

12 ÉVES KORTÓL

STAR WARS

MINIATURES

COLLECTABLE
MINIATURES
GAME
ACCESSORY



**AT-AT BIRODALMI LÉPEGETŐ
SZABÁLYOK ÉS KÜLDETÉSEK**



FIGYELEM

Ez a figura önmagában nem egy teljes játék. Szükséged van a Star Wars Miniatures kezdő játékra is, ami tartalmazza a teljes szabálykönyvet. Szükséged van továbbá egyéb mini figurákra is ahhoz, hogy játszhasd az ebben a füzetben leírt küldetésüket. Ezeket a Star Wars Miniatures kiegészítő pakkokból szerezheted be. Gyűjtsd össze a kedvenc karaktereidet és rakj össze egy csapatot, aztán hívd ki a barátaidat!

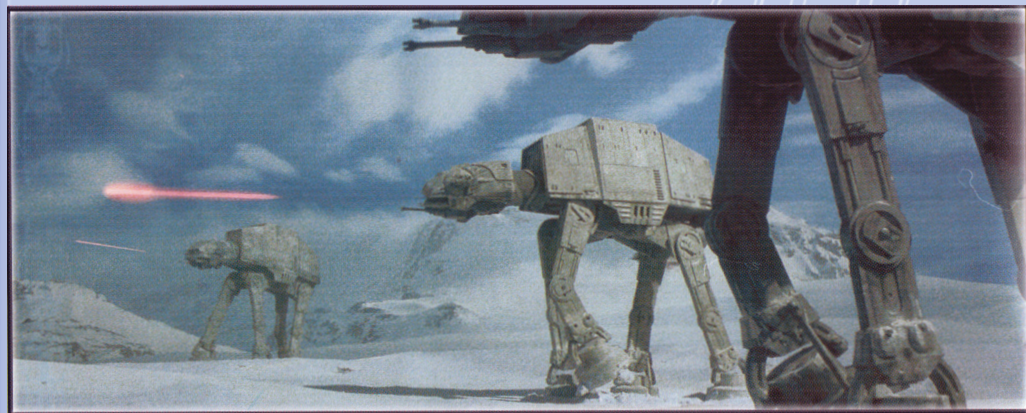
RÉGES-RÉGEN EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

Teljesen felfegyverzett csapatszállító. A lépegető. Az AT-AT. Ez a hatalmas mozgó fegyver platform szimbolizálja a Birodalom „megfélemlítéssel uralkodj” doktrínáját és ez a birodalmi arzenál legfélelmetesebb támadó járműve. A parancsnoki híd, mely a lépegető fejében található, ad helyet a pilótának és a lövészeknek, valamint ez a harci koordináció helye is.

Az AT-AT legemlékezetesebb használata a Hoth-i csatában volt.

Ezen a jéggel borított, távoli világon a Felkelők Szövetsége létrehozott egy parancsnoki központot, az Echo Bázist. Amikor a Birodalom felfedezte az elhagyott rendszerben a szokatlan aktivitást, erős támadást indított a birodalmi lépegetőkkel és a harcra kész hóromosztigosokkal. A felkelőknek reményük sem volt a győzelemre, szemben az ilyen méretű fegyverekkel. Minden, amit tehettek, hogy késleltették a birodalmi erők benyomulását, hogy ezzel időt adjanak a szállítóhajóknak a menekülésre.

Most ezzel az erős AT-AT figurával felelevenítheted ezt a sorsdöntő csatát - vagy kitalálhatsz új küldetéseket is magadnak!



A KOLOSSZÁLIS CSOMAG TARTALMA:

1 festett műanyag kolosszális figura (AT-AT birodalmi lépegető) • 1 színes karakterkártya
1 két oldalú játéktábla • számláló korongok • szabály- és küldetés leírás

MIT KEZDHETEK EZZEL?

Ez a kolosszális figura a Star Wars Miniatures játék része. Jó szórakozás a gyűjtögetésük is, de a teljes játékművel az egymás elleni csatákban érhető el.

AT-AT BIRODALMI LÉPEGETŐ SZABÁLYOK

Hasonlóan az összes többi Star Wars Miniatures karakterhez, az AT-AT birodalmi lépegetőnek is van csoportszimbóluma (Birodalom), Életpontja (300), és Védekezése (13), melyek a megszokott módon használandóak. Bár azért néhány dologban ez a karakter különbözik az átlagtól. Leginkább a mozgásban és a támadásban, ahogy alábbiakban le van írva.

KOLOSSZÁLIS KARAKTEREK

Az AT-AT birodalmi lépegető kolosszális méretű, az összes kicsi, közepes, nagy és óriási karakter fölé magasodik. Szabadon mozoghat olyan mezőkre, melyeket kisebb karakterek elfoglalnak.

Kolosszális: A kolosszális karaktert nem akadályozza a nehéz terep, az alacsony tereptárgyak és az árkok (leírás a 7. oldalon), tiszta terepként használja őket a mozgásakor. (De olyan négyzetre nem léphet, ami falat tartalmaz.) A nagy és a kisebb karakterek nem nyújtanak fedezéket ezen karakter támadásával szemben. A nagy és a kisebb karakterek elfoglalhatnak mezőket ennek a karakternek a talapzatán. (Így ezek a karakterek mind szomszédosnak fognak számítani.) A kolosszális karakter soha nincs fedezékben. A Testőr vagy a Tűz átirányítása képességű karakterek nem képesek védeni a kolosszális karaktert.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Az AT-AT birodalmi lépegetőnek a következő különleges képességei vannak. A további képességek és játékszabályokért nézd meg a Star Wars Miniatures Teljes Szabálykönyvet.

