

# Hadjárat a hadjáratban

---

## Terep-definíciók

*A harcok során többféle tereppel találkozhatasz – ezeket a következőkben foglaljuk össze. Mivel mindegyik más hatással lesz a csatára, ezért nagyon fontos, hogy a játék előtt megegyeztetek, melyik tereptárgy milyen típusba tartozik. A leggyakoribb valószínűleg a házrom lesz.*

## Ép épületek

A csaták során előfordul, hogy egy-egy épület csodával határos módon egyben marad. Ha egy épület belsejébe nem tudsz modelleket pakolni, akkor az épnek számít.

## Romok

A romok olyan félig elpusztult épületeket jelentenek, melyekben harcosaid mozogni és harcolni is tudnak (és fognak is, nem is keveset!).

## Törmelék

A harcok során rengeteg törmelék keletkezik, a teljesen szétlőtt házakból, roncsokból, s ez gazdagon borítja az épület környékét. A törmelékkupacok fedezéket jelentenek (4+) az egyébként üres területeken, viszont le is lassítják a járműveket és gyalogosokat.

## Akadályok

A harcmezőt gyakran pettyezik a harcoló felek által összerakott akadályok, tankcsapdák, barikádok, és kifeszített szögesdrót csapdák.

A romos világok úthálózatát speciálisan modellezett tereppel jelenítjük meg. Az utak segítségével a járművek sokkal könnyebben haladhatnak az egyébként igencsak nehéz terepen. (lásd: szabálykönyv)

## A tereptípusokra vonatkozó szabályok

*A következőkben a különböző típusú terepekre vonatkozó szabályok következnek, valamint egy kis segítség ahhoz, hogy megállapíthassátok, mekkora is egy-egy rom mérete. Ez utóbbi azért fontos, mert több küldetés is arra irányul, hogy ezeket elfoglaljátok.*

## Ép épületek

- Általánosságban azt mondhatjuk, hogy az épületek áthatolhatatlan terepek. A játékosok megállapodhatnak azonban abban, hogy néhány egységtípus, pl. az ugrórakétás gyalogság felszállhat az épületek tetejére, vagy kiálló erkélyekre, platformokra.

## Romok

- A romok 4-es fedezékmentőt biztosítanak.
- A romok nehéz terepnek minősülnek.
- A romok terület-blokknak (area terrain) számítanak.

## Törmelék

- A törmelékek 4-es fedezékmentőt adnak.
- A törmelékek nehéz terepnek számítanak.
- Valóságos kitakarás számít!

## Akadályok

A rájuk vonatkozó speciális szabályokat a stratégiai elemek leírásánál találod meg.

## Utak

Az utak hatásáról a modellek mozgására az alapkönyvben található szabályok vonatkoznak.

## Egyéb tereptárgyak

## A romokra vonatkozó szabályok

### A romok nagysága

Fontos megegyeztetek arról, hogy egy rom valójában mekkora kiterjedésű is, mivel sok küldetés szól arról, hogy egyiket vagy másikat el kell foglalni, s ilyenkor döntő kérdés, hogy egy egység benne van, vagy pedig nincs.

A legjobb módszer erre, hogy a rom alapvonalát tekintitek a terület-blokk határának. A leomlott falakat jelölheti egy törmelékekből álló vonal.

Ha nem egyértelmű, hogy mekkora is az építmény talapzata, és ezáltal mekkora lesz a tereptárgy nagysága, akkor kérdezzétek meg a Bírót.

## A hadjárat stratégiai elemei

*A harcok stratégiai elemei lehetnek speciális tereptárgyak, hadfelszerelések vagy speciális szabályok a küldetésekhez. Ezek a ravasz taktikák és piszkos trükkök egy egészen új szemléletet visznek a játékba. Megjelenésüket tekintve lehetnek egyszerű írott/rajzolt jegyzetek, de speciálisan erre a célra épített tereptárgyak is.*

### Stratégiai elemek

A stratégiai elemeknek öt típusa van, melyek meg is határozzák, hogy miként kell őket használni:

#### Épületek

1. Lőszerraktár (Ammunition Store)
2. Parancsnoki központ (Command Centre)
3. Üzemanyag-raktár (Fuel Dump)
4. Megfigyelőpont (Observation Point)
5. Generátor (Power Generator)
6. Orvosi szoba (Medical Facility)

#### Akadályok

- Barikádok (Barricades)
- Szögesdrót (Razor Wire)
- Tank-akadályok (Tank Traps)

### A stratégiai elemek megjelenítése

A **stratégiai elemeket** „Legendás” objektíva jelzőkön elhelyezett jelzések fogják jelezni.

