

HATOLJ BE AZ ÜRRONCSBA!

++ ÜZENET KEZDETE; VÖRÖS KÓD ++
VÉRES ANGyalOK, 7362-1. HADPARANCS
LORENZO ÖRMESTER RÉSZÉRE
SZÁLLÍTÓTORPEDŐN KÖZELÍTSE MEG A ++ KÁRHOZAT BÜNE ++ RONCSOT, ÉS
HATOLJON BE TERMINÁTOR SZAKASZÁVAL. TOTÁLIS ORZÓFER TÖZÖTTség VALÓSZÍ-
NŰSÍTHETŐ. FELADATA AZ IRÁNYÍTÓTERMEK MEGSEMMISÍTÉSE. SZÁMÍTSON ERŐS
ELLENÁLLÁSRA.
KÜLDETÉS SIKERÉNEK ESÉLYE: 44%
VÁRHATÓ ÉLŐERŐ-VEZTÉSÉg: 86%
++ ÜZENET VÉGE ++

– Még ötven méter ezen a folyosón az irányítóterem előteréig, őrmester.

Mindjárt elérjük a célt. Ellenséges aktivitás zéró. – Omnio

testvér auspexe visszasüllyedt az öklébe.

– Rendben – bólintott Lorenzo őrmester. – Én megyek elől, Goriel

testvér a hátvéd. Előre, testvérek!

A szakasz azonnal mozgásba lendült. A széles csatavértek betöltötték

a szűk átjárót – kénytelenek voltak libasorban haladni.

Lorenzo nyomult az élen, csapásra emelve az energiakardját, miközben
módszeresen ellenőrzött minden oldaljáratot.

– Itt valami búzlik, őrmester – nézett fel auspexéről Zael testvér.

– Hol vannak a nyavalyások? Miért nem védik ezt a létfontosságú
részt?

– Ugyan, ki érthetné meg a fenevadakat? – morgott vissza az őrmester.

– Óvakodj az idegen elmékbe tekintéstől, testvér!

Már majdnem elérték az előtéig, mikor pittyegni kezdett Omino
testvér auspexe. A szakasz azonnal megtorpant.

– Egy célpont, azonosíthatatlan méretű. Tíz méter. Közelít.

– Irány? – Az őrmester összeszűkült szemmel emelte fel a sorozatvetőjét,
de a folyosó üresen ásítozott előtte.

– Pontosan előttünk, uram – Omnio értetlenkedve meredt az
auspex kijelzőjére. – Öt méter.

– Semmit sem látok! – csattant fel Deino testvér, fegyverét egy
oldaljáratra szögezve.

– Egy méter!

– Alattunk vannak! – üvöltött fel Lorenzo, miközben sorozatvetőjét
a padló felé lendítette. Lövedékei szétrobbantották a járólapokat,
felfedve többtucatnyi vérszomjas génorzót, akik feléjük kúsztak a
sötét járatban.

Az őrmester folytatta a tüzelést, míg alatta is be nem szakadt a
padló. Előrebotorkált, de derékig bezuhant a járatba. Alsótestébe
az idegenek karmai téptek. Energiakardjával vadul csapkodott
maga körül – nyálkás vér és testrészek szálltak szerteszét, de a
karmok újabb és újabb hasítékokat vágtak a páncéljába.

Lorenzo magasba emelte a kardját, üvöltése túlharsogta a sorozatvetők
dörgését. – Ismerjék meg a Császár nevét! Sanguiniusért, a
Vörös Grálért, előre!

BEVEZETŐ

Játékunkban egy-hat résztvevő irányít egy szakasz Véres Angyal katonát, akik behatolnak egy űrronsba, hogy kiiktassák a génorzhók jelentette fenyegetést. A játék kooperatív: a játékosok együtt győznek vagy együtt veszítenek!

TARTOZÉKOK

- szabálykönyv
- 12 támogatásjelző zseton
- 6 osztag/csapat zseton
- 128 kártya:
 - 18 akciókártya
 - 2 fészékúrkártya
 - 30 eseménykártya
 - 36 génorzhókártya

Játék felállítása / Játéktér

4 játékos mód



- 1 Genestealer (génorzó) pakli
- 2 Location (helyszín) pakli
- 3 Event (esemény) pakli
- 4 Left blip pile (bal szkennerek) pakli
- 5 "Void lock" (belépő terem) pakli
- 6 Right blip pile (jobb szkennerek) pakli
- 7 Terrain (terep) paklo
- 8 Support (támogatás jelző) kupac
- 9 Genestealer swarm (génorzóraj)
- 10 Combat team marker (osztág jelző) és Action (akció) kártya (1ik játékosé)
- 11 Space Marine (Katonák) formációban

1-3 játékos mód:

Ha négyenél kevesebben játszottok, a szabályok lényegében változatlanok maradnak, az alábbi kivételekkel:

Amennyiben hárman vagy kevesebben vagytok, az előkészületek során több osztágot is választotok magatoknak:

- **3 játékos esetén 2-2 osztágot**
- **2 játékos esetén 2-2 osztágot**
- **1 játékos esetén 3 osztágot**

Az akciókártyák kiválasztása során minden saját osztagotoknak választanotok kell egy-egy akciókártyát. Ha például egyedül játszol, három kártyát fogsz választani, minden osztagod színében egyet-egyet. Az akciókártyák végrehajtása során az összes kiválasztott akciókártyát végre kell hajtaniotok (a szokásos sorrendben).

