



WARHAMMER

40,000

PIKA-ALOITUSOPAS

WARHAMMER 40,000: PIKA-ALOITUSOPAS

Tämä opas auttaa sinua aloittamaan Warhammer 40,000 -pelin pelaamisen. Sääntöjä on lyhennetty, jotta ne olisi nopeampi ymmärtää. Lisätietoja saat perussäännöistä. Warhammer 40,000 -taistelut koostuvat useista taistelukierroksista, joissa molemmat pelaajat suorittavat vuorollaan viisivaiheisen vuoron.

1. KOMENTOVAIHE (COMMAND PHASE)
2. LIKKUMISVAIHE (MOVEMENT PHASE)
3. AMPUMISVAIHE (SHOOTING PHASE)
4. RYNNÄKKÖVAIHE (CHARGE PHASE)
5. TAISTELUVAIHE (FIGHT PHASE)



1. KOMENTOVAIHE (COMMAND PHASE)

Komentopisteiden saaminen: Molemmat pelaajat saavat yhden komentopisteen (command point, CP), jonka he voivat käyttää sotajuoniin (stratagem).

Taistelushokki (battle-shock): Aktiivinen pelaaja tekee nyt yhden taistelushokkiheiton jokaista sellaista yksikköään kohden, joka täyttää yhden tai molemmat seuraavista ehdoista:

- Tämä yksikkö on tällä hetkellä taistelushokissa.
- Yksikkö on menettänyt vähintään puolet miniatyyreistään.

Tee näin heittämällä 2D6. Jos tulos on yhtä suuri tai suurempi kuin yksikön johtajuus (Ld) -arvo, heitot onnistuvat. Muussa tapauksessa heitot epäonnistuvat ja yksikkö on taistelushokissa. Taistelushokissa olevien yksiköiden objektiivien hallinta (OC) -arvo on "-", eivätkä ne voi olla pelaajan sotajuonien (stratagem) kohteena. Ne eivät myöskään voi aloittaa toimintoja (niiden jo aloittamia toimintoja ei voi tehdä loppuun).

Komentokyyvyt: Ratkaise nyt kaikki komentovaiheessa käytyt kyyvyt (muut kuin vaiheen alussa jo ratkaistut kyyvyt).



2. LIKKUMISVAIHE (MOVEMENT PHASE)

Valitse yksiköt yksi kerrallaan tehdäkseksi liikkeen, johon ne ovat oikeutettuja (täydellinen luettelo näistä on perussäännöissä). Näihin kuuluvat paikallaan pysyminen (remain stationary), normaali liike (normal move), eteneminen (advance move) ja perääntyminen (fall-back move).

- **Normaali liike (normal move):** Siirrä yksikköä tuumissa korkeintaan sen liikkumisarvon (M) verran. Yksikön on aloitettava ja lopetettava liikkuminen ilman, että se on taistelusketutuksessa (unengaged) (yli 2" päässä vihollisyksiköistä).
- **Eteneminen (advance move):** Kuten edellä, mutta heitä yksi D6 ja lisää tulos siihen etäisyyteen, jonka yksikkö voi liikkua. Yksikön on aloitettava ja lopetettava liikkuminen ilman, että se on taistelusketutuksessa (unengaged), eikä se voi loppuvuoron aikana ampua (paitsi [RYNNÄKKÖASEILLA (ASSAULT)]), rynnäköidä tai aloittaa toimintoja.
- **Perääntyminen (fall-back move):** Kuten normaali liike, mutta yksikön täytyy olla taistelusketutuksessa (engaged) aloittaakseen tämän liikkeen, eikä se voi loppuvuoron aikana ampua, rynnäköidä tai aloittaa toimintoja.



3. AMPUMISVAIHE (SHOOTING PHASE)

Yksi yksikkö kerrallaan miniatyyrit voivat ampua ampu-ma-aseilla vihollisyksiköitä, jotka ovat kantaman sisällä ja näkyvissä. Miniatyyrit, joilla on useampi kuin yksi ampuma-ase, voivat ampua jokaisella niistä eri kohteeseen, mutta kaikki kohteet on ilmoitettava samanaikaisesti.