A játékosokat arra biztatjuk, hogy építsék meg a seregükhöz illő stratégiai jelzőket, ezzel is emelve a játék hangulatát. Egy tyranida Parancsnoki Központ például nem igazán illik a Birodalmi Gárdához, és viszont.

Az, hogy milyen stratégiai elem van egy objektíva jelzőnél, az akkor derül ki, amikor először birtokolja egy játékos. Ezt a foglaló játékos dobja ki, és ez marad a jelző tulajdonsága a játék végéig.

#### Épületek

A legtöbb épület azután is ellátja eredeti funkcióinak egy részét, miután romossá vált, akár parancsnoki bunker volt, akár energia-elosztó csomópont. A stratégiai elemként működő speciális épületek mindegyike egy-egy rom, melyet speciális képességekkel ruháztunk fel, hogy a közelében álló egységeket segítse harcukban. Az általános speciális képességek leírását az alapkönyvben találod meg, itt csak a most bevezetésre kerülőket ismertetjük részletesen.

A stratégiai elemként szolgáló épületekre a következők vonatkoznak:

- Bármelyik rom-épület, illetve tereptárgy lehet stratégiai elem, csak a határvonalainak kell pontosan behatárolhatónak lennie.
- Egy épületre csak egy stratégiai elem helyezhető el.
- Egy épület speciális képességét egy körben csak egyszer lehet használni
- Az épület jótékony hatását csak egy gyalogos egységre fejt ki, melynek legalább egy modellje az épületen belül a jelzőnél, vagy annak a leírásában meghatározott távolságán belül van.
- Egy egység egy körben csak egy épület speciális képességéből részesülhet.
- Az épületek csak saját egységeknek segítenek, az ellenfél hiába foglalja el őket, nem kap az általuk biztosított előnyökből, ameddig az ellenséges egységeket el nem űzik a foglaló távolságból (ez általában 3”). Abban az esetben, ha ez megtörténik, akkor az új birtoklóra vonatkoznak a szabályok.

#### Lőszerraktár (Ammunition Store)

*Ebben az épületben lőszeres ládákat, energiacellákat és nagy mennyiségű egyéb lövedéket halmoztak fel, hogy a közelben lévő barátságos egységek gyorsan megkaphassák azokat. Akik bejutnak az épületbe, jól el lesznek látva hadianyaggal, s nem kell annyira figyelniük, mire lőnek.*

- A lőszerraktárt a tulajdonos körében, a lövés fázisában használhatjátok
- A romon belül elhelyezkedő egységek újradobhatják elrontott lövés-dobásaikat

#### Parancsnoki központ (Command Centre)

*Ez az épület valamikor kommunikációs- vagy elemző-központ lehetett, mely a közelben állomásozó csapatok irányítását segítette.*

Ennek az épületnek három hatása lehet, melyek közül egy körben csak egyet használhatsz:

- A parancsnoki központ minden körben biztosítja egy 12”-en belüli egység számára az Ellentámadás (Counter Attack) képességét

VAGY

- A parancsnoki központ minden körben biztosítja egy 24”-en belüli egység számára azt, hogy automatikusan sikeres legyen a morál tesztje

VAGY

- Egy 12"-re lévő megtört osztag akkor is össze tudjon állni, ha 6"-en belül ellenséges modell található.

### **Üzemanyag-raktár (Fuel Dump)**

*Sok világon termelnek nagy mennyiségű üzemanyagot, melyet aztán kiterjedt elosztóközpontokban tárolnak. Ha egy ilyenre találnak a harcosok, akik lángszórókkal is fel vannak szerelve, akkor ráköthetik fegyverüket közvetlenül a csövekre, és máris rettenetes erejű lángcsóvákat küldhetnek ellenségeikre.*

- Az az egység, mely az épület 6"-es környezetében van +1-et adhat a sablonos (csepp alakú) fegyverei Erejéhez

### **Orvosi szoba (Medical Facility)**

*Ebben az épületben orvosi felszereléseket, automata sebészgépeket, gyógyszereket, fájdalomcsillapítókat tartanak és minden mást mellyel, az adott faj sebesültjei kiválóan kezelhetők.*

- Az orvosi szoba a *Nem érzi a fájdalmat* (Feel no Pain) speciális szabályt biztosítja egy egység számára, mely a romon belül áll.

