

The background of the entire page is a dynamic and detailed illustration from the Warhammer 40,000 universe. 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 depicted in various poses of aggression, some holding weapons and others in the process of being defeated. The scene is set against a backdrop of a city with tall, gothic-style buildings, with bright, fiery explosions and energy blasts illuminating the sky. The overall tone is one of intense action and conflict.

WARHAMMER

40,000

SKRÓCONA INSTRUKCJA

WARHAMMER 40,000: SKRÓCONA INSTRUKCJA

Ten przewodnik pomoże Ci rozpocząć grę Warhammer 40,000. Opis zasad został skrócony, aby pomóc Ci szybko je zrozumieć w trakcie bitwy. Więcej informacji można znaleźć w Zasadach podstawowych. Bitwy w grze Warhammer 40,000 rozgrywane są w serii rund, w których obaj gracze wykonują turę składającą się z pięciu faz.

1. FAZA DOWODZENIA
2. FAZA RUCHU
3. FAZA STRZELANIA
4. FAZA SZARŻY
5. FAZA WALKI



1. FAZA DOWODZENIA (COMMAND PHASE)

Zdobycie podstawowych CP: Obaj gracze zdobywają 1 punkt dowodzenia (Command Point, CP), który można wydać na strategię (zagrywki taktyczne).

Szok bitewny (Battle-shock): Aktywny gracz wykonuje teraz jeden **rzut na szok bitewny** dla każdej ze swoich jednostek spełniających jeden lub oba z poniższych warunków:

- Ta jednostka jest obecnie **w stanie szoku bitewnego**.
- Liczebność tej jednostki **spadła do połowy lub niżej**.

Aby to zrobić, rzuć 2K6. Jeśli wynik jest równy lub większy od parametru **Ld** tej jednostki, rzut jest udany. W przeciwnym razie rzut kończy się niepowodzeniem i jednostka jest w **szoku bitewnym**. Jednostki w **szoku bitewnym** mają parametr **OC** równy „-”, kontrolujący je gracz nie może na nie zagrywać **strategemów** i nie **kwalifikują się do rozpoczęcia akcji** (żadne rozpoczęte **akcje** nie mogą zostać ukończone).

Zdolności dowodzenia: Teraz rozstrzygnij wszystkie zdolności użyte w fazie dowodzenia (inne niż te, które zostały już rozstrzygnięte na początku fazy).



2. FAZA RUCHU (MOVEMENT PHASE)

Wybieraj jednostki pojedynczo, aby wykonać **ruch takiego typu**, do którego są uprawnione (pełna lista znajduje się w Zasadach podstawowych). **Należą do nich pozostanie w miejscu (remain stationary), normalny ruch (normal move), marsz/bieg (advance move) i wycofanie się (fall-back move).**

- **Normalny ruch (Normal Move):** Przesuń jednostkę o odległość w calach nie większą niż wartość jej parametru **M**. Jednostki muszą rozpocząć i zakończyć ten ruch **niezaangażowane w walkę** (ponad 2 cale od wrogich jednostek).
- **Marsz (Advance Move):** Jak powyżej, ale należy rzucić jedną K6 i dodać wynik do odległości, na jaką jednostka może się przemieścić. Jednostki muszą rozpocząć i zakończyć ten ruch **niezaangażowane w walkę**, a przez resztę tury nie mogą strzelać (z wyjątkiem broni szturmowych [ASSAULT]), **szarżować** ani rozpoczynać **akcji**.
- **Wycofanie się (Fall-back Move):** Jak **normalny ruch**, ale jednostka musi być **zaangażowana w walkę**, aby rozpocząć ten ruch, a przez resztę tury nie może strzelać, **szarżować** ani rozpoczynać **akcji**.



