

WARHAMMER 40,000

GŁÓWNE ZASADY

Gra Warhammer 40,000 pozwala graczom dowodzić armią potężnych wojowników i machin bojowych w walce o dominację w ponurym mroku odległej przyszłości. Na niniejszych stronach znajdują się główne zasady gry modelami Citadel, opracowane jako uzupełnienie uproszczonych reguł dołączanych do opakowań z modelami do gry Warhammer 40,000.

TREŚĆ

Klucz do zasad	2
Zasady podstawowe.....	3
Arkusze zasad.....	7
Runda bitwy	9
Faza dowodzenia.....	9
Faza ruchu.....	10
Przemieszczanie jednostek.....	10
Posiłki.....	11
Jednostki transportowe	12
Jednostki powietrzne	13
Faza psioniki.....	14
Faza ostrzału	15
Rodzaje broni strzeleckich	17
Wykonywanie ataków.....	18
Faza szarży	19
Szarże	19
Bohaterskie interwencje	20
Faza walki.....	21
Faza morale.....	23
Testy na morale.....	23
Sprawdzanie spójności jednostki.....	23
Misje.....	24
Tylko wojna.....	25



ZASADY PODSTAWOWE

Zawarte na niniejszych stronach zasady zawierają wszystkie informacje, których potrzebujesz, by wykorzystać swoją kolekcję modeli Citadel do toczenia chwalebnych bitew w rozdartej wojnie galaktyce.

Następujące zasady wyjaśniają przebieg rozgrywki w grze Warhammer 40,000. Na początek wybierz misję „Tylko wojna” (str. 25) albo jeden z pakietów misji. W pełnej księdze zasad do gry Warhammer 40,000 (Warhammer 40,000 Rulebook) znajdziesz pakiety misji do rozgrywek otwartych, rankingowych oraz narracyjnych. Następnym krokiem jest zebranie armii figurek Citadel, stworzenie pola bitwy i przygotowanie się do wojny. Bitwa rozgrywana jest w formie serii następujących po sobie rund, w których każdy z graczy wykonuje swoje ruchy tak długo, aż jeden z nich nie zostanie uznany za zwycięzcę.

ZASADY GŁÓWNE – DEFINICJE I KONCEPCJE

Ta strona zawiera różne pojęcia dotyczące zasad opisywanych w innych sekcjach niniejszego podręcznika oraz stanowi przegląd niektórych z kluczowych koncepcji tworzących ogólną bazę zasad.

MISJE

Aby rozegrać bitwę w Warhammerze 40,000, musisz najpierw wybrać misję. Misja zawiera wytyczne na temat sposobu wystawienia armii, tworzenia pola bitwy oraz umieszczania na nim wojsk. Zawiera ona również wszelkie obowiązujące w bitwie zasady specjalne oraz (co najważniejsze!) opisuje cele, po zrealizowaniu których osiągniesz zwycięstwo. Więcej na temat misji dowiesz się na stronie 24.

ARMIA

Każdy z graczy w rozgrywce Warhammera 40,000 dowodzi armią figurek Citadel, zwanych dalej „modelami”. Wybrana przez graczy misja określi rozmiary armii, które będą mogli wystawić do walki.

Użytecznym wyznacznikiem wielkości armii jest jej poziom mocy, mierzony poprzez zsumowanie wskaźników mocy wszystkich wchodzących w jej skład jednostek (definicja dalej). Wskaźnik mocy jednostki znajduje się na jej arkuszu zasad. Więcej na ten temat dowiesz się w pełnej księdze zasad do gry Warhammer 40,000, a także poniżej.

Gra Warhammer 40,000 została zaprojektowana do rozgrywek z armiami o określonej wielkości. Jeśli suma poziomów mocy modeli, które chcecie wystawić do bitwy razem z przeciwnikiem, wyniesie poniżej 15 lub ponad 300, może się okazać, że skalę planowanej rozgrywki lepiej oddadzą gry Kill Team bądź Apocalypse. Więcej na ich temat dowiesz się na stronie warhammer-community.com.

- **Armia:** zbiór modeli pod twoim dowództwem.

ARKUSZE ZASAD

Zasady, których będziesz potrzebować do korzystania z modeli w swojej armii, opisane są w arkuszach zasad. Każda z jednostek ma własny arkusz zasad, będziesz więc potrzebować arkuszy zasad dla wszystkich jednostek w swojej armii. Więcej na temat arkuszy zasad dowiesz się na stronach 7–8.

SŁOWA KLUCZOWE

Wszystkie arkusze zasad zawierają listę słów kluczowych, podzielonych na te dotyczące frakcji oraz pozostałe. Te pierwsze mogą służyć jako pomoc przy doborze modeli do armii, ale poza tym obie grupy słów kluczowych działają tak samo. Słowa kluczowe zapisane zostały w zasadach czcionką **KEYWORD BOLD**. Może się zdarzyć, że do niektórych słów kluczowych odnosić się będą reguły. Dla przykładu, dana reguła może mieć zastosowanie dla „jednostek **PIECHOTA**”. Oznacza to, że stosuje się ją tylko dla jednostek, które mają na swoim arkuszu zasad słowo kluczowe **PIECHOTA**. Użycie (lub nie) liczby mnogiej w słowach kluczowych nie ma wpływu na to, jakich jednostek dotyczy dana reguła.

Niektóre arkusze zasad zawierają słowa kluczowe ujęte w nawiasy ostrokątne, np. <ZAKON>, <LEGION> czy <PIĘTNO CHAOSU>. Oznaczają one słowa kluczowe, które możesz samodzielnie wybrać (z pewnymi ograniczeniami, opisanymi w materiale zawierającym arkusz zasad). Musisz zdecydować się na wybór konkretnych słów kluczowych w chwili, gdy dodajesz jednostkę do swej armii (przed bitwą lub w jej trakcie). Jeśli inna reguła wykorzystuje słowa kluczowe w nawiasach ostrokątnych, dane słowo kluczowe odpowiada temu wybranemu przez Ciebie dla wykorzystującej tę regułę jednostki.

***Dla przykładu:** Nick dodaje do swojej armii Kronikarza (Librarian) Kosmicznych Marines. Ta jednostka ma w arkuszu zasad słowo kluczowe <ZAKON> (Chapter), które Nick określa jako **ULTRAMARINES**. Jeżeli Kronikarz spróbuje przywołać moc psioniczną, która również korzysta ze słowa kluczowego <ZAKON>, to przy odczytywaniu tej zasady zamiast słowa kluczowego Nick używać będzie zawsze **ULTRAMARINES**.*

Niektóre jednostki mogą zawierać modele opisane różnymi słowami kluczowymi. Jeśli jednostka składa się z modeli opisanych różnymi słowami kluczowymi zakłada się, że dotyczą jej wtedy wszystkie słowa kluczowe z wszystkich wchodzących w jej skład modeli, a więc będą jej też dotyczyć wszelkie reguły obowiązujące jednostki opisane którymkolwiek z tych słów kluczowych. Jeśli reguła odnosi się tylko do modeli opisanych konkretnym słowem kluczowym, będzie ona mieć zastosowanie tylko tych wchodzących w skład jednostki modeli, które opisane są odpowiednim słowem kluczowym.

- **Słowa kluczowe:** zapisane w zasadach czcionką **KEYWORD BOLD**.
- Zasady opatrzone słowami kluczowymi stosują się tylko do jednostek i modeli z danym słowem kluczowym.
- <**SŁOWA KLUCZOWE**> wybierane są w chwili dodawania jednostki do armii.

JEDNOSTKI

Modele poruszają się i walczą jako jednostki. W skład jednostki może wchodzić jeden lub więcej modeli wybranych z jednego arkusza zasad. Wszystkie jednostki w jednej armii są uznawane za jednostki sojusznice, podobnie wszystkie modele w armii są modelami sojuszniczymi. Wszystkie jednostki w armii przeciwnika są uznawane za jednostki wrogie, podobnie wszystkie modele w armii przeciwnika są modelami wrogimi. Jeśli jakaś reguła obowiązuje „jednostki” lub „modele” bez sprecyzowania, czy chodzi o sojuszników bądź wrogów, dotyczy ona wtedy „wszystkich jednostek” lub „wszystkich modeli”, niezależnie od tego, w skład której z armii wchodzi.

- **Jednostka:** grupa modeli z tego samego arkusza zasad.
- Modele sojusznice = wszystkie modele w tej samej armii.
- Modele wrogie = wszystkie modele w armii przeciwnika.
- Jednostki sojusznice = wszystkie jednostki w tej samej armii.
- Jednostki wrogie = wszystkie jednostki w armii przeciwnika.

Najważniejsza zasada

W grze tak szczegółowej i rozbudowanej, jak Warhammer 40,000, mogą się zdarzyć chwile, w których nie będzie do końca jasne, jak rozstrzygnąć niektóre sytuacje. W takich momentach po prostu porozmawiaj z przeciwnikiem i zastosujcie rozwiązanie, które wydaje się wam mieć najwięcej sensu (albo brzmi najciekawiej!). Jeżeli nie uda się wam dojść do porozumienia, dokonajcie pojedynku na kostki – zwycięzca zdecyduje, jak wybrnąć z impasu. Będziecie wtedy mogli wrócić do walki!

SPÓJNOŚĆ JEDNOSTKI

Jednostka w skład której wchodzi więcej niż jeden model musi być wystawiana i przemieszczana jako pojedyncza grupa, gdzie żaden z modeli nie może znajdować się dalej niż 2” w poziomie i 5” w pionie od co najmniej jednego innego modelu z grupy. Jeżeli w skład jednostki wchodzi sześć lub więcej modeli, każdy z modeli musi zamiast tego znajdować się nie dalej niż 2” w poziomie i 5” w pionie od przynajmniej dwóch innych modeli z tej jednostki. Nazywa się to spójnością jednostki. Jeżeli jednostka nie może zakończyć danego rodzaju ruchu zachowując spójność, ruch ten nie może zostać wykonany. Jednostki przemieszczane są głównie w fazie ruchu (str.10), ale mogą też zmienić położenie w fazie szarży (str.19) oraz w fazie walki (str. 21).

Niektóre z zasad pozwalają na dodanie modeli do jednostki podczas bitwy – je również obowiązuje zasada zachowania spójności jednostki, do której są dodawane. Może się czasem zdarzyć, że nie będzie dość miejsca na wystawienie wszystkich modeli z danej jednostki lub nie będzie można ustawić modeli i zachować jednocześnie spójności jednostki. W takiej sytuacji modele, których nie można wystawić, uznawane są za zniszczone.

- **Spójność jednostki:** 2” w poziomie i 5” w pionie.
- Każdy model musi zachować spójność z innymi modelami w jednostce.
- Jeśli jednostka ma ponad 6 modeli, każdy z nich musi zachować spójność z 2 innymi modelami jednostki.

ZASIĘG STARCIA

Zasięg starcia wyznacza strefę, w obrębie której modele stanowią zagrożenie dla swoich przeciwników. Jeżeli model znajduje się 1” w poziomie i 5” w pionie od wrogiego modelu, modele te są w zasięgu starcia. Jeśli dwa wrogie sobie modele znajdują się w zasięgu starcia, jednostki w których skład wchodzi również są w zasięgu starcia. Modele nie można wystawiać w zasięgu starcia wrogich modeli.

- **Zasięg starcia:** 1” w poziomie i 5” w pionie.
- Modele nie można wystawiać w zasięgu starcia wrogich modeli.

POLE BITWY

Wszystkie bitwy w grze Warhammer 40,000 toczone są na prostokątnych polach bitew. Mogą to być dowolne powierzchnie, na których da się ustawić modele, np. stół czy podłoga. Wybrana misja zawiera wytyczne odnośnie rozmiaru wymaganego pola bitwy, ale będzie ono współmierne do rozmiarów używanych przez przeciwników armii. Na polach bitew umieszczone będą obiekty terenowe.

OBIEKTY TERENOWE

Sceneria pola bitwy może zostać odzwierciedlona za pomocą modeli z kolekcji Warhammer 40,000. Modele te nazywa są obiektami terenowymi w celu odróżnienia ich od modeli, z których składają się armie. Obiekty terenowe umieszcza się na polu bitwy przed rozpoczęciem walki. Więcej na temat obiektów terenowych dowiesz się z pełnej książki zasad do gry Warhammer 40,000.

Jeżeli wybrana misja nie stanowi inaczej, zachęcamy do stworzenia ekscytującego pola bitwy, zbudowanego z tyłu obiektów terenowych, z ilu tylko masz ochotę. Ogólnie jednak zalecamy stosowanie jednego obiektu terenowego na każdy obszar 12” x 12” (w zaokrągleniu wwyż). Nie przejmuj się, jeśli twoje pole bitwy nie spełnia tych wymagań, ale miej na uwadze, że jałowe pustkowia bądź obszar wypełniony po brzegi elementami terenowymi może dawać przewagę jednej ze stron w bitwie.

MIERZENIE ODLEGŁOŚCI KOSTKI

Odległości mierzone są w calach (") pomiędzy najbliższymi punktami podstawek modeli, między którymi prowadzisz pomiar. Jeżeli model nie posiada podstawki, co ma miejsce w przypadku wielu pojazdów, za punkt pomiaru obierz najbliższy punkt na dowolnej części tego modelu – nazywa się to pomiarem do kadłuba modelu. Możesz mierzyć odległości w dowolnym momencie.

Jeżeli jakaś zasada odnosi się do najbliższej jednostki bądź modelu, a jednakowo daleko znajdują się dwie lub więcej, wtedy kontrolujący korzystając z tej zasady jednostkę gracz wybiera tę, która zostanie uznana za najbliższą na potrzeby rozstrzygnięcia zasady.

- Odległości mierzy się w calach (").
- Zawsze mierz najmniejszą odległość między podstawkami (lub kadłubami).
- Kadłub = dowolna część modelu, który nie ma podstawki.
- Możesz mierzyć odległości w dowolnym momencie.
- Jeśli kilka jednostek jest tak samo blisko, gracz stosujący zasadę wybiera najbliższą.

W OBRĘBIĘ I CAŁKOWICIE W OBRĘBIĘ

Jeżeli jakaś reguła głosi, że działa „w obrębie” określonej odległości, to stosuje się ją na każdej odległości, która nie jest od niej większa. Dla przykładu, w obrębie 1" to każda odległość, która nie jest większa niż 1".

Jeżeli zasada obowiązuje modele, które znajdują się „w obrębie”, to działa tak długo, jak dowolna część podstawki (lub kadłuba) modelu znajduje się w obrębie określonej odległości. Jeżeli zasada obowiązuje modele, które znajdują się „całkowicie w obrębie”, to działa tylko wtedy, gdy cała podstawa (lub kadłub) modelu znajduje się w obrębie określonej odległości.

Jeżeli zasada obowiązuje jednostki, które znajdują się „w obrębie”, to działa tak długo, jak dowolna część podstawki (lub kadłuba) modelu z jednostki znajduje się w obrębie określonej odległości. Jeżeli zasada obowiązuje jednostki, których „każdy model znajduje się w obrębie”, to działa tak długo, jak dowolna część podstawki (lub kadłuba) każdego modelu z jednostki jest w obrębie określonej odległości. Jeżeli zasada obowiązuje jednostki, które są „całkowicie w obrębie”, to działa tylko wtedy, gdy wszystkie części podstawek (lub kadłubów) każdego modelu z jednostki są w obrębie określonej odległości.

- Model w obrębie = dowolna część podstawki (lub kadłuba) modelu.
- Model całkowicie w obrębie = każda część podstawki (lub kadłuba) modelu.
- Jednostka w obrębie = dowolny model w obrębie.
- Jednostka całkowicie w obrębie = każdy model całkowicie w obrębie.

Wskazówki i porady – niestabilne modele

Może się czasem zdarzyć, że ukształtowanie terenu sprawi, że będzie ci ciężko umieścić model dokładnie tam, gdzie chcesz. Nawet jeśli zdołasz ostrożnie postawić model w miejscu, w którym jego pozycja nie będzie stabilna, najprawdopodobniej przewróci się, gdy tylko ktoś poruszy stół, co może skutkować jego uszkodzeniem lub nawet zniszczeniem. W takich przypadkach (zakładając, że w ogóle da się jakoś umieścić model w danym miejscu), możesz postawić model w bezpiecznym miejscu, o ile uzgodnisz z drugim graczem miejsce, w którym model „powinien” stać. Jeśli w toku rozgrywki wrogi model będzie atakować ten model, będzie konieczne przytrzymanie go w miejscu, aby sprawdzić jego widoczność.

