

WARHAMMER 40,000



PIKAOPAS

Tässä oppaassa mainitut sivunumerot löytyvät Warhammer 40 000 -perussäännöistä.

Tämä opas auttaa Warhammer 40 000 -pelin aloittamisessa. Lisää tietoa löytyy perussäännöistä. Warhammer 40 000 -taistelut koostuvat useista taistelukierroksista. Molemmilla pelaajilla on jokaisella niistä vuoronsa, jotka on jaettu järjestyksessä suoritettaviin vaiheisiin.

1. KOMENTOVAIHE



2. LIIKKUMISVAIHE



3. AMPUMISVAIHE



4. RYNNISTYSVAIHE



5. TAISTELUVAIHE



1. KOMENTOVAIHE



Komento: Ensiksi molemmat pelaajat saavat 1 komentopisteen (niitä voi käyttää sotajuoniin taistelukierroksen eri vaiheissa). Ratkaise sen jälkeen kaikki säännöt, joita on käytetty komentovaiheessa.

Taistelushokki: Heitä 2D6 jokaiselle armeijasi yksikölle, joka on menettänyt yli puolet miniatyyreistään (tai yli puolet vammoistaan yhden miniatyyrin yksiköiden kohdalla). Jos tulos on pienempi kuin yksikön tietokortissa esitetty johtajuus (LD), yksikkö on taistelushokissa seuraavan komentovaiheesi alkuun saakka. Taistelushokissa olevien yksiköiden objektiivinen hallinta (OC) on 0, ja ystävällismieliset sotajuonet eivät vaikuta niihin.

2. LIIKKUMISVAIHE



Yksiköt, jotka eivät ole vähintään 1 tuuman päässä vihollisen miniatyyreistä (sijoittelalue), voivat pysyä paikallaan (paikallaan pysyminen), tehdä normaalin liikkeen tai edetä:

- **Normaalit liikkeet:** Liikuta yksikköä tuumissa korkeintaan sen liikkumisarvoa (MV) vastaavan määrän ilman, että päädyt vihollisen miniatyyrien sijoittelualueelle.
- **Etenemisliikkeet:** Kuten yllä, mutta heitä kerran D6 ja lisää tulos yksikön liikkumiseen. Etenevät yksiköt eivät voi ampua tällä kierroksella (paitsi rynnäkköaseilla) eivätkä rynnistä.

Vihollisen miniatyyrien sijoittelualueella olevat yksiköt voivat vain pysyä paikallaan tai perääntyä:

- **Perääntymisliikkeet:** Kuten normaali liike, mutta perääntyvät yksiköt eivät voi ampua tai rynnistää tällä kierroksella.

3. AMPUMISVAIHE



Miniatyyri voi, yksikkö kerrallaan, tulittaa ampuma-aseillaan vihollisyksikköjä, jotka ovat kantaman sisällä ja näkyvissä. Miniatyyrit, joilla on enemmän kuin yksi ampuma-ase, voivat ampua jokaisella niistä eri kohteeseen, mutta sinun on ilmoitettava kaikki kohteet yhtä aikaa.

Aseet esitetään seuraavasti:

AMPUMA-ASEET	KANTAMA	A	BS	S	AP	D
Vasemapistooli [PISTOOLI]	12"	1	3+	4	0	1
LÄHITAISTELUASEET	KANTAMA	A	WS	S	AP	D
Astartesin ketjumiekka	Lähitaistelu	5	3+	4	-1	1

Kantama: Kuinka pitkälle aseella voi ampua. Jos vihollisyksikkö on kantaman sisällä ja miniatyyri näköpiirissä, siihen voi tähdätä.

A (hyökkäykset): Aseen laukausten tai iskujen määrä, joka esitetään hyökkäyksellesi heitettävien D6:n määränä.

BS (ballistinen taito): Kuinka tarkkoja hyökkäykset ovat. Hyökkäys osuu, jos osumaheitto on yhtä suuri tai suurempi kuin tämä luku.

S (voimakkuus): Osuvan hyökkäyksen on oltava tarpeeksi voimakas, jotta se aiheuttaa vamman kohteelle.

AP (panssarinläpäisy): Tämä kertoo, kuinka tehokas hyökkäys on panssaria vastaan.

D (vahinko): Hyökkäys tämän verran vahinkoa, mikäli vihollisyksikkö epäonnistuu pelastusheittönsä.

HYÖKKÄYSTEN TEKEMINEN

Käytä seuraavaa järjestystä tehdäksesi hyökkäyksiä yksi kerrallaan:

1 OSUMAHEITTO

Heitä D6:ta kerran hyökkäystä kohti ja yritä saada vähintään BS-arvoa vastaava luku. Muokkaamaton osumaheitto 6 on kriittinen osuma, joka onnistuu aina.