### **Generátor (Power Generator)**

*A legtöbb sereg visz magával generátorokat a csatába, vagy a helyi energiaellátó-rendszerre kapcsolódik rá, hogy maximális gyorsasággal tölthessék újra lőfegyvereik vagy energiafegyvereik celláit, és ezzel biztosítsák a folyamatos tűzgyorsaságot harcosaik számára.*

- A generátor speciális képességét a tulajdonos lövési fázisokban használhatja.
- A romos épületben álló egyik egység újradobhatja elrontott sebzés-dobásait.

### **Megfigyelőpont (Observation Point)**

*A harcosok többféleképpen alakíthatják ki megfigyelőpontjaikat: rákapcsolódnak a városi biztonsági kamerákra és megfigyelő-szervitorokra, vagy egyszerűen csak őrszemeket állítanak, melyek segítségével szemmel tartanak egy-egy területet.*

- A megfigyelőpont egy 12"-en belüli egység számára lehetőséget biztosít arra, hogy lemérjék a lövésük előtt a távolságokat 2 ellenséges egységnél. Ezek egyikére kell leadni a lövéseket, de lehet egyáltalán nem is löni.

- Az ellenséges rohamozó egységek nem kapnak bonusz támadást roham miatt a megfigyelő központ 6"-es körzetében elhelyezkedő ellenséges egység rohamozásakor.

### **Erődítések (Fortifications)**

*Habár a romok elégséges fedezéket nyújtanak, azért a harcosok gyakran megerősítenek épületeket, hogy ezzel is növeljék túlélésük esélyeit. Az erődítések az egyszerű, ablakokra szegezett acéllemezekről a homokzsákokkal és páncéllemezekkel megerősített valódi őrtornyokig terjedhetnek.*

- Az erődítés lehet olyan épület is, melyre stratégiai elem révén speciális tulajdonságokat kapott (vagyis az előzőekben részletezett épületek egyikébe tartozik).
- A megerősített épület által biztosított fedezékmentő 3+.

### **Akadályok**

*Ha elég idejük van rá, a harcosok különféle szögesdrót-akadályokat, barikádokat és tankcsapdákat építhetnek, melyekkel alaposan lelassítják az ellenséget, vagy pedig fedezéket biztosíthatnak saját maguknak. Ezek a stratégiai elemek plusz tereptárgyakként jelennek meg az asztalon, mellyel ellenfeled dolgát nehezítheted.*

### **Barikádok (Barricades)**

*A városok szélesebb, nyíltabb terei gyorsan összedobált barikádokkal is jól védhetők, mert ezek elegendő fedezéket nyújthatnak a harcosoknak, hogy mögójük rejtőzve feltarthassák az ellenfelet.*

- A barikádok 3-as fedezékmentőt biztosítanak
- A barikádok nehéz terepnek számítanak

### **Szögesdrót (Razor Wire)**

*A legtöbb harcmezőt behálózzák a szögesdrótból készült akadályok, akár mérföldeken keresztül is.*

- A szögesdrót nehéz terepnek számít minden nem-jármű egységnek. A járművek anélkül haladhatnak át rajta, hogy bármilyen hatással lenne rájuk és ekkor meg is semmisítik azt (letapossák).

## Tank-akadályok (Tank Traps)

A páncélozott járművek kezelői nem szeretnek a nagyvárosok házai közé hajtani, mert félnek a romok között rejtőző gyalogságtól, akik tankrobbantó-töltetekkel várják őket. A tank-akadályok csak még jobban lelassítják őket, s ideális eszközei annak, hogy csapdába csalják őket.

- A tank-akadályok áthatolhatatlanok a suhanókon kívül minden jármű számára.
- A nem-jármű modellek mozgását nem akadályozzák, sőt még egy 5-ös fedezékmentőt is biztosítanak a mögéjük rejtőző egységek számára.

# A hadjárat küldetései

---

*Az itt következő négy küldetés ugyanolyan formátumban jelenik meg, mint az alapkönyvben szereplők. Mindegyikük használja a korábbiakban leírt stratégiai elemeket, illetve pár egyéb speciális szabályt, melyeket részletesen a küldetések után találhatsz meg.*

### Egy romos épület elfoglalása

Sok küldetésben fordul elő, hogy el kell foglalni egy romos épületet. Ez úgy történik, hogy az egyik sereg legalább egy pontszerző egységének egy modellje a romon belül van az objektíva jelző

3"-es körzetében, s ugyanez nem igaz az ellenséges sereg egyetlen egységére sem.

