseisen arvon mukaiselle etäisyydelle paikasta, josta se lähti liikkeelle. Toinen on sen enimmäissiirto: miniatyyrin jalustan osia ei saa siirtää kyseistä arvoa pidemmälle. Jos tällaisen miniatyyrin liikeominaisuutta muutetaan, myös sen vähimmäis- ja enimmäissiirron ominaisuudet muuttuvat.

Jos **AIRCRAFT**-miniatyyri ei voi tehdä vähimmäissiirtoa tai sen vähimmäissiirto johtaisi siihen, että sen jokin osa (mukaan lukien sen jalusta) ylittäisi taistelulentäen reunan, miniatyyri poistetaan taistelulentältä ja katsotaan tuhoutuneeksi, ellei käytä strategisten varantojen sääntöä. (Jos **AIRCRAFT** on **TRANSPORT**, niissä olevat miniatyyrit katsotaan myös tuhotuiksi.) Strategisten varantojen sääntö kuvataan Warhammer 40 000 -sääntökirjassa (Core Book).

- **Vähimmäissiirto:** Miniatyyrien on liikuttava niiden vähimmäisetäisyyden M<sup>3</sup> verran tai sitä enemmän.
- Jos miniatyyri ei voi tehdä vähimmäissiirtoa, se tuhoutuu (ellei käytä strategisia varantoja).

### LENTOALUSTEN SIOITTELUALUE

Vaikka **AIRCRAFT**-miniatyyreillä on sijoittelualue (sivu 4), kuten kaikilla muillakin miniatyyreillä, alueeseen sovelletaan seuraavia sääntöjä ja poikkeuksia (joissa huomioidaan, että tyypillisesti **AIRCRAFT**-miniatyyrit kaartelevat ilmassa eivätkä viiletä maata pitkin).

Kun miniatyyri liikkuu, se voidaan siirtää **AIRCRAFT**-miniatyyrien (ja niiden jalusten) ohi aivan kuin niitä ei olisi olemassakaan. Lisäksi se voidaan siirtää vihollisen **AIRCRAFT**-miniatyyrin sijoittelualueelle, mutta siirto ei voi päättyä toisen miniatyyrin (tai sen jalustan) päälle eikä vihollisen **AIRCRAFT**-miniatyyrin sijoittelualueelle.

Jos **AIRCRAFT**-yksikön sijoittelualueella on vihollisyksiköjä, kun se on valittu liikekannalle liikevaiheessa, kyseinen **AIRCRAFT**-yksikkö voi silti tehdä tavallisen liikkeen tai edetä (ts. sen ei tarvitse perääntyä tai jäädä paikalleen).

Jos ainoat vihollisminiatyyrit yksikön sijoittelualueella ovat **AIRCRAFT**-miniatyyreja, kun yksikkö on valittu liikekannalle liikevaiheessa, yksikkö voi silti tehdä tavallisen liikkeen tai edetä (ts. sen ei tarvitse perääntyä tai jäädä paikalleen).

- Miniatyyrit voivat liikkua vihollisen **AIRCRAFT**-miniatyyrien sijoittelualueella.
- Miniatyyrit voivat liikkua **AIRCRAFT**-miniatyyrien (ja niiden jalustojen) yli kaikenlaisissa siirroissa.
- **AIRCRAFT**-miniatyyri voi tehdä normaalin liikkeen tai edetä myös vihollisminiatyyrien sijoittelualueella.
- Yksiköt voivat tehdä normaalin liikkeen tai edetä, jos ne ovat pelkästään **AIRCRAFT**-vihollisminiatyyrien sijoittelualueella.

### SANKARILLISET VÄLIINTULOT, RYHMÄHYÖKKÄYKSET, YHDISTYMISET JA LENTOALUKSET

Kun yksikkö liikkuu sankarillisen väliintulon (sivu 20), ryhmähyökkäyksen (sivu 21) tai yhdistymisen (sivu 22) aikana, sen liikkeen on päätyttävä aiempaa lähemmäksi vihollisen lähintä miniatyyriä. Kaikissa tapauksissa **AIRCRAFT**-miniatyyrit jätetään huomiotta määritettäessä lähimpää miniatyyriä, ellei siirtyvä yksikkö voi lentää (**FLY**).

- Kun miniatyyri tekee sankarillisen väliintulon, ryhmähyökkäyksen tai yhdistymisen, jätä **AIRCRAFT**-miniatyyrit huomiotta (ellei liikkuvalla miniatyyrillä ole **FLY**-ominaisuutta).

# MENTAALIVAIHE

Soturimystikoilla ja velhoilla on maaginen kyky tuottaa vääristymiä, joiden avulla ne auttavat liittolaisiaan ja tuhoavat vihollisensa. Tämän voiman käyttämiseen liittyy kuitenkin vaaroja, sillä pieninkin virhe voi koitua kaikkien lähistöllä olevien kohtaloksi.

Joillakin miniatyyreillä on avainsana **PSYKER** (psykikko). Mentaalivaiheessa **PSYKIKOT** voivat yrittää käyttää yliluonnollisia kykyjä ja torjua vihollisen psykikoiden voimia.

Aloita mentaalivaihe valitsemalla yksi soveltuva **PSYKER**-yksikkö taistelukentällä olevasta armeijastasi. **PSYKER**-yksikköjä, jotka perääntyvät tällä vuorolla (muut kuin **TITANIC**-yksiköt), ei voi valita. Jos sinulla ei ole soveltuvia **PSYKER**-yksikköjä armeijassasi taistelukentällä eikä mitään muita mentaalivaiheessa ratkaistavia sääntöjä, mentaalivaihe päättyy.

Kun olet valinnut soveltuvan **PSYKER**-yksikön armeijastasi, voit yrittää käyttää sen yhtä tai useaa yliluonnollista kykyä. Kun olet käyttänyt kaikkia haluamiasi yksikön yliluonnollisia voimia, voit valita toisen soveltuvan **PSYKER**-yksikön armeijastasi ja käyttää sen yliluonnollisia voimia. Jatka näin, kunnes olet tehnyt samoin kaikkien haluamiesi soveltuvien **PSYKER**-yksiköiden kanssa.

Yksikkö ei voi käyttää yliluonnollisia voimia useammin kuin kerran kunkin mentaalivaiheen aikana. Kun taistelukentällä ei ole soveltuvia **PSYKER**-yksiköitä, joiden yliluonnollisia voimia haluat yrittää käyttää, mentaalivaihe päättyy ja voit siirtyä ampumisvaiheeseen.

- Valitse armeijastasi **PSYKIKKO**, joka voi käyttää yliluonnollisia voimia.
- Valitse armeijastasi toinen **PSYKIKKO**, joka voi käyttää yliluonnollisia voimia.
- Kun kaikki **PSYKIKOT** ovat käyttäneet yliluonnollisia voimia, siirry ampumisvaiheeseen (sivu 15).

## YLILUONNOLLISET VOIMAT

Kaikki **PSYKIKOT** hallitsevat yliluonnollisen voiman nimeltä *sivallus* (sivu 15). Jotkut hallitsevat muita voimia *sivalluksen* sijaan tai sen lisäksi. Yksikön tietokortista ja muista käyttämistäsi lisäsäännöistä näet, mitä voimia kukin **PSYKIKKO** hallitsee. Jokaisella yliluonnollisella voimalla on vääristymän rynnistysarvo. Mitä korkeampi se on, sitä vaikeampaa yliluonnollista voimaa on käyttää. **PSYKER**-yksikkö generoi voimansa ennen taistelua.

- Kaikki **PSYKIKOT** hallitsevat *sivalluksen*.
- **PSYKIKOT** hallitsevat muitakin yliluonnollisia voimia, jotka kuvataan niiden tietokorteissa.

## YLILUONNOLLISTEN VOIMIEN KÄYTTÄMINEN

Kun valitset **PSYKER**-yksikön yliluonnollisten voimien käyttämiseen, valitset yksikön hallitseman yhden yliluonnollisen voiman ja yrität käyttää sitä. *Sivallusta* lukuun ottamatta et voi yrittää käyttää samaa yliluonnollista voimaa useammin kuin kerran saman taistelukierroksen aikana edes eri **PSYKER**-yksikköjen kanssa.

Jotta voit käyttää yliluonnollista voimaa, sinun on ensin läpäistävä mentaalitesti. Vastapelaaja voi valita yhden **PSYKER**-yksikön, joka on 24 tuuman etäisyydellä voimaa käyttävästä **PSYKER**-yksiköstä, ja yrittää torjua sen tehon, ennen kuin sen vaikutukset ratkaistaan noidantorjuntatestillä.

Jos mentaalitesti onnistuu, eikä tehty noidantorjuntatesti kilpistänyt yliluonnollista voimaa, yliluonnollista voimaa voidaan käyttää, ja sen voimassa kuvatut vaikutukset ratkaistaan. Jos **PSYKER**-yksikkö voi yrittää käyttää useampaa kuin yhtä yliluonnollista voimaa sen mentaalivaiheessa, voit yrittää käyttää niitä yksi kerrallaan edellä kuvatulla tavalla. Kunkin **PSYKER**-yksikön yliluonnollisten voimien lukumäärä, jota se voi yrittää käyttää mentaalivaiheessa, esitetään sen tietokortissa.

- Valitse yliluonnollinen voima.
- Et voi valita samaa yliluonnollista voimaa useammin kuin kerran saman taistelukierroksen aikana, ellei voima ole *sivallus*.
- Yritä käyttää yliluonnollista voimaa tekemällä mentaalitesti.
- Vastustaja voi yrittää torjua yliluonnollisen voiman tekemällä noidantorjuntatestin.
- Jos se onnistuu, ratkaise yliluonnollisen voiman vaikutukset.
- Valitse toinen yliluonnollinen voima.

## MENTAALITESTIT

Kun **PSYKER**-yksikkö yrittää käyttää yliluonnollista voimaa, sinun on tehtävä mentaalitesti kyseiselle yksikölle heittämällä noppaa 2D6. Jos summa on yhtä suuri tai suurempi kuin kyseisen voiman vääristymän rynnistysarvo, mentaalitesti läpäistään. Jos heität kaksi ykköstä tai kuutosta mentaalitestissä, kyseinen yksikkö kärsii välittömästi vääristymän vaaroista.

- **Mentaalitesti:** Läpäistään, jos 2D6 on yhtä suuri tai suurempi kuin yliluonnollisen voiman vääristymän rynnistysarvo.
- Jos tupla-1 tai tupla-6 heitetään, **PSYKIKKO** kärsii vääristymän vaaroista.

## NOIDANTORJUNTA

Kun **PSYKER**-yksikkö yrittää torjua yliluonnollisen voiman, sinun täytyy tehdä noidantorjuntatesti yksikölle heittämällä noppaa 2D6. Jos summa on suurempi kuin mentaalitestin tulos, noidantorjuntatesti läpäistään ja yliluonnollinen voima torjutaan. Yliluonnollisen voiman voi yrittää torjua vain kerran. Jos **PSYKER**-yksikkö voi yrittää torjua useamman kuin yhden yliluonnollisen voiman mentaalivaiheessa, se näkyy sen tietokortissa.

- **Noidantorjunta:** Onnistuu, jos 2D6 ylittää vastapuolen **PSYKIKON** mentaalitestin tuloksen.
- Yliluonnollinen voima voidaan yrittää torjua vain kerran.