Pontos lövés: Ez a karakter képes bármely ellenséget megtámadni figyelmen kívül hagyva, hogy fedezékben van-e. Az ellenség azért megkapja a védekezési bónuszt a fedezék után.

Sérülés csökkentése 20: Amikor ezt a karakter találát éri bármilyen, nem fénykard általi forrásból, a sebzés automatikusan 20-szal csökken.

Nehéz lézer ágyú: Ez a karakter kétszer képes támadni, minkettőt +6-os támadással. Ha a támadás talál, a célpont 60 pont sérülést szenved el, minden vele szomszédos karakter pedig 20-at. Ha a támadás mellé megy, a célpont, és minden vele szomszédos karakter 20 pont sérülést szenved. Minden karakter elkerülheti a sérülést 11-es dobással. Mindkét támadás irányulhat ugyanazon, vagy különböző célpontok ellen. A nehéz lézer ágyú körönként csak egyszer használható.

Korlátozott célterület: Ez a karakter csak olyan ellenségeket képes becélolni, melyek a talapzatával egy vonalban húzott képzeletbeli egyenes előtt helyezkednek el, ahogy a 6. oldali ábra is mutatja. Figyelmen kívül kell hagynia azokat a karaktereket, amik nem esnek bele ebbe a célterületbe, még ha szomszédosak is.

Közepes lövegek: Ez a karakter kétszer képes támadni, minkettőt +10-es támadással és 20 sebzéssel. Mindkét támadás irányulhat ugyanazon, vagy különböző célpontok ellen. A közepes lövegek körönként csak egyszer használhatóak.

Állványos fegyver: Csak állványos fegyverű karakterek, vagy szomszédos lövészek képesek ezzel a karakterrel össztüzet zúdítani.

Eltéríthetetlen: Ennek a karakternek csak előrefelé szabad mozognia, ahogy a 6. oldali ábra is mutatja. Nem mozoghat oldalirányban, vagy hátrafelé.

Merev: Ez a karakter képtelen átrpéselődni szűk helyeken, vagy nyílásokon.

Szakaszos aktiválás 6: Ez a karakter hatszor aktiválható egy kör folyamán. Az aktiválás típusai azonban meghatározottak: körönként 4 aktiválást kell felhasználnia mozgásra (egyéb mozgási cselekvések leírása a 4. oldalon), 1 aktiválást a nehéz lézerágyú használatára és 1 aktiválást a közepes lövegek használatára. Mivel ezen karakter aktiválása korlátozott, nem befolyásolják a parancsnoki hatások.

Eltiprás: Amikor ez a karakter mozog, minden egyéb karakter (szövetségesek és ellenségek), melyek a talapzatán lévő mezőket foglalják el, azonnal megsemmisülnek. A karakterek elkerülhetik ezt a hatást 6-os védekeződobással. Minden olyan karaktert, ami nem semmisült meg ilyen módon, egy ezen karakter talapzatával szomszédos mezőre kell áthelyezni, olyan közel az eredeti helyéhez, amennyire lehetséges.

Mozgás 2: Ez a karakter minden egyes mozgás alkalmával 2 négyzetnyit képes előre haladni.

Gyenge pontok 10: A karakter páncélburkolatának vannak gyenge pontjai. A "sérülés csökkentése" képessége 10-re redukálódik, ha szomszédos ellenség támadja. (A fénykardok sebzése most sem csökkenthető.)

A FIGURA TALPA

Ellentétben a többi **Star Wars Miniatures** figura kerek talpával, az AT-AT birodalmi lépegető talpzata szögletes és 30x15 cm-es. Mivel ez a karakter nagyon nagy, maga a talpzat is négyzetekre van osztva, és a játékmező részének számít! A hálós mezők tiszta terepnek számítanak, nem kell extra mozgáspontokat használni a talpazatra való fellépésre. A nagy (large) méretű, vagy kisebb karakterek ráléphetnek az AT-AT bázisán lévő négyzetekre is.

Az AT-AT-nek négy masszív lába van. Minden olyan mező, amelyeket részben vagy egészében elfednek a lábak, fálnak számít.

AZ AT-AT BIRODALMI LÉPEGETŐ AKTIVÁLÁSA

Az AT-AT birodalmi lépegető különbözik az összes többi **Star Wars Miniatures** karaktertől: egy kör folyamán hatszor aktiválódik. Úgy kell elképzelni, mint egy hat karakterből álló csapatot. Ha te kezdod a kört, aktiválsz két karaktert, ezután az ellenfeled is aktivál két karaktert. Utána megint te aktiválsz két karaktert, majd megint ő, Végül te aktiválsz az utolsó két karakterdet. Ezután az ellenfeled aktiválhatja az összes olyan karakterét, akiket eddig még nem aktivált. Ha te egy fázisban kétszer aktiválsz az AT-AT-t, más karaktert abban a fázisban már nem aktiválhatsz.

Minden alkalommal, amikor ez a karakter aktiválódik, a következő dolgok egyikét csinálhatja:

- Mozog maximum 2 négyzetnyit (vagy az alább felsorolt mozgási cselekvés egyikét csinálja), használja a nehéz lézérágyút, vagy**
- használja a közepes lövegeket.**

Mindegyik aktiválási fajtát csak meghatározott számú alkalommal használhatod egy körön belül. A csomagban találsz hat számláló korongot, ami segít az aktiválások nyomonkövetésében:

4 mozgás-számláló, 1 nehéz lézérágyú-számláló és 1 közepes löveg-számláló. Ha az összes számlálókorongot elhasználtad, abban a körben az AT-AT újra már nem aktiválható.

