

WARHAMMER 40,000



STRUČNÁ ÚVODNÍ PŘÍRUČKA

Odkazy na stránky v této příručce odkazují na čísla stránek v základních pravidlech hry Warhammer 40,000.

WARHAMMER 40,000: STRUČNÁ ÚVODNÍ PŘÍRUČKA

Tato příručka vám pomůže zorientovat se ve hře Warhammer 40,000. Více informací najdete v základních pravidlech. Bitvy ve hře Warhammer 40,000 se odehrávají v sériích bitevních kol. V každém z těchto kol má každý hráč svůj tah skládající se z rozdílných fází, které se musí provést v určeném pořadí.

1. VELITELSKÁ FÁZE

2. FÁZE PŘESUNU

3. FÁZE STŘELBY

4. FÁZE VÝPADU

5. BOJOVÁ FÁZE

1. VELITELSKÁ FÁZE

Velení: Nejdříve každý hráč získá 1 velitelský bod (CP). Ty může využít pro strategické triky (Stratagems) v různých fázích bitevního kola. Poté uplatníte pravidla, která se použijí ve vaší velitelské fázi.

Bitevní šok: Za každou jednotku v armádě, která ztratila více než polovinu svých modelů (nebo více než polovinu svých životů u jednomodelových jednotek), hodte 2D6 (2 kostky s šesti stranami). Pokud je výsledek nižší než hodnota LD (vůdcovství) zobrazená na profilové kartě jednotky, bude tato jednotka do začátku příští velitelské fáze pod vlivem bitevního šoku. Jednotky pod vlivem bitevního šoku mají nulovou hodnotu OC (plnění cílů) a nemohou být ovlivněny přátelskými strategickými triky.

2. FÁZE PŘESUNU

Jednotky, které nejsou ve vzdálenosti do 1 palce od nepřátelských modelů (konfliktní zóna), mohou zůstat stát, provést normální přesun, nebo učinit postup:

- **Normální přesuny:** Přesuňte jednotku o vzdálenost (v palcích), kterou umožňuje její maximální hodnota MV (přesun), aniž by skončila uvnitř konfliktní zóny nepřátelských modelů.
- **Postupy:** Stejně jako výše, ale navíc hodte D6 a přičtěte výsledek k MV jednotky. Modely, které si zvolí postup, nemohou v tomto tahu střílet (kromě útočných zbraní) ani provést výpad.

Jednotky nacházející se v konfliktní zóně nepřátelského modelu mohou buď zůstat stát, nebo ustoupit.

- **Ústupy:** Fungují stejně jako normální přesun, ale jednotky, které ustoupí, nemohou v toto tahu střílet ani provést výpad.

3. FÁZE STŘELBY

Vaše modely mohou (jedna jednotka po druhé) střílet ze svých střelných zbraní na nepřátelské jednotky, které jsou v dosahu a viditelné. Modely s více než jednou střelnou zbraní mohou střílet z každé z nich na jiný cíl, ale všechny cíle musíte označit ve stejnou chvíli.

Zbraně se zobrazují takto:

STŘELNÉ ZBRANĚ	DOSAĤ	A	BS	S	AP	D
Bolt pistol [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
ZBRANĚ PRO BOJ ZBLÍZKA	DOSAĤ	A	WS	S	AP	D
Astartes chainsword	Na blízko	5	3+	4	-1	1

DosaĤ: Jak daleko zbraň dostřelí. Pokud je nepřátelská jednotka v tomto dosahu a je pro vás model viditelná, můžete na ni zacílit.

A (útoky): Počet střel nebo úderů, které vaše zbraň vyprodukuje (zapsáno jako počet hodů D6, které získáte pro svůj útok).

BS (balistická dovednost): Jak přesně vaše útoky jsou. Pokud hod na zásah

odpovídá tomuto číslu nebo jej převyšuje, dojde k zásahu.

S (síla): Každý útok, který zasáhne cíl, musí být dále dostatečně silný, aby tento cíl zranil.

AP (průraznost): Tato hodnota udává, jak efektivní je útok vůči zbroji.

D (poškození): Pokud se nepřátelské jednotce nepodaří hod na záchranu, útok jí způsobí poškození v této výši.

