

WARHAMMER 40,000 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Warhammer 40,000 vás staví do role velitele armády mocných bojovníků a válečných strojů uprostřed bitvy o nadvládu nad světem odehrávající se v daleké ponuré budoucnosti. Na těchto stránkách naleznete základní pravidla pro hraní s miniaturami Citadel. Tato pravidla použijte společně s pravidly přibalenými k modelům Warhammer 40,000.

OBSAH

Struktura textu	2
Základní pravidla	3
Profilové karty	7
Bitevní kolo	9
Velitelská fáze	9
Fáze přesunu	10
Přesun jednotek	10
Posily	11
Transportní prostředky	12
Letecké prostředky	13
Psychická fáze	14
Fáze střelby	15
Typy střelných zbraní	17
Provedení útoku	18
Fáze výpadu	19
Výpady	19
Hrdinský zásah	20
Bojová fáze	21
Fáze morálky	23
Zkoušky morálky	23
Zkoušky celistvosti jednotky	23
Mise	24
Jen válka	25



STRUKTURA TEXTU

Pro zpřehlednění jsou jednotlivé oddíly kompletního textu pravidel rozlišeny pomocí různých textových stylů a formátů. Na této stránce naleznete klíč k jednotlivým typům formátů a stylů.

1 FÁZE PŘESUNU

Země se třese v rytmech těžkých pravidelných kroků a skákacích motorů, zatímco armády pochodují napříč bojištěm, aby si zajistily výhodnou pozici.

2 PŘESLY JEDNOTEK

1. PŘESUN JEDNOTEK

Fáze přesunu je rozhodující vzhledem k tomu, že se armáda, tato jednotka může provádět armádu přímo, prvotní místo může zůstat až (viz správně). Pokud se jednotka ve chvíli, kdy je vybrána k přesunu, nachází v konkrétní zóně nepřátelského modelu (viz 4), nemůže provést ani normální přesun, ani postup. Místo toho musí stát, nebo odložit (viz správně). Jakmile jedna jednotka přesune dokonek, změna k přesunu dále a všechny nepřátelské jednotky v této zóně, které si přejí přesunout.

Při přesunu jednotky nastane změna umístění přemístění a nebo libovolná změna jeho polohy (viz správně) nebo jeho polohy (viz správně). Pokud se jednotka ve chvíli, kdy je vybrána k přesunu, nachází v konkrétní zóně nepřátelského modelu (viz 4), nemůže provést ani normální přesun, ani postup. Místo toho musí stát, nebo odložit (viz správně). Jakmile jedna jednotka přesune dokonek, změna k přesunu dále a všechny nepřátelské jednotky v této zóně, které si přejí přesunout.

Nicméně, je jednotka má (viz 4). Pokud jsou pravidla se jednotkou v této oblasti, fáze přesunu však proběhne jak kdyby se jednotka nacházela v jiné zóně.

- Vyberte ve své armádě.
- Je-li jednotka vybrána k přesunu, postupek je následující: Vyberte jednotku, kterou chcete přesunout.
- Vyberte další jednotku, kterou chcete přesunout.
- Pokud je jednotka vybrána k přesunu, postupek je následující: Vyberte jednotku, kterou chcete přesunout.

NORMÁLNÍ PŘESUN

Normální přesun: Modely se přemísťují o vzdálenost nepřátelské M².
Nejde se přesunout do konkrétní zóny nepřátelského modelu.

POSTUP

Postup: Modely se přemísťují pro postup, provádějí postupně bod přemístění nebo D². Vzhledem k tomu, že každý model v této jednotce se může přemísťovat o vzdálenost nepřátelské M², může provést další model v tomto směru. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, jednotka, která

U této cílové jednotky se jedná o jeden válečný model ani žádný model v dané zóně. Pokud jednotka má být přesunuta, musí být vybrána zóny nepřátelského modelu a zóny, do které má být přesunuta.

- Nejprve vyberte pro každou zbraň cíl, teprve poté provede útok.
- Pokud jednotka má být přesunuta, musí být vybrána zóny nepřátelského modelu a zóny, do které má být přesunuta.
- Pokud jednotka má být přesunuta, musí být vybrána zóny nepřátelského modelu a zóny, do které má být přesunuta.

Příklad: James určí, že jeho oddíl Chaos Space Marines bude útočit. Tato jednotka má být přesunuta, zatímco má ve výhledu laserový kanon, druhý melgaton a osm má ve výhledu bolgony. První je jednotka vybrána ke střelbě, což znamená, že všechny ostatní jednotky musí být přesunuty. James určí, že jeho oddíl Chaos Space Marines bude útočit. Tato jednotka má být přesunuta, zatímco má ve výhledu laserový kanon, druhý melgaton a osm má ve výhledu bolgony. První je jednotka vybrána ke střelbě, což znamená, že všechny ostatní jednotky musí být přesunuty. James určí, že jeho oddíl Chaos Space Marines bude útočit. Tato jednotka má být přesunuta, zatímco má ve výhledu laserový kanon, druhý melgaton a osm má ve výhledu bolgony. První je jednotka vybrána ke střelbě, což znamená, že všechny ostatní jednotky musí být přesunuty.

JEDNOTKY V SOUBOJOVÉ VZDÁLENOSTI

Modely nacházející se v blízkosti nepřátelského modelu, nachází-li se v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuty do zóny nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu.

8 SMĚTE (SRAŽENÍ)

Směte (sražení): Modely se střetávají v zóně nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu.

VEDELEJŠÍ OČNÍKY KOUZLA

Vedelejší očnky kouzla: Modely se střetávají v zóně nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu.

FÁZE STŘELBY

Zbraně hrají a zbraň je střelba. Temnota osových zbraněk vstříelá, vdujplným dým protínají paprsky laserových zbraní a bojící pokryjí přání vyříznut zásobky.

Fáze střelby zahrnuje výběr cíle a provedení střelby. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu.

Pro výběr jednotky je třeba vybrat cíl a provedení střelby. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu.

- Vyberte ve své armádě jednotku, která má útočit.
- Pokud jednotka má být přesunuta, musí být vybrána zóny nepřátelského modelu a zóny, do které má být přesunuta.
- Pokud jednotka má být přesunuta, musí být vybrána zóny nepřátelského modelu a zóny, do které má být přesunuta.

Výběr cíle: Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu.

Provedení střelby: Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu.

Provedení střelby: Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu. Pokud se jednotka nachází v zóně nepřátelského modelu, musí být přesunuta do zóny nepřátelského modelu.

1 Mnoho kapitol začíná tučným titulkem a krátkým úvodem. Dodají vám stručný kontext celé kapitoly.

2 Tato červená pole obvykle najdete u případů, kdy jsou tahy nebo fáze rozděleny do jednotlivých kroků, které je třeba provést v přesně stanoveném pořadí.

3 Toto je příklad textu s konkrétními pravidly. Tento text vysvětlí klíčové termíny a uvede specifické pokyny k hraní hry, např. přesun a provádění útoku.

4 Každý oddíl je zakončen souhrnem právě probraných pravidel v podobě tabulky s červenými odrážkami. Jak brzy zjistíte, ve většině her vám bude k vyřešení konkrétních situací stačit právě toto shrnutí. Pokud ne, pročtete si znovu kompletní text pravidel nad souhrnem.

Nejprve vyberte pro každou zbraň cíl, teprve poté provede útok. Pokud jednotka má být přesunuta, musí být vybrána zóny nepřátelského modelu a zóny, do které má být přesunuta. Pokud jednotka má být přesunuta, musí být vybrána zóny nepřátelského modelu a zóny, do které má být přesunuta.

Příklad: James určí, že jeho oddíl Chaos Space Marines bude útočit. Tato jednotka má být přesunuta, zatímco má ve výhledu laserový kanon, druhý melgaton a osm má ve výhledu bolgony. První je jednotka vybrána ke střelbě, což znamená, že všechny ostatní jednotky musí být přesunuty.

5 V těchto políčkách naleznete příklady použití probraného pravidla v praxi. Občas budou takto uvedeny i nejrůznější rady a tipy. Ty se sice nepočítají mezi pravidla, ale dopomohou vám k plynulejšímu průběhu her.

6 Pokročilá pravidla jsou od hlavních pravidel oddělena a naleznete je až za odělem věnujícím se fázi hry, ke které se vztahují. Tato pravidla nebudete potřebovat v každé hře, ale pouze tehdy, pokud vaše armáda obsahuje specifické jednotky, kterých se tato pravidla týkají.

7 Některé výrazy jsou někdy uvedeny ve formě klíčového slova. Tímto fontem se označují specifická pravidla pro specifické modely či jednotky. Více se o klíčových slovech dozvíte na straně 3.

8 Některá pravidla jsou uvedena v bílém poli. Tento způsob slouží k lepší orientaci v textu, když budete během hry potřebovat vyhledat konkrétní pravidlo.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Na následujících stránkách naleznete vše, co potřebujete vědět, abyste se svou sbírkou miniatur Citadel mohli vést velkolepé bitvy napříč válkou zničenou galaxií.

Následující text obsahuje pravidla hraní her Warhammer 40,000. Nejprve vyberte buď misi Jen válka (str. 25), nebo balíček misí. V knize pravidel Warhammer 40,000 Core Book najdete balíčky misí pro otevřenou hru, zápasy nebo příběhovou hru. Na začátku musíte shromáždit armádu miniatur Citadel, vytvořit bojiště a připravit se na válku. Bitva se skládá ze série bitevních kol, ve které se hráči střídají v jednotlivých tazích až do chvíle, kdy je jeden z nich prohlášen vítězem.

DEFINICE STĚŽEJNÍCH PRAVIDEL A TERMÍNŮ

Tato stránka vysvětluje význam termínů používaných v průběhu celého textu a předkládá přehled základních principů, o které se pravidla celé hry opírají.

MISE

Než se pustíte do hry Warhammer 40,000, je třeba nejprve vybrat misi. Mise určí, jakým způsobem máte shromáždit své armády, vytvořit bojiště a rozmístit vojsko. Stanoví také, zda se na bitvu vztahují určitá specifická pravidla, a (a to především!) kritéria vítězství. Podrobnosti o misích se dozvíte na straně 24.

ARMÁDA

Každý hráč ve hře Warhammer 40,000 ovládá armádu miniatur Citadel, kterým se říká „modely“. Velikost vaší armády bude záviset na vámi vybrané misi.

Vhodným měřítkem k určení velikosti armády je její úroveň síly (power level) – ta je tvořena součtem všech silových stupňů (power rating), jak jsou definované dále, každé jednotky zařazené do armády. Silový stupeň každé jednotky je uveden na její profilové kartě – podrobnosti o silovém stupni se dozvíte v příručce Warhammer 40,000 Core Book a profilové karty jsou detailněji popsány níže.

Hra Warhammer 40,000 se hraje s armádami určité síly. Pokud je součet silových stupňů všech modelů vaší i soupeřovy armády, které chcete v bitvě použít, nižší než 15 nebo naopak vyšší než 300, pak budou vaši situaci svým rozsahem lépe vyhovovat hry v režimu Kill Team v prvním případě nebo Apocalypse v případě druhém. Více se o těchto režimech dozvíte na stránce warhammer-community.com.

- **Armáda:** Vojsko složené z modelů pod vaším velením.

PROFILOVÉ KARTY

V profilových kartách naleznete pravidla pro použití konkrétních jednotek ve vaší armádě. Svou profilovou kartu má každá jednotka. Při hře budete potřebovat profilové karty všech jednotek ve své armádě. Podrobnosti o profilových kartách se dozvíte na straně 7–8.

KLÍČOVÁ SLOVA

Všechny profilové karty obsahují klíčová slova, rozdělená na klíčová slova frakcí a ostatní klíčová slova. Klíčová slova frakcí vám poslouží při rozhodování, které modely do své armády zařadit, ale obě kategorie mají jinak v zásadě podobný účel. V textu jsou klíčová slova uvedena **SPECIÁLNÍM TUČNÝM FONTEM**. Na klíčová slova někdy odkazují konkrétní pravidla. Znění specifického pravidla např. udává, že se vztahuje jen na jednotky **PĚCHOTA**. Znamená to, že se dané pravidlo týká jen těch jednotek, které mají mezi klíčovými slovy na své profilové kartě uvedeno **PĚCHOTA**. V rámci této zásady se nerozlišuje, zda je klíčové slovo ve znění příslušného pravidla uvedeno v jednotném či množném čísle.

Na některých profilových kartách lze nalézt klíčová slova ve špičatých závorkách, např. <CHAPTER>, <LEGION> nebo <MARK OF CHAOS>. Toto je označení klíčových slov, která si můžete určit sami (v rámci jistých omezení, jak je popsáno v publikaci, která danou profilovou kartu obsahuje). O tom, co toto klíčové slovo znamená, musíte rozhodnout ve chvíli, kdy tuto jednotku zařadíte do své armády (před bitvou nebo v jejím průběhu). Pokud je klíčové slovo ve špičatých závorkách používáno dalším pravidlem, pak je význam tohoto klíčového slova totožný s významem, jaký jste mu přiřadili pro danou jednotku, na kterou se toto pravidlo vztahuje.

***Příklad:** Nick do své armády přidá jednotku Space Marine Librarian. Tato jednotka má v profilové kartě klíčové slovo <CHAPTER>, kterému dá Nick význam **ULTRAMARINES**. Pokud se Librarian pokusí seslat psychickou schopnost, která také používá klíčové slovo <CHAPTER>, nahradí Nick při čtení pravidla všechny výskyty daného klíčového slova výrazem **ULTRAMARINES**.*

Některé jednotky mohou obsahovat modely s různými klíčovými slovy. Pokud jednotka zahrnuje modely s různými klíčovými slovy, má se za to, že tato jednotka jako celek má všechna klíčová slova všech svých jednotek a vztahuje se na ni libovolné pravidlo, které se týká jakýchkoliv jednotek s daným klíčovým slovem. Pokud se pravidlo vztahuje na modely s konkrétním klíčovým slovem, pak se týká jen těch modelů v rámci jednotky, které toto klíčové slovo mají.

- **Klíčová slova:** V textu jsou označena **SPECIÁLNÍM TUČNÝM FONTEM**.
- Pravidla zahrnující klíčová slova se vztahují na všechny a jednotky a modely s daným klíčovým slovem.
- <**KLÍČOVÁ SLOVA**> si určuje hráč při zařazení jednotky do armády.

JEDNOTKY

Modely se pohybují a válčí v rámci jednotek. Jednotka může zahrnovat jeden nebo více modelů vybraných z jedné profilové karty. Všechny jednotky v jedné armádě jsou považovány za spřátelené jednotky a všechny modely v jedné armádě se považují za spřátelené modely. Všechny jednotky v soupeřové armádě jsou považovány za nepřátelské jednotky a všechny modely v soupeřové armádě se považují za nepřátelské modely. Pokud se pravidlo vztahuje na „jednotky“ nebo „modely“ a není stanoveno, zda jsou spřátelené nebo nepřátelské, potom se týká všech jednotek nebo modelů bez ohledu na to, ve které jsou armádě.

- **Jednotka:** Skupina modelů ze stejné profilové karty.
- Spřátelené modely = všechny modely z jedné armády.
- nepřátelské modely = všechny modely ze soupeřovy armády.
- Spřátelené jednotky = všechny jednotky z jedné armády.
- nepřátelské jednotky = všechny jednotky ze soupeřovy armády.

Nejdůležitější pravidlo

Ve hře s tak rozsáhlým a detailním herním systémem jako Warhammer 40,000 se může stát, že si někdy nebudete jisti, jak vyřešit konkrétní situaci. V takovém případě se domluvte se soupeřem na řešení, které bude vyhovovat vám oběma (nebo které vám přinese nejvíc herní zábavy). Jestliže nepřijmete na žádné řešení, které by vyhovovalo oběma, hoďte si kostkou a vítěz rozstřel rozhodne o dalším postupu. Pak může boj pokračovat!

CELISTVOST JEDNOTKY

Jednotka obsahující více než jeden model se vždy umísťuje či přesouvá jako jeden celek, přičemž její modely se vždy musí nacházet ve vzdálenosti do 2" vodorovně a do 5" svisle od nejméně jednoho dalšího modelu z dané jednotky. Má-li jednotka šest a více modelů, pak jsou rozestupy do 2" vodorovně a do 5" svisle od nejméně dvou jiných modelů ze stejné jednotky. Toto se nazývá společný postup. Pokud by přesun jednotky celistvost porušil, pak tento přesun nelze provést. Jednotky se přesunují především ve fázi přesunu (str. 10), ale mohou se přesunovat i ve fázi výpadu (str. 19) a v bojové fázi (str. 21).