W celu rozegrania bitwy potrzebować będziesz kilku sześciennych kostek (często określanych krócej jako K6). Niektóre z zasad odnoszą się do 2K6, 3K6 i tak dalej – w takich przypadkach wykonaj daną liczbę rzutów K6 i zsumuj wyniki. Jeżeli zasada wymaga rzutu K3, rzuć K6 i podziel wynik na pół (zaokrąglając w górę). Jeśli zasada wymaga rzutu K6 i uzyskania wyniku przykładowo 3 lub więcej, jest to często skracane do 3+.

Wszystkie ewentualne modyfikatory do rzutu kostką kumulują się. Jako pierwsze stosuj zawsze modyfikatory dzielenia – mają one pierwszeństwo przed modyfikatorami mnożenia, dodawania i odejmowania. Po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów pamiętaj o zaokrągleniu wyniku w górę. Rzut kostką może zostać zmodyfikowany tak, aby wynik przekroczył maksimum (przykładowo rzut K6 po modyfikacji może dać wynik powyżej 6), ale nigdy nie może spaść poniżej 1. Jeśli po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów wynik rzutu kostką miałby wynieść mniej niż 1, znać go należy za 1.

- K6 = sześcienna kostka.
- K3 = K6 dzielone na 2 (zaokrąglone w górę).
- Modyfikatory kumulują się.
- Kolejność stosowania modyfikatorów: dzielenie, mnożenie, dodawanie, odejmowanie.
- Zaokrąglaj ułamki w górę po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów.
- Rzut kostką po modyfikacji nie może dać wyniku poniżej 1.

PRZERZUCANIE

Niektóre zasady pozwalają na przerzucenie (ponowny rzut) paru lub wszystkich kostek. Jeżeli reguła pozwala na przerzucenie rzutu, który był wynikiem dodania kilku kostek (2K6, 3K6 itd.), musisz wtedy (jeśli nie zaznaczono inaczej) przerzucić wszystkie te kostki. Jeżeli zasada pozwala na ponowienie rzutów o określonych wynikach, możesz przerzucić tylko kostki z tymi wynikami. Jeżeli zasada pozwala na ponowienie rzutu o wyniku, który ustalony jest przez podzielenie K6 (np. przy rzucie K3), do ustalenia, czy możesz rzucić ponownie musisz użyć wyniku po dzieleniu, a nie pierwotnego wyniku K6. Dla przykładu, jeśli zasada nakazuje przerzucić wynik 1, a rzut to K3, prawo do ponownego rzutu masz tylko, jeśli rzut K6 dał wynik 1 lub 2 (po podziale na pół w ramach K3 wynik to 1).

Przerzucić kostkę można tylko raz, a ustalanie możliwości ponownego rzutu odbywa się przed zastosowaniem ewentualnych modyfikatorów. Zasady, które odnoszą się do wyniku „niezmodyfikowanego” rzutu kostką odnosi się do wyniku rzutu po ewentualnym przerzuceniu, ale przed zastosowaniem modyfikatorów.

- **Ponowny rzut:** wykonaj rzut ponownie.
- Ponowne rzuty stosuje się przed ewentualnymi modyfikatorami.
- Kostką nie można rzucić ponownie więcej niż raz.
- **Niezmodyfikowane kostki:** wynik rzutu po ponownym rzucie, ale przed ewentualnymi modyfikatorami.

POJEDYNEK NA KOSTKI

Niektóre z zasad nakazują graczom dokonać pojedynku na kostki. W tym celu każdy z graczy rzuca K6, a wygrywa ten, kto uzyska większy wynik. W przypadku remisu pojedynek trwa dalej. Żaden z graczy nie może rzucić ponownie ani modyfikować rzutu K6 podczas pojedynku na kostki.

- **Pojedynek na kostki:** obaj gracze rzucają K6 – wyższy wynik wygrywa.
- Przy remisie rzucicie ponownie.

USTALANIE KOLEJNOŚCI

Podczas gry w Warhammera 40,000 czasem zdarzy się, że dwie lub więcej zasady mają być rozpatrzone w tym samym czasie, np. „na początku rundy bitwy” lub „na końcu fazy walki”. Jeżeli dojdzie do takiej sytuacji podczas bitwy, gracz który ma w danej chwili swoją kolej ustala kolejność. Jeśli coś takiego zdarzy się przed lub po bitwie, albo na początku lub po rundzie bitwy, gracze wykonają pojedynek na kostki i kolejność wykonywania zasad ustali zwycięzca pojedynku.

- Jeśli kilka zasad trzeba zastosować jednocześnie, gracz mający właśnie ruch decyduje o kolejności ich stosowania.

Wskazówki i porady – rzucanie kostkami

W grze Warhammer 40,000 będziecie razem z przeciwnikiem rzucać (i czasem rzucać ponownie) kostkami wiele razy. Dobrą praktyką jest zawsze się upewnić, że przeciwnik wie, czego dotyczy rzut, i jakie zdolności i zasady sprawiają, że możesz dokonać ewentualnych rzutów ponownych.

Wielu graczy rzuca kostkami gdzieś na polu bitwy, ale niektórzy robią to gdzie indziej, na przykład na tacce na kostki. Za każdym razem gdy rzucasz kostkami upewnij się, że przeciwnik również może zobaczyć wyniki. Jeśli kostka wypadła poza zamierzoną strefę (np. wyleciała z pola bitwy lub z tacki albo spadła na podłogę), najczęściej ignoruje się jej wynik i rzuca nią jeszcze raz. Ponowiony z powodu wypadnięcia poza zamierzoną strefę rzut nie liczy się jako „ponowny rzut”.

Jeśli kostka nie spadła płasko na polu bitwy, mówi się, że jest „przekrzywiona”. Niektórzy gracze stosują nieoficjalną zasadę, według której jeśli kostka nie łąduje płasko albo nie da się na niej umieścić innej kostki w taki sposób, aby ta wyżej nie zsunęła się, należy rzucić jeszcze raz. Częściej jednak zdarza się, że gracze rzucają jeszcze raz tylko wtedy, jeśli wynik pierwszego rzutu był niejasny. W każdym razie rzucenie „przekrzywionej” kostki jeszcze raz nie liczy się jako dokonanie „ponownego rzutu”.

SIŁA POCZĄTKOWA, SIŁA POŁOWICZNA I ZNISZCZONE JEDNOSTKI

Liczba modeli wchodzących w skład jednostki, gdy ta dodawana jest do armii, określana jest jako siła początkowa. W toku bitwy modele będą odnosić obrażenia i zostawać niszczone. Zniszczony model usuwany jest z rozgrywki. Jeśli liczba modeli w jednostce spadnie poniżej połowy jej siły początkowej, jej siła uznawana jest za poniżej połowiczną. Jeśli każdy z modeli w jednostce zostanie zniszczony, jednostka uznana zostaje za zniszczoną.

Jeżeli jakaś zasada nakazuje rozdzielić jednostkę na mniejsze jednostki podczas bitwy, siła początkowa każdej z nowych jednostek ustalona zostaje na podstawie ilości wchodzących w jej skład modeli. Jeżeli kilka jednostek zostanie scalonych w jedną, większą jednostkę podczas bitwy, dodaj siły początkowe każdej z dotychczasowych jednostek, aby ustalić nową siłę początkową połączonej jednostki, a następnie użyj tej wartości do określenia, czy połączona jednostka jest poniżej siły połowicznej.

Niektóre zasady będą stosowane jedynie w przypadku, gdy wroga jednostka została zniszczona przez ciebie albo model bądź jednostkę z twojej armii. Oznacza to, że ostatni model wrogiej jednostki został zniszczony na skutek ataku (str. 18) modelu z twojej armii, ucieczki z pola bitwy (str. 23), śmiertelnej rany (str. 19) odniesionej poprzez zasadę stosowaną przez model z twojej armii lub na skutek zastosowania dowolnej innej zasady stosowanej przez model z twojej armii, która jasno stanowi, że wrogi model został natychmiast zniszczony. Wrogie jednostki zniszczone w każdy inny sposób nie są uznawane za zniszczone przez ciebie ani przez jednostkę czy model z twojej armii.

- **Siła początkowa:** liczba modeli w jednostce, gdy ta dodawana jest do twojej armii.
- Gdy model zostanie zniszczony, usuń go z pola bitwy.
- **Poniżej siły połowicznej:** liczba modeli w jednostce jest mniejsza od połowy jej siły początkowej.
- Gdy ostatni model w jednostce zostanie zniszczony, jednostka jest uznana za zniszczoną.

ARKUSZE ZASAD

Każda jednostka ma własny arkusz zasad, wyszczególniający jej współczynniki, sprzęt bojowy, a także zdolności jej modeli – tutaj wyjaśnimy znaczenie niektórych z tych zagadnień, a zasady w innych częściach tego działu objaśnią, jak to wszystko działa w grze. Streszczona wersja arkusza zasad modelu znajduje się w jego poradniku budowy – zawiera ona mniej informacji od pełnej wersji, ale to wystarczy, by móc natychmiast wystawić jednostkę do walki.

1. NAZWA JEDNOSTKI

Tutaj znajdziesz nazwę jednostki.

2. ROLA NA POLU BITWY

Stosowana w zasadzie tylko przy tworzeniu armii metodą Chrztu Bojowego (Battle-forged), więcej na ten temat w pełnej księdze zasad Warhammer 40,000.

3. WSKAŹNIK MOCY

Im większy, tym potężniejsza jednostka!

4. PROFILE

Zawierają następujące współczynniki, opisujące jak potężne są modele w jednostce.

Liczba: określa modele wchodzące w skład jednostki, a także wymaganą ich ilość (minimalny i maksymalny rozmiar jednostki).



Ruch (M): szybkość, z jaką model porusza się na polu bitwy. Jeśli ruch modelu to „-”, nie może się on poruszać.



Walka wręcz (WS): określa umiejętności walki wręcz modelu. Jeśli walka wręcz modelu to „-”, nie może on walczyć wręcz.



Zdolności strzeleckie (BS): określa celność modelu podczas ostrzału z użyciem broni strzeleckiej. Jeśli zdolności strzeleckie oddziały to „-”, nie ma on żadnych umiejętności w użyciu broni strzeleckiej i nie może prowadzić ostrzału.



Siła (S): określa siłę fizyczną modelu i jak dużą szansę ma na zadanie obrażeń w walce wręcz.



Wytrzymałość (T): odzwierciedla wytrzymałość modelu na obrażenia fizyczne.



Żywotność (W): określa jak dużo obrażeń model może przyjąć, zanim im ulegnie.



Ataki (A): określa ilość ataków, które model może wyprowadzić w walce wręcz. Jeśli ataki modelu to „-”, nie może on walczyć wręcz.



Zdolności przywódcze (Ld): opisuje odwagę, determinację i samokontrolę modelu.



Ochrona (Sv): określa poziom ochrony zapewnianej przez pancierz modelu.

Współczynniki niektórych z większych modeli zmieniają się wraz z traconą żywotnością – sprawdź pozostałą żywotność modelu i porównaj ją z odpowiednim rzędem jego profilu w arkuszu zasad, aby określić jego bieżące współczynniki.

5. SKŁAD I SPRZĘT BOJOWY

Jeżeli profil jednostki nie zawiera tej informacji, to ta część arkusza zasad określi, jakie modele wchodzi w skład jednostki i ile ich powinno być. Zawiera ona również informacje na temat podstawowego uzbrojenia i sprzętu bojowego, w które wyposażone są modele.

Jednostki o niepełnej sile

Jeśli nie masz dość modeli, by wystawić daną jednostkę w minimalnym składzie, wciąż możesz umieścić w armii jedną jednostkę tego typu z tyłoma modelami, ile posiadasz. Nazywa się to jednostką o niepełnej sile.

6. ZDOLNOŚCI

Wiele jednostek posiada jedną lub więcej zdolności specjalnych – tutaj znajdować się będzie ich opis.

Aury

Niektóre zdolności oddziałują na modele i jednostki w określonym zasięgu – są to aury. Model ze zdolnością aury zawsze znajduje się w obszarze jej działania. Efekty wielu identycznych zdolności aur nie kumulują się (np. jeśli jednostka jest w zasięgu dwóch modeli z tą samą aurą, aura ta będzie oddziaływać na jednostkę tylko raz).

7. BROŃ

W skróconej wersji arkusza zasad broń zamiast nazwą opatrzona jest numerem, który odpowiada dołączonym obrazkom modelu. Broń opisana jest za pomocą następujących charakterystyk:



Zasięg: maksymalny dystans, na jaki broń może strzelać. Broń z zasięgiem opisanym jako „Biała” może być użyta tylko w walce wręcz. Pozostałe rodzaje broni to broń strzelecka. Niektóre z broni mają zasięg minimalny i maksymalny, np. 6”–48”. Taką bronią nie można strzelać we wrogów, którzy znajdują się całkowicie w obrębie minimalnego zasięgu.



Rodzaj: wszystkie rodzaje broni opisane są w fazach strzelania i walki w zasadach podstawowych. W skróconym arkuszu typy broni oznaczone są symbolami.



Siła (S): prawdopodobieństwo zranienia wroga. Jeżeli siła broni określona jest jako „użytkownika”, jest ona wtedy równa współczynnikowi siły jej posiadacza. Jeśli broń zawiera modyfikator (np. „+1” lub „x2”), zmodyfikuj zgodnie z nim współczynnik siły jej posiadacza (np. jeśli siła broni to „x2”, a siła jej posiadacza wynosi 6, to broń ma siłę o wartości 12).



Przebicie pancerza (AP): określa skuteczność broni w przebijaniu pancerza.



Obrażenia (D): ilość obrażeń zadawanych skutecznie trafionym celem.

Zdolności: jeżeli jakieś zdolności stosują się do ataków dokonanych za pomocą tej broni, będą wymienione właśnie tu.

PEŁEN ARKUSZ ZASAD

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

2

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

3

6

Outrider Squads rove in advance of the main Space Marine lines, guarding flanks of 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.

SKRÓCONY ARKUSZ ZASAD

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+

4

7

1 18" 1 4 -1 1
2 30" 2 4 -1 1
3 X X X -1 1

MODYFIKACJA WSPÓŁCZYNNIKÓW

Wiele zasad modyfikuje współczynniki modeli i broni. Wszystkie modyfikatory danego współczynnika kumulują się. Jako pierwsze stosuj zawsze modyfikatory dzielenia – mają one pierwszeństwo przed modyfikatorami mnożenia, dodawania i odejmowania. Po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów pamiętaj o zaokrągleniu wyniku w górę. Jeżeli jakaś zasada nakazuje ci zastąpić jeden ze współczynników określoną wartością, dokonaj tej zmiany przed zastosowaniem ewentualnych modyfikatorów, które mogą wynikać z innych zasad. Niezależnie od wszystkiego, współczynniki siły, wytrzymałości, ataków i zdolności przywódczych modelu nigdy nie mogą zostać zmodyfikowane tak, żeby spadły poniżej 1.

Możesz czasem trafić na współczynnik, którego wartość jest losowa zamiast stałej liczby. Dla przykładu, współczynnik ruchu może wynosić 2K6", a wartość ataków K6. Jeśli jednostce z losowym współczynnikiem ruchu nakazany zostanie ruch, należy ustalić jego odległość dla całej jednostki za pomocą rzutu wskazaną liczbą kostek. W przypadku pozostałych losowych współczynników, dokonaj rzutu, by określić wartości poszczególnych modeli lub broni za każdym razem, gdy dany współczynnik będzie potrzebny.

Współczynniki oznaczone jako „-” nie mogą być nigdy modyfikowane. Jeśli wartość siły lub zdolności dowódczych modelu wynosi „-”, a współczynnik ten wymagany jest do rozstrzygnięcia reguły, wykorzystaj współczynnik wytrzymałości modelu na potrzeby jej rozstrzygnięcia. Pamiętaj, że zastąpiony współczynnik nie może być modyfikowany.

- Wszystkie modyfikatory współczynników kumulują się.
- Kolejność stosowania modyfikatorów: dzielenie, mnożenie, dodawanie, odejmowanie.
- Po zastosowaniu modyfikatorów zaokrąglaj ułamki w górę.
- S, T, A i Ld nie mogą być zmodyfikowane poniżej 1.
- Losowy współczynnik ruchu ustalany jest dla całej jednostki przy każdym jej ruchu.
- Inne losowe współczynniki ustalone są osobno, gdy współczynnik jest potrzebny.
- Współczynnik o wartości „-” nie może być nigdy modyfikowany.