Aseet esitetään seuraavasti:

ETÄASEET	KANTAMA	A	BS	S	AP	D
Vasemapistooli [lähietäisyys]	12"	1	3+	4	0	1
LÄHITAISTELUASEET	KANTAMA	A	WS	S	AP	D
Sahamiekka	Lähitaistelu	5	3+	4	-1	1

Kantama (range): Kuinka kauas aseella voi ampua. Jos vihollisyksikkö on kantaman sisällä ja miniatyyri näkyvissä, sen voi ottaa kohteeksi.

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

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

S (Strength – voimakkuus): Osuvan hyökkäyksen on oltava riittävän voimakas vahingoittaakseen kohdetta.

AP (Armour Penetration – panssarinläpäisy): Kuvaa hyökkäyksen tehokkuutta panssaria vastaan.

D (Damage – vahinko): Jos vihollisyksikkö epäonnistuu pelastusheitossaan, hyökkäys aiheuttaa tämän verran vahinkoa.

HYÖKKÄÄMINEN

Hyökkää yksiköllä seuraavan järjestyksen mukaan. Heitä kaikki nopat samanaikaisesti:

OSUMAHEITOT (HIT ROLLS)

Tee yksi osumaheitto hyökkäystä kohden heittämällä yksi D6. Tulos 1 epäonnistuu aina. Tulos 6 osuu aina ja on kriittinen osuma (joka voi laukaista muita sääntöjä). Muussa tapauksessa heitto osuu, jos se on yhtä suuri tai suurempi kuin hyökkäyksen BS/WS.

VAMMAHEITOT (WOUND ROLLS)

Tee yksi vammaheitto osumaa kohden heittämällä yksi D6. Tulos 1 epäonnistuu aina. Tulos 6 aiheuttaa aina vahinkoa ja on kriittinen vamma (joka voi laukaista muita sääntöjä). Muussa tapauksessa vertaa hyökkäyksen voimakkuutta (strength) kohteen kestävyteen (toughness) alla olevan taulukon mukaisesti nähdäkseksi, haavoittuuko kohde.

HYÖKKÄYKSEN VOIMAKKUUS VS. KOHTEN KESTÄVYYS

	VAADITTU D6-HEITTO
Voimakkuus on KAKSI (tai yli kaksi) KERTAA suurempi kuin kestävyys.	1+ +
Voimakkuus on SUUREMPI kuin kestävyys.	2+ +
Voimakkuus on YHTÄ SUURI kuin kestävyys.	3+ +
Voimakkuus on PIENEMPI kuin kestävyys.	4+ +
Voimakkuus on PUOLET (tai alle puolet) kestävyydestä.	5+ +

PELASTUSHEITOT (SAVE ROLLS)

Vastustaja jakaa kaikki kohdeyksikön miniatyyrit ryhmiin, mikä määrittää järjestyksen, jossa ne kärsivät vahinkoa (katso perussäännöistä lisätietoa näistä ryhmistä), ja heittää sitten yhden D6:n tehdäkseen sitten yhden pelastusheiton jokaiselle hyökkäykselle, joka on aiheuttanut vahinkoa.

AIHEUTA VAHINKOA

Heitto, jonka tulos on 1, aiheuttaa aina vahinkoa (katso alla). Jos ryhmällä on haavoittumaton pelastus (InSv), heitto, joka on yhtä suuri kuin tai suurempi kuin kyseinen InSv estää vahingon. Muussa tapauksessa, kun hyökkäävän aseensa panssarinläpäisy (AP) on huomiotu, heitto estää vahingon, kun se on yhtä suuri kuin tai suurempi kuin ryhmän pelastus (Sv). Ryhmässä oleva miniatyyri, jolle noppaa heitetään, menettää vammoja hyökkäyksen vahinkoarvon (D) verran.



4. RYNNÄKKÖVAIHE (CHARGE PHASE)

Yksikkösi voivat nyt rynnäköidä vihollisen kimppuun lähitaistelussa.

