

WARHAMMER 40,000



ΟΔΗΓΟΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΕΝΑΡΞΗΣ

Οι αναφορές σελίδων σε αυτόν τον οδηγό αφορούν τους αριθμούς σελίδων που υπάρχουν στους Βασικούς Κανόνες του Warhammer 40,000.

WARHAMMER 40,000: ΟΔΗΓΟΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΕΝΑΡΞΗΣ

Αυτός ο οδηγός θα σας βοηθήσει να μάθετε τα βασικά για τα παιχνίδια του Warhammer 40,000. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στους Βασικούς Κανόνες. Οι μάχες του Warhammer 40,000 παίζονται σε μια σειρά από γύρους μάχης. Σε καθέναν από αυτούς, και οι δύο παίκτες παίζουν με τη σειρά, η οποία χωρίζεται σε διαφορετικές φάσεις που πρέπει να ολοκληρωθούν με τη σειρά.

1. ΦΑΣΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ



2. ΦΑΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ



3. ΦΑΣΗ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΥ



4. ΦΑΣΗ ΕΦΟΔΟΥ



5. ΦΑΣΗ ΜΑΧΗΣ



1. ΦΑΣΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ



Διοίκηση: Πρώτα, και οι δύο παίκτες κερδίζουν 1 πόντο Διοίκησης (αυτοί μπορούν να δαπανηθούν σε Στρατηγήματα σε διαφορετικά σημεία του γύρου μάχης). Στη συνέχεια, επιλύετε οποιοσδήποτε κανόνες έχετε που χρησιμοποιούνται στη φάση Διοίκησης.

Σοκ μάχης: Για κάθε μονάδα του στρατού σας που έχει χάσει περισσότερα από τα μισά μοντέλα της (ή περισσότερα από τα μισά τραύματα για μονάδες με ένα μόνο μοντέλο), ρίχνετε 2D6. Αν το αποτέλεσμα είναι μικρότερο από το LD (ηγεσία) που αναγράφεται στο φύλλο δεδομένων της μονάδας, η μονάδα είναι σε κατάσταση σοκ μάχης μέχρι την έναρξη της επόμενης φάσης Διοίκησης. Οι μονάδες που έχουν υποστεί σοκ μάχης έχουν OC (Έλεγχος Αντικειμένου) 0 και δεν μπορούν να επηρεαστούν από φιλικά Στρατηγήματα.

2. ΦΑΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ



Μονάδες που δεν βρίσκονται σε απόσταση 1" από εχθρικά μοντέλα (Εμβέλεια Εμπλοκής) μπορούν είτε να παραμείνουν ακίνητες (Παραμονή σε Ακίνησια), είτε να κάνουν μια Κανονική κίνηση είτε να κάνουν μια κίνηση Μπροστά:

- **Κανονικές κινήσεις:** Μετακινήστε τη μονάδα κατά μια απόσταση σε ίντσες μέχρι το χαρακτηριστικό της MV (Μετακίνηση), χωρίς να τερματίσει εντός της Εμβέλειας Εμπλοκής εχθρικών μοντέλων.
- **Κινήσεις Μπροστά:** Όπως παραπάνω, αλλά ρίξτε ένα D6 και προσθέστε το αποτέλεσμα στην Κίνηση της μονάδας. Οι μονάδες που κινούνται Μπροστά δεν μπορούν να πυροβολήσουν σε αυτόν τον γύρο (εκτός από Όπλα Επίθεσης) και δεν μπορούν να κάνουν έφοδο σε αυτόν τον γύρο.

Οι μονάδες που βρίσκονται εντός της Εμβέλειας Εμπλοκής εχθρικών μοντέλων μπορούν μόνο να Παραμείνουν σε Ακίνησια ή να Υποχωρήσουν:

- **Κινήσεις Υποχώρησης:** Όπως μια Κανονική κίνηση, αλλά οι μονάδες που υποχωρούν δεν μπορούν να πυροβολήσουν ή να κάνουν έφοδο σε αυτόν τον γύρο.