Fontos: az „Space Marine” (katonáid) szó kizárólag az adott osztagod tagjaira vonatkozik, nem az összes általad irányított katonára!

A játék tér felállítása:

1.Csapat kiválasztása: ha a játékosok netán nem tudják eldönteni kihez melyik Combat Team tartozzon, akkor ezt a zsetonok véletlenszerű húzásával is eldönthetik. Minden csapathoz jár 3 megfelelő színű akció kártya. Ha megfelelő mennyiségű csapat kiválasztásra került akkor a Space Marine kártyákat megkeverjük, és elkezdjük kirakni sorban egymás alá (a Void Lock kártya kerül majd legfelülre). A katonák első fele balra néz (a nyíl balra mutat) a másik fele jobbra.

2. Az Űrhajó összeállítása: "Void Lock" (belépő terem) kiválasztásával kezdődik a játékosok számának megfelelően. A "Void Lock"-on szereplő számsor adja meg az űrhajó további termeinek milyenségét. Az adott számok megtalálhatók a helyszín kártyák hátulján azokból a számokból kell véletlenszerűen egy kártyát húzni. A sorozat első száma lesz legfelül, az utolsó száma pedig legalul a helyszín pakliban. Továbbá, ez a kártya mondja meg hogy helyezük el a Terrain card-kat (terep kártyákat) a Katonáink mellett. A baloldaliakat felülről (az első katonától) a jobb oldaliakat alulról (az utolsó katonától) számolva helyezük el.

A kártyán látható két három szög árulja el a „Major spawn” és a „Minor spawn” értékét. Azaz, hogy mennyi ellenfelet kell az egyes Terrainokhoz (tereppekhez) rendelni, új eseménykor.

Az utolsó dolog amit a kártyáról megtudhatunk, hogy hány „Blip card” lesz a szkennerek paklinkban jobb és bal oldalt.

3. Genestealers-ek megjelenése: húzunk egy esemény kártyát, a rajta levő szöveget ez alkalommal semmisnek tekintjük. Az alul levő ikonok segítségével elkezdjük a kirakni a Szkenner pakliból az ellenfeleket. A ikonok színe alapján láthatjuk melyik melyik Terrain kártyához kell őket rakni az alatta levő háromszög színe pedig mutatja hogy Nagy rajzásról, vagy kis rajzásról van e szó. Az utolsó ikon az ellenfelek mozgását jelzi. Ezek lehetnek fel-le mozgás, vagy hátbatámadás (flanking). A mozgató jelek mellett egy kis ikon jelzi mely génorzókra (vagy génorzó rajokra érvényes a mozgás). Ha rajban van legalább 1 megfelelő jelzésű ellenfél akkor az egész raj mozogni fog, annak megfelelően, hogy a „Space Marine” kártya mit mutat a felső sarokban. Ha a raj/ellenfél megelőzné, vagy éppenséggel a szakasz mögé kerülne a jelek szerint, akkor e mozgás helyett hátbatámadást hajt végre. A Flanking (hátbatámadás) azt jelenti hogy az ellenfél/raj a katona hátához kerül, azaz a nyállal ellentétesen. Ha az ellenfel(ek) már eleve a katona mögött van(nak) akkor nem mozdulnak.

JÁTÉK MENET

A játék körökre osztott. Minden kör 4 fázisból áll.

1. Akciókártya kiválasztása: mind titokban kiválasztjátok azt az akciókártyát, amit végre szeretnétek hajtani az adott fordulóban.

Ebben a fázisban egyidejűleg mind választotok egyet-egyet a kezetekben lévő akciókártyák közül (kevesebb játékos esetén csapatonként egyet), és azt képpel lefelé kirakjátok magatok elé az asztalra.

Nem választhatjátok **ugyanazt** a kártyát, mint az **előző** fordulóban.

A választott kártyával nem csupán azt határozzátok meg, hogy mit csinálnak majd katonáitok, hanem azt is, hogy mikor kerülnek sorra. E fázis során **megbeszélhetitek** a taktikát, de nem mutathatjátok meg egymásnak a választott kártyáitokat.

2. Akciók végrehajtása: végrehajthatjátok az előző fázis során kiválasztott kártyáitokat, a legkisebb számú kártyával kezdve.

Miután mind választottatok, egyszerre fordítsátok képpel felfelé kiválasztott akciókártyátokat. Ezután számsorrendben hajtátok végre az akciókat, kezdve a legkisebb számúval (a számot a bal felső sarokban találjátok). Először tehát a legkisebb számú akciókártyát hajtjátok végre, utána a második legkisebb számút, és így tovább.

Háromféle akciókártya található a játékban:

SUPPORT/TÁMOGATÁS,

ATTACK/TÁMADÁS,

valamint **MOVE+ACTIVATE/MOZGÁS+AKTIVÁLÁS.**

AZ AKCIÓKÁRTYÁK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Minden akciókártyának van egy különleges képessége, és a leírásukban megtalálható, hogy a forduló során ez a képesség mikor hajtható végre. A különleges képességek használatánál **nem számít, merre néz a katona** (kivéve támadásnál vagy támogatásjelző újradobásra költésénél, lásd Támadó akció). Például a Blokk különleges képessége akkor is használható, ha az katonát hátulról éri a támadás.

Ha a különleges képesség szövegében az „**Each time** / mindannyiszor” szó szerepel, a képesség egy fordulóban **többször** is végrehajtható.