3. FAZA STRZELANIA (SHOOTING PHASE)

Jedna jednostka na raz – Twoje modele mogą ostrzelać bronią dystansową wroga jednostki, które znajdują się w zasięgu i są **widoczne**. Modele wyposażone w więcej niż jeden rodzaj broni dystansowej mogą użyć każdego z nich do ostrzelenia innego celu, ale musisz zadeklarować wszystkie cele w tym samym czasie.

Dostępne są następujące rodzaje broni:

BRŃ DYSTANSOWA	ZASIĘG	A	BS	S	AP	D
Bolt Pistol (pistolet bolterowy) [close-quarters] [walka w zwrzuciu]	12"	1	3+	4	0	1

BRŃ DO WALKI WRĘCZ	ZASIĘG	A	WS	S	AP	D
Chainsword (miecz łańcuchowy)	Walka wręcz	5	3+	4	-1	1

Zasięg: Jak daleko broń może strzelać. Jeśli wroga jednostka znajduje się w tym zasięgu i jest **widoczna** dla Twojego modelu, można ją zaatakować.

A (ataki): Liczba strzałów lub ciosów, które możesz wykonać swoją bronią, reprezentowana przez liczbę sześciociennych kostek (K6), którą wykonujesz rzut na atak.

BS (Ballistic Skills - umiejętności strzeleckie): decydują o tym, jak precyzyjne są Twoje ataki. Jeśli **rzut na trafienie** jest równy lub wyższy od tej liczby, atak jest celny!

S (Strength - siła): Każdy celny atak musi być wystarczająco silny, aby zranić cel.

AP (Armour Penetration - przebicie pancerza): Wskazuje, jak skuteczny jest atak przeciw pancerzowi.

D (Damage - obrażenia): Jeśli wrogiej jednostce nie uda się **rzut obronny**, atak tak zada właśnie tyle obrażeń.

PRZEPROWADZANIE ATAKÓW

Użyj następującej sekwencji, aby wykonać ataki na jednostkę, rzucając wszystkimi kostkami jednocześnie.

RZUTY NA TRAFIENIE

Wykonaj jeden **rzut na trafienie** na każdy atak rzucając jedną K6. Wyrzucenie 1 zawsze oznacza niepowodzenie. Wyrzucenie 6 zawsze oznacza trafienie i jest to **trafieniem krytycznym** (które może aktywować inne zasady). W przeciwnym razie rzut równy lub większy niż **BS/WS** atakującego jest celny.

RZUTY NA ZRANIE

Wykonaj jeden **rzut na zranienie** na każde trafienie, rzucając jedną K6. Wyrzucenie 1 zawsze oznacza niepowodzenie. Wyrzucenie 6 zawsze oznacza zranienie i jest to **rana krytyczna** (która może aktywować inne zasady). W przeciwnym razie należy porównać siłę ataku z wytrzymałością (Toughness) celu, aby sprawdzić, czy doszło do zranienia, jak pokazano poniżej.

SIŁA ATAKU A WYTRZYMAŁOŚĆ CELU

WYMAGANY WYNIK K6

Siła (Strength) to DWUKROTNOŚĆ (lub więcej niż dwukrotność) wytrzymałości.	1+
Siła jest WIEKSZA niż wytrzymałość.	2+
Siła jest RÓWNA wytrzymałości.	3+
Siła jest MNIEJSZA od wytrzymałości.	4+
Siła to POŁOWA (lub mniej niż połowa) wytrzymałości.	5+ 6+

RZUTY NA OCHRONĘ

Twój przeciwnik dzieli wszystkie modele w atakowanej jednostce na grupy, co określi kolejność, w jakiej odniosą obrażenia (patrz Zasady podstawowe dotyczące charakteru tych grup), a następnie wykonuje jeden **rzut na ochronę** dla każdego ataku, który zadał obrażenia, rzucając jedną K6.

ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Rzut zakończony wynikiem 1 zawsze zadaje obrażenia (patrz poniżej). W przypadku grup z **InSv**, rzut równy lub większy niż **InSv** blokuje obrażenia. W przeciwnym razie, po zastosowaniu modyfikatora **AP** broni atakującego, rzut równy lub większy niż wartość **Sv** tej grupy blokuje obrażenia. Model w grupie, dla której jest wykonywany rzut, traci liczbę ran równą **D** ataku.