Przykład: sierżant Kosmicznych Marines (współczynnik siły 4) atakuje za pomocą rękawicy energetycznej (współczynnik siły x2) będąc pod wpływem mocy psionicznej, zwiększającej jego współczynnik siły o 1. Oba modyfikatory (x2 i +1) kumulują się i stosuje się je równocześnie. Siła ataku zostaje więc rozstrzygnięta jako 9 ((4x2)+1=9).

8. OPCJE SPRZĘTU BOJOWEGO

Niektóre arkusze zasad zawierają wypunktowane listy z opcjami sprzętu bojowego. Jeżeli włączysz taką jednostkę do swojej armii, będziesz mieć możliwość skorzystania z tych opcji, by zmienić broń i inny sprzęt bojowy modeli w jednostce. Kolejność wyboru tych opcji nie ma znaczenia, ale każdej można użyć tylko raz.

9. SŁOWA KLUCZOWE

Arkusze zasad zawierają listę słów kluczowych, podzielonych na te dotyczące frakcji oraz pozostałe. Te pierwsze mogą służyć jako pomoc przy doborze modeli do armii, ale poza tym obie grupy słów kluczowych działają tak samo.

TABELA OBRAŻEŃ

Współczynniki niektórych modeli zmieniają się wraz z tracącą żywotnością. Oznaczone są one jako „*” na profilu modelu. Sprawdź pozostałą żywotność takiego modelu i porównaj ją z odpowiednim rzędem jego tabeli obrażeń, aby ustalić bieżące współczynniki.

- **Tabela obrażeń:** współczynniki modelu zmieniają się wraz z tracącą żywotnością.

RUNDA BITWY

Bitwa ciągnie się minuta po krwawej minucie: od otwierających salw, przez szaleńcze ofensywy i desperackie kontrataki, aż po ostatnie, wyczerpujące chwile, gdy zwycięstwo wisi na włosku.

Warhammer 40,000 to gra, którą rozgrywa się w seriach rund bitew. W każdej rundzie bitwy swój ruch wykonuje każdy z graczy. Pierwszy ruch w każdej rundzie bitwy należy zawsze do tego samego gracza – wybrana misja wskaże, którego. Każda tura składa się z serii faz, które muszą być rozstrzygane w następującej kolejności:

1. FAZA DOWODZENIA

Obaj gracze gromadzą zasoby strategiczne i korzystają ze zdolności taktycznych.

2. FAZA RUCHU

Twoje jednostki przemieszczają się po polu bitwy.

3. FAZA PSIONIKI

Twoi psionicy korzystają z potężnych zdolności umysłowych.

4. FAZA OSTRZAŁU

Twoje jednostki strzelają we wroga jednostki.

5. FAZA SZARŻY

Twoje jednostki mogą zbliżyć się do wrogich jednostek na odległość walki wręcz.

6. FAZA WALKI

Jednostki obu graczy gromadzą się i atakują bronią do walki wręcz.

7. FAZA MORALE

Obaj gracze przeprowadzają testy na odwagę swoich uszczuplonych jednostek.

Gdy kończy się tura jednego z graczy, zaczyna się tura przeciwnika. Gdy obaj gracze kończą swoją turę, runda bitwy zostaje zakończona i zaczyna się kolejna, następnie kolejna i tak dalej aż do rozstrzygnięcia bitwy.

ZASADY POZAFAZOWE

Niektóre zasady pozwalają modelowi lub jednostce na ruch, strzelanie, szarżę, walkę lub próbę użycie mocy psionicznej poza standardową kolejnością tur. Jeśli taka zasada wyraźnie nakazuje wykonanie takiej czynności tak, jak gdyby miała miejsce faza inna niż bieżąca (np. „ta jednostka może strzelać, jakby właśnie trwała faza ostrzału”), to wszystkie zasady obowiązujące w takiej fazie (w naszym przypadku w fazie strzału) są stosowane, gdy jednostka prowadzi ostrzał.

Jedynym wyjątkiem od tej reguły są manewry: jeśli manewr opatrzony jest warunkiem użycia wyłącznie w określonej fazie, to może być użyty jedynie w niej (np. nie możesz użyć manewru z opisem „Użyj tego manewru w fazie strzału” na jednostce, która prowadzi ostrzał „jak gdyby właśnie trwała faza strzału”). Więcej na temat manewrów dowiesz się z pełnej książki zasad do gry Warhammer 40,000.

- Rozstrzygając zasadę pozafazową, wszystkie zasady mające zastosowanie w danej fazie wciąż działają.
- Manewry powiązane z konkretną fazą nie mogą być użyte przy rozstrzygnięciu zasad pozafazowych.

FAZA DOWODZENIA

Dowódcy analizują przebieg bitwy, umacniając cele przed dokonywaniem zmian w planach bitewnych i opracowując nowe taktyki i strategie, dzięki którym spróbują pokonać przeciwnika.

Jeśli twoja armia powstała metodą Chrzstu Bojowego (Battle-forged), na samym początku twojej fazy dowodzenia (przed innymi czynnościami) otrzymujesz 1 punkt dowodzenia (CP). Nazywa się to premią do CP za Chrzest Bojowy. Więcej na temat armii powstałych metodą Chrzstu Bojowego oraz punktów dowodzenia dowiesz się z pełnej książki zasad do gry Warhammer 40,000.

Niektóre ze zdolności wymienionych w arkuszach zasad oraz niektóre manewry (Stratagems) wykorzystywane są w twojej fazie dowodzenia. Oprócz tego, niektóre misje mają zasady, które rozstrzygane są w fazie dowodzenia. Gdy wraz z przeciwnikiem rozstrzygniecie wszystkie z ewentualnych zasad, przechodzicie do fazy ruchu. Więcej na temat manewrów dowiesz się z pełnej książki zasad do gry Warhammer 40,000.

- **Premia do CP za Chrzest Bojowy:** uzyskaj 1 CP dla armii z Chrzstu Bojowego.
- Rozstrzygnij wszystkie zasady, które mają miejsce w fazie dowodzenia.
- Przejdź do fazy ruchu (str. 10).

FAZA RUCHU

Ziemia trzęsie się w rytm kroków maszerujących stóp i ryku silników, podczas gdy armie przemieszczają się po polu bitwy w poszukiwaniu korzystnych pozycji.

Faza ruchu podzielona jest na dwa etapy. Najpierw przemieszczasz jednostki. Następnie możesz rozmieścić posiłki, które jeszcze nie przybyły.

1. PRZEMIESZCZANIE JEDNOSTEK
2. POSIŁKI

1. PRZEMIESZCZANIE JEDNOSTEK

Rozpocznij swoją fazę ruchu, wybierając jedną jednostkę ze swojej armii, która ma się poruszać – jednostka ta może wykonać zwykły ruch, wykonać marsz (Advance) lub pozostać w miejscu (po prawej). Jeśli jednostka znajduje się w obrębie zasięgu starcia (str. 4) wrogiego modelu w momencie wybrania do ruchu, nie może dokonać zwykłego ruchu ani marszu – może jedynie pozostać w miejscu bądź się wycofać (po prawej). Po wykonaniu ruchu jednostką możesz wybrać kolejną jednostkę ze swojej armii i wykonać nią ruch, potem kolejną itd., aż wykonasz ruchy wszystkimi jednostkami, którymi sobie życzysz.

Gdy przemieszczasz jednostkę, możesz poruszać dowolnymi jej modelami (możesz również nie wykonać ruchów niektórymi z nich, jeśli nie chcesz). Gdy przesuwasz model, możesz nim obracać oraz zmieniać jego pozycję na polu bitwy po dowolnej ścieżce, ale żadna z części jego podstawki (lub kadłuba) nie może dotknąć podstawek (lub kadłubów) wrogich modeli. Przesuwany model nie może też w żaden sposób (podstawką czy kadłubem) wykroczyć poza granicę pola bitwy. Możesz również obracać dowolną ruchomą częścią modelu (np. wieżyczkami lub sponsonami) podczas ruchu. Odległość, którą pokonuje model, mierzona jest od tej części jego podstawki (lub kadłuba), która porusza się najdalej po ścieżce (włączając części obracające się).

Pamiętaj, że jednostka musi zakończyć każdy rodzaj ruchu zachowując spójność (str. 4). Jeśli jest to niemożliwe, ruchu nie można wykonać. Żadnej z jednostek nie można wybrać do ruchu więcej niż raz w każdej fazie ruchu. Po wykonaniu wszystkich zamierzonych ruchów przejdź do etapu posiłków fazy ruchu.

- Wybierz jednostkę z twojej armii do ruchu.
- Wybrana do ruchu jednostka może wykonać zwykły ruch, marsz lub pozostać w miejscu.
- Jednostki znajdujące się w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli mogą tylko wykonać odwrót lub pozostać w miejscu.
- Wybierz inną jednostkę z twojej armii do ruchu.
- Gdy wszystkie twoje jednostki wykonają ruch, przejdź do etapu posiłków (str. 11).

ZWYKŁY RUCH

Gdy jednostka wykonuje zwykły ruch, każdy z jej modeli może przesunąć się na odległość (w calach) równą lub mniejszą od współczynnika ruchu (M) każdego z modeli jednostki aż do końca bieżącej fazy. Każdy z modeli tej jednostki może wtedy przemieścić się na odległość (w calach) równą lub mniejszą od tej sumy, ale żaden model nie może zbliżyć się do żadnego wrogiego modelu na odległość zasięgu starcia (str. 4).

- **Zwykły ruch:** modele poruszają się o maks. M^2 .
- Ruch w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli jest niedozwolony.

MARSZ (ADVANCE)

Gdy jednostka wykonuje marsz, wykonaj dla niej rzut kostką na marsz za pomocą jednej K6. Wynik dodaj (w calach) do współczynnika ruchu (M) każdego z modeli jednostki aż do końca bieżącej fazy. Każdy z modeli tej jednostki może wtedy przemieścić się na odległość (w calach) równą lub mniejszą od tej sumy, ale żaden model nie może zbliżyć się do żadnego wrogiego modelu na odległość zasięgu starcia. Jednostka nie może strzelać ani zadeklarować szarży w tej samej turze, w której wykonała marsz.

- **Marsz:** modele poruszają się o maks. $M+K6^2$.
- Ruch w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli jest niedozwolony.
- Jednostki maszerujące nie mogą strzelać ani szarżować w tej turze.

POZOSTANIE W MIEJSCU

Jeśli jednostka pozostaje w miejscu, żaden z jej modeli nie może się przemieścić aż do końca fazy. Wszystkie znajdujące się na polu bitwy jednostki twojej armii, których nie wybrano do ruchu w etapie ruchu jednostek podczas fazy ruchu, uznaje się za pozostałe w miejscu w tej fazie.

- **Pozostanie w miejscu:** w tej fazie modele nie mogą się ruszać.

ODWRÓT

Gdy jednostka wykonuje odwrót, każdy z jej modeli może się przemieścić o odległość (w calach) równą lub mniejszą od współczynnika ruchu (M) w jej arkuszu zasad, mogąc przy tym poruszać się w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli, ale musi zakończyć ruch poza zasięgiem starcia wrogich modeli. Jeśli nie jest to możliwe, nie może dokonać odwrotu. Jednostka nie może zadeklarować szarży w tej samej turze, w której wykonała odwrót. Jednostka nie może strzelać ani próbować użyć mocy psionicznej w tej samej turze, w której wykonała odwrót, chyba że jest **TYTANICZNA**.

- **Odwrót:** modele poruszają się o maks. M^2 .
- Jednostki wykonujące odwrót nie mogą szarżować w tej fazie.
- Jednostki wykonujące odwrót nie mogą strzelać ani użyć mocy psionicznych w tej turze, o ile nie są **TYTANICZNE**.

2. POSIŁKI

Niektóre jednostki obowiązują zasada, zgodnie z którą mogą zacząć bitwę poza polem bitwy. Jednostki takie nazywane są posiłkami i przybędą na pole bitwy później, zgodnie z obowiązującymi je zasadami. Wszelkie jednostki posiłkowe, które nie zostaną wystawione na pole bitwy przed jej zakończeniem, uznawane są za zniszczone.

Jeśli masz jakieś jednostki posiłkowe, właśnie na tym etapie fazy ruchu możesz je wybrać i umieścić na polu bitwy, jedna po drugiej. Gdy wystawisz już wszystkie jednostki posiłkowe, wybrane do rozmieszczenia w tej turze, faza ruchu kończy się i możesz przejść do fazy psioniki. Szczegóły na temat wystawienia jednostek posiłkowych opisane są w tych samych zasadach, które umożliwiły jednostce wystawienie poza pole bitwy.

Jednostki posiłkowe nie mogą w żadnym wypadku wykonywać ruchów zwykłych, marszu, odwrotu ani pozostać w miejscu w turze swojego przybycia, ale poza tym mogą podejmować pozostałe czynności (strzelać, szarżować, walczyć itd.). Modele w jednostce, która przybyła jako posiłki, liczą się jako przemieszczone o odległość (w calach) równą ich współczynnikowi ruchu (M) w tej fazie ruchu. Jeżeli modele w tej jednostce mają współczynnik minimalnego ruchu, uznaje się, że przebyły one odległość (w calach) równą maksimum ich współczynnika ruchu.

- **Jednostka posiłkowa:** jednostka, która zaczyna bitwę poza polem bitwy.
- Umieść jednostki posiłkowe, jedna po drugiej, zgodnie z zasadami zezwalającymi im na rozpoczęcie bitwy poza polem bitwy.
- Jednostki posiłkowe nie mogą wykonać ruchu zwykłego, marszu, odwrotu ani zostać w miejscu w tej turze.
- Uznaje się, że jednostki posiłkowe zawsze wykonały ruch w tej turze.
- Każda niewystawiona do końca bitwy jednostka posiłkowa uznawana jest za zniszczoną.
- Po wystawieniu wszystkich wybranych jednostek posiłkowych przejdź do fazy psioniki (str. 14).

PORUSZANIE SIĘ PO TERENIE

Kiedy model wykonuje dowolny ruch, może zostać przesunięty po obiekcie terenowym, ale nie przez niego (modele nie mogą więc przejść przez ścianę, ale mogą się po niej wspiąć).

Model można przemieścić po obiektach terenowych równych lub niższych od 1" tak, jak gdyby tych obiektów tam nie było – odległość pionowa, która miałaby zostać przebyta przez takie obiekty, jest ignorowana. Model można przemieścić pionowo w celu wspięcia się na lub zejścia z dowolnego obiektu terenowego wyższego niż 1", przy czym przebyta odległość pionowa liczy się jako część wykonanego ruchu. Modele nie mogą zakończyć żadnego ruchu w połowie wspinaczki – jeżeli jest to niemożliwe, ruchu nie można wykonać.

- Modele mogą swobodnie pokonywać obiekty terenowe o wysokości 1" i niższe.
- Modele nie mogą przechodzić przez wyższe obiekty, ale mogą się na nie wspiąć i z nich schodzić.

LATANIE

Jeżeli arkusz danych jednostki zawiera słowo kluczowe **LATANIE** (fly), to podczas wykonywania ruchu zwykłego, marszu lub odwrotu jej modele mogą przemieszczać się ponad innymi modelami (i ich podstawkami) tak, jak gdyby ich tam nie było i poruszać się w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli. Ponadto pokonane w trakcie ruchu odległości pionowe są ignorowane. Pamiętaj jednak, że takie modele nie mogą zakończyć ruchu nad innym modelem (lub jego podstawką) ani w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli.

- Modele **LATAJĄCE** mogą przemieszczać się nad innymi modelami w ruchu zwykłym, marszu i odwrocie.
- Modele **LATAJĄCE** ignorują odległości pionowe podczas ruchu zwykłego, marszu i odwrotu.

JEDNOSTKI TRANSPORTOWE

Niektóre modele zawierają słowo kluczowe **TRANSPORT**. Poniższe zasady opisują, jak jednostki mogą być ładowane i wyładowywane z takich modeli, a także jak modele transportowe mogą przenosić swoich pasażerów na polu bitwy.

Pojemność transportowa

Pojemność wszystkich modeli **TRANSPORTOWYCH** określona jest w ich arkuszach zasad. Opisuje ona ilość i rodzaj sojusznicznych modeli, które mogą zostać załadowane na ich pokład. Pojemności transportowej modelu nie można przekroczyć.

Jednostki mogą zacząć bitwę od razu załadowane na pokładzie modelu **TRANSPORTOWEGO** zamiast być wystawione samodzielnie – zadeklaruj wyraźnie, które jednostki są na pokładzie modelu **TRANSPORTOWEGO**, zanim go wystawisz.

