

The background of the entire page is a dynamic and detailed illustration from the Warhammer 40,000 universe. It depicts a chaotic battle scene. In the center, a large, imposing figure of a Space Marine in red and gold armor stands prominently. He wears a golden halo and holds a power sword in his left hand and a power fist in his right. He is surrounded by other Space Marines in similar armor, some of whom are engaged in combat with green-skinned Orks. The Orks are shown in various poses of aggression, some holding weapons. The background features a cityscape with tall, spire-like buildings under a sky filled with fire, explosions, and falling meteors. The overall tone is one of intense action and conflict.

WARHAMMER

40,000

STRUČNÝ PRŮVODCE

WARHAMMER 40,000: STRUČNÝ PRŮVODCE

Tato příručka vám pomůže začít s hrami Warhammer 40,000. Pravidla byla zkrácena, abyste jim v bitvách rychleji porozuměli. Více informací naleznete v základních pravidlech. Bitvy ve Warhammeru 40,000 se hrají v sérii bitevních kol, ve kterých oba hráči provedou tah složený z pěti fází.

1. FÁZE VELENÍ
2. FÁZE POHYBU
3. FÁZE STŘELBY
4. FÁZE ÚTOKU
5. FÁZE BOJE



1. FÁZE VELENÍ

Získáte základní CP: Oba hráči získají 1 velitelský bod (CP), který lze využít na **strategemy**.

Bojový šok: Aktivní hráč nyní provede jeden **battle-shock roll (hod na bojový šok)** za každou ze svých jednotek, která splňuje alespoň jednu z následujících podmínek:

- Daná jednotka je aktuálně **bojově šokována**.
- Tato jednotka má **poloviční nebo menší sílu**.

K tomu hod'te 2 kostky D6. Pokud je výsledek roven nebo vyšší než charakteristika **Ld** dané jednotky, hod uspěje. V opačném případě hod neuspěje a jednotka je **šokována v bitvě**. Šokované v bitvě mají **OC „-“**, nelze na ně začít **strategemy** hráče, který je ovládá, a **nemohou zahájit akce** (žádné **akce**, které zahájily, nelze dokončit).

Schopnosti velení: Nyní vyřešte všechny schopnosti použité ve fázi velení (kromě těch, které už byly vyřešeny na začátku této fáze).



2. FÁZE POHYBU

Vyberte své jednotky jednu po druhé a proved'te **typ pohybu**, který mohou provést (úplný seznam naleznete v základních pravidlech). Patří mezi ně **stát na místě, normální pohyb, běh a ústup**.

- **Normální pohyb:** Udělejte pohyb jednotkou o vzdálenost v palcích až do hodnoty její charakteristiky **M**. Jednotky musí tento pohyb zahájit a ukončit **bez zapojení do střetu** (více než 2" od nepřátelských jednotek).
- **Běh:** Stejně jako předchozí, ale hod'te jednou kostkou D6 a výsledek přičtete ke vzdálenosti, o kterou se jednotka může pohnout. Jednotky musí tento pohyb zahájit a ukončit **bez zapojení do střetu** a po zbytek tahu nemohou střílet (s výjimkou **ÚTOČNÝCH** zbraní), **útočit** ani zahájit **akci**.
- **Ústup:** Stejný jako **normální pohyb**, ale jednotka musí být **zapojena do střetu**, aby tento pohyb mohla zahájit, a po zbytek tahu nemůže střílet, **útočit** ani zahájit **akci**.



3. FÁZE STŘELBY

Vaše figurky mohou po jednotkách střílet ze svých střelných zbraní na nepřátelské jednotky, které jsou v dosahu a **viditelné**. Figurky s více než jednou střelnou zbraní mohou každou z nich namířit na jiný cíl, ale všechny cíle je třeba ohlásit najednou.