## SIVALLUS

*Sivallusvoiman* vääristymän rynnistysarvo on 5. Lisää 1 tämän ylluonnollisen voiman vääristymän rynnistysarvoon jokaiselle armeijasi yksikön käyttöyritykselle tässä vaiheessa riippumatta siitä, onnistuiko yritys vai ei. Jos sitä käytettiin, lähin vihollisyksikkö 18 tuuman etäisyydellä ja psykikon näkyvillä saa D3 kuolettavaa vammaa (sivu 19). Jos mentaalitestin tulos oli 11 tai enemmän, kyseinen yksikkö saa sen sijaan D6 kuolettavaa vammaa.

- **Vääristymän rynnistysarvo 5:** Mentaalitestistä on saatava 5+, jotta *sivallusta* voidaan käyttää.
- Vääristymän rynnistysarvo nousee yhdellä jokaisesta muusta tässä vaiheessa tehdystä *sivalluksen* käyttöyrityksestä.
- Jos sitä käytetään, lähin näkyvillä oleva vihollisyksikkö 18 tuuman etäisyydellä saa D3 kuolettavaa vammaa.
- Jos sitä käytetään mentaalitestin tuloksella 11+, vihollinen saa sen sijaan D6 kuolettavaa vammaa.

## VÄÄRISTYMÄN VAARAT

Kun **PSYKER**-yksikkö kärsii vääristymien vaaroista, se saa D3 kuolettavaa vammaa. Jos vääristymän vaarat tuhoavat **PSYKER**-yksikön sen yrittäessä käyttää ylluonnollista voimaa, voima ei tehoa. Jos vääristymän vaarat tuhoavat **PSYKER**-yksikön, juuri ennen kyseisen yksikön viimeisen miniatyyrin poistamista kaikki yksiköt, jotka ovat kuuden tuuman etäisyydellä siitä, saavat välittömästi D3 kuolettavaa vammaa.

- **Vääristymän vaarat:** **PSYKER**-yksikkö, joka käyttää voimaa, saa D3 kuolettavaa vammaa.
- Jos **PSYKER**-yksikkö tuhoutuu, ylluonnollinen voima ei tehoa.
- Jos **PSYKER**-yksikkö tuhoutuu, kaikki muut yksiköt kuuden tuuman etäisyydellä saavat D3 kuolettavaa vammaa.

# AMPUMISVAIHE

**Aseet jyrisevät ja sirpaleita sataa taivaalta. Piippujen suuliekit välähtelevät hämärässä ja laseraseiden säteet halkovat sumuista taistelulenttää, joka peittyy tyhjentyneiden patruunoiden alle.**

Aloita ampumisvaihe valitsemalla armeijasi yksi soveltuva yksikkö, jolla haluat ampua. Soveltuvassa yksikössä on yksi tai useampi miniatyyri, jolla on ampuma-aseita. Yksiköt, jotka ovat joko edenneet tai perääntyneet (paitsi **TITANIC**-yksiköt) tällä vuorolla, eivät ole soveltuvia. Jos sinulla ei ole soveltuvia yksiköitä, ampumisvaihe päättyy. Kun olet ampunut jollakin soveltuvalla yksiköllä, voit valita toisen soveltuvan yksikön ampumista varten. Jatka, kunnes olet ampunut niin monella yksiköllä kuin haluat.

Kun olet valinnut yksikön, jolla haluat ampua, voit valita kohteet ja ratkaista hyökkäyksiä kyseisen yksikön miniatyyrien tietyillä tai kaikilla ampuma-aseilla. (Jokaisella ampuma-aseella voi ampua vain kerran vaiheen aikana.) Yksikön miniatyyrien ampuma-aseet kuvataan niiden tietokortissa.

Yksikköä ei voi valita ampumaan useammin kuin kerran kussakin ampumisvaiheessa. Kun olet ampunut kaikilla haluamillasi soveltuvilla yksiköillä, ampumisvaihe päättyy, ja siirrytään rynnistysvaiheeseen.

- Valitse armeijastasi yksikkö, jolla haluat ampua.
- Kun yksikkö ampuu, valitse kohteet ja ratkaise sitten hyökkäykset yksikön miniatyyrien millä tahansa tai kaikilla ampuma-aseilla.
- Valitse armeijastasi toinen yksikkö, jolla haluat ampua.
- Kun olet ampunut kaikilla yksiköilläsi, siirry rynnistysvaiheeseen (sivu 19).

## VALITSE KOHTEET

Kun yksikkö ampuu, sinun on valittava kohdeyksikkö/-yksiköt kaikille ampuma-aseille, joilla sen miniatyyrit tekevät hyökkäyksiä, ennen kuin hyökkäyksiä ratkaistaan. Jos miniatyyriillä on useampi kuin yksi ampuma-ase, se voi ampua niillä kaikilla samaa kohdetta tai se voi jakaa aseet eri vihollisyksikköjen välille. Jos yksikössä on useampi kuin yksi miniatyyri, ne voivat ampua samaa kohdetta tai eri kohteita. Kummassakin tapauksessa joudut kohdeyksikköä valitessasi ilmoittamaan, millä aseilla tähtäät yksikköä, ennen kuin hyökkäyksiä ratkaistaan. Jos jollakin näistä aseista on useampi kuin yksi profiili, joiden väliltä joudut valitsemaan, sinun täytyy myös ilmoittaa, mitä profiilia käytät.

Vain vihollisyksiköitä voidaan valita hyökkäyksen kohteeksi. Jotta voit tähdätä vihollisyksikköön, vähintään yhden yksikön miniatyyrin on oltava käytettävän aseiden kantamalla (eli sen kantaman ominaisuusalueen sisällä) ja ampuvan miniatyyrin näkyvillä. Jos et ole varma, tarkista katsomalla ampuvan miniatyyrin takaa, onko kohteen osia näkyvissä. Määritettäessä näkyvyyttä muista, että miniatyyri näkee oman yksikkönsä miniatyyrien läpi. Jos aseelle ei ole soveltuvia kohteita, aseella ei voi ampua. Jos näin on yksikön kaikkien ampuma-aseiden kohdalla, kyseinen yksikkö ei voi ampua.

Jos olet valinnut useamman kuin yhden ampumiskohteen yksiköllesi, sinun on ratkaistava kaikki hyökkäykset kohdetta vastaan ennen seuraavaan kohteeseen siirtymistä. Jos yksikkösi ampuu kohdetta useammalla kuin yhdellä ampuma-aseella, joiden profiilit eroavat toisistaan, ratkaise ensin näillä aseilla tehdyt hyökkäykset. Jos kyseistä yksikköä ammutaan joillakin muilla aseilla, joilla on samat profiil ominaisuudet, ratkaise nämä hyökkäykset, ennen kuin ratkaisit hyökkäykset kohdeyksikköön aseilla, joilla on eri ominaisuudet.

Huomaa, että kunhan vähintään yksi kohdeyksikön miniatyyri oli ampuvan miniatyyrin näkyvillä ja aseiden kantamalla, kun kyseinen yksikkö oli valittu kohteeksi, aseiden iskut kohdistuvat aina

kohdeyksikköön, vaikka kohdeyksikön miniatyyriä ei olisikaan sen näkyvillä tai kantamalla hyökkäyksiä ratkaistaessa. (Näin voi tapahtua, kun miniatyyriä tuhoutuu ja poistetaan taistelulentältä, koska ampuvan miniatyyrin yksikön iskut muilla aseilla ratkaistaan ensin.)

- Valitse kohteet kaikille aseille ennen kuin ratkaiset hyökkäyksiä.
- Vähintään yhden kohdeyksikön miniatyyrin on oltava hyökkäävän miniatyyrin näkyvillä ja hyökkäysaseen kantamalla.
- Jos yksikkö tähtää useisiin yksiköihin, kaikki hyökkäykset yhtä yksikköä vastaan on ratkaistava ennen seuraavien hyökkäysten ratkaisemista.
- Jos yksikkö ampuu useilla aseilla, kaikki hyökkäykset, jotka tehdään saman profiilin aseilla, on ratkaistava ennen hyökkäysten ratkaisemista toisilla aseilla.

***Esimerkiksi:** James valitsee Chaos Space Marines -joukon ampumaan. Yksikössä on kymmenen miniatyyriä: yhdellä on las-kanuuna, yhdellä mikroaaltoase ja kahdeksalla pulttipistoolit. Kun James on valinnut ampuvan yksikön, hän jakaa hyökkäyksen seuraavasti: las-kanuuna tähtää vihollisen ajoneuvoyksikköön ja mikroaaltoase sekä kaikki pulttipistoolit vihollisen jalkaväkiyksikköön. Kaikki aseet ovat omien yksikköjensä kantamalla ja molemmat kohteet kaikkien ampuvien miniatyyrien näkyvillä. James ratkaisee ensin hyökkäykset jalkaväkiyksikköön ampumalla ensin pulttipistooleilla. Kun kaikki pulttipistoolihyökkäykset on ratkaistu, James ratkaisee mikroaaltoasehyökkäyksen. Ratkaistuaan kaikki hyökkäykset jalkaväkiyksikköä vastaan James voi ratkaista las-kanuunahyökkäyksen ajoneuvoyksikköä vastaan.*

## YHTEENOTOT

Miniatyyrit eivät voi tehdä hyökkäyksiä ampuma-aseilla niiden yksikön ollessa vihollisminiatyyrien sijoittelualueella (sivu 4). Miniatyyrit eivät myöskään voi tähdätä vihollisyksiköihin, jotka ovat armeijasi muiden yksiköiden sijoittelualueella – vaara osua omiin joukkoihin on liian suuri.

- Yksiköt eivät voi ampua, kun ne ovat jonkin vihollisyksikön sijoittelualueella.
- Yksiköt eivät voi ampua kohteita ystävällisten yksiköiden sijoittelualueella.

## HYÖKKÄYSTEN LUKUMÄÄRÄ

Kun miniatyyri ampuu ampuma-aseella, se tekee useita hyökkäyksiä. Jokaista hyökkäystä kohti heitetään yksi osumaheitto (katso Hyökkäysten tekeminen, sivu 18).

Miniatyyrin ampuma-aseella tehtävien hyökkäysten lukumäärä on sama kuin kyseisen aseensa profiilissa esitetty luku, joka mainitaan sen tyyppin jälkeen. Esimerkiksi miniatyyri, joka ampuu Assault 1 -rynnäkköaseella, voi tehdä yhden hyökkäyksen kyseisellä aseella. Heavy 3 -aseella ampuva miniatyyri voi tehdä kolme hyökkäystä ja niin edelleen.

- Kaikki ampuma-aseilla tehdyt hyökkäykset on tehtävä samaa kohdeyksikköä vastaan.
- Hyökkäysten lukumäärä = luku aseensa tyyppin jälkeen.