A karakterkártyán a számlálókorongoknak is van hely az AT-AT aktiválásainak nyomonkövetéséhez.

Az AT-AT birodalmi lépegető mozgatása

Az AT-AT eltéríthetetlen, de a hatalmas lábak mozgatása időt vesz igénybe; aktiválásonként maximum 2 négyzetnyit tud lépni. Ha mind a 4 mozgását lépésre használja fel, egy körben maximum 8 négyzetnyit képes haladni. Az AT-AT nehézkes: nem képes megfordulni vagy hátrafelé lépni.

Amikor az AT-AT-t mozgatod, csak az előtte lévő mezőket foglalhatja el egyenes, illetve átlós irányban, ahogy azt a 6. oldali ábra mutatja.

A föld beleremeg

Amikor az AT-AT mozog, eltapos minden útjába kerülő karaktert. Minden karakter (szövetséges és ellenség egyaránt), akik az AT-AT bázisán, vagy olyan négyzeteken állnak, ahova az AT-AT lép, megsemmisülnek. Egy sikeres mentődobással azonban, aminek legalább 6-nak kell lennie, elkerülhetik a sorsukat. A karaktert, ha a mentődobása sikeres, át kell helyezni, egy, az AT-AT bázisával szomszédos, üres mezőre.

A karaktert irányító játékos választja ki, hogy hova szertné tenni a figurát, a lényeg, hogy szomszédos legyen az AT-AT-vel és a lehető legközelebb legyen ahhoz a helyhez, amit az AT-AT mozgása előtt a karakter elfoglalt. Ez nem számít mozgásnak, és nem provokál „lehetőség támadását”-t.

Egyéb mozgási cselekvések

Az AT-AT egy félelmetes támadó jármű és csapatszállító is egyben. A mozgási aktivációját lépés helyett egyéb „mozgási cselekvésekre” is fel tudja használni, melyekkel különböző szállítási feladatokat hajthat végre. Ezek a mozgási cselekvések a következő oldalon vannak leírva.

Amikor az AT-AT mozgási cselekvést használ, képes maximum 2 négyzetnyit mozogni, vagy a következő dolgok egyikét csinálhatja helyette:

letérdel; vagy

kinyitja az oldalsó zsilipkaput; vagy

bezárja az oldalsó zsilipkaput; vagy

feláll.

Persze arra is felhasználhat egy mozgási cselekvést, hogy nem csinál semmit.

Letérdelés

Az AT-AT a játékban alapból mindig álló pozícióban van. Ha áll, felhasználhat egy mozgási aktiválást a letérdelésre, ami közelebb hozza a talajhoz. Amikor térdel, nem tud mozogni (bár mozgási cselekvést használhat) és nem tud támadni.

A zsilip kinyitása és bezárása

Amikor az AT-AT térdel, felhasználhat egy mozgási cselekvést az oldalsó zsilipjének kinyitására.

Az óriás (huge) és kisebb karakterek ilyenkor úgy „szállhatnak be” az AT-AT-be, hogy a hosszabbik oldala mellett szomszédosan fejezik be a mozgásukat. Ezeket a karaktereket ilyenkor el kell távolítani a játéktábláról, és egy helyre kell tenni, jelezve, hogy beszálltak. Az éppen szállítás alatt álló karakterek nem tudnak támadni, és nem is támadhatóak, de ha az AT-AT, ami éppen szállítja őket, megsemmisül, ők is megsemmisülnek.

Az AT-AT egyszerre 16 kicsi (small), vagy közepes (medium), vagy 4 nagy (large), vagy 2 óriás (huge) karaktert szállíthat. (Vagy ezek arányos kombinációját, pl. 1 óriás és 5 közepes karaktert.) A szállított karakterek csak akkor tudnak kijönni, ha az AT-AT zsilipje nyitva van. Ilyenkor az AT-AT hosszabbik oldala mentén kell őket elhelyezni az AT-AT-vel szomszédos mezőkön, közvetlenül az első aktiválásod előtt a körben. Ha több a szállított karakter, mint a szabad mezők az AT-AT mellett, akkor a maradék karaktereket a korábban kirakottakkal szomszédosan helyezd el.

Ha az AT-AT zsilipje nyitva van, felhasználhatsz egy mozgási cselekvést a zsilip bezárására.

Felállás

Ha az AT-AT térdel, de a zsilipje zárva van, felhasználhat egy mozgási cselekvést a felállásra.

Támadás az AT-AT birodalmi lépegetővel

Minden körben felhasználhatsz 1-1 aktiválást a lépegető pusztító fegyverrendszereinek használatára.

Nehéz lézérágyú

Az AT-AT körönként egyszer használhatja a nehéz lézérágyúját, ami két támadást engedélyez neki, mindkettőt +6-os támadással. Helyezd a nehéz lézérágyú számlálókorongját az AT-AT karakterkártyájára, jelezve, hogy már elhasználtad ezt a képességet a körben. Ha az AT-AT térdel, vagy nincs legális célpontja, nem használhatja ezt a képességet.

Közepes lövegek

Az AT-AT körönként egyszer használhatja a közepes lövegeit, ami két támadást engedélyez neki, mindkettőt +10-es támadással és 20 sebéssel. Helyezd a közepes löveg számlálókorongját az AT-AT karakterkártyájára, jelezve, hogy már elhasználtad ezt a képességet a körben. Ha az AT-AT térdel, vagy nincs legális célpontja, nem használhatja ezt a képességet.