Zbraně jsou uvedeny následovně:

STŘELNÉ ZBRANĚ	DOSA	A	BS	S	AP	D
Bolt Pistol (Bolt pistole) [boj zblízka]	12"	1	3+	4	0	1
ZBRANĚ NA BLÍZKO	DOSA	A	WS	S	AP	D
Chainsword (Rotomeč)	Na blízko	5	3+	4	-1	1

Dosa: Vzdálenost, na kterou může zbraň střílet. Pokud se nepřátelská jednotka nachází v tomto dosahu a je **viditelná** pro vaši figurku, lze na ni zamířit.

A (Útoky): Počet výstřelů nebo zásahů, které vaše zbraň ušetří, reprezentovaný číslem D6 hozeným pro útok.

BS (Balistická dovednost): Jak přesné jsou vaše útoky. Pokud se **hod na zásah** rovná tomuto číslu nebo je vyšší, útok vede k zásahu!

S (Síla): Jakýkoli útok, který v tomto okamžiku zasáhne, musí být dostatečně silný, aby zranil svůj cíl.

AP (Penetrace pancéřování): Udává, jak účinný je útok proti pancéřování.

D (Poškození): Pokud nepřátelská jednotka neuspěje v **hodu na záchranu**, útok způsobí tolik poškození.

PROVÁDĚNÍ ÚTOKŮ

Pro útoky jednotkou hod'te všemi kostkami současně a použijte následující postup:

HODY NA ZÁSAH

Proved'te jeden **hod na zásah** za každý útok jednou kostkou D6. Když padne 1, vždy to znamená neúspěch. Když padne 6, vždy to znamená zásah a je to **kritický zásah** (což může aktivovat další pravidla). Jinak pokud padne hodnota, která je rovna nebo vyšší než **BS/WS** útoku, znamená to zásah.

HODY NA ZRANĚNÍ

Proved'te jeden **hod na zranění** za každý zásah jednou kostkou D6. Když padne 1, vždy to znamená neúspěch. Když padne 6, vždy to znamená zranění a je to **kritické zranění** (které může aktivovat další pravidla). Jinak porovnejte sílu útoku s odolností cíle, abyste zjistili, zda dojde ke zranění, jak je uvedeno níže.

SÍLA ÚTOKU VS. ODOLNOST CÍLE

	POTŘEBNÝ HOD KOSTKOU D6
Síla je DVOJNÁSOBEK (nebo více než dvojnásobek) odolnosti.	1+
Síla je VĚTŠÍ než odolnost.	2+
Síla je SE ROVNÁ odolnosti.	3+
Síla je MENŠÍ než odolnost.	4+
Síla je POLOVINA (nebo méně než polovina) odolnosti.	5+

HODY NA ZÁCHRANU

Protivník rozdělí všechny figurky v cílové jednotce do skupin, které určí pořadí, v jakém utrpí poškození (povahu těchto skupin najdete v základních pravidlech), a poté provede jeden **hod na záchranu** za každý útok, který způsobil zranění, jednou kostkou D6.

ZPŮSOBENÍ POŠKOZENÍ

Když padne 1, vždy se způsobí poškození (viz dále). U skupin s **InSv** hod rovný nebo vyšší než toto **InSv** poškození blokuje. Jinak po úpravě o **AP** útočící zbraně poškození blokuje hod rovný nebo vyšší než **Sv** dané skupiny. Figurka ve skupině, pro kterou se hází, ztratí počet životů rovnající se **D** útoku.



4. FÁZE ÚTOKU

Vaše jednotky teď mohou zaútočit na nepřítele v boji zblízka.

- Po jedné vyberte libovolné přátelské jednotky, které jsou **způsobilé k útoku** (viz základní pravidla), se kterými chcete **útočit**.
- Proved'te **hod na útok** pro tuto jednotku 2 kostkami D6. Výsledek je maximální vzdálenost pro tento **útočný pohyb**.
- Vyberte alespoň jednu nepřátelskou jednotku v dané vzdálenosti jako **cíle útoku** a poté proved'te daný **pohyb útoku**. Přitom se musí každá figurka přesunout co nejbližší k alespoň jednomu z těchto **cílů útoku**, a když tento pohyb skončí, musí být vaše jednotka **zapojena do střetu** se všemi těmito **cíli útoku** (ale nesmí být **zapojena do střetu** s žádnými jinými jednotkami).