- Valitse yksi kerrallaan mikä tahansa oma yksikkösi, joka **voi tehdä rynnäkön** (katso perusohjeet) ja jolla haluat **rynnäköidä**.
- Tee **rynnäköheitto (charge roll)** yksikölle heittämällä 2D6. Tulos on **rynnäköliikkeen** enimmäisetäisyys.
- Valitse yksi tai useampia vihollisyksiköitä tältä etäisyydeltä **rynnäkön kohteiksi** ja tee **rynnäköliike (charge move)**. Tällöin jokainen miniatyyri pitää siirtää mahdollisimman lähelle yhtä tai useampaa **rynnäkön kohdetta**. Liikkeen loppuessa yksikön pitää olla **taistelukosketuksessa** kaikkien **rynnäkön kohteiden** kanssa (mutta ei **taistelukosketuksessa** minkään muun yksikön kanssa).



5. TAISTELUVAIHE (FIGHT PHASE)

Jokainen kummankin pelaajan armeijan **taistelukosketuksessa** vihollisyksikön kanssa oleva yksikkö taistelee nyt.

1. RYHMÄHYÖKKÄYS (PILE IN)

Molemmat pelaajat tekevät **ryhmähyökkäysliikkeet (pile-in moves)** kaikilla kelvollisilla yksiköillä, joita he haluavat liikuttaa. Miniatyyriä liikutetaan 3 tuumaa lähemmäs yksikköä, jonka kanssa ne ovat **taistelukosketuksessa** (tai lähemmäs yksikköä, joka on 5 tuuman sisällä yksiköstäsi, jos yksikkö ei ole **taistelukosketuksessa**). Vuorossa oleva pelaaja tekee ensin kaikki siirtonsa, jonka jälkeen toinen pelaaja tekee siirtonsa.

2. TAISTELU (FIGHT)

Aloittaen vuorossa olevasta pelaajasta pelaajat taistelevat vuorotellen kelvollisilla yksiköillään (ne, jotka ovat **taistelukosketuksessa** tai ovat tehneet tällä vuorolla **rynnäköliikkeen (charge move)**). Ensiksi ratkaistaan **taistelee ensin (fights first)** -yksiköiden hyökkäykset (kaikilla yksiköillä, jotka **rynnäköivät** tässä vaiheessa, on **taistelee ensin** -status), ja sen jälkeen muut taistelut. Tämä tapahtuu samalla tavalla kuin ampumisessa.

3. YHDISTÄMINEN (CONSOLIDATE)

Sen jälkeen, kun kaikki kelvolliset yksiköt ovat taistelleet, molemmat pelaajat tekevät 3 tuuman **yhdistämisliikkeen (consolidation move)** kaikilla kelvollisilla yksiköillä, joita he haluavat liikuttaa. Vuorossa oleva pelaaja tekee kaikki liikkeensä ensin, jonka jälkeen toinen pelaaja tekee liikkeensä. Jos yksikkö on **taistelukosketuksessa**, sen pitää liikkua lähemmäs lähintä vihollisyksikköä, jonka kanssa se on **taistelukosketuksessa**. Muutoin sitä voidaan liikuttaa lähemmäs vihollisyksikköä, joka on 3 tuuman sisällä, tai lähemmäs valittua **kohdetta**, jos mikään yllä olevista ei ole mahdollista.

Alla on lueteltu valikoima kykyjä, jotka ovat yhteisiä monille yksiköille ja aseille. Täydellinen selitys siitä, miten nämä ja muut universaalit kyvyt toimivat, löytyy perussäännöistä.

[TORJUNTA (ANTI)]

[X:N TORJUNTA (ANTI-X) Y+]: Jos kohdeyksiköllä on avainsana X, muokkaamaton vammaheitto (wound roll), joka on Y+, on **kriittinen vamma (critical wound)**.

[RYNNISTYS (ASSAULT)]

Voidaan ampua vaikka yksikkö olisi **edenyt (advance move)**.

[RÄJÄHDYS (BLAST)]

- Heitä yksi ylimääräinen hyökkäys jokaista kohdeyksikön viittä miniatyyriä kohden (pyöristetään alaspäin).
- [RÄJÄHDYS (BLAST)] -hyökkäystä ei voi ikinä käyttää sellaista kohdetta vastaan, joka on **taistelukosketuksessa** oman yksikön kanssa.