- **Pojemność transportowa:** maksymalna liczba modeli, którą można załadować na **TRANSPORT**.
- Jednostki mogą zacząć bitwę załadowane na **TRANSPORT**.

ZAŁADUNEK

Jeśli jednostka wykonuje ruch zwykły, marsz lub odwrót, i każdy jej model na koniec ruchu znajduje się w obrębie 3” od sojusznicznego modelu **TRANSPORTOWEGO**, może wejść na pokład. Jednostka nie może wejść na pokład modelu **TRANSPORTOWEGO**, który znajduje się w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli, nie może także wejść na pokład, jeśli w tej samej fazie zeszyła z pokładu modelu **TRANSPORTOWEGO**. Usuń jednostkę z pola bitwy i umieść ją z boku – jest teraz na pokładzie modelu.

Załadowane jednostki nie mogą zazwyczaj wykonać żadnych czynności, nic nie może także na nie oddziaływać. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, zdolności nie działają na załadowane jednostki, nie można również użyć manewrów do oddziaływania na nie. Na potrzeby wszystkich zasad uznaje się, że jednostki załadowane na pokład modelu **TRANSPORTOWEGO**, który wykonał ruch zwykły, marsz, odwrót lub pozostał w miejscu, wykonały ten sam ruch w tej turze.

- Jednostki można załadować na sojuszniczny **TRANSPORT**, jeśli każdy ich model zakończy ruch zwykły, marsz lub odwrót w obrębie 3” od niego.
- Jednostki nie można załadować na **TRANSPORT**, który jest w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli.
- Jednostki nie można załadować i wyładować w tej samej turze.
- Jednostki nie mogą nic robić ani nie można im nic zrobić, gdy są załadowane na **TRANSPORT**.

WYŁADUNEK

Jeśli jednostka zaczyna swoją fazę ruchu załadowana na model **TRANSPORTOWY**, może ona zostać wyładowana w tej fazie, o ile ten model nie wykonał jeszcze ruchu zwykłego, marszu ani odwrotu w tej fazie.

Kiedy jednostka jest wyładowywana, umieść ją na polu bitwy tak, żeby była w całości w obrębie 3” od modelu **TRANSPORTOWEGO** oraz nie znajdowała się w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli.

Wyładowane jednostki mogą potem normalnie działać (ruszać się, strzelać, szarżować, walczyć itd.) do końca tury, ale uznaje się, że jej modele wykonały ruch w tej turze, nawet jeśli się nie ruszyły (nie uznaje się, że pozostały w miejscu).

- Jednostki, które zaczynają fazę ruchu załadowane na **TRANSPORT**, mogą być wyładowane w tej fazie.
- Jednostka musi być wyładowana przed ruchem **TRANSPORTU**.
- Wyładowywane jednostki należy ustawić w całości w obrębie 3” od ich **TRANSPORTU** i poza zasięgiem starcia wrogich modeli.
- Uznaje się, że wyładowane jednostki wykonały ruch w tej turze.

ZNISZCZONE MODELE TRANSPORTOWE

Jeśli model **TRANSPORTOWY** został zniszczony (str. 6) i posiada zdolność wybuchu (lub podobną), wykonaj rzut na wybuch i rozstrzygnij obrażenia odniesione przez pobliskie jednostki, zanim umieścisz ewentualne transportowane przezeń jednostki na polu bitwy. Jeśli zniszczony model **TRANSPORTOWY** miał na pokładzie jednostki, muszą one zostać natychmiast wyładowane (patrz wyżej), po czym sam model musi zostać usunięty z pola bitwy. Na jednostki te nie oddziałuje zdolność wybuchu (lub podobna) modelu – zamiast tego wykonaj rzut jedną K6 na każdy model, który trafił właśnie na pole bitwy. Na każdy wynik 1 jeden z wyładowywanych modeli zostaje zniszczony (wybierz który). Jednostki nie mogą oznajmiać szarży (str. 19) ani wykonać bohaterkiej interwencji (str. 20) w turze, w której zostały wyładowane ze zniszczonego modelu **TRANSPORTOWEGO**.

- Jeśli **TRANSPORT** jest zniszczony, rozstrzygnij jego ewentualną zdolność wybuchu.
- Załadowane jednostki należy wtedy wyładować.
- Rzuć jedną K6 na każdy wyładowany model, wynik 1 to zniszczenie modelu.
- Wyładowane jednostki nie mogą szarżować ani dokonać bohaterkich interwencji w tej turze.

JEDNOSTKI

Niektóre modele zawierają słowo kluczowe **POWIETRZNY** (aircraft). Oprócz zasad latania (str. 11), sposoby poruszania się tych jednostek po polu bitwy oraz to, jak inne jednostki mogą poruszać się pod nimi, opisane są w poniższych regulach.

RUCH MINIMALNY

Współczynnik ruchu modeli **POWIETRZNYCH** na ogół składa się z dwóch wartości. Pierwszym jest współczynnik minimalnego ruchu modelu – w swojej fazie ruchu wszystkie części podstawki modelu muszą zakończyć ruch przynajmniej tak daleko od miejsca startu. Drugim jest współczynnik maksymalnego ruchu – żadna z części podstawki modelu nie może poruszyć się dalej. Jeśli współczynnik ruchu takiego modelu jest zmodyfikowany, zmienić należy ruch minimalny i maksymalny.

Jeśli model **POWIETRZNY** nie może wykonać minimalnego ruchu lub skutkowałby on przekroczeniem dowolną częścią (w tym podstawką) przez model granicy pola bitwy, to (o ile nie używasz zasady rezerw strategicznych) model ten zostaje usunięty z pola bitwy i uznany za zniszczony (jeśli był to **TRANSPORT POWIETRZNY**, modele na jego pokładzie też uznaje się za zniszczone). Zasada rezerw strategicznych (Strategic Reserves) opisana jest w pełnej księdze zasad do gry Warhammer 40,000.

- **Ruch minimalny:** modele muszą przemieścić się przynajmniej o ich minimalny M^2 .
- Model niemogący wykonać minimalnego ruchu zostaje zniszczony (nie dotyczy rezerw strategicznych).

POWIETRZNE

ZASIĘG STARCIA POWIETRZNEGO

Choć modele **POWIETRZNE** mają zasięg starcia (str. 4) tak jak wszystkie inne, obowiązują je następujące reguły i wyjątki, trzeba bowiem wziąć pod uwagę, że modele **POWIETRZNE** zazwyczaj latają wysoko nad ziemią.

Gdy inny model wykonuje jakikolwiek ruch, można go przemieścić pod modelami **POWIETRZNYMI** (i ich podstawkami), jak gdyby ich tam nie było, może również wkroczyć w obręb zasięgu starcia wrogiego modelu **POWIETRZNEGO**, ale nie może skończyć ruchu na innym modelu (ani jego podstawce) ani w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli **POWIETRZNYCH**.

Gdy w momencie wybrania jednostki **POWIETRZNEJ** do ruchu w fazie ruchu w jej zasięgu starcia znajdują się jakieś wrogie jednostki, jednostka **POWIETRZNA** wciąż może wykonać ruch zwykły oraz marsz (nie musi wykonać odwrotu ani zostać w miejscu).

Gdy w momencie wybrania jednostki do ruchu w fazie ruchu jedynymi wrogimi modelami, które są w jej zasięgu starcia, są modele **POWIETRZNE**, może ona wciąż wykonać ruch zwykły lub marsz (nie musi wykonać odwrotu albo pozostać w miejscu).

- Modele mogą wkroczyć w obręb zasięgu starcia wrogich modeli **POWIETRZNYCH**.
- Modele mogą przechodzić przez modele **POWIETRZNE** (i ich podstawki) przy każdym typie ruchu.
- Modele **POWIETRZNE** mogą wykonać ruch zwykły i marsz w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli.
- Jednostki mogą wykonać ruch zwykły lub marsz, jeśli są w zasięgu starcia wrogich modeli **POWIETRZNYCH**.

BOHATERSKIE INTERWENCJE, DOSTAWIENIA, KONSOLIDACJE I JEDNOSTKI POWIETRZNE

Kiedy jednostka rusza się podczas wykonywania bohaterskiej interwencji (str. 20), dostawienia (str. 21) lub konsolidacji (str. 22), musi zakończyć ruch bliżej najbliższego modelu wroga.

- Gdy model wykonuje bohaterską interwencję, dostawienie lub konsolidację, ignoruj modele **POWIETRZNE** (chyba, że poruszany model może **LATAĆ**).

Modele **POWIETRZNE** nie są brane pod uwagę przy ustalaniu bliskości modelu z wyjątkiem sytuacji, gdy jednostka wykonująca ten ruch może **LATAĆ**.

FAZA PSIONIKI

Wojowniczy mistycy i czarnoksiężnicy dzierżą tajemniczą moc osnowy, wspierając sojuszników i niszcząc wrogów. Próby jej ujarznienia niosą jednak ze sobą ryzyko, jako że najmniejszy nawet błąd może zgotować zgubę całemu otoczeniu.

Niektóre modele zawierają słowo kluczowe **PSIONIK** (Psyker). W fazie psioniki **PSIONICY** mogą podjąć próbę przywołania mocy psionicznej oraz neutralizacji takich prób u przeciwnika.

Zacznij swoją fazę psioniki od wybrania przebywającej na polu bitwy, kwalifikującej się jednostki **PSIONIKÓW** ze swojej armii. Jednostki **PSIONIKÓW**, które w tej turze wykonały odwrót (poza jednostkami **TYTANICZNYMI**), nie kwalifikują się. Jeśli nie masz żadnych kwalifikujących się jednostek **PSIONIKÓW** w wystawionej na polu bitwy armii, a żadne inne zasady nie muszą być rozstrzygnięte w fazie psioniki, faza psioniki dobiega końca.

Gdy wybierzesz już kwalifikującą się jednostkę **PSIONIKÓW** ze swojej armii, możesz spróbować przywołać jedną lub więcej mocy psionicznych. Gdy skończysz przywoływać wszystkie wybrane moce psioniczne danej jednostki, możesz wybrać kolejną kwalifikującą się jednostkę **PSIONIKÓW**, by przywołała swoje moce itd., aż ostatnia wybrana, kwalifikująca się jednostka **PSIONIKÓW** przywoła swoje moce.

Żadnej z jednostek nie można wybrać do przywołania mocy psionicznej więcej niż raz w każdej fazie psioniki. Gdy nie będziesz już mieć na polu bitwy żadnych kwalifikujących się jednostek **PSIONIKÓW**, którzy mogliby wykorzystać swoje moce, twoja faza psioniki kończy się i przechodzisz do fazy ostrzału.

- Wybierz **PSIONIKA** ze swojej armii, by przywołać jego moc psioniczną.
- Wybierz innego **PSIONIKA** ze swojej armii, by przywołać jego moc psioniczną.
- Gdy już wszyscy twoi **PSIONICY** przywołają moce psioniczne, przejdź do fazy ostrzału (str. 15).

MOCE PSIONICZNE

Wszyscy **PSIONICY** znają moc *Porażenie* (str. 15). Niektórzy zamiast lub oprócz *Porażenia* znają też inne moce – arkusze zasad jednostek i zasady uzupełniające, z których korzystasz, wyjaśniają z jakich mocy mogą korzystać poszczególni **PSIONICY**. Każda moc psioniczna ma wartość ładunku osnowy – im wyższy, tym trudniej przywołać daną moc. Jednostka **PSIONIKÓW** generuje swoje moce przed bitwą.

- Każdy **PSIONIK** zna *Porażenie*.
- **PSIONICY** mogą znać więcej mocy psionicznych, opisanych na ich arkuszach zasad.

PRZYWOŁYWANIE MOCY PSIONICZNYCH

Po wybraniu jednostki **PSIONIKÓW** możesz wybrać jedną znaną przez nią moc psioniczną i spróbować ją przywołać. Nie licząc zdolności *Porażenie*, nie możesz próbować przywołać tej samej mocy psionicznej więcej niż raz w tej samej rundzie bitwy, nawet za pomocą innych jednostek **PSIONIKÓW**.

Aby przywołać moc psioniczną, musisz najpierw przejść test na psionikę. Przeciwnik może wybrać jedną ze swoich jednostek **PSIONIKÓW**, która znajduje się w obrębie 24” od jednostki **PSIONIKÓW** usiłującej przywołać tę moc i podjąć próbę neutralizacji przed rozstrzygnięciem jej efektów za pomocą testu na blokadę czaru.

Jeśli test na psionikę się udał, a wróg nie zneutralizował mocy za pomocą testu na blokadę czaru (*Deny the Witch*), moc psioniczna zostaje przywołana pomyślnie i rozstrzygane są jej efekty (zawarte w opisie mocy). Jeśli jednostka **PSIONIKÓW** może przywołać więcej niż jedną moc psioniczną w swojej turze psioniki, możesz podjąć taką próbę, trzymając się powyższych zasad. Ilość mocy psionicznych, których przywołania może podjąć się dana jednostka **PSIONIKÓW** w swojej turze psioniki, opisana jest w arkuszu zasad jednostki.

- Wybierz moc psioniczną.
- Nie możesz wybrać tej samej mocy psionicznej więcej niż raz w tej samej rundzie bitwy (nie dotyczy *Porażenia*).
- Spróbuj przywołać moc psioniczną, wykonując test na psionikę.
- Przeciwnik może spróbować neutralizacji mocy psionicznej, wykonując test na blokadę czaru.
- Po pomyślnym przywołaniu, rozstrzygnij efekty mocy psionicznej.
- Wybierz inną moc psioniczną.

TESTY NA PSIONIKĘ

Jeśli jednostka **PSIONIKÓW** podejmie próbę przywołania mocy psionicznej, musisz wykonać test na psionikę za pomocą rzutu 2K6. Jeśli zsumowany wynik jest równy lub większy od ładunku osnowy danej mocy, test na psionikę wypada pomyślnie. Jeśli podczas testu na psionikę wyrzucisz podwójne 1 lub podwójne 6, jednostka ta natychmiast odczuwa skutki niebezpieczeństw osnowy (*Perils of the Warp*).

- **Test na psionikę:** udaje się, gdy 2K6 równa się lub przekracza ładunek osnowy mocy psionicznej.
- Przy wyrzuceniu podwójnych 1 lub 6 **PSIONIK** ulega niebezpieczeństwom osnowy.

ZABLOKOWANIE CZARU (DENY THE WITCH)

Jeśli jednostka **PSIONIKÓW** podejmie próbę neutralizacji mocy psionicznej, musisz wykonać test na blokadę czaru za pomocą rzutu 2K6. Jeśli zsumowany wynik jest większy od wyniku testu na psionikę, test na blokadę czaru wypada pomyślnie i moc psioniczna zostaje zneutralizowana. Można podjąć tylko jedną próbę neutralizacji mocy psionicznej. Jeśli jednostka **PSIONIKÓW** może próbować neutralizacji więcej niż jednej mocy psionicznej w tej samej turze psioniki, będzie to opisane w jej arkuszu zasad.

- **Zablokowanie czaru:** udaje się, gdy 2K6 przekracza wynik testu na psionikę **PSIONIKA** przeciwnika.
- Można podjąć tylko jedną próbę neutralizacji każdej mocy psionicznej.

PORAŻENIE (SMITE)

Porażenie ma ładunek osnowy o wartości 5. Dodaj 1 do wartości ładunku osnowy tej mocy psionicznej za każdą inną próbę przywołania jej przez jednostkę z twojej armii w tej fazie niezależnie od tego, czy próby te były skuteczne. Przywołana pomyślnie moc zadaje K3 śmiertelnych obrażeń (str. 19) najbliższej, widocznej dla psionika wrogiej jednostce w obrębie 18". Jeśli wynik testu na psionikę wyniósł 11 lub więcej, jednostka ta zamiast tego odnosi K6 śmiertelnych obrażeń.

- **Ładunek osnowy 5:** przywołanie *Porażenia* wymaga przejścia testu na psionikę 5+.
- Ładunek osnowy wzrasta o 1 za każdą kolejną próbę przywołania *Porażenia* w tej fazie.
- Przywołanie wywołuje K3 obrażeń śmiertelnych u najbliższej widocznej jednostki wroga w obrębie 18".
- Przywołanie przy wyniku testu na psionikę 11+, wróg odnosi K6 obrażeń śmiertelnych.