## ISOT ASEET EIVÄT VÄSY

**VEHICLE-** tai **MONSTER-**miniatyyri voi tehdä hyökkäyksiä ampuma-aseilla silloinkin, kun sen yksikkö on vihollisyksiköiden sijoittelualueella. Se voi kuitenkin tehdä tällaisia hyökkäyksiä vain vihollisyksiköihin, joiden sijoittelualueella se on. Tällaisissa olosuhteissa **VEHICLE-** ja **MONSTER-**miniatyyrit voivat tähdätä vihollisyksikköön, vaikka saman vihollisyksikön sijoittelualueella olisi muita ystävällisiä yksiköitä. Huomaa, että jos **VEHICLE-** tai **MONSTER-**yksikössä on useampi kuin yksi ampuma-ase, voit silti valita kohteeksi yksikköjä, jotka eivät ole ampuvan miniatyyrin yksikön sijoittelualueella. Ne voivat kuitenkin tehdä hyökkäyksiä vain tällä aseella, jos ampuvan miniatyyrin yksikön sijoittelualueella olevat vihollisyksiköt on tuhouttu, kun ratkaiset näitä hyökkäyksiä. Lisäksi **VEHICLE-** tai **MONSTER-**miniatyyrin ampuessa raskaalla aseella vähennä 1 osumaheitoista ratkaistaessa kyseisen aseensa hyökkäyksiä, kun kyseisen miniatyyrin sijoittelualueella on vihollisyksiköitä.

- **MONSTER-** ja **VEHICLE-**miniatyyrit voivat ampua ampuma-aseilla, vaikka ne olisivat vihollisyksiköiden sijoittelualueella.
- **MONSTER-** ja **VEHICLE-**miniatyyrit voivat tähdätä muita yksikköjä, mutta tällaisia hyökkäyksiä ei voi ratkaista, jos niiden sijoittelualueella on vihollisminiatyyriä.
- Vähennä 1 osumaheitoista, jotka heitetään, kun **MONSTER-** ja **VEHICLE-**miniatyyrit ampuvat raskailla aseilla vihollisyksiköiden ollessa niiden sijoittelualueella.

## LOOK OUT, SIR

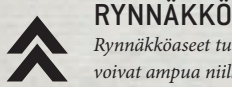
Miniatyyrit eivät voi tähdätä yksikköön, jonka **CHARACTER-**miniatyyrien vammaominaisuus on 9 tai vähemmän ja joilla on ampuma-ase. Tätä sovelletaan, kun yksikkö on enintään kolmen tuuman etäisyydellä muista ystävällisistä **VEHICLE-** tai **MONSTER-**yksiköistä tai enintään kolmen tuuman etäisyydellä kaikista muista ystävällisistä yksiköistä, joissa on vähintään kolme miniatyyriä, ellei **CHARACTER-**yksikkö ole sekä ampuvan miniatyyrin näkyvillä että ampuvan miniatyyrin lähin vihollisyksikkö. Tämä johtuu siitä, että taistelun tuiskeessa tällaisten henkilöiden erottaminen on vaikeaa. Jätä huomiotta muut **CHARACTER-**vihollisminiatyyrit, joiden vammaominaisuus on 9 tai vähemmän, kun määrität, onko kohde lähimpänä olevan ampuvan miniatyyrin lähin vihollisyksikkö.

- **CHARACTER-**vihollismerkkihahmoa ei voi ampua, jos sillä on 9 vammaa tai vähemmän, sen ollessa kolmen tuuman etäisyydellä ystävällisestä yksiköstä (**MONSTER, VEHICLE** tai vähintään kolmen miniatyyrin yksikkö), ellei se ole lähin kohde.



# AMPUMA-ASETYYPIT

Ampuma-aseita on viisi tyyppiä: rynnäkköaseet, raskaat aseet, sarjatuliaseet, kranaatit ja pistoolit. Aseen tyyppi voi vaikuttaa siihen, kuinka monta hyökkäystä sillä voi tehdä (katso sivu 17). Lisäksi jokaisella ampuma-aseella on erityissääntö, joka tilanteen mukaan voi vaikuttaa aseeseen tarkkuuteen tai siihen, milloin sillä voi ampua. Erityissäännöt ovat seuraavat:



## RYNNÄKKÖ

*Rynnäkköaseet tulittavat nopeasti ja summittaisesti. Soturit voivat ampua niillä käsivaralta rynnätessään taisteluun.*

Jos yksikössä on rynnäkköaseilla varustettuja miniatyyrejä, kyseinen yksikkö voi silti ampua ampumisvaiheessa, vaikka se olisi edennyt tällä vuorolla. Voit kuitenkin ratkaista hyökkäyksiä näillä rynnäkköaseilla vain, kun valitset kyseisen yksikön ampumaan. Jos miniatyyri ampuu rynnäkköaseella samalla vuorolla, jolla sen yksikkö on edennyt, vähennä 1 osumaheitoista ratkaistessasi kyseisen aseiden hyökkäyksiä.

- Voidaan ampua, vaikka ampuvan miniatyyrin yksikkö olisi edennyt.
- Vähennä 1 osumaheitoista, jos ampuvan miniatyyrin yksikkö on edennyt.



## RASKAAT ASEET

*Raskaat aseet ovat taistelulentän suurimpia aseita, mutta ne vaativat täyteen tuleen valmistautumista ja niillä on hankala tähdätä lähietäisyydellä.*

Kun **INFANTRY**-miniatyyri ampuu raskaalla aseella, vähennä 1 osumaheitoista ratkaistaessa kyseisen aseiden hyökkäyksiä, jos ampuvan miniatyyrin yksikkö on jostain syystä liikkunut tällä vuorolla (esim. se teki normaalin liikkeen [sivu 10] vuoron aikana).

- Vähennä 1 osumaheitoista, jos ampuvan miniatyyrin tyyppi on **INFANTRY**, ja sen yksikkö on liikkunut tällä vuorolla.



## SARJATULI

*Sarjatuliaseet ovat monikäyttöisiä aseita, joilla voi ampua tarkasti yksittäisiä laukauksia pitkän matkan päähän tai hallittua sarjatulta lähietäisyydellä.*

Kun miniatyyri ampuu sarjatuliaseella, kerro sen tekemien hyökkäysten määrä kahdella, jos sen kohteen etäisyys on enintään puolet aseiden kantamasta.

- Kaksinkertainen määrä hyökkäyksiä, jos kohteen etäisyys on enintään puolet aseiden kantamasta.



## KRANAATTI

*Kranaatit ovat käsiikäyttöisiä räjähteitä, joita soturit heittävät vihollista kohti tovereiden antaessa suojatulta.*

Kun yksikkö ampuu, yksi sen miniatyyreistä, jolla on kranaatteja, voi ratkaista hyökkäyksiä kranaateilla muiden aseiden käyttämisen sijaan.

- Vain yksi miniatyyri voi käyttää kranaattia, kun sen yksikkö ampuu.



## PISTOOLI

*Pienen kokonsa ansiosta pistooleilla voi ampua lähietäisyydeltä lähitaistelussa.*

Miniatyyri voi tehdä hyökkäyksiä pistoolilla silloinkin, kun sen yksikkö on vihollisyksikköjen sijoittelalueella, mutta sen on tähdättävä vihollisyksikköön, joka on oman yksikkönsä sijoittelalueella. Tällaisissa olosuhteissa miniatyyri voi tähdätä vihollisyksikköön, vaikka saman vihollisyksikön sijoittelalueella olisi muita ystävällisiä yksiköitä.

Kun miniatyyri on varustettu sekä pistoolilla että muun tyyppisellä ampuma-aseella (esim. pistooli ja sarjatuliase), se voi joko ampua yhdellä tai usealla pistoolilla tai muilla ampuma-aseillaan. Valitse, millä ammutaan (pistooleilla tai muilla aseilla) ennen kohteiden valitsemista.

- Voidaan ampua, vaikka ampuvan miniatyyrin yksikkö olisi vihollisyksikön sijoittelalueella.
- Ei voida ampua muiden asetyyppien kanssa.

## RÄJÄHDYSASEET

Joidenkin aseiden profiileissa on Blast (räjähdys) -kyky. Niitä kutsutaan räjähdysaseiksi. Normaalien sääntöjen lisäksi räjähdysaseisiin sovelletaan seuraavia sääntöjä:

1. Jos räjähdysase tähtää yksikköön, jossa on 6–10 miniatyyriä, se tekee aina vähintään kolme hyökkäystä. Kun ratkaistaan, kuinka monta hyökkäystä kyseisellä aseella tehdään, napanheittojen tulokset alle kolmessa tehdyssä hyökkäyksessä merkitsevät kolmea hyökkäystä. Jos esimerkiksi kranaatin D6 ase, jolla on Blast-sääntö, tähtää yksikköön, jossa on vähintään kuusi miniatyyriä, ja heität silmäluvun 2, jolla määritetään hyökkäysten lukumäärä, heitto lasketaan luvuksi 3, ja ase tekee kolme hyökkäystä kyseistä yksikköä vastaan.
2. Kun räjähdysase tähtää yksikköön, jossa on vähintään 11 miniatyyriä, älä heitä noppaa satunnaisesti määrittääksesi, kuinka monta hyökkäystä tehdään – tee sen sijaan mahdollisimman monta hyökkäystä. Jos esimerkiksi kranaatin D6 ase, jolla on räjähdysääntö, tähtää yksikköön, jossa on vähintään 11 miniatyyriä, ase tekee kuusi hyökkäystä kyseistä yksikköä vastaan.

Räjähdysaseita ei voi koskaan käyttää hyökkäyksissä sellaista yksikköä vastaan, joka on ampuvan miniatyyrin sijoittelalueella, vaikka aseiden tyyppi olisi pistooli tai ampuva miniatyyri olisi **VEHICLE**- tai **MONSTER**-tyyppi. Näin toimitaan, koska voimakkaiden räjähteiden ampuminen lähietäisyydellä ei ole järkevää.

- **Räjähdysaseet:** Vähintään kolme hyökkäystä yksikköihin, joissa on 6+ miniatyyriä. Tee aina enimmäismäärä hyökkäyksiä yksikköihin, joissa on 11+ miniatyyriä.
- Ei voi koskaan käyttää hyökkäyksissä yksikköihin, jotka ovat ampuvan yksikön sijoittelalueella.

# HYÖKKÄYSTEN TEKEMINEN

Hyökkäykset tehdään ampuma- tai lähitaisteluseilla. Hyökkäyksiä voi tehdä yksi kerrallaan, tai joissain tapauksissa voit heittää noppaa useille hyökkäyksille. Seuraavaa järjestystä noudatetaan tehtäessä hyökkäyksiä yksitellen:

## 1. OSUMAHEITTO

Kun miniatyyri tekee hyökkäyksen, heitä yksi osumaheitto hyökkäykselle yhdellä D6-nopalla. Jos osumaheiton silmäluku on yhtä suuri tai suurempi kuin hyökkäävän miniatyyrin ballistisen taidon arvo (BS) (jos hyökkäys tehdään ampuma-aseella) tai asetaidon arvo (WS) (jos hyökkäys tehdään lähitaisteluseilla), hyökkäys tuottaa yhden osuman kohdeyksikössä. Muussa tapauksessa hyökkäys epäonnistuu ja hyökkäysjakso päättyy.

Jos hyökkäys tehdään aseella, jolla on kyky osua automaattisesti kohteeseen, osumaheittoa ei heitetä – hyökkäys aiheuttaa automaattisesti yhden osuman kohdeyksikössä. Muokkaamattoman osumaheiton silmäluku 6 on aina osuma, ja muokkaamattoman osumaheiton silmäluku 1 on aina epäonnistunut hyökkäys. Osumaheittoa ei voi koskaan muuttaa enempää kuin arvolla –1 tai +1. Se tarkoittaa, että jos kaikkien laskettujen osumaheittojen kumulatiiviset määritteet on laskettu ja jos kokonaismäärite on –2 tai huonompi, se muutetaan arvoksi –1. Samoin, jos kaikkien laskettujen osumaheittojen kumulatiiviset määritteet on laskettu ja jos kokonaismäärite on +2 tai parempi, se muutetaan arvoksi +1.