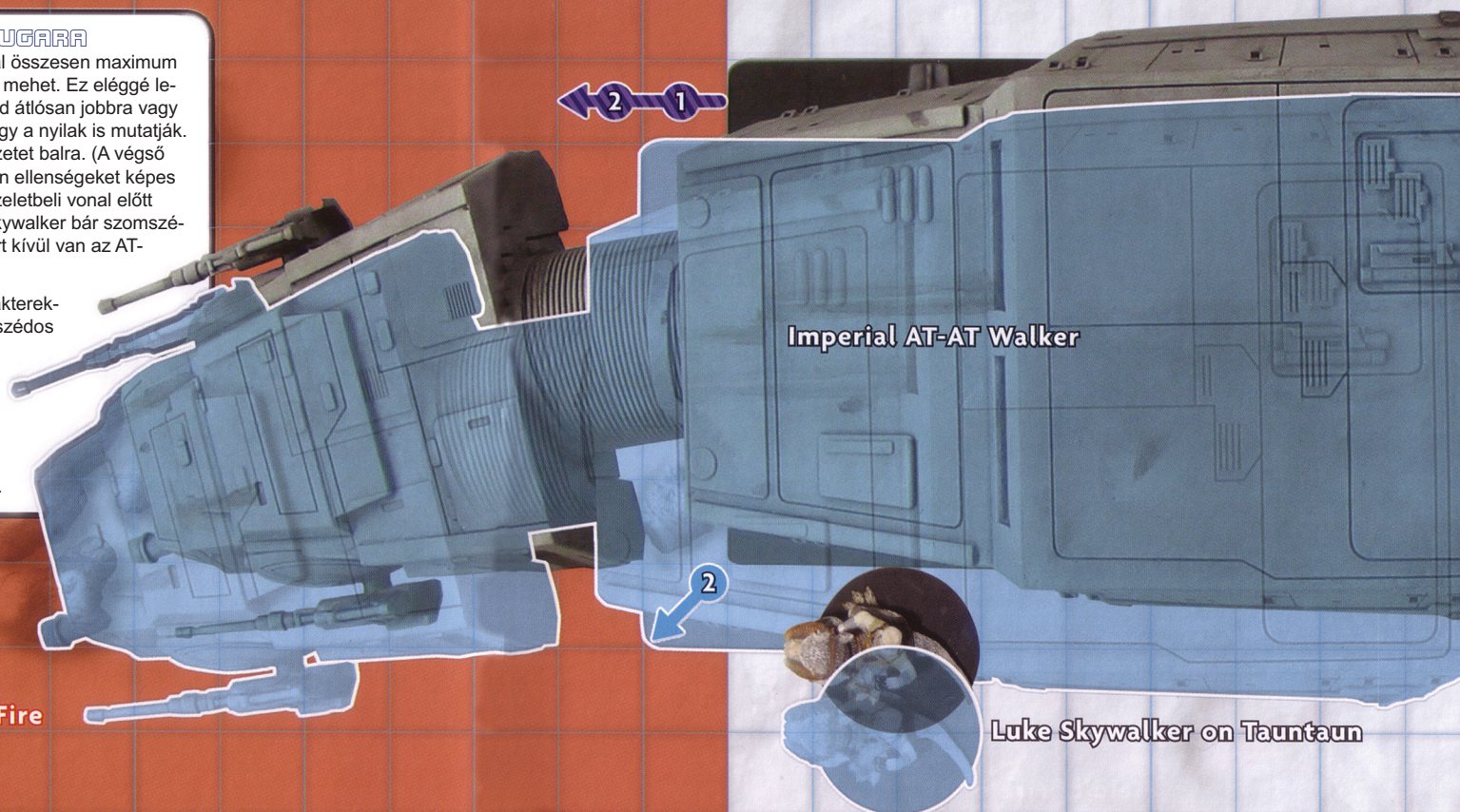
Hatósugár

Az AT-AT csak olyan ellenségeket képes megtámadni, melyek a homlokzata előtt vannak: 180° a talpzata középtengelyétől, ahogy a 6. oldal ábrája mutatja. Más szavakkal csak azok a karakterek legális célpontok a számára, amik azokon a mezőkön állnak, amik a talpzatát meghosszabbító képzeletbeli vonal előtt vannak. Az ezeken a mezőkön kívüli ellenségek nem számítanak legális célpontnak, még akkor sem, ha szomszédosak.

AZ AT-AT MOZGÁSA ÉS HATÓSUGARA

Az AT-AT minden mozgási aktiválása alkalmával összesen maximum 2 négyzetnyit képes mozogni, és csak előre felé mehet. Ez eléggé lekorlátozza a mozgását, vagy 1 négyzetnyit halad átlósan jobbra vagy balra, vagy 2 négyzetnyit egyenesen előre, ahogy a nyílak is mutatják. Ezen a példán az AT-AT átlósan mozog 1 négyzetet balra. (A végső helyzetét a késsel jelölt kép mutatja.) Csak olyan ellenségeket képes célba venni, melyek a talpa elejénél húzott képzeletbeli vonal előtt vannak, ahogy azt a vörös terület jelöli. Luke Skywalker bár szomszédos a lépegetővel, mégsem legális célpont, mert kívül van az AT-AT hatósugarán.