Některá pravidla povolují přidávat modely do jednotky během bitvy. Tyto modely se musí přidávat za současného dodržení pravidla celistvosti dané jednotky. Někdy může dojít k situaci, že v poli nebude dostatek místa pro všechny modely dané jednotky nebo nebude možné modely umístit tak, aby dodržely pravidlo celistvosti jednotky. V takovém případě se všechny modely, které není možné umístit, považují za zničené.

- **Celistvost jednotky:** 2" vodorovně + 5" svisle.
- Každý model musí dodržovat celistvost jednotky tím, že se od jednoho dalšího modelu vlastní jednotky nevzdálí na delší než povolenou vzdálenost.
- V případě jednotky s 6 a více modely musí každý model celistvost dodržovat tak, že se na delší než povolenou vzdálenost nevzdálí od 2 dalších modelů z vlastní jednotky.

KONFLIKTNÍ ZÓNA

Konfliktní zóna představuje vzdálenost, ve které jsou modely nepřáteli vnímány jako hrozba. Pokud se model nachází ve vzdálenosti nepřesahující 1" vodorovně a 5" svisle od nepřátelského modelu, pak se oba modely nacházejí v konfliktní zóně. Pokud se dva nepřátelské modely nacházejí v konfliktní zóně, potom jsou i jejich jednotky v konfliktní zóně. Modely nelze umístit do konfliktní zóny nepřátelských modelů.

- **Konfliktní zóna:** 1" vodorovně + 5" svisle.
- Modely nelze umístit do konfliktní zóny nepřátelských modelů.

BOJIŠTĚ

Všechny bitvy hry Warhammer 40,000 se odehrávají na obdélníkových bitevních polích. Bojiště se může nacházet na libovolném povrchu, na kterém mohou modely bezpečně stát, tedy např. na stole nebo na podlaze. Potřebná velikost bojiště je stanovena v konkrétní misi a závisí také na velikosti používaných armád. Na bojiště se rozestaví terénní prvky.

TERÉNNÍ PRVKY

Krajinnou podobu bojiště mohou vytvořit modely z nabídky Warhammer 40,000. Tyto modely se nazývají terénní prvky, aby se odlišily od modelů tvořících armádu. Terénní prvky se na bojiště rozmístí před zahájením bitvy. Podrobnosti o terénních prvcích naleznete v příručce Warhammer 40,000 Core Book.

S výjimkou případů, kdy mise stanovuje jinak, si můžete zcela svobodně vytvořit zajímavé bojiště pomocí prvků, které máte k dispozici. Obecně doporučujeme umístit jeden terénní prvek na každých 12"×12" plochy (přibližně). Tyto požadavky nejsou závazné, ale mějte na paměti, že hra na úplně pustém nebo naopak krajinnými prvky přeplněném bojišti může jedné ze stran poskytnout nechtěnou výhodu.

MĚŘENÍ VZDÁLENOSTÍ

Vzdálenost se měří v palcích (") od nejbližších bodů podstavců modelů, mezi kterými vzdálenost měříte. Pokud model nemá podstavec, jako je tomu v případě mnoha vozidel, pak se vzdálenost měří od nejbližšího bodu jakékoliv jejich části. Tomu se říká měřit od karoserie/trupu vozidla. Vzdálenost je možné měřit kdykoliv.

Pokud pravidlo hovoří o nejbližší jednotce či modelu, přičemž tomuto odpovídá dva či více, potom může hráč, který ovládá jednotku, která dané pravidlo používá, rozhodnout, který model nebo jednotka se pro tento účel bude považovat za nejbližší.

- Vzdálenost se měří v palcích (").
- Měří se vždy nejkratší vzdálenost mezi podstavci (či trupu vozidla).
- Trup = Jakákoliv část modelu, který nemá podstavec
- Vzdálenost je možné měřit kdykoliv.
- Pokud se v nejkratší vzdálenosti nachází více jednotek, rozhodne hráč uplatňující dané pravidlo, která se počítá jako nejbližší.

POZNÁMKA K URČOVÁNÍ DOSAHU

Pokud pravidlo hovoří o vzdálenosti „do“ jisté hodnoty či „v dosahu“ jisté hodnoty, znamená to, že se vztahuje na libovolnou vzdálenost nepřesahující danou hodnotu. Například vzdálenost do 1" znamená libovolnou vzdálenost nepřesahující 1".

Pokud se pravidlo vztahuje na modely, které se nacházejí „do“ nebo „v dosahu“ jisté vzdálenosti, potom stačí, aby se v příslušné vzdálenosti nacházela kterákoliv část podstavce (či trupu) modelu. Pokud se pravidlo vztahuje na modely, které se „celou plochou“ nacházejí „do“ nebo „v dosahu“ jisté vzdálenosti, potom je třeba, aby se v příslušné vzdálenosti nacházely všechny části podstavce (či trupu) modelu.

Pokud se pravidlo vztahuje na jednotky, které nacházejí „do“ nebo „v dosahu“ jisté vzdálenosti, potom stačí, aby se v příslušné vzdálenosti nacházela kterákoliv část podstavce (či trupu) libovolného modelu z této jednotky. Pokud pravidlo uvádí, že se na jednotky vztahuje tehdy, nachází-li se „všechny modely „do“ nebo „v dosahu“ jisté vzdálenosti“, potom stačí, aby se v příslušné vzdálenosti nacházel každý model libovolnou částí svého podstavce či trupu. Pokud se pravidlo vztahuje na jednotky, které se „celou plochou“ nacházejí „do“ nebo „v dosahu“ jisté vzdálenosti, potom je třeba, aby se v příslušné vzdálenosti nacházely všechny části podstavce (či trupu) všech modelů z dané jednotky.

- Model se nachází „do“ nebo „v dosahu“ vzdálenosti = jakákoliv část podstavce (či trupu) modelu.
- Model se „celou plochou“ nachází do“ vzdálenosti = všechny části část podstavce (či trupu) modelu.
- Jednotka se nachází „do“ nebo „v dosahu“ vzdálenosti = jakýkoliv model do dané vzdálenosti.
- Jednotka se „celou plochou“ nachází do“ = všechny modely se celé nacházejí do dané vzdálenosti.

Rady a tipy – Vratké modely

Na některé terénní prvky se někdy modely obtížně umísťují tak, aby stály na přesně stanoveném místě. Pokud je model vratký a stojí jen tak tak, je pravděpodobné, že ve chvíli, kdy někdo strčí do stolu, spadne a rozbije se nebo se přinejmenším poškodí jeho barva. V takovém případě může být bezpečnější umístit model po dohodě obou hráčů na místo, kde bude stát pevně, a jeho skutečné umístění si pamatovat. Pokud se bude na tento model později střílet, budete ho muset podržet na skutečné pozici z důvodu lepšího přehledu o situaci.

KOSTKY

K vedení bitvy budete potřebovat šestistranné kostky (označované často zkratkou D6). V textu se mohou objevit zkratky 2D6, 3D6 a podobně, které jednoduše značí, že máte tolikrát, kolik určuje číslo, hodit kostkou D6 a výsledky všech hodů sečíst. Pokud máte dle pokynů hodit D3, hodte D6 a výsledek vydělte dvěma (se zaokrouhlením nahoru). Pokud pravidlo vyžaduje, abyste na D6 hodili například 3 a více, označuje se to často zkratkou 3+.

Započítávají se všechny případné modifikátory hodu, přičemž platí, že nejprve se započítávají modifikátory dělení, poté násobení, poté přičítání a nakonec odečítání. Po započítání všech modifikátorů se zaokrouhluje nahoru. Výsledek hodu lze modifikátorem navýšit nad maximální hodnotu kostky (v případě D6 tedy nad hodnotu 6), ale nikdy ne pod hodnotu 1. Pokud by po započítání všech modifikátorů byl výsledek hodu menší než 1, počítá se výsledek jako 1.

- D6 = Šestistranná kostka
- D3 = D6 děleno 2 (zaokrouhluje se nahoru)
- Započítávají se všechny modifikátory.
- Modifikátory se započítávají v pořadí: dělení, násobení, přičítání, odčítání
- Po započítání všech modifikátorů se výsledek zaokrouhlí nahoru na celé číslo.
- Hod nemůže být po modifikaci nikdy nižší než 1.

OPAKOVANÝ HOD

Některá pravidla umožňují hod opakovat. To znamená, že můžete jednou nebo více kostkami hodit znovu. Pokud vám pravidlo umožní zopakovat hod, který byl tvořen hodem více kostkami (2D6, 3D6 apod.) potom platí, že musíte zopakovat hod všemi kostkami, není-li uvedeno jinak. Pokud pravidlo umožňuje opakování konkrétního hodu, je možné hodit znovu jen těmito příslušnými kostkami. Pokud pravidlo umožňuje zopakovat specifický hod, ale výsledek se získává rozdělením hodu na polovinu (jako je tomu v případě D3), použijete k rozhodnutí, zda se hod má opakovat, už podělenou hodnotu, nikoliv hodnotu původního hodu před podělením. Pokud například pravidlo stanoví, že v případě výsledku 1 se má hod opakovat, a jedná se o hod typu D3, dojde k opakování hodu v případě, že jste na D6 hodili 1 nebo 2 (což po převodu na D3 dává po rozdělení výsledek 1).

Hod nelze nikdy opakovat více než jednou. Veškeré modifikátory se započítávají až po opakování hodu. Pokud je v pravidlech zmíněná „nemodifikovaná hodnota“, jedná se o hodnotu po zopakování všech hodů, ale před započítáním modifikátorů.

- **Opakovaný hod:** Hodte znovu kostkou.
- Hody se opakují před započítáním případných modifikátorů.
- Hod nikdy nelze opakovat více než jednou.
- **Nemodifikovaný hod:** Výsledek po opakování hodu, ale před započítáním případných modifikátorů.

ROZSTŘEL

Někdy hráči obdrží pokyn provést rozstřel. V takovém případě oba hodí D6 a vyhrává hráč s vyšším hodem. Dojde-li k remíze, rozstřel se opakuje. Při rozstřelu není dovolen opakovaný hod ani započítávání modifikátorů.

- **Rozstřel:** Oba hráči hodí D6 a vyšší skóre vyhrává.
- V případě remízy se hod opakuje.

SEKVENCE

V průběhu hraní hry Warhammer 40,000 zjistíte, že je někdy třeba ve stejnou dobu uplatnit dvě nebo více pravidel – např. „na začátku bitevního kola“ nebo „na konci bojové fáze“. Dojde-li k tomu v průběhu bitvy, zvolí pořadí uplatňování pravidel hráč, který je na tahu. Dojde-li k tomu před bitvou nebo po ní, či na začátku nebo na konci bitevního kola, provedou hráči rozstřel a vítěz určí pořadí uplatnění pravidel.

- Pokud se v jednu chvíli uplatňuje více pravidel, rozhodne o jejich pořadí hráč, který je na tahu.

Rady a tipy – Hody kostkou

V průběhu hraní Warhammer 40,000 budete se soupeřem velmi často házet kostkou. Sluší se, aby soupeř vždy věděl, za jakým účelem házíte a zda se na hod vztahují pravidla nebo schopnosti, které by mohly umožnit opakovaný hod.

Mnoho hráčů hází přímo na bojišti, jiní stranou, např. na speciální podložce. Házejte vždy tak, aby i soupeř mohl vidět výsledek. Pokud se kostka při hodu zakutálí mimo pomyslné hranice (například mimo bojiště, mimo podložku nebo třeba skončí na podlaze), obvykle se výsledek takového hodu nepočítá a hází se znovu. V takovém případě se tento opravný hod nepovažuje za „opakovaný hod“.

Někdy se stane, že kostka po hození na bojišti nedopaďne celou plochou na jednu ze stran. Někteří hráči používají pravidlo, že pokud kostka nedopaďne na povrch celou plochou jedné strany nebo pokud na ni nemůžete postavit další kostku, aniž by spadla, jedná se o neplatný hod a musí se házet znovu. Běžnější je, že se hod opakuje jen v případě, že si hráči nejsou jisti výsledkem. Každopádně platí, že takový opravný se nepočítá jako opakování hodu.

POČÁTEČNÍ SÍLA, POLOVIČNÍ SÍLA A ZNIČENÉ JEDNOTKY

Počet modelů v jednotce po jejím zařazení do armády se také nazývá počáteční síla. Během bitvy dojde ke zničení některých modelů v důsledku utrpeného poškození. Zničené modely se ze hry odeberou. Jakmile počet modelů v jednotce klesne pod polovinu její počáteční síly, mluvíme o tom, že jednotka má poloviční sílu. Zničením všech modelů v dané jednotce dojde ke zničení jednotky.

Pokud určité pravidlo stanoví, že se má konkrétní jednotka během bitvy rozdělit na několik menších jednotek, je počáteční síla každé z nich rovna aktuálnímu počtu modelů v ní. Pokud během bitvy dojde ke sloučení jednotek do jedné větší, určíte její počáteční sílu (a z ní následně i případnou poloviční) součtem původních hodnot počáteční síly všech sloučených jednotek.

Některá pravidla začínají platit jen v okamžiku, kdy dojde ke zničení nepřátelské jednotky vámi nebo modelem či jednotkou vaší armády – to znamená, že poslední model nepřátelské jednotky je zničen útokem (str. 18) podniknutým modelem z vaší armády, po ústupu z bojiště (str. 23), smrtelným zraněním (str. 19), které mu způsobí model z vaší armády prostřednictvím konkrétního aktivního pravidla, nebo uplatněním jiného pravidla, které používá model vaší armády a které jasně stanoví, že nepřátelský model je zničen. Nepřátelské jednotky zničené jiným způsobem se nepovažují za zničené vámi ani jednotkou nebo modelem z vaší armády.

- **Počáteční síla:** Počet modelů v jednotce po zařazení do armády.
- Zničené modely se vyřadí z bojiště.
- **Méně než poloviční síla:** Počet modelů v jednotce klesne pod polovinu počáteční síly.
- Okamžikem zničení posledního modelu v jednotce dochází ke zničení jednotky.

PROFILOVÉ KARTY

Každá jednotka má svou profilovou kartu, na které jsou uvedené její základní vlastnosti a výzbroj a schopnosti jejích modelů. Zde vysvětlíme, co údaje v profilové kartě znamenají a jak se projevují a používají ve hře. Zkrácená verze profilové karty se nachází v návodech na stavbu modelů. Tato stručná verze obsahuje méně informací než plná verze, ale plně postačí k zapojení jednotky do boje.

1. NÁZEV JEDNOTKY

Zde vidíte jméno jednotky.

2. BITEVNÍ ROLE

Používá se hlavně při budování Pravidelné armády (Battle-forged army, viz příručka Warhammer 40,000 Core Book).

3. SILOVÝ STUPEŇ

Čím vyšší číslo, tím silnější jednotka!

4. PROFILY

Zahrnují následující vlastnosti, ze kterých můžete určit sílu modelů v dané jednotce.

Počet: Tento údaj určuje, kolik modelů uvedeného typu má jednotka obsahovat (tedy minimální a maximální velikost jednotky).



Pohyb (M): Rychlost, jakou se model pohybuje po bojišti. Pokud je v tomto políčku uvedeno -, pak se tento model pohybovat nemůže.



Zbraňová dovednost (WS): Určuje sílu modelu v boji zblízka. Pokud je v tomto políčku uvedeno -, pak tento model nemůže bojovat na blízko.



Balistická dovednost (BS): Určuje přesnost modelu při použití střelných zbraní. Pokud je v tomto políčku uvedeno -, daný model není schopen střelby a nemůže útočit pomocí střelných zbraní.



Síla (S): Určuje fyzickou sílu modelu a pravděpodobnost, s jakou může způsobit poškození v boji zblízka.



Odolnost (T): Vyjadřuje odolnost modelů vůči fyzickému poškození.



Životy (W): Určuje, jak vysoké poškození může model utrpět, než svým zraněním podlehne.



Útoky (A): Stanovuje, kolik úderů může model při střetu na blízko zasadit. Pokud je v tomto políčku uvedeno -, pak tento model nemůže bojovat na blízko.



