

WARHAMMERTM

40,000



SKRÓCONA INSTRUKCJA ROZGRYWKI

Odniesienia do stron w tej instrukcji dotyczą numerów stron z Zasad Głównych gry Warhammer 40,000.

WARHAMMER 40,000: SKRÓCONA INSTRUKCJA ROZGRYWKI

Ta instrukcja pomoże ci zacząć grać w Warhammera 40,000. Dodatkowe informacje znajdziesz w Zasadach Głównych. Gra Warhammera 40,000 odbywa się w trakcie następujących po sobie rund bitewnych. Podczas każdej z nich gracze rozgrywają swoje tury. Każda tura składa się z serii faz, które należy rozpatrywać po kolei.

1. FAZA DOWODZENIA

2. FAZA RUCHU

3. FAZA STRZAŁU

4. FAZA SZARŻY

5. FAZA WALKI

1. FAZA DOWODZENIA

Dowodzenie: Najpierw obaj gracze otrzymują po 1 punkcie Dowodzenia (można wydać go na Manewry w różnych momentach rundy bitewnej). Następnie wykorzystaj wszystkie zasady, których używa się w fazie Dowodzenia.

Szok Bojowy: Rzuć 2k6 za każdą jednostkę w armii, która straciła ponad połowę modeli (albo otrzymała ponad połowę maksymalnych ran w przypadku jednostek z jednym modelem). Jeśli wynik jest niższy niż ZP (Zdolności Przywódcze) w karcie jednostki, doznaje ona Szoku Bojowego, który trwa do początku następnej fazy Dowodzenia. Współczynnik KC (Kontroli Celu) jednostek w szoku bojowym wynosi 0. Jednostki te nie podlegają wpływowi sojusznicych Manewrów.

2. FAZA RUCHU

Jednostki, które nie znajdują się w zasięgu 1" od wroga (Zasięg Starcia), mogą się nie ruszać (Pozostanie w Miejscu), wykonać zwykły Ruch lub Marsz:

- Zwykły ruch:** Przemieść jednostkę o maksymalnie tyle cali, ile wynosi jej współczynnik RU (Ruch), nie wchodząc w Zasięg Starcia wrogich modeli.
- Marsz:** Tak, jak w powyższym przypadku, ale rzucasz k6 i dodajesz wynik do współczynnika Ruchu jednostki. Jednostki, które w danej turze wykonały Marsz, nie mogą w niej strzelać (poza bronią szturmową) ani szarżować.

Jednostki znajdujące się w Zasięgu Starcia wrogich modeli mogą tylko Pozostać w Miejscu lub wykonać Odwrót:

- Odwrót:** Działa jak zwykły Ruch, ale jednostki wykonujące Odwrót nie mogą w tej turze strzelać ani szarżować.

3. FAZA STRZAŁU

Twe jednostki mogą kolejno strzelać do widocznych wrogich jednostek w zasięgu swojej broni strzeleckiej. Modele z więcej niż jedną bronią strzelecką mogą strzelić z każdej z nich do innego celu, ale wcześniej muszą jednocześnie określić wszystkie cele.

Broń posiada następujące statystyki:

BROŃ STRZELECKA	ZASIĘG	A	ZS	S	PP	O
Pistolet bolterowy [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
BROŃ DO WALKI WRĘCZ	ZASIĘG	A	WW	S	PP	O
Miecz Łańcuchowy Astartes	Walka Wręcz	5	3+	4	-1	1

Zasięg: Maksymalny dystans, na jaki broń może strzelać. Jeśli wróg jest w tym zasięgu, a twój model go widzi, może do niego strzelać.

A (Ataki): Liczba strzałów lub uderzeń, którą można wykonać bronią, reprezentująca liczbę k6, rzucanych przy ataku.

ZS (Zdolności Strzeleckie): Opisuje, jak celne są ataki bronią. Jeśli wynik rzutu na trafienie jest równy lub większy niż jego

współczynnik Zdolności Strzeleckich, atak trafia w cel!

S (Siła): Atak, który trafia, musi być dość silny, by zranić cel.

PP (Przebicie Pancerza): Ta liczba reprezentuje to, jak skuteczny jest atak przeciwko opancerzonym celom.