PROVÁDĚNÍ ÚTOKŮ

Níže je uveden základní postup provádění útoků:

1 HOD NA ZÁSAH

Házíte 1D6 na každý útok a snažíte se dorovnat nebo překonat hodnotu BS. Když hodíte 6 bez modifikátorů, dojde ke kritickému zásahu, který je vždy úspěšný.

2 HOD NA ZRANĚNÍ

Porovnejte sílu útoku s odolností cíle, jak je znázorněno v tabulce níže. Když hodíte na zranění 6 bez modifikátorů, dojde ke kritickému zranění a hod je vždy úspěšný.

SÍLA ÚTOKU VS. ODOLNOST CÍLE

POŽADOVANÝ VÝSLEDEK D6

Síla je DVAKRÁT (nebo vícekrát) vyšší než odolnost.	● +
Síla je VYŠŠÍ než odolnost.	●● +
Síla je STEJNÁ jako odolnost.	●●● +
Síla je NIŽŠÍ než odolnost.	●●●● +
Síla je DVAKRÁT (nebo vícekrát) nižší než odolnost.	●●●●● +

3 PŘIDĚLENÍ ÚTOKU

Váš soupeř se rozhodne, který model v jeho jednotce může útok zranit (pokud jsou již některé z těchto modelů zraněné, útok musí být přidělen jim).

4 HOD NA ZÁCHRANU

Soupeř hodí 1D6 a odečte AP (průraznost) útočící zbraně. Pokud výsledek odpovídá SV (záchrana) modelu nebo ji převyšuje, útok se nezdaří. Jinak se stanoví poškození.

5 STANOVENÍ POŠKOZENÍ

Stanovení poškození – model ztratí životy v množství rovnajícímu se hodnotě poškození (D) útoku.

4. FÁZE VÝPADU



Vaše jednotky nyní mohou provést výpad a zaútočit na nepřítele na blízko.

- Jednu po druhé vyberte jednotky, se kterými chcete provést výpad, a postupujte podle níže uvedených kroků. Jednotky, které v tomto tahu učinily postup nebo ústup nebo se nachází v konfliktní zóně nepřítele, nemohou výpad provést.
- Vyberte jednu nebo více nepřátelských jednotek, proti kterým chcete učinit výpad.
- Hodte 2D6. Výsledek určí celkovou vzdálenost (v palcích), na kterou vaše jednotka může provést výpad. Pokud to stačí k tomu, aby se dostala do vzdálenosti do 1 palce od každé vybrané nepřátelské jednotky, je výpad úspěšný. Pak se každý model přesune k jedné z těchto nepřátelských jednotek, a když je to možné, dojde k dotyku podstavců.

5. BOJOVÁ FÁZE



Každá jednotka v armádě každého hráče, která se nachází v konfliktní zóně jakýchkoli nepřátelských jednotek, nyní bojuje. Jednotky, které v tomto tahu provedly výpad, bojují před všemi ostatními. Poté se hráči v boji se svými jednotkami střídají, přičemž začíná ten, který aktuálně neprovádí tah.

1 ZFORMOVÁNÍ

Nejdříve můžete každý model v bojující jednotce posunout až o 3 palce směrem k nejbližšímu nepřátelskému modelu.

2 PROVEDENÍ ÚTOKU

Každý model, který je v konfliktní zóně nepřítele (nebo se dotýká podstavcem spřáteleného modelu, který v ní je), bojuje s jednou zbraní na blízko. Tuto zbraň si vyberete z těch, kterými je vybaven. Uděláte to tak, že budete postupovat podle stejných kroků provedení útoku jako u útoků na dálku (s tím rozdílem, že zbraň na blízko mají místo balistické dovednosti zbraňovou dovednost (WS)).

3 PŘESKUPENÍ

Jakmile dobojují všechny modely bojující jednotky, můžete každý model, který se nedotýká podstavcem nepřátelského modelu, přesunout až o 3 palce blíže k nejbližšímu nepřátelskému modelu.



Níže je uveden výběr schopností, které může mít mnoho jednotek a zbraní. Úplné vysvětlení těchto a ostatních univerzálních schopností najdete v základních pravidlech.