SUPPORT/TÁMOGATÁS

Ha TÁMOGATÁSt hajtasz végre, a készletből kapsz egy támogatásjelzőt, amit lerakhatsz bármelyik Space Marine takáryára (például másik játékoséra, vagy olyanra is, amin már van támogatásjelző). Amikor egy katona támad, illetve védekezik, tulajdonosa levehet róla egy támogatásjelzőt, hogy **újradozhassa** a kockadobást. Újradozásnál az új eredményt kell használni (kivéve, ha ezt is inkább újradojja a játékos, egy újabb támogatásjelző levételével vagy valamely képesség használatával).

Fontos: A támogatás jelző használata csak akkor megengedett, ha a katona **SZEMBEN** áll a támadó/védekező rajjal. Azaz egy katona hátbatámadása esetén a katona csak 1x védekezhetsz, és NEM használhat Supportot. Bármilyen **más dobásnál** (ami tehát se nem támadás-, se nem védekezés dobás) **nem** vehető le támogatásjelző (például a HEROIC CHARGE / HŐSIES ROHAM akciókártya különleges képessége nem számít támadásnak, így nem dobható újra támogatásjelző visszaadásával). A katona kártyáján addig maradnak a rárakott jelzők, amíg valamilyen lap hatására le nem esnek, vagy amíg vissza nem adják azokat újradozásokért. Mindenki csak *saját* katonájára rakott supportot használhatja fel.

MOZGÁS/AKTIVÁLÁS

Ha mozgást hajtasz végre, a kártyával azonos színű osztag mindkét katonáját mozgathatod: eggyel feljebb vagy lejjebb **léphetnek, megfordulhatnak, aktiválhatják** magukkal szemben a terepkártyát. A végrehajtás során ez mind elvégezhető, **ebben a sorrendben**, de persze nem mind kötelező (például nem kötelező mozogni ahhoz, hogy terepkártyát aktiválj).

A) MOZGÁS FELJEBB VAGY LEJEBB

Osztagod egyik vagy mindkét katonájával mozogsz; ha mindkettővel, te döntöd el, milyen sorrendben. E mozgásnál a katonád és a felette vagy az alatta lévő katona kártyáját kicseréled. A katona, akivel a tiéd helyet cserél, bárkié lehet. A mozgás során nem változik meg, hogy a két katona melyik irányba néz (ami azért fontos, mert csak szembe lehet támadni, és csak a szemközti génorzók ellen lehet támogatásjelzőket felhasználni). Egy mozgásakció során mindkét katonád legfeljebb csak egyszer mozoghat. Amikor egy katona mozog, a vele egy pozícióban lévő terep- és génorzókártyák nem mozognak.

B) MEGFORDULÁS

Ezután *katonáid* (akár mozogtak, akár nem) megfordulhatnak. Amelyik így tesz, annak csak át kell fordítanod kártyáját, így a nagy nyíl már a másik irányba fog mutatni. A katonák csak abba az irányba támadhatnak, amerre néznek, és csak velük szemben lévő rajokkal harcolva használhatnak támogatásjelzőket.

C) TEREP AKTIVÁLÁSA

A megfordulások után AKTIVÁLHATSZ olyan terepkártyákat, amelyek a katonáiddal szemben (egyazon pozícióban) vannak.

Csak olyan terep aktiválható, amelyen szerepel az „**ACTIVATE**” a szó. Aktiváláskor hajtsd végre e kártya képességét!

Fontos: Minden terepkártya *fordulónként* csak *egyszer* aktiválható!

TÁMADÁS

Ha támadást hajtasz végre, a kártyával azonos színű osztag **mindkét Katonájával** támadást intézhetsz, az **általad megjelölt sorrendben**. Kiválasztod, melyik katonád támad, és azt is, hogy melyik génorzót támadja (lásd lentebb). Ezután dobnod kell a csatakökövel. Amennyiben az eredmény olyan oldal, amin van koponya (👤), a raj egyik tagja elpusztul (te döntöd el, melyik kártyát dobod el). Ha viszont az eredmény nem koponya, a támadás nem talált, semmi sem történik. Ne felejtsetek, hogy sok akciókártya különleges képessége befolyásolja katonáitok támadását!

IRÁNY ÉS HARC TÁVOLSÁG

Ahhoz, egy katona megtámadhasson egy rajt, szükséges, hogy az vele szemben legyen, valamint harci távolságon belül. Hogy merre néz, azt a kártyáján a nagy nyíl mutatja meg. Minden Katona kártyájáról leolvasható, mennyi fegyverének a harci távolsága (hány pozíciót támadhat). A „0” közelharci fegyvert jelent, amivel csak azt a rajt támadhatja, amellyel harcban áll (amely vele egy pozícióban van), míg az „1” azt, hogy a szomszédaival azonos pozícióban lévő rajokat is támadhatja.