[LAAJA HYÖKKÄYS (CLEAVE)]

[LAAJA HYÖKKÄYS (CLEAVE) X]: Heitä X määrän lisähyökkäyksiä jokaista kohdeyksikön viittä miniatyyriä kohden (pyöristetään alaspäin).

[LÄHIETÄISYYS (CLOSE-QUARTERS)]

- Voidaan ampua, vaikka yksikkö olisi **taistelukosketuksessa**, mutta kohteena on oltava jokin näistä vihollisyksiköistä.
- Ei voida ampua toisen sellaisen aseennäköalueen (line of sight) sisällä olevaa yksikköä, joka ei ole **[LÄHIETÄISYYS-ASE (CLOSE-QUARTERS)]**.

[TAPPAVA TUHO (DEADLY DEMISE)]

Tappava tuho (deadly demise) X: Heitä yksi D6, kun tämä miniatyyri tuhoutuu. Mikäli tulos on 6, jokainen 6 tuuman säteellä oleva yksikkö saa X **kuolettavaa vammaa**.

[SYVÄISKU (DEEP STRIKE)]

Jos yksikkö on **reservissä (strategic reserves)**, **syväiskuyksikkö (deep strike)** voidaan asettaa liikkumisvaiheessa (paitsi ensimmäisellä taistelukierroksella) horisontaalisesti yli 8 tuuman päähän kaikista vihollisyksiköistä.

[TUHOISAT VAMMAT (DEVASTATING WOUNDS)]

Kriittinen vamma (critical wound) aiheuttaa normaalin vahingon sijaan **tappavia vammoja (mortal wound)** aseennäköalueen (line of sight) ulkopuolelta (D) verran.

[EI KIPUA (FEEL NO PAIN)]

Ei kipua (Feel No Pain) X+: Joka kerta, kun miniatyyri menettäisi vamman, heitä yksi D6: jos tulos on yhtä suuri tai suurempi kuin X, vammaa ei menetetä.

[VAARALLINEN (HAZARDOUS)]

Heitä yksi D6, kun olet hyökännyt tällä aseella: jos tulos on 1–2, yksikkö saa yhden **tappavan vamman (mortal wound)**, tai kolme **tappavaa vammaa**, jos se on **HIRVIÖ/AJONEUVO (MONSTER/VEHICLE)** -yksikkö.

[RASKAS (HEAVY)]

Lisää 1 **osumaheittoihin (hit rolls)**, jos hyökkäävä yksikkö **ei ole taistelukosketuksessa**, ei tullut taistelukentälle tällä

vuorolla, eikä yksikään sen miniatyyreistä ole liikkunut tällä vuorolla enempää kuin 3 tuumaa.

[SOLUTTAUTUJAT (INFILTRATORS)]

Jos asetat sijoitteluvaiheen (deployment) aikana **soluttautujayksikön (infiltrators)**, se voidaan asettaa mihin tahansa kohtaan taistelukentällä, kunhan se on horisontaalisesti yli 8 tuuman päässä vihollisen sijoittelualueesta ja kaikista vihollisyksiköistä.

[JOHTAJA/TUKI (LEADER/SUPPORT)]

Yksiköt, jotka ovat **johtajia (leader)** tai **tukijoita (support)** voidaan yhdistää **henkivartijayksikköön (bodyguard)** ennen taistelua. Ne muodostavat nyt **yhdistetyn (attached)** yksikön. (Yksiköt, joihin ne voivat liittyä, on listattu Warhammer 40,000 -sovelluksessa).

[KUOLETTAVAT ISKUT (LETHAL HITS)]

Kriittinen osuma (critical hit) haavoittaa kohdetta automaattisesti.

[YKSIÄINEN TOIMIJA (LONE OPERATIVE)]

Jos tämä yksikkö ei ole osana **yhdistettyä (attached)** yksikköä, se ei **näy** vihollisminiatyyreille, paitsi jos ne ovat alle 12 tuuman päässä (tai muun tietyn kyvyn määrittämä etäisyyden päässä).

[SULATIN (MELTA)]

[SULATIN (MELTA) X]: Lisää X hyökkäyksen vahinkoarvoon (D), jos kohde on puolen kantaman sisäpuolella.