WARHAMMER 40,000: SKRÓCONA INSTRUKCJA



4. FAZA SZARŻY (CHARGE PHASE)

Twoje jednostki mogą teraz ruszyć do szarży, by zaatakować wroga w walce wręcz.

- Wybierz po kolei wszystkie przyjazne jednostki, które **mogą przeprowadzić szarżę** (patrz Zasady podstawowe) i za pomocą których chcesz przeprowadzić szarżę.
- Wykonaj **rzut ns szarżę** dla tej jednostki, rzucając 2K6. Wynik wskazuje maksymalną odległość dla tej szarży.
- Wybierz jedną lub więcej wrogich jednostek znajdujących się w tym zasięgu jako **cele szarży**, a następnie przeprowadź tę szarżę. Podczas wykonywania tego ruchu każdy model musi zostać przesunięty jak najbliżej jednego lub większej liczby tych **celów szarży**, a po zakończeniu ruchu Twoja jednostka musi być **zaangażowana w walkę** ze wszystkimi tymi **celami szarży** (ale nie może być **zaangażowana w walkę** z żadnymi innymi jednostkami).



5. FAZA WALKI (FIGHT PHASE)

Każda jednostka w armii każdego gracza, która jest **zaangażowana w walkę** z jednostką wroga, przystępuje teraz do walki.

1. DOSTAWIENIE

Obaj gracze wykonują **dostawienie (pile-in moves)** wszystkimi uprawnionymi do tego jednostkami, które zdecydują się ruszyć. Jest to ruch o zasięgu 3 cali, mający na celu zbliżenie modeli do jednostki, z którą są **zaangażowane w walkę** (lub do jednostki znajdującej się w odległości do 5 cali, jeśli dana jednostka **nie jest zaangażowana w walkę**). Gracz, którego tura jest aktualnie w toku, najpierw rozgrywa wszystkie swoje ruchy, a następnie robi to jego przeciwnik.

2. WALKA

Zaczynając od gracza, którego tura właśnie trwa, gracze na zmianę prowadzą walkę swoimi uprawnionymi do tego jednostkami (tymi, które są **zaangażowane w walkę** lub wykonały szarżę w tej turze), rozstrzygając najpierw wszystkie ataki jednostek ze zdolnością **pierwszego ataku (Fights First)** (wszystkie jednostki, które **wykonały szarżę** w tej fazie, mają tę zdolność), a następnie pozostałe walki. W tym celu należy postępować zgodnie z tą samą procedurą przeprowadzania ataków, co w przypadku strzelania.

3. KONSOLIDACJA

Po zakończeniu walki przez wszystkie uprawnione jednostki obaj gracze wykonują **ruchy konsolidacyjne** o zasięgu 3 cali wszystkimi uprawnionymi jednostkami, które zdecydują się przesunąć. Gracz, którego tura jest aktualnie w toku, najpierw rozgrywa wszystkie swoje ruchy, a następnie robi to jego przeciwnik. Jeśli jednostka jest **zaangażowana w walkę**, musi zbliżyć się do najbliższej jednostki przeciwnika, z którą **walczy**. W przeciwnym razie można ją przesunąć bliżej jednostki przeciwnika znajdującej się w odległości do 3 cali lub, jeśli wykonanie żadnej z powyższych opcji nie jest możliwe, bliżej wybranego **celu**.

Poniżej wymieniono wybór umiejętności wspólnych dla wielu jednostek i broni. Aby uzyskać pełne wyjaśnienie, jak działają te i inne uniwersalne umiejętności, zapoznaj się z Podstawowymi zasadami.

[ANTI] (BRÓŃ PRZECIW...)