3. ΦΑΣΗ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΥ



Μια μονάδα κάθε φορά, τα μοντέλα σας μπορούν να πυροβολήσουν με τα όπλα μακρινής εμβέλειας εναντίον εχθρικών μονάδων που βρίσκονται εντός εμβέλειας και είναι ορατές. Τα μοντέλα με περισσότερα από ένα όπλα μακρινής εμβέλειας μπορούν να πυροβολήσουν το καθένα σε διαφορετικό στόχο, αλλά πρέπει να δηλώσετε όλους τους στόχους ταυτόχρονα.

Τα όπλα παρουσιάζονται ως εξής:

ΟΠΛΑ ΜΑΚΡΙΝΗΣ ΕΜΒΕΛΕΙΑΣ	ΕΜΒΕΛΕΙΑ	A	BS	S	AP	D
Πιστόλι με διατρητική ράβδο [ΠΙΣΤΟΛΙ]	12"	1	3+	4	0	1
ΟΠΛΑ ΚΟΝΤΙΝΗΣ ΕΜΒΕΛΕΙΑΣ	ΕΜΒΕΛΕΙΑ	A	WS	S	AP	D
Αλυσιδωτό Σπαθί Αστάρτη	Κοντινή μάχη	5	3+	4	-1	1

Εμβέλεια: Πόσο μακριά μπορεί να ρίξει ένα όπλο. Αν μια εχθρική μονάδα βρίσκεται εντός αυτής της εμβέλειας και είναι ορατή στο μοντέλο σας, μπορεί να στοχοποιηθεί.

A (Επιθέσεις): Ο αριθμός βολών ή χτυπημάτων του όπλου σας, που αντιπροσωπεύεται από τον αριθμό των D6 που ρίχνετε για την επίθεσή σας.

BS (Βαλλιστική Δεξιότητα): Πόσο ακριβείς είναι οι επιθέσεις σας. Αν μια ζαριά Χτυπήματος ισούται ή ξεπερνά αυτόν τον αριθμό, η επίθεση βρίσκει στόχο!

S (Δύναμη): Κάθε επίθεση που βρίσκει στόχο πρέπει να είναι αρκετά δυνατή για να τραυματίσει τον στόχο της.

AP (Διείδυση Θωράκισης): Αυτό αντιπροσωπεύει πόσο αποτελεσματική είναι η επίθεση ενάντια στη θωράκιση.

D (Ζημιά): Αν η εχθρική μονάδα αποτύχει στη σωτήρια βολή της, η επίθεση προκαλεί τόση ζημιά.

ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΠΙΘΕΣΕΩΝ

Χρησιμοποιήστε την ακόλουθη σειρά για να κάνετε επιθέσεις μία-μία:

1. ΖΑΡΙΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ

Ρίξτε ένα D6 ανά επίθεση, με στόχο να ισούται ή να ξεπερνά το BS. Μια μη τροποποιημένη ζαριά Χτυπήματος 6 ονομάζεται Καίριο Χτύπημα και είναι πάντα επιτυχής.

2. ΖΑΡΙΑ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΥ

Συγκρίνετε τη Δύναμη της επίθεσης με την Ανθεκτικότητα του στόχου, όπως φαίνεται παρακάτω. Μια μη τροποποιημένη ζαριά Τραυματισμού 6 ονομάζεται Καίριο Τραύμα και είναι πάντα επιτυχής.