3. A génorzók támadása: minden játékban lévő génorzóraj támadást intéz azon katona ellen, akivel éppen harcban áll.

Miután az összes a körben használt akciókártyát végrehajtottatok, minden génorzóraj támadást intéz azon katona ellen, akivel épp harcban áll. Azok a génorzók alkotnak egy rajt, akik az alakzatnak ugyanazon oldalán és ugyanazon pozíciójában vannak. A raj akkor áll harcban egy katonával, ha ugyanabban a pozícióban van, mint ő. A rajok sorban támadnak, először a legfelső, majd lefelé a többi. Ha ugyanabban a pozícióban két raj is van, először a bal oldali támad. Amikor egy raj egy Katonára támad, utóbbi irányítója dob a csatakockával. Ha az eredmény több, mint ahány génorzó van a rajban, a támadás nem talált, és az katona nem hal meg. Ha viszont az eredmény egyenlő azzal, vagy kevesebb, mint ahány génorzó alkotja a rajt, a Katona nyomban meghal, és kártyáját el kell távolítanotok a játékból

4. Eseményfázis: a kezdőjátékos felhúzza és végre hajtja az eseménypakli legfelső lapját.

Miután az összes raj támadt, a kezdőjátékos (akinek kijátszott akciókártyája a legkisebb számú volt) felhúzza és végrehajtja a legfelső eseménykártyát.

Fontos: a játékos magában olvassa el a kártya szövegét, és ne mutassa meg azt a többieknek!

A végrehajtás az alábbi két lépést jelenti:

A) AZ ESEMÉNY SZÖVEGÉNEK VÉGREHAJTÁSA

Először a játékos az esemény szövegét hajtja végre; ez legtöbbször valamiképp hatással lesz a Katonákra, a génorzókra vagy a támogatásjelzőkre. Egyes eseménykártyákon, a szöveg elején megtalálható az **Instinct/Ösztön** kulcsszó. Ekkor a játékosnak még azelőtt döntenie kell, hogy megmutatná vagy felolvasná a többieknek a kártya szövegét: nem beszélhetitek meg, mi történjék, hanem a kezdőjátékos egyéni döntését kell végre hajtanotok. Miután kijelentette döntését, a kezdőjátékos megmutatja a többieknek a kártyát, és végrehajtjátok annak hatását

Példa: egy eseménykártya szövege

„Instinct/Ösztön: jelölj ki 1 katonát, aki mögött megjelenik 2 génorzó.”

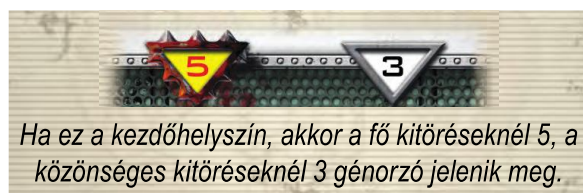
a kezdőjátékos a fenti eseményt húzza fel. Mielőtt megmutatná a többieknek, kijelöli Omnio testvérét (akit egy másik játékos irányít). Ezután megmutatja a kártyát és Omnio testvér háta mögé felrak 2 génorzót.

Fontos: Mindig valódi célpontot kell kijelölni (amennyiben ez lehetséges) – a fenti példa esetében olyan katonát, aki mögött megjelenhet génorzó, mégpedig, lehetőség szerint, kettő!

B) A GÉNORZÓK AKTIVÁLÁSA

Az eseménylap szövegének végrehajtása után sorra végre kell hajtani a kártya alsó sorában lévő ikonok jelentette eseményeket, balról jobbra haladva. Ezek hatására újabb génorzók jelennek meg, illetve mozognak a génorzók rajai. egy eseménykártya aktiválási ikonjai Major spawn/fő kitörési pont Minor spawn/kitörési pont mozgásikon.

GÉNORZÓK MEGJELENÉSE



Amikor megjelenik egy génorzó, azt a kezdőjátékos veszi el az egyik szkennerpakli tetejéről, képpel felfelé lerakva az alakzat adott pozíciójába és oldalára. Amikor egy eseménykártya ikonjait aktiváljátok, minden olyan terepnél, amelyennek ikonja látható a kártyán, megjelenik adott számú génorzó.



A terepkártyáknak négy fajtája van: vörös, narancs, sárga és zöld. Az ikonon belül a kitöltött dobozok száma jelzi, hogy mennyire valószínű, hogy az adott helyen génorzók jelennek meg (a négy kitöltött vörös téglalap a legnagyobb valószínűséget jelenti). A kezdőhelyszín aljáról olvashatjátok le, hogy hány génorzó jelenik meg fő kitörés (sárga háromszög), illetve kitörés (fehér háromszög) esetén. A lehelyezett génorzókártyák számát a helyszínkártyák határozzák meg. Ha egyszerre több ugyanolyan fajtájú terepkártya van játékban, mindnél megjelenik az adott számú génorzó. Emellett egyes kártyák képességei miatt is megjelenhetnek génorzók, és ilyenkor előfordulhat, hogy nem a terepkártyák pozícióiban bukkannak elő.

Fontos: mindig abból a szkennerpakliból kell húznotok, amelyik oldalon megjelennek a génorzók, és ha az adott pakli már kifogyott, a génorzók nem jelennek meg! Ha a szükségesnél kevesebb génorzó van már csak egy szkennerpakliban, azok még mind megjelennek (a kezdőjátékos dönti el, hová jut kevesebb).

A GÉNORZÓK MOZGATÁSA



A génorzók leginkább az eseményfázisban mozognak: a kezdőjátékos átmozgatja őket szomszédos pozícióba, illetve a velük harcban álló Katona mögé kerülhetnek. Mindazonáltal minden génorzó legfeljebb csak egyszer mozoghat (a mögékerülést is beleértve) az eseményfázisban.

