

WARHAMMER 40,000



GHID DE PORNIRE
RAPIDĂ

WARHAMMER 40,000: GHID DE PORNIRE RAPIDĂ

Acest ghid te va ajuta să te inițiezi în jocurile Warhammer 40,000. Am scurtat regulile ca să le poți înțelege mai ușor în timpul bătăliilor. Pentru mai multe informații, consultă Regulile de bază. Bătăliile Warhammer 40,000 se desfășoară într-o succesiune de runde de luptă, în care fiecare jucător are câte o tură compusă din cinci faze.

1. FAZA DE COMANDĂ
2. FAZA DE MIȘCARE
3. FAZA DE TRĂGERE
4. FAZA DE ATAC
5. FAZA DE LUPTĂ



1. FAZA DE COMANDĂ

Obține CP de bază: ambii jucători câștigă câte 1 Punct de comandă (CP), care poate fi cheltuit pe **stratageme**.

Destabilizare: jucătorul activ efectuează acum o **aruncare de destabilizare** pentru fiecare dintre unitățile sale care îndeplinește una sau ambele condiții de mai jos:

- Această unitate este în prezent **destabilizată**.
- Această unitate este la **jumătate din forța sa** sau sub acest nivel.

Aruncă 2D6. Dacă rezultatul este egal sau mai mare decât caracteristica **Ld** a respectivei unități, aruncarea reușește. În caz contrar, aruncarea eșuează și unitatea respectivă primește **destabilizare**. Unitățile **care au fost destabilizate** au un **OC** de „-”, nu pot fi țintite cu **stratagemele** jucătorului care le controlează și nu pot **să înceapă acțiuni** (eventualele **acțiuni** pe care le-au început nu vor putea fi finalizate).

Abilități de comandă: Acum, rezolvă toate abilitățile utilizate în faza de Comandă (cu excepția celor deja rezolvate la începutul fazei).



2. FAZA DE MIȘCARE

Alege-ți unitățile una câte una pentru a efectua un **tip de mișcare** pentru care sunt eligibile (pentru o listă completă a acestora, consultă Regulile de bază). Acestea includ **staționare**, **mișcare normală**, **mișcare de avans** și **mișcare de retragere**.

- **Mișcarea normală:** deplasează unitatea pe o distanță în inchi mai mică sau egală cu caracteristica sa **M**. Unitățile trebuie să înceapă și să încheie această mișcare **fără a fi angajate în luptă** (la mai mult de 2" de unitățile inamice).
- **Mișcarea de avans:** la fel ca și mai sus, dar arunci un D6 și adaugi rezultatul la distanța pe care unitatea se poate deplasa. Unitățile trebuie să înceapă și să încheie această mișcare **fără a fi angajate în luptă**, iar pentru restul turei nu pot să tragă (cu excepția **ARMELOR DE [ASALT]**), **să atace** sau să înceapă o **acțiune**.
- **Mișcarea de retragere:** ca o **mișcare normală**, dar o unitate trebuie să fie **angajată în luptă** pentru a începe această mișcare, iar pentru restul turei nu poate trage, **ataca** sau începe o **acțiune**.



3. FAZA DE TRĂGERE

Pe rând, unitățile tale pot trage cu armele cu rază lungă de acțiune asupra unităților inamice care se află în raza lor de acțiune și sunt **vizibile**. Figurinele care dispun de mai multe arme cu rază lungă de acțiune pot trage cu fiecare dintre ele către o țintă diferită, dar trebuie să declare toate țintele în același timp.

Armele sunt prezentate astfel:

ARME CU RAZĂ LUNGĂ DE ACȚIUNE	DISTANȚA	A	BS	S	AP	D
Bolt Pistol (Pistol bolt) [distanță mică]	12"	1	3+	4	0	1
ARME DE LUPTĂ CORP LA CORP	RAZĂ DE ACȚIUNE	A	WS	S	AP	D
Chainsword (Sabie cu lanț)	Luptă corp la corp	5	3+	4	-1	1

Rază de acțiune: cât de departe poate trage o armă. Dacă o unitate inamică se află în această rază de acțiune și **poate fi văzută** de figurina ta, poate fi țintită.

A (Atacuri): numărul de focuri sau lovituri de care dispune arma ta, reprezentat de numărul de zaruri D6 pe care le arunci pentru atac.

BS (Capacitate de tragere): cât de precise sunt atacurile tale. Dacă un **zar de lovitură** este egal sau mai mare decât acest număr, atacul lovește!