ΔΥΝΑΜΗ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΕΝΑΝΤΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΣΤΟΧΟΥ	ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ D6
Η Δύναμη είναι ΔΙΠΛΑΣΙΑ (ή ακόμα μεγαλύτερη) της Ανθεκτικότητας.	☐ +
Η Δύναμη είναι ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ από την Ανθεκτικότητα.	☐ +
Η Δύναμη είναι ΙΣΗ με την Ανθεκτικότητα.	☐ +
Η Δύναμη είναι ΛΙΓΟΤΕΡΗ από την Ανθεκτικότητα.	☐ +
Η Δύναμη είναι ΜΙΣΗ (ή λιγότερο από το μισό) της Ανθεκτικότητας.	☐ +

3. ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

Ο αντίπαλός σας επιλέγει ποιο μοντέλο της μονάδας του μπορεί να τραυματίσει η επίθεση (αν κάποιο από αυτά τα μοντέλα είναι ήδη τραυματισμένο, η επίθεση πρέπει να καταμεριστεί σε αυτό).

4. ΡΙΨΗ ΣΩΤΗΡΙΑΣ

Ο αντίπαλός σας ρίχνει ένα D6, αφαιρώντας το AP του όπλου της επίθεσης. Αν το αποτέλεσμα είναι ίσο ή μεγαλύτερο από το SV του μοντέλου του, η επίθεση αποτυγχάνει. Διαφορετικά, προκαλείται ζημιά.

5. ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΖΗΜΙΑΣ

Πρόκληση ζημιάς – ένα μοντέλο χάνει έναν αριθμό τραυμάτων ίσο με το χαρακτηριστικό Ζημιάς της επίθεσης.

4. ΦΑΣΗ ΕΦΟΔΟΥ



Οι μονάδες σας μπορούν τώρα να κάνουν έφοδο για να επιτεθούν στον εχθρό από κοντινή απόσταση.

- Επιλέξτε μία-μία τις μονάδες με τις οποίες θέλετε να επιτεθείτε και ακολουθήστε την παρακάτω σειρά. Οι μονάδες που κινήθηκαν Μπροστά ή Υποχώρησαν σε αυτόν τον γύρο δεν μπορούν να κάνουν έφοδο ούτε οι μονάδες που βρίσκονται εντός της Εμβέλειας Εμπλοκής του εχθρού.
- Επιλέξτε μία ή περισσότερες εχθρικές μονάδες για να κάνει έφοδο η μονάδα σας.
- Ρίξτε 2D6. Το αποτέλεσμα είναι η συνολική απόσταση σε ίντσες που μπορεί να κάνει έφοδο η μονάδα σας –αν αυτή είναι αρκετή για να κινηθεί σε απόσταση 1" από κάθε εχθρική μονάδα που επιλέξατε, η έφοδος είναι επιτυχής— μετακινήστε κάθε μοντέλο προς μία από αυτές τις εχθρικές μονάδες, καταλήγοντας σε επαφή βάσης προς βάση αν είναι δυνατόν.

5. ΦΑΣΗ ΜΑΧΗΣ



Κάθε μονάδα στον στρατό κάθε παίκτη που βρίσκεται εντός της Εμβέλειας Εμπλοκής οποιονδήποτε εχθρικών μονάδων μπαίνει στη μάχη τώρα. Οι μονάδες που έκαναν έφοδο σε αυτόν τον γύρο μάχονται πριν από όλες τις άλλες. Στη συνέχεια, ξεκινώντας με τον παίκτη που δεν έχει αυτήν τη στιγμή σειρά, οι παίκτες μάχονται εναλλάξ με τις μονάδες τους.

1

ΣΥΣΣΩΡΕΥΣΗ

Αρχικά, μπορείτε να μετακινήσετε κάθε μοντέλο της μονάδας μάχης μέχρι 3" προς το πλησιέστερο εχθρικό μοντέλο.

2

ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΠΙΘΕΣΩΝ

Κάθε μοντέλο που βρίσκεται εντός της Εμβέλειας Εμπλοκής του εχθρού (ή σε επαφή βάσης προς βάση με ένα φιλικό μοντέλο) μάχεται με ένα όπλο κοντινής εμβέλειας της επιλογής σας από αυτά με τα οποία είναι εξοπλισμένο. Για να το κάνετε αυτό, ακολουθήστε την ίδια σειρά Πραγματοποίησης Επιθέσεων που χρησιμοποιείται για τις επιθέσεις από απόσταση (με τη διαφορά ότι τα όπλα κοντινής εμβέλειας έχουν WS –ικανότητα Οπλου– αντί για BS).