MOZGÁS SZOMSZÉDOS POZÍCIÓBA

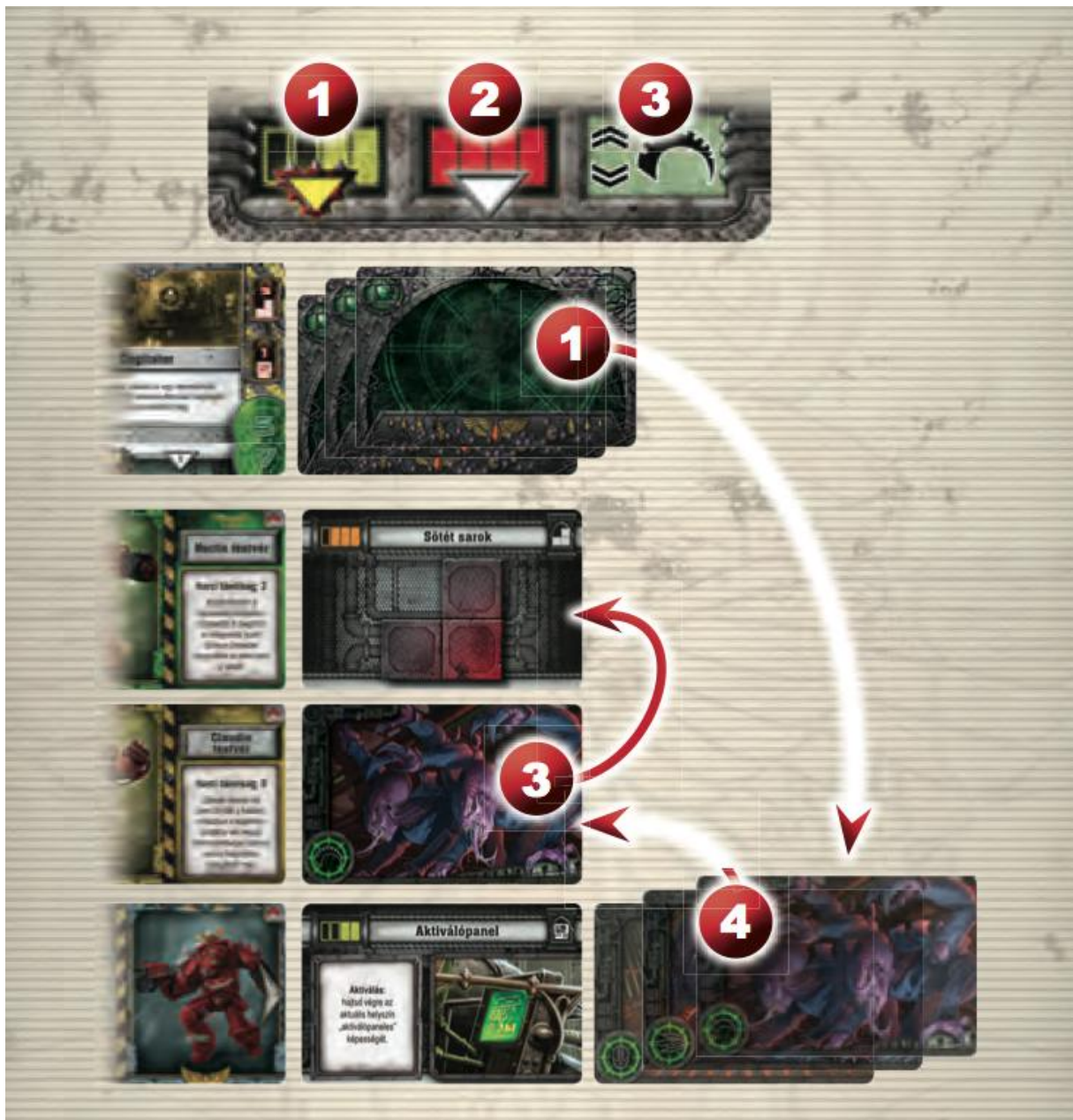


Ha a mozgásikonon lefelé és felfelé mutató nyilak (↕) vannak, minden olyan raj, amelyben van legalább egy ilyen fajtájú génorzó, átmozog egy szomszédos pozícióba (a génorzók fajtáját a kártya bal alsó sarkában látható ikon határozza meg). Hogy felfelé vagy lefelé mozog-e a raj, azt az dönti el, hogy merre mutat a nyíl a velük harcban álló katona kártyájának sarkában, a feléjük néző oldalon. Ha mozgása révén a raj megelőzné az alakzatot, vagy elmaradna attól, akkor mozgás helyett mögé kerül.

MÖGÉKERÜLÉS

Ha a mozgásikonon egy megtört, jobbra mutató nyíl (↷), minden olyan raj, amelyben van legalább egy ilyen fajtájú génorzó, átkerül a vele egy pozícióban lévő katona mögé (azaz a másik oldalra, mint amerre az katona néz). Amennyiben a raj már amúgy is a katona háta mögött helyezkedik el, akkor a raj nem mozog.