NIEBEZPIECZEŃSTWA OSNOWY (PERILS OF THE WARP)

Gdy jednostka **PSIONIKÓW** ulega niebezpieczeństwom osnowy, odnosi K3 obrażeń śmiertelnych. Jeśli jednostka **PSIONIKÓW** zostaje zniszczona przez niebezpieczeństwa osnowy podczas próby przywołania mocy psionicznej, moc nie zostaje przywołana. Jeśli jednostka **PSIONIKÓW** zostaje zniszczona przez niebezpieczeństwa osnowy, przed usunięciem ostatniego modelu z tej jednostki każda jednostka w obrębie 6" odnosi K3 obrażeń śmiertelnych.

- **Niebezpieczeństwa osnowy:** jednostka **PSIONIKÓW** przywołująca moc odnosi K3 obrażeń śmiertelnych.
- Jeśli jednostka **PSIONIKÓW** zostaje zniszczona, mocy nie udaje się przywołać.
- Jeśli jednostka **PSIONIKÓW** zostaje zniszczona, inne jednostki w obrębie 6" odnoszą K3 obrażeń śmiertelnych.

FAZA OSTRZAŁU

Rozlega się grzmot dział, a z nieba lecą odłamki. Rozbłyśki wystrzałów przebijają się przez mrrok, promienie laserowe rozświetlają mgłę wojny, a pole bitwy pokrywa się łuskami i magazynkami po zużytej amunicji.

Zacznij swoją fazę ostrzału od wyboru ze swojej armii kwalifikującej się jednostki, która ma prowadzić ostrzał. Kwalifikująca się jednostka to taka, która ma przynajmniej jeden model wyposażony w broń strzelecką. Jednostki, które w tej turze wykonały marsz lub odwrót (poza **TYTANICZNYMI**), nie kwalifikują się. Jeśli nie masz kwalifikujących się jednostek, twoja faza ostrzału dobiega końca. Po wykonaniu ostrzału przez jedną z twoich kwalifikujących się jednostek możesz wybrać kolejną itd., aż do chwili, gdy ostrzał wykonają wszystkie jednostki, które zgodnie z twoim planem miały strzelać.

Gdy wybierasz mającą strzelać jednostkę, wybierasz też cele i rozstrzygasz ataki całą bronią strzelecką, w którą wyposażone są modele tej jednostki (każda broń strzelecka może strzelić tylko raz na fazę). Broń strzelecka, w którą wyposażone są modele w jednostce, opisana jest w jej arkuszu zasad.

Żadnej z jednostek nie można wybrać do prowadzenia ostrzału więcej niż raz w każdej fazie ostrzału. Gdy wszystkie wybrane, kwalifikujące się jednostki dokonają już ostrzału, twoja faza ostrzału dobiega końca i możesz przejść do fazy szarży.

- Wybierz z twojej armii jednostkę, która ma strzelać.
- Gdy jednostka strzela, wybierz jej cele i rozstrzygnij ataki dla całej broni strzeleckiej, w którą wyposażone są jej modele.
- Wybierz kolejną jednostkę z twojej armii, która ma strzelać.
- Gdy wykonasz ostrzał wszystkimi jednostkami, przejdź do fazy szarży (str. 19).

WYBÓR CELÓW

Gdy jednostka strzela, musisz wybrać cel (lub cele) dla całej broni strzeleckiej, którą modele mają wykonać ataki, zanim którykolwiek z ataków zostanie rozstrzygnięty. Jeśli model ma więcej niż jedną broń strzelecką, może użyć jej całej do strzelania w ten sam cel lub rozdzielić strzały z poszczególnych broni na osobne jednostki wroga. Podobnie rzecz się ma z jednostkami, w skład których wchodzi więcej niż jeden model – mogą one strzelać w ten sam lub różne cele. W obu przypadkach po wyborze celu musisz zadeklarować, które z broni będą celować w daną jednostkę, zanim rozstrzygniesz jakiegokolwiek ataki. Jeśli któryś z tych broni mają więcej niż jeden profil, spośród których możesz wybrać, musisz również określić profil, z którego skorzystasz.

Celem ataków mogą być tylko wrogi jednostki. Aby wycelować we wroga jednostkę, przynajmniej jeden z jej modeli musi być w zasięgu (tzn. w obrębie odległości współczynnika zasięgu) wykorzystywanej broni oraz widoczny dla strzelającego modelu. W razie wątpliwości ustaw się za strzelającym modelem i zobacz, czy któryś z części celu jest widoczna. Na potrzeby określania widoczności model może widzieć przez inne modele ze swojej jednostki. Jeżeli dla danej broni nie ma żadnego kwalifikującego się celu, nie można jej użyć. Jeśli sytuacja taka ma miejsce dla całej broni strzeleckiej w danej jednostce, to jednostka nie kwalifikuje się do prowadzenia ostrzału.

Jeśli dla danej jednostki wybrano więcej niż jeden cel do ostrzału, musisz najpierw rozstrzygnąć ataki przeciw jednemu celowi, zanim przejdiesz do kolejnego. Jeśli twoja jednostka strzela do celu z więcej niż jednej broni strzeleckiej, a broń ta ma różne profile współczynników, to po rozstrzygnięciu ataków jedną z tych broni musisz rozstrzygnąć inne ataki prowadzone przeciw temu samemu celowi z innej broni o tym samym profilu, zanim przejdiesz do rozstrzygnięcia ataków przeprowadzonych przeciw temu celowi z broni o innym profilu.

Pamiętaj, że dopóki choć jeden model w jednostce będącej celem jest widoczny dla strzelającego modelu i w zasięgu jego broni w chwili wyboru tej jednostki jako cel, ataki tej broni zawsze będą wykonane przeciw temu celowi, nawet

jeśli żaden z modeli ostrzeliwanej jednostki nie pozostaje widoczny lub w zasięgu broni w momencie rozstrzygnięcia ataków (coś takiego może się zdarzyć, gdy któryś z modeli zostanie zniszczony i usunięty z pola bitwy na skutek wcześniejszego rozstrzygnięcia ostrzału z innej broni, używanej przez strzelający oddział).

- Wybierz cele dla wszystkich broni przed rozstrzygnięciem ataków.
- Przynajmniej 1 model z wrogiej jednostki musi być widoczny dla modelu atakującego oraz w zasięgu jego broni.
- Jeśli jednostka celuje w kilka różnych jednostek, rozstrzygnij wszystkie ataki przeciw jednej z nich zanim przejdiesz do kolejnej.
- Jeśli jednostka strzela z kilku różnych broni, wszystkie ataki z broni o tym samym profilu muszą być rozstrzygnięte przed rozstrzygnięciem innych ataków.

Dla przykładu: James wybiera oddział Kosmicznych Marines Chaosu, który ma strzelać. Jednostka ta ma 10 modeli: 1 z działem laserowym, 1 z pistoletem melta i 8 z pistoletami boltowymi. Po wyborze jednostki do strzelania James rozdziela jej ataki tak: działo laserowe celuje w jednostkę wrogich pojazdów, a pistolet melta i pistolety boltowe celują w jednostkę wrogiej piechoty. Cała broń jest w zasięgu swoich celów, a oba cele są widoczne dla wszystkich strzelających modeli. Jako pierwsze James rozstrzyga ataki przeciw piechocie, zaczynając od ataku pistoletami boltowymi. Po rozstrzygnięciu ataków pistoletów boltowych James rozstrzyga atak pistoletem melta. Rozstrzygnąwszy wszystkie ataki przeciw piechocie James może rozstrzygnąć atak działo laserowego przeciw jednostce pojazdów.

ZWIĄZANIE W WALCE

Modele nie mogą wykonać ataków bronią strzelecką, jeśli ich jednostka znajduje się w obrębie zasięgu starcia wrogich modeli (str. 4). Modele nie mogą też strzelać do wrogich jednostek w obrębie zasięgu starcia jakiegokolwiek innej jednostki z twojej armii – ryzyko trafienia sojuszników jest zbyt wielkie.

- Jednostki nie mogą strzelać, gdy są w obrębie zasięgu starcia wrogich jednostek.
- Jednostki nie mogą strzelać w cele, które są w obrębie zasięgu starcia sojuszników.

LICZBA ATAKÓW

Gdy model strzela z broni strzeleckiej, wykonuje pewną liczbę ataków. Na każdy atak wykonujesz jeden rzut na trafienie (więcej w „Wykonywaniu ataków” na str. 18).

Liczba ataków, które model może wykonać bronią strzelecką, równa jest liczbie wymienionej na profilu tej broni, zaraz za jej typem. Dla przykładu, model strzelający bronią „szturmową 1” może wykonać jeden atak tą bronią, a model strzelający bronią „ciężką 3” może strzelić trzykrotnie.

- Wszystkie ataki danej broni strzeleckiej muszą celować w tę samą wrogą jednostkę.
- Liczba ataków = liczba za typem broni.

WIELKA BROŃ NIE ZNA WYTCHNIENIA

Modele **POJAZDÓW** oraz **POTWORÓW** mogą wykonywać ataki bronią strzelecką nawet, gdy ich jednostka jest w zasięgu starcia wrogich jednostek, ale ich celem mogą być tylko te jednostki wroga, w obrębie zasięgu starcia których się znajdują. W takich okolicznościach modele **POJAZDÓW** i **POTWORÓW** mogą celować we wrogą jednostkę nawet, jeśli w jej zasięgu starcia są inne sojusznicze jednostki. Pamiętaj, że jeśli jednostka **POJAZDÓW** lub **POTWORÓW** ma więcej niż jedną broń strzelecką, wciąż możesz celować w jednostki wroga poza obrębem zasięgu starcia modelu strzelającej jednostki, ale ataki tą bronią będą wykonane tylko wtedy, jeśli wszystkie wrogi jednostki w obrębie zasięgu starcia jednostki strzelającego modelu zostaną zniszczone przed rozstrzygnięciem tych ataków. Ponadto, jeśli model **POJAZDU** lub **POTWORA** strzela z broni ciężkiej, odejmij 1 od rzutów na trafienie podczas rozstrzygnięcia ataków z tej broni, jeśli w obrębie zasięgu starcia strzelającego modelu są jednostki wroga.

- **POTWORY** i **POJAZDY** mogą strzelać z broni strzeleckiej nawet w obrębie zasięgu starcia wrogich jednostek.
- **POTWORY** i **POJAZDY** mogą celować w inne jednostki, ale nie mogą rozstrzygnąć tych ataków dopóki w obrębie ich zasięgu starcia są wrogi modele.
- Odejmij 1 od rzutów na trafienie gdy **POTWORY** i **POJAZDY** strzelają z broni ciężkiej, mając w obrębie swojego zasięgu starcia wrogi jednostki.

MIEJ SIĘ NA BACZNOŚCI, SIR

Modele nie mogą celować z broni strzeleckiej w jednostkę, która zawiera modele **POSTACI** o współczynniku żywotności równym lub mniejszym od 9, jeśli ta jednostka jest w obrębie 3” od innych sojuszniczych jednostek **POJAZDÓW** lub **POTWORÓW**, albo kiedy jest w obrębie 3” od innych sojuszniczych jednostek, które mają przynajmniej 3 modele, chyba że ta jednostka **POSTACI** jest jednocześnie najbliższą widoczną wrogą jednostką dla strzelającego modelu – w bitewnej zawierusze trudno jest zauważyć pojedyncze osoby. Zignoruj inne wrogi modele **POSTACI** o współczynniku żywotności 9 lub mniej podczas ustalania, czy cel jest najbliższą wrogą jednostką dla strzelającego modelu.

- Nie można strzelać do wrogiej **POSTACI** o żywotności 9 i mniejszej, jeśli jest ona w obrębie 3” od sojuszniczej jednostki **POTWORÓW**, **POJAZDÓW** lub jednostki z 3+ modelami, chyba że to najbliższy cel.

RODZAJE BRONI STRZELECKICH

Broń strzelecka dzieli się na pięć typów: szturmową, ciężką, szybkostrzelną, granaty i pistolety. Typ broni może mieć wpływ na ilość ataków, które można za jej pomocą wykonać (więcej na str. 17). Ponadto, każdy rodzaj broni ma dodatkową zasadę, która w zależności od sytuacji może mieć wpływ na celność broni lub możliwość jej użycia. Te zasady (według typu broni) to:



SZTURMOWA (ASSAULT)

Broń szturmowa strzela tak szybko i niewybrednie, że wojownicy mogą używać jej z biodra podczas biegu do walki.

Jeśli jednostka zawiera model wyposażony w broń szturmową, może ona strzelać w fazie ostrzału nawet wtedy, gdy w tej turze wykonała marsz, ale rozstrzygać można wtedy tylko ataki wykonywane bronią szturmową. Jeśli model strzela w tej samej turze, w której jego jednostka wykonała marsz, odejmij 1 od rzutów na trafienie podczas rozstrzygania jej ataków.

- Może strzelać nawet po marszu strzelającego modelu.
- Odejmij 1 od rzutów na trafienie, jeśli jednostka modelu wykonała marsz.



CIĘŻKA (HEAVY)

Broń ciężka zaliczana jest w poczet największych dział na polu bitwy, ale do pełnej skuteczności wymaga podparcia i jest nieporęczna w walce na bliski dystans.

Gdy model **PIECHOTY** strzela z broni ciężkiej, odejmij 1 od rzutów na trafienie podczas rozstrzygania jej ataków, jeśli strzelający model wykonał w tej turze jakikolwiek ruch (np. ruch zwykły ze str. 10).

- Odejmij 1 od rzutów na trafienie, jeśli strzelający model to **PIECHOTA** i wykonał w tej turze ruch.



SZYBKOSTRZELNA (RAPID FIRE)

Broń szybkostrzelna to wszechstronne uzbrojenie, zdolne do precyzyjnych strzałów na daleki dystans lub kontrolowanych serii z bliska.

Gdy model strzela z broni szybkostrzelnej, podwój liczbę jej ataków jeśli celem jest jednostka w obrębie połowy zasięgu broni.

- Podwój liczbę ataków, jeśli cel jest w obrębie połowy zasięgu.



GRANATY (GRENADE)

Granaty to ręczne materiały wybuchowe, które wojownicy rzucają we wroga pod ogniem osłonowym pobratymców.

Gdy jednostka strzela, jeden z jej modeli wyposażonych w granat może rozstrzygnąć atak właśnie nim, zamiast strzelać z innej broni.

- Tylko jeden model ze strzelającej jednostki może użyć granatu.



PISTOLETY (PISTOL)

Z uwagi na niewielkie wymiary, pistoletów można używać nawet w walce wręcz do strzałów z przyłożenia.

Dany model może wykonywać ataki za pomocą pistoletu nawet wtedy, gdy jest w obrębie zasięgu starcia wrogich jednostek, ale jako cel musi wybrać wrogą jednostkę w obrębie zasięgu starcia własnej jednostki. W takich okolicznościach model może celować we wrogą jednostkę nawet, jeśli w jej zasięgu starcia są inne sojusznice jednostki.

Gdy model wyposażony w pistolet i inny typ broni strzeleckiej (np. pistolet i broń szybkostrzelną) strzela, może użyć albo pistoletu, albo jednej z innych swoich broni strzeleckich. Zanim wybierzesz cel, wybierz broń, z której model będzie strzelać (pistolet lub inną).

- Może strzelać nawet, jeśli jednostka modelu jest w zasięgu starcia wrogiej jednostki.
- Nie może strzelać jednocześnie z bronią innego typu.

BRŃ WYBUCHOWA (BLAST WEAPONS)

Profile niektórych broni zawierają zdolność „wybuchowa” (blast). Taka broń nazywana jest wybuchową. Oprócz zwykłych zasad, broń wybuchową obowiązują następujące reguły:

1. Jeśli celem broni wybuchowej jest jednostka składająca się z od 6 do 10 modeli, zawsze wykona przynajmniej 3 ataki. Jeśli więc przy rozpatrywaniu ilości ataków wykonanych tą bronią wyrzucono kostkami mniej niż 3 ataki, wykonaj zamiast tego 3 ataki. Dla przykładu: jeśli granat K6 z zasadą „wybuchowy” celowany jest w jednostkę z przynajmniej 6 modelami i wyrzucisz 2 przy określaniu ilości ataków, rzut ten liczy się jako 3 i broń wykonuje trzy ataki przeciw celowi.
2. Jeśli celem broni wybuchowej jest jednostka z przynajmniej 11 modelami, nie rzucaj kostkami w celu ustalenia ilości ataków, tylko wykonaj maksymalną możliwą ilość ataków. Dla przykładu: jeśli granat K6 z zasadą „wybuchowy” celowany jest w jednostkę z przynajmniej 11 modelami, broń ta wykonuje sześć ataków przeciw celowi.