5. FÁZE BOJE

Každá jednotka v armádě každého hráče, která je **zapojena do střetu** s nepřátelskou jednotkou, teď bojuje.

1. PILE IN (PŘISUNUTÍ)

Oba hráči provedou **pohyby přisunutí** se všemi způsobilými jednotkami, kterými se rozhodnou pohnout. Je to pohyb o 3", aby se figurky dostaly blíže k jednotce, se kterou jsou **zapojeny do střetu** (nebo blíže k jednotce do 5", pokud vaše jednotka **není zapojena do střetu**). Hráč, který je na tahu, vyřeší své pohyby jako první, a poté následuje jeho protivník.

2. BOJ

Počínaje hráčem, který je právě na tahu, se hráči střídají v boji se svými způsobilými jednotkami (těmi, které jsou **zapojené do střetu** nebo provedly **pohyb útoku** v tomto tahu), přičemž nejprve vyřeší všechny útoky svých jednotek s vlastností **Fights First (Bojuje jako první)** (všechny jednotky, které v této fázi **útočily**, mají vlastnost **Fights First (Bojuje jako první)**) a poté všechny zbývající boje. Postupujte přitom podle stejného postupu Provádění útoků jako při střelbě.

3. CONSOLIDATE (KONSOLIDACE)

Poté, co všechny způsobilé jednotky bojovaly, provedou oba hráči se všemi svými způsobilými jednotkami, se kterými se rozhodnou pohybovat, **konsolidační tahy** o 3". Hráč, který je na tahu, nejprve vyřeší všechny své tahy, poté následuje jeho soupeř. Pokud je jednotka **zapojena do střetu**, musí se přiblížit k nejbližší nepřátelské jednotce, se kterou je **zapojena do střetu**. V opačném případě ji lze přesunout blíže k nepřátelské jednotce do 3" nebo blíže k vybranému **cíli**, pokud žádná z výše uvedených možností není možná.

Níže je uveden výběr schopností, které jsou společné pro mnoho jednotek a zbraní. Podrobný popis toho, jak tyto a další univerzální schopnosti fungují, najdete v základních pravidlech.

[ANTI]

[ANTI-X Y+]: Pokud má cílová jednotka klíčové slovo označené X, nemodifikovaný hod na zranění Y+ je **kritické zranění**.

[ÚTOČNÁ]

Lze z ní střilet, i když jednotka provedla **pohyb během**.

[VÝBUCH]

- Za každých pět figurek v cílové jednotce (zakrouhlono dolů) hod' 1 další útok.
- [VÝBUCH]** se nikdy nepoužívají proti cíli, který je **zapojen do střetu** s přátelskou jednotkou.

[PROSEKNUTÍ]

[PROSEKNUTÍ X] Za každých pět figurek v cílové jednotce (zakrouhlono dolů) hod' X dalších útoků.

[NA BLÍZKO]

- Může vystřelit, i když je jednotka **zapojena do střetu**, ale musí cílit na jednu z těchto nepřátelských jednotek.
- Nemůže střilet společně s dalšími zbraněmi, které nejsou **[NA BLÍZKO]**.

DEADLY DEMISE (SMRTÍCÍ KONEC)

Deadly Demise (Smrtící konec) X: Když je tato figurka zničena, hod' jednou kostkou D6. Když padne 6, utrpí každá jednotka do 6" X **smrtných zranění**.

DEEP STRIKE (HLUBOKÝ ÚDER)

Při postavení ve **strategických rezervách** je možné jednotku **Deep Strike (Hluboký úder)** postavit ve fázi pohybu (kromě prvního bitevního kola) dále než 8" vodorovně od všech nepřátelských jednotek.