Példa:



1. Az eseményfázis során az első aktivációs ikon fő kitörést okoz minden sárga terepkártyán. A kezdőjátékos a jobb oldali szkennerpakli legfelső három lapját (ez a szám olvasható le a kezdőhelyszínről) a sárga terepkártya mellé rakja.
2. Mivel az alakzat jobb oldalán nincs vörös terepkártya, ezért ezen az oldalon nem kerül sor közösítésre.
3. Minden olyan raj, amelyben van fark ikonos génorzó, mozog felfelé vagy lefelé (az katonák ikonjai szerint). A kezdőjátékos először a Claudio testvér melletti rajt átmozgatja Noctis testvér mellé.
4. Ezután az újonnan megjelent rajt mozgatja felfelé Claudio testvér mellé. Azok a rajok viszont, amelyekben nincs egy farkikontos génorzó sem, nem mozognak.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

HALADÁS

Hogy elérjék céljukat, katonáitoknak végig kell haladniuk az űrroncs helyszínein, elérve végül a pakli utolsó helyszínéig. A haladás azt jelenti, hogy az egész alakzat átkerül egy **új helyszínre**, míg a mozgás azt, hogy az katonák, illetve a génorzók megváltoztatják pozíciójukat az alakzat mentén. A haladásra automatikusan sor kerül bármely fázis végén, ha már bármelyik szkennerpakli kifogyott. Ez alól az egyetlen kivétel, ha már kifogyott a helyszínpakli, mert ekkor a katonák ezen a végsőhelyszínen maradnak, míg el nem veszítik vagy meg nem nyerik a játékot.

Haladásnál sorban hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. Új helyszínkártya húzása

húzzátok fel a helyszínpakli legfelső lapját, majd hejezzétek a „Void Lock”-ra úgy, hogy a három szögek alul kilátszódjanak. Az új kártya lesz az aktuális helyszín.

2. Terepkártyák felrakása

a kezdőjátékos először eltávolítja az alakzat mellől az összes terepkártyát, majd a helyszínkártya két oldalán lévő ikonok alapján felrakja az adott oldalakra a megfelelő terepeket. A terepkártyák ikonjai alatt látható egy nyíl és egy szám. Ha a nyíl lefelé mutat, felülről számolva az adott számú pozícióhoz kerül a terepkártya; ha felfelé, alulról számolva az adott számú pozícióhoz (lásd az ábrát a következő oldalon). Ha **nincs** ilyen pozíció (túl kicsi az alakzat), a terepkártya az alakzat **végéhez**, illetve **elejéhez** kerül.

3. Szkennerpaklik eldobása és feltöltése

a szkennerpaklikban lévő kártyákat mind dobjátok el, majd az új helyszínkártya alapján töltsétek fel a két szkennerpaklit. Amikor másik helyszínre kerülnétek át két, képpel lefelé fordított paklit kell alkotnotok; egyiket a helyszín bal, a másikat a jobb oldalán. Az aktuális helyszínkártya alsó sarkaiban látható számok mutatják meg, hogy hány génorzó kerül az egyes paklikba.

4. Az új helyszín „Upon entering/érkezéskori” végrehajtása (ha van ilyen)

amennyiben az új helyszínnek van „Upon entering” képessége, azt belépéskor azonnal hajtsátok végre. Ha a kártya „**Activate Control Panel**/aktiválópanelek” képességgel bír, azt minden „Control Panel” aktiváláskor végre kell hajtani.

5. Folytatás, a fenti 4 pont elvégzése után ott folytatod a kört ahol abbahagytad.

Fontos: Az katonáitokkal harcoló génorzók haladásnál is megőrzik pozíciójukat (kivéve, ha az Ajtó vagy más kártyák képességei miatt elpusztulnak)!

AZ ALAKZAT

A katonák elnyújtott sorának neve az ALAKZAT. A katonák sosem lépnek ki az alakzataból, csak abban mozognak. Az alakzat sorainak neve POZÍCIÓ. Amikor egy katona elesik, az alakzat FELZÁRKÓZIK, hogy betöltse a megüresedett pozíciót.

FELZÁRKÓZÁS - HALÁL

Ha egy **katona meghal** kártyáját vegyétek ki az alakzataból és rakjátok vissza a dobozba. Az alakzatnak FEL KELL ZÁRKÓZNI. Amennyiben egy osztagnak már mindkét tagja meghalt, vissza kell tenni a dobozba az osztág akciókártyáit, mivel már nincs rájuk többé szükség. Ettől még, ha a katonák győznek, az osztág irányítója is győz!

Ha a kezdőjátékos adja vissza az akciókártyáit, azt tekintésétek kezdőjátékosnak, aki a második legkisebb számú akciókártyát játszotta ki.

Amikor egy katona meghal, az alakzat **FELZÁRKÓZIK** a helyére. Ez azt jelenti, hogy az alakzat **kisebbik felében** az összes terep-, Space Marine- és génorzókártyát egy pozícióval lejjebb vagy feljebb kell mozgatni, megszüntetve a lyukat az alakzatban. Az alakzat kisebbik fele az, amelyben kevesebb katona van. Ha a két fél ugyanakkora, az alsó rész zárkózik fel a felsőhöz. A felzárkózás során megtörténhet, hogy két raj egyesül. Ha ez a génorzók támadásának fázisában történik, a már támadást végrehajtott rajok nem egyesülnek a még nem támadott rajtokkal; de ha a fázis végén, egyazon pozícióban, egy oldalon két raj van, azok egy rajjá egyesülnek. A felzárkózás után előállhat olyan helyzet, hogy egy pozícióban több terepkártya is lesz. Ha egy katona mozog (kártya vagy képesség hatására), az sosem okoz felzárkózást, mozgásnál ugyanis mindig két katona cserél helyet egymással.

ELPUSZTÍTOTT GÉNORZÓK

Amennyiben egy génorzó elpusztul (általában egy katona támadása következtében), kártyája képpel felfelé a génorzópakli mellé kerül; ha kifogy a génorzópakli, a dobott kártyákat megkeverve alkossatok helyette egy újat.