2 VAMMAHEITTO

Vertaa hyökkäyksen voimakkuutta ja kohteen kestävyyttä alla esitetyllä tavalla. Muokkaamaton vammaheitto 6 on kriittinen vamma, joka onnistuu aina.

HYÖKKÄYKSEN VOIMAKKUUS VS. KOHTEN KESTÄVYYS

D6-HEITTO VAADITTU

Voimakkuus on **KAKSI KERTAA (tai enemmän kuin kaksi)** suurempi kuin kestävyys.



Voimakkuus on **SUUREMPI** kuin kestävyys.



Voimakkuus on **SAMA** kuin kestävyys.



Voimakkuus on **PIENEMPI** kuin kestävyys.



Voimakkuus on **PUOLET (tai alle puolet)** kestävyydestä.



3 KOHDENNA HYÖKKÄYS

Vastustaja valitsee, mille yksikön miniatyyrille hyökkäys aiheuttaa vamman (mikäli jollain miniatyyreistä on jo vamma, hyökkäys kohdistuu siihen).

4 PELASTUSHEITTO

Vastustaja heittää D6-noppaa kerran ja vähentää sen hyökkääjän aseiden AP-arvosta. Hyökkäys epäonnistuu, mikäli tulos on sama tai parempi kuin miniatyyrin SV-arvo. Muussa tapauksessa tehdään vahinkoa.

5 TEE VAHINKOA

Tee vahinkoa – miniatyyri menettää hyökkäyksen vahinkoarvon (D) verran vammoja.

4. RYNNISTYSVAIHE



Yksikkösi voivat nyt rynnistää vihollisia päin ja hyökätä kimppuun lähitaistelussa.

- Valitse, yksi kerrallaan, kaikki rynnistävät yksiköt ja seuraa alla olevaa järjestystä. Tällä kierrokselle edenneet tai perääntyneet yksiköt eivät voi rynnistää. Sama pätee vihollisen sijoittelualueella oleviin yksiköihin.
- Valitse yksi tai useampi vihollisyksikkö, joita kohti yksikkösi rynnistää.
- Heitä 2D6. Yhteistulos on yksikön rynnistytettäisyys tuumissa. Rynnistys onnistuu, jos yksikkö pääsee 1 tuuman päähän jokaisesta valitsemastasi vihollisyksiköstä. Liikuta jokaista miniatyyriä kohti yhtä kyseisistä vihollisyksiköistä. Päätä se jalustojen kosketukseen, mikäli mahdollista.

5. TAISTELUVAIHE



Jokainen yksikkö kummankin pelaajan armeijassa, joka on yhdenkään vihollisyksikön sijoittelualueella, taistelee nyt. Tällä kierroksella rynnistäneet yksiköt taistelevat ennen muita. Sen jälkeen pelaajat taistelevat yksiköillään vuorotellen aloittaen siitä pelaajasta, joka ei ole tällä hetkellä vuorossa.

1 RYHMÄHYÖKKÄYS

Voit ensiksi liikuttaa jokaista taisteluyksikön miniatyyriä jopa 3 tuumaa lähintä vihollisen miniatyyriä kohti.

2 TEE HYÖKKÄYSIÄ

Jokainen miniatyyri, joka on vihollisen sijoittelualueella (tai sen jalusta koskettaa alueella olevaan omaan yksikköön), taistelee yhdellä valitsemallasi lähitaisteluaseella, joka sille on varustettu. Tee se seuraamalla samaa hyökkäysten tekemisen järjestystä kuin etähyökkäysten kohdalla (lähitaisteluaseet käyttävät kuitenkin WS-asetaitoa BS-taidon sijaan).

3 YHDISTÄ

Kun kaikki taisteluyksikön miniatyyrit ovat taistelleet, voit liikuttaa jokaisen miniatyyrin, jonka jalusta ei ole kiinni vihollisen miniatyyriin, jopa 3 tuumaa lähemmäksi lähintä vihollisen miniatyyriä.



Alta löytyy valikoima kykyjä, jotka ovat yhteisiä monille yksiköille ja aseille. Näiden ja muiden yleisten kykyjen täydetykset löytyvät perussäännöistä.

TAPPAVA TUHO

Tappava tuho x: Heitä kerran D6, kun tämä miniatyyri tuhoutuu. Mikäli tulos on 6, jokainen 6 tuuman säteellä oleva yksikkö kärsii x kuolettavaa vammaa.