[ANTI-X Y+]: Jeśli atakowana jednostka jest oznaczona słowem kluczowym X, to niezmodyfikowany rzut na zranienie wynoszący Y+ oznacza **ranę krytyczną**.

[ASSAULT] (SZTURMOWA)

Można strzelać, nawet jeśli jednostka wykonała **marsz**.

[BLAST] (WYBUCHOWA)

- Rzuc kostką, aby wykonać 1 dodatkowy atak na każde pięć modeli w atakowanej jednostce (zaokrąglając w dół).
- [BLAST]** nie mogą być nigdy używane przeciwko celowi, który jest **zaangażowany w walkę** z przyjazną jednostką.

[CLEAVE] (ROZPŁATANIE)

[CLEAVE X]: Rzuc kostką, aby wykonać X dodatkowych ataków na każde pięć modeli w atakowanej jednostce (zaokrąglając w dół).

[CLOSE-QUARTERS] (WALKA W ZWARTCIU)

- Można strzelać nawet wtedy, gdy jednostka jest **zaangażowana w walkę**, ale celem musi być jedna z tych jednostek wroga.
- Nie można strzelać z tej broni jednocześnie z innymi rodzajami broni, które nie należą do kategorii **[CLOSE-QUARTERS]** (walka wręcz).

DEADLY DEMISE (ZEMSTA ZZA GROBU)

Deadly Demise X (zemsta z za grobu): Gdy ten model zostanie zniszczony, rzuć jedną K6. W przypadku wyniku 6 każda jednostka w promieniu 6 cali otrzymuje X **śmiertelnych ran**.

DEEP STRIKE (GŁĘBOKIE UDERZENIE)

Jeśli jednostka posiadająca zdolność **głębokiego uderzenia** zostanie umieszczona w **rezervie strategicznej**, można ją rozstawić w swojej fazie ruchu (z wyjątkiem pierwszej tury bitwy) w odległości większej niż 8 cali w poziomie od wszystkich jednostek wroga.

[DEVASTATING WOUNDS] (DRUZGOCĄCE RANY)

Krytyczna rana zadaje **śmiertelne rany** równe wartości **D** broni, zamiast zwykłych obrażeń.

FEEL NO PAIN (NIEWRAŻLIWOŚĆ NA BÓL)

Feel No Pain X+: Za każdym razem, gdy ten model otrzymuje obrażenia, rzuć jedną K6: jeśli wynik jest równy lub wyższy od X, ta rana nie zostaje zadana.

[HAZARDOUS] (NIESTABILNA)

Po ataku tą bronią rzuć jedną K6: przy wyniku 1–2 ta jednostka otrzymuje 1 **ranę śmiertelną** lub 3 **rany śmiertelne**, jeśli jest to jednostka typu **MONSTER/VEHICLE** (po-twór/pojazd).

[HEAVY] (CIĘŻKA)

Dodaj 1 do **rzutów na trafienie**, jeśli jednostka atakująca **nie brała udziału w walce**, nie znalazła się na polu bitwy w tej turze i żaden z jej modeli nie przemieścił się w tej turze o więcej niż 3 cale.

INFILTRATORZY

Podczas rozstawiania, gdy rozstawiasz jednostkę **infiltratorów**, możesz ją umieścić w dowolnym miejscu na polu bitwy, które znajduje się w odległości co najmniej 8 cali w poziomie od strefy rozstawienia wroga i wszystkich jego jednostek.

LEADER/SUPPORT (DOWÓDCA/WSPARCIE)

Jednostkę z **dowódcą** lub **wsparciem** można przed bitwą przyłączyć do **jednostki** gwardii przybojowej **połączoną** (lista jednostek, do których można dołączyć, znajduje się w aplikacji Warhammer 40,000).

[LETHAL HITS] (ŚMIERTELNE TRAFIENIA)

Trafienie krytyczne (critical hit) automatycznie zadaje celowi obrażenia.