[DEVASTUJÍCÍ ZRANĚNÍ]

Kritické zranění způsobí **smrtná zranění** rovná charakteristice **D** zbraně namísto normálního poškození.

FEEL NO PAIN (NECÍTÍ BOLEST)

Feel No Pain (Necítí bolest) X+: Pokaždé, když tento model přijde o život, hod' jednou kostkou D6: pokud je výsledek roven nebo vyšší než X, o život nepřijde.

[NEBEZPEČNÉ]

Po útoku touto zbraní hod'te jednou kostkou D6: když padne 1–2, tato jednotka utrpí 1 **smrtné zranění** nebo 3 **smrtná zranění**, když jde o jednotku **MONSTRUM/VOZIDLO**.

[TĚŽKÁ]

Přičtete 1 k **hodům na zásah**, pokud je útočící jednotka **nezapojená do střetu**, nebyla v tomto tahu nasazena na bojiště a žádná z jejích figurek v tomto tahu neudělala pohyb o více než 3".

INFILTRATORS (INFILTRÁTOŘI)

Když během nasazování postavíte jednotku **Infiltrators (Infiltrátoři)**, dá se postavit kamkoli na bitevní pole ve vodorovné vzdálenosti více než 8" vodorovně od nepřátelské zóny nasazení a všech nepřátelských jednotek.

LEADER / SUPPORT (LÍDR/PODPORA)

Jednotky s **Leader (lídrem)** nebo **Support (podporou)** se dají před bitvou připojit k jednotce **bodyguard**, a společně tak vytvořit **připojenou** jednotku (jednotky, ke kterým se mohou připojit, jsou uvedeny v aplikaci Warhammer 40,000).

[SMRTELNÉ ZÁSAHY]

Kritickým zásahem cíl automaticky přijde o život.

LONE OPERATIVE (OSAMĚLÝ AGENT)

Pokud není součástí **připojené** jednotky, není tato jednotka **viditelná** pro nepřátelské figurky, pokud se nenacházejí ve vzdálenosti do 12" (nebo jiné vzdálenosti uvedené v dané schopnosti).

[MELTA]

[MELTA X]: Přiřti X k **D** útoku, když je cíl v polovičním dosahu.

[RYCHLÁ STŘELBA]

[RYCHLÁ STŘELBA X]: Hod'te X dalších útoků, když jsou cílové jednotky v polovičním dosahu.

SCOUTS (ZVĚDI)

- Scouts (Zvědi) X":** Jednotky mohou před zahájením prvního tahu provést **pohyb zvěda až X"**.
- Pokud jsou nastoupení do **SPECIALIZOVANÉHO TRANSPORTU**, tento pohyb místo toho provede tento **SPECIALIZOVANÝ TRANSPORT**.
- Tento tah musí dokončit více než 8" vodorovně od všech nepřátelských jednotek.

[DLOUHOTRVAJÍCÍ ZÁSAHY]

[DLOUHOTRVAJÍCÍ ZÁSAHY X]: Každý **kritický zásah** způsobí na cíli X dalších zásahů.

[PŘÍVAL]

[PŘÍVAL] automaticky zasáhnou cíl.

[PROPOJENÉ]

U **[PROPOJENÝCH]** útoků můžete opakovat hody na zranění.

ZÁKLADNÍ STRATEGEMY

Velitelské body je možné během bitvy využít k používání strategemů. Všichni hráči mohou využívat základní strategemy, které jsou zde uvedeny. Další strategemy se dají najít v kodexech a dalších publikacích.

LEGENDA KE STRATAGEMŮM



Používá se v:
tahu libovolného hráče



Používá se v:
vašem tahu



Používá se v:
tahu protivníka

OPAKOVANÝ HOD VELENÍ 15.02

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

Skvělý velitel dokáže podrobit své vůli i vrtochy osudu a štěstí, aby si tak lépe zajistil vítězství.