[SARJATULI (RAPID FIRE)]

[SARJATULI (RAPID FIRE) X]: Heitä X lisähyökkäystä, kun kohteena on puolen kantaman sisällä oleva yksikkö.

[TIEDUSTELIJAT (SCOUTS)]

- Tiedustelijat (scouts) X**: Yksikkö voi tehdä **tiedusteluliikkeen (scout move)**, jonka pituus on korkeintaan X tuumaa, ennen kuin ensimmäinen vuoro alkaa.
- Jos yksikkö on **MÄÄRITETYN KULJETUSLAITTEEN (DEDICATED TRANSPORT)** kyydissä, kyseinen **MÄÄRITETTY KULJETUSLAITE** voi liikkua sen sijaan.
- Liikkeen on päättyttävä horisontaalisesti yli 8 tuuman päähän kaikista vihollisen yksiköistä.

[JATKUVAT OSUMAT (SUSTAINED HITS)]

[JATKUVAT OSUMAT (SUSTAINED HITS) X]: Jokainen **kriittinen osuma (critical hit)** tekee X lisäosumaa kohteeseen.

[RYÖPPY (TORRENT)]

[RYÖPPY (TORRENT)] -hyökkäykset osuvat kohteeseen automaattisesti.

[KAKSOISLINKKI (TWIN-LINKED)]

Voit heittää **[KAKSOISLINKKI (TWIN-LINKED)]** -hyökkäysten vammaheitoit uudelleen.

WARHAMMER 40,000: PIKA-ALOITUSOPAS

PERUSSOTAJUONET

Komentopisteitä (command points, CP) voidaan käyttää taistelun aikana sotajuonien hyödyntämiseen. Kaikki pelaajan voivat käyttää tässä esiteltyjä perussotajuonia. Lisää sotajuonia löytyy sääntökirjoista (codexes) ja muista julkaisuista.

SELITTEET



Käytetään:
kumman tahansa vuorolla



Käytetään:
omalla vuorolla



Käytetään:
vastustajan vuorolla

KOMENNON UUSINTAHEITTO (COMMAND RE-ROLL) 15.02

1CP

PERUSSOTAJUONI

Hyvä komentaja voi taivuttaa jopa kohtalon ja onnen oikut tahtoonsa varmistaakseen voiton.

MILLOIN: Missä tahansa vaiheessa heti sen jälkeen, kun olet tehnyt yhden seuraavista heitoista omalle yksikölle tai miniatyyrille:

- etenemisheitto (advance roll)
- rynnäkköheitto (charge roll)
- vahinkoheitto (damage roll)
- vaaraheitto (hazard roll)
- osumaheitto (hit roll)
- pelastusheitto (save roll)
- vammaheitto (wound roll)
- Heitto, joka määrittää aseella tehtävien hyökkäysten määrän.

KOHDE: Kyseinen yksikkö tai miniatyyri.

VAIKUTUS: Heitit kyseinen heitto uudelleen. Jos heitit useampia kuin yhden nopan samalla kertaa, valitse yksi noppa, jonka heitit uudelleen (pois lukien rynnäkköheittot, jotka on uusittava kokonaisuudessaan).



RÄJÄHTEET (EXPLOSIVES) 15.05

1CP

PERUSSOTAJUONI

Kranaattien ja muiden räjähteiden avulla soturit kylvävät kuolemaa vihollisten keskelle.

MILLOIN: Oman ampumisvaiheen aikana.

KOHDE: Yksi oma RÄJÄHDE-/KRANAATTI-yksikkö (explosives/grenades), joka ei ole taistelukosketuksessa, joka saa ampua eikä ole edennyt tällä vuorolla.

VAIKUTUS: Ratkaise seuraavat tapahtumat:

1. Valitse yksi RÄJÄHDE-/KRANAATTI-miniatyyri (explosives/grenades) yksiköstäsi.
2. Valitse yksi vihollisyksikkö, joka ei ole taistelukosketuksessa, joka on 8 tuuman päässä miniatyyristä ja joka on miniatyyrin näkyvissä.
3. Heitä 6 x D6: jokaisesta heitosta, joka on 4 tai suurempi, vihollisyksikkö saa yhden kuolettavan vamman (mortal wound) (06.02).