3

ΕΝΟΠΙΩΣΗ

Αφού όλα τα μοντέλα της μάχης μονάδας έχουν πολεμήσει, μπορείτε να μετακινήσετε κάθε μοντέλο που δεν βρίσκεται σε επαφή βάσης προς βάση με ένα εχθρικό μοντέλο έως και 3" πιο κοντά στο κοντινότερο εχθρικό μοντέλο.



Παρακάτω παρατίθενται ορισμένες ικανότητες που είναι κοινές σε πολλές μονάδες και όπλα. Για να μάθετε πλήρως τον τρόπο λειτουργίας αυτών και άλλων καθολικών ικανοτήτων, ανατρέξτε στους Βασικούς Κανόνες.

ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΟ ΤΕΛΟΣ

Θανατηφόρο Τέλος x: Όταν αυτό το μοντέλο καταστραφεί, ρίξτε ένα D6. Με 6άρι, κάθε μονάδα εντός 6" υφίσταται «x» θανάσιμα τραύματα.

ΒΑΘΥ ΧΤΥΠΗΜΑ

- Η μονάδα μπορεί να τοποθετηθεί στις Εφεδρείες αντί να βρίσκεται στο πεδίο της μάχης.
- Η μονάδα μπορεί να στηθεί στη φάση Κίνησης, σε απόσταση μεγαλύτερη των 9" οριζόντια από όλα τα εχθρικά μοντέλα.

ΑΝΙΩΘΟΣ

Ανιωθός x+: Κάθε φορά που αυτό το μοντέλο θα έχανε ένα τραύμα, ρίξτε ένα D6: αν το αποτέλεσμα είναι ίσο ή μεγαλύτερο από «x», το τραύμα αυτό δεν χάνεται.

ΟΙ ΜΑΧΕΣ ΠΡΩΤΑ

Οι μονάδες με αυτήν την ικανότητα που έχουν δικαίωμα να πολεμήσουν, το κάνουν στο βήμα Οι Μάχες Πρώτα της φάσης Μάχης.

ΕΙΣΒΟΛΕΙΣ

Κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης, αν κάθε μοντέλο μιας μονάδας έχει αυτήν την ικανότητα, τότε όταν την τοποθετείτε, μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε στο πεδίο της μάχης που απέχει οριζόντια περισσότερο από 9" από τη ζώνη ανάπτυξης του εχθρού και όλα τα εχθρικά μοντέλα.

ΗΓΕΤΕΣ

Ορισμένες μονάδες **ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ** έχουν την ένδειξη «Ηγέτης» στα φύλλα δεδομένων τους. Τέτοιες μονάδες **ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ** είναι γνωστές ως Ηγέτες, και οι μονάδες που μπορούν να ηγηθούν –γνωστές ως μονάδες Σωματοφυλάκων τους– αναφέρονται στο φύλλο δεδομένων τους.

- Πριν από τη μάχη, οι μονάδες **ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ** με την ικανότητα Ηγέτης μπορούν να συνδεθούν με μία από τις μονάδες Σωματοφυλάκα τους για να σχηματίσουν μια Προσαρτημένη μονάδα.
- Οι Προσαρτημένες μονάδες μπορούν να περιέχουν μόνο έναν Ηγέτη.
- Οι επιθέσεις δεν μπορούν να κατανεμηθούν σε μοντέλα **ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ** σε Προσαρτημένες μονάδες.

ΜΟΝΑΧΙΚΟΣ ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ

Αν δεν αποτελεί μέρος μιας Προσαρτημένης μονάδας, αυτή η μονάδα μπορεί να επιλεγεί ως στόχος μιας επίθεσης από απόσταση μόνο αν το επιτιθέμενο μοντέλο βρίσκεται εντός 12".