SMRTONOSNÝ ZÁNİK

Smrtonosný zánik X: Po zničení tohoto modelu hodte 1D6. Pokud hodíte 6, utrpí každá jednotka ve vzdálenosti do 6 palců smrtelná zranění ve výši X.

HLUBOKÝ ZÁSÄH

- Jednotka může být místo bojiště nasazena do rezerv.
- Jednotka může být nasazena ve fázi přesunu, a to více než 9 palců horizontálně od všech nepřátelských modelů.

BEZ BOLESTI

Bez bolesti X+: Pokaždé, když tento model ztratí život, hodte 1D6: Pokud výsledek odpovídá nebo převyšuje X, o tento život nepřijedete.

PRVNÍ BOJ

Jednotky s touto schopností, které mohou bojovat, bojují během bojové fáze v kroku První boj.

INFILTRÁTOŘI

Pokud má během výsadku každý model v jednotce tuto schopnost, můžete ji při jejím vysazování nasadit kdekoli na bojišti ve vzdálenosti více než 9 palců horizontálně od konfliktní zóny nepřítele a všech nepřátelských modelů.

VŮDCE

Některé jednotky **POSTAV** mají ve svých profilových kartách uvedenou schopnost Vůdce. Takové **POSTAVY** jsou známe jako Vůdci. Jednotky, které mohou vést (jejich Bodyguardi), jsou uvedeny v jejich profilových kartách.

- Před bitvou lze jednotky **POSTAV** se schopností Vůdce připojit k jedné z jednotek typu Bodyguard. Tím se utvoří připojená jednotka.
- Připojené jednotky mohou obsahovat pouze jednoho Vůdce.
- Na modely **POSTAV** v připojených jednotkách nelze mířit útoky.

SAMOSTATNÝ AGENT

Pokud není součástí připojené jednotky, může být tato jednotka vybrána jako cíl útoku na dálku pouze v případě, že je útočící model ve vzdálenosti do 12 palců.

ZVĚDI

- **Zvědi X⁺:** Jednotka může před začátkem prvního tahu provést normální přesun o až X palců.
- Pokud je nastoupena ve **VYHRAZENÉM TRANSPORTNÍM PROSTŘEDKU**, může tento přesun provést místo toho daný **VYHRAZENÝ TRANSPORTNÍ PROSTŘEDEK**.
- Tento přesun musí být ukončen ve vzdálenosti více než 9 palců horizontálně od všech nepřátelských modelů.

ANTI

[ANTI-KLÍČOVÉ SLOVO X+]:

Nemodifikovaný hod na zranění v hodnotě X+ proti cíli s odpovídajícím klíčovým slovem způsobí kritické zranění.

NAPADENÍ

Může vystřelit, i když jednotka daného modelu provedla postup.

VÝBUCH

- Přidá k hodnotě útoku 1 za každých pět modelů v cílové jednotce (zaokrouhuje se dolů).
- Nikdy nelze použít proti cíli, který je v konfliktní zóně jakýchkoli jednotek z armády útočícího modelu (včetně jeho vlastních).

DEVASTUJÍCÍ ZRANĚNÍ

Kritické zranění způsobuje smrtelná zranění odpovídající hodnotě poškození (D) dané zbraně (namísto normálního poškození).

TĚŽKÉ

Pokud daná jednotka v tomto tahu zůstala stát, přidá se k jejím hodům na zásah 1.

IGNORUJE KRYTÍ

Pokaždé, když je proveden útok takovou zbraní, nemůže cíl vůči tomuto útoku využít výhodu krytí (str. 44).

NEPŘÍMÁ PALBA

- Může cílit a útočit na jednotky, které nejsou pro útočící jednotku viditelné.
- Pokud nejsou žádné modely v cílové jednotce při jejím výběru viditelné, pak při provádění útoku vůči tomuto cíli pomocí zbraně s nepřímou palbou odečtete od hodů na zásah daného útoku 1. Cíl má navíc vůči tomuto útoku výhodu krytí.

SMRTELNÉ ZÁSÄHY

Pokaždé, když je proveden útok takovou zbraní, bude cíl automaticky zraněn kritickým zásahem.