Amikor az AT-AT mozog, azoknak a kisebb karaktereknek, melyek a talpzatán, vagy azokon a szomszédos mezőkön állnak, amelyekre érzék, védekező dobást kell dobniuk. Ennek legalább 6-nak kell lennie, különben a karakterek megsemmisülnek. Ezen a példán Luke Skywalker olyan négyzeten áll, melyre az AT-AT érzék; mivel sikeres védekező dobást csinált, 1 négyzettel balra mozdul, szomszédosan az AT-AT talpával.



AT-AT Field of Fire

Imperial AT-AT Walker

Luke Skywalker on Tauntaun

A JÁTÉKTÁBLA ELEMELI

A játéktábla a Hoth jégvilágának egy darabját ábrázolja. A legtöbb terepelem már be lett mutatva a Star Wars Miniatures Starter játékszabályban, mint az alacsony tereptárgyak, nehéz terep, falak, ajtók és gödrök. Ez a játéktábla azonban tartalmaz néhány új terepelemet, amiket az alábbiakban mutatunk be.

A bázis bejáratai

Álcázott ajtók vezetnek be az Echo Bázisra, a felkelők Hoth-i erődjébe. Ezek a területek jelölve vannak a táblán; a bázis bejáratának három oldala fal, a negyedik egy ajtó, ami a hagyományos módon nyílik és záródik. A felkelő csapathoz tartozó karakterek úgy tudnak bemenni a bázisra, hogy belépnek az ajtó mögötti négyzetre, majd lépnek még egyet. Ezeket a karaktereket ilyenkor el kell távolítani a játéktábláról, és különrakni, jelezve, hogy ők most a bázison vannak. A bázison lévő karakterek nem tudnak támadni, nem támadhatóak, de ha a bázison kívüli összes felkelő karakter meghal, akkor a belül lévők is automatikusan meghalnak.

A bázison lévő karakterek egy későbbi körben ki is tudnak jönni: Ilyenkor bármelyik bejárat négyzetre felállíthatóak (még akkor is, ha egy másik Hoth-i játéktáblán lévő bejáraton jöttek be) közvetlenül az első aktiválásod előtt a körben. Ezután a karakter kinyitja az ajtót és a hagyományos módon mozoghat.

A bázis bejáratában álló karakterek a játéktáblán is maradhatnak, nem kell belépniük a bázisra. A karakter ilyenkor védve van a falak és a zárt ajtó által, de ha kinyílik az ajtó, ugyanúgy ki van téve a támadásnak, mint a többi karakter.

Lövészárkok

A hosszú bevágásokat a talajban, az árkokat és a védekező földműveket összefoglalóan **lövészárkok**nak nevezzük. A lövészárkot tartalmazó mezőknek vörös körvonala van.

Mozgás: Duplán számít a be- és a kilépés olyan mezőre, ami lövészárkot tartalmaz, kivéve, ha egy másik lövészárkot tartalmazó mezőről lépünk át. (Tehát négyszeresen számít, ha a lövészárkból alacsony tereptárgyra vagy nehéz terepre lépünk át.)

Látómező: A lövészárkok nem blokkolják a látómezőt.

Fedezék: A lövészárkok mezők **fejlesztett fedezék**nek számítanak a rajta (benne) lévő karakterek számára. A fejlesztett fedezék hasonlóan működik, mint a sima fedezék, a következő kikötésekkel. Ha a támadás keresztezi a vörös körvonalat, a célpont +6 védekezési bónuszt kap. Ha a támadás a lövészárkon belülről jön és nem keresztez vörös vonalat, a célpont +4 védekezési bónuszt kap, mint a hagyományos fedezék esetében. A lövészárkot tartalmazó mezők és azok a karakterek, akik a lövészárkokban vannak, nem nyújtanak fedezéket a lövészárkon kívüli karaktereknek; bár a lövészárkokban lévő karakter szomszédos az árok mellett álló karakterrel, ha egymás melletti mezőkön állnak. A támadó karakter figyelmen kívül hagyja a saját és a szomszédos lövészárkok mezőket a fedezék meghatározásánál.

Tornyok

Az Atgar 1.4 FD P torony a felkelők által alkalmazott, könnyű járműelhárító lézerágyú.

A játéktábla mindkét oldalán van 1-1 P-torony hely, amiknek a mezői alacsony tereptárgynak számítanak.

A tornyot nem lehet aktiválni, de a szomszédos mezőn álló felkelő karakterek tudnak tüzelni a lézerágyúval. Hagyományos támadás helyett 1 vagy 2 felkelő karakter képes tüzelni a lézerágyúval. Ezek a karakterek nem csinálhatnak semmi mást a fordulójukban a tüzelésen kívül, és a körben újra már nem aktiválhatóak. Ez a speciális támadás az egész fordulójuk helyett van. Ugyanúgy, mint az össztűz esetében, a lézerágyú aktiválása elveszi a fázisbeli aktiválások egyikét. Ezután aktiválatsz egy másik felkelő karaktert is. A lézerágyúval körönként csak egyszer lehet tüzelni. A lézerágyú támadása +3, a sebzés mértéke azon múlik, hogy mennyi karaktert aktiváltál a tüzeléshez.

1 karakter: 20 sebzés

2 karakter: 30 sebzés

Az össztűz esetében a tornyot állványos fegyverű karakternek kell számítani, tehát csak állványos fegyverű karakterek vagy szomszédos tüzérek képesek vele össztűzet zúdítni.