ΑΝΙΧΝΕΥΤΕΣ

- **Ανιχνευτές x":** Η μονάδα μπορεί να κάνει μια Κανονική κίνηση μέχρι x" πριν αρχίσει ο πρώτος γύρος.
- Αν επιβιβαστεί σε ένα **Ειδικό Μεταφορικό**, αυτό το **Ειδικό Μεταφορικό** μπορεί να κάνει αυτήν την κίνηση αντί για αυτήν.
- Πρέπει να τελειώσει αυτήν την κίνηση σε απόσταση μεγαλύτερη από 9" οριζόντια από όλα τα εχθρικά μοντέλα.

ΑΝΤΙ

[ΛΕΞΙ-ΚΛΕΙΔΙ ΑΝΤΙ X+]: Μια μη τροποποιημένη ζαριά Τραύματος «x+» εναντίον ενός στόχου με την αντίστοιχη λέξη-κλειδί σημειώνει Καίριο Τραύμα.

ΕΠΔΡΟΜΗ

Μπορεί να πυροβοληθεί ακόμη και αν η μονάδα του φορέα είναι Μπροστά.

ΕΚΡΗΣΗ

- Προσθέστε 1 στο χαρακτηριστικό Επιθέσεις για κάθε πέντε μοντέλα στη μονάδα-στόχο (στρογγυλοποίηση προς τα κάτω).
- Δεν μπορεί ποτέ να χρησιμοποιηθεί εναντίον στόχου που βρίσκεται εντός Εμβέλειας Εμπλοκής οποιασδήποτε μονάδας από τον στρατό του επιτιθέμενου μοντέλου (συμπεριλαμβανομένου του δικού του).

ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΙΚΑ ΤΡΑΥΜΑΤΑ

Ένα Καίριο Τραύμα προκαλεί θανάσιμα τραύματα ίσα με το χαρακτηριστικό Ζημιάς του όπλου, αντί για οποιαδήποτε κανονική ζημία.

ΒΑΡΙΑ

Προσθέστε 1 στις ζαριές Χτυπήματος αν η μονάδα του κατόχου Παρέμεινε Ακίνητη σε αυτόν τον γύρο.

ΑΓΝΟΕΙ ΤΗΝ ΚΑΛΥΨΗ

Κάθε φορά που πραγματοποιείται επίθεση με ένα τέτοιο όπλο, ο στόχος δεν μπορεί να έχει το Πλεονέκτημα της Κάλυψης εναντίον αυτής της επίθεσης (σελ. 44).

ΕΜΜΕΣΟ ΠΥΡ

- Μπορεί να στοχεύει και να πραγματοποιεί επιθέσεις εναντίον μονάδων που δεν είναι ορατές από την επιτιθέμενη μονάδα.
- Εάν δεν υπάρχουν ορατά μοντέλα σε μια μονάδα-στόχο όταν αυτή επιλέγεται, τότε όταν κάνετε επίθεση εναντίον αυτού του στόχου με όπλο Έμμεσου Πυρ, αφαιρέστε 1 από τη ζαριά Χτυπήματος της επίθεσης αυτής και ο στόχος θα έχει το Πλεονέκτημα της Κάλυψης εναντίον αυτής της επίθεσης.

ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

Κάθε φορά που πραγματοποιείται επίθεση με ένα τέτοιο όπλο, ένα Καίριο Χτύπημα τραυματίζει αυτόματα τον στόχο.

ΠΙΣΤΟΛΙ

- Μπορεί να πυροβοληθεί ακόμη και αν η μονάδα του κατόχου του βρίσκεται εντός της Εμβέλειας Εμπλοκής εχθρικών μονάδων, αλλά πρέπει να στοχεύει μία από αυτές τις εχθρικές μονάδες.
- Δεν μπορεί να πυροβοληθεί μαζί με οποιοδήποτε άλλο όπλο που δεν είναι πιστόλι (εκτός από ένα **Τερασ** ή **Οκνημα**).