PISTOLE

- Může střílet i tehdy, když se jednotka daného modelu nachází v konfliktní zóně nepřátelských jednotek, ale musí na jednu z těchto nepřátelských jednotek cílit.
- Nemůže střílet společně se zbraní jiného typu (s výjimkou **MONSTRA** nebo **VOZIDLA**).

RYCHLÁ PALBA X

Při cílení na jednotky vzdálené do poloviny dosahu zvyšuje útok o X.

TRVAJÍCÍ ZÁSÄHY X

Každý kritický zásah způsobí na cíli X dalších zásahů.

PROUD

Pokaždé, když je proveden útok takovou zbraní, daný útok automaticky zasáhne cíl.

DVOJITÉ SPOJENÍ

Pokaždé, když je proveden útok takovou zbraní, můžete opakovat hod na zranění daného útoku.

ZÁKLADNÍ STRATEGICKÉ TRIKY

Během bitvy můžete utratit velitelské body a pořídit si za ně strategické triky. Zde uvedené základní strategické triky může využít každý hráč. Další strategické triky najdete v kodexech a dalších příručkách.

OPAKOVANÝ HOD PŘI VELENÍ

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO BITEVNÍ TAKTIKU

1CP

KDY: V jakékoli fázi hned potom, co jste provedli hod na zásah, hod na zranění, hod na poškození, hod na záchranu, hod na postup, hod na výpad, test zoufalého ústupu či test rizikovitosti, nebo hned potom, co jste hodili kostkou za účelem určení počtu útoků provedených zbraní pro útok, model nebo jednotku z vaší armády.

EFEKT: Provedete opakovaný hod pro daný hod, test nebo hod na záchranu.

PROTIÚTOK

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO TAKTICKÝ MANÉVR

2CP

KDY: V bojové fázi hned potom, co dobojovala nepřátelská jednotka.

CÍL: Jedna jednotka z vaší armády, která je v konfliktní zóně jedné nebo více nepřátelských jednotek a dosud nebyla vybrána pro boj v této fázi.

EFEKT: Vaše jednotka bojuje jako příští.

EPICKÁ VÝZVA

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO EPICKÝ ČIN

1CP

KDY: V bojové fázi, když je jednotka **POSTAVY** z vaší armády, která je v konfliktní zóně jedné nebo více připojených jednotek, vybrána pro boj.

CÍL: Jeden model **POSTAVY** ve vaší jednotce.

EFEKT: Až do konce fáze mají všechny útoky na blízko provedené daným modelem schopnost **[PŘESNOST]** (str. 26).

ŠILENÁ ODVAHA

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO EPICKÝ ČIN

1CP

KDY: V kroku bitevního šoku vaší velitelské fáze hned potom, co vám nevyšel test na bitevní šok, který utrpěla jednotka z vaší armády (str. 11).

CÍL: Jednotka z vaší armády, pro kterou jste právě provedli test bitevního šoku (navzdory tomu, že jednotky pod vlivem bitevního šoku normálně nemohou být vašimi strategickými triky ovlivněny).

EFEKT: Test vaší jednotky bude považován za úspěšný a daná jednotka nebude ve výsledku pod vlivem bitevního šoku.

GRANÁT

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO VÝZBROJ

1CP

KDY: Ve vaší fázi střelby.

CÍL: Jedna jednotka **GRANÁTŮ** z vaší armády, která není v konfliktní zóně žádných nepřátelských jednotek a nebyla zatím vybrána pro střelbu v této fázi.

EFEKT: Vyberte jednu nepřátelskou jednotku, která není v konfliktní zóně žádných jednotek z vaší armády, je ve vzdálenosti do 8 palců od vaší jednotky **GRANÁTŮ** a je pro ni viditelná. Hodte šestkrát D6: Za každý hod 4+ utrpí nepřátelská jednotka 1 smrtelné zranění.

TANKOVÝ OTŘES

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO TAKTICKÝ MANÉVR

1CP

KDY: Ve vaší fázi výpadu.

CÍL: Jedna jednotka **VOZIDLA** z vaší armády.