S (Forță): Orice atac care lovește atunci trebuie să fie suficient de puternic încât să lezeze ținta.

AP (Penetrarea armurii): Reprezintă cât de eficient este atacul împotriva armurii.

D (Daune): dacă unitatea inamică ratează **aruncarea de salvare**, atacul va cauza cantitatea de daune de pe zar.

LANSAREA ATACURILOR

Folosește următoarea succesiune pentru a lansa atacuri cu o unitate, aruncând toate zarurile simultan:

ZARURI DE LOVITURI

Aruncă un **zar de lovitură** pentru fiecare atac folosind un D6. O aruncare de 1 eșuează întotdeauna. O aruncare de 6 lovește întotdeauna și este o **lovitură critică** (care poate declanșa alte reguli). În caz contrar, o aruncare mai mare sau egală cu **BS/WS** al atacului lovește.

ZARURI DE RĂNIRE

Aruncă câte un **zar de rănire** pentru fiecare lovitură folosind un D6. O aruncare de 1 eșuează întotdeauna. O aruncare de 6 rănește întotdeauna și este o **rană critică** (care poate declanșa alte reguli). În caz contrar, compară Forța atacului cu Rezistența țintei pentru a vedea dacă rănește, așa cum se arată mai jos.

PUTEREA ATACULUI VS REZISTENȚA ȚINTEI

	NECESITĂ UN REZULTAT D6
Forța este de DOUĂ ORI (sau mai mult de două ori) mai mare decât Rezistența.	1+
Forța este MAI MARE decât Rezistența.	2+
Forța este EGALĂ cu Rezistența.	3+
Forța este MAI MICĂ decât Rezistența.	4+
Forța este JUMĂTATE (sau mai puțin de jumătate) din Rezistență.	5+

ZARURI DE SALVARE

Adversarul tău împarte toate figurinele din unitatea țintă în grupuri, care vor determina ordinea în care vor suferi daune (vezi Regulile de bază pentru natura acestor grupuri), apoi aruncă un **zar de salvare** pentru fiecare atac care a rănit, aruncând un D6.

PROVOACĂ DAUNE

O aruncare de 1 provoacă întotdeauna daune (vezi mai jos). Pentru grupurile cu un **InSv**, o aruncare egală sau mai mare decât **InSv** blochează daunele. În caz contrar, după ce a fost modificată cu **AP** ale armei ofensive, o aruncare egală sau mai mare decât **Sv** al grupului blochează daunele. Figurinele din grupul împotriva căruia se efectuează aruncarea suferă un număr de răni egal cu valoarea **D** a atacului.

WARHAMMER 40,000: GHID DE PORNIRE RAPIDĂ



4. FAZA DE ATAC

Unitățile tale pot acum ataca inamicul corp la corp.

- Pe rând, selectează toate unitățile **eligibile pentru a efectua un atac** (consultă Regulile de bază) cu care dorești să **ataci**.
- Aruncă un **zar de atac** pentru unitatea respectivă folosind 2D6. Rezultatul este distanța maximă pentru acea **mișcare de atac**.
- Selectează una sau mai multe unități inamice aflate în limita acestei distanțe pentru a fi **ținte de atac**, apoi efectuează acea **mișcarea de atac**. **În acest timp, fiecare figurină trebuie să se apropie cât mai mult posibil de una sau mai multe dintre aceste ținte de atac, iar când mișcarea se încheie, unitatea ta trebuie să fie angajată în luptă cu toate aceste ținte de atac (dar nu și**



5. FAZA DE LUPTĂ

Fiecare unitate din armata fiecărui jucător care este **angajată în luptă** cu o unitate inamică va lupta acum.

1. PILE IN (GRUPARE)

Ambii jucători efectuează **mișcări de pile-in (grupare)** cu toate unitățile eligibile pe care aleg să le deplaseze. Aceasta este o mișcare de 3" pentru a-ți apropia figurinele de o unitate **angajate în luptă** (sau mai aproape de o unitate aflată la maximum 5" dacă unitatea ta **nu este angajată în luptă**). Jucătorul cărui îi vine rândul își rezolvă primul toate mișcărilor, urmat de adversarul său.