Vůdcovství (Ld): Vyjadřuje míru odvahy, rozhodnosti a sebedisciplíny daného modelu.



Záchrana (Sv): Určuje míru ochrany, vyplývající z typu zbroje daného modelu.

U některých velkých modelů dochází s ubývajícími životy ke změně vlastností – porovnáním údaje o zbyvajících životech s příslušným řádkem na profilové kartě zjistíte aktuální vlastnosti.

5. SLOŽENÍ JEDNOTKY A VÝZBROJ

Pokud tyto informace nejsou přímo v profilu, dozvíte se v tomto oddíle, jaký počet konkrétních modelů má jednotka obsahovat. Dále je zde uvedeno, kterými výchozími zbraněmi, případně další výzbrojí je model vybaven.

Nekompletní jednotka

Pokud nemáte dost modelů na postavení jednotky o minimální velikosti, smíte jednu postavit s využitím alespoň tolika modelů, které máte k dispozici, a zařadit ji do své armády. Takové jednotce se říká nekompletní.

6. SCHOPNOSTI

Mnoho jednotek má jednu nebo více zvláštních schopností. Níže je popíšeme podrobněji.

Schopnosti aury

Některé schopnosti ovlivňují modely či jednotky v určité vzdálenosti – těmto schopnostem se říká aury. Model se schopností v podobě aury se vždy nachází v jejím účinném dosahu. Účinky více stejných aur se nesčítají. Pokud se tedy model nachází v dosahu dvou jiných modelů se stejnou aurou, pak se účinek aury počítá jen jednou.

7. ZBRANĚ

Na stručných profilových kartách nejsou uvedeny názvy zbraní, ale jsou jim přiřazena čísla, která odpovídají popiskům na obrázku dané miniatury. Zbraně se popisují pomocí následujících vlastností:



Dosah: Jak daleko zbraň dostřelí. Zbraně s dosahem „Zblízka“ jsou určeny pouze ke kontaktnímu boji na blízko. Všechny ostatní zbraně jsou zbraně střelné. Některé zbraně mají minimální a maximální dostřel, například 6“–48“. Takové zbraně nemohou zacílit na modely, které se celou plochou nacházejí pod hodnotou minimálního dostřelu.



Typ: Tyto kategorie jsou vysvětleny v oddílech o Střelecké a Bojové fázi bitvy. Jednotlivé typy jsou na profilových kartách vyjádřeny symboly.



Síla (S): Pravděpodobnost, s jakou zbraň nepříteli způsobí poškození. Pokud je v políčku síly uvedeno „Uživatel“ (User), pak se tato hodnota rovná síle uživatele zbraně. Pokud zbraň uvádí modifikátor (např. +1 nebo x2), stanovíte sílu zbraně modifikací síly uživatele příslušným způsobem (pokud je např. v políčku síly zbraně uvedeno „x2“ a uživatel má sílu 6, potom má zbraň sílu 12).



Průraznost (AP): Vyjadřuje, jak snadno útok překoná soupeřovu zbroj.



Poškození (D): Hodnota poškození způsobená úspěšným zásahem.

Schopnosti: Zde jsou uvedeny schopnosti, které mají přímý vliv na útok provedený pomocí této zbraně.

KOMPLETNÍ PROFILOVÁ KARTA

1 ASSAULT INTERCESSOR SQUAD 5 POWER

No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
4-9	Assault Intercessor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Assault Intercessor Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

If this unit contains 6 or more models, its Power Rating is increased to 10. Every model is equipped with: heavy bolt pistol; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Plasma pistol	Before selecting targets, select one of the profiles below to make attacks with.					
Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On an unmodified hit roll of 1, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

WARGEAR OPTIONS


- * The Assault Intercessor Sergeant can be equipped with 1 plasma pistol instead of 1 heavy bolt pistol.

ABILITIES

Angels of Death [see Codex: Space Marines]
 Combat Squads: If this unit contains 10 models, then during deployment, before any units have been set up, it can be divided into two units of 5 models.

FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>
KEYWORDS: INFANTRY, PRIMARIS, ASSAULT INTERCESSOR SQUAD

3



Assault Intercessors are amongst the most widespread close support units in a Chapter's arsenal. Firing explosive salvos from their heavy bolt pistols as they close upon the foe, Assault Intercessors then charge into the fray where they make short work of their enemies with brutal swings of their chainswords.

5 OUTRIDER SQUAD 6 POWER

No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
2	Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Every model is equipped with: heavy bolt pistol; twin bolt rifle; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

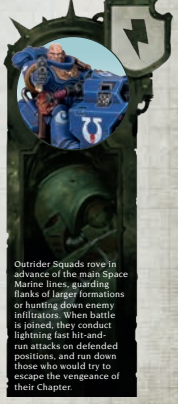
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Twin bolt rifle	30"	Rapid Fire 2	4	-1	1	-
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

ABILITIES

Angels of Death [see Codex: Space Marines]
 Devastating Charge: If this unit makes a charge move, add 2 to the Attacks characteristic of models in this unit until the end of the turn.
 Turbo-boost: When this unit Advances, add 6" to the Move characteristic of its models until the end of the Movement phase instead of making an Advance roll.

FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>
KEYWORDS: BIKER, PRIMARIS, OUTRIDER SQUAD

9



Outrider Squads rove in advance of the main Space Marine lines, guarding flanks or larger formations or hunting down enemy infiltrators. When battle is joined, they conduct lightning fast hit-and-run attacks on defended positions, and run down those who would try to escape the vengeance of their Chapter.

8. POVOLENÁ VÝZBROJ

Na některých profilových kartách je uveden seznam povolené výzbroje. Pokud takovou jednotku zařadíte do své armády, můžete s přihlédnutím k tomuto seznamu měnit zbraně a další výzbroj modelů v této jednotce. Výzbroj z tohoto seznamu můžete používat v libovolném pořadí, ale každou uvedenou položku lze použít jen jednou.

9. KLÍČOVÁ SLOVA

Profilové karty obsahují klíčová slova, rozdělená na klíčová slova frakcí a ostatní klíčová slova. Klíčová slova frakcí poslouží při rozhodování, které modely do své armády zařadíte, ale obě kategorie mají jinak v zásadě podobný účel.

TABULKY POŠKOZENÍ

U některých modelů dochází s ubývajícími životy ke změně vlastností. Ty jsou v profilu modelu označeny symbolem *. Podle zbývajících životů si na příslušném řádku tabulky poškození vyhledejte aktuální hodnotu vlastností.

- **Tabulka poškození:** Vlastnosti modelu se s ubývajícími životy mění.

STRUČNÁ PROFILOVÁ KARTA

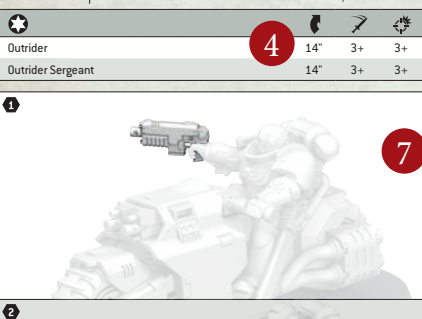
1 OUTRIDERS

OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCURSORES | EXCURSORES | SPACE MARINES: STAFFETTE
 スペースマリン: フライマリス・アウトライダー | 星际战士重型摩托小队

Model	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

18" 1 4 -1 1
 30" 2 4 -1 1
 ✕ ✕ ✕ -1 1

4



2

ÚPRAVY VLASTNOSTÍ

Vlastnosti modelů a zbraní podléhají dle pravidel nejprve úpravám. Všechny modifikátory vlastností se sčítají, přičemž platí, že nejprve se započítávají modifikátory dělení, poté násobení, poté přičítání a poté odečítání. Po započítání všech modifikátorů se výsledná hodnota zaokrouhluje nahoru. Pokud určité pravidlo přímo stanoví hodnotu nějaké vlastnosti, změňte nejprve vlastnost na příslušnou hodnotu a teprve poté uplatněte jakékoliv případné modifikátory stanovené dalšími pravidly. Bez ohledu na zdroj nesmí být hodnota Síly, Odolnosti, Útoků a Vůdcovství modelu nižší než 1.

Někdy můžete narazit na vlastnost, u níž bude namísto čísla uvedena proměnná hodnota. U Pohybu může být například uvedeno 2D6, u Útoků D6. Pokud se má jednotka s proměnnou hodnotou Pohybu začít přesouvat, určete vzdálenost, na kterou se přesune, příslušným počtem hodů kostkou. U ostatních vlastností platí, že se jejich hodnota hodem kostkou určuje ve chvíli, kdy je to potřeba.

Vlastnost se symbolem - nelze dále modifikovat. Pokud má model u Síly nebo Vůdcovství uveden symbol - a dojde k situaci, kterou je třeba vyřešit pomocí hodnoty jedné z těchto vlastností, nahraďte pro tento účel příslušnou vlastnost hodnotou Odolnosti daného modelu (stále ale platí, že takto nahrazenou vlastnost nelze dále modifikovat).

- Všechny modifikátory vlastností se sčítají.
- Modifikátory se započítávají v pořadí: dělení, násobení, přičítání, odečítání
- Po započítání všech modifikátorů se výsledná hodnota zaokrouhluje nahoru.
- S, T, A a Ld nemohou být nikdy nižší než 1.
- Proměnná vlastnost Pohybu se určuje pokaždé, když má dojít k přesunu jednotky.
- Další proměnné vlastnosti se určují individuálně ve chvíli, kdy si to některé pravidlo žádá.
- Vlastnost se symbolem - nelze dále modifikovat.

Příklad: Space Marine Sergeant (hodnota Síly 4) provádí útok mocnou pěstí (hodnota Síly x2) a souběžně je pod vlivem psychického kouzla, které jeho Sílu navyšuje o 1. Oba modifikátory (x2 + 1) se sčítají a započítávají se najednou. Útok je tedy proveden Sílou 9 ([4x2]+1=9).

BITEVNÍ KOLO

Bitva se vleče pořád dál a dál, minutu po minutě, od úvodní salvy přes zuřivé ofenzivní vlny a zoufalé protiútoky až k posledním okamžikům, kdy vítězství visí na vlásku.

Warhammer 40,000 se hraje na kola. V každém kole má každý hráč jeden tah. V každém kole je první na tahu vždy stejný hráč – pokyny ohledně toho, který z hráčů to je, najdete v každé misi. Každý tah je tvořen několika fázemi, které se musí odehrát v přesně stanoveném pořadí:

1. VELITELSKÁ FÁZE

Hráči shromažďují strategické zdroje a dávají prostor taktickým dovednostem.

2. FÁZE PŘESUNU

Jednotky se vydávají na pochod po bojišti.

3. PSYCHICKÁ FÁZE

Do hry se vloží psykeři se svými mocnými psychickými schopnostmi.

4. FÁZE STŘELBY

Vaše jednotky střílí na nepřítele.

5. FÁZE VÝPADU

Vaše jednotky se k nepřátelským jednotkám mohou přiblížit na dosah zbraní na blízko.

6. BOJOVÁ FÁZE

Jednotky obou hráčů se zformují a pustí se do boje zbraněmi na blízko.

7. FÁZE MORÁLKY

Oba hráči otestují odvalu svých zdecimovaných jednotek.

Když hráč ukončí svůj tah, zahájí tah druhý hráč. Jakmile oba hráči ukončí svůj tah, končí dané kolo a začíná kolo další. Takto se postupuje až do konce bitvy.

MIMOFÁZOVÁ PRAVIDLA

Některá pravidla povolují modelům nebo jednotkám pohybovat se, střílet, provádět výpad, bojovat nebo seslat psychické kouzlo mimo obvyklé pořadí fází. Pokud pravidlo jasně stanoví, že se má některá z těchto akcí provést, jako by se bitva nacházela v jiné fázi, než v jaké ve skutečnosti je (např. je řečeno, že jednotka má střílet, jako by byla ve střelecké fázi), potom se na akci vztahují všechna pravidla, která by se na ni v takové fázi vztahovala.

Jedinou výjimkou jsou strategické triky. Pokud strategický trik stanoví, že je třeba ho použít v konkrétní fázi, pak je možné ho skutečně použít jen v uvedené fázi. Nemůžete např. použít strategický trik, který se má dle pokynu „použít ve střelecké fázi“, k ovlivnění jednotky, která střílí, „jako by se nacházela ve střelecké fázi“. Podrobnosti o strategických tricích naleznete v příručce Warhammer 40,000 Core Book.

- Při uplatňování mimo fázových pravidel platí všechna pravidla, která jsou normálně platná v dané fázi.
- Strategické triky určené pro specifickou fázi nelze použít při uplatňování mimofázových pravidel.

VELITELSKÁ FÁZE

Velitelé posuzují průběh bitvy, přehodnocují své cíle a na základě toho mění své plány, vymýšlejí novou taktiku a strategii s cílem zničit svého protivníka.

Pokud hrajete s Battle-forged armádou, získáte na začátku velitelské fáze, ještě než začnete cokoli dělat, 1 velitelský bod (Command point, CP). To se nazývá Battle-forged CP bonus. Více si o Battle-forged armádách a velitelských bodech můžete přečíst v příručce Warhammer 40,000 Core Book.

Během velitelské fáze se aktivují některé dovednosti z profilových karet nebo některé strategické triky (stratagems). Některé mise také obsahují pravidla, která se týkají velitelské fáze. Jakmile se svým protivníkem všechna tato případná pravidla vyřešíte, můžete přejít k fázi přesunu. Podrobnosti o strategických tricích naleznete v příručce Warhammer 40,000 Core Book.

- **Battle-forged CP bonus:** Pokud je armáda Battle-forged, získáváte 1 CP.
- Uplatněte všechna pravidla vázající se k velitelské fázi.
- Přejděte k fázi přesunu.

FÁZE PŘESUNU

Země se třese v rytmu těžkých pravidelných kroků a skučících motorů, zatímco armády pochodují napříč bojištěm, aby si zajistily výhodnou pozici.

Fáze přesunu je rozdělena do dvou kroků. Nejprve přesunete své jednotky. Poté můžete rozestavit posily, které dosud nedorazily.

1. PŘESUN JEDNOTEK
2. POSILY

1. PŘESUN JEDNOTEK

Fázi přesunu zahájíte výběrem jedné jednotky ze své armády. Tato jednotka může provést normální přesun, postup nebo může zůstat stát (viz vpravo). Pokud se jednotka ve chvíli, kdy je vybrána k přesunu, nachází v konfliktní zóně nepřátelského modelu (str. 4), nemůže provést ani normální přesun, ani postup. Může buď zůstat stát, nebo ustoupit (viz vpravo). Jakmile jedna jednotka přesun dokončí, zvolte k přesunu další a stejným způsobem pokračujte u všech jednotek, které si přejete přesunout.

Při přesouvání jednotky můžete přesunout libovolný z jejích modelů. Některé modely nemusíte přesunout vůbec. Při posouvání modelu ho můžete otáčet a/nebo libovolně měnit jeho pozici na bojišti, avšak žádná část jeho podstavce (či trupu) nesmí přejít přes podstavce (nebo trup) jiných modelů nebo překročit okraj bojiště. Při posouvání můžete také otáčet pohyblivými součástmi modelu, jako jsou střelecké věže a podobně. Vzdálenost, kterou model urazí, odpovídá nejdlejší vzdálenosti, kterou při provedeném manévru urazí některá část podstavce (či trupu) modelu.

Nezapomente, že jednotka musí při pohybu dodržovat pravidlo celistvosti (str. 4). Pokud toto pravidlo nelze dodržet, není možný pohyb provést. Každá jednotka se může během fáze přesunu pohnout jen jednou. Jakmile dokončí přesun všech potřebných jednotek, přejděte ke druhému kroku fáze přesunu, kterým jsou Posily.

- Vyberte ve své armádě jednotku, kterou chcete přesunout.
- Je-li jednotka vybrána k přesunu, může provést normální přesun, postup nebo může zůstat stát.
- Jednotky nacházející se v konfliktní zóně nepřátelského modelu mohou buď ustoupit, nebo zůstat stát.
- Vyberte další jednotku, kterou chcete přesunout.
- Jakmile přesunete všechny své potřebné jednotky, přejděte ke kroku Posily (str. 11).