A tornyok tüzelési szöge 90°, ahogy az alábbi ábra is mutatja. Az ezen a hatósugáron kívül álló karakterek nem számítanak legális célpontnak, még akkor sem, ha szomszédosak.

Bármely ellenség képes támadni a tornyot, aki látótengelyben van a torony bármely mezejével. A torony védekezése 8, az „életpontja” 80. Ha az életpontja 40 alá csökken, használhatatlanná válik, és már nem lehet vele tüzelni. Ilyenkor egy „használatatlan” feliratú korongot kell tenni rá. Az ipari javítás képességű szövetséges karakterek javíthatják a tornyot. Ha a teljes sérülés 40 pont alá csökken, a torony újra használható. Ha a torony 80 pontnyi sérülést szenved el, megsemmisül és többé már javítani sem lehet. Ilyenkor egy „megsemmisült” feliratú korongot kell rá helyezni.



Lövegtoronyok

A Golan Arms CG.12 járműelhárító egység egy fixen elhelyezett lézerágyú. Belső személyzet működteti a forgó tornyot a tetején elhelyezett irányító helyiségből. A játéktábla egyik felén találhatóak ezek az elmozdíthatatlan lövegtoronyok, amelyek mezői fálnak számítanak.

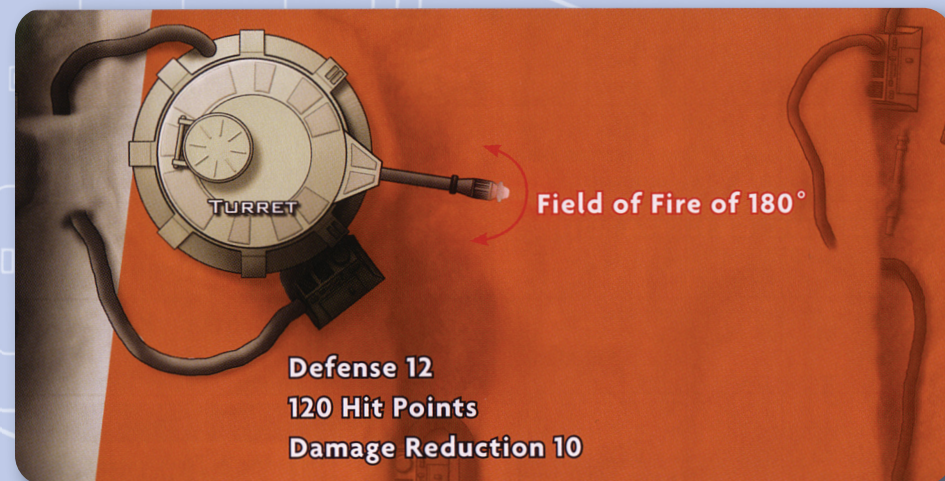
A lövegtornyot egyszer lehet egy körben aktiválni, hogy tüzeljen a lézerágyúival; a támadása +6, a sebzése 40. A lövegtornyot állványos fegyverű karakternek kell számítani, tehát csak állványos fegyverű karakterek vagy szomszédos tüzérek képesek vele össztűzet zúdítni.

A lövegtoronyok tüzelési szöge 180°, ahogy a szemközti oldal ábrája is mutatja. Az ezen a hatósugáron kívül álló karakterek nem számítanak legális célpontnak, még akkor sem, ha szomszédosak.

Bármely ellenség képes támadni a lövegtornyot, aki látótengelyben van bármely mezejével.

A lövegtorony védekezése 12, az „életpontja” 120. Rádásul van „sérülés csökkentése 10” képessége: valahányszor eltalálják és sérülést szenved a fénykardon kívül bármilyen más forrásból, a sérülés automatikusan 10-zel csökken. Az ipari javítás képességű

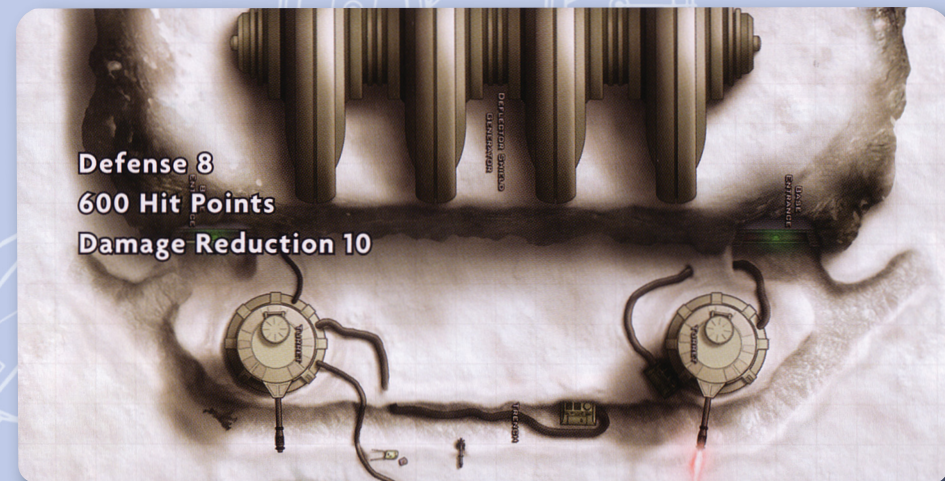
szövetséges karakterek javíthatják a lövegtornyot. Ha a lövegtorony 120 pontnyi sérülést szenved el, megsemmisül és többé már javítani sem lehet. Ilyenkor egy „megsemmisült” feliratú korongot kell rá helyezni.