2. FIGHT (LUPTĂ)

Începând cu jucătorul cărui îi vine rândul, jucătorii alternează lupta cu unitățile lor eligibile (cele care sunt **angajate în luptă** sau care au efectuat o **mișcare de atac** în această tură), rezolvând mai întâi toate atacurile cu unitățile lor care au abilitatea **Luptă primul** (toate unitățile care **au atacat** în această fază au abilitatea **Luptă primul**), apoi confruntările rămase. Pentru a face acest lucru, urmează același proces de Lansare a atacurilor utilizat folosit și pentru tragere.

3. CONSOLIDATE (CONSOLIDARE)

După ce toate unitățile eligibile au luptat, ambii jucători efectuează **mișcări de consolidare** de 3" cu toate unitățile lor eligibile pe care aleg să le deplaseze. Jucătorul cărui îi revine rândul își rezolvă mai întâi toate mișcărilor, urmat de adversarul său. Dacă o unitate este **angajată în luptă**, ea trebuie să se apropie de cea mai apropiată unitate inamică cu care este **angajată în luptă**. În caz contrar, poate fi deplasată mai aproape de o unitate inamică aflată la maximum 3" distanță sau mai aproape de un **obiectiv** selectat, dacă niciuna dintre opțiunile de mai sus nu este posibilă.

Mai jos este enumerată o selecție de abilități comune multor unități și arme. Pentru o explicație completă a modului de funcționare al acestor abilități și al altor abilități universale, consultă Regulile de bază.

[ANTI]

[ANTI-X Y+]: dacă unitatea țintă are cu vântul-cheie desemnat prin X, un rezultat nemodificat al zarului de rănire Y+ este o **rană critică**.

[ASSAULT (ASALT)]

Pot fi țintite chiar dacă unitatea a efectuat o **mișcare de avansare**.

[BLAST (EXPLOZIE)]

- Aruncă 1 atac suplimentar pentru fiecare cinci figurine din unitatea țintă (rotunjit în jos).
- Atacurile cu **[BLAST (EXPLOZIE)]** nu pot fi folosite niciodată împotriva unei ținte **angajate în luptă** cu o unitate aliată.

[CLEFT (DESPICARE)]

[DESPICARE X]: Aruncă X atacuri suplimentare pentru fiecare cinci figurine din unitatea țintă (rotunjite descendent).

[CLOSE-QUARTERS (DISTANȚĂ MICĂ)]

- Se poate trage cu această armă chiar dacă unitatea este **angajată în luptă**, dar trebuie să țintească una dintre acele unități inamice.
- Nu se poate trage cu aceasta împreună cu alte arme care nu sunt de tip **[CLOSE-QUARTERS (DISTANȚĂ MICĂ)]**.

[DEADLY DEMISE (SFÂRȘIT MORTAL)]

Sfârșit mortal X: Când această figurină este distrusă, aruncă un D6. La un rezultat de 6, fiecare unitate aflată la maximum 6" suferă X **răni mortale**.

[DEEP STRIKE (LOVITURĂ ÎN PROFUNZIME)]

Dacă este plasată în **rezerve strategice**, o unitate cu **Lovitură în profunzime** poate fi plasată în fața ta de Mișcare (cu excepția primei runde de luptă), la mai mult de 8" pe orizontală de toate unitățile inamice.

[DEVASTATING WOUNDS (RĂNI DEVASTATOARE)]

O **rană critică** provoacă **răni mortale** egale cu caracteristica **D** a armei, în loc de daune normale.

[FEEL NO PAIN (FĂRĂ DURERE)]

Fără durere X+: De fiecare dată când această figurină urmează să piardă o rană, aruncă un D6: dacă rezultatul este egal sau mai mare decât X, rana respectivă nu este pierdută.

[HAZARDOUS (PERICULOS)]

După ce ataci cu această armă, aruncă un D6: la un rezultat de 1-2, această unitate suferă 1 **rană mortală** sau 3 **răni mortale** dacă este o unitate **MONSTRU/VEHICUL**.

[HEAVY (GREA)]

Adaugă 1 la **zarul de lovire** dacă unitatea atacatoare nu este **angajată în luptă**, nu a fost plasată pe câmpul de luptă în această tură și niciuna dintre figurinele sale nu s-a deplasat mai mult de 3" în această tură.

[INFILTRATORS (INFILTRARE)]

În timpul desfășurării, când plasezi o unitate de **Infiltrare**, aceasta poate fi amplasată oriunde pe câmpul de luptă, la mai mult de 8" pe orizontală față de zona de desfășurare a inamicului și toate unitățile inamice.