NORMÁLNÍ PŘESUN

Pokud se jednotka rozhodne pro normální přesun, může se každý model dané jednotky posunout na vzdálenost (v palcích), která nepřesáhne hodnotu vlastnosti Pohybu (M) na profilové kartě jednotky, přičemž žádný model se nesmí ocitnout v konfliktní zóně jiného nepřátelského modelu (str. 4).

- **Normální přesun:** Modely se přesunou o vzdálenost nepřesahující M^c .
- Nelze se přesunout do konfliktní zóny nepřátelských modelů.

POSTUP

Pokud se jednotka rozhodne pro postup, proveďte postupový hod pomocí jedné D6. Výsledek v palcích přičtete k hodnotě Pohybu (M) každého modelu v dané jednotce. Každý model v této jednotce se může přesunout na vzdálenost nepřekračující tento součet, přičemž žádný model se nesmí ocitnout v konfliktní zóně jiného nepřátelského modelu. Jednotka, která provedla postup, nemůže ve stejném tahu střílet ani provést výpad.

- **Postup:** Modely se přesunou o vzdálenost nepřesahující $M^c + D6$.
- Nelze se přesunout do konfliktní zóny nepřátelských modelů.
- Modely, které si zvolí postup, nemohou v tomto tahu střílet nebo provést výpad.

ZŮSTAT STÁT

Rozhodne-li se jednotka, že zůstane stát, nesmí se žádný z jejích modelů až do skončení fáze pohnout. U jednotek, které se nacházejí na bojišti, avšak během kroku Přesun jednotek se nepohnuly, se má za to, že se rozhodly zůstat stát.

- **Zůstat stát:** Modely se v této fázi nemohou přesunout.

ÚSTUP

Rozhodne-li se jednotka ustoupit, každý její model se posune o vzdálenost v palcích nepřesahující hodnotu Pohybu (M) z profilové karty, přičemž během přesunu může přejít přes konfliktní zónu nepřátelských modelů, ale nesmí v konfliktní zóně ústup dokončit. Pokud toto není možné, jednotka nemůže provést ústup. Jednotka, která provedla ústup, nemůže ve stejném tahu provést výpad. Jednotka, která provedla ústup, nemůže ve stejném tahu střílet ani použít psychickou schopnost, s výjimkou jednotek TITANIC.

- **Ústup:** Modely se přesunou o vzdálenost nepřesahující M^c .
- Jednotky, které ustoupí, nemohou v toto tahu provést výpad.
- Jednotky, které ustoupí, nemohou v tomto tahu střílet nebo použít psychickou schopnost, s výjimkou případu, kdy se jedná o jednotky TITANIC.

2. POSILY

Na některé jednotky je navázané pravidlo, které jim umožňuje zahájit bitvu mimo bojiště. Těmto jednotkám se říká posily. Posily do bitvy zasáhnou později v souladu se svým příslušným pravidlem. Posily, které nebudou na bojiště umístěny do konce bitvy, se počítají jako zničené.

Máte-li k dispozici jakékoliv posily, můžete je právě v tomto kroku fáze přesunu vybrat a umístit na bojiště. Jakmile na bojiště rozestavíte všechny posily, které rozestavit potřebujete, fáze přesunu končí a můžete přejít k psychické fázi. Podrobnosti ohledně toho, jak posily na bojiště umístit, najdete ve stejných pravidlech, která těmto jednotkám umožňují zahájit bitvu jinde než na bojišti.

Během tahu, kdy byly posily umístěny na bojiště, nemohou už za žádných okolností provést normální přesun, postup ani ústup, ale jinak se mohou chovat normálně (tedy mohou střílet, provést výpad, bojovat atd.). U modelů, které na bojiště dorazily jako posily, se má za to, že v této fázi přesunu urazily vzdálenost v palcích odpovídající hodnotě Pohybu (M). Pokud mají modely v jednotce minimální hodnotu Pohybu, má se za to, že urazily vzdálenost v palcích odpovídající jejich maximální hodnotě Pohybu.

- **Jednotka typu posila:** Jednotka, která zahajuje bitvu jinde než na bojišti.
- Umístěte svoje posily jednu po druhé v souladu s pravidly, která těmto jednotkám umožňují zahájit bitvu jinde než na bojišti.
- Posily nemohou během tohoto tahu provést normální přesun, postup ani ústup.
- U posil se vždy má za to, že během tohoto tahu provedly přesun.
- Posily, které nebudou na bojiště umístěny do konce bitvy, se počítají jako zničené.
- Jakmile rozestavíte všechny potřebné posily, přejděte k psychické fázi (str. 14).

POHYB TERÉNEM

Model se může během jakéhokoliv typu pohybu přesunout přes terénní prvky, ale nikoliv skrz ně. Nemůže tedy projít zdí, ale může přes ni přelézt.

Terénní prvky, které výškou nepřesahují 1", může model překonat bez žádné zvláštní námahy. Vzdálenost navíc ve svislém směru, kterou by musel model urazit, se ignoruje. Při překonávání terénních prvků, které jsou vyšší, se modelu do celkové vzdálenosti, kterou urazil, započítává i vzdálenost ve svislém směru nahoru či dolů. Modely nemohou přesun dokončit na svislé ploše. Pokud není možné přesun dokončit jinak, nemůže se provést.

- Modely se mohou volně pohybovat přes terénní prvky o výšce nepřesahující 1".
- Modely nemohou procházet skrz vyšší terénní prvky, ale mohou je přelézt.

LÉTÁNÍ

Pokud je na profilové kartě jednotky uvedeno klíčové slovo FLY (Let), mohou se její modely při normálním přesunu, postupu nebo ústupu pohybovat přes jiné modely (a jejich podstavce), včetně toho, že mohou vstoupit do konfliktní zóny nepřátelských modelů. Svislá vzdálenost, kterou by modely při svém přesunu musely normálně urazit, se ignoruje. Zároveň ale platí, že tyto modely nesmí svůj přesun dokončit nad jinými modely ani v konfliktní zóně nepřátelských modelů.

- **LÉTAJÍCÍ (Fly)** modely se mohou při normálním přesunu, postupu nebo ústupu pohybovat nad jinými modely.
- **LÉTAJÍCÍ (Fly)** modely při normálním přesunu, postupu nebo ústupu ignorují svislou vzdálenost.

TRANSPORTNÍ PROSTŘEDKY

Některé modely mají klíčové slovo **TRANSPORT**. Následující pravidla popisují, jak tyto transportní modely přepravují pasažéry přes bojiště a jak se provádí nastupování a vystupování.

Přepravní kapacita

Všechny **TRANSPORTNÍ** modely mají na své profilové kartě uvedenou přepravní kapacitu. Ta určuje, kolik spřátelených modelů a jakých typů se jimi může svézt. Přepravní kapacitu modelu nelze nikdy překročit.

Jednotky mohou bitvu zahájit již nastoupené v **TRANSPORTU** a v takovém případě je není nutné jednotlivě umísťovat na bojiště. Jednoduše nahleďte, které jednotky **TRANSPORT** převáží, a umístěte ho na bojiště.

- **Přepravní kapacita:** Nejvyšší možný počet modelů, které mohou nastoupit do **TRANSPORTU**.
- Jednotky mohou bitvu zahájit už nastoupené v **TRANSPORTU**.

NÁSTUP

Pokud jednotka provede normální přesun, postup nebo ústup a všechny její modely dokončí pohyb v dosahu 3" spřáteleného **TRANSPORTU**, mohou do něj nastoupit. Jednotka nemůže nastoupit do **TRANSPORTU**, který se nachází v konfliktní zóně nepřátelského modelu, a nemůže nastoupit do **TRANSPORTU**, ze kterého ve stejné fázi vystoupila. Odeberte jednotku z bojiště a umístěte ji na stranu – od této chvíle je nastoupená v transportním modelu.

Dokud jsou jednotky ve vozidle, nemohou obvykle provádět žádné akce a žádné akce na ně nemají vliv. Není-li uvedeno jinak, na jednotky nastoupené ve vozidle nemají žádný vliv ani schopnosti a stejně tak na tyto jednotky nelze působit pomocí strategických triků. Pro potřeby uplatňování konkrétních pravidel platí, že jednotky nastoupené v **TRANSPORTU**, který provedl normální přesun, postup, ústup nebo se rozhodl zůstat stát, provedly stejný typ pohybu.

- Jednotky mohou do spřáteleného **TRANSPORTU** nastoupit tehdy, pokud každý jejich model dokončí normální přesun, postup nebo ústup v dosahu 3" od transportu.
- Jednotka nemůže nastoupit do **TRANSPORTU**, který se nachází v konfliktní zóně nepřátelského modelu.
- Jednotka nemůže v jedné fázi nastoupit a vystoupit.
- Jednotky nastoupené v **TRANSPORTU** nemohou obvykle provádět žádné akce a žádné akce na ně nemají vliv.

VÝSTUP

Pokud jednotka zahajuje svoji fázi přesunu nastoupená v **TRANSPORTU**, může z něj vystoupit za předpokladu, že transportní model ještě v této fázi neprovedl normální přesun, postup nebo ústup.

Po výstupu jednotku umístěte na bojiště tak, aby se celou plochou nacházela v dosahu 3" od svého **TRANSPORTU** a nezasahovala přitom do konfliktní zóny žádného nepřátelského modelu.

Jednotky se po vystoupení mohou po zbytek tahu chovat běžným způsobem (pohybovat se, střílet, provádět výpad, bojovat atd.), ale vystoupení se pro ně počítá jako přesun, i když se ve skutečnosti neposunuly nikam dál (tj. není to tak, že by zůstaly stát).

- Jednotky, které fázi přesunu zahájí už nastoupené v **TRANSPORTU**, z něj mohou v této fázi vystoupit.
- Jednotka musí vystoupit dřív, než její **TRANSPORT** provede přesun.
- Jednotky se po vystoupení musí umístit celou plochou v dosahu 3" od svého **TRANSPORTU**, přičemž se nesmí nacházet v konfliktní zóně nepřátelských modelů.
- U jednotek, které vystoupí z transportu, se má za to, že v tomto tahu provedly přesun.

ZNIČENÉ TRANSPORTY

Pokud dojde ke zničení **TRANSPORTU** (str. 6), který má schopnost **Exploze** (nebo **obdobnou**), určete hodem kostkou, zda dojde k explozi, a zjistěte, jaké případné poškození utrpí okolostojící jednotky, a teprve poté na bojiště umístěte jednotky, které byly do transportu nastoupeny. Pokud se v **TRANSPORTU** v okamžiku jeho zničení nacházejí jednotky, musí ještě před odebráním modelu z bojiště okamžitě vystoupit (viz výše). Účinky **Exploze** (nebo **obdobné** schopnosti) se na samotných jednotkách nijak neprojeví, namísto toho musíte hodit D6 za každý model, který vystoupil. Každý model, u kterého hodíte 1, je zničen. Jednotky, které právě vystoupily ze zničeného **TRANSPORTU**, nemohou ve stejném tahu provést výpad (str. 19) ani hrdinský zásah (str. 20).

- Pokud dojde ke zničení **TRANSPORTU**, určete následky **Exploze** (pokud transport takovou schopností disponuje).
- Nastoupené jednotky musí vystoupit.
- Za každý vystoupený model hodte D6. Hod 1 znamená, že model byl explozí zničen.
- Vystoupené jednotky nemohou ve stejném tahu provést výpad ani hrdinský zásah.

LETECKÉ PROSTŘEDKY

Některé modely mají klíčové slovo **AIRCRAFT** (letecký prostředek). Pohyb těchto jednotek po bojišti a pohyb dalších jednotek pod nimi se řídí pravidly pro létání (str. 11) a dále pravidly uvedenými níže.

MINIMÁLNÍ POHYB

Modely **AIRCRAFT** obvykle mají dvě hodnoty Pohybu. První hodnota vyjadřuje tzv. minimální pohyb. Ve fázi přesunu se musí všechny části podstavce modelu posunout minimálně o tuto vzdálenost. Druhou hodnotou je tzv. maximální pohyb. Žádná část podstavce modelu nesmí při přesunu tuto vzdálenost překonat. Dojde-li k modifikaci hodnoty Pohybu takového modelu, upraví se jeho minimální i maximální část.

Pokud model typu **AIRCRAFT** nemůže minimální pohyb vykonat, případně by po jeho vykonání některá část modelu (včetně podstavce) překročila okraj bojiště, musí se model odebrat z bojiště a považuje se za zničený, s výjimkou případu, kdy využíváte pravidlo strategických rezerv. Pokud model **AIRCRAFT** současně slouží jako **TRANSPORT**, považují se za zničené i všechny jím převážené jednotky. Pravidlo strategických rezerv je popsáno v příručce Warhammer 40,000 Core Book.

- **Minimální pohyb:** Modely se vždy musejí přesunout alespoň o hodnotu minimálního M“.
- Pokud model nemůže provést minimální pohyb, je zničen, s výjimkou případu, kdy využíváte strategické rezervy.

KONFLIKTNÍ ZÓNA LETECKÝCH PROSTŘEDKŮ

Modely typu **AIRCRAFT** mají stejně jako jiné modely konfliktní zónu (str. 4), ale vztahují se na ně navíc následující pravidla a výjimky vyplývající z faktu, že se modely **AIRCRAFT** obvykle nepohybují po zemi, ale vznášejí se nad ní.

Modely se mohou při přesunu pohybovat přes modely typu **AIRCRAFT** a jejich podstavce, jako by tam nebyly, a mohou procházet konfliktní zónou nepřátelských **AIRCRAFT** modelů, ale nesmí po dokončení přesunu stát na jiném modelu ani na jeho podstavci ani nesmí přesun dokončit v konfliktní zóně modelů **AIRCRAFT**.

Pokud se ve chvíli, kdy má jednotka typu **AIRCRAFT** provést přesun, v její konfliktní zóně nacházejí nepřátelské jednotky, může tato jednotka **AIRCRAFT** provést normální přesun nebo postup (není tedy nucena k ústupu nebo k setrvání na místě).

Pokud se ve chvíli, kdy má jednotka typu **AIRCRAFT** provést přesun, v její konfliktní zóně nacházejí pouze nepřátelské modely typu **AIRCRAFT**, může provést normální přesun nebo postup (není tedy nucena k ústupu nebo k setrvání na místě).

- Modely se mohou posunout do konfliktní zóny nepřátelských modelů typu **AIRCRAFT**.
- Modely se mohou bez ohledu na druh přesunu přesouvat přes jiné modely **AIRCRAFT** (a jejich podstavce).
- **AIRCRAFT** může provést normální přesun nebo postup, i když se nachází v konfliktní zóně nepřátelského modelu.
- Konfliktní zóna není překážkou pro normální přesun nebo postup jednotek jedině tehdy, jedná-li se o konfliktní zónu nepřátelského modelu **AIRCRAFT**.

HRDINSKÉ ZÁSAHY, ZFORMOVÁNÍ, PŘESKUPENÍ A LETECKÉ PROSTŘEDKY

Pokud se má jednotka přesunout v rámci hrdinského zásahu (str. 20), zformování (str. 21) nebo přeskupení (str. 22), musí se posunout blíže směrem k nejbližšímu nepřátelskému modelu. Ve všech případech jsou modely **AIRCRAFT** z rozhodování o tom, který model je nejbližší, vyjmuty (a nemohou být tedy nikdy nejbližší), s výjimkou situace, kdy přesunovaná jednotka umí létat (**FLY**).

- Pokud model provede hrdinský zásah, přesune se ve formaci nebo se přeskupí, ignoruje při tom modely typu **AIRCRAFT** (výjimkou případu, kdy pohybuje se model umí létat (**FLY**)).

PSYCHICKÁ FÁZE

Váleční mystikové a čarodějníci ovládají podivnou destruktivní schopnost, kterou využívají s cílem podpořit své spojence a zničit nepřátele. Tato schopnost ale není bez rizika a sebemenší chyba může přinést zkázu všem okolo.

Některé modely mají klíčové slovo **PSYKER**. V psychické fázi se mohou **PSYKERŮ** pokusit použít své psychické schopnosti nebo naopak odrazit obdobně nepřátelské pokusy.

Psychickou fázi zahájíte výběrem jedné své jednotky **PSYKERŮ** nacházející se na bojišti. Vybírat nemůžete z jednotek **PSYKERŮ**, kteří v tomto tahu provedli ústup (s výjimkou jednotek **TITANIC**). Pokud na bojišti nemáte žádné jednotky **PSYKERŮ** vyhovující těmto pravidlům a v této psychické fázi není třeba splnit žádná další příslušná pravidla, psychická fáze končí.