ΓΡΗΓΟΡΑ ΠΥΡΑ Χ

Αυξήστε τις επιθέσεις κατά «x» όταν στοχεύετε μονάδες εντός μισής εμβέλειας.

ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ Χ

Κάθε Καίριο Χτύπημα σημειώνει «x» επιπλέον χτυπήματα στον στόχο.

ΚΥΜΑ

Κάθε φορά που πραγματοποιείται επίθεση με ένα τέτοιο όπλο, η επίθεση αυτή χτυπά αυτόματα τον στόχο.

ΠΑΝΟΜΟΙΟΥΤΥΠΗ ΣΥΝΔΕΣΗ

Κάθε φορά που πραγματοποιείται μια επίθεση με ένα τέτοιο όπλο, μπορείτε να επαναλάβετε τη ζαριά Τραύματος αυτής της επίθεσης.

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑΤΑ

Οι πόντοι Διοίκησης μπορούν να δαπανηθούν κατά τη διάρκεια της μάχης για τη χρήση Στρατηγημάτων. Όλοι οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα Βασικά Στρατηγήματα που παρουσιάζονται εδώ. Πρόσθετα Στρατηγήματα μπορείτε να βρείτε στους Κώδικες και σε άλλες εκδόσεις.

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΖΑΡΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΤΑΚΤΙΚΗΣ ΜΑΧΗΣ

1CP

ΠΟΤΕ: Σε οποιαδήποτε φάση, αμέσως αφού έχετε κάνει μια ζαριά Χτυπήματος, μια ζαριά Τραύματος, μια ζαριά Ζημιάς, μια ζαριά σωτηρίας, μια ζαριά κίνησης Μπροστά, μια ζαριά Εφόδου, μια δοκιμασία Απεγνωσμένης Διαφυγής, μια δοκιμασία Επικινδυνότητας, ή αμέσως αφού έχετε ρίξει τα ζάρια για να καθορίσετε τον αριθμό των επιθέσεων που γίνονται με ένα όπλο, για μια επίθεση, ένα μοντέλο ή μια μονάδα του στρατού σας.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Επαναλαμβάνετε τη ζαριά, τη δοκιμασία ή τη σωτηρία βολή.

ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ

2CP

ΠΟΤΕ: Φάση μάχης, αμέσως μετά τη μάχη μιας εχθρικής μονάδας.

ΣΤΟΧΟΣ: Μία μονάδα από τον στρατό σας που βρίσκεται εντός της Εμβέλειας Εμπλοκής μιας ή περισσότερων εχθρικών μονάδων και που δεν έχει ήδη επιλεγεί να πολεμήσει σε αυτήν τη φάση.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Η μονάδα σας μάχεται στη συνέχεια.

ΕΠΙΚΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΕΠΙΚΗΣ ΠΡΑΞΗΣ

1CP

ΠΟΤΕ: Φάση μάχης, όταν μια μονάδα ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ από τον στρατό σας που βρίσκεται εντός της Εμβέλειας Εμπλοκής μιας ή περισσότερων Προσαρτημένων μονάδων επιλέγεται για μάχη.

ΣΤΟΧΟΣ: Ένα μοντέλο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ της μονάδας σας.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Μέχρι το τέλος της φάσης, όλες οι επιθέσεις κοντινής απόστασης που πραγματοποιούνται από αυτό το μοντέλο έχουν την ικανότητα [ΑΚΡΙΒΕΙΑ] (σελ. 26).

ΑΛΛΟΚΟΤΗ ΓΕΝΝΑΙΟΤΗΤΑ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΕΠΙΚΗΣ ΠΡΑΞΗΣ

1CP

ΠΟΤΕ: Το βήμα Σοκ μάχης της φάσης Διοίκησης, αμέσως μετά την αποτυχία σας σε μια δοκιμασία Σοκ μάχης που έγινε για μια μονάδα του στρατού σας (σελ. 11).