## 2. VAMMAHEITTO

Joka kerta, kun hyökkäys aiheuttaa osuman kohdeyksikössä, tee vammaheitto hyökkäykselle heittämällä yhtä D6-noppaa. Saat selville, onnistuitko haavoittamaan kohdetta hyökkäyksellä. Vaadittava silmäluku määritetään vertaamalla hyökkäävän aseiden voimakkuusasetusta (S) kohteen kestävyysasetukseen (T), kuten alla olevassa taulukossa esitetään:

VAMMAHEITTO	
HYÖKKÄÄJÄN VOIMAKKUUS vs. KOHTEEN KESTÄVYYS	VAADITTU D6-SILMÄLUKU
Onko voimakkuus <b>vähintään KAKSI kertaa</b> kestävyyttä suurempi?	<b>2+</b>
Onko voimakkuus <b>SUUREMPI</b> kuin kestävyys?	<b>3+</b>
Onko voimakkuus <b>YHTÄ SUURI</b> kuin kestävyys?	<b>4+</b>
Onko voimakkuus <b>PIENEMPI</b> kuin kestävyys?	<b>5+</b>
Onko voimakkuus <b>enintään PUOLET</b> kestävyydestä?	<b>6+</b>

Jos vammaheiton silmäluku on vaadittua arvoa pienempi, hyökkäys epäonnistuu ja hyökkäysjakso päättyy. Muokkaamaton vammaheitto 6 haavoittaa aina kohdetta, ja muokkaamaton vammaheitto 1 epäonnistuu aina. Vammaheittoa ei voi koskaan muokata arvoa –1 tai +1 enempää. Se tarkoittaa, että jos kaikkien laskettujen vammaheittojen kumulatiiviset määritteet on laskettu ja jos kokonaismäärite on –2 tai huonompi, se muutetaan arvoksi –1. Samoin, jos kaikkien laskettujen vammaheittojen kumulatiiviset määritteet on laskettu ja jos kokonaismäärite on +2 tai parempi, se muutetaan arvoksi +1.

## 3. HYÖKKÄYSTEN KOHDISTAMINEN

Jos hyökkäys onnistuu ja jos kohdeyksikkö haavoittuu, kohdeyksikköä ohjaavan pelaajan on kohdistettava hyökkäys kohdeyksikköön kuuluvaan yhteen miniatyyriin. Se voi olla mikä tahansa yksikön miniatyyri eikä sen tarvitse olla hyökkäävän miniatyyrin kantamalla tai näköpiirissä. Jos jokin kohdeyksikköön kuuluva miniatyyri on jo saanut vammoja tai siihen on jo kohdistettu hyökkäyksiä vaiheen aikana, hyökkäys on kohdistettava siihen.

## 4. PELASTUSHEITTO

Tämän jälkeen kohdeyksikköä hallitseva pelaaja heittää yhden pelastusheiton heittämällä yhtä D6-noppaa. Heiton silmälukua muokataan käytetyn aseiden läpitukenkuvuusasetuksen (AP) mukaan. Jos aseiden läpitukenkuvuusarvo on esimerkiksi –1, pelastusheiton silmäluvusta vähennetään 1. Jos tulos on yhtä suuri tai suurempi kuin hyökkäyksen kohteena olleen miniatyyrin pelastusasetus (Sv), pelastusheitto onnistuu, ja hyökkäysjakso päättyy. Jos tulos on pienempi kuin miniatyyrin pelastusasetus, pelastusheitto epäonnistuu, ja miniatyyri saa vammam. Muokkaamaton silmäluku 1 merkitsee aina epäonnistumista.

## 5. VAHINGON AIHEUTTAMINEN

Aiheutuva vahinko on yhtä suuri kuin hyökkäyksessä käytetyn aseiden vahinkoasetus (D). Miniatyyri menettää yhden vammam jokaisesta siihen kohdistuvasta vahinkopisteestä. Jos miniatyyrin vammalukumäärä putoaa noltaan tai sen alapuolelle, se tuhoutuu ja poistetaan pelistä. Jos miniatyyri menettää useita vammoja hyökkäyksessä ja tuhoutuu, tämän yli mahdollisesti menevät hyökkäyksen aiheuttamat vahingot raukeavat, eikä niillä ole vaikutusta.

- **Osumaheitto (ampuma-ase):** Heitä yhtä D6-noppaa. Osuma onnistuu, jos tulos on sama tai suurempi kuin hyökkäävän miniatyyrin BS. Muutoin hyökkäys epäonnistuu.
- **Osumaheitto (lähitaisteluse):** Heitä yhtä D6-noppaa. Osuma onnistuu, jos tulos on sama tai suurempi kuin hyökkäävän miniatyyrin WS. Muutoin hyökkäys epäonnistuu.
- **Vammaheitto:** Heitä yhtä D6-noppaa ja vertaa hyökkäyksen S-arvoa kohteen T-arvoon vasemmalla olevan taulukon mukaisesti. Kohde haavoittuu, jos pistemäärä on yhtä suuri tai suurempi kuin vaadittu tulos. Muutoin hyökkäys epäonnistuu.
- **Hyökkäysten kohdistaminen:** Kohdeyksikköä hallitseva pelaaja valitsee yksikön yhden miniatyyrin. Jos yksikössä oleva miniatyyri on jo menettänyt vammoja tai jos siihen on jo kohdistettu hyökkäyksiä vaiheen aikana, kyseinen miniatyyri on valittava.
- **Pelastusheitto:** Heitä yhtä D6-noppaa ja muokkaa tulosta hyökkäyksen AP:n mukaan. Jos tulos on pienempi kuin valitun miniatyyrin Sv, pelastusheitto epäonnistuu, ja se saa vaurioita. Muutoin hyökkäys onnistuu.
- **Vahingon aiheuttaminen:** Valittu miniatyyri menettää useita vammoja, jotka ovat yhtä suuria kuin hyökkääjän D.
- Jos hyökkäys tuhoaa miniatyyrin, kyseisen hyökkäyksen aiheuttamat ylimääräiset vahingot menetetään.
- Muokkaamattomien osumaheittojen, vammaheittojen ja pelastusheittojen silmäluku 1 merkitsee aina epäonnistumista.
- Muokkaamattomien osumaheittojen ja vammaheittojen silmäluku 6 merkitsee aina onnistumista.
- Osuma- ja vammaheittoja ei voi muokata arvoa –1 tai +1 enempää.

## PETTÄMÄTTÖMÄT PELASTUKSET

Joillakin miniatyyreillä on pettämätön pelastus. Kun hyökkäys kohdistetaan miniatyyriin, jolla on pettämätön pelastus, voit aina valita, käytätkö sen tavallista pelastusasetusta (Sv) vai pettämätöntä pelastusta. Et voi käyttää molempia. Jos miniatyyri on enemmän kuin yksi pettämätön pelastus, se voi käyttää niistä vain yhtä. Sinun on valittava, kumpaa käytetään. Jos käytät miniatyyrin pettämätöntä pelastusta, sitä ei muokata aseiden läpituoneutuvuusarvolla.

- **Pettämätön pelastus:** Pelastusheitto, jota ei koskaan muuteta hyökkävän aseiden AP:llä.
- Miniatyyri, jolla on pettämätön pelastus, voi käyttää sitä tavallisen Sv:n sijaan.

## 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, joka lisätään aina yksi kerrallaan. Älä tee vammaheittoa tai pelastusheittoa (äläkä pettämätöntä pelastusta) kuolettavaa vammaa vastaan, vaan kohdistu se niin kuin kohdistaisit minkä tahansa vamman ja tuota vahinko jollekin kohdeyksikön miniatyyriille (sivu 18). Toisin kuin tavallisissa hyökkäyksissä, kuolettavia vammoja aiheuttavien hyökkäysten yli menevät vahingot eivät raukea. Kohdistu sen sijaan vahinkoja kohdeyksikön muihin miniatyyreihin, kunnes kaikki vahingot on kohdistettu tai kohdeyksikkö on tuhoutunut.

Jos hyökkäys aiheuttaa kuolettavia vammoja normaalien vaurioiden lisäksi, ratkaise normaalit vauriot ensin. Jos hyökkäys aiheuttaa kuolettavia

vammoja normaalien vaurioiden lisäksi, mutta normaali vaurio saadaan pelastettua, kohdeyksikkö kärsii silti kuolettavista vammoista, kuten on kuvattu vastapäätä. Jos aseella aiheutettua vauriota muokataan kyvyn avulla ja jos kyseinen ase voi aiheuttaa normaalien vahinkojen lisäksi kuolettavia vammoja, määritettävä ei voi soveltaa mihinkään aiheutettuihin kuolettaviin vammoihin (ellei säännössä nimenomaisesti toisin mainita).

- Jokainen yksikölle aiheutettu kuolettava vamma saa aikaan sen, että yksikön yksi miniatyyri menettää yhden vamman.
- Pelastusheittoja ei voi tehdä kuolettavia vammoja vastaan.
- Normaalien vammojen lisäksi hyökkäyksissä saatuja kuolettavia vammoja sovelletaan aina, vaikka normaali vamma saataisiin pelastettua.

## VAMMOJEN HUOMIOTTA JÄTTÄMINEN

Joillakin miniatyyreillä on sääntöjä, jotka antavat niille mahdollisuuden ohittaa vammat. Jos miniatyyriellä on useampi kuin yksi tällainen sääntö, voit käyttää vain yhtä näistä säännöistä aina, kun miniatyyri menettää vamman (mukaan lukien kuolettavien vammojen takia menetetyt vammat).

- Miniatyyri voi käyttää vain yhtä sääntöä, jolla se voi yrittää jättää kunkin saamansa vamman huomiotta.

# RYNNISTYSVAIHE

Soturit rynnistävät taisteluun teurastaakseen vihollisensa miekoin, moukarein ja teräskynsin. Läpituonevat sotahuudot ja epätoivoiset parkaisut kaikuivat savupyörteiden läpi, kun katastrofaalisen väkivallan hetki lähestyy.

Rynnistysvaihe jakautuu kahteen vaiheeseen. Ensin rynnistävät yksikkösi, sitten vastustaja tekee sankarillisia väliintuloja.

## 1. RYNNÄKÖT 2. SANKARILLISET VÄLIINTULOT

### 1. RYNNÄKÖT

Aloita rynnistysvaihe valitsemalla armeijasi yksi soveltuva yksikkö, jonka haluat rynnistävän, ja ilmoita rynnäköstä. Soveltuva yksikkö on sellainen, joka on 12 tuuman päässä vihollisyksiköistä rynnistysvaiheen alkaessa. Yksiköt, jotka ovat edenneet tai perääntyneet taisteluvuoron aikana, ja yksiköt, jotka aloittavat rynnistysvaiheen vihollisyksikköjen sijoittelualueella, eivät ole soveltuvia yksiköitä. Jos armeijallasi ei ole soveltuvia yksiköitä, joilla haluat rynnistää taistelukentälle, siirry rynnistysvaiheen sankarilliseen väliintulovaiheeseen. Kun olet lopettanut ryntäyksen yksiköllä, voit valita toisen armeijasi yksikön rynnistämään samalla tavalla ja jatkaa, kunnes olet rynnistänyt niin monella yksikölläsi kuin haluat.