Pajzsgenerátor

A Kuat Drive Yards DSS-02 Planetáris Védőpajzs Generátor egy óriási sugárzót táplál, ami egy 50 km átmérőjű pajzsot generál, hogy megóvja az Echo Bázist az orbitális bombázástól. Ez a fejlesztés a földi erők fő védelmi eszköze a Hoth-i csatában. A birodalmiak a pajzs hatókörén kívül landolnak és onnan haladnak előre, hogy megsemmisítsék a pajzsgenerátort. Ha sikerrel járnak, a bolygóvédő pajzs összeomlik és a megsemmisítő birodalmi flotta is képes támadni az Echo Bázist. A felkelők azért harcolnak, hogy feltartsák a támadókat és a lehető legtöbb időt nyerjék, hogy ez alatt a hajóik képesek legyenek elmenekülni, még a pajzs összeomlása előtt.

A pajzsgenerátort jelképező mezők a játéktáblán fálnak számítanak. Bármely ellenség képes támadni a generátort, aki látótengelyben van bármely mezejével. A pajzsgenerátor védekezése 8, az „életpontja” 600. Ezenkívül van „sérülés csökkentése 10” képessége: valahányszor eltalálják, és sérülést szenved a fénykardon kívül bármilyen más forrásból, a sérülés automatikusan 10-zel csökken. A pajzsgenerátor nem javítható.



AT-AT KÜLDETÉSEK

Itt van két olyan küldetés, melyben használható az AT-AT birodalmi lépegető a Star Wars Miniatures játékban. Persze ha ezeket kipróbáltad, saját küldetéseket is kitalálhatsz.

Mindkét küldetésben a birodalmi oldalon az AT-AT lépegetője a főszerep. A felkelők nem is remélhetik, hogy megállíthatják a támadást, de ezen jármű megsemmisítésével eléggé lelassíthatják a rohamot ahhoz, hogy a hajóik el tudjanak menekülni.

Amikor az egyik oldalnak van AT-AT-je a másiknak viszont nincs (ahogy ezekben a küldetésekből is), az AT-AT-t irányító játékos állítja fel elsőként a figuráit. Az AT-AT teljes talpának a játéktáblán kell lennie.

A GENERÁTOR VÉDELME

Ez egy speciális küldetés, ami feleleveníti az Echo Bázis pajzsgenerátorának hősiességét. A játékhoz a mellékelt pálya pajzsgenerátoros oldalát használd.

Csapatok: A birodalmi játékos egyedül az AT-AT-t irányítja, a felkelő játékos pedig egy tetszőleges, maximum 150 pontértékű csapatot. Ha jobban tetszik, használhatod az alább összeállított mintacsapatot is.

Felállítás: A felkelő erőket a pálya pajzsgenerátor felőli oldalán kell felállítani, tetszőleges elrendezésben. A birodalmi játékos ezután elhelyezi az AT-AT-t a pálya átellenes oldalán, a pálya szélétől 12 négyzeten belül.

Felkelő erősítés: Ha a felkelő játékos kezdődobásnak páratlan számot dob, minden esetben felrakhat 2 újabb Hoth katonát a bázis bejárat négyzeteire (1 karaktert 1 négyzetbe). Ezeket az egységeket közvetlenül a felkelő játékos első aktiválása előtt kell elhelyezni a pályán.

Győzelem: A birodalmi játékos győz, ha megsemmisíti a pajzsgenerátort, a felkelő játékos, ha megsemmisíti az AT-AT-t.

A generátor védelme - Egyéni csapat

Saját csapat felállítás helyett használhatod ezeket az előre összerakott csapatokat a „Generátor védelme” küldetéshez.

BIRODALMI CSAPAT

AT-AT birodalmi lépegető	200
--------------------------	-----

FELKELŐ CSAPAT

Luke Skywalker Tauntaunon	(Universe)	16
Wedge Antilles	(Universe)	22
7 Hoth katona	(Rebel Storm)	49
3 elit Hoth katona	(Rebel Storm)	36
C-3PO	(Rebel Storm)	6
R2-D2	(Rebel Storm)	8
Felkelő tiszt	(Rebel Storm)	13

150

ROHAM A GENERÁTOR ELLEN

Ez egy speciális, két részből álló küldetés, ami feleleveníti a Hoth-i csatát attól kezdve, hogy a birodalmi lépegető először tüzel az Echo Bázis pajzsgenerátorára az átütő erejű roham során. A játékhoz a mellékelt pálya mindkét oldala szükséges. Először a birodalmi erők megérkeznek a felkelők pozícióihoz. A felkelők felállítják a harcoló egységeiket és próbálják lelassítani a birodalmi előrenyomulást. Amikor az AT-AT áttöri ezt a gyenge külső védelmi vonalat, a felkelő csapatok visszavonulnak, hogy védjék a generátort, kiürítve a terep középső részét. A csata egy látványos végjátékban csúcsosodik ki a Birodalom és a Felkelők között!

Csapatok: A birodalmi játékos csapata az AT-AT birodalmi lépegetőből és 150 pontértékű egyéb karakterből áll. A felkelő játékos két csapatot állít össze, mindkettő 150 pont értékű. Ha jobban tetszik, használhatod az alább összeállított mintacsapatokat is.

Első rész: Az AT-AT megindul

A birodalmiak a látómezőbe érnek, a felkelők pedig igyekeznek az Echo Bázist védeni.