Broń wybuchowa nigdy nie może być użyta do wykonania ataku przeciw jednostce w obrębie zasięgu starcia strzelającej jednostki, nawet jeśli typ broni to pistolet lub strzelającym modelem jest **POJAZD** bądź **POTWÓR** – strzelanie z broni wybuchowej z przyłożenia jest zwyczajnie niemądre.

- **Broń wybuchowa:** przynajmniej trzy ataki przeciw jednostkom z 6+ modelami. Zawsze wykonuj maksymalną liczbę ataków przeciw jednostkom z 11+ modelami.
- Nigdy nie może być użyta przeciw jednostkom w zasięgu starcia strzelających.

WYKONYWANIE ATAKÓW

Ataki wykonuje się za pomocą broni strzeleckiej i białej. Ataki wykonuje się jeden po drugim, ale w niektórych przypadkach można wykonać rzuty dla wielu ataków jednocześnie. Dla każdego ataku wykonuje się następującą sekwencję:

1. RZUT NA TRAFIENIE

Gdy model atakuje, wykonaj dla tego ataku jeden rzut na trafienie za pomocą jednej K6. Jeśli wynik rzutu na trafienie jest równy lub większy od zdolności strzeleckich (BS) strzelającego modelu (jeśli atak wykonywany jest bronią strzelecką) lub jego współczynnika walki wręcz (WS, dla broni białej), to atak zalicza jedno trafienie przeciw jednostce będącej celem. W przeciwnym wypadku atak nie udaje się, a sekwencja ataków dobiega końca.

Jeśli atak wykonywany jest za pomocą broni, która ma zdolność „automatycznie trafia cel”, rzutu na trafienie nie wykonuje się – atak ten po prostu zalicza trafienie przeciw jednostce będącej celem. Niezmodyfikowany rzut na trafienie 6 zawsze oznacza trafienie, a niezmodyfikowany rzut 1 to zawsze pudło. Rzutu na trafienie nie można zmodyfikować o więcej niż -1 lub +1. Oznacza to, że jeśli po przeliczeniu wszystkich skumulowanych modyfikatorów do trafienia łączny modyfikator miałby wynieść -2 lub mniej, zmienia się go na -1. Jeśli natomiast po przeliczeniu wszystkich skumulowanych modyfikatorów do trafienia łączny modyfikator miałby wynieść +2 lub więcej, zmienia się go na +1.

2. RZUT NA OBRAŻENIA

Za każdym razem, gdy atak zaliczy trafienie przeciw wrogiej jednostce, wykonaj rzut na obrażenia jedną K6 by sprawdzić, czy atak skutecznie zranił cel. Wymagany wynik ustalany jest przez porównanie współczynnika siły (S) atakującej broni ze współczynnikiem wytrzymałości (T) celu, zgodnie z poniższą tabelką:

RZUT NA OBRAŻENIA	
SIŁA ATAKUJĄCEGO vs WYTRZYMAŁOŚĆ CELU	WYMAGANY WYNIK K6
Czy siła jest DWUKROTNOŚCIĄ (i więcej) wytrzymałości	2+
Czy siła jest WIĘKSZA od wytrzymałości	3+
Czy siła jest RÓWNA wytrzymałości	4+
Czy siła jest MNIEJSZA od wytrzymałości	5+
Czy siła jest POŁOWĄ (i mniej) wytrzymałości	6+

Jeśli wynik rzutu na obrażenia jest mniejszy od wymaganego, atak nie udaje się, a sekwencja ataku dobiega końca. Wszystkie niezmodyfikowane wyniki rzutu na obrażenia 6 zawsze ranią cel, niezmodyfikowane wyniki 1 nigdy nie są skuteczne. Rzutu na obrażenia nie można zmodyfikować o więcej niż -1 lub +1. Oznacza to, że jeśli po przeliczeniu wszystkich skumulowanych modyfikatorów do obrażeń łączny modyfikator miałby wynieść -2 lub mniej, zmienia się go na -1. Jeśli natomiast po przeliczeniu wszystkich skumulowanych modyfikatorów do obrażeń łączny modyfikator miałby wynieść +2 lub więcej, zmienia się go na +1.

3. PRZYDZIELANIE ATAKÓW

Jeśli atak skutecznie rani atakowaną jednostkę, gracz nią dowodzący przydziela ten atak na jeden z jej modeli (może to być dowolny model w jednostce, nie musi być w zasięgu widzenia ani w zasięgu strzału atakującego modelu). Jeśli jakiś model w atakowanej jednostce stracił już część żywotności lub w tej fazie przydzielono na niego ataki, atak musi być przydzielony również na niego.

4. RZUT NA OCHRONĘ

Gracz dowodzący atakowaną jednostką wykonuje wtedy jeden rzut na ochronę, rzucając jedną K6 i modyfikując wynik o współczynnik penetracji pancerza (AP) broni, którą wykonano atak. Dla przykładu, jeśli broń ma AP -1, to od wyniku rzutu na ochronę odejmuje się 1. Jeżeli wynik jest równy lub większy od współczynnika ochrony (Sv) modelu, na który przydzielono atak, rzut na ochronę udaje się i sekwencja ataku dobiega końca. Jeśli wynik jest mniejszy od współczynnika ochrony modelu, rzut na ochronę nie powodzi się i model odnosi obrażenia. Niezmodyfikowany rzut 1 zawsze oznacza porażkę.

5. ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Zadane obrażenia równe są współczynnikiowi obrażeń (D) broni, którą wykonano atak. Model traci jeden punkt żywotności na każdy punkt obrażeń, które odnosi. Jeśli żywotność modelu spadnie do 0 lub niżej, zostaje on zniszczony i usuwa się go z gry. Jeśli na skutek ataku model traci kilka punktów żywotności i zostaje zniszczony, nadmiar uszkodzeń zadanych przez ten atak zostaje stracony i nie ma dalszych efektów.

- **Rzut na trafienie (broń strzelecka):** rzuć jedną K6: trafienie, jeśli wynik jest równy lub większy od BS atakującego modelu. Jeśli nie, atak nieskuteczny.
- **Rzut na trafienie (broń biała):** rzuć jedną K6: trafienie, jeśli wynik jest równy lub większy od WS atakującego modelu. Jeśli nie, atak nieskuteczny.
- **Rzut na obrażenia:** rzuć jedną K6 i porównaj S ataku z T celu w tabelce po lewej. Cel raniony, jeśli wynik jest równy lub większy od wymaganego. Jeśli nie, atak jest nieskuteczny.
- **Przydzielanie ataków:** gracz dowodzący atakowaną jednostką wybiera jeden z jej modeli. Jeśli model w tej jednostce stracił wcześniej część żywotności lub atakowano go w tej fazie, należy wybrać właśnie go.
- **Rzut na ochronę:** rzuć jedną K6 i zmodyfikuj wynik o AP ataku. Jeśli wynik jest mniejszy od Sv wybranego modelu, rzut na ochronę nie udaje się i model odnosi obrażenia. Jeśli nie, atak zostaje odparty.
- **Zadawanie obrażeń:** wybrany model traci punkty żywotności równe D ataku.
- Jeśli model zostaje zniszczony na skutek ataku, nadmiarowe obrażenia są stracone.
- Niezmodyfikowane rzuty na trafienie, obrażenia i ochronę o wyniku 1 to zawsze porażki.
- Niezmodyfikowane rzuty na trafienie i obrażenia o wyniku 6 zawsze się udają.
- Rzutów na trafienie i obrażenia nie można zmodyfikować o więcej niż -1 lub +1.

SPECJALNA OCHRONA

Niektóre modele mają specjalną ochronę. Za każdym razem, gdy na model dysponujący specjalną ochroną przydzielany jest atak, możesz wybrać, czy użyć współczynnika zwykłej ochrony (Sv) czy też ochrony specjalnej, ale nie obu. Jeśli model ma więcej niż jedną ochronę specjalną, może użyć tylko jednej z nich – wybierz, której. Jeśli użyjesz ochrony specjalnej modelu, nie będzie ona nigdy zmodyfikowana przez penetrację pancerza broni.

- **Specjalna ochrona:** rzut na ochronę, który nie może być zmodyfikowany AP atakującej broni.
- Model z ochroną specjalną może użyć jej zamiast zwykłej ochrony.

OBRAŻENIA ŚMIERTELNE

Niektóre ataki zadają obrażenia śmiertelne – są tak potężne, że żaden pancerz ani pole siłowe nie oprze się ich furii. Każdy punkt obrażeń śmiertelnych zadaje 1 punkt obrażeń atakowanej jednostce; należy je zawsze stosować jeden po drugim. Przeciw obrażeniom śmiertelnym nie wykonuje się rzutów na obrażenia ani na ochronę – przydziel je jak każdy inny atak i zadaj obrażenia modelowi w atakowanej jednostce (str. 18). Inaczej niż w przypadku zwykłych ataków, nadmiar obrażeń śmiertelnych nie przepada. Zamiast tego przydzielaj pozostałe obrażenia innemu modelowi w atakowanej jednostce do momentu, gdy przydzielisz je wszystkie, albo atakowana jednostka zostanie zniszczona.

Jeśli atak zadaje obrażenia śmiertelne oprócz zwykłych, rozstrzygnij zwykle jako pierwsze. Jeśli atak zadaje obrażenia śmiertelne oprócz zwykłych, ale normalne obrażenia zostały odparte, atakowana jednostka wciąż odnosi obrażenia śmiertelne zgodnie z powyższym opisem. Jeśli jakaś zdolność modyfikuje obrażenia zadawane przez broń, a ta może zadawać obrażenia śmiertelne oprócz zwykłych, to modyfikator nie stosuje się do zadanych obrażeń śmiertelnych (jeśli zasada wyraźnie nie stwierdza inaczej).

- Każdy pkt. obrażeń śmiertelnych zadanych jednostce odbiera jednemu jej modelowi 1 pkt. żywotności.
- Przeciw obrażeniom śmiertelnym nie ma rzutów na ochronę.
- Obrażenia śmiertelne wywołane przez ataki obok zwykłych obrażeń stosuje się zawsze, nawet jeśli odparto zwykle obrażenia.

IGNOROWANIE OBRAŻEŃ

Niektóre modele mają zasady, które dają im szansę na zignorowanie obrażeń. Jeśli model ma więcej niż jedną taką zasadę, może użyć tylko jednej z nich za każdym razem, gdy traci żywotność (w tym żywotność traconą na skutek obrażeń śmiertelnych).

- Model może użyć tylko jednej zasady do próby zignorowania obrażeń.

FAZA SZARŻY

Wojownicy rzucają się w wir walki wymachując mieczami, młotami i szponami. Natarczywe okrzyki wojenne i rozszalałe wrzaski rozbrzmiewają pośród wirującego dymu, podczas gdy chwila kataklicznej przemocy nieubłaganie się zbliża.

Faza szarży podzielona jest na dwa etapy. Najpierw szarżujesz swoimi jednostkami. Następnie przeciwnik wykonuje bohaterskie interwencje.

1. SZARŻE
2. BOHATERSKIE INTERWENCJE

1. SZARŻE

Zacznij fazę szarży od wybrania ze swojej armii kwalifikującej się jednostki, która ma szarżować i zadeklaruj szarżę. Jednostka kwalifikująca się to taka, która jest w obrębie 12” od wrogich jednostek na początku fazy szarży. Jednostki, które w tej rundzie bitwy wykonały marsz lub odwrót oraz te, które zaczynają fazę szarży w obrębie zasięgu starcia wrogich jednostek, nie kwalifikują się do szarży. Jeśli nie masz w armii kwalifikujących się do szarży jednostek, przejdź do etapu bohaterskich interwencji fazy szarży. Po wykonaniu szarży jedną ze swoich jednostek, wybierz kolejną, która ma szarżować itd., aż do chwili, gdy twoje jednostki wykonały wszystkie zamierzone szarże.

Żadnej z jednostek nie można wybrać do szarży więcej niż raz w tej samej fazie szarży. Gdy już wszystkie twoje kwalifikujące się do szarży jednostki zadeklarowały i wykonały szarże, przejdź do etapu bohaterskich interwencji fazy szarży.

- Wybierz z twojej armii jednostkę, która ma szarżować.
- Szarżuj tą jednostką (patrz niżej).
- Wybierz kolejną jednostkę, która ma szarżować.
- Gdy wszystkie twoje jednostki wykonają szarże, przejdź do etapu bohaterskich interwencji (str. 20).

SZARŻOWANIE JEDNOSTKĄ

Gdy wybierzesz kwalifikującą się jednostkę i deklarujesz szarżę, musisz wybrać jako cele jedną lub więcej jednostek wroga w obrębie 12” od mającej szarżować jednostki. Cele tej szarży nie muszą być widoczne dla szarżującej jednostki. Następnie wykonaj rzut na szarżę dla swojej jednostki za pomocą 2K6. To maksymalna liczba cali, które każdy model z szarżującej jednostki może pokonać podczas szarży. Aby wykonać szarżę, rzut na szarżę jednostki musi wystarczyć, żeby zakończyć ruch zachowując spójność (str. 4) i znaleźć się w obrębie

zasięgu starcia (str. 4) każdej wrogiej jednostki, którą obrano za cel tej szarży i jednocześnie nie znaleźć się w obrębie zasięgu starcia żadnej wrogiej jednostki, która nie była celem szarży. Jeżeli jest to możliwe, to szarża się powiodła i modele z jednostki mogą wykonać ruch szarży w taki sposób, żeby wypełnić powyższe warunki. Jeśli nie jest to możliwe, szarża kończy się fiaskiem i w tej fazie żadne modele z szarżującej jednostki nie wykonują ruchu.

- Zadeklaruj cele szarży (w obrębie 12").
- Rzut na szarżę = 2K6".
- Za mały wynik na ruch szarżujących w obręb zasięgu starcia wszystkich celów to fiasko szarży.
- Przy udanej szarży modele wykonują ruch szarży.
- Nie można wykonać ruchu szarży w obręb zasięgu starcia jednostek, które nie były celem szarży.

2. BOHATERSKIE INTERWENCJE

Twój przeciwnik może teraz wybrać kwalifikującą się jednostkę **POSTACI** ze swojej armii, aby ta przeprowadziła bohaterską interwencję (patrz niżej). Kwalifikująca się jednostka **POSTACI** to taka, która nie jest w obrębie zasięgu starcia wrogich jednostek, ale znajduje się w obrębie 3" poziomo i 5" pionowo od wrogiej jednostki. Po przeprowadzeniu bohaterskiej interwencji przez jednostkę **POSTACI**, przeciwnik może wybrać kolejną jednostkę **POSTACI** i przeprowadzić kolejną interwencję itd., aż przeprowadzi wszystkie interwencje, które zamierzał. Jeśli przeciwnik nie ma kwalifikujących się jednostek **POSTACI**, faza szarży kończy się.

Żadna jednostka nie może przeprowadzić więcej niż jednej bohaterskiej interwencji w jednej fazie szarży wroga. Jednostka nie może przeprowadzić bohaterskiej interwencji podczas własnej fazy szarży. Gdy wszystkie kwalifikujące się jednostki **POSTACI** przeciwnika przeprowadzą zamierzone bohaterskie interwencje, twoja faza szarży dobiega końca i przechodzisz do fazy walki.

- Wybierz jedną jednostkę **POSTACI** do bohaterskiej interwencji.
- Nie można przeprowadzić interwencji, jeśli w obrębie zasięgu starcia są jednostki wroga.
- Bohaterska interwencja wymaga wrogiej jednostki w obrębie 3" poziomo i 5" pionowo.
- Wybierz kolejną jednostkę **POSTACI** do bohaterskiej interwencji.
- Po wszystkich zamierzonych bohaterskich interwencjach twoich jednostek **POSTACI** przejdź do fazy walki (str. 21).

PRZEPROWADZANIE BOHATERSKIEJ INTERWENCJI

Gdy jednostka przeprowadza bohaterską interwencję, możesz przesunąć każdy jej model do 3" – jest to ruch interwencji bohaterskiej. Każdy model w jednostce musi skończyć ruch interwencji bohaterskiej bliżej do najbliższego modelu wroga. Pamiętaj, że jednostka musi zakończyć każdy rodzaj ruchu zachowując spójność (str. 4).

- **Bohaterska interwencja:** Ruch do 3"
- Musi zakończyć się bliżej najbliższego modelu wroga.

SZARŻOWANIE PO OBIEKTACH TERENOWYCH

Jeśli nie zaznaczono inaczej, dany model może podczas szarży być przemieszczony nad obiektem terenowym, ale nie przez niego (modele nie mogą więc przejść przez ścianę ani drzewo, ale mogą się po nich wspinać).