Yksikköjä ei voi valita ryntäykseen useammin kuin kerran yhdessä rynnistysvaiheessa. Kun kaikki soveltuvat yksiköt, joilla haluat rynnistää (jos niitä on), ovat julistaneet ja tehneet ryntäyksen, siirry rynnistysvaiheen sankarillisiin väliintuloihin.

- Valitse armeijastasi yksikkö, jolla haluat rynnistää.
- Rynnistä kyseisellä yksiköllä (katso tiedot alla).
- Valitse armeijastasi toinen yksikkö, jolla haluat rynnistää.
- Kun kaikki yksikkösi ovat rynnistäneet, siirry sankarillisten väliintulojen vaiheeseen (sivu 20).

### RYNNISTÄMINEN YKSIKÖLLÄ

Kun olet valinnut ryntäykseen soveltuvan yksikön, sinun on valittava ryntäyksen kohteeksi vähintään yksi vihollisyksikkö 12 tuuman etäisyydellä. Ryntäyksen kohteen/kohteiden ei tarvitse olla ryntäävän yksikön näkyvillä. Tämän jälkeen heität yksiköllesi rynnistysheiton 2D6. Se on ryntäävän yksikön kunkin miniatyyrin tuumiensa enimmäismäärä, jonka verran ne voivat liikkua, jos ne pystyvät tekemään ryntäyssiirron. Jotta ryntäyssiirto voidaan tehdä, yksikön rynnistysheiton on oltava riittävä, jotta se voi päättää siirron noudattaen yksikön yhtenäisyyttä (sivu 4) ja

pysyä ryntäyksen kohteena olleen jokaisen yksikön sijoittelualueella (sivu 4) siirtymättä sellaisten vihollisyksikköjen sijoittelualueelle, jotka eivät olleet ryntäyksen kohteena. Jos se on mahdollista, ryntäys on onnistunut, ja yksikön miniatyyrit tekevät ryntäyssiirron siten, että edellä mainitut ehdot täyttyvät. Jos se ei ole mahdollista, ryntäys epäonnistuu, eivätkä mitkään yksikön miniatyyrit liiku tässä vaiheessa.

- Ilmoita ryntäyksen kohteet (niiden on oltava 12 tuuman etäisyydellä).
- Rynnistyshetki = 2D6".
- Jos se ei riitä siirtämään ryntäävää yksikköä kaikkien kohteiden sijoittelualueelle, ryntäys epäonnistuu.
- Jos ryntäys onnistuu, miniatyyrit tekevät ryntäyssiirtonsa.
- Ryntäyssiirtoa ei voi tehdä sellaisen yksikön sijoittelualueella, joka ei ollut ryntäyksen kohteena.

## 2. SANKARILLISET VÄLIINTULOT

Vastustajasi voi nyt valita soveltuvan **CHARACTER**-yksikön armeijastaan ja tehdä sankarillisen väliintulon (katso alla). Soveltuva **CHARACTER**-yksikkö on sellainen, joka ei ole vihollisyksikön sijoittelualueella vaan enintään 3 tuumaa vaakasuunnassa ja 5 tuumaa pystysuunnassa vihollisyksiköstä. Tehtyään sankarillisen väliintulon **CHARACTER**-yksiköllä vastustaja voi valita armeijastaan toisen soveltuvan **CHARACTER**-yksikön ja jatkaa tällä tavalla, kunnes hän on tehnyt saman niin monella yksiköllään kuin haluaa. Jos vastustajalla ei ole soveltuvia **CHARACTER**-yksiköitä, rynnistysvaihe päättyy.

Mikään yksikkö ei voi tehdä yhtä useampaa sankarillista väliintuloa vihollisen rynnistysvaiheessa. Yksikkö ei voi koskaan tehdä sankarillista väliintuloa omassa rynnistysvaiheessaan. Kun kaikki vastustajan soveltuvat **CHARACTER**-yksiköt ovat tehneet haluamansa sankarilliset väliintulot, rynnistysvaihe päättyy, ja siirryt taisteluvaiheeseen.

- Valitse yksi **CHARACTER**-yksikkö tekemään sankarillinen väliintulo.
- Sankarillista väliintuloa ei voi tehdä, jos jokin vihollisyksikkö on sijoittelualueella.
- Vihollisyksikön on oltava 3 tuuman etäisyydellä vaakasuunnassa ja 5 tuuman etäisyydellä pystysuunnassa, jotta sankarillinen väliintulo voidaan tehdä.
- Valitse toinen **CHARACTER**-yksikkö tekemään sankarillinen väliintulo.
- Kun kaikki **CHARACTER**-yksikkösi ovat tehneet sankarilliset väliintulot, siirry taisteluvaiheeseen (sivu 21).

### SANKARILLISEN VÄLIINTULON TEKEMINEN

Kun yksikkö tekee sankarillisen väliintulon, voit siirtää jokaista kyseisen yksikön miniatyyriä enintään 3 tuumaa – tämä on sankarillinen väliintulosiirto. Yksikön jokaisen miniatyyrin on oltava sankarillisen väliintulonsa lopussa aiempaa lähempänä lähintä vihollisminiatyyriä. Muista, että yksikön on päätettävä kaikki siirrot noudattaen yksikön yhtenäisyyttä (sivu 4).

- **Sankarillinen väliintulo:** Siirry enintään 3 tuumaa.
- Lopussa on oltava aiempaa lähempänä vihollisen lähintä miniatyyriä.

### RYNNÄKKÖ MAASTOSSA

Ellei toisin mainita, miniatyyriä voidaan siirtää rynnistyksen aikana maastokohteiden yli, mutta ei niiden läpi. (Miniatyyrit eivät voi kulkea seinän tai puun läpi, mutta ne voivat kiivetä niitä pitkin ja niiden yli.)

Miniatyyrit voivat liikkua sellaisten maastokohteiden yli, jotka ovat tuuman korkuisia tai matalampia aivan kuin niitä ei olisi olemassakaan. Tällaisten maaston kohteiden pystysuuntaisia etäisyyksiä ylös- ja/tai alaspäin ei huomioida. Miniatyyrejä voi siirtää pystysuunnassa, jotta ne voivat kiivetä korkeita maastokohteita pitkin ylös- tai alaspäin ja ylittää niitä. Pystysuuntainen etäisyys ylös- ja/tai alaspäin lasketaan osaksi rynnistyssiirtoa. Miniatyyrit eivät voi päättää rynnistyssiirtoa kesken kiipeämisen. Jos rynnistyssiirto ei ole mahdollinen, rynnistys epäonnistuu.

- Miniatyyrit voivat liikkua vapaasti enintään 1 tuuman korkuisten maaston kohteiden yli.
- Miniatyyrit eivät voi liikkua sitä korkeampien maastokohteiden läpi, mutta ne voivat kiivetä niiden yli.

### LENTÄMINEN RYNNISTYKSEN AIKANA

Jos yksikön tietokortissa on avainsana **FLY**, sen miniatyyrejä voi siirtää niiden rynnistyksen aikana muiden miniatyyrien (ja niiden jalustojen) läpi aivan kuin niitä ei olisi olemassakaan, mutta niiden on liikuttava maaston kohteiden (mukaan lukien **BUILDING**-yksiköt) yli, kuten muidenkin miniatyyrien. Miniatyyri, jolla on **FLY**-ominaisuus, ei voi päättää mitään siirtoa toisen miniatyyrin päälle.

- **FLY**-miniatyyrit voivat liikkua muiden miniatyyrien yli, kun ne rynnistävät.
- **FLY**-miniatyyrit liikkuvat maaston kohteiden (mukaan lukien **BUILDINGS**-kohteiden) yli, kuten muut miniatyyrit tehdessään ryntäyssiirron.

### OVERWATCH

Tiettyjen sääntöjen ansiosta yksiköt voivat kohdistaa Overwatch-tulituksen vihollisyksikköön, ennen kuin se voi rynnistää. Jos vihollisyksikkö ilmoittaa, että rynnistyksen kohteena on vähintään yksi armeijasi yksikkö, jolla on tällainen sääntö, jokainen näistä yksiköistä voi tehdä Overwatch-tulituksen ennen rynnistysheiton tekemistä. Yksikkö ei voi käyttää Overwatch-tulitusta, jos sen sijoittelualueella on vihollisyksiköitä. Overwatch ratkaistaan kuten normaali ampumishyökkäys (vaikkakin se ratkaistaan rynnistysvaiheessa). Siinä käytetään kaikkia normaaleja sääntöjä, mutta muokkaamaton osumahetki 6 tarvitaan aina riippumatta ampuvan miniatyyrin ballistisesta taidosta tai osumahetken määritteestä. Lisäksi, kun miniatyyri tekee Overwatch-tulituksen, se tehdään ryntäävään yksikköön. Overwatch-tulitukseen ei päde mikään sääntö, jossa mainitaan, että yksikköön ei voi tähdätä, ellei se ole lähin kohde (esim. Look Out, Sir).

- **Overwatch:** Ennen rynnistysheittoa kaikki ryntäyksen kohteet, jotka voivat Overwatch-tulittaa, voivat tehdä niin.
- Overwatch-tulitus ei koskaan onnistu, kun vihollisyksikköjä on sijoittelualueella.
- Kun Overwatch-tulitus tehdään, ammutaan yksiköllä, mutta hyökkäykset osuvat vain muokkaamattomilla silmäluvuilla 6.

# TAISTELUVAIHE

Taistelukenttä peittyy verilöylyn jälkiin, kun sotivat armeijat käyvät toistensa kimppuun. Hampaat ja kynnet murskaavat luun. Terät kalahtelevat kuin vasara alasiimella. Veri roiskuu ja liha repeää, kun raivokkaat viholliset repivät toisiaan kappaleiksi.

Pelaajat valitsevat armeijansa soveltuvia eri yksiköitä vuorotellen ja taistelevat niillä (katso alta) aloittaen pelaajasta, joka ei ole vuorossa. Soveltuva yksikkö on sellainen, joka on vihollisyksikön sijoittelualueella ja/tai teki ryntäysirron samalla vuorolla. Jos kummallakaan pelaajalla ei ole taisteluun soveltuvia yksiköitä, taisteluvaihe päättyy.

Yksiköt eivät voi taistella useammin kuin kerran taisteluvaiheessa. Jos kaikki yhden pelaajan soveltuvat yksiköt ovat taistelleet, vastustaja voi taistella jäljellä olevilla soveltuvilla yksiköillään yksi kerrallaan. Huomaa, että kun vihollisyksikkö on taistellut ja lopettanut yhdistymisirron, aiemmin soveltumattomat yksiköt saattavat nyt olla soveltuvia – nämä yksiköt voidaan valita taistelemaan. Kun kaikki soveltuvat yksiköt ovat taistelleet, taisteluvaihe päättyy, ja siirrytään moraalivaiheeseen.