KAUKOISKU

- Yksikkö voidaan asettaa taistelukentän sijaan reserviin.
- Yksikkö voidaan asettaa liikkumisvaiheen aikana horisontaalisesti yli 9 tuuman päähän kaikista vihollisen miniatyyreistä.

EI KIPUA

Ei kipua x+: Joka kerta, kun tämä miniatyyri menettäisi vammaa, heitä kerran D6: mikäli tulos on vähintään x, kyseistä vammaa ei menetetä.

TAISTELE ENNIN

Tällä kyvyllä varustetut taistelukykyiset yksiköt voivat tehdä niin taisteluvaiheen Taistelee ensin -kohdassa.

SOLUTTAUTUJAT

Mikäli jokaisella yksikön miniatyyriillä on sijoittelun aikana tämä kyky, voit sijoittaa yksikön minne tahansa taistelukentällä, kunhan se on horisontaalisesti 9 tuuman päässä vihollisen sijoitusvyöhykkeestä ja kaikista vihollisen miniatyyreistä.

JOHTAJA

Joillain **HAHMO**-yksiköillä lukee tietokortissa "Johtaja" (Leader). Tällaiset **HAHMO**-yksiköt tunnetaan johtajina. Ne voivat johtaa niiden tietokortissa listattuja henkivartijayksiköinä tunnettuja yksiköitä.

- Ennen taistelua johtajakyvyllä varustettu **HAHMO**-yksikkö voidaan liittää yhteen niiden henkivartijayksiköistä. Ne muodostavat yhdistetyn yksikön.
- Yhdistetyt yksiköt voivat sisältää vain yhden johtajan.
- Yhdistettyjen yksiköiden hyökkäyksiä ei voi määrittää **HAHMO**-miniatyyreille.

YKSINÄINEN TOIMIJA

Ellei tämä yksikkö kuulu yhdistettyyn yksikköön, sen voi valita vain etähyökkäyksen kohteeksi, mikäli hyökkäävä miniatyyri on korkeintaan 12 tuuman päässä.

TIEDUSTELIJAT

- Tiedustelijat x⁺:** Yksikkö voi tehdä jopa x tuuman normaalin liikkeen ennen ensimmäisen kierroksen alkua.
- Jos yksikkö on **MÄÄRITETYN KULJETUSLAITTEEN** kytyssä, kyseinen **MÄÄRITETTY KULJETUSLAITE** voi liikkua sen sijaan.
- Liikkeen on päätyttävä horisontaalisesti yli 9 tuuman päähän kaikista vihollisen miniatyyreistä.

TORJUNTA

[**AVAINSANA-TORJUNTA X+**]: Tuloksena on kriittinen vamma, mikäli vastaavalla avainsanalla varustettua kohdetta vastaan tehty muokkaamaton vammaheitto on x+.

RYNNÄKKÖ

Pystyy ampumaan, vaikka käyttäjän yksikkö olisi edennyt.

RÄJÄHDYS

- Lisää 1 piste hyökkäysarvoon (A) joka viidennettä kohdeyksikön miniatyyriä kohti [pyöristä alaspäin].
- Tätä ei voi ikinä käyttää kohteeseen, joka on yhdenkään hyökkäävän miniatyyriarimeijan yksikön sijoittelualueella (mukaan lukien käyttäjän oman).

TUHOISAT VAMMAT

Kriittinen vamma aiheuttaa asean vahinkoarvon (D) verran kuolettavia vammoja normaalin vahingon sijaan.

RASKAS

Lisää 1 osumaheittoihin, mikäli käyttäjän yksikkö pysyi paikallaan tällä kierroksella.

OHITTA SUOJAT

Joka kerta kun hyökkäys suoritetaan tällaisella aseella, kohde ei voi hyötyä suojasta kyseistä hyökkäystä vastaan [sivu 44].

EPÄSUORA TULI

- Voi tähdätä ja hyökätä sellaisia yksiköitä vastaan, jotka eivät ole hyökkäävän yksikön näköpiirissä.
- Jos valinnan hetkellä yksikään kohdeyksikön miniatyyreistä ei ole näkyvissä, vähennä 1 piste epäsuoran tulen aseella tehdystä osumaheitosta. Kohde hyötyy myös suojasta kyseistä hyökkäystä vastaan.

TAPPAVAT OSUMAT

Joka kerta kun tällaisella aseella hyökätään, kriittinen osuma aiheuttaa automaattisesti vammaa kohteelle.