KDY: V jakékoli fázi, hned poté, co provedete jeden z následujících hodů pro spřátelenou jednotku nebo figurku:

- Hod na běh
- Hod na útok
- Hod na poškození
- Hod na riziko
- Hod na zásah
- Hod na záchranu
- Hod na zranění
- Hod k určení počtu útoků vygenerovaných zbraní.

CÍL: Daná jednotka nebo figurka.

EFEKT: Hod provedete znovu. Pokud házíte více než jednou kostkou najednou, vyberte si k opakovanému hodu jednu z těchto kostek (s výjimkou **hodů na útok**, u kterých musíte zopakovat celý hod).



VÝBUŠNINY 15.05

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

Tito bojovníci připravují granáty a další výbušniny, ustupují a vrhají smrt do řad nepřítele.

KDY: Vaše fáze střelby.

CÍL: Jedna přátelská jednotka **VÝBUŠNINA / GRANÁT** nezapojená do střetu, která je **způsobilá ke střelbě** a neprovedla v tomto tahu pohyb během.

EFEKT: Vyřešte následující postup:

1. Vyberte jednu figurku **VÝBUŠNINY / GRANÁTY** ve své jednotce.
2. Vyberte jednu nepřátelskou jednotku, která **není zapojena do střetu**, vzdálenou do 8" od dané figurky a **viditelnou** touto figurkou.
3. Hodte šesti kostkami D6: za každou kostku, na které padne 4+, daná nepřátelská jednotka utrpí 1 **smrtelné zranění** (06.02).



EPICKÁ VÝZVA 15.03

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

Legenda 41. milénia jsou plné smrtelných soubojů mezi mocnými šampiony.

KDY: Fáze boje, hned po výběru přátelské jednotky **POSTAVA** k boji.

CÍL: Daná jednotka **POSTAVA**.

EFEKT: Vyberte jednu figurku **POSTAVA** v jednotce. Do konce fáze mají zbraně na blízko dané figurky schopnost **[PŘESNOST]**.



NEUVĚŘITELNÁ STATEČNOST 15.04

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

Tito válečníci, kterým nezáleží na vlastním přežití, se nevzdávají ani tváří v tvář zdánlivě beznadějně situaci.

KDY: Krok bojového šoku fáze velení, těsně před **battle-shock roll (hodem na bojový šok)** u přátelské jednotky.

CÍL: Daná jednotka.

EFEKT: Daný **battle-shock roll (hod na bojový šok)** je automaticky úspěšný.

OMEZENÍ: Tento **strategem** nemůžete použít vícekrát než jednou za bitvu.



DRTIVÝ NÁRAZ 15.06

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

V krajním případě mohou obrněná vozidla a zuřící monstra využít svou obrovskou velikost jako zbraň, rozrážet nepřátele a drtit je pod svou kolosální vahou, i když tím riskují, že sami utrpí poškození.

KDY: Vaše fáze útoku, hned potom, co přátelská jednotka **MONSTRUM / VOZIDLO** ukončí **pohyb útoku**.

CÍL: Daná jednotka **MONSTRUM / VOZIDLO**.

EFEKT: Vyřešte následující postup:

1. Vyberte jednu nepřátelskou jednotku **zapojenou do střetu** s vaší jednotkou.
2. Vyberte jednu figurku ve své jednotce **zapojenou do střetu** s danou nepřátelskou jednotkou.
3. Hodte počtem kostek D6 rovným charakteristice **T** dané figurky: za každou kostku, na které padne 1, vaše jednotka utrpí 1 **smrtelné zranění**, za každou kostku, na které padne 5+, daná nepřátelská jednotka utrpí 1 **smrtelné zranění** (maximálně 6 **smrtelných zranění** na jednotku).



WARHAMMER 40,000: STRUČNÝ PRŮVODCE

RYCHLÝ NÁSTUP 15.07

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

Ať už jde o promyšlenou strategii, účinnou technologii nebo nadpřirozený rituál, velitel má k dispozici mnoho prostředků, jak urychlit útok svých válečníků.