- Vastustaja aloittaa yksikköjen valitsemisen taisteluun vuorotellen.
- Kun yksikkö taistelee, se tekee ryhmähyökkäyksen ja sitten lähitaisteluhyökkäyksen. Lopuksi se yhdistyy.
- Jos pelaajalla ei ole enää yksiköitä jäljellä taisteluun, vastustaja taistelee jäljellä olevilla yksiköillään yksi kerrallaan.
- Kun kaikki yksiköt ovat taistelleet, siirrytään moraalivaiheeseen (sivu 23).

## RYNTÄÄVÄT YKSIKÖT TAISTELEVAT ENSIN

Yksiköt, jotka tekivät ryntäyksen tällä vuorolla, taistelevat ensin taisteluvaiheessa. Se tarkoittaa, että yksiköitä, jotka eivät tehneet ryntäystä tällä vuorolla, ei voi valita taistelemaan, ennen kuin kaikki ryntäneet yksiköt ovat taistelleet.

- Yksiköt, jotka tekivät ryntäyksen tällä vuorolla, taistelevat ennen kaikkia muita yksiköitä.

## TAISTELU

Kun valitset taisteluyksikön, se tekee ensin ryhmähyökkäyksen. Sitten yksikön miniatyyrien on tehtävä lähitaisteluhyökkäyksiä, joiden jälkeen yksikkö yhdistyy.

## RYHMÄHYÖKKÄYS

Kun yksikkö tekee ryhmähyökkäyksen, voit siirtää jokaista yksikön miniatyyriä enintään 3 tuumaa – tämä on ryhmähyökkäysirto. Kunkin yksikön miniatyyrin on oltava ryhmähyökkäyksen lopussa aiempaa lähempänä lähintä vihollisminiatyyriä. Miniatyyri ei voi liikkua, jos se jo koskettaa vihollisminiatyyriä, mutta sen katsotaan silti osallistuneen ryhmähyökkäykseen. Muista, että yksikön on päätettävä kaikki siirrot noudattaen yksikön yhtenäisyyttä (sivu 4).

- **Ryhmähyökkäys:** Siirry enintään 3 tuumaa.
- Lopussa on oltava aiempaa lähempänä vihollisen lähintä miniatyyriä.

## TEE LÄHITAISTELUHYÖKKÄYKSIÄ

Kun yksikkö tekee lähitaisteluhyökkäyksiä, sinun on määritettävä ennen hyökkäysten ratkaisemista, mitkä miniatyyrit voivat taistella ja kuinka monta hyökkäystä ne tekevät. Sitten sinun täytyy valita kohdeyksikkö-/yksiköt kaikille hyökkäyksille, joita nämä miniatyyrit tekevät. Ilmoita myös, millä lähitaisteluaseilla hyökkäykset tehdään.

## Taistelevat miniatyyrit

Kun yksikkö tekee lähitaisteluhyökkäyksiä, taisteluun voivat osallistua vain kyseisen yksikön miniatyyrit, jotka ovat vihollisyksikön sijoittelualueella (sivu 4) tai puolen tuuman päässä oman yksikkönsä toisesta miniatyyristä, joka on itse puolen tuuman päässä vihollisyksiköstä.

- Miniatyyri voi taistella, jos se on vihollisyksikön sijoittelualueella.
- Miniatyyri voi taistella, jos se on puoli tuumaa oman yksikkönsä toisesta miniatyyristä, joka on puolen tuuman päässä vihollisyksiköstä.

## Hyökkäysten lukumäärä

Kun miniatyyri taistelee, se tekee useita hyökkäyksiä. Jokaista hyökkäystä kohti heitetään yksi osumaheitto (katso Hyökkäysten tekeminen, sivu 18).

Miniatyyrin tekemien hyökkäysten lukumäärä määräytyy sen tietokortissa olevan Attacks (A) -hyökkäysominaisuuden perusteella. Jos miniatyyrin A-arvo on esimerkiksi 2, se voi tehdä kaksi hyökkäystä.

- Kunkin taistelukelpoisen miniatyyrin tekemien hyökkäysten lukumäärä = A.

## Valitse kohteet

Ennen kuin ratkaiset hyökkäyksiä, sinun on valittava ensin kohdeyksikkö/-yksiköt hyökkäyksille. Tällä vuorolla rynnistävien yksikköjen hyökkäävät miniatyyrit voivat tähdätä vain sellaisiin vihollisyksiköihin, joita vastaan heidän yksikkönsä julisti ryntäyksen tai jotka tekivät sankarillisen väliintulon. Jotta vihollisyksikköön voi tähdätä, hyökkäävän miniatyyrin on oltava joko kyseisen yksikön sijoittelualueella tai puolen tuuman päässä oman yksikkönsä toisesta miniatyyristä, joka on itse puolen tuuman päässä kyseisestä vihollisyksiköstä.

Jos miniatyyri voi tehdä useamman kuin yhden hyökkäyksen, se voi tehdä ne kaikki samaan kohteeseen tai jakaa hyökkäykset eri vihollisyksiköihin. Jos yksikössä on useampi kuin yksi miniatyyri, kukin miniatyyri voi tehdä hyökkäyksensä vastaavasti samaan tai toiseen kohteeseen. Kummassakin tapauksessa sinun on ilmoitettava, mitkä hyökkäykset tehdään mitään yksikköä vastaan ennen hyökkäysten ratkaisemista. Lisäksi kaikki hyökkäykset yhtä kohdetta vastaan on ratkaistava, ennen kuin siirrytään seuraavaan kohteeseen.

Jos soveltuvia kohteita ei ole (koska esimerkiksi kaikki vihollisyksiköt ovat sijoittelualueen ulkopuolella), kyseinen yksikkö ei voi tehdä lähitaisteluhyökkäyksiä, mutta se voi yhdistyä (katso vastapäinen kohta).

- Jos hyökkäävä yksikkö teki ryntäyssiirron tällä vuorolla, sen miniatyyrit voivat tähdätä vain yksiköitä, joita vastaan rynnistys julistettiin tällä vuorolla tai jotka tekivät sankarillisen väliintulon tämän vuoron aikana.
- Valitse kohteet kaikille hyökkäyksille ennen kuin ratkaiset hyökkäyksiä.
- Jos yksikkö tähtää useisiin yksiköihin, kaikki hyökkäykset yhtä yksikköä vastaan on ratkaistava ennen seuraavien hyökkäysten ratkaisemista.

## Valitse ase

Kun miniatyyri tekee lähitaisteluhyökkäyksen, sen on käytettävä lähitaisteluasetta (eli ”Melee”-tyypin asetta). Miniatyyrin aseet kuvataan sen tietokortissa. Jos miniatyyrillä ei ole mitään lähitaisteluasetta tai se ei pysty hyökkäämään lähitaisteluaseillaan, miniatyyri tekee hyökkäyksensä käyttämällä lähitaisteluasetta, jolla on seuraava profiili:

ASE	KANTAMA	TYYPPI	S	AP	D
Lähitaisteluase	Lähitaistelu	Lähitaistelu	Käyttämä	0	1

Jos miniatyyrillä on useampi kuin yksi lähitaisteluase, valitse käytettävä ase ennen hyökkäysten ratkaisemista. Jos miniatyyrillä on useampi kuin yksi lähitaisteluase ja se voi tehdä useita hyökkäyksiä, miniatyyri voi jakaa aseet hyökkäyksiin haluamallaan tavalla. Ilmoita hyökkäyksissä käytettävät aseet ennen hyökkäysten ratkaisemista. Jos valitulla aseella on useampi kuin yksi valittavissa oleva profiili, sinun on samalla ilmoitettava, mitä profiilia käytetään. Voit halutessasi tehdä tällaisella aseella erilaisia hyökkäyksiä käyttämällä sen eri profiileja.

Jos yksikkösi hyökkää vihollisyksikön kimppuun useammalla kuin yhdellä lähitaisteluaseella ja aseiden ominaisuusprofiilit ovat erilaisia, ratkaise ensin näillä aseilla tehty hyökkäys. Jos kyseistä yksikköä vastaan hyökätään joillakin muilla aseilla, joilla on sama ominaisuusprofiili, ratkaise nämä hyökkäykset, ennen kuin ratkaiset kohteeseen kohdistetut hyökkäykset aseella, jolla on erilainen

ominaisuusprofiili. Huomaa, että kaikki julistamasi hyökkäykset ratkaistaan aina kohdeyksikköä vastaan silloinkin, kun ratkaiset yksittäistä hyökkäystä, jossa yksikään kohdeyksikön miniatyyri ei pysy kantama-alueella. (Näin voi tapahtua, kun miniatyyrit tuhoutuvat ja kun ne poistetaan taistelukentältä ratkaistaessa hyökkäävän miniatyyrin yksikön tekemiä muita hyökkäyksiä.)

- Kaikki lähitaisteluhyökkäykset tehdään lähitaisteluaseilla.
- Miniatyyri tekee hyökkäyksiä lähitaisteluaseprofiilin avulla, jos sillä ei ole muita lähitaisteluaseita.
- Jos yksikkö hyökkää useilla aseilla, kaikki hyökkäykset, jotka tehdään saman profiilin aseilla, on ratkaistava ennen toisilla aseilla tehtyjen hyökkäysten ratkaisemista.

## YHDISTÄ

Kun yksikkö yhdistyy, voit siirtää yksikön miniatyyrejä enintään 3 tuumaa – tämä on yhdistymissiirto. Jokaisen miniatyyrin on oltava yhdistymissiirron lopussa aiempaa lähempänä lähintä vihollisminiatyyriä. Jos miniatyyri koskettaa jo vihollisminiatyyriä, se ei voi liikkua, mutta sitä pidetään silti yhdistyneenä. Muista, että yksikön on päätettävä kaikki siirrot noudattaen yksikön yhtenäisyyttä (sivu 4).

- **Yhdistä:** Siirry enintään 3 tuumaa.
- Lopussa on oltava aiempaa lähempänä vihollisen lähintä miniatyyriä.

**Esimerkiksi:** James valitsee Chaos Terminator -yksikön taistelemaan. Kun miniatyyrit ovat tehneet ryhmähyökkäyksen, James tekee hyökkäyksiä yksiköllään. Yksikkö koostuu viidestä miniatyyristä, jotka ovat vihollisyksikön sijoittelualueella. Yhdellä Jamesin miniatyyreistä on Attacks-hyökkäysominaisuusarvo 3 ja se on varustettu salamakynsillä. Neljällä muulla miniatyyrillä on Attacks-hyökkäysominaisuusarvo 2, kahdella voimanyrkki ja kahdella salamakynnet. Chaos Terminator -miniatyyrit ovat vain yhden vihollisyksikön sijoittelualueella. Siksi ne tekevät seitsemän hyökkäystä kyseistä yksikköä vastaan käyttämällä salamakynsiä ja neljää voimanyrkkiä. James ratkaisee ensin voimanyrkeillä tehdyt hyökkäykset. Kun ne on ratkaistu, hän ratkaisee salamakynsillä tehdyt hyökkäykset. Kun yksikön kaikki hyökkäykset on ratkaistu, Terminator-miniatyyrit yhdistyvät.

# MORAALIVAIHE

Urheinkin sydän voi vapista, kun taistelun kauhut vaativat veronsa. Perikadon hämmöittäessä kaikkialla ja tovereiden kaatuessa yksi toisensa jälkeen, vain sankarilliset, hirviömäiset tai täysin järjettömät sotilaat pysyvät pystyssä.