### Pontszerző egységek

Ez ugyanaz, mint az alapkönyvben levő.

## 1. Küldetés: Magaslati pozíció (High Ground)

---

### *Hadvezér és parancsnoki küldetés.*

*Egy stratégiailag létfontosságú épület uralja a város egyik negyedét. Mindkét oldal azon dolgozik, hogy ő szerezze meg azt, bármi is legyen az ára, s így véres harc alakul ki a lábainál.*

### **Cél: Épület megszerzése**

Mindkét sereg ugyanannak a lényeges épületnek az elfoglalását szeretné. Az nyeri a csatát, akinek az egységei az utolsó körben az épületet birtokolják. Ha egyik sereg sem foglalta el, a játék döntetlennel végződik. (Nem könnyű feladat!)

### **A játék hossza:**

A szabálykönyvben leírtak szerint

### **Felállítás**

Támadó él (Spearhead)

Egy jelző kerül felhelyezésre az asztal közepén.

## 2. Küldetés: Uralom (Domination)

---

### *Hadvezér és parancsnoki küldetés.*

*Mindkét sereg uralni akarja a hadszíntér egyik szektorát. Ennek érdekében el akarnak foglalni minden egyes stratégiai fontos helyet, hogy innen indíthassák el mindent elsöprő támadásukat.*

#### **Cél: Kitartás**

Mindkét sereg azért küzd, hogy megtisztítsa az épületeket és a stratégiai fontos helyeket az ellenséges harcosoktól, és meg is tartsa azokat, hogy onnan verhesse vissza az esetleges ellentámadásokat. A csatát az a játékos nyeri, aki a végén több objektívát birtokol.

#### **A játék hossza:**

A szabálykönyvben leírtak szerint.

#### **Felállítás:**

Hagyományos ütközet (Pitched Battle)

6 db objektíva jelző lesz elhelyezve az asztalokon, melyek a következő csomópontoknál lesznek felállítva: Hosszú oldal széleitől 12"-re, a rövid oldal széleitől mérve 12" 36" és 60"-re. (Tehát gyakorlatilag a hosszú oldallal párhuzamosan két sorban 3-3.) Ezek után minden jelzőre d6 és szóródást kell dobni, HIT esetén helyén marad a jelző.

## 3. Küldetés: HQ támadás! (HQ attack!)

---

### *Parancsnoki küldetés.*

*A seregek támadást indítanak ellenségük főhadiszállása ellen, de vigyázniuk kell, hogy sajátjukat megvédjék, különben még a végén többet vesztenek, mint amennyit nyernek!*

#### **Cél: Ellenséges állások**

Mindkét seregnek meg kell próbálnia egységeket juttatni ellenfele védett területébe (ld. erről a felállást).

A cél, a játék végére elfoglalni ez ellenség védett területét. Ha ez egyik seregnek sem sikerült, esetleg mindketten elérték, akkor az eredmény döntetlen. Ekkor a győzelmi pontok számítanak, 10%-ig ekkor is döntetlen!

#### **A játék hossza:**

A szabálykönyvben leírtak szerint

#### **Felállítás**

Hagyományos ütközet (Pitched Battle)

#### **Objektívák:**

Azt, hogy milyen stratégiai elem van az objektumban (hogy mit jelképez az objektíva), azt megint csak akkor kell kidobni, amikor valaki birtokolja a jelzőt.

## 4. Küldetés: A nagy roham (Grand Assault)

---

*Hadvezér és parancsnoki küldetés.*

*Hetek, hónapok, vagy akár évek teltek el már a bolygó ostromával, amikor végre adódott egy lehetőség arra, hogy az egyik sereg végre meginduljon és vagy kiűzze az ellenséget a területről, vagy pedig teljesen megsemmisítse őket.*

### **CÉL: TŰZD KI A ZÁSZLÓT!**

A mindkét játékos felállási zónájában minden stratégiailag fontos objektumot az ő zászlaja díszít.

Minden saját objektíva jelző birtoklása 1LP,  
minden ellenséges objektíva jelző birtoklása 2LP.

### **SPECIÁLIS SZABÁLYOK:**

Stratégiai elemek: minden oldalon 3-3 db, melyet a játékosok saját maguknak raknak fel a felállási zónájukban.

### **FELÁLLÁS**

A Háború hajnala (Dawn of War)