KDY: Konec fáze pohybu protivníka.

CÍL: Jedna přátelská jednotka, která je ve **strategických rezervách** (mimo **LETADLA**).

EFEKT: Vaše jednotka provede **pohyb vstupu** (20.04).

OMEZENÍ: Tento **strategem** nemůžete použít během prvního kola bitvy.



KOUŘOVÁ CLONA 15.10

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

I ti nejzkušenější střelci mají potíže zasáhnout cíle skryté za valíci se oblaky kouře.

KDY: Začátek fáze střelby protivníka.

CÍL: Jedna přátelská jednotka **DÝM**.

EFEKT: Do konce fáze pokaždé, když útok cílí na vaši jednotku **DÝM** nebo jednotku, která není **zcela viditelná** pro útočící figurku kvůli alespoň jedné figurce ve vaší jednotce **DÝM**, cíl má proti útoku **výhodu krytí** (13.08).



STŘELECKÝ DOHLED 15.08

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

Smršť střel dokáže zatlačit postupující nepřátele.

KDY: Konec fáze pohybu protivníka.

CÍL: Jedna přátelská jednotka, která **není zapojená do střetu** (kromě jednotek **TITANIC**).

EFEKT: Vaše jednotka střílí **střelbou od boku** (viz dále).

STŘELBA OD BOKU 15.09

MŮŽE SE POUŽÍT, KDYŽ: Jak je uvedeno v pravidle povolujícím tento typ střelby.

EFEKT: Vaše jednotka střílí, jak je popsáno v části Provádění útoků (04).

PŘI STŘELBĚ:

- Cílit můžete jen na **jednu viditelnou** nepřátelskou jednotku ve vzdálenosti do 24" od své jednotky (a jen když je to povolený cíl).
- Každý útok znamená zásah pouze, když při nemodifikovaném **hodu na zásah** padne 6 (bez ohledu na charakteristiku **BS** útočné zbraně nebo jakékoli modifikátory).
- Hody na zásah** nemůžete provádět znovu.

PO STŘELBĚ: Do konce fáze vaše jednotka **není způsobilá zahájit akci**.



HRDINSKÝ ZÁSAH 15.11

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

Za zuřivého válečného pokřiku se vaši válečníci vrhají vpřed, aby se postavili nepřátelskému náporu čelem.

KDY: Konec fáze útoku protivníka.

CÍL: Jedna přátelská jednotka, která **není zapojená do střetu**, ve vzdálenosti do 12" od alespoň jedné nepřátelské jednotky. Můžete vybrat pouze jednotku **VOZIDLO**, pokud je to jednotka **POSTAVA/CHODEC**.

EFEKT: **Vyřešte útok** se svou jednotkou (11.02). Během toho před musíte vybrat jeden z následujících režimů:

- Obranný skok:** Při výběru **cílů útoku** můžete vybrat pouze nepřátelské jednotky, které v této fázi provedly **pohyb útoku** a jsou do **maximální vzdálenosti**.
- Do boje:**
 - Pokud je při **hodu na útok** výsledek větší než 6 (po modifikátorech), změňte ho na 6.
 - Při výběru **cílů útoku** můžete vybrat **libovolné** nepřátelské jednotky, které jsou ve vzdálenosti do 6" od vaší jednotky a do **maximální vzdálenosti**.



+1 CP

PROTIÚTOK 15.12

1 CP

ZÁKLADNÍ STRATEGEM

V boji na blízko může i sebemenší zaváhání poskytnout rychlému protivníkovi příležitost k útoku.

KDY: V kroku boje fáze boje protivníka, hned potom, co nepřátelská jednotka vyřeší své útoky.

CÍL: Jedna přátelská jednotka, která je **způsobilá bojovat**.

EFEKT: Až do konce fáze má vaše jednotka schopnost **Fights First (Bojuje jako první)** a musí to být další jednotka, kterou **vyberete k boji** (12.04).