EFEKT: Do konce fáze, poté, co skončí přesun pro výpad vaší jednotky, vyberte jednu nepřátelskou jednotku v její konfliktní zóně a poté jednu zbraň na blízko, kterou je vaše jednotka vybavena. Hodte tolikrát D6, kolik má daná zbraň hodnotu síly. Pokud je hodnota síly vyšší než hodnota odolnosti nepřátelské jednotky, proveďte dva další hody D6. Za každý hod 5+ utrpí daná nepřátelská jednotka 1 smrtelné zranění (až do maximální výše 6 smrtelných zranění).

OSTŘELOVÁNÍ

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO TAKTICKÝ MANÉVR

1CP

KDY: Ve fázi přesunu nebo výpadu vašeho soupeře hned potom, co byla nepřátelská jednotka nasazena, nebo potom, co zahájí nebo ukončí normální přesun, postup, ústup nebo výpad.

CÍL: Jedna jednotka z vaší armády, která je ve vzdálenosti do 24 palců od dané nepřátelské jednotky a která by byla způsobila střilet, kdybyste byli ve své fázi střelby.

EFEKT: Vaše jednotka může střilet na danou nepřátelskou jednotku, jako kdybyste byli ve své fázi střelby.

OMEZENÍ: Do konce fáze platí, že pokaždé, když model ve vaší jednotce provede útok na dálku, pro zásah potřebuje nemodifikovaný hod na zásah ve výši 6, a to bez ohledu na balistickou dovednost útočící zbraně a všechny případné modifikátory. Tento strategický trik můžete použít jen jednou za tah.

RYCHLÝ NÁSTUP

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO TAKTICKÝ MANÉVR

1CP

KDY: Na konci fáze přesunu vašeho soupeře.

CÍL: Jedna jednotka z vaší armády, která je v rezervách.

EFEKT: Vaše jednotka může dorazit na bojiště, jako kdyby byl krok Posily vaší fáze přesunu.

OMEZENÍ: Tento strategický trik nemůžete použít k tomu, abyste dostali jednotku na bojiště během bitevního kola, ve kterém by se normálně na bojiště dostat nemohla.

KOUŘOVÁ CLONA

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO VÝZBROJ

1CP

KDY: Ve fázi střelby vašeho soupeře hned potom, co nepřátelská jednotka vybrala své cíle.

CÍL: Jedna jednotka **KOUŘE** z vaší armády, která byla vybrána jako cíl jednoho nebo více útoků útočící jednotky.

EFEKT: Až do konce fáze mají všechny modely ve vaší jednotce výhodu krytí (str. 44) a schopnost utajení (str. 20).

NA ZEM

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO BITEVNÍ TAKTIKU

1CP

KDY: Ve fázi střelby vašeho soupeře hned potom, co nepřátelská jednotka vybrala své cíle.

CÍL: Jedna jednotka **PĚCHOTY** z vaší armády, která byla vybrána jako cíl jednoho nebo více útoků útočící jednotky.

EFEKT: Až do konce fáze mají všechny modely ve vaší jednotce 6+ záračnou záchranu a výhodu krytí (str. 44).

HRDINSKÝ ZÁSAH

ZÁKLADNÍ – STRATEGICKÝ TRIK PRO TAKTICKÝ MANÉVR

2CP

KDY: Ve fázi výpadu vašeho soupeře hned potom, co nepřátelská jednotka ukončila přesun pro výpad.

CÍL: Jedna jednotka z vaší armády, která je ve vzdálenosti do 6 palců od dané nepřátelské jednotky a která by byla způsobila oznámit výpad vůči dané nepřátelské jednotce, kdybyste byli ve své fázi výpadu.

EFEKT: Vaše jednotka nyní oznámí výpad, který cílí pouze na danou nepřátelskou jednotku, a tento výpad se vyhodnotí, jako kdybyste byli ve své fázi výpadu.

OMEZENÍ: Jednotku **VOZIDLA** ze své armády můžete vybrat pouze v případě, že se jedná o **CHOUBE**. I pokud je tento výpad úspěšný, vaše jednotka v tomto tahu nezíská žádný bonus za výpad (str. 29).

LEGENDA STRATEGICKÝCH TRIKŮ

TAH JAKÉHOKOLI HRÁČE

VÁŠ TAH

TAH SOUPEŘE