Model można przemieścić po obiektach terenowych równych lub niższych od 1" tak, jak gdyby tych obiektów tam nie było – odległość pionowa, która miałaby zostać przebyta przez takie obiekty, jest ignorowana. Model można przemieścić pionowo w celu wspięcia się na lub zejścia z dowolnego obiektu terenowego wyższego niż 1", przy czym przebyta odległość pionowa liczy się jako część wykonanego ruchu szarży. Modele nie mogą zakończyć ruchu w połowie wspinaczki – jeżeli uniemożliwia to ruch szarży, szarża nie udaje się.

- Modele mogą swobodnie pokonywać obiekty terenowe o wysokości 1" i niższe.
- Modele nie mogą przechodzić przez wyższe obiekty, ale mogą się na nie wspinać i z nich schodzić.

LATANIE PODCZAS SZARŻY

Jeżeli arkusz danych jednostki zawiera słowo kluczowe **LATANIE**, to podczas ruchu szarży jej modele mogą przemieszczać się ponad innymi modelami (i ich podstawkami), jak gdyby ich tam nie było, ale ponad obiektami terenowymi (w tym **BUDYNKAMI**) poruszają się jak każdy inny model. Model, który może **LATAĆ**, nie może zakończyć ruchu na innym modelu.

- Modele **LATAJĄCE** mogą ruszać się nad innymi modelami w ramach ruchu szarży.
- Modele **LATAJĄCE** poruszają się nad obiektami terenowymi (w tym **BUDYNKAMI**) jak każdy inny model w ramach ruchu szarży.

OGIEŃ OSŁONOWY (OVERWATCH)

Niektóre zasady pozwalają jednostkom użyć ognia osłonowego przeciw wrogiej jednostce, zanim ta zacznie szarżę. Jeśli wroga jednostka zadeklaruje szarżę przeciw celom, wśród których znajdują się jednostki mające taką zasadę, to każda z nich może użyć ognia osłonowego przed rzutem na szarżę. Jednostka nie może użyć ognia osłonowego, jeśli w jej zasięgu starcia są jednostki wroga. Ogień osłonowy rozstrzyga się tak, jak każdy atak strzelecki (tylko że w fazie szarży) i korzysta się ze wszystkich zwykłych zasad z wyjątkiem tego, że aby zaliczyć trafienie, konieczny jest niezmodyfikowany rzut na trafienie 6 – niezależnie od zdolności strzeleckich modelu i modyfikatorów do rzutu na trafienie. Ponadto, jeśli model użyje ognia osłonowego, celem jest szarżująca jednostka. Żadnej z zasad mówiących, że w jednostkę nie można celować, jeśli nie jest najbliższym celem (np. „miej się na baczności, sir”), nie stosuje się przy ogniu osłonowym.

- **Ogień osłonowy:** przed rzutem na szarżę wszystkie cele szarży mogą użyć ognia osłonowego, jeśli są w stanie.
- Ognia osłonowego nie można użyć, jeśli w zasięgu starcia są wrogie jednostki.
- Przy ogniu osłonowym strzelaj jednostką, ale tylko niezmodyfikowane 6 trafiają.

FAZA WALKI

Pole bitwy zamienia się w rzeź, gdy armie wreszcie zwierają się w walce. Kły i szpony miażdżą kości. Ostrza dźwięczą niczym młot na kowadle. Tryska krew i rozszarpywane są ciała, gdy ogarnięci nienawiścią wrogowie rozdzielają się na kawałki.

Zaczynając od gracza, który nie ma obecnie kolejki, gracze muszą wybierać na zmianę kwalifikujące się jednostki ze swoich armii i nimi walczyć (patrz niżej). Kwalifikująca się jednostka to taka, która jest w obrębie zasięgu starcia wrogiej jednostki i/lub wykonała ruch szarży w tej turze. Jeśli żaden z graczy nie ma jednostek kwalifikujących się do walki, faza walki dobiega końca.

Żadna z jednostek nie może walczyć więcej niż raz w jednej fazie walki. Jeśli wszystkie kwalifikujące się jednostki jednego z graczy walczyły, przeciwnik wciąż może walczyć swoimi pozostałymi, kwalifikującymi się jednostkami jedna po drugiej. Pamiętaj, że po walce wrogiej jednostki i zakończeniu przez nią ruchu konsolidacji może się zdarzyć, że niekwalifikujące się wcześniej jednostki teraz się kwalifikują – można je wtedy wybrać do walki. Gdy już wszystkie kwalifikujące się jednostki walczyły, faza walki kończy się i przechodzisz do fazy morale.

- Zaczynając od przeciwnika, na zmianę wybierajcie jednostki do walki.
- Sekwencja walki jednostki: dostawienie, ataki wręcz, konsolidacja.
- Jeśli jeden z graczy nie ma już jednostek do walki, przeciwnik może walczyć pozostałymi jednostkami, jedna po drugiej.
- Gdy wszystkie jednostki wezmą udział w walce, przejdź do fazy morale (str. 23).

SZARŻUJĄCY WALCZĄ PIERWSI

Jednostki, które w tej turze wykonały ruch szarży, walczą jako pierwsze w fazie walki. Oznacza to że jednostki, które w tej turze nie szarżowały, nie mogą być wybrane do walki, dopóki wszystkie jednostki, które wykonały szarżę, nie wezmą udziału w walce.

- Jednostki, które w tej turze wykonały ruch szarży, walczą jako pierwsze.

WALKA

Gdy wybierasz jednostkę do walki, najpierw musisz ją dostawić, później wykonać ataki wręcz modelami, a na koniec skonsolidować jednostkę.

DOSTAWIENIE (PILE IN)

Gdy jednostka jest dostawiana, możesz przesunąć każdy jej model do 3" – jest to ruch dostawienia. Każdy model w jednostce musi skończyć ruch dostawienia bliżej do najbliższego modelu wroga. Model, który dotyka wrogiego modelu nie może się ruszyć, ale wciąż liczy się jako dostawiony. Pamiętaj, że jednostka musi zakończyć każdy rodzaj ruchu zachowując spójność (str. 4).

- **Dostawienie:** ruch do 3"
- Musi zakończyć się bliżej najbliższego modelu wroga.

WYKONYWANIE ATAKÓW WRĘCZ

Gdy jednostka wykonuje ataki wręcz, przed ich rozstrzygnięciem musisz ustalić, które z jej modeli mogą walczyć i ile ataków wykonają, a potem obracć wrogą jednostkę (lub jednostki) jako cel dla wszystkich ataków, wykonywanych przez te modele i zadeklarować, jakiej broni białej użyją.

Ustalenie modeli do walki

Gdy jednostka wykonuje ataki wręcz, tylko te jej modele mogą walczyć, które są albo w obrębie zasięgu starcia (str. 4) wrogiej jednostki, albo znajdują się w obrębie ½" od innego modelu ze swojej jednostki, który sam jest w obrębie ½" od wrogiej jednostki.

- Model może walczyć, jeśli jest w zasięgu starcia wrogiej jednostki.
- Model może walczyć, jeśli jest w obrębie ½" od innego modelu swojej jednostki, który sam jest w obrębie ½" od wrogiej jednostki.

Liczba ataków

Gdy model walczy, wykonuje określoną liczbę ataków. Na każdy atak wykonujesz jeden rzut na trafienie (więcej w „Wykonywaniu ataków” na str. 18).

Liczba ataków wykonywanych przez model określana jest przez jego współczynnik ataków (A), opisany w jego arkuszu zasad. Dla przykładu, jeśli A modelu to 2, może on wykonać dwa ataki.

- Liczba ataków wykonany przez każdą mogącą walczyć jednostkę = A.

Wybór celów

Przed rozstrzygnięciem ataków wybierz najpierw jednostkę (lub jednostki), które chcesz atakować. Ataki wykonane przez modele, które w tej turze wykonały szarżę, mogą być wymierzone tylko przeciw jednostkom, które były zadeklarowane jako cel szarży, albo przeprowadziły w tej turze bohaterską interwencję. W celu obrania wrogiej jednostki za cel, atakujący model musi być albo w obrębie jej zasięgu dowodzenia, albo w obrębie ½" od innego modelu własnej jednostki, który sam znajduje się w obrębie ½" od tej jednostki wroga.

Jeśli model może wykonać więcej niż jeden atak, może wykonać je wszystkie przeciw temu samemu celowi albo rozdzielić między kilka jednostek wroga. Podobnie rzecz się ma z jednostkami, w skład których wchodzi więcej niż jeden model – mogą one atakować ten sam lub różne cele. W obu przypadkach, przed rozstrzygnięciem ataków zadeklaruj, które ataki mają celować w które jednostki, a potem rozstrzygnij ataki przeciw jednemu celowi, zanim przejdiesz do kolejnego.

Jeśli nie ma żadnych kwalifikujących się celów (bo np. wszystkie jednostki wroga są poza zasięgiem starcia), ta jednostka nie może wykonać ataków wręcz, ale może się konsolidować (patrz obok).

- Jeśli atakująca jednostka szarżowała w tej turze, jej modele mogą atakować tylko jednostki, które zadeklarowała jako cele w tej turze lub te, które dokonały bohaterskiej interwencji.
- Zanim rozstrzygniesz ataki, wybierz ich cele.
- Jeśli jednostka atakuje kilka różnych jednostek, rozstrzygnij wszystkie ataki przeciw jednej z nich zanim przejdiesz do kolejnej.

Wybór broni

Kiedy model wykonuje atak wręcz, musi to uczynić za pomocą broni białej (tzn. broni o typie „biała”). Broń, w którą wyposażony jest model, opisana jest w jego arkuszu zasad. Jeśli model nie jest wyposażony w broń do walki wręcz lub nie może wykonać ataku żadną z broni białych, w które jest wyposażony, to wykonuje swoje ataki za pomocą broni do walki wręcz o poniższym profilu:

BROŃ	ZASIĘG	TYP	S	AP	D
------	--------	-----	---	----	---

Broń do walki wręcz	Biała	Biała	Użytkownik	0	1
---------------------	-------	-------	------------	---	---

Jeśli model dysponuje więcej niż jedną bronią białą, wybierz której ma użyć, zanim rozpatrzysz ataki. Jeśli model ma więcej niż jedną broń białą i może wykonać kilka ataków, może je rozdzielić między te bronie zgodnie z twoim życzeniem – zadeklaruj, który atak wykonany jest którą bronią przed rozstrzygnięciem ataków. Jeśli wybrana broń ma więcej niż jeden profil do wyboru, musisz jednocześnie zadeklarować profil, który ma być użyty. Poszczególne ataki wykonane taką bronią mogą korzystać z różnych profili.

Jeśli twoja jednostka atakuje więcej niż jedną bronią białą, a broń ta ma różne profile współczynników, to po rozstrzygnięciu ataku jedną z tych broni musisz rozstrzygnąć inne ataki przeciw temu samemu celowi z innej broni o tym samym profilu, zanim przejdiesz do rozstrzygnięcia ataków przeciw temu celowi bronią o innym profilu. Pamiętaj, że wszystkie zadeklarowane ataki muszą być rozstrzygnięte przeciw wybranej jednostce nawet, gdy przy rozstrzygnięciu poszczególnych ataków w zasięgu nie ma żadnego modelu jednostki wroga (może tak się zdarzyć, gdy modele zostały

zniszczone i usunięte z pola bitwy na skutek rozstrzygnięcia poprzednich ataków).

- Każdy atak w walce wręcz wykonywany jest bronią białą.
- Model wykonuje ataki używając profilu broni do walki wręcz, jeśli nie ma innej broni białej.
- Jeśli jednostka atakuje kilkoma różnymi bronią, wszystkie ataki z broni o tym samym profilu muszą być rozstrzygnięte przed rozstrzygnięciem innych ataków.

KONSOLIDACJA

Gdy jednostka jest konsolidowana, możesz przesunąć każdy jej model do 3" – jest to ruch konsolidacji. Każdy model w jednostce musi skończyć ruch konsolidacji bliżej do najbliższego modelu wroga. Model, który już dotyka wrogiego modelu nie może się ruszyć, ale wciąż uznaje się, że wykonał konsolidację. Pamiętaj, że jednostka musi zakończyć każdy rodzaj ruchu zachowując spójność (str. 4).

- **Konsolidacja:** ruch do 3".
- Musi zakończyć się bliżej najbliższego modelu wroga.

Dla przykładu: James wybiera do walki jednostkę Terminatorów Chaosu. Po dostawieniu modeli James wykonuje ataki swoją jednostką. Składa się ona z pięciu modeli, które są w zasięgu starcia wrogiej jednostki. Jeden z modeli Jamesa ma współczynnik ataków 3 i wyposażony jest w szpony energetyczne. Każdy z pozostałych czterech modeli ma współczynnik ataków 2. Dwa z nich wyposażone są w pięści energetyczne, a drugie dwa w szpony energetyczne. Terminatorzy Chaosu są w zasięgu starcia jednej jednostki wroga, wykonują więc przeciw niej siedem ataków szponami energetycznymi i cztery pięściami energetycznymi. Jako pierwsze James rozstrzyga ataki pięściami energetycznymi, po czym przechodzi do rozstrzygnięcia ataków szponami energetycznymi. Po rozstrzygnięciu wszystkich ataków Terminatorzy konsolidują się.

FAZA MORALE

Nawet najdzielniejsze serce może ulec zgrozie w obliczu okropieństw toczącej się bitwy. Wobec groźących zewsząd niebezpieczeństw oraz padających jeden po drugim kompanów, niewzruszeni mogą pozostać tylko najwięksi bohaterowie, potwory i skończeni szaleńcy.

Faza morale podzielona jest na dwa etapy. W pierwszym wykonujesz testy na morale dla swoich jednostek. W drugim usuwasz modele, które nie zachowały spójności.

1. TESTY NA MORALE 2. SPRAWDZANIE SPÓJNOŚCI JEDNOSTEK

1. TESTY NA MORALE

Zaczynając od gracza, który ma właśnie kolejkę, przeciwnicy na zmianę wybierają jednostki ze swoich armii, które utraciły w tej turze modele i wykonują dla nich testy na morale. Jeśli żadne z jednostek na polu bitwy nie muszą wykonywać testów na morale, przejdź do etapu sprawdzania spójności jednostek fazy morale.

Jednostka wymaga tylko jednego testu na morale w każdej fazie. Jeśli jeden z graczy skończył wykonywać testy na morale dla wszystkich swoich jednostek, które stracił w tej turze modele, przeciwnik może wykonać swoje pozostałe testy jeden po drugim. Po wykonaniu wszystkich koniecznych testów na morale przejdź do etapu sprawdzania spójności jednostek fazy morale.

- Gracze wykonują testy na morale na przemian dla jednostek, które poniosły straty w tej turze.
- Jeśli jeden z graczy nie ma już jednostek wymagających testów na morale, przeciwnik może wykonać swoje testy pozostałymi jednostkami, jedna po drugiej.
- Gdy wszystkie jednostki wykonają swoje testy na morale, przejdź do etapu sprawdzania spójności jednostek (patrz obok).

TESTY NA MORALE

Aby przeprowadzić test na morale, rzuć jedną K6 i dodaj liczbę modeli z jednostki, które zniszczono w tej turze. Jeśli wynik jest równy lub mniejszy od najwyższego współczynnika zdolności przywódczych (Ld) w jednostce, test na morale jest pomyślny i nic więcej się nie dzieje. Niezmodyfikowany rzut 1 zawsze skutkuje pomyślnym testem na morale, niezależnie od łącznego wyniku. W każdym innym przypadku test na morale nie powodzi się, jeden z modeli ucieka z jednostki, a dla pozostałych musisz wykonać testy na wyniszczenie walką (patrz obok). Możesz wybrać, który model z twojej jednostki ucieknie – zostanie on usunięty z gry i liczy się jako zniszczony, ale nie aktywuje to żadnych zasad, których używa się w chwili zniszczenia modelu.

- **Test na morale** = K6 + liczba zniszczonych w tej turze modeli.
- Niezmodyfikowany rzut 1 to zawsze sukces (żaden z modeli nie ucieka).
- Jeśli wynik testu na morale przekroczy Ld jednostki, jeden z modeli ucieka, a pozostałe wymagają testu na wyniszczenie walką.