LONE OPERATIVE (SAMOTNY OPERATOR)

Jeśli nie jest częścią **dołączonych** jednostek, jednostka ta nie jest **widoczna** dla modeli wroga, chyba że znajdują się w odległości 12" (lub w innej odległości określonej w zdolności).

[MELTA] (BRÓŃ TERMICZNA)

[MELTA X]: Dodaj X do wartości **D** ataku, jeśli cel znajduje się w odległości nie większej niż połowa zasięgu.

[RAPID FIRE] (SZYBKOSTRZELNA)

[RAPID FIRE X]: W przypadku ataku na jednostki znajdujące się w odległości wynoszącej maksymalnie połowę zasięgu należy wykonać X dodatkowych rzutów.

SCOUTS (ZWIAD)

- „Scouts X” (zwiad X cali)**: przed rozpoczęciem pierwszej tury jednostka może wykonać **ruch zwiadowczy** o długości do X cali.
- Jeśli jednostka znajduje się w **DEDYKOWANYM TRANSPORTERZE** (Dedicated Transport), to ten **DEDYKOWANY TRANSPORT** może wykonać ten ruch zamiast niej.
- Musi zakończyć ten ruch na odległość większą niż 8 cali poziomo od wszystkich wrogich jednostek.

[SUSTAINED HITS] (OGIEŃ CIĄGŁY)

[SUSTAINED HITS X]: Każde **trafienie krytyczne** zadaje celowi dodatkowe X trafień.

[TORRENT] (FALA OGNIĄ)

[TORRENT] ataki automatycznie trafiają w cel.

[TWIN-LINKED] (PODWÓJNA)

W przypadku ataków **[TWIN-LINKED]** można powtórzyć rzuty na zranienie.

WARHAMMER 40,000: SKRÓCONA INSTRUKCJA

PODSTAWOWE STRATAGEMY

Punkty dowodzenia można wykorzystać podczas bitwy, aby zastosować strategię. Wszyscy gracze mogą korzystać z podstawowych strategii przedstawionych w tej instrukcji. Dodatkowe strategię można znaleźć w kodeksach i innych publikacjach.

KLUCZ DO STRATAGEMU



Używane w:
turze dowolnego gracza



Używane w:
Twojej turze



Używane w:
Turze przeciwnika

PRZERZUT DOWODZENIA 15.02

1 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

Wielki dowódca potrafi ujarzmić nawet kaprysy losu i fortuny, aby zapewnić sobie zwycięstwo.

KIEDY: Dowolna faza, zaraz po wykonaniu jednego z następujących rzutów dla przyjaznej jednostki lub modelu:

- Rzut Advance (marsz/bieg)
- Rzut na szarżę
- Rzut na obrażenia
- Rzut na zagrożenie
- Rzut na trafienie
- Rzut na ochronę
- Rzut na zranienie
- Rzut mający na celu określenie liczby ataków generowanych przy użyciu danej broni.

CEL: Ta jednostka lub model.

SKUTEK: Wykonaj ten rzut ponownie. Jeśli rzut był wykonany więcej niż jedną kostką, wybierz jedną z tych kostek do przerzucenia **rzutów na szarżę**, w przypadku których należy przerzucić wszystkie kostki).



MATERIAŁY WYBUCHOWE 15.05

1 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

Po przygotowaniu granatów lub innych materiałów wybuchowych wojownicy rzucają śmiertelnośny ładunek w sam środek szeregow wroga.

KIEDY: Twoja faza strzelania.

CEL: Jedna przyjazna jednostka z **MATERIAŁAMI WYBUCHOWYMI/GRANATAMI** (explosives/grenades), która nie jest zaangażowana w walkę, może strzelać i nie wykonała marszu w tej turze.

SKUTEK: Wykonaj następującą sekwencję:

1. Wybierz jeden model posiadający **MATERIAŁY WYBUCHOWE (EXPLOSIVES)/GRANATY (GRENADES)** w Twojej jednostce.
2. Wybierz jedną **niezaangażowaną w walkę** wroga jednostkę znajdującą się w odległości do 8 cali od tego modelu i **będącą w jego polu widzenia**.
3. Rzuć sześcioma K6: za każdy wynik 4+ ta wroga jednostka otrzymuje 1 śmiertelną ranę (06.02).