Felállítás: A mellékelt pályának az az oldala kell, amelyiken nincs rajta a pajzsgenerátor. A felkelő játékos a pályának azon az oldalán állítja fel az egyik csapatát, ami a két Echo Bázis bejáratot tartalmazza. A birodalmi erőket a pálya ellenkező végében kell elhelyezni, tetszőlegesen a pálya végétől számított 12 négyzeten belül.

Felkelő erősítés: Ha a felkelő játékos kezdődobásnak páratlan számot dob, minden esetben felrakhat 2 újabb Hoth katonát a bázis bejárat négyzeteire (1 karaktert 1 négyzetbe). Ezeket az egységeket közvetlenül a felkelő játékos első aktiválása előtt kell elhelyezni a pályán.

Ha a pályán lévő felkelő erők megsemmisülnek, az Echo Bázis belsejében lévő karakterek attól nem semmisülnek meg; a maradék felkelő erők a játék második részéig nem tudnak kijönni a bázisról.

Második rész: A végső roham

Ha az AT-AT eléri a pálya átellenes végét, a csata a pálya másik oldalán folytatódik (amelyiken a pajzsgenerátor van).

Felállítás: A második felkelő csapatot a pálya pajzsgenerátor felőli oldalán kell felállítani, tetszőlegesen elrendezésben. A birodalmi erők maradványait ezután a pálya átellenes oldalán, bárhol a pálya szélétől 12 négyzeten belül.

Az összes olyan felkelő karakter, aki még a játék első felében bement a bázisra, most ott kezd, és a 6. oldalon, a „bázis bejárat” részénél leírt módon tudnak kijönni. Azok a felkelő erők, akik még a pályán maradtak az első rész végén, most, az első körben bemennek a bázisra, és semmi mást nem tudnak csinálni. A következő körökben a szokásos módon tudnak kijönni az Echo Bázis bejáratain keresztül.

Felkelő erősítés: Ha a felkelő játékos kezdődobásnak páratlan számot dob, minden esetben felrakhat 2 újabb Hoth katonát a bázis bejárat négyzeteire (1 karaktert 1 négyzetbe). Ezeket az egységeket közvetlenül a felkelő játékos első aktiválása előtt kell elhelyezni a pályán.

Győzelem: A birodalmi játékos győz, ha a végső roham kezdetétől számított 10 körön belül megsemmisíti a pajzsgenerátort. A felkelő játékos győz, ha megsemmisíti az AT-AT-t, vagy megakadályozza a birodalmi győzelmet.

Roham a generátor ellen - Egyéni csapat

Saját csapat felállítás helyett használhatod ezeket az előre összerakott csapatokat a „Roham a generátor ellen” küldetéshez.

BIRODALMI CSAPAT

AT-AT birodalmi lépegető	200
AT-ST	(Universe) 54
2 elit hórohamosztagos	(Rebel Storm) 24
10 hórohamosztagos	(Rebel Storm) 70

348

FELKELŐ CSAPAT - KEZDŐ ERŐK

Luke Skywalker Tauntaunon	(Universe)	16
Wedge Antilles	(Universe)	22
9 Hoth katona	(Rebel Storm)	63
3 elit Hoth katona	(Rebel Storm)	36
Felkelő tiszt	(Rebel Storm)	13

150

FELKELŐ CSAPAT - GENERÁTOR VÉDŐ ERŐK

7 Hoth katona	(Rebel Storm)	49
5 elit Hoth katona	(Rebel Storm)	60
C-3PO	(Rebel Storm)	6
R2-D2	(Rebel Storm)	8
2 felkelő tiszt	(Rebel Storm)	26

149





STAR WARS

MINIATURES

Credits

Game Design and Development: Rob Watkins and Bill Slavicek • **Special Assistance:** Mons Johnson and Christopher Perkins
Editing: Jennifer Clarke Wilkes • **Art Direction, Sculpture:** Blake Beasley • **Art Direction, Print:** Mark Goetz • **Graphic Designer:** Mark Goetz and Keven Smith • **Painter:** Eve Forward-Rollins • **Cartography:** Christopher West and Rob Lazzaretti • **Production:** Bob Carrasca and Chas DeLong

Questions?

U.S., Canada, Asia Pacific, and Latin America

Wizards of the Coast, Inc.
 Email: custserv@wizards.com
 P.O. Box 707,
 Renton WA 98057-0707, U.S.A.
 Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)
 1-206-624-0933 (outside the U.S.)

U.K., Eire, and South Africa

Wizards of the Coast, Inc.,
 Consumer Affairs
 Email: wizards@hasbro.co.uk
 P.O. Box 43, Caswell Way,
 Newport NP19 4YD,
 GREAT BRITAIN
 Tel: + 800 22 427276

All Other European Countries

Wizards of the Coast p/a Hasbro
 Belgium
 Email: custserv@hasbro.co.uk
 't Hofveld 6D, B-1702 Groot-Bi-
 jgaarden, BELGIUM
 Tel: +32.70.233.277

European Addresses

Hasbro UK Ltd.

Caswell Way
 Newport, Gwent NP9 0YH
 UK

WotC/Hasbro France

Savoie Technolac C6
 73378 Le Bourget du Lac Cedex
 France

Hasbro Italia S.r.l.

Centro Direzionale Milanofiori
 Strada 7 - Palazzo RI
 20089 Rozzano (MI)

Hasbro Iberia S. L

Pol. Ind. Ribarroja del Turia
 Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja
 del Turia Valencia

Hasbro

Deutschland GmbH
 Overweg 29
 D-59494 Soest

© 2005 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. d20 System, Star Wars Miniatures, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. © 2005 Wizards of the Coast, Inc.



30096787000001 EN