Moraalivaihe jakautuu kahteen vaiheeseen. Tee yksiköillesi ensin moraalitestit. Poista sitten miniatyyrit, jotka eivät ole yhtenäisiä.

## 1. MORAALITESTIT 2. YKSIKÖN YHTENÄISYYSTARKISTUKSET

### 1. MORAALITESTIT

Vuorossa oleva pelaaja aloittaa. Pelaajat valitsevat vuorotellen armeijastaan yksikön, jonka miniatyyri on tuhoutunut tällä vuorolla, ja tekevät sille moraalitestin. Jos minkään taistelulentällä olevan yksikön ei tarvitse tehdä moraalitestiä, siirry moraalivaiheen yksikön yhtenäisyyden tarkistusvaiheeseen.

Yksikön tarvitsee tehdä vain yksi moraalitesti jokaisessa vaiheessa. Jos pelaaja on tehnyt moraalitestit kaikille armeijansa yksiköille, joiden miniatyyri on tuhoutunut tällä vuorolla, vastapelaaja tekee sitten kaikki jäljellä olevat moraalitestsä yksi kerrallaan. Kun kaikki moraalitestit on tehty (jos niitä tehdään), siirry moraalivaiheen yksikön yhtenäisyyden tarkistusvaiheeseen.

- Pelaajat tekevät vuorotellen moraalitestejä armeijansa yksiköille, joille koitui kuolonuhreja tällä vuorolla.
- Jos pelaajalla ei ole jäljellä yksiköitä, joille voisi tehdä moraalitestin, vastustaja tekee moraalitestit jäljellä oleville yksiköilleen yksi kerrallaan.
- Kun kaikki yksiköt ovat tehneet moraalitestin, siirry yksikön yhtenäisyyden tarkistusvaiheeseen (katso vastapäinen kohta).

### MORAALITESTIT

Jos haluat tehdä moraalitestin, heitä yhtä D6-noppaa ja lisää yksikön tällä vuorolla tuhoutuneiden miniatyyrien lukumäärä. Jos tulos on yhtä suuri tai pienempi kuin yksikön korkein johtajuus (LD), moraalitesti läpäistään, eikä mitään muuta tapahdu. Muokkaamaton silmäluku 1 johtaa aina myös hyväksytyyn moraalitestiin kokonaistuloksesta riippumatta. Kaikissa muissa tapauksissa moraalitesti epäonnistuu, ja yksi miniatyyri pakenee kyseisestä yksiköstä. Sen jälkeen sinun on tehtävä taisteluväsymystestit jäljellä oleville miniatyyreille (katso vastapäinen kohta). Sinä päätät, mikä yksikön miniatyyri pakenee – miniatyyri poistetaan pelistä ja lasketaan tuhoutuneeksi, mutta se ei koskaan käynnistä miniatyyrin tuhoutumiseen liittyviä sääntöjä.

- **Moraalitesti** = D6 + tällä vuorolla tuhoutujen miniatyyrien lukumäärä.
- Muokkaamaton silmäluku 1 tarkoittaa aina onnistumista (miniatyyri ei pakene).
- Jos moraalitesti ylittää yksikön Ld:n, yksi miniatyyri pakenee, ja muiden miniatyyrien täytyy tehdä taisteluväsymystestit.

### TAISTELUVÄSYMYSTESTIT

Jos yksikkö ei läpäise moraalitestiä, sinun on ryhdyttävä tekemään taisteluväsymykseksi ensimmäisen miniatyyrin paettua yksiköstä. Testit tehdään heittämällä yhtä D6-noppaa yksikön kullekin jäljellä olevalle miniatyyrille vähentäen silmäluvun 1 tuloksesta, jos yksikkö on alle puolivahvuudessa (sivu 6). Jos silmäluku on 1, yksi miniatyyri pakenee yksiköstä. Sinä päätät, mitkä yksikön miniatyyrit pakenevat – miniatyyrit poistetaan pelistä ja lasketaan tuhoutuneiksi, mutta ne eivät koskaan käynnistä miniatyyrin tuhoutumiseen liittyviä sääntöjä.

- **Taisteluväsymystesti:** Heitä yhtä D6-noppaa kullekin yksikön jäljellä olevalle miniatyyrille. Vielä yksi miniatyyri pakenee.
- Vähennä 1 taisteluväsymystesteistä, jos yksikkö on alle puolivahvuudessa.

***Esimerkiksi:** Moraalivaiheessa Stun täytyy tehdä moraalitesti Skitarii Rangers -yksikölleen. Yksikkö aloitti taistelun kymmenellä miniatyyrillä. Yksikköä johtaa Ranger Alpha, jonka johtamistaitoarvo on 7. Yksikössä tuhoutui viisi miniatyyriä tällä vuorolla, joten Stu heittää yhtä D6-noppaa, saa silmäluvun 4 ja lisää tulokseen luvun 5. Tulos 9 on suurempi kuin yksikön johtajuuskykyarvo, joten moraalitesti epäonnistuu. Yksi yksikön miniatyyri pakenee ja poistetaan. Stun on nyt tehtävä taisteluväsymystestit yksikkönsä jäljellä olevalle neljälle miniatyyrille. Stu heittää silmäluvut 1, 2, 5 ja 6. Koska yksikkö on nyt alle puolivahvuudessa, hän vähentää luvun 1 jokaisesta heitostaan. Lopulliset tulokset tarkoittavat, että kaksi muuta miniatyyriä pakenee yksiköstä, jonka jälkeen nekin poistetaan.*

### 2. YKSIKÖN YHTENÄISYYSTARKISTUKSET

Jokaisen pelaajan täytyy nyt poistaa miniatyyrit yksi kerrallaan kaikista armeijoidensa yksiköistä, jotka eivät enää noudata yksikön yhtenäisyyttä sivun 4 määrittämien mukaisesti. Näin toimitaan, kunnes vain yksi yksikön miniatyyri jää peliin yksikön yhtenäisyyden mukaisesti. Poistettuja miniatyyriä pidetään tuhoutuneina, mutta ne eivät koskaan laukaise sääntöjä, joita käytetään miniatyyrin tuhoutuessa. Tästä syystä poistetut miniatyyrit eivät aiheuta uutta yksikköjen moraalitestiä.

- Poista miniatyyrit armeijasi yksiköistä, jotka eivät noudata yksikön yhtenäisyyttä (sivu 4).
- Kun kaikki yksikön yhtenäisyyttä rikkovat miniatyyrit on poistettu (jos niitä on), moraalivaihe päättyy.
- Pelaajan vuoro päättyy ja, ellei taistelu päätty, seuraavan pelaajan vuoro alkaa (sivu 9).

# TEHTÄVÄT

Jotta voit sota Warhammer 40 000 -pelissä, sinun on valittava tehtävä. Perussääntöihin kuuluu vain yksi tehtävä – Vain sota – joka on erinomainen tapa päästä alkuun nopeasti. Muita tehtäviä käsitellään muissa oppaissa. Voit myös luoda oman tehtäväsi. Jos sinä ja vastustajasi ette pääse yksimielisyyteen pelattavasta tehtävästä, pelaajien täytyy heittää noppaa. Voittaja päättää tehtävän.

## TEHTÄVÄOHJEET

Kaikki tehtävät sisältävät ohjeita, joissa kuvataan, miten taistelu etenee. Ohjeita on noudatettava järjestyksessä. Ne sisältävät yleensä seuraavat vaiheet:

### 1. Kokoa armeijat

Tehtävien ohjeissa pelaajille kerrotaan, minkä kokoisia armeijoita heidän täytyy koota. Ne voivat myös sisältää muita sääntöjä, jotka saattavat vaikuttaa tapaan, jolla armeijat valitaan.

### 2. Lue tehtävän kuvaukset

Tehtävä sisältää kuvauksen taistelun olosuhteista ja tehtävän ensisijaisista tavoitteista (niiden avulla saat selville, miten voit varmistaa voiton). Joihinkin tehtäviin voi myös sisältyä useita erityissääntöjä. Ne kattavat ainutlaatuiset tilanteet tai kyvyt, joita voidaan käyttää taistelussa.

### 3. Luo taistelukenttä

Tehtävä sisältää tiedot tarvitsemasi taistelukentän koosta. Tehtävässä neuvotaan myös, onko kentälle asetettava maastokohteita tai tavoitemerkkejä. Lisäksi tehtävässä kerrotaan yksityiskohtaisesti, minne ne asetetaan. Muussa tapauksessa oletetaan, että käytät Warhammer 40 000 -sääntökirjan (Core Book) ohjeita taistelukentän luomiseen. Jos käytät taistelukenttää, jonka koko tai muoto on erilainen, joudut säätämään etäisyyksiä sekä sijoitusvyöhykkeiden, tavoitemerkkien ja maastokohteiden sijaintia asianmukaisella tavalla.

### 4. Sijoita joukot

Tehtävä sisältää sijoittelukartan, joka osoittaa, mihin pelaaja voi asettaa armeijansa miniatyyrit (kutsutaan armeijan sijoitusvyöhykkeeksi). Tehtävässä kerrotaan myös kaikista rajoituksista, jotka koskevat miniatyyrien asettamista taistelukentälle.

### 5. Määritä ensimmäinen vuoro

Tehtävässä kerrotaan, miten päätetään, kumpi pelaaja aloittaa.

### 6. Ratkaise taistelua edeltävät säännöt

Pelaajien on ratkaistava kaikki armeijansa taistelua edeltävät säännöt (jos niitä on).

### 7. Aloita taistelu

Ensimmäinen taistelukierros alkaa. Pelaajat jatkavat taistelukierrosten ratkaisemista, kunnes taistelu loppuu.

### 8. Taistelun lopettaminen

Tehtävässä kerrotaan, milloin taistelu päättyy. Taistelu päättyy yleensä sen jälkeen, kun tietty määrä taistelukierroksia on käyty tai kun yksi pelaaja on saavuttanut tietyn voittotilanteen.

### 9. Valitse voittaja

Jokaisessa tehtävässä kerrotaan, mitä sinun täytyy tehdä voittaaksesi pelin. Jos kumpikaan pelaaja ei saavuta voittoa, lopputuloksen katsotaan olevan tasapeli.

## TAVOITEMERKIT

Monissa tehtävissä käytetään tavoitemerkkejä. Ne edustavat tärkeitä taktisia tai strategisia sijainteja, joita molemmat osapuolet yrittävät saada itselleen. Jos taistelussa on tavoitemerkkejä, tehtävässä kerrotaan, missä ne sijaitsevat taistelukentällä. Niitä voidaan edustaa millä tahansa sopivalla merkillä, mutta suosittelemme käyttämään pyöreitä merkkejä, joiden halkaisija on 40 mm.

Kun asetat tavoitemerkkejä taistelukentälle, sijoita ne aina siten, että ne ovat tehtävän määrittämän pisteen keskellä. Kun mittaat etäisyyksiä tavoitemerkkeihin/ tavoitemerkeistä, mittaa aina kyseisen tavoitemerkin lähimmästä osasta.

Miniatyyri on tavoitemerkin kantamalla, jos se on 3 tuuman päässä vaakasuunnassa ja 5 tuuman päässä pystysuunnassa kyseisestä tavoitemerkistä.