EEPPINEN HAASTE (EPIC CHALLENGE) 15.03

1CP

PERUSSOTAJUONI

41. vuosituhannen legendat ovat täynnä mahtavien mestareiden välisiä kaksintaisteluja.

MILLOIN: Taisteluvaiheessa (fight phase) heti sen jälkeen, kun oma HAHMO-yksikkö (character) on valittu taistelemaan.

KOHDE: Kyseinen HAHMO-yksikkö.

VAIKUTUS: Valitse yksi HAHMO-miniatyyri yksikössä. Vaiheen loppuun saakka kyseisen miniatyyrin lähiasteluaseissa on [TARKKUUS (PRECISION)] -kyky.



HULLUNROHKEUS (INSANE BRAVERY) 15.04

1CP

PERUSSOTAJUONI

Omasta selviytymisestäään välittämättä nämä soturit eivät peräännyt ylivoimaisen esteen edessä.

MILLOIN: Komentovaiheen taistelushokkikohdassa juuri ennen kuin teet taistelushokkiheiton omalle yksiköllesi.

KOHDE: Kyseinen yksikkö.

VAIKUTUS: Kyseinen taistelushokkiheitto (battle-shock roll) onnistuu automaattisesti.

RAJOITUKSET: Voit käyttää tätä sotajuonta vain kerran taistelun aikana.



MURSKAAVA ISKU (CRUSHING IMPACT) 15.06

1CP

PERUSSOTAJUONI

Äärimmäisissä tilanteissa panssaroidut ajoneuvot ja vauhkootuneet hirviöt voivat käyttää kokoaan aseena. Ne voivat rynnätä vihollisten päälle ja murskata vihollisia suuren massansa alle, mutta riskinä on ottaa itsekin vahinkoa.

MILLOIN: Oman rynnäkövaiheesi (charge phase) aikana heti sen jälkeen, kun oma HIRVIÖ-/AJONEUVO-yksikkösi (monster/vehicle) päättää rynnäköliikkeen (charge move).

KOHDE: Kyseinen HIRVIÖ-/AJONEUVO-yksikkö.

VAIKUTUS: Ratkaise seuraavat tapahtumat:

1. Valitse yksi vihollisyksikkö, joka on taistelukosketuksessa oman yksikkösi kanssa.
2. Valitse yksi yksikkösi miniatyyri, joka on taistelukosketuksessa kyseisen vihollisyksikön kanssa.
3. Heitä miniatyyrin kestävyys (T) -arvon verran D6-noppia: jokainen heitetty 1 aiheuttaa yksiköllesi 1 kuolettavan vamman. Jokainen heitetty 5 tai suurempi aiheuttaa vihollisyksikölle 1 kuolettavan vamman (korkeintaan 6 kuolettavaa vammaa yksikköä kohden).



WARHAMMER 40,000: PIKA-ALOITUSOPAS

NOPEA SISÄÄNTULO (RAPID INGRESS) 15.07

1CP

PERUSSOTAJUONI

Komentaja voi nopeuttaa sotureidensa toimintaa monella eri tavalla, esimerkiksi ovelan strategian, tehokkaan teknologian tai yliluonnollisen rituaalin avulla.

MILLOIN: Vastustan liikkumisvaiheen lopussa.

KOHDE: Yksi oma yksikkö, joka on **reservissä (strategic reserves)** (pois lukien **ILMA-ALUKSET** (aircraft)).

VAIKUTUS: Yksikkösi tekee **sisääntulon (ingress move)** (20.04).

RAJOITUKSET: Et voi käyttää tätä **sotajuonta** taistelun ensimmäisellä kierroksella.



SAVUVERHO (SMOKESCREEN) 15.10

1CP

PERUSSOTAJUONI

Savuverho häittää taitavintakin tarkka-ampujaa.

MILLOIN: Vastustajan ampumisvaiheen alussa.

KOHDE: Yksi oma **SAVU**-yksikkö (smoke unit).