Jakmile v armádě vyberete vhodnou jednotku **PSYKERŮ**, můžete se pokusit použít jednu nebo více psychických schopností. Poté, co použijete všechny psychické schopnosti této jednotky, které jste potřebovali, můžete ze své armády vybrat další jednotku **PSYKERŮ**, aby se mohla pokusit použít své psychické schopnosti, a obdobně postupujte dál dle potřeby.

Žádná jednotka se nemůže v psychické fázi pokusit použít psychickou schopnost více než jednou. Pokud už se na bojišti nenachází žádné další jednotky **PSYKERŮ**, jejichž schopnosti byste chtěli využít, vaše psychická fáze končí a můžete přejít k fázi střelby.

- Vyberte ve své armádě **PSYKERA**, který má použít svou psychickou schopnost.
- Vyberte ve své armádě dalšího **PSYKERA**, která má použít svou psychickou schopnost.
- Jakmile všichni vaši **PSYKERŮ** použijí své psychické schopnosti, přejděte do fáze střelby (str. 15).

PSYCHICKÉ SCHOPNOSTI

Všichni **PSYKERŮ** mají psychickou schopnost *Smíte* (Sražení, str. 15). Někteří znají kromě nebo vedle *Smíte* i další schopnosti – na profilové kartě nebo v textu doplňkových pravidel zjistíte, které schopnosti každý **PSYKER** zná. Každá psychická schopnost má prováděcí hodnotu – čím je tato hodnota vyšší, tím obtížněji se schopnost sesílá. Jednotky **PSYKERŮ** své psychické schopnosti nabíjejí před bitvou.

- Všichni **PSYKERŮ** znají schopnost *Smíte*.
- **PSYKERŮ** mohou znát i další psychické schopnosti, jak je uvedeno v jejich profilových kartách.

POUŽITÍ PSYCHICKÝCH SCHOPNOSTÍ

Když si vyberete jednotku **PSYKERŮ**, která má psychické schopnosti použít, zvolíte jednu ze schopností, kterou jednotka zná, a pokusíte se ji seslat. S výjimkou schopnosti *Smíte* není povoleno pokusit se o použití jedné psychické schopnosti více než jednou za bitevní kolo, a to ani s různými **PSYKERY**.

Pro úspěšné použití psychické schopnosti je třeba nejprve uspět ve zkoušce psychické síly. Druhý hráč si poté může vybrat jednu ze svých jednotek **PSYKERŮ** nacházející se v dosahu 24“ od vašich sesílajících **PSYKERŮ** a zkusí s její pomocí váš pokus zablokovat dřív, než se projeví jeho účinky, pomocí zkoušky odražení kouzla.

Pokud je zkouška psychické síly úspěšná a nedojde k zablokování úspěšnou zkouškou odražení kouzla, projeví se daná psychická schopnost prostřednictvím účinků uvedených v jejím popisu. Pokud může jednotka **PSYKERŮ** během své psychické fáze použít více než jednu psychickou schopnost, zopakujte pro každou další schopnost výše uvedený postup. Každá jednotka **PSYKERŮ** může použít tolik psychických schopností, kolik je uvedeno v její profilové kartě.

- Zvolte psychickou schopnost.
- S výjimkou schopnosti *Smíte* nelze v jednom bitevním kole použít jednu psychickou schopnost více než jednou.
- Pokuste se pomocí zkoušky psychické síly o seslání zvolené psychické schopnosti.
- Soupeř se pomocí zkoušky odražení kouzla může pokusit vaši schopnost zablokovat.
- Pokud je psychická schopnost úspěšně seslána, projeví se její účinky.
- Zvolte další psychickou schopnost.

ZKOUŠKY PSYCHICKÉ SÍLY

Kdykoliv se jednotka **PSYKERŮ** pokusí seslat psychickou schopnost, musíte hodem 2D6 projít zkouškou psychické síly. Pokud je součet stejný nebo vyšší než prováděcí hodnota dané schopnosti, je zkouška úspěšná. Pokud vám během zkoušky psychické síly padne dvakrát 1 nebo dvakrát 6, na sesílající jednotce se okamžitě projeví vedlejší účinky kouzla.

- **Zkouška psychické síly:** Zkouška je úspěšná, pokud se součet 2D6 rovná nebo přesáhne prováděcí hodnotu schopnosti.
- Při hodu dvakrát 1 nebo dvakrát 6 utrpí **PSYKER** vedlejší účinky schopnosti.

ODRAŽENÍ KOUZLA

Kdykoliv se jednotka **PSYKERŮ** pokusí odrazit psychickou schopnost, musíte hodem 2D6 projít zkouškou odražení kouzla. Je-li součet vyšší než výsledek zkoušky psychické síly, je zkouška úspěšná a psychická schopnost je odražena. Pokus o zablokování psychické schopnosti je možné vykonat vždy jen jednou. U jednotek **PSYKERŮ**, které mají v psychické fázi povoleno provést více než jeden pokus o odražení kouzla, je tento fakt uveden v jejich profilové kartě.

- **Odražení kouzla:** Odražení je úspěšné, když součet 2D6 přesáhne výsledek zkoušky psychické síly soupeřova **PSYKERA**.
- Pokus o zablokování každé psychické schopnosti je možné vykonat vždy jen jednou.

SMITE (SRAŽENÍ)

Smíte má prováděcí hodnotu 5. Pokaždé, když se v této fázi jednotka z vaší armády pokusí tuto schopnost použít, přidejte k její prováděcí hodnotě 1, a to bez ohledu na to, zda byl pokus úspěšný či nikoliv. Pokud je schopnost úspěšně seslána, utrpí nejbližší nepřátelská jednotka v dosahu 18“ viditelná psykerovi smrtelné zranění ve výši D3 (str. 19). Pokud byl součet hodů zkoušky psychické síly 11 nebo vyšší, utrpí jednotka smrtelná zranění D6.

- **Prováděcí hodnota kouzla 5:** K úspěšnému seslání schopnosti *Smíte* je třeba složit zkoušku psychické síly 5+.
- **Prováděcí hodnota se navýší o 1 za každý pokus o seslání schopnosti *Smíte* v této fázi.**
- **V případě úspěšného seslání utrpí nejbližší nepřátelská jednotka v dosahu 18“ smrtelná zranění ve výši D3.**
- **V případě úspěšného seslání, je-li součet hodů při zkoušce psychické síly 11 nebo vyšší, utrpí cíl smrtelná zranění ve výši D6.**

VEDLEJŠÍ ÚČINKY KOUZLA

Pokud je jednotka **PSYKERŮ** zasažena vedlejšími účinky kouzla, utrpí smrtelná zranění ve výši D3. Je-li jednotka **PSYKERŮ** následky vedlejších účinků kouzla při používání psychické schopnosti zničena, má seslání této schopnosti nulový efekt. Je-li jednotka **PSYKERŮ** zničena následky vedlejších účinků kouzla, potom před tím, než z bojiště odeberete její poslední model, všechny jednotky v dosahu 6“ okamžitě utrpí smrtelná zranění ve výši D3.

- **Vedlejší účinky kouzla:** Jednotka **PSYKERŮ** sesílající psychickou schopnost utrpí smrtelná zranění ve výši D3.
- **Dojde-li ke zničení jednotky **PSYKERŮ**, seslaná psychická schopnost má nulový efekt.**
- **Dojde-li ke zničení jednotky **PSYKERŮ**, utrpí všechny jednotky v dosahu 6“ smrtelná zranění ve výši D3.**

FÁZE STŘELBY

Zbraně hřmí a z nebe prší šrapnely. Temnotu osvěčují záblesky výstřelů, všudypřítomný dým protínají paprsky laserových zbraní a bojiště pokrývají prázdné vystřílené zásobníky.

Fázi střelby zahájíte výběrem jedné vhodné jednotky nacházející se ve vaší armádě na bojišti. Vhodnou jednotkou je taková, která obsahuje minimálně jeden model vybavený střelnou zbraní. Jednotky, které v tomto tahu provedly postup nebo ústup (s výjimkou jednotek **TITANIC**), už nemohou střílet. Nemáte-li žádnou vhodnou jednotku, fáze střelby pro vás končí. Jakmile jedna vaše jednotka dokončí střelbu, můžete určit další, která bude střílet, a tak dál, dokud nevystřídáte všechny jednotky, se kterými si přejete střílet.

Po výběru jednotky, se kterou chcete střílet, zvolíte její cíle a provedete útok jednou nebo všemi střelnými zbraněmi, které má jednotka k dispozici (z každé zbraně lze během jedné fáze vystřelit jen jednou). Střelné zbraně, kterými jsou modely v jednotce vyzbrojeni, jsou uvedeny v profilové kartě.

Každá jednotka může během fáze střelby střílet jen jednou. Jakmile vytřelily všechny jednotky, které jste k tomu určili, vaše fáze střelby končí a můžete přejít k fázi výpadu.

- **Vyberte ve své armádě jednotku, která má střílet.**
- **Při střelbě nejprve vyberte cíl a poté určete následky útoku provedeného střelnými zbraněmi, kterými je jednotka vyzbrojena.**
- **Vyberte další jednotku, která má střílet.**
- **Jakmile všechny vaše jednotky dokončí střelbu, přejděte k fázi výpadu (str. 19).**

VÝBĚR CÍLE

Když se jednotka rozhodne střílet, musíte zvolit cílové jednotky pro každou ze střelných zbraní, ze kterých její modely střelí, a teprve poté útoky provést. Je-li model vyzbrojen více střelnými zbraněmi, může vystřelit ze všech na stejný cíl, nebo střelbu rozdělit na více cílů. Obdobně platí, že má-li jednotka více modelů, mohou všechny střílet na stejný cíl, nebo na různé cíle. Zároveň platí, že vyberete-li cílovou jednotku, musíte oznámit, kterými zbraněmi na ni míříte, a teprve poté útok provést. Má-li některá z těchto zbraní více profilů, musíte také oznámit, který bude pro střelbu použit.

Jako cíl střelby lze označit jediné nepřátelskou jednotku. Abyste mohli zacílit na vybranou jednotku, musí být minimálně jeden její model zároveň v dostřelové vzdálenosti (označované jako *Dosah*) zbraně, ze které se střelí, a zároveň viditelný z pohledu střilejícího modelu. Nejste-li si jisti, podívejte se zpoza střilejícího modelu a ověřte, zda je cíl viditelný. Pro účely určení, zda je cíl viditelný, se má za to, že model vidí skrz ostatní modely ve své jednotce. Pokud pro danou zbraň nejsou v dosahu vhodné cíle, nelze z ní vystřelit. Nastane-li tato situace u všech střelných zbraní v jednotce, nemůže tato jednotka střílet.

Pokud jste pro svou jednotku vybrali několik cílů, na které má střílet, vypořádají se nejprve následky útoku u jednoho cíle a teprve poté se přejde k dalšímu cíli. Pokud vaše jednotka střelí z více než jedné střelných zbraní s různými profily, postupuje se takto: určete nejprve následky útoku z jedné zbraně, poté, pokud se střelí na stejný cíl, následky útoku z jiné zbraně se stejným profilem, a teprve poté, pokud se stále střelí na stejný cíl, následky útoku provedené zbraní s jiným profilem.

Pokud se v okamžiku, kdy jste určili, která z vašich jednotek bude střílet, v cílové jednotce nacházel alespoň jeden viditelný model, je tento útok vždy proveden proti této cílové jednotce, i kdyby ve chvíli, kdy dojde k samotnému výstřelu,

už v této cílové jednotce nebyl ani jeden viditelný model ani žádný model v dostřelu. K takové situaci může dojít, pokud jsou modely v cílové jednotce zničeny a odebrány z bojiště následkem předchozí střelby z jiné zbraně.

- Nejprve vyberte pro každou zbraň cíl, teprve poté proveďte útok.
- Alespoň jeden model v cílové jednotce musí být viditelný z pohledu útočícího modelu a v dostřelu jeho střelné zbraně.
- Pokud jednotka míří na více jednotek, provede a vyřeší se nejprve útok na jednu a poté na další.
- Pokud jednotka střelí z vícero zbraní, provedou a vyřeší se nejprve útoky ze zbraní se stejným profilem a poté se přejde k útoku zbraní s jiným profilem.

Příklad: James určí, že jeho oddíl Chaos Space Marines bude střílet. Tato jednotka má deset modelů: jeden má ve výzbroji laserový kanón, druhý meltagun a osm má ve výzbroji boltgun. Poté, co je jednotka vybrána ke střelbě, rozdělí James útoky následovně: laserový kanón míří na nepřátelské vozidlo a meltagun a všechny boltguny na nepřátelský pěchotní oddíl. Všechny zbraně jsou v dostřelu příslušných jednotek a oba cíle jsou z pohledu střelících modelů viditelné. James nejprve provede útok proti pěchotnímu oddílu a nejprve střelí pomocí boltgunů. Jakmile jsou stanoveny následky střelby pomocí boltgunů, provede James obdobným způsobem střelbu pomocí meltagunu. Poté, co jsou určeny následky střelby na pěchotní oddíl, přejde James ke střelbě na nepřátelské vozidlo.

JEDNOTKY V SOUBOJOVÉ VZDÁLENOSTI

Modely nemohou útočit střelnou zbraní, nachází-li se jejich jednotka v konfliktní zóně nepřátelského modelu (str. 4). Modely také nemohou mířit na nepřátelské jednotky nacházející se v konfliktní zóně kterékoli další jednotky vaší armády – riziko zásahu vlastních oddílů je příliš velké.

- Jednotky nemohou střílet, nachází-li se v konfliktní zóně nepřátelských jednotek.
- Jednotky nemohou střílet na cíle nacházející se v konfliktní zóně spřátelené střelící jednotky.

POČET ÚTOKŮ

Pokaždé, když model vystřelí ze střelné zbraně, provede určitý počet útoků. Za každý provedený útok házíte na zásah (viz Provádění útoků, str. 18).

Počet útoků provedených střelnou zbraní se rovná číslu uvedenému v profilu dané zbraně (hned za typem). Například: model střelící ze zbraně typu „Assault 1“ může vystřelit jednou, model střelící ze zbraně typu „Heavy 3“ může vystřelit třikrát.

- Střelná zbraň všemi svými útoky míří na stejnou jednotku.
- Počet útoků = číslo uvedené u typu zbraně.

VELKÁ RÁŽE SE DOSTANE VŠUDE

Model typu **VEHICLE** (vozidlo) nebo **MONSTER** může provádět útoky střelnou zbraní i tehdy, nachází-li se jeho jednotka v konfliktní zóně nepřátelské jednotky, ale platí, že takto může útočit právě jen proti jednotkám, v jejichž konfliktní zóně se nachází. V takové situaci mohou modely **VEHICLE** a **MONSTER** mířit na nepřátelskou jednotku i tehdy, nachází-li se v její konfliktní zóně jiné spřátelené jednotky. Pokud má jednotka **VEHICLE** nebo **MONSTER** více než jednu střelnou zbraň, může si jako cíl vybrat i jednotky nenacházející se v konfliktní zóně střelícího modelu, ale útok touto zbraní může provést jen tehdy, pokud budou všechny jednotky v konfliktní zóně střelícího modelu ve chvíli, kdy přistoupíte k provedení útoku, zničeny. Dále platí, že když model **VEHICLE** nebo **MONSTER** vystřelí z těžké zbraně (Heavy weapon) a pokud se současně v konfliktní zóně tohoto modelu nacházejí nepřátelské jednotky, odečtete z hodů na zásah 1.

- Modely **MONSTER** a **VEHICLE** mohou střílet ze střelných zbraní i v konfliktní zóně nepřátelských jednotek.
- Modely **MONSTER** a **VEHICLE** mohou mířit na jiné jednotky, ale útoky nemohou provést, dokud se v jejich konfliktní zóně nacházejí nepřátelské modely.
- Pokud modely **MONSTER** a **VEHICLE** střelí z těžkých zbraní (Heavy weapons), zatímco se v jejich konfliktní zóně nacházejí nepřátelské jednotky, odečtete od hodů na zásah 1.