[LEADER/SUPPORT (LIDER/SPRIJIN)]

Unitățile cu abilitatea **Lider** sau **Sprijin** pot fi alăturate unei unități de **gardă de corp** înainte de bătălie pentru a forma o unitate **atașată** (unitățile la care se pot alătura sunt enumerate în aplicația Warhammer 40,000).

[LETHAL HITS (LOVITURI LETALE)]

O **lovitură critică** rănește automat ținta.

[LONE OPERATIVE (AGENT SOLITAR)]

Dacă nu face parte dintr-o unitate **atașată**, această unitate nu este **vizibilă** pentru figurinele inamice decât dacă se află la maximum 12" (sau o altă distanță specificată în abilitate).

[MELTA]

[MELTA X]: Adaugă X la caracteristica **D** a atacului dacă ținta se află la jumătatea distanței.

[RAPID FIRE (FOC RAPID)]

[RAPID FIRE X (FOC RAPID)]: Aruncă X atacuri suplimentare când țintești unități aflate în limita a jumătate din raza de acțiune.

[SCOUTS (CERCETAȘI)]

- Cercetași X":** unitatea poate efectua o **mișcare de cercetaș** de până la X" înainte de începerea primei ture.
- Dacă sunt imbarcate într-un **TRANSPORT DEDICAT**, acel **TRANSPORT DEDICAT** poate efectua această mișcare în locul lor.
- Această mișcare trebuie să se încheie la o distanță de cel puțin 8" pe orizontală față de toate unitățile inamice.

[SUSTAINED HITS (LOVITURI REPETATE)]

[SUSTAINED HITS X (LOVITURI REPETATE)]: Fiecare **lovitură critică** generează X lovituri suplimentare asupra țintei.

[TORRENT (TORENT)]

Atacurile **[TORRENT (TORENT)]** lovesc automat ținta.

[TWIN-LINKED (CU LEGĂTURI DUBLE)]

Poți arunca din nou zarurile de rănire pentru atacurile de tip **[TWIN-LINKED (CU LEGĂTURI DUBLE)]**.

WARHAMMER 40,000: GHID DE PORNIRE RAPIDĂ

STRATAGEME DE BAZĂ

Punctele de comandă pot fi cheltuite în timpul luptei pentru a folosi strategeme. Toți jucătorii pot folosi strategemele de bază prezentate aici. Strategeme suplimentare pot fi găsite în Codexuri și în alte publicații.

CHEIA STRATEGEMELOR



Se folosește în timpul:
Rândului oricăruia dintre jucători



Se folosește în timpul:
Rândului tău



Se folosește în timpul:
Rândului adversarului

COMMAND RE-ROLL (REARUNCARE DE COMANDĂ) 15.02

1CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

Un bun comandant poate supune voinței sale chiar și capriciile sorții sau norocul, pentru a-și asigura victoria.

CÂND: În orice fază, imediat după ce efectuezi una dintre următoarele aruncări pentru o unitate sau figurină aliată:

- Zarul de avansare
- Zarul de atac
- Zarul de daune
- Zarul de pericol
- Zarul de lovitură
- Zarul de salvare
- Zar de rănire
- O aruncare pentru a stabili numărul de atacuri generate de o armă.

ȚINTA: Unitatea sau figurina respectivă.

EFFECT: Arunci din nou acel zar. Dacă arunci mai multe zaruri împreună, alege unul dintre zarurile respective pentru a-l arunca din nou (cu excepția **zarurilor de atac**, pe care trebuie să le arunci din nou cu totul).



EXPLOSIVES (EXPLOZIBILI) 15.05

1CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

După ce își pregătesc grenadele sau alte explozive, acești războinici se retrag și lansează moartea în rândurile inamicului.

CÂND: Faza ta de tragere.

ȚINTA: O unitate aliată **neangajată în luptă** cu **EXPLOZIBILI/GRENADE** care întrunește **condițiile să tragă** și care nu a efectuat o **mișcare de avans** în această tură

EFFECT: Rezolvă următoarea secvență:

1. Alege o cu **EXPLOZIBILI/GRENADE** din unitatea ta.
2. Alege o **neangajată în luptă** aflată la o distanță de maximum 8" de figurina respectivă și **vizibilă** pentru aceasta.
3. Aruncă șase zaruri D6: pentru fiecare 4+, acea unitate inamică suferă **1 rană mortală** (06.02).