ΣΤΟΧΟΣ: Η μονάδα από τον στρατό σας για την οποία μόλις έγινε η δοκιμή Σοκ μάχης (παρόλο που οι μονάδες σας που έχουν υποστεί Σοκ μάχης δεν μπορούν κανονικά να επηρεαστούν από τα Στρατηγήματά σας).

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Η μονάδα σας αντιμετωπίζεται ως να έχει περάσει αυτήν τη δοκιμασία, και δεν έχει υποστεί Σοκ μάχης από τη μάχη ως αποτέλεσμα.

ΧΕΙΡΟΒΟΜΒΙΔΑ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΠΟΛΕΜΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

1CP

ΠΟΤΕ: Στη φάση Πυροβολισμού σας.

ΣΤΟΧΟΣ: Μία μονάδα ΧΕΙΡΟΒΟΜΒΙΔΑΝ από τον στρατό σας που δεν βρίσκεται εντός Εμβέλειας Εμπλοκής από εχθρικές μονάδες και δεν έχει επιλεγεί να πυροβολήσει σε αυτήν τη φάση.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Επιλέξτε μία εχθρική μονάδα που δεν βρίσκεται εντός Εμβέλειας Εμπλοκής από μονάδες του στρατού σας και είναι εντός 8" και ορατή από τη μονάδα ΧΕΙΡΟΒΟΜΒΙΔΑΝ σας. Ρίξτε έξι D6: για κάθε 4+, η εν λόγω εχθρική μονάδα υφίσταται 1 θανάσιμο τραύμα.

ΣΟΚ TANK

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ

1CP

ΠΟΤΕ: Κατά τη φάση Εφόδου σας.

ΣΤΟΧΟΣ: Μία μονάδα ΟΧΗΜΑΤΟΣ από τον στρατό σας.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Μέχρι το τέλος της φάσης, αφού η μονάδα σας τερματίσει μια κίνηση Εφόδου, επιλέξτε μια εχθρική μονάδα εντός της Εμβέλειας Εμπλοκής της και, στη συνέχεια, επιλέξτε ένα όπλο κοντινής εμβέλειας με το οποίο είναι εξοπλισμένη η μονάδα σας. Ρίξτε έναν αριθμό D6 ίσο με το χαρακτηριστικό Δύναμης αυτού του όπλου. Εάν το χαρακτηριστικό Δύναμη είναι μεγαλύτερο από το χαρακτηριστικό Ανθεκτικότητα της εχθρικής μονάδας, ρίξτε δύο επιπλέον D6. Για κάθε 5+, αυτή η εχθρική μονάδα υφίσταται 1 θανάσιμο τραύμα (με μέγιστο 6 θανάσιμα τραύματα).

ΕΠΙΤΗΡΗΣΗ ΠΥΡΚΑΓΙΑΣ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ

1CP

ΠΟΤΕ: Στη φάση Κίνησης ή Εφόδου του αντιπάλου σας, αμέσως μετά τη δημιουργία μιας εχθρικής μονάδας ή όταν μια εχθρική μονάδα ξεκινά ή τελειώνει μια Κανονική κίνηση, μια κίνηση Μπροστά, μια κίνηση Υποχώρησης ή μια κίνηση Εφόδου.

ΣΤΟΧΟΣ: Μία μονάδα από τον στρατό σας που βρίσκεται σε απόσταση 24" από την εχθρική μονάδα και που θα μπορούσε να πυροβολήσει αν ήταν η δική σας φάση Πυροβολισμού.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Η μονάδα σας μπορεί να πυροβολήσει αυτήν την εχθρική μονάδα σαν να ήταν η δική σας φάση Πυροβολισμού.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ: Μέχρι το τέλος της φάσης, κάθε φορά που ένα μοντέλο της μονάδας σας πραγματοποιεί επίθεση από απόσταση, απαιτείται μια μη τροποποιημένη ζαριά Χτυπήματος 6 για να σημειωθεί χτύπημα, ανεξάρτητα από τη Βαλλιστική Δεξιότητα του όπλου επίθεσης ή οποιοσδήποτε τροποποιητής. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το Στρατηγήμα μόνο μία φορά ανά γύρο.