TESTY NA WYNISZCZENIE WALKĄ (COMBAT ATTRITION)

Jeśli test na morale jednostki nie powiedzie się, po ucieczce pierwszego modelu musisz wykonać testy na wyniszczenie walką. W tym celu rzuć jedną K6 na każdy pozostały model w jednostce, odejmując 1 od wyniku jeśli jednostka jest poniżej siły połowicznej (str. 6). Na każdą 1 z jednostki ucieka jeden dodatkowy model. Możesz wybrać, które modele z twojej jednostki uciekną – zostaną one usunięte z gry i liczą się jako zniszczone, ale nie aktywuje to żadnych zasad, których używa się w chwili zniszczenia modelu.

- **Testy na wyniszczenie walką:** rzuć jedną K6 na każdy pozostały model w jednostce, każda 1 to ucieczka kolejnego modelu.
- Odejmij 1 od wyniku testu na wyniszczenie walką dla jednostek poniżej siły połowicznej.

Dla przykładu: w fazie morale Stu musi wykonać test na morale dla swojej jednostki Łowców Skitarii. Jednostka ta zaczęła walkę z 10 modelami, a prowadzi ją Łowca Alfa o zdolnościach przywódczych 7. W tej turze zniszczonych zostało 5 modeli tej jednostki, więc Stu rzuca jedną K6, uzyskując 4, a do wyniku dodaje 5. Wynik 9 przekracza współczynnik zdolności przywódczych jednostki, a więc test na morale nie udaje się – jeden z modeli ucieka i zostaje usunięty. Stu musi teraz wykonać testy na wyniszczenie walką dla pozostałych 4 modeli w jednostce. Stu wyrzuca 1, 2, 5 i 6. Ponieważ jednostka jest teraz poniżej siły połowicznej, od każdego wyniku odejmuje 1. Końcowy wynik oznacza, że z jednostkę opuszczają (i zostają usunięte) kolejne 2 modele.

2. SPRAWDZANIE SPÓJNOŚCI JEDNOSTEK

Każdy gracz musi teraz usunąć modele, jeden po drugim, z tych jednostek w swoich armiach, które nie zachowały spójności (opisanej na str. 4), aż do chwili, gdy zostanie tylko pojedyncza grupa modeli z jednostki, które utrzymały się w grze i zachowały spójność. Usunięte modele uznaje się za zniszczone, ale nie aktywuje to żadnych zasad, których używa się w chwili zniszczenia modelu. Modele usunięte z tego powodu nie wywołują kolejnych testów na morale w swojej jednostce.

- Usuń modele z jednostek, które nie utrzymały spójności (str. 4).
- Gdy wszystkie niespójne jednostki zostały usunięte, faza morale dobiega końca.
- Tura gracza kończy się, i o ile nie skończyła się cała bitwa, zaczyna się tura kolejnego gracza (str. 9).

MISJE

Przed wytoczeniem bitwy w grze Warhammer 40,000, musisz najpierw wybrać misję. Zasady podstawowe zawierają jedną misję („Tylko wojna”), która jest idealna do szybkiego wkroczenia do akcji. Inne znaleźć można w innych publikacjach, możesz też rozegrać misję wymyśloną przez siebie. Jeśli nie możecie dojść do porozumienia co do wyboru misji, pojedynkujcie się na kostki, a misję wybierze zwycięzca.

INSTRUKCJE MISJI

Wszystkie misje zawierają zestaw instrukcji, które opisują przebieg bitwy. Należy przestrzegać kolejności wymienionych w nich kroków, które zazwyczaj są następujące:

1. Wystawianie armii

Każda z misji zawiera informacje na temat zalecanej wielkości armii, które gracze mogą wystawić, a także ewentualne dalsze zasady regulujące sposób ich wyboru.

2. Przeczytaj wytyczne misji

Każda misja zawiera opis okoliczności bitwy, a także wymienia główne cele misji (dowiedz się z nich, jak uzyskać zwycięstwo). Niektóre misje mogą również zawierać jedną lub więcej zasad specjalnych. Opisują one wyjątkowe sytuacje lub umiejętności, których można użyć w bitwie.

3. Stwórz pole bitwy

Każda misja wymienia szczegółowe wymiary pola walki, które będzie potrzebne. Każda misja zawiera również instrukcje na temat ewentualnych obiektów terenowych i znaczników celów, które należy ustawić, a także określi ich lokalizację. Poza tym zakłada się, że do stworzenia pola bitwy korzystasz z zasad zawartych w pełnej księdze zasad do gry Warhammer 40,000. Jeśli korzystasz z pola bitwy o innym rozmiarze lub kształcie, konieczne będzie odpowiednie dostosowanie odległości i lokalizacji stref rozmieszczenia, znaczników celów i obiektów terenowych.

4. Rozmieszczenie sił

Każda misja zawiera mapę rozmieszczenia, która pokazuje strefy rozmieszczenia modeli armii dla każdego z graczy, a także ewentualne ograniczenia przy ustawianiu.

5. Ustal pierwszeństwo kolejki

Każda misja zawiera informacje na temat sposobu ustalenia, który z graczy rozpocznie turę jako pierwszy.

6. Rozstrzygnij zasady przedbitewne

Gracze powinni teraz rozstrzygnąć ewentualne zasady przedbitewne dla swoich armii.

7. Rozpocznij bitwę

Zaczyna się pierwsza runda bitwy. Gracze na przemian rozstrzygają rundy bitewne aż do końca bitwy.

8. Zakończenie bitwy

Każda z misji zawiera informację o tym, kiedy bitwa dobiega końca. Zazwyczaj będzie to konkretna liczba ukończonych rund bitewnych lub spełnienie przez jednego z graczy określonych warunków zwycięstwa.

9. Ustal zwycięzcę

Każda misja zawiera informację o tym, co należy zrobić, by wygrać rozgrywkę. Jeżeli żadnemu z graczy nie uda się osiągnąć zwycięstwa, następuje remis.

ZNACZNIKI CELÓW

Wiele misji korzysta ze znaczników celów – reprezentują one miejsca o znaczeniu taktycznym bądź strategicznym, które obie strony próbują zająć. Jeśli bitwa ma takie znaczniki, misja określi, gdzie dokładnie mają się znaleźć na polu bitwy. Mogą one być odzwierciedlone dowolnym znacznikiem, ale zalecamy wykorzystanie okrągłych znaczników o średnicy 40 mm.

Podczas umieszczania znaczników celów na polu bitwy zawsze rób to tak, aby ich środek znajdował się w miejscu określonym w misji. Mierząc odległości od i do znaczników celów zawsze mierz od i do najbliższej części danego znacznika.

Model znajduje się w zasięgu znacznika celu, jeśli jest w obrębie 3” poziomo i 5” pionowo od niego.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, znacznik celu kontroluje ten gracz, który ma więcej modeli w jego zasięgu. Dany model można zaliczyć na potrzeby kontroli tylko jednego znacznika celu na turę – jeśli któryś z twoich modeli mógłby być zaliczony dla więcej niż jednego znacznika, musisz wybrać jeden z nich. Jednostki **POWIETRZNE** i jednostki o roli fortyfikacji bitewnych nie mogą kontrolować znaczników celów – nie bierz ich pod uwagę podczas ustalania, który z graczy kontroluje znacznik.

- **Znacznik celu:** okrągły znacznik o średnicy 40 mm
- Model jest w zasięgu znacznika celu, jeśli przebywa w obrębie 3” poziomo i 5” pionowo od niego.
- Znacznik celu kontrolowany jest przez gracza z największą liczbą modeli w jego zasięgu.
- Jednostki **POWIETRZNE** i fortyfikacje nie mogą kontrolować znaczników celów.



Lokalizację znaczników celów na polu bitwy zazwyczaj ukazane są na mapie rozmieszczenia rozgrywanej misji, odzwierciedla je ikona po lewej.

CEL ZAJĘTY

Niektóre jednostki mają zdolność o nazwie „Cel zajęty” (objective secured). Gracz kontroluje znacznik celu, jeśli ma model z tą zdolnością w jego zasięgu, nawet jeśli modele wroga mają tam przewagę liczebną. Jeśli któryś z modeli wroga w obrębie zasięgu znacznika również ma tę (lub podobną) zdolność, to znacznik kontrolowany jest przez gracza, który ma w jego zasięgu najwięcej modeli, czyli tak jak zwykle.

- **Cel zajęty:** gracz kontroluje znacznik celu, jeśli któryś z jego modeli w zasięgu ma tę zdolność.

MISJA TYLKO WOJNA (ONLY WAR)

1. WYSTAWIANIE ARMII

Aby rozegrać tę misję, razem z przeciwnikiem musicie wystawić swoje armie z figurek ze swoich kolekcji. Wasze armie mogą używać dowolnych modeli. To gracze ustalają wielkość swoich armii – wcale nie muszą być jednakowo duże. Rozmiary armii należy ustalić właśnie teraz. Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka w Warhammera 40,000, zalecamy, aby każdy z graczy użył niewielkiej grupy jednostek. Poniższa tabela z grubsza opisuje, jak długo zajmują bitwy armii określonych wielkości. Zwróć uwagę, że brane są tutaj pod uwagę zsumowane poziomy mocy (więcej na ten temat w pełnej księdze zasad do gry Warhammer 40,000) armii obu graczy.

BITWY		
ROZMIAR BITWY	ROZMIARY ARMII (zsumowane poziomy mocy)	DŁUGOŚĆ BITWY
Patrol bojowy	50	Do 1 godziny
Najazd	100	Do 2 godzin
Grupa uderzeniowa	200	Do 3 godzin
Natarcie	300	Do 4 godzin

Gdy już wystawisz swoją armię, wybierz jeden z modeli, który będzie głównodowodzącym (Warlord). Model ten zyska słowo kluczowe **GŁÓWNODOWODZĄCY**. Jeśli twój **GŁÓWNODOWODZĄCY** to **POSTAĆ**, to zyskuje cechę głównodowodzącego (Warlord Trait), którą musisz teraz wybrać. Każdy głównodowodzący może uzyskać cechę „Inspirujący przywódca” (Inspiring Leader, patrz niżej). Alternatywne cechy głównodowodzącego można znaleźć w innych publikacjach.

Inspirujący przywódca (cecha głównodowodzącego, aura)

Dodaj 1 do współczynnika zdolności przywódczych jednostek w obrębie 6” od tego **GŁÓWNODOWODZĄCEGO**.

2. WYTYCZNE MISJI

Nadeszła chwila, w której możesz dowieść swojej wartości jako największy dowódca w galaktyce! Na drodze do ostatecznej chwały stoi wroga siła, żadna twego zniszczenia. Zniszcz armię przeciwnika i zabezpiecz miejsca strategiczne, którymi usiane jest pole bitwy, jednocześnie powstrzymując wroga przed tym samym.

Cele misji:

Zabicie głównodowodzącego: gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa, jeśli na koniec bitwy wrogi **GŁÓWNODOWODZĄCY** będzie zniszczony.

Przejęcie i kontrola: na koniec tury dowodzenia każdego z graczy, mający kolejkę gracz zdobywa 1 punkt zwycięstwa za każdy znacznik celu, który kontroluje (sposób rozmieszczania znaczników opisano obok). Opis zdobywania kontroli nad znacznikami celów znajduje się na str. 24. Ponadto, jeśli na końcu bitwy jeden z graczy kontroluje więcej znaczników celów od przeciwnika, zdobywa 1 dodatkowy punkt zwycięstwa.

3. STWÓRZ POLE BITWY

Gracze tworzą teraz pole bitwy i ustawiają obiekty terenowe, zgodnie ze wskazówkami z pełnej księgi zasad do gry Warhammer 40,000. Minimalny rozmiar pola bitwy zależy od wybranej wielkości bitwy, zgodnie z poniższą tabelką:

POLA BITEWY	
ROZMIAR BITWY	ROZMIAR POLA BITWY (minimum)
Patrol bojowy / Najazd	44" x 30"
Grupa uderzeniowa	44" x 60"
Natarcie	44" x 90"

Następnie gracze na przemian ustawiają na polu bitwy znaczniki celów, zaczynając od tego, który wygra pojedynek na kostki (str. 6), aż ustawione zostaną 4 znaczniki. Znaczniki celów nie mogą być ustawione w obrębie 6” od żadnej z krawędzi pola bitwy, ani w obrębie 9” od innych znaczników celów.

4. ROZMIESZCZENIE SIŁ

Po stworzeniu pola bitwy gracze muszą wykonać kolejny pojedynek na kostki. Zwycięzca ma pierwszeństwo wyboru jednej z dwóch stref rozmieszczenia. Następnie gracze na przemian wystawiają jednostki, jedna do drugiej, zaczynając od tego, który nie wybierał swojej strefy rozmieszczenia. Modele muszą znajdować się w całości w obrębie własnej strefy rozmieszczenia. Kontynuujcie wystawianie jednostek, aż obaj gracze wystawią wszystkie jednostki ze swoich armii, albo aż skończy się miejsce na wystawianie jednostek. Jeśli jeden z graczy skończył wystawiać swoje jednostki, jego przeciwnik kontynuuje wystawianie swoich.

Jeśli obaj gracze mają jednostki ze zdolnościami wystawienia po rozmieszczeniu obu armii, muszą oni dokonać pojedynku na kostki po wystawieniu wszystkich innych jednostek i na zmianę wystawiać te z powyższą zasadą, zaczynając od zwycięzcy.

5. USTAL PIERWSZEŃSTWO KOLEJKI

Gracze wykonują kolejny pojedynek na kostki, którego zwycięzca może wybrać, czy chce się ruszać jako pierwszy.

6. ROZSTRZYGNIJ ZASADY PRZEDBITEWNE

Gracze powinni teraz rozstrzygnąć ewentualne zasady przedbitewne dla swoich armii.

7. ROZPOCZNIJ BITWĘ

Zaczyna się pierwsza runda bitwy. Gracze na przemian rozstrzygają rundy bitewne aż do końca bitwy.

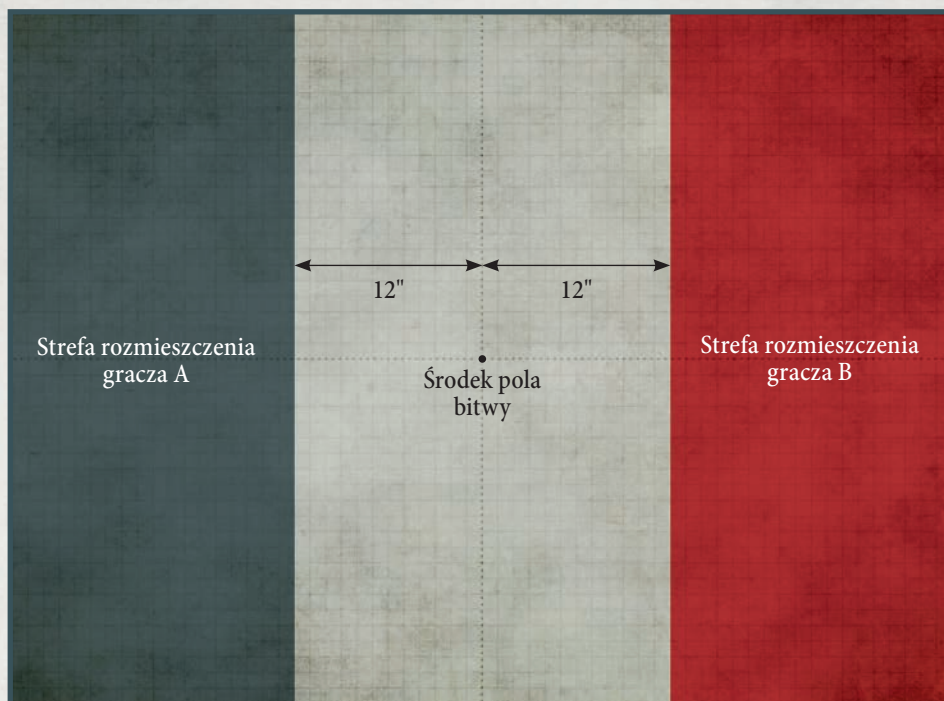
8. ZAKOŃCZENIE BITWY

Bitwa kończy się, gdy wszystkie modele armii jednego z graczy zostają zniszczone, albo gdy piąta runda bitwy dobiega końca (zależnie od tego, co ma miejsce szybciej).

9. USTAL ZWYCIĘZCĘ

Jeśli na koniec bitwy jedna z armii została zniszczona, gracz dowodzący drugą stroną wygrywa. W przeciwnym wypadku wygrywa ten z graczy, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa (w przypadku remisu, wynik bitwy też jest remisem).

Krawędź pola bitwy gracza A



Krawędź pola bitwy gracza B