O (Obrażenia): Jeśli wrogowi nie powiedzie się rzut na ochronę, atak zada następującą liczbę punktów obrażeń.

WYKONYWANIE ATAKÓW

Dla każdego ataku wykonuje się następującą sekwencję:

1 RZUT NA TRAFIENIE

Rzuć k6 za każdy atak, próbując zrównać lub przebić ZS. Niezmodyfikowany rzut z wynikiem 6 to trafienie krytyczne, które zawsze trafia.

2 RZUT NA OBRAŻENIA

Porównaj Siłę ataku z Wytrzymałością celu, jak pokazano to poniżej. Niezmodyfikowany rzut z wynikiem 6 to rana krytyczna, która zawsze zadaje obrażenia.

SIŁA ATAKU VS WYTRZYMAŁOŚĆ CELU	WYMAGANY RZUT K6
Siła jest DWA RAZY (lub więcej) większa niż Wytrzymałość.	☐ +
Siła jest WIĘKSZA niż Wytrzymałość.	☐ +
Siła jest RÓWNA Wytrzymałości.	☐ +
Siła jest MNIEJSZA niż Wytrzymałość.	☐ +
Siła jest POŁOWĄ (lub mniej) Wytrzymałości.	☐ +

3 PRZYDZIELANIE ATAKÓW

Twój przeciwnik wybiera, który model w jednostce może zranić dany atak (jeśli jakiegokolwiek modele są już ranne, atak musi być przydzielony w nie).

4 RZUT NA OCHRONĘ

Twój przeciwnik rzuca k6, modyfikując wynik o współczynnik PP broni napastnika. Jeśli wynik jest równy lub wyższy niż współczynnik Ochrony modelu, wówczas atak udało się uniknąć. W przeciwnym razie cel otrzymuje obrażenia.

5 ZADANIE OBRAŻEŃ

Liczba zadanych obrażeń określona jest współczynnikiem Obrażeń broni użytej podczas ataku.

4. FAZA SZARŻY



Twoje jednostki mogą przemieścić się, by zaatakować wroga w walce wręcz.

- Wybieraj pojedynczo jednostki, które mają zaszarżować, i postępuj zgodnie z poniższymi krokami. Nie możesz wybrać jednostki, która w tej turze wykonała już Marsz lub Odwrót bądź znajduje się w Zasięgu Starcia wroga.
- Wybierz jedną lub kilka wrogich jednostek na cel szarży.
- Rzuć 2k6. Wynik to dystans w calach, który może przebyć jednostka – jeśli wystarczy on, żeby znaleźć się w zasięgu 1" od wrogiego modelu z jednej jednostek obranych za cel, szarża jest udana. Przesuń wtedy każdy model w kierunku jednego z wrogów, jeśli to możliwe, ustawiając je tak, by stykały się podstawkami.

5. FAZA WALKI



Każda jednostka, która znajduje się w Zasięgu Starcia jednostki wroga, musi walczyć w fazie Walki. Jednostki, które szarżowały w tej turze, walczą jako pierwsze. Następnie, zaczynając od gracza, który nie rozgrywa aktualnie tury, gracze walczą na przemian swoimi jednostkami.

1 DOSTAWIENIE

Każdy model w walczącej jednostce może przemieścić się na odległość do 3" w kierunku najbliższego wrogiego modelu.

2 WYKONYWANIE ATAKÓW

Każdy model w zasięgu starcia wroga (albo stykający się podstawką z przyjaznym modelem, który jest w tym zasięgu) walczy jedną, wybraną przez siebie bronią do walki wręcz spośród tych, które posiada. Następnie wykonuje się te same kroki wykonywania ataku, co w przypadku ataków zasięgowych (jednak broń do walki wręcz ma współczynnik WW – walka wręcz – a nie ZS).

3 KONSOLIDACJA

Po tym, jak wszystkie modele w jednostce przeprowadziły atak, możesz przesunąć każdy, który nie styka się podstawką z wrogiem, na odległość do 3" w kierunku najbliższego modelu wroga.



Poniżej znajduje się lista wybranych zdolności, powszechnie występujących wśród jednostek i broni. Pełny opis tych oraz innych zdolności znajduje się w Zasadach Głównych.