BROOD LORDS / FÉSZEKURAK

A fészekurakat úgy kezeljétek, mint a génorzókat, az alábbi kivételekkel:

1. A fészekurak sosem kerülnek a génorzópakliba, sem a szkennerpaklikba. Helyszínekártyák révén kerülnek játékba, nem a szkennerpaklik útján.
2. A fészekuraknak két ikonjuk is van, így nagyobb eséllyel mozog az a raj, amelynek a tagjai.
3. Fészekúr nem pusztítható el, amíg van másik, közönséges génorzó a rajban – vagyis a fészekúr csak a raj **utolsó** tagjaként pusztítható el.
4. Amikor egy olyan raj támad, amelyben van fészekúr, **dobásából egyet le kell vonni** – vagyis nagyobb eséllyel végez a raj a katonával.

TARTOZÉKOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Kártyából és jelzőből annyi van, amennyi a dobozban található. A szándékosan vagy kényszerből visszaadott támogatásjelzők visszakérülnek a készletbe. Ha egy játékos felrakhatna egy kártyára jelzőt, de **már nincs** a készletben, **elveszíti** a lehetőséget.

Az eldobott kártyákat képpel felfelé húzópaklijuk mellé rakjátok, és ha kifogyna egy pakli (ez alól a helyszínpakli kivételt jelent), a dobott lapokat megkeverve alkossatok újat.

Ha sem a húzópakliban, sem a dobott lapok között nincs annyi génorzókártya, amennyi a szkennerpaklik feltöltéséhez kellene, a rendelkezésre álló lapokat ossza szét a szkennerek között a kezdőjátékos, amennyire csak lehet, egyenlően.



RÖVID ÖSSZEFOGLALÁS

A KÖR

1. Akciókártya kiválasztása
2. Akciók végrehajtása
3. A génorzók támadása
4. Eseményfázis

A HALADÁS LÉPÉSEI

1. Új helyszínkártya húzása
2. Terepkártyák felrakása
3. Szkennerpaklik eldobása és feltöltése
4. „Upon entering” képességek végrehajtása (ha szükséges)

TERMINOLÓGIA

- **Top of Formation** / Az alakzat eleje: Az aktuális helyszínkártyához legközelebbi pozíció.
- **In Front** / Előtte: A katonával egy pozícióban lévő lap, amely felé a katona néz.
- **Engaged** / Harcban áll: Katona és génorzó egyazon pozícióban.
- **Behind** / Mögötte: Az katonával egy pozícióban lévő lap, de a katona a másik irányba néz.
- **Miss** / Nem talált: Olyan eredmény a kockán, amely nem végez a védekező génorzóval vagy katonával.
- **Combat Team** / Osztag: Két azonos színű katona.
- **Position** / Pozíció: Az alakzat egy sora, a katona mellett ideszámítva a tőle jobbra és balra lévő terep- és génorzókártyákat.
- **Swarm** / Raj: Az alakzat egyik pozíciójának valamelyik oldalán található egy vagy több génorzó.
- **Hit** / Talált: Olyan eredmény a kockán, amely végez egy védekező génorzóval vagy katonával.

KÁRTYÁK v1



Event Card

Hasonlók a *Void Lock* kártyákhoz, de ezek nem tartalmaznak Spawn-okat, viszont rendelkeznek úgynevezett Upon Entering eseménnyel.

1. Végrehajtandó esemény szövege. Ha az adott szöveg az „**Instinct**”/Ösztön szóval kezdődik, akkor az aktuális játékos nem mutatja meg a kártyát, hanem belátása szerint végrehajtja az. (nem hogy beleszólást a döntésébe).

2. Genesteeler rajzás. A háromszögek színe mutatja hogy **Major swarming** (Fő rajzás) vagy **Minor Swarming** (Al rajzás) következik. Az adott kártyán mindkét Major swarming lesz, mert a háromszögek sárga színűek.

3. Genesteelerek mozgása. A jobb oldali ikonok azonos lehet azokkal amik a génorzó kártyákon is megtalálhatók. Azok a rajok amelyekben szerepel az adott ikon elvégzik a jobb oldalt kijelölt mozgást.



-fel/le mozgás



- mögékerülés (**flank**)

KÁRTYÁK v2



Space Marine Card

E kártyák az általuk irányított katonákat jelképezik. A lapok színes háttere mutatja meg, hogy az adott katonák mely **Combat Team-be/osztalba** tartoznak.

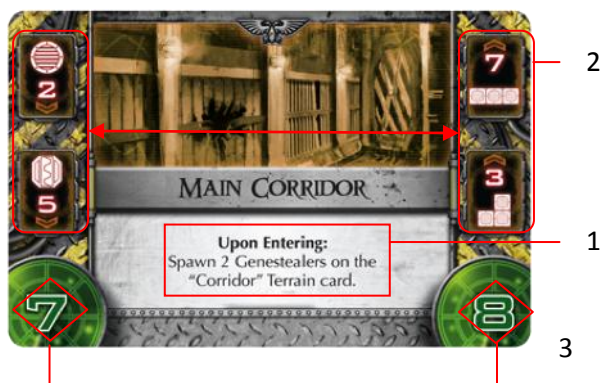
1. Attack Range / Harci távolság
2. Genestealer-ek mozgás iránya



Void Lock Card

Kezdő terem, ez adja meg az űrhajó méretét. A katonák, és a játékosok számát.