PISTOOLI

- Pystyy ampumaan, vaikka käyttäjän yksikkö olisi vihollisyksiköiden sijoittelualueella, mutta kohteena täytyy olla yksi näistä vihollisyksiköistä.
- Ei voi käyttää minkään muun ei-pistooliaseen rinnalla [paitsi **HIRVIÖN** tai **ÄJONEUVON**].

SARJATULI X

Lisää x hyökkäyksiin (A), kun kohteena on puolikantamalla olevat yksiköt.

JATKUVAT OSUMAT X

Jokainen kriittinen osuma tekee x lisäosumaa kohteeseen.

PYÖRRE

Joka kerta kun tällaisella aseella hyökätään, kyseinen hyökkäys osuu automaattisesti kohteeseen.

KAKSOISLINKKI

Joka kerta kun tällaisella aseella hyökätään, voit heittää sen hyökkäyksen vammaheiton uudelleen.

PERUSSOTAJUONET

Taistelussa voi komentopisteitä käyttämällä hyödyntää sotajuonia. Kaikki pelaajat voivat käyttää tässä esiteltyjä perussotajuonia. Ylimääräisiä sotajuonia löytyy Codexeista ja muista julkaisuista.



KOMENNON UUSINTAHEITTO

PERUS – TAISTELUTAKTIKAN SOTAJUONI

1 KP

MILLOIN: Missä tahansa vaiheessa, kun olet suorittanut osumaheiton, vammaheiton, vahinkoheiton, pelastusheiton, etenemisheiton, rynnistysheiton, epätoivoisen paon testin, vaaratestin tai kun olet heittänyt noppaa määrittääksesi aseella tehtävien hyökkäysten määrän, hyökkäyksen tai armeijasi miniatyyrin tai yksikön.

VAIKUTUS: Uusi kyseinen heitto, testi tai pelastusheitto.



VASTAHYÖKKÄYS

PERUS – STRATEGISEN VEDON SOTAJUONI

2 KP

MILLOIN: Taisteluvaiheessa, heti vihollisyksikön taistelua.

KOHDE: Yksi armeijasi yksiköistä, joka on yhden tai useamman vihollisyksikön sijoittelualueella ja jota ei ole vielä valittu taistelemaan tässä vaiheessa.

VAIKUTUS: Yksikkösi taistelee seuraavana.



EPPINEN HAASTE

PERUS – EEPPISEN TEON SOTAJUONI

1 KP

MILLOIN: Taisteluvaiheessa, kun armeijasi **HAHMO**-yksikkö, joka on yhden tai useamman yhdistetyn yksikön sijoittelualueella, on valittu taistelemaan.

KOHDE: Yksi yksikkösi **HAHMO**-miniatyyreistä.

VAIKUTUS: Kaikilla sen miniatyyrin tekemillä lähitaisteluhyökkäyksillä on [**TARKKUUS**]-kyky (sivu 26) vaiheen loppuun saakka.



HULLU URHEUS

PERUS – EEPPISEN TEON SOTAJUONI

1 KP

MILLOIN: Komentovaiheen taistelushokkikohdassa, heti armeijasi yksikön tekemän taistelushokkitestin epäonnistuttua (sivu 11).

KOHDE: Armeijasi yksikkö, jolle juuri tehtiin taistelushokkitesti (vaikka normaalisti taistelushokissa oleviin yksiköihin ei voi vaikuttaa sotajuonilla).

VAIKUTUS: Yksikköä kohdellaan kuin se olisi läpäissyt testin. Se ei ole täten enää taistelushokissa.



KRANAATTI

PERUS – SOTAVARUSTEIDEN SOTAJUONI

1 KP

MILLOIN: Oman ampumisvaiheen aikana.

KOHDE: Yksi armeijasi **KRANAATTI**-yksiköistä, joka ei ole yhden tai useamman vihollisyksikön sijoittelualueella ja jota ei ole vielä valittu ampumaan tässä vaiheessa.

VAIKUTUS: Valitse yksi vihollisyksikkö, joka ei ole yhdenkään armeijasi yksikön sijoittelualueella ja joka ei ole vielä näköpiirissä. Heitä kuusi kertaa D6: vihollisyksikkö kärsii 1 kuolettavan vamman jokaista vähintään 4 olevaa heittoa kohti.



TANKKISHOKKI

PERUS – STRATEGISEN VEDON SOTAJUONI

1 KP

MILLOIN: Oman rynnistysvaiheen aikana.

KOHDE: Yksi armeijasi **AJONEUVO**-yksiköistä.