ZEMSTA ZZA GROBU

Zemsta zza Grobu x: Kiedy ten model zostanie zniszczony, rzuć k6. Jeśli wypadnie 6, każda jednostka w zasięgu 6" otrzymuje 'x' obrażeń śmiertelnych.

ROZMIESZCZENIE ZA FRONTEM

- Jednostkę można wystawić w Rezerwach zamiast na polu bitwy.
- Następnie można ją rozmieścić w fazie Ruchu w odległości poziomej ponad 9" od wszystkich modeli przeciwnika.

NIEWRAŻLIWOŚĆ NA BÓL

Niewrażliwość na Ból x+: Kiedy ta jednostka miałaby otrzymać obrażenia, rzuć k6: jeśli rezultat jest równy lub większy, niż 'x', nie otrzymuje obrażeń.

WALCZY NAJPIERW

Jednostki z tą zdolnością mogą walczyć w kroku Walczy Najpierw w fazie Walki.

INFILTRATORZY

W trakcie rozmieszczania, jeśli każdy model w jednostce posiada tę zdolność, można rozmieścić go w dowolnym miejscu pola walki, znajdującym się o 9" w poziomie od wrogiej strefy rozmieszczania i wszystkich wrogich modeli.

PRZYWÓDCA

Niektóre **POSTACIE** mają cechę „przywódca”. Takie **POSTACIE** to przywódcy; jednostki, którymi mogą dowodzić, znane jako straż przyboczna, podane są w ich arkuszu zasad.

- Przed bitwą **POSTACIE** z cechą przywódcy mogą zostać dołączone do jednej z jednostek straży przybocznej, tworząc jednostkę łączoną.
- Jednostki łączone mogą mieć tylko jednego przywódcę.
- Ataki nie mogą być wycelowane w modele **POSTACI** w jednostkach łączonych.

SAMOTNY WILK

Jeśli ta jednostka nie jest częścią jednostki łączonej, może być wybrana na cel ataku tylko wtedy, gdy atakujący model jest w zasięgu 12".

ZWIAD

- **Zwiad x"**: Jednostka może wykonać normalny ruch do x" przed rozpoczęciem pierwszej tury.
- Jeśli jest załadowana na **PRZYPISANY TRANSPORTOWIEC**, może on wykonać ten ruch zamiast niej.
- Ruch musi zakończyć się ponad 9" w poziomie od wszystkich wrogich modeli.

ANTY-

[ANTY-INNA CECHA X+]:

Niezmodyfikowany rzut na obrażenia 'x+' przeciwko celowi z odpowiednią cechą wywołuje obrażenia krytyczne.

SZTURMOWA

Model wyposażony w broń Szturmową może z niej strzelić nawet jeśli wcześniej w tej samej turze wykonał Marsz.

WYBUCHOWA

- Dodaj 1 do cechy ataku za każde pięć modeli w atakowanej jednostce (zaokrąglając w dół).
- Nie można jej użyć przeciwko celowi, który znajduje się w zasięgu starcia innych jednostek z armii atakującego modelu (w tym jego jednostki).

NI SZCZYCIELSKIE OBRAŻENIA

Krytyczne obrażenia zadają obrażenia śmiertelne zamiast normalnych, równe obrażeniom broni.

CIĘŻKA

Dodaj 1 do rzutu na trafienie, jeśli jednostka używająca broni pozostała w tej turze w miejscu.

IGNORUJĄCA OSŁONĘ

Cel nie korzysta z premii zapewnianych przez osłonę (str. 44) przeciwko atakom wykonanym taką bronią.

OGIEŃ POŚREDNI

- Można brać na cel i wykonywać ataki przeciwko jednostkom, których atakująca jednostka nie widzi.
- Jeśli żadne modele z jednostki nie są widoczne po obraniu jej na cel, wykonując atak za pomocą broni z cechą „Ogień pośredni” należy odjąć 1 od rzutu na atak, a cel korzysta z premii wynikających z osłony.

ZABÓJCZĘ TRAFIENIA

W przypadku ataków taką bronią trafienia krytyczne zadają automatycznie obrażenia celowi.