POZOR, PANE

Modely nemohou mířit střelnou zbraní na jednotku, ve kterých se nachází postava (model typu **CHARACTER**) s Životy hodnoty 9 nebo nižší, nachází-li se tato jednotka v dosahu 3“ jiné spřátelené jednotky typu **VEHICLE** nebo **MONSTER**, nebo pokud se tato jednotka nachází v dosahu 3“ jiné spřátelené jednotky obsahující 3 nebo více modelů, s výjimkou případů, kdy je postava (**CHARACTER**) z pohledu střelícího modelu jeho nejbližší viditelnou nepřátelskou jednotkou. Důvodem je, že ve víru bitvy je obtížné cílit na individuální postavy. Při rozhodování o tom, kdo je z pohledu střelícího modelu jeho nejbližší nepřátelskou jednotkou, ignorujte nepřátelské postavy (modely **CHARACTER**) z hodnotou Životů 9 nebo méně.

- Nelze střílet na nepřátelskou postavu (**CHARACTER**) s hodnotou Životů 9 nebo méně, pokud se nachází v dosahu 3“ jiné spřátelené jednotky (typu **MONSTER**, **VEHICLE** nebo jednotky skládající se z více než 3 modelů) s výjimkou případu, kdy je postava nejbližším cílem.

TYPY STŘELNÝCH ZBRANÍ

Existuje pět typů střelných zbraní: Assault (útočná), Heavy (těžká), Rapid Fire (rychlopalná), Grenade (granát) a Pistol. Typ zbraně ovlivňuje, kolik útoků může provést (viz str. 17). Každý typ střelné zbraně má dále dodatečné pravidlo, které může v závislosti na situaci ovlivnit její přesnost nebo to, kdy z ní lze vystřelit. Jedná se o následující pravidla:



ASSAULT

Útočné (assault) zbraně střílí tak rychle, že s ní mohou bojovníci vyrážející do boje střílet od pasu.

Jednotka obsahující modely vyzbrojené útočnými zbraněmi může ve fázi střelby střílet i tehdy, pokud v tomto tahu provedla postup, ale útok lze provést jen tehdy, bylo-li při výběru jednotky ke střelbě stanoveno, že bude střílet právě z těchto útočných zbraní. Pokud model střílí z útočné zbraně ve stejném tahu, kdy provedl postup, odečtete při střelení z hodů na zásah 1.

- Může vystřelit, i když jednotka střelícího modelu provedla postup.
- Pokud jednotka střelícího modelu provedla postup, odečtete z hodů na zásah 1.



HEAVY

Těžké zbraně patří k největším na bojišti, ale vyžadují přípravu a jsou nepraktické při střetech na krátkou vzdálenost.

Pokud z těžké zbraně střílí pěchotní model (INFANTRY) a jeho jednotka se v tomto tahu z jakéhokoliv důvodu pohnula (tedy pokud např. provedla normální přesun dle pravidel na str. 10), odečtete z hodů na zásah 1.

- Pokud střílí pěchota (INFANTRY) a její jednotka se v toto tahu přesunula, odečtete z hodů na zásah 1.



RYCHLOPALNÉ

Rychlopalné zbraně jsou univerzální zbraně schopné střelby jednotlivými ranami na dlouhou vzdálenost nebo střelby dávkou na krátkou vzdálenost.

Pokud model střílí rychlopalnou zbraní a nachází-li se jeho cíl do poloviny její dostřelové vzdálenosti, zdvojnásobte počet útoků.

- Pokud se cíl nachází do poloviny dostřelové vzdálenosti, zdvojnásobte počet útoků.



GRENADÉ

Granáty jsou ruční výbušná zařízení, která bojovníci vrhají na své nepřátele, zatímco spolubojovníci zajišťují krycí palbu.

Když střelící jednotka zahrnuje model vybavený granátem, může tento model při střelbě použít namísto jiné střelné zbraně právě granát.

- Jen jeden model ve střelící jednotce může použít granát.



PISTOLE

Díky jejich velikosti je z pistolí možné vystřelit i při boji zblízka.

Model může zaútočit pomocí pistole i tehdy, nachází-li se jeho jednotka v konfliktní zóně nepřátelských jednotek, ale když tak učiní, musí mířit právě na jednotku, která se nachází v konfliktní zóně jeho jednotky. V takové situaci mohou modely Vehicle a Monster mířit na nepřátelskou jednotku i tehdy, nachází-li se v její konfliktní zóně jiné spřátelené jednotky.

Pokud střílí model vybavený současně pistolí a jinou střelnou zbraní (např. rychlopalnou), může střílet buď z pistole, nebo z jiné ze svých střelných zbraní. Zbraň (pistolí, nebo jinou) vyberte ještě před výběrem cíle.

- Může střílet i tehdy, když se jednotka střelícího modelu nachází v konfliktní zóně nepřátelské jednotky.
- Nemůže střílet společně se zbraní jiného typu.

VÝBUŠNÉ ZBRANĚ

Některé zbraně mají mezi dovednostmi ve svém profilu uvedeno „Blast“. Označujeme je jako výbušné zbraně. Vztahují se na ně ještě následující dodatečná pravidla:

1. Pokud výbušná zbraň míří na jednotku s 6 až 10 modely, provede vždy nejméně 3 útoky. Pokud při rozhodování o počtu provedených útoků na kostce hodíte méně než 3, proveďte 3 útoky. Pokud například zbraň typu Grenade D6 s pravidlem Blast zamíří na jednotku s 6 nebo více modely a na kostce při určování počtu útoků padne 2, počítá se tento hod jako 3 a daná zbraň provede proti vybrané jednotce tři útoky.
2. Pokud výbušná zbraň míří na jednotku s 11 nebo více modely, neurčuje se počet útoků náhodným hodem kostkou, ale počítá se s maximálním počtem útoků. Jestliže zbraň typu Grenade D6 s pravidlem Blast míří na jednotku s 11 nebo více modely, provede tato zbraň šest útoků.

Výbušné zbraně nelze použít k útoku proti jednotce nacházející se v konfliktní zóně jednotky se střelícím modelem, a to i v případě, že střelící zbraň je typu pistole nebo střelícím modelem je VEHICLE nebo MONSTER – používat trhavinu v těsné blízkosti vlastních jednotek je velmi nerozumné.

- **Výbušné zbraně:** Minimálně tři útoky proti jednotkám s 6 nebo více modely. Proti jednotkám s 11 a více modely proveďte vždy maximální možný počet útoků.
- Nelze použít proti jednotkám nacházejícím se v konfliktní zóně střelící jednotky.

PROVEDENÍ ÚTOKU

Útoky se provádí pomocí střelných zbraní nebo zbraní pro boj zblízka. Útoky se provádí postupně jeden po druhém, ale v některých případech lze hodit na více útoků současně. Nižší je uveden základní postup pro provedení útoku:

1. HOD NA ZÁSAAH

Když se model rozhodne k útoku, hodte jednou na zásah pomocí D6. Je-li výsledek stejný nebo vyšší než balistická dovednost (BS) útočícího modelu (pro střelné zbraně) nebo zbraňová dovednost (WS, pro zbraně na blízko), je útok úspěšný a dojde k zásahu cílové jednotky. V opačném případě je útok neúspěšný a skončí.

Pokud byl útok proveden zbraní, která má schopnost „automatického zásahu“, nehází se na zásah a k zásahu cílové jednotky dojde automaticky. Padne-li 6, jedná se vždy o zásah bez ohledu na modifikátory hodů, hod 1 naopak vždy znamená neúspěch, opět bez ohledu na modifikátory. Hod na zásah nelze nikdy modifikovat o více než -1 nebo +1. Pokud by např. měla být celková úprava hodů po započtení všech modifikátorů -2 nebo více, počítá se jen -1. Obdobně platí, že pokud by měla být celková úprava hodů po započtení všech modifikátorů +2 nebo více, počítá se jen +1.

2. HOD NA ZRANĚNÍ

Po každém úspěšném hodu na zásah hodte znovu D6, abyste určili, zda při tomto útoku došlo k poškození cíle. Za tím účelem se porovnává Síla útočící zbraně a Odolnost cíle dle následující tabulky:

HOD NA ZRANĚNÍ	
SÍLA ÚTOČNÍKA PROTI ODOLNOSTI CÍLE	HODTE D6
Je Síla DVAKRÁT VĚTŠÍ (či vyšší) než Odolnost	2+
Je Síla VYŠŠÍ než Odolnost	3+
Je Síla STEJNÁ jako Odolnost	4+
Je Síla NIŽŠÍ než Odolnost	5+
Je Síla DVAKRÁT MENŠÍ (či nižší) než Odolnost	6+

Pokud je výsledek hodů na zranění nižší než uvedené číslo, útok je neúspěšný a končí. Padne-li 6, dojde vždy ke zranění cíle bez ohledu na modifikátory hodů, hod 1 naopak vždy znamená neúspěch, opět bez ohledu na modifikátory. Hod na zranění nelze nikdy modifikovat o více než -1 nebo +1. Pokud by např. měla být celková úprava hodů po započtení všech modifikátorů -2 nebo více, počítá se jen -1. Obdobně platí, že pokud by měla být celková úprava hodů po započtení všech modifikátorů +2 nebo více, počítá se jen +1.

3. PŘIDĚLENÍ ÚTOKU

Dojde-li při útoku k úspěšnému zranění cílové jednotky, hráč ovládající cílovou jednotku přidělí zranění jednomu z jejích modelů (může se jednat o kterýkoliv model v jednotce, i když není v dostřelu útočícího modelu nebo není z jeho pohledu viditelný). Pokud se v cílové jednotce nachází model, který už byl v této fázi zraněn nebo na něj mířily útoky, musí být zranění přiděleno opět jemu.

4. HOD NA ZÁCHRANU

Hráč ovládající cílovou jednotku následně provede hod na záchranu pomocí D6, upravený o výši Průraznosti (AP) útočící zbraně. Pokud má např. zbraň hodnotu AP -1, odečte se z hodu na záchranu 1. Je-li výsledek stejný nebo vyšší než hodnota Záchran (Sv) modelu, ke kterému mu útok byl přidělen, je hod na záchranu úspěšný a útok končí. Pokud je výsledek nižší než hodnota Záchran, hod na záchranu neuspěl a model utrpí poškození. Hod 1 bez ohledu na modifikátory vždy znamená neúspěch.

5. STANOVENÍ POŠKOZENÍ

Způsobené poškození se rovná hodnotě Poškození (D) útočící zbraně. Za každý bod poškození ztratí zasažený model jeden život. Klesnou-li životy modelu na 0, je zničen a odstraní se ze hry. Pokud je model v důsledku ztráty životů zničen, jakékoliv zbývající neuplatněné poškození způsobené stejným útokem nemá žádný efekt.

- **Hod na zásah (střelná zbraň):** Hodte jednou D6. Pokud je výsledek stejný nebo vyšší než BS útočícího modelu, došlo k zásahu. V opačném případě je útok neúspěšný.
- **Hod na zásah (zbraň pro boj zblízka):** Hodte jednou D6. Pokud je výsledek stejný nebo vyšší než WS útočícího modelu, došlo k zásahu. V opačném případě je útok neúspěšný.
- **Hod na zranění:** Hodte jednou D6 a porovnejte dle tabulky vlevo Sílu (S) útoku a Odolnost (T) cíle. Je-li výsledek hodů stejný nebo vyšší než uvedené číslo, utrpí cíl poškození. V opačném případě je útok neúspěšný.
- **Přidělení útoku:** Hráč ovládající cílovou jednotku vybere jeden její model. Pokud se v jednotce nachází model, který už byl v této fázi zraněn nebo na něj mířily útoky, musí být zranění přiděleno opět jemu.
- **Hod na záchranu:** Hodte jednou D6 a modifikujte výsledek o hodnotu AP útoku. Je-li výsledek nižší než hodnota Záchran (Sv) vybraného modelu, hod je neúspěšný a model utrpí poškození. V opačném případě je útok odražen.
- **Stanovení poškození:** Vybraný model ztratí životy v množství rovnajícímu se hodnotě Poškození (D) útoku.
- Pokud je model při útoku zničen, jakékoliv zbývající neuplatněné poškození nemá vliv.
- Hody na zásah, zranění a záchranu ve výši 1 jsou vždy neúspěšné bez ohledu na modifikátory.
- Hody na zásah a zranění ve výši 6 jsou vždy úspěšné bez ohledu na modifikátory.
- Hody na zásah a zranění nelze modifikovat o více než -1 nebo +1.

ZÁZRAČNÁ ZÁCHRANA

Některé modely mají k dispozici záračnou záchranu. Je-li útok přidělen k modelu se záračnou záchranou, můžete si vybrat, zda chcete použít jeho běžnou hodnotu Záchranu (Sv), nebo záračnou záchranu, ale nikoliv obojí současně. Pokud má model záračnou záchranu k dispozici vícekrát, může vždy použít jen jednu – zvolte, kterou chcete použít. Při použití záračné záchranu se její hodnota nikdy neupravuje o hodnotu Průraznosti (AP) útočící zbraně.

- **Záračná záchrana:** Hod na záchranu, který se nikdy nemodifikuje hodnotou Průraznosti (AP) útočící zbraně.
- Model, který má k dispozici záračnou záchranu, ji může využít namísto normální Záchranu (Sv).

SMRTELNÁ ZRANĚNÍ

Některé útoky působí smrtelná zranění – takto mocný útok nemůže odrazit žádná zbraň ani sebevětší síla. Každé smrtelné zranění způsobí cílové jednotce 1 bod poškození. U smrtelného zranění se nehází na zranění ani na záchranu (včetně záračných záchran) – přidejte modelu v cílové jednotce zranění stejně jako při kterémkoliv jiném útoku (str. 18). Na rozdíl od normálních útoků se extra poškození ze smrtelného zranění neztrácí. Zbývající poškození přidejte dalšímu modelu z cílové jednotky a pokračujte v tom tak dlouho, dokud nepřidělíte veškeré zbývající poškození nebo dokud model není zničen.

Pokud útok způsobí normální i smrtelné zranění, započítejte nejprve normální zranění. Pokud útok způsobí normální i smrtelné zranění, ale normální zranění je zablokováno hodem na záchranu, utrpí cílová jednotka i přesto smrtelné zranění, jak je popsáno výše. Jestliže je

poškození působené zbraní modifikováno určitou schopností a tato zbraň zároveň dokáže působit normální i smrtelná zranění, tento modifikátor se neuplatňuje na žádná smrtelná zranění (není-li řečeno jinak).

- Když dojde ke smrtelnému zranění jednotky, ztratí každý její model jeden život.
- Proti smrtelnému zranění nelze házet na záchranu.
- Smrtelná zranění způsobená navíc k normálnímu zranění se vždy projeví, i když dojde hodem na záchranu k zablokování normálního zranění.

NETEČNOST KE ZRANĚNÍ

Některé modely mají v souladu se svými pravidly možnost ignorovat zranění. Má-li model více podobných pravidel, můžete při každé ztrátě životů (včetně ztráty životů v důsledku smrtelných zranění) použít jen jedno z nich.

- Model může při pokusu o ignorování zranění použít vždy jen jedno příslušné pravidlo.

FÁZE VÝPADU

Válečníci se vrhají do bitvy s napřaženými čepeli, kladivy i háky. Mračna dýmu protne pronikavý válečný řev i zběsilý jekot, značící blížící se okamžik násilného zúčtování.

Fáze výpadu je rozdělena do dvou kroků. Nejprve provedete výpad se svými jednotkami. Soupeř následně provede hrdinský zásah.

1. VÝPADY
2. HRDINSKÉ ZÁSAHY

1. VÝPADY

Fázi výpadu zahajete výběrem vhodné jednotky ze své armády a oznámte, že s ní chcete provést výpad. Tato jednotka se musí na začátku fáze výpadu nacházet v dosahu 12" od nepřátelských jednotek. Jednotky, které v tomto kole provedly postup nebo ústup, a jednotky, které se na začátku fáze výpadu nachází v konfliktní zóně nepřátelských jednotek, výpad provést nemohou. Pokud na bojišti nemáte žádné vhodné jednotky k zahájení výpadu, pokračujte ve fázi výpadu hrdinským zásahem. Jakmile jedna jednotka výpad dokončí, zvolte k provedení výpadu další a stejným způsobem pokračujte u všech jednotek, kterým chcete dát rozkaz k výpadu.