VAIKUTUS: Vaiheen loppuun saakka. Kun yksikkösi päättää rynnistysliikkeen, valitse yksi vihollisyksikkö sen sijoittelualueelta ja valitse sitten yksi yksiköllesi varustettu lähitaisteluase. Heitä aseensa voimakkuusarvon (S) verran D6-noppaa. Heitä D6-noppaa kaksi kertaa lisää, mikäli voimakkuusarvo on suurempi kuin vihollisyksikön kestävyysarvo (T). Vihollisyksikkö kärsii 1 kuolettavan vamman jokaista vähintään 5 olevaa heittoa kohti (enintään 6 kuolettavaa vammaa).



TULIVARTIO

PERUS – STRATEGISEN VEDON SOTAJUONI

1 KP

MILLOIN: Vastustajasi liikkumistai rynnistysvaiheessa, juuri kun vihollisyksikkö on sijoitettu tai kun vihollisyksikkö aloittaa tai päättää normaalin, etenemis-, perääntymistai rynnistysliikkeen.

KOHDE: Yksi armeijasi yksiköistä, joka on 24 tuuman sisällä kyseisestä vihollisyksiköistä ja joka voisi ampua, jos nyt olisi sinun ampumisvaiheesi.

VAIKUTUS: Yksikkösi voi ampua vihollisyksikköä aivan kuin nyt olisi sinun ampumisvaiheesi.

RAJOITUKSET: Vaiheen loppuun saakka. Aina kun yksikkösi miniatyyri tekee etähyökkäyksen, osumaan vaaditaan muokkaamaton osumaheitto, jonka tulos on 6, huolimatta hyökkäysaseen ballistisesta taidosta (BS) tai muista muokkaimista. Voit käyttää tämän sotajuonen vain kerran kierrosta kohti.



NOPEA SISÄÄNTULO

PERUS – STRATEGISEN VEDON SOTAJUONI

1 KP

MILLOIN: Vastustajasi liikkumisvaiheen päättyessä.

KOHDE: Yksi armeijasi yksiköistä, joka on reservissä.

VAIKUTUS: Yksikkösi voi saapua taistelulentäille aivan kuin nyt olisi liikkumisvaiheesi täydennyskohta.

RAJOITUKSET: Et voi siirtää tällä sotajuonella yksikköä taistelulentäille sellaisella taistelukierroksella, jolla se ei normaalisti voisi niin tehdä.



SAVUVERHO

PERUS – SOTAVARUSTEIDEN SOTAJUONI

1 KP

MILLOIN: Vastustajasi ampumisvaiheessa, juuri kun vihollisyksikkö on valinnut kohteensa.

KOHDE: Yksi armeijasi **SAVU**-yksiköistä, joka on valittu yhden tai useamman hyökkäysyksikön kohteeksi.

VAIKUTUS: Kaikki yksikön miniatyyrit hyötävät suojasta (sivu 44) ja saavat hiiviskelykyvyn (sivu 20) vaiheen loppuun saakka.



MAAHAN

PERUS – TAISTELUTAKTIKAN SOTAJUONI

1 KP

MILLOIN: Vastustajasi ampumisvaiheessa, juuri kun vihollisyksikkö on valinnut kohteensa.

KOHDE: Yksi armeijasi **JALKAVÄKI**-yksiköistä, joka on valittu yhden tai useamman hyökkäysyksikön kohteeksi.

VAIKUTUS: Kaikki yksikön miniatyyrit saavat pettämättömän pelastuksen 6+ ja hyötävät suojasta (sivu 44) vaiheen loppuun saakka.



SANKARILLINEN VÄLIINTULO

PERUS – STRATEGISEN VEDON SOTAJUONI

2 KP

MILLOIN: Vastustajasi rynnistysvaiheessa, juuri kun vihollisyksikkö päättää rynnistysliikkeensä.

KOHDE: Yksi armeijasi yksiköistä, joka on 6 tuuman sisällä kyseisestä vihollisyksiköistä ja joka voisi rynnistää tätä vihollista päin, jos nyt olisi sinun rynnistysvaiheesi.

VAIKUTUS: Yksikkösi ilmoittaa rynnistyksestä, jonka kohteena on kyseinen vihollisyksikkö. Rynnistys ratkaistaan aivan kuin nyt olisi sinun rynnistysvaiheesi.

RAJOITUKSET: **AJONEUVO**-yksikön voi valita ainoastaan, jos se on **KÄVELIJÄ**. Ota huomioon, että yksikkösi ei saa tällä kierroksella mitään rynnistysbonusta (sivu 29), vaikka rynnistys onnistuisi.

SOTAJUONIEN SELITTEET

KUMMAN TAHANSA VUORO

OMA VUORO

VASTUSTAJAN VUORO