ΤΑΧΕΙΑ ΕΙΣΒΟΛΗ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ

1CP

ΠΟΤΕ: Στο τέλος της φάσης κίνησης του αντιπάλου σας.

ΣΤΟΧΟΣ: Μία μονάδα από τον στρατό σας που βρίσκεται στις Εφεδρείες.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Η μονάδα σας μπορεί να φτάσει στο πεδίο της μάχης σαν να ήταν το βήμα Ενισχύσεις της φάσης Κίνησης σας.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ: Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το Στρατηγήμα για να επιτρέψετε σε μια μονάδα να φτάσει στο πεδίο της μάχης κατά τη διάρκεια ενός γύρου μάχης στον οποίο κανονικά δεν θα μπορούσε να φτάσει.

ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ ΚΑΠΝΟΥ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΠΟΛΕΜΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

1CP

ΠΟΤΕ: Στη φάση Πυροβολισμού του αντιπάλου σας, αμέσως μετά την επιλογή των στόχων μιας εχθρικής μονάδας.

ΣΤΟΧΟΣ: Μία μονάδα ΚΑΠΝΟΥ από τον στρατό σας, η οποία επιλέχθηκε ως στόχος μιας ή περισσότερων επιθέσεων της επιτιθέμενης μονάδας.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Μέχρι το τέλος της φάσης, όλα τα μοντέλα της μονάδας σας έχουν το Πλεονέκτημα της Κάλυψης (σελ. 44) και την ικανότητα Αορατότητα (σελ. 20).

ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΤΑΚΤΙΚΗΣ ΜΑΧΗΣ

1CP

ΠΟΤΕ: Στη φάση Πυροβολισμού του αντιπάλου σας, αμέσως αφού μια εχθρική μονάδα έχει επιλέξει τους στόχους της.

ΣΤΟΧΟΣ: Μία μονάδα ΠΕΖΙΚΟΥ του στρατού σας που επιλέχθηκε ως στόχος μιας ή περισσότερων επιθέσεων της επιτιθέμενης μονάδας.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Μέχρι το τέλος της φάσης, όλα τα μοντέλα της μονάδας σας έχουν άπρωτη σωτηρία 6+ και έχουν το Πλεονέκτημα της Κάλυψης (σελ. 44).

ΗΡΩΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

ΒΑΣΙΚΟ – ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ

2CP

ΠΟΤΕ: Στη φάση Εφόδου του αντιπάλου σας, αμέσως μετά το τέλος της κίνησης Εφόδου μιας εχθρικής μονάδας.

ΣΤΟΧΟΣ: Μία μονάδα από τον στρατό σας που βρίσκεται σε απόσταση 6" από την εν λόγω εχθρική μονάδα και θα μπορούσε να δηλώσει επίθεση εναντίον της εν λόγω εχθρικής μονάδας αν ήταν η δική σας φάση Εφόδου.

ΕΠΙΔΡΑΣΗ: Η μονάδα σας δηλώνει τώρα μια επίθεση που στοχεύει μόνο αυτήν την εχθρική μονάδα και επιλύετε αυτήν την έφοδο σαν να ήταν η δική σας φάση Εφόδου.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ: Μπορείτε να επιλέξετε μια μονάδα ΟΧΗΜΑΤΟΣ από τον στρατό σας μόνο αν είναι ΠΕΖΟΠΟΡΟΣ. Σημείωση: ακόμα και αν αυτή η έφοδος είναι επιτυχής, η μονάδα σας δεν θα λάβει κανένα μπόνους Εφόδου σε αυτόν τον γύρο (σελ. 29).

ΚΛΕΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΗΜΑΤΩΝ

ΣΕΙΡΑ ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΠΑΙΚΤΗ

ΣΕΙΡΑ ΣΑΣ

ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