Každá jednotka může během fáze výpadu provést jen jeden výpad. Jakmile oznámíte a provedete výpad se všemi jednotkami, se kterými jste to měli v úmyslu, přejděte ke kroku hrdinské zásahy.

- Vyberte ve své armádě jednotku, která má provést výpad.
- Proveďte výpad (viz níže).
- Vyberte další jednotku, která má provést výpad.
- Jakmile provedete výpad se všemi svými jednotkami, přejděte ke kroku Hrdinské zásahy (str. 20).

PROVEDENÍ VÝPADU

Vyberte si vhodnou jednotku k zahájení výpadu a následně v dosahu 12" od ní zvolte jednu nebo více nepřátelských jednotek jako cíl výpadu. Cíl(e) výpadu nemusí být z pohledu jednotky, která se chystá k výpadu, viditelný. Následně pro tuto jednotku hodte pomocí 2D6. Výsledek je maximální vzdálenost v palcích, kterou může každý model v jednotce v rámci výpadu urazit. Aby bylo možné provést výpad, musí být výsledek hodů dostatečný na to, aby jednotka neporušila pravidlo celistvosti (str. 4) a dokončila výpad v konfliktní zóně (str. 4) všech jednotek určených jako cíl výpadu, ale nikoliv

v konfliktní zóně jednotek, které nebyly cílem tohoto výpadu. Je-li možné splnit všechna tato pravidla, výpad je úspěšný a modely v této jednotce se posunou, jak je popsáno výše. Pokud tato kritéria splnit nelze, výpad je neúspěšný a žádné modely z vybrané jednotky se v této fázi neposunou.

- Označte cíl svého výpadu (musí být ve vzdálenosti do 12“).
- Hod na výpad = 2D6“.
- Pokud hod nestačí na to, aby se jednotka přesunula do konfliktní zóny všech zvolených cílových jednotek, výpad je neúspěšný.
- V případě úspěšného výpadu se jednotky příslušným způsobem přesunou.
- Nelze provést takový výpad, který by skončil v konfliktní zóně jednotky, která nebyla určena jako cíl výpadu.

2. HRDINSKÉ ZÁSAHY

Váš soupeř teď může ve své armádě zvolit postavu (**CHARACTER**), která provede hrdinský zásah (viz dále). Musí se jednat o jednotku typu **CHARACTER**, která se nenachází v konfliktní zóně nepřátelských jednotek, ale nachází se v dosahu 3“ vodorovně a 5“ svisle od některé nepřátelské jednotky. Když soupeřova postava (**CHARACTER**) dokončí hrdinský zásah, může soupeř vybrat další vhodnou jednotku ke stejnému účelu a tak pokračovat dál, až dokončí hrdinské zásahy se všemi jednotkami, se kterými si tak přál učinit. Pokud soupeř nemá žádnou vhodnou postavu (jednotku typu **CHARACTER**), fáze výpadu končí.

Žádná jednotka nemůže ve fázi nepřátelského výpadu provést víc než jeden hrdinský zásah. Žádná jednotka nemůže vykonat hrdinský zásah v průběhu své fáze výpadu. Jakmile všechny soupeřovy postavy (**CHARACTER**) dokončí hrdinský zásah, vaše fáze výpadu končí a můžete přejít k bojové fázi.

- Vyberte jednu postavu (jednotku typu **CHARACTER**) k provedení hrdinského zásahu.
- Hrdinský zásah nelze provést, nachází-li se v konfliktní zóně jakákoliv nepřátelská jednotka.
- Aby bylo možné hrdinský zásah provést, musí ve vzdálenosti 3“ vodorovně a 5“ svisle nacházet nepřátelská jednotka.
- Vyberte další postavu (jednotku typu **CHARACTER**) k provedení hrdinského zásahu.
- Jakmile všechny vaše postav (jednotky typu **CHARACTER**) dokončí hrdinský zásah, přejděte do bojové fáze (str. 21).

PROVEDENÍ HRDINSKÉHO ZÁSAHU

Při hrdinském zásahu každý model v dané jednotce posunete až o 3“ – tomu se říká přesun v rámci hrdinského zásahu. Každý model v jednotce musí svůj přesun v rámci hrdinského zásahu dokončit blíž k nejbližšímu nepřátelskému modelu. Nezapomeňte, že jednotka musí při pohybu dodržovat pravidlo celistvosti (str. 4).

- **Hrdinský zásah:** Přesuňte se do vzdálenosti až 3“.
- Přesun musí skončit blíž nejbližšímu nepřátelskému modelu.

VÝPAD V TERÉNU

Není-li řečeno jinak, může model při provedení výpadu přejít přes terénní prvek, ale nikoliv skrz něj (nemůže tedy projít skrz zeď nebo strom, ale může je přelézt).

Terénní prvky, které výškou nepřesahují 1“, může model překonat bez žádné zvláštní námahy. Vzdálenost navíc ve svislém směru, kterou by musel model urazit, se ignoruje. Při překonávání terénních prvků, které jsou vyšší, se modelu do celkové vzdálenosti, kterou při výpadu urazil, započítává i vzdálenost ve svislém směru nahoru či dolů. Modely nemohou výpad dokončit na svislé ploše. Pokud není možné výpad dokončit jinak, nemůže se provést.

- Modely se mohou volně pohybovat přes terénní prvky o výšce nepřesahující 1“.
- Modely nemohou procházet skrz vyšší terénní prvky, ale mohou je přelézt.

LÉTÁNÍ PŘI VÝPADU

Pokud je na profilové kartě jednotky uvedeno klíčové slovo **FLY** (Let), mohou se její modely při výpadu pohybovat přes jiné modely (a jejich podstavce), jako kdyby tam nebyly, ale přes terénní prvky (včetně jednotek typu budova, **BUILDING**) se pohybují stejně jak jiné modely. Model, který umí létat (**FLY**), nesmí žádný svůj pohyb dokončit na jiném modelu.

- Létající (**FLY**) modely se mohou během výpadu pohybovat přes jiné modely.
- Létající (**FLY**) modely se mohou během výpadu pohybovat přes terénní prvky (včetně budov, tedy **BUILDINGS**) jako jiné modely.

OSTŘELOVÁNÍ (OVERWATCH)

Některá pravidla umožňují jednotkám vypálit ostřelovací salvu na nepřátelskou jednotku chystající se k výpadu. Pokud jednotka oznámí výpad proti jedné nebo více jednotkám z vaší armády disponujícím tímto pravidlem, může každá z těchto jednotek vypálit ostřelovací salvu ještě před hodem na výpad. Ostřelovací salvu nelze vypálit, nachází-li se v konfliktní zóně nepřátelské jednotky. Při ostřelovací salvě se postupuje jako při běžném střeleckém útoku (s tím, že se odehrává ve fázi výpadu) se všemi k tomu příslušnými pravidly, jen s tím rozdílem, že pro úspěšný hod na zásah je třeba hodit 6 bez ohledu na balistickou dovednost střelícího modelu nebo jakékoliv modifikátory. Když model vypálí ostřelovací salvu, míří na jednotku provádějící výpad. Kterékoliv pravidlo, které stanoví, že lze mířit jen na jednotku, která je nejbližším cílem (např. Pozor, pane), v případě ostřelovací salvy neplatí.

- **Ostřelování:** Než dojde k hodům na výpad, mohou všechny cíle výpadu, které mají tuto schopnost, vypálit ostřelovací salvu.
- Ostřelovací palbu nelze vypálit, nachází-li se v konfliktní zóně nepřátelská jednotka.
- Ostřelovací salva probíhá jako normální střelecký útok, ale k zásahu je zapotřebí nemodifikovaný hod 6.

BOJOVÁ FÁZE

Armády se střetávají tváří v tvář a bojiště se začíná topit v krvi. Kosti praskají pod úderem tesáků a pařátů. Čepele zvoní jako kladiva na kovadlině. Nepřátelé hnaní odvěkou nenávistí se trhají na kusy, krev stříká a praskají kosti.

Hráči střídavě vybírají jednotky vhodné k boji a bojují s nimi, přičemž začíná hráč, který není na tahu (viz níže). Vhodná jednotka je taková, která se nachází v konfliktní zóně nepřátelské jednotky a/nebo v tom samém tahu provedla výpad. Pokud žádný z hráčů nemá k dispozici jednotku vhodnou k boji, bojová fáze končí.

Každá jednotka může během bojové fáze bojovat jen jednou. Jakmile dobojují vhodné jednotky jednoho hráče, pustí se do boje jedna po druhé jednotky soupeře. Pokud nepřítel právě dobojoval a dokončil přesun v rámci přeskupení, je možné, že jednotky, které předtím kritéria nesplňovaly, už je teď splňují. V takovém případě je možné tyto jednotky vybrat k boji. Jakmile všechny vybrané jednotky dobojují, bojová fáze končí a můžete přejít do fáze morálky.

- Vybírejte střídavě jednotky k boji, přičemž začíná soupeř.
- Boj zblízka se skládá ze zformování, útoku zblízka a následně přeskupení.
- Pokud už hráči nezbyývají žádné vhodné jednotky k boji, dokončí soupeř boj postupně se všemi svými zbývajícíchmi vhodnými jednotkami.
- Jakmile všechny jednotky dobojují, přejděte do fáze morálky (str. 23).

JEDNOTKY PO VÝPADU BOJUJÍ JAKO PRVNÍ

Jednotky, které v tomto tahu provedly výpad, bojují v bojové fázi jako první. Znamená to, že jednotky, které v tomto tahu neprovedly výpad, mohou být vybrány k boji až poté, co dobojují jednotky, které výpad provedly.

- Jednotky, které v tomto tahu provedly výpad, bojují v bojové fázi jako první.

BOJ

Poté, co vyberete jednotku k boji, se tato jednotka nejprve zformuje, následně modely zaútočí zblízka a poté se jednotka přeskupí.

ZFORMOVÁNÍ

Při zformování můžete každý model v jednotce posunout až o 3" – toto se nazývá přesun ve formaci. Každý model v jednotce musí svůj přesun ve formaci dokončit blíž k nejbližšímu nepřátelskému modelu. Model, který už se dotýká nepřátelského modelu, se přesunout nesmí, ale počítá se do formace. Nezapomeňte zároveň, že jednotka musí při veškerém pohybu dodržovat pravidlo celistvosti (str. 4).

- **Zformování:** Přesuňte se do vzdálenosti až 3".
- Přesun musí skončit blíž nejbližšímu nepřátelskému modelu.

PROVEĎTE ÚTOK ZBLÍZKA

Když se jednotka rozhodne pro útok zblízka, je nejprve třeba stanovit, které modely mohou bojovat a kolik útoků provedou, poté pro tyto útoky vybrat cílovou jednotku (či jednotky) a ohlásit, kterými zbraněmi se bude útočit.

Které modely bojují

Když se jednotka chystá na úder zblízka, mohou bojovat jen ty její modely, které se nacházejí v konfliktní zóně nepřátelské jednotky (str. 4) nebo které se nacházejí v dosahu ½" od jiného modelu z vlastní jednotky stojícího v dosahu ½" od nepřátelské jednotky.

- Model může bojovat, stojí-li v konfliktní zóně nepřátelské jednotky.
- Model může bojovat, stojí-li v dosahu ½" od jiného modelu ze své vlastní jednotky, který se nachází v dosahu ½" od nepřátelské jednotky.

Počet útoků

Během boje provede model určitý počet útoků. Za každý provedený útok házíte na zásah (viz Provedení útoků, str. 18).

Počet útoků je stanoven hodnotou Útoků (A) modelu, kterou naleznete v jeho profilové kartě. Model s hodnotou A 2 může provést dva útoky.

- Počet útoků, které může model provést = A.

Výběr cíle

Před provedením samotného útoku vyberte pro všechny chystané útoky cílové jednotky. Útočí-li jednotka, která v tomto tahu provedla postup, může útočit pouze na původní cíle svého postupu nebo na jednotku, která vykonala hrdinský zásah. Aby mohla jednotka zaútočit na jinou, musí útočící model stát v konfliktní zóně cílové jednotky nebo v dosahu ½“ od jiného modelu své jednotky nacházející se v dosahu ½“ od dané nepřátelské cílové jednotky.

Může-li model provést více útoků, může všechny cílit proti jednomu cíli nebo je rozdělit mezi více nepřátelských cílů. Obdobně platí, že má-li jednotka více modelů, mohou všechny útočit na stejný cíl nebo na různé cíle. Platí, že před zaútočením je třeba ohlásit, které útoky směřují proti jakým jednotkám, a nejprve je třeba dokončit všechny útoky proti jednomu cíli a teprve poté přejít ke druhému.

Pokud nejsou k dispozici žádné vhodné cíle (např. protože všechny nepřátelské jednotky jsou mimo konfliktní zóny), nemůže daná jednotka zaútočit zblízka, ale může se přeskupit (viz dále).

- Pokud útočící jednotka v tomto tahu provedla výpad, mohou její modely mířit pouze na jednotky, které byly původním cílem výpadu, nebo na ty, které provedly hrdinský zásah.
- Nejprve vyberte pro každý útok cíl, teprve poté zaútočte.
- Pokud jednotka míří na více jednotek, provede a vyřeší se nejprve útok na jednu a poté na další.

Výběr zbraně

Při útoku zblízka musí model použít zbraň pro boj zblízka (tedy zbraň typu „Melee“). Výzbroj modelu je uvedena v jeho profilové kartě. Pokud model nemá žádnou zbraň pro boj zblízka nebo žádnou z těchto zbraní nemůže použít k zamýšlenému útoku, má se za to, že útočí obecnou zbraní pro boj zblízka (close combat weapon) s následujícím profilem:

ZBRAŇ	DOSAĤ	TYP	S	AP	D
Zbraň pro boj zblízka	Zblízka	Zblízka	Uživatel	0	1

Pokud je model vyzbrojen více zbraněmi pro boj zblízka, musíte před útokem rozhodnout, kterou z nich použije. Má-li model ve výzbroji více zbraní pro boj zblízka a může zároveň provést více útoků, je možné si mezi zbraněmi vybrat – před samotným útokem jednoduše nahlaste, který útok je prováděn kterou zbraní. Má-li vybraná zbraň více profilů, musíte také oznámit, který bude pro útok použit. Pokud si to přejete, můžete pro každý jednotlivý útok provedený danou zbraní použít jiný profil.

Pokud vaše jednotka útočí pomocí více zbraní na blízko s různými profilem, postupuje se takto: určete nejprve následky útoku z jedné zbraně, poté, pokud se útočí na stejný cíl, následky útoku zbraní se stejným profilem, a teprve poté, pokud se stále útočí na stejný cíl, následky útoku provedené zbraní s jiným profilem. Platí, že všechny vámi ohlášené útoky jsou provedeny proti cílové jednotce, a to i tehdy, pokud se ve chvíli, kdy přistoupíte k vypořádání jednotlivých útoků, už ve vašem dosahu nenacházejí žádné modely z této cílové jednotky. Tato situace může nastat v případě, že došlo ke zničení a odebrání modelů následkem předchozího útoku ze strany útočícího modelu.

- Každý útok na blízko se provádí zbraní pro boj zblízka.
- Pokud model nemá jiné zbraně pro boj zblízka, má se za to, že zaútočil pomocí obecné zbraně pro boj zblízka.
- Pokud jednotka útočí vícero zbraněmi, provedou a vypořádají se nejprve útoky ze zbraní se stejným profilem a poté se přejde k útoku zbraní s jiným profilem.

PŘESKUPENÍ

Při přeskupení můžete každý model v jednotce posunout až o 3“ – toto se nazývá přeskupení. Každý model v jednotce musí přeskupení dokončit blíž k nejbližšímu nepřátelskému modelu. Model, který se dotýká nepřátelského modelu, se nemůže pohnout, ale má se za to, že přeskupení provedl. Nezapomeňte, že jednotka musí při pohybu dodržovat pravidlo celistvosti (str. 4).

- **Přeskupení:** Přesuňte se do vzdálenosti až 3“.
- Přesun musí skončit blíž nejbližšímu nepřátelskému modelu.