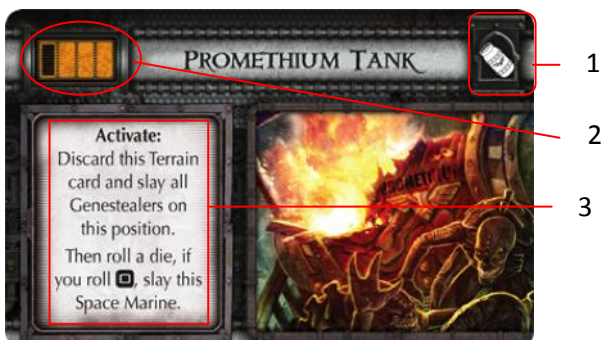
1. Terrain/Terep kártyák elhelyezése bal/jobb oldalakon
 2. Játékosok és Space Marine kártyák száma
 3. Location/Helyszín kártyapakli összeállítása
 4. Blip/Szkenner kártyapaklik mérete jobb/bal oldalakon
 5. **Major** Spawn/elsődleges rajzás (sárga háromszög)
 6. **Minor** Spawn/másodlagos rajzás (fehér háromszög)
- A spawn résznek mindig látszania kell!



Location Card

Hasonlóak a Void Lock kártyákhoz, de ezek nem tartalmaznak Spawn-okat, viszont rendelkeznek úgynevezett Upon Entering eseménnyel.

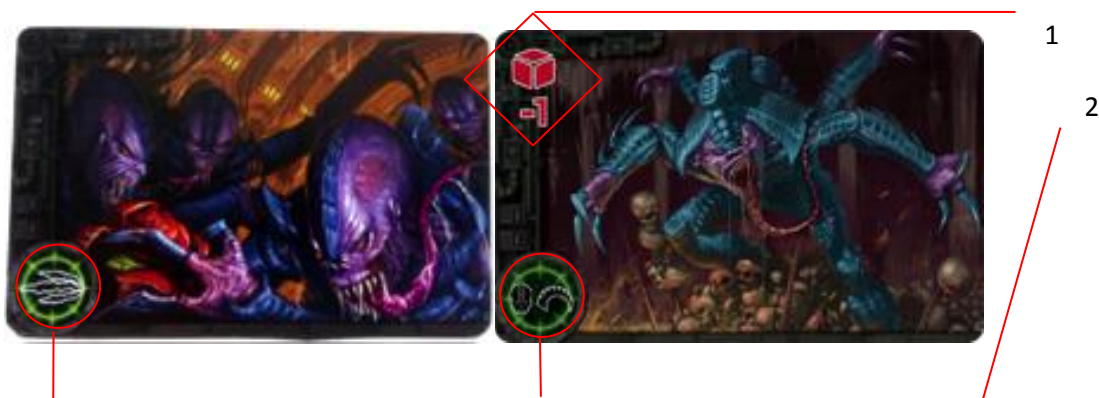
1. **Upon Entering / érkezési esemény** – Event Card-hoz hasonlóan azonnal végrehajtandó esemény
2. Terrain/Terep kártyák elhelyezése bal/jobb oldalakon
3. Blip/Szkenner kártyapaklik mérete jobb/bal oldalakon



Terrain Card

Ezeket a kártyákat a helyszínkártyák utasításai szerint kell katonáitok mellé raknotok. Általában ezeken jelennek meg a génorzók, és más, különleges hatásaik is lehetnek.

1. A terepkártya ikonja – ezek jelennek meg a **Location** cardokon
2. terepkártya színe – ezek segítségével jelölik az esemény kártyák hol rajzanak a genestealerek
3. „**Activate**” panel esetén a vele **szemben** álló katona aktiválhatja a berendezést és végrehajtja az utasítást.



Genestealer/Brood Lord cards

Ők az ellenfelek a játékban. A brood lord az erősebb változat, nem kerülhet be a génorzó pakliba, csak esemény hatására kerül a játékba.

1. A Brood lord kártyán ez az ikon azt jelzi hogy a katonának eggyel **nagyobb** számot kell dobni mint azt az ellenfelek száma megkívánja. A rajból a Brood Lord pusztul el mindig UTOLJÁRA.
2. Mozgás jelek(fej, fog, karom, gerinc) esemény kártya mutatja melyik ellenfél(raj) kerül mozgásba. A Brood Lordok 2 jel miatt valószínűbb hogy mozognak. Egy körben minden GS/raj csak 1x mozoghat.

ACTION / Akció kártyák

3 típusa létezik, ebből kettő a Combat Team / osztag mindkét tagjára érvényes :



1. **Support** – 1 **darab** támogatás jelzőt rakhatsz **bármelyik katonára**, amit az tetszőlegesen felhasználhat. A támogatás jelző használata csak akkor megengedett, ha a katona **SZEMBEN** áll a támadó/védekező rajjal. Azaz egy katona **hátbatámadása** esetén a katona csak **1x védekezhet**. Csak szemben védekezésre és támadásra használhatók. Mindenki csak a *saját* katonájára rakott supportot használhatja fel.
2. **Move+Activate** – Érvényes **Mindkét** katonára. Lépní csak 1et lehet, kivétel ha az **ability/képesség** mást is enged. A köv. mozdulatokat foglalja magába: **mozgás->forgás->aktiválás** ebben a *sorrendben!*
3. **Attack** – Érvényes **Mindkét** katonára. Támadhatnak sima kockadobással, vagy használhatják spec. Képességüket.