Ellei toisin ilmoiteta, tavoitemerkkiä hallitsee pelaaja, jolla on tavoitemerkin kantamalla useampia miniatyyrejä kuin vastustajalla. Miniatyyri voi hallita vain yhtä tavoitemerkkiä vuoroa kohti. Jos jonkun miniatyyreistä voidaan katsoa hallitsevan useampaa kuin yhtä tavoitemerkkiä, joudut valitsemaan, mikä niistä lasketaan tälle vuorolle. **AIRCRAFT**-yksiköt ja yksiköt, joiden rooli on Fortifications Battlefield (linnoitusten taistelukenttä), eivät voi koskaan hallita tavoitemerkkejä. Jätä tällaiset yksiköt huomiotta, kun päätetään, kuka hallitsee tavoitemerkkiä.

- **Tavoitemerkki:** Pyöreä 40 mm:n merkki
- Miniatyyri on tavoitemerkin kantamalla, jos se on enintään 3 tuuman päässä vaakasuunnassa ja 5 tuuman päässä pystysuunnassa.
- Tavoitemerkkiä hallitsee pelaaja, jolla on eniten miniatyyrejä kantamalla.
- **AIRCRAFT** (lentoalukset) ja linnoitukset eivät voi hallita tavoitemerkkejä.



*Taistelukentällä olevien tavoitemerkkien sijainnit näkyvät yleensä pelattavan tehtävän sijoittelukartalla. Ne esitetään vasemmalla näkyvällä kuvakkeella.*

## TAVOITE TURVATTU

Joillakin yksiköillä on Tavoite turvattu -kyky. Pelaaja hallitsee tavoitemerkkiä, jos hänellä on tavoitemerkin kantamalla miniatyyrejä, joilla on tämä kyky, vaikka tavoitemerkin kantamalla olisi muitakin vihollisminiatyyrejä. Jos tavoitemerkin kantamalla olevalla vihollisminiatyyrillä on myös tämä kyky (tai vastaava kyky), tavoitemerkkiä hallitsee pelaaja, jolla on eniten miniatyyrejä kyseisen tavoitemerkin kantamalla, kuten normaalisti.

- **Tavoite turvattu:** Pelaaja hallitsee tavoitemerkkiä, jos pelaajan jollakin miniatyyrillä on tämä kyky kantaman sisällä.



# TEHTÄVÄ VAIN SOTA

## 1. KOKOA ARMEIJAT

Jotta pääset aloittamaan tehtävän, sinun ja vastustajasi on koottava armeijat miniatyyrikokoelmistanne. Armeijoissa voidaan käyttää mitä tahansa kokoelmienne miniatyyreja. Pelaajat sopivat armeijoiden koosta keskenään – molempien armeijoiden ei tarvitse olla samankokoiset. Jos pelaajat kuitenkin haluavat samankokoiset armeijat, heidän on sovittava siitä tällä hetkellä. Jos kyseessä on ensimmäinen Warhammer 40 000 -pelisi, suosittelemme, että jokainen pelaaja ottaa pienen kourallisen yksiköitä. Seuraava taulukko antaa summittaisen kuvan taistelun pituudesta armeijan koon perusteella. Huomaa, että kyseessä on sekä sinun että vastustajasi armeijan yhteenlaskettu tehotaso (katso Warhammer 40 000 Core Book -sääntökirja).

### TAISTELUT

TAISTELUN KOKO	ARMEIJOIDEN KOKO [yhdistetyt tehoarvot]	TAISTELUN KESTO
Taistelupartio	50	Enintään 1 tunti
Läpimurto	100	Enintään 2 tuntia
Iskuvoima	200	Enintään 3 tuntia
Pommitus	300	Enintään 4 tuntia

Kun olet koonnut armeijasi, valitse yksi miniatyyreistä sotapäälliköksi. Miniatyyri saa avainsanan **WARLORD**. Jos **WARLORD**-päällikön avainsana on **CHARACTER** (merkkihenkilö), hänellä on Warlord-ominaisuus, jonka voit nyt valita. Kenellä tahansa sotapäälliköllä voi olla inspiroivan johtajan Warlord-ominaisuus (katso alta). Muut Warlord-ominaisuudet on kuvattu muissa julkaisuissa.

## Inspiroiva johtaja (Warlord-ominaisuus, Aura)

Lisää 1 ystävällisten yksiköiden johtajuusominaisuuteen, kun ne ovat enintään 6 tuuman päässä tästä **WARLORD**-päälliköstä.

## 2. TEHTÄVÄN KUVAUS

Sinun on aika osoittaa olevasi galaksin mahtavin komentaja! Saavuttaaksesi suurimman mahdollisen kunnian sinun on murskattava vihollinen, joka pyrkii tuhoamaan sinut. Tuhoa vihollisen armeija ja turvaa taistelukentälle sijoitetut strategiset kohteet ennen vihollistasi.

### Tehtävän tavoitteet:

**Tapa Warlord-päällikkö:** Pelaaja saa yhden voittopisteen, jos vihollisen **WARLORD** tuhoataan taistelun päätteeksi.

**Kaappaa ja hallitse:** Jokaisen pelaajan komentovaiheen päätteeksi vuorossa oleva pelaaja saa yhden voittopisteen jokaisesta kyseisellä hetkellä hallitsemastaan tavoitemerkistä (katso tavoitemerkkien asettamistiedot vastapaisesta kohdasta). Pelaajat hallitsevat tavoitemerkkejä sivulla 24 kuvatulla tavalla. Jos yhdellä pelaajalla on useampia tavoitemerkkejä kuin vastustajallaan taistelun lopussa, hän saa myös yhden bonusvoittopisteen.

## 3. LUO TAISTELUKENTTÄ

Pelaajat rakentavat taistelukentän ja asettavat kentälle maastokohteita Warhammer 40 000 -sääntökirjassa (Core Book) annettujen ohjeiden mukaisesti. Taistelukentän vähimmäiskoko määräytyy valitun taistelukoon mukaan, kuten alla olevassa taulukossa esitetään:

### TAISTELUKENTÄT

TAISTELUN KOKO	TAISTELUKENTÄN KOKO [vähintään]
Taistelupartio/läpimurto	44 × 30 tuumaa
Iskuvoima	44 × 60 tuumaa
Pommitus	44 × 90 tuumaa

Tämän jälkeen pelaajat asettavat vuorotellen tavoitemerkkejä taistelukentälle aloittaen pelaajasta, joka voittaa nopan kilpaheiton (sivu 6), kunnes yhteensä neljä on asetettu paikalleen. Tavoitemerkkejä ei voi sijoittaa kuutta tuumaa lähemmäksi taistelukentän reunasta tai yhdeksää tuumaa lähemmäksi muista tavoitemerkeistä.

## 4. SIJOITA JOUKOT

Kun taistelukenttä on valmis, pelaajat heittävät noppaa kilpaa uudestaan. Voittaja valitsee itselleen toisen kahdesta sijoitusvyöhykkeestä. Tämän jälkeen pelaajat sijoittavat yksiköt taistelukentälle vuorotellen yksi kerrallaan aloittaen pelaajasta, joka ei valinnut sijoitusvyöhykettään. Miniatyyrit on asetettava kokonaan niiden omalle sijoitusvyöhykkeelle. Jatka yksikköjen asettamista kentälle, kunnes kumpikin pelaaja on asettanut kaikki armeijansa yksiköt paikalleen tai kunnes kentällä ei ole enää tilaa muille yksiköille. Jos yksi pelaaja on asettanut armeijansa valmiiksi, vastustaja jatkaa jäljellä olevien armeijansa yksikköjen asettamista paikalleen.

Jos molemmilla pelaajilla on yksiköitä, jotka mahdollistavat niiden asettamisen kentälle molempien armeijoiden sijoittamisen jälkeen, pelaajien on heitettävä noppaa kilpaa, kun kaikki muut yksiköt on asetettu paikalleen. Ne asetetaan kentälle vuorotellen, alkaen voittajasta.

## 5. MÄÄRITÄ ENSIMMÄINEN VUORO

Pelaajat heittävät noppaa kilpaa uudelleen. Voittaja voi halutessaan ottaa ensimmäisen tai toisen pelivuoron.

## 6. RATKAISE TAISTELUA EDELTÄVÄT SÄÄNNÖT

Pelaajien on ratkaistava kaikki armeijansa taistelua edeltävät säännöt (jos niitä on).

## 7. ALOITA TAISTELU

Ensimmäinen taistelukierros alkaa. Pelaajat jatkavat taistelukierrosten ratkaisemista, kunnes taistelu loppuu.

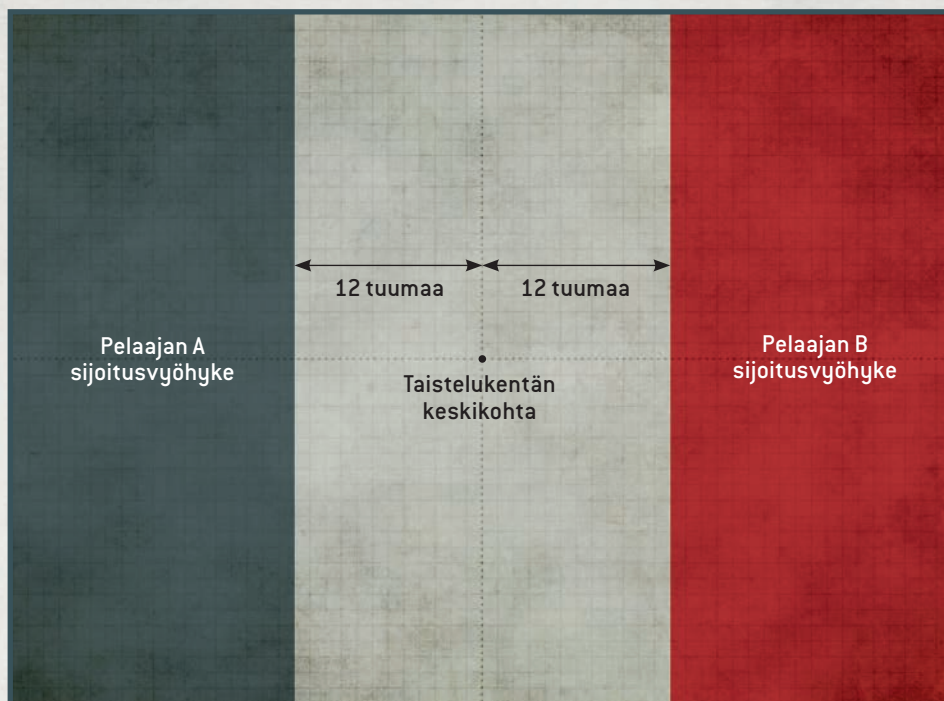
## 8. TAISTELUN LOPETTAMINEN

Taistelu päättyy, kun kaikki yhden pelaajan armeijan miniatyyrit on tuhottu tai kun viides taistelukierros on päättynyt (kumpi tapahtuu ensin).

## 9. VALITSE VOITTAJA

Jos yksi armeija on tuhoutunut taistelun lopussa, vastustajan armeijaa komentanut pelaaja on voittaja. Muussa tapauksessa voittaja on pelaaja, jolla on eniten voittopisteitä (tasapelissä taistelun tulos on tasapeli).

Pelaajan A Taistelukentän reuna



Pelaajan B taistelukentän reuna