Příklad: James k boji vybere jednotku Chaos Terminators. Po přesunu v rámci formace James s touto jednotkou zaútočí. Jednotka se skládá z pěti modelů, z nichž každý je v konfliktní zóně nepřátelské jednotky. Jeden z Jamesových modelů má hodnotu Útoku 3 a je vybaven elektrickým drapákem. Zbývající čtyři modely mají hodnotu Útoku 2, dva z nich jsou vyzbrojeny mechanickou pěstí a dva elektrickým drapákem. Chaos Terminators se nacházejí v konfliktní zóně jediné nepřátelské jednotky, proti které tedy provedou celkem sedm útoků pomocí elektrických drapáků a čtyři pomocí mechanických pěstí. James nejprve provede útoky mechanickými pěstmi, a jakmile je dokončí, přistoupí k vypořádání útoků elektrickými drapáky. Jakmile jsou všechny útoky dokončeny, provedou Terminators přeskupení.

FÁZE MORÁLKY

I to nejstatečnější srdce může tváří v tvář hrůzám války zaváhat. Když nebezpečí číhá všude kolem a spolubojovníci umírají jeden po druhém, dál jdou jen hrdinové, zrůdy nebo beznadějní šílenci.

Fáze morálky je rozdělena do dvou kroků. Nejprve vaše jednotky projdou zkouškou morálky. Následně odeberete modely, které nedodržely pravidlo celistvosti.

1. ZKOUŠKY MORÁLKY 2. ZKOUŠKY CELISTVOSTI JEDNOTKY

1. ZKOUŠKY MORÁLKY

Jednotky, které v tomto tahu přišly o některé modely, musí projít zkouškou morálky. Začíná hráč, který je zrovna na tahu, a poté se hráči vystřídají. Pokud žádná jednotka na bojišti nemusí projít zkouškou morálky, přejděte ke kroku zkoušky celistvosti.

Jednotka musí v jedné fázi projít jen jednou zkouškou morálky. Když jeden z hráčů dokončí zkoušku morálky všech svých jednotek, které v tomto tahu přišly o modely, otestuje své jednotky jednu po druhé druhý hráč. Jakmile jsou všechny zkoušky dokončeny, přejděte ke zkouškám celistvosti.

- Hráči jeden po druhém provedou zkoušku morálky pro jednotky, které v tomto tahu zaznamenaly ztráty.
- Pokud už hráči nezbyvají žádné jednotky podléhající povinnosti projít zkouškou morálky, začne se zkouškami druhý hráč.
- Jakmile jsou všechny potřebné zkoušky morálky provedeny, přejděte ke zkouškám celistvosti (viz výše).

ZKOUŠKY MORÁLKY

Při zkoušce morálky hráč hodí jednou D6 a k výsledku přičte počet modelů z dané jednotky, které byly v tomto tahu zničeny. Pokud je výsledek stejný nebo nižší než nejvyšší hodnota Vůdcovství (Ld) v jednotce, zkouška je úspěšná a nic se nestane. Hod 1 je automatický úspěch bez ohledu na modifikátory a bez ohledu na celkový součet. V opačném případě je zkouška neúspěšná, jeden z modelů dezertuje a vy musíte pro danou jednotku provést zkoušku jednoty. Vy sami rozhodnete o tom, který model z jednotky dezertuje – bude vyřazen ze hry, jako kdyby byl zničen, ale jeho odebrání nemá žádné jiné následky spojené jinak se zničením modelu.

- **Zkouška morálky** = D6 + počet modelů zničených v daném kole.
- Nemodifikovaný výsledek 1 je automatický úspěch (nikdo nedezertuje).
- Pokud výsledný součet přesáhne hodnotu Vůdcovství (Ld), jeden model dezertuje a další modely musí projít zkouškou jednoty.

ZKOUŠKA JEDNOTY

Pokud jednotka neprojde zkouškou morálky, je třeba poté, co dezertuje první model, provést zkoušku jednoty. Hoďte D6 za každý zbývající model a odečtěte 1, pokud je jednotka na poloviční síle (str. 6). Výsledek 1 znamená, že z jednotky dezertoval další model. Vy sami rozhodnete o tom, které modely z jednotky dezertují – budou vyřazeny ze hry, jako kdyby byly zničeny, ale jejich odebrání nemá žádné jiné následky spojené jinak se zničením modelu.

- **Zkoušky jednoty:** Za každý zbývající model hoďte D6. Výsledek 1 znamená, že dezertuje další model.
- Je-li jednotka na poloviční síle, odečtěte z hodu 1.

***Příklad:** Během fáze morálky musí Stu provést zkoušku morálky pro jednotku Skitarii Rangers. Tato jednotka do bitvy vstoupila s deseti modely a vede ji Ranger Alpha s hodnotou Vůdcovství 7. Během tohoto tahu jednotka přišla o pět modelů. Stu hodí D6, padne 4 a k hodu přičte 5. Výsledek 9 je vyšší než hodnota Vůdcovství jednotky, zkouška je tedy neúspěšná a jeden model musí být z jednotky odebrán. Stu teď musí pro zbývající čtyři modely provést zkoušku jednoty. Stu hodí postupně 1, 2, 5 a 6. Protože je nyní jednotka na poloviční síle, odečte od každého hodu 1. Ve výsledku tedy z jednotky dezertují další dva modely, které jsou vyřazeny ze hry.*

2. ZKOUŠKY CELISTVOSTI JEDNOTKY

V tuto chvíli musí hráč odebrat jeden po druhém všechny modely, které už nesplňují pravidlo celistvosti jednotky, jak je popsáno na str. 4, a odebrá je tak dlouho, až na bojišti zůstanou jen modely, které toto pravidlo v rámci své jednotky splňují. Vyřazené modely se počítají jako zničené, ale jejich odebrání

- Odeberte z jednotky modely, které nesplňují pravidlo celistvosti (str. 4).
- Po odebrání všech modelů nesplňujících pravidlo celistvosti fáze morálky končí.
- Zároveň končí tah daného hráče, a pokud nedošlo k ukončení bitvy, následuje tah druhého hráče (str. 9).

nemá žádné jiné následky spojené jinak se zničením modelu. Vyřazení modelu tímto způsobem nezakládá další povinnost projít zkouškou morálky.

MISE

Než se ve hře Warhammer 40,000 pustíte do války, je třeba vybrat si misi. Základní pravidla obsahují pouze jednu misi „Jen válka“, která je ideální pro rychlý začátek. Další mise najdete v dalších příručkách, případně je možné si vytvořit misi vlastní. Pokud se hráči nemohou dohodnout, kterou misi si zahrají, rozhodne rozstřel a misi určí vítěz.

POKYNY K MISI

Všechny mise obsahují veskeré pokyny ohledně průběhu bitvy. Tyto pokyny je třeba plnit ve stanoveném pořadí, které bude obvykle vypadat následovně:

1. Shromážděte vojsko

U každé mise je určeno, jak velkou armádu je třeba postavit, přičemž výběr jednotek někdy může být upraven konkrétními pravidly.

2. Přečtete si instruktáž

Každá mise obsahuje kontext dané bitvy a popisuje primární cíle (čili kritéria vítězství). Některé mise mohou navíc obsahovat i určitá zvláštní pravidla. Ta se týkají specifických situací nebo schopností, která lze v bitvě použít.

3. Vytvořte bojiště

Každá mise obsahuje přesné instrukce ohledně potřebné velikosti bojiště. Do toho spadají i informace o rozestavení terénních prvků nebo cílových objektů včetně toho, kam se přesně mají umístit. Není-li tomu tak, předpokládá se, že k postavení bojiště používáte pokyny z příručky Warhammer 40,000 Core Book. Pokud používáte bojiště jiné velikosti nebo tvaru, bude třeba příslušným způsobem upravit vzdálenosti a rozmístění výsadekových zón, cílových objektů a terénních prvků.

4. Nasazení armády

Každá mise obsahuje startovní mapu, kde je vyznačeno, kam si každý z hráčů rozmístuje svoji armádu (tzv. výsadeková zóna), a kde jsou dále uvedena jakákoliv další příslušná omezení.

5. Určení prvního tahu

U každé mise je řečeno, jak určit, který hráč potáhne jako první.

6. Příprava před bitvou

Teď je čas uplatnit všechna případná předbitovní pravidla.

7. Zahájení bitvy

Začíná první bitevní kolo. Po prvním následují další bitevní kola, dokud bitva neskončí.

8. Konec bitvy

Každá mise stanoví podmínky konce bitvy. Obvykle se jedná o předem určený počet bitevních kol nebo o jasné stanovená kritéria vítězství.

9. Určení vítěze

U každé mise jsou uvedena kritéria vítězství. Pokud dle těchto kritérií ani jeden z hráčů nedosáhne vítězství, končí hra remízou.

CÍLOVÉ OBJEKTY

V mnoha misích hrají hlavní roli cílové objekty – jedná se o místa taktického či strategického významu, která se obě strany snaží dostat pod kontrolu. Pokud daná mise používá cílové objekty, je v zadání mise stanoveno, kde se objekty nacházejí. Cílový objekt může být na bojišti zastoupen jakoukoliv vhodnou značkou, ale doporučujeme kulaté značky s průměrem 40 mm.

Při umísťování značek cílových objektů na bojiště postupujte tak, aby byla značka svým středem položena přesně na bod uvedený v misi. Při měření vzdálenosti ke značce nebo od ní vždy měřte od nejbližší části značky.

Model je v dosahu cílového objektu tehdy, pokud se nachází do vzdálenosti 3" vodorovně a 5" svisle od jeho značky.

Není-li řečeno jinak, hráč kontroluje cílový objekt tehdy, pokud má v jeho dosahu více modelů než jeho soupeř. Model může v jednom tahu kontrolovat pouze jeden cílový objekt – pokud se některý z vašich modelů nachází v dosahu více cílových objektů, musíte se rozhodnout, který z objektů bude pro potřeby tohoto tahu v jeho držení. Jednotky typu AIRCRAFT a jednotky s bitevní rolí Fortifications (pevnost) nemohou nikdy kontrolovat cílové objekty. Při rozhodování o tom, který z hráčů kontroluje daný cílový objekt, se tak tyto jednotky nepočítají.

- **Cílový objekt:** Kruhová značka 40 mm
- Model je v dosahu cíle tehdy, pokud se nachází do vzdálenosti 3" vodorovně a 5" svisle od něj.
- Cílový objekt je v držení toho hráče, který má v jeho dosahu více modelů.
- Jednotky AIRCRAFT a Fortifications nemohou kontrolovat cílové objekty.



Umístění cílových objektů na bojišti je obvykle vyznačeno na mapě právě hrané mise a objekty jsou označeny touto ikonou (vlevo).

CÍL ZAJIŠTĚN (OBJECTIVE SECURED)

Některé jednotky disponují schopností zajištění cíle (Objective Secured). Hráč kontroluje cílový objekt tehdy, pokud má v jeho dosahu model s touto schopností, a to i v případě, že se v dosahu objektu nachází více nepřátelských modelů. Má-li některý z nepřátelských modelů v dosahu cílového objektu také tuto schopnost, pak je objekt v souladu s běžným pravidlem v držení toho hráče, který má v jeho dosahu nejvíce modelů.

- **Cíl zajištěn (Objective Secured):** Hráči kontrolují cílový objekt, pokud má některý z jejich modelů nacházející se v dosahu cíle tuto schopnost.

MISE JEN VÁLKA

1. SHROMÁŽDĚTE VOJSKO

Než se do mise pustíte, musíte si vy i váš soupeř postavit z miniatur ve vašich sbírkách armádu. Do své armády můžete zařadit kterýkoliv model ze své sbírky. Hráči se mezi sebou dohodnou na tom, jak velké armády budou používat – není důvod, proč by armády nemohly být různě veliké, nicméně pokud si to hráči přejí, je nutné se na tom shodnout právě teď. Pokud Warhammer 40,000 hrajete poprvé, doporučujeme na začátek hrát jen s několika jednotkami. Níže uvedená tabulka naznačuje, jak dlouho bitvy přibližně trvají v závislosti na velikosti armád: nezapomeňte, že se jedná o celkovou úroveň síly obou vašich armád (viz příručka Warhammer 40,000 Core Book).

BITVY

VELIKOST BITVY	VELIKOST ARMÁD (celkový součet úrovní síly)	TRVÁNÍ BITVY
Combat Patrol	50	Do 1 hodiny
Incursion	100	Do 2 hodin
Strike Force	200	Do 3 hodin
Onslaught	300	Do 4 hodin

Jakmile shromáždíte veškerou svou armádu, vyberte mezi svými modely jednoho vojevůdce. Tento model získá klíčové slovo **WARLORD**. Pokud má váš **WARLORD** také klíčové slovo **CHARACTER**, získá současně jednu vůdčí vlastnost (Warlord Trait). Kterýkoliv Warlord může mít vlastnost Inspirativní vůdce (viz níže). Další možné vůdčí vlastnosti naleznete v jiných příručkách.

Inspirativní vůdce (vůdčí vlastnost, aura)

Spřátelené jednotky v dosahu 6" od tohoto **WARLORDA** si přidávají 1 bod ke své hodnotě Vůdcovství.

2. INSTRUKTÁŽ K MISI

Přišel čas ukázat, kdo je největším vojevůdcem v galaxii! Mezi vámi a věčnou slávou stojí jen soupeřova armáda odhodlaná vás rozdrtit na prach. Zničte nepřátelskou armádu, zajistěte strategická místa rozmístěná po bojišti a nedovolte, aby se jich zmocnil nepřítel.

Zadání:

Slay the Warlord: Hráč získává 1 vítězný bod, pokud je nepřátelský **WARLORD** na konci bitvy zničen.

Capture and Control: Na konci velitelské fáze každého hráče získává hráč, který je na tahu, 1 vítězný bod za každý cílový objekt ve svém držení (pokyny k rozmístění cílových objektů naleznete výše). Hráči obsazují cílové objekty dle popisu na str. 24. Pokud jeden hráč na konci bitvy drží více cílových objektů než jeho soupeř, získává navíc 1 bonusový vítězný bod.

3. VYTVOŘENÍ BOJIŠTĚ

Hráči postaví bojiště a rozestaví na něm terénní prvky s pomocí pokynů z příručky Warhammer 40,000 Core Book. Minimální velikost bojiště závisí na rozsahu vybrané bitvy a stanovuje se dle tabulky uvedené níže:

BOJIŠTĚ	
VELIKOST BITVY	VELIKOST BOJIŠTĚ (minimum)
Combat Patrol/Incursion	44" x 30"
Strike Force	44" x 60"
Onslaught	44" x 90"

Hráči se dále střídají při umísťování cílových objektů na bojiště, přičemž začíná hráč, který vyhraje rozstřel (str. 6). Postupně se takto umístí všechny čtyři objekty. Cílové objekty nesmějí stát v dosahu 6" od okraje bojiště ani v dosahu 9" od dalších cílových objektů.

4. NASAZENÍ ARMÁDY

Po postavení bojiště si hráči znovu hodí kostkou. Vítěz si vybere jednu ze dvou výsadkových zón. Hráči poté umísťují své jednotky střídavě jednu po druhé, počínaje hráčem, který si nevybíral výsadkovou zónu. Modely musí být na výsadkovou zónu postaveny celou plochou. Pokračujte v umísťování jednotek, dokud oba hráči nerozestaví celou svou armádu nebo dokud nevyčerpáte všechny volný prostor. Pokud jeden hráč dokončí rozmísťování svých jednotek, jeho soupeř pokračuje, dokud nerozmístí všechny své zbývající jednotky.

Pokud mají oba hráči k dispozici jednotky, které mohou být na bojiště nasazeny až po rozmístění obou armád, rozhodnou hráči rozstřelem, kdo začne s jejich umísťováním a následně se oba střídají.

5. URČENÍ PRVNÍHO TAHU

Hráči si pomocí rozstřelu určí, kdo potáhne jako první.

6. PŘÍPRAVA PŘED BITVOU

Teď je čas uplatnit všechna případná předbitevní pravidla.

7. ZAHÁJENÍ BITVY

Začíná první bitevní kolo. Po prvním následují další bitevní kola, dokud bitva neskončí.

8. KONEC BITVY

Bitva končí, když jsou zničeny všechny modely jednoho hráče, nebo po skončení pátého bitevního kola (v závislosti na tom, která skutečnost nastane dřív).

9. URČENÍ VÍTĚZE

Pokud je na konci bitvy jedna z armád zcela zničena, stává se vítězem druhý hráč. Jinak je vítězem vyhlášen hráč s vyšším počtem vítězných bodů (v případě stejného počtu bodů je vyhlášena remíza).