PISTOLET

- Z tej broni można strzelać, nawet jeśli jednostka modelu, który jej używa, znajduje się w zasięgu starcia wrogich jednostek, ale celem ataku musi być jeden z tych wrogów.
- Nie można z niej strzelać jednocześnie z bronią niebędącą pistoletem (wyjątek stanowią **POTWORY** i **POJAZDY**).

SZYBKOSTRZELNA X

Zwiększ liczbę ataków o 'x', jeśli jednostka będąca celem znajduje się w połowie zasięgu.

DODATKOWE TRAFIENIA X

Każde trafienie krytyczne powoduje 'x' dodatkowych trafień celu.

NAWAŁNICA

Ataki taką bronią automatycznie trafiają w cel.

DWULUFOWA

W przypadku ataków taką bronią można przerzucić jej rzut na obrażenia.

MANEWRY PODSTAWOWE

W trakcie bitwy można wydać punkty Dowodzenia, by skorzystać z Manewrów. Wszyscy gracze mogą używać opisanych poniżej Manewrów podstawowych. Dodatkowe Manewry znaleźć można w Kodeksach i innych publikacjach.



PRZERZUT DOWODZENIA

PODSTAWOWY – MANEWR, TAKTYKA BOJOWA

1PD

KIEDY: Dowolna faza tuż po wykonaniu rzutu na Trafienie, rzutu na Obrażenia, rzutu na Ochronę, rzutu na Marsz, rzutu na test desperackiej ucieczki, rzutu na test niebezpieczeństwa albo rzutu kośćmi mającym ustalić liczbę ataków broni, modelu lub jednostki.

EFEKT: Możesz przerzucić ten rzut lub test.



KONTROFENSYWA

PODSTAWOWY – MANEWR, ZAGRYWKA STRATEGICZNA

2PD

KIEDY: Faza Walki tuż po tym, jak jednostka wroga stoczyła walkę.

CEL: Jedna jednostka z twojej armii, która znajduje się w zasięgu starcia jednej lub kilku jednostek wroga i nie była jeszcze wybrana do walki w tej fazie.

EFEKT: Twoja jednostka walczy następną.



NIESAMOWITE WYZWANIE

PODSTAWOWY – MANEWR, NIESAMOWITY WYCZYŃ

1PD

KIEDY: Faza Walki, kiedy jednostka postaci z twojej armii, znajdująca się w zasięgu starcia jednej lub kilku jednostek łączonych, zostanie skierowana do walki.

CEL: Model jednej postaci w twojej jednostce.

EFEKT: Do końca fazy wszystkie ataki wręcz wykonane przez ten model posiadają zdolność [PRECYZJA] (str. 26).



SZALONA BRAWURA

PODSTAWOWY – MANEWR, NIESAMOWITY WYCZYŃ

1PD

KIEDY: Etap Szoku Bojowego twojej fazy Dowodzenia tuż po nieudanym teście Szoku Bojowego jednej z twoich jednostek (str. 11).

CEL: Jednostka z twojej armii, której dotyczył test Szoku Bojowego (nawet jeśli twoje jednostki w Szoku Bojowym zwykle nie mogą być celem Manewrów).

EFEKT: Jednostka jest traktowana tak, jakby zdała test, i nie jest w Szoku Bojowym.



GRANAT

PODSTAWOWY – MANEWR, SPRZĘT BOJOWY

1PD

KIEDY: Twoja faza Strzału.

CEL: Jedna jednostka z GRANATAMI z twojej armii, nieznajdująca się w Zasięgu Starcia wrogich jednostek i niemająca strzelać w tej fazie.

EFEKT: Wybierz wrogą jednostkę, która nie znajduje się w Zasięgu Starcia żadnej jednostki z twojej armii, a także jest w zasięgu 8" i jest widoczna dla twojej jednostki z GRANATAMI. Rzuć sześć k6: za każdy wynik 4+ cel otrzymuje 1 ranę śmiertelną.



SZTURM PANCERNY

PODSTAWOWY – MANEWR, ZAGRYWKA STRATEGICZNA

1PD

KIEDY: Twoja faza Szarży.

CEL: Jedna jednostka będąca POJAZDEM z twojej armii.