EPIC CHALLENGE (EPICKIE WYZWANIE) 15.03

1 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

Legendy 41. tysiąclecia obfitują w śmiertelne pojedynki między potężnymi bohaterami.

KIEDY: Faza walki, zaraz po wybraniu sojusznicy jednostki typu **CHARACTER** (bohater) **do walki**.

CEL: Ta jednostka typu **CHARACTER** (bohater).

SKUTEK: Wybierz jeden model typu **CHARACTER** (bohater) w swojej jednostce. Do końca fazy broni do walki wręcz tego modelu posiada zdolność **[PRECISION]** (precyzja).



INSANE BRAVERY (SZALONA ODWAGA) 15.04

1 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

Nie zważając na własne życie, wojownicy nie poddają się nawet w pozornie beznadziejnej sytuacji.

KIEDY: Etap szoku bitewnego fazy dowodzenia, tuż przed wykonaniem rzutu na szok bitewny dla przyjaznej jednostki.

CEL: Ta jednostka.

SKUTEK: Ten rzut na szok bitewny automatycznie kończy się sukcesem.

OGRANICZENIA: Nie można użyć tej strategii więcej niż raz na bitwę.



CRUSHING IMPACT (MIAŁDŻĄCE UDERZENIE)

15.06

1 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

W skrajnych sytuacjach pojazdy opancerzone i rozsłania potwory mogą wykorzystać swoje ogromne rozmiary jako broń, taranując i miażdżąc wrogów pod swoją kolosalną masą, choć wiąże się to z ryzykiem odniesienia obrażeń.

KIEDY: W twojej fazie szarży, zaraz po tym, jak przyjazna jednostka oznaczona jako **MONSTER/VEHICLE** (potwór lub pojazd) zakończy **szarżę**.

CEL: Ta jednostka typu **MONSTER/VEHICLE** potwór/pojazd.

SKUTEK: Wykonaj następującą sekwencję:

1. Wybierz jedną wroga jednostkę **zaangażowaną w walkę** z Twoją jednostką.
2. Wybierz jeden model ze swojej jednostki **zaangażowanej w walkę** z tą wroga jednostką.
3. Rzuć liczbą K6 równą wartości parametru T danego modelu: za każdą jedynkę Twoja jednostka otrzymuje 1 śmiertelną ranę; za każdy wynik 5+ ta wroga jednostka otrzymuje 1 śmiertelną ranę (maksymalnie 6 śmiertelnych ran na jednostkę).



WARHAMMER 40,000: SKRÓCONA INSTRUKCJA

SZYBKI WEJŚCIE (RAPID INGRESS) 15.07

1 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

Czy to sprytna strategia, zaawansowana technologia, czy też rytuał o charakterze nadprzyrodzonym – dowódca ma do dyspozycji wiele sposobów, by przyspieszyć natarcie swoich wojowników.

KIEDY: Pod koniec fazy ruchu przeciwnika.

CEL: Jedna przyjazna jednostka znajdująca się w **rezerwie strategicznej** (z wyłączeniem statków **POWIETRZNYCH**).

SKUTEK: Twoja jednostka wykonuje **wejście** (20.04).

OGRANICZENIA: Tej **strategii** nie można użyć podczas pierwszej tury bitwy.



ZASŁONA DYMNA (SMOKESCREEN) 15.10

1 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

Nawet najbardziej doświadczeni strzelcy mają trudności z trafieniem w cele ukryte za zasłoną dymną.

KIEDY: Na początku fazy strzelania przeciwnika.

CEL: Jedna przyjazna jednostka ze słowem kluczowymi **SMOKE** (dym).