VAIKUTUS: Vaiheen loppuun saakka aina, kun hyökkäys kohdistuu joko **SAVU**-yksikkösi tai yksikköön, joka ei ole kokonaan hyökkäävän mi-
niatyryin **näkyvissä (fully visible)** jonkun **SAVU**-yksikkösi miniatyyrin
vuoksi, kohteella on **suojaetu (benefit of cover)** kyseistä hyökkäystä
vastaan (13.08).



SUOJATULI (FIRE OVERWATCH) 15.08

1CP

PERUSSOTAJUONI

Luotiaside voi saada etenevät vihollisjoukot perääntymään.

MILLOIN: Vastustan liikkumisvaiheen lopussa.

KOHDE: Yksi oma yksikkö, joka **ei ole taistelukosketuksessa** (pois lukien **TITANITSET** (titanic) -yksiköt).

VAIKUTUS: Yksikkösi ampuu käyttäen **reaktiolaukausta** (katso lisää alta).



REAKTIOLAUKAUS (SNAP SHOOTING) 15.09

KÄYTETTÄVISSÄ: Tämän **ampumistavan** sallivan säännön mukaisesti.

VAIKUTUS: Yksikkösi ampuu **Hyökkääminen (Making Attacks)** -kohdassa (04) kuvaillulla tavalla.

AMPUMISEN AIKANA:

- Voit ottaa kohteeksi vain **yhden näkyvissä olevan** vihollisyksikön, joka on korkeintaan 24 tuuman päässä yksiköstäsi (ja vain jos se on kelvollinen kohde).
- Kukin hyökkäys osuu vain muokkaamattoman **osumaheiton (hit roll)** ollessa 6 (riippumatta hyökkäävän aseballistinen taito (**BS**) -arvosta tai muokkauksista).
- Osumaheittoja ei saa **heittää uudestaan**.

AMPUMISEN JÄLKEEN: Yksikkösi **ei voi aloittaa toimintaa** vaiheen loppuun saakka.



SANKARILLINEN VÄLIINTULO (HEROIC INTERVENTION) 15.11

1CP

PERUSSOTAJUONI

Sotahuutojen kaikuessa soturisi ryntäävät vastaanottamaan vihollisen hyökkäyksen.

MILLOIN: Vastustajan rynnäkövaiheen lopussa.

KOHDE: Yksi oma yksikkö, joka **ei ole taistelukosketuksessa** ja joka on 12 tuuman sisällä yhdestä tai useammasta vihollisen yksiköstä. Voit valita **AJONEUVO**-yksikön (vehicle unit) vain, jos se on **HAHMO- / KÄVELIJÄ**-yksikkö (character/walker unit).

VAIKUTUS: Ratkaise rynnäkö yksikölläsi (11.02). Kun teet näin, **sinun pitää valita yksi** seuraavista tiloista ennen kuin teet rynnäköheiton:

- Puolustusloikka (leap to defend):** Valitessasi **rynnäkön kohteita** voit valita vain vihollisyksiköitä, jotka ovat tehneet tässä vaiheessa **rynnäköliikkeen (charge move)** ja ovat **enimmäisetäisyyden** sisällä.
- Taisteluun (Into the Fray):**
 - Kun teet **rynnäköheiton (charge roll)**, jos tulos on suurempi kuin 6 (muokkausten (modifiers) jälkeen), muuta tulokseksi 6.
 - Valitessasi **rynnäkön kohteet** voit valita minkä tahansa vihollisyksikön, joka on korkeintaan 6 tuuman päässä yksiköstäsi ja **enimmäisetäisyyden** sisällä.



+1CP

VASTAHYÖKKÄYS (COUNTEROFFENSIVE) 15.12

2CP

PERUSSOTAJUONI

Lähitaistelussa pienikin epärointi voi antaa viholliselle tilaisuuden vastaiskuun.

MILLOIN: Vastustajan taisteluvaiheessa heti sen jälkeen, kun vihollisyksikkö on ratkaissut hyökkäyksensä.

KOHDE: Yksi oma yksikkö, joka **voi taistella**.

VAIKUTUS: Vaiheen loppuun saakka yksikölläsi on **Taistelee ensin (Fights First)** -kyky, ja sen on oltava seuraava yksikkö, jonka **valitset taistelemaan** (12.04).