EFEKT: Do końca fazy, kiedy twoja jednostka skończy szarżę, wybierz jedną wrogą jednostkę w Zasięgu Starcia, a następnie wybierz broń do walki wręcz, w którą uzbrojona jest twoja jednostka. Rzuć tyłoma k6, ile Siły ma broń. Jeśli jej Siła jest większa niż Wytrzymałość celu, rzuć dwiema dodatkowymi k6. Na każdy wynik 5+ wróg otrzymuje 1 ranę śmiertelną (maksymalnie 6).



OGIEŃ REAKCYJNY

PODSTAWOWY – MANEWR, ZAGRYWKA STRATEGICZNA

1PD

KIEDY: W fazie Ruchu lub Szarży twojego przeciwnika tuż po rozmieszczeniu wrogiej jednostki bądź kiedy ta zacznie lub skończy normalny Ruch, Marsz, Odwrot lub Szarżę.

CEL: Jedna jednostka z twojej armii, która znajduje się w zasięgu 24" od tej jednostki wroga i mogłaby strzelać w trakcie twojej fazy Strzału.

EFEKT: Twoja jednostka może strzelić do wrogiej jednostki tak, jakby trwała twoja faza Strzału.

OGRANICZENIA: Do końca fazy, ilekroć model w twojej jednostce wykona atak zasięgowy, do trafienia potrzebuje niezmodyfikowanego wyniku 6, niezależnie od zdolności strzeleckich broni lub innych modyfikatorów. Możesz użyć tego manewru tylko raz na turę.



GWALTOWNE WTARGNIĘCIE

PODSTAWOWY – MANEWR, ZAGRYWKA STRATEGICZNA

1PD

KIEDY: Koniec fazy Ruchu twojego przeciwnika.

CEL: Jedna jednostka z twojej armii w rezerwie.

EFEKT: Twoja jednostka może pojawić się na polu bitwy tak, jakby był to etap posiłków twojej fazy Ruchu.

OGRANICZENIA: Nie możesz użyć tego Manewru, by sprawić, że jednostka pojawi się na polu bitwy w rundzie, w której normalnie nie mogłaby tego zrobić.



ZASŁONA DYMNA

PODSTAWOWY – MANEWR, SPRZĘT BOJOWY

1PD

KIEDY: Faza Strzału twojego przeciwnika tuż po tym, jak wroga jednostka wybierze cele.

CEL: Jedna jednostka z DYMEM z twojej armii wybrana jako cel co najmniej jednego ataku wroga.

EFEKT: Do końca fazy wszystkie modele w twojej jednostce otrzymują premię zapewnianą przez osłonę (str. 44) oraz zdolność „Niewykrywalność” (str. 20).



PADNIJ!

PODSTAWOWY – MANEWR, TAKTYKA BOJOWA

1PD

KIEDY: Faza Strzału twojego przeciwnika tuż po tym, jak wroga jednostka wybierze cele.

CEL: Jedna jednostka PIECHOTY z twojej armii wybrana jako cel co najmniej jednego ataku wroga.

EFEKT: Do końca fazy wszystkie modele w twojej jednostce otrzymują ochronę specjalną 6+ oraz premię zapewnianą przez osłonę (str. 44).



BOHATERSKA INTERWENCJA

PODSTAWOWY – MANEWR, ZAGRYWKA STRATEGICZNA

2PD

KIEDY: Faza Szarży twojego przeciwnika tuż po tym, jak wroga jednostka zakończy szarżę.

CEL: Jedna jednostka z twojej armii, która znajduje się w zasięgu 6" od tej jednostki wroga i mogłaby wykonać na nią szarżę, gdyby była to twoja faza Szarży.

EFEKT: Twoja jednostka deklaruje szarżę wycelowaną tylko w daną wrogą jednostkę. Wykonujesz ją tak, jakby była to twoja faza Szarży.

OGRANICZENIA: Możesz wybrać jednostkę będącą POJAZDEM, ale tylko jeśli jest to POJAZD KROCZĄCY. Uwaga: nawet wtedy, gdy szarża się powiedzie, twoja jednostka nie otrzyma w tej turze premii za szarżę (str. 29).

LEGENDA MANEWRÓW

TURA DOWOLNEGO GRACZA

TWOJA TURA

TURA PRZECIWNIKA