EPIC CHALLENGE (PROVOCAREA EPICĂ) 15.03

1CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

Legende de mileniu al 41-lea abundă în dueluri mortale între campioni semeți.

CÂND: Faza de luptă, imediat după ce o unitate **CHARACTER (PERSONAJ)** aliată este **selectată pentru luptă**.

ȚINTA: Respectiva **CHARACTER (PERSONAJ)**.

EFFECT: Selectează o figurină **CHARACTER (PERSONAJ)** din unitatea ta. Până la sfârșitul fazei, armele de luptă corp la corp ale acelei figurine dețin abilitatea **[PRECIZIE]**.



INSANE BRAVERY (CURAJ NEBUN) 15.04

1CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

Acești războinici, indiferenți față de propria supraviețuire, rezistă chiar și în condiții aparent imposibile.

CÂND: Etapa de destabilizare din faza ta de Comandă, chiar înainte de a arunca un **zar de destabilizare** pentru o unitate aliată.

ȚINTA: Unitatea respectivă.

EFFECT: Această **aruncare de destabilizare** este automat reușită.

RESTRICȚII: Nu poți folosi această **strategemă** de mai multe ori în decursul unei lupte.



CRUSHING IMPACT (IMPACT ZDROBITOR) 15.06

1CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

În situații extreme, vehiculele blindate și monștrii dezlănțuiți își pot folosi dimensiunile impresionante ca pe o armă, lovind și zdrobind inamicii sub greutatea lor colosală, deși astfel riscă să sufere la rândul lor daune.

CÂND: Faza ta de Atac, imediat după ce o unitate **MONSTRU/VEHICUL** aliată încheie o **mișcare de atac**.

ȚINTA: Respectiva unitate **MONSTRU/VEHICUL**.

EFFECT: Rezolvă următoarea succesiune:

1. Alege o unitate inamică **angajată în luptă** cu unitatea ta.
2. Alege o figurină din unitatea ta care este **angajată în luptă** cu unitatea inamică respectivă.
3. Aruncă un număr D6 egal cu caracteristica **T** a acelei figurine: pentru fiecare 1, unitatea ta suferă **1 rană mortală**; pentru fiecare 5+, acea unitate inamică suferă **1 rană mortală** (cu un maxim de **6 răni mortale** per unitate).



WARHAMMER 40,000: GHID DE PORNIRE RAPIDĂ

RAPID INGRESS (DEFĂȘURARE RAPIDĂ) 15.07

1CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

Fie că vorbim de strategii ingenioase, tehnologii performante sau ritualuri supranaturale, comandanții au la dispoziție o mulțime de mijloace de a grăbi atacul războinicilor lor.

CÂND: La sfârșitul Fazei de mișcare a adversarului tău.

ȚINTA: O unitate aliată care face parte din **rezervele strategice** (cu excepția **AERONAVELOR**).

EFFECT: Unitatea ta efectuează o **mișcare de ingress (defășurare rapidă)** (20.04).

RESTRICȚII: Nu poți folosi această **strategie** în timpul primei runde de luptă.



FIRE OVERWATCH (TIR ÎN STARE DE ALERTĂ) 15.08

1CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

O rafală de proiectile poate respinge inamicii care avansează.

CÂND: La sfârșitul fazei de Mișcare a adversarului tău.

ȚINTĂ: O unitate aliată **neangajată în luptă** (cu excepția unităților **TITANIC**).

EFFECT: Unitatea ta trage folosind **snap shooting (tragerea rapidă)** (vezi mai jos).

SNAP SHOOTING (TRAGERE RAPIDĂ) 15.09

ELIGIBIL DACĂ: Conform regulii care permite acest **tip de trageră**.

EFFECT: Unitatea ta trage așa cum este descris în Making Attacks (Efectuarea atacurilor) (04).

ÎN TIMP CE TRAGI:

- Poți ținti doar o **singură** unitate inamică **vizibilă** aflată la maximum 24" de unitatea ta (și numai dacă este o țintă eligibilă).
- Fiecare atac lovește doar la un rezultat nemodificat de 6 al **zarului de lovire** (indiferent de caracteristica **BS** sau de orice modificatori).
- Nu poți arunca din nou **zarurile de lovire**.

DUPĂ TRAGERE: Până la sfârșitul fazei, unitatea ta **nu** să înceapă o acțiune.



SMOKESCREEN (CORTINĂ DE FUM