SKUTEK: Do końca tej fazy za każdym razem, gdy atak jest skierowany przeciwko twojej jednostce ze słowem kluczowym **SMOKE** (dym) lub jednostce, która nie jest w **pełni widoczna** dla atakującego modelu z powodu obecności jednego lub więcej modeli w Twojej jednostce ze słowem kluczowym **SMOKE** (dym), cel ten **korzysta z osłony** przed tym atakiem (13.08).



OGIEŃ OSŁONOWY (FIRE OVERWATCH) 15.08

1 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

Grad pocisków może powstrzymać nacierających wrogów.

KIEDY: Pod koniec fazy ruchu przeciwnika.

CEL: Jedna przyjazna jednostka **niebiorąca udziału** w walce (z wyłączeniem **JEDNOSTEK** tytanicznych (TITANIC)).

SKUTEK: Twoja jednostka strzela w trybie **szybkiego ostrzału** (patrz poniżej).



SZYBKI OSTRZAŁ (SNAP SHOOTING) 15.09

KWALIFIKACJA: zgodnie z zasadami dotyczącymi tego **rodzaju ostrzału**.

SKUTEK: Twoja jednostka strzela zgodnie z opisem w punkcie Wykonywanie ataków (04).

PODCZAS STRZELANIA:

- Możesz wybrać jako cel tylko **jedną widoczną** wrogą jednostkę znajdującą się w odległości do 24 cali od Twojej jednostki (i to tylko wtedy, gdy jest to dozwolony cel).
- Każdy atak trafia tylko przy niezmodyfikowanym **wyniku rzutu na trafienie** równym 6 (niezależnie od parametru **BS** broni atakującej lub modyfikatorów).
- Nie można przerzucać **rzutów na trafienie**.

PO WYKONANIU OSTRZAŁU: Do końca tej fazy Twoja jednostka nie może rozpocząć akcji.



BOHATERSKA INTERWENCJA (HEROIC INTERVENTION) 15.11

1 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

Wznosząc wściekłe okrzyki bojowe, Twój wojownik rzuca się naprzód, by stawić czoła atakowi wroga.

KIEDY: Pod koniec fazy szarży przeciwnika.

CEL: Jedna przyjazna jednostka **niebiorąca** udziału w walce, znajdująca się w odległości do 12 cali od jednej lub więcej jednostek wroga. Jednostkę ze słowem kluczowym **POJAZD** (Vehicle) można wybrać tylko wtedy, gdy jest to jednostka typu **BOHATER**/Pojazd kroczący (**CHARACTER** Walker).

SKUTEK: **Przeprowadź szarżę** swoją jednostką (11.02). Przed wykonaniem rzutu na szarżę musisz wybrać **jeden** z poniższych trybów:

- Doskok do obrony (Leap to Defend):** Wybierając **cele szarży**, możesz wybrać wyłącznie jednostki wroga, które wykonały **szarżę** w tej fazie i znajdują się w **maksymalnej odległości**.
- W wir walki (Into the Fray):**
 - Jeśli wynik **rzutu na szarżę** jest wyższy niż 6 (po uwzględnieniu modyfikatorów), należy go zmienić na 6.
 - Wybierając **cele szarży**, możesz wybrać **dowolne** wrogi jednostki znajdujące się w odległości do 6 cali od Twojej jednostki i nieprzekraczającej **maksymalnej odległości**.



+1 CP

KONTROFENSYWA (COUNTEROFFENSIVE) 15.12

2 CP

PODSTAWOWY STRATEGEM

Podczas walki wręcz najmniejsze nawet zawahanie może zostać wykorzystane przez zręcznego przeciwnika.

KIEDY: W fazie walki przeciwnika, tuż po tym, jak wroga jednostka zakończyła swoje ataki.

CEL: Jedna przyjazna jednostka, **która może walczyć**.

SKUTEK: Do końca tej fazy Twoja jednostka zyskuje zdolność **pierwszego ataku (Fights First)** i musi być następną jednostką, którą **wyберzesz do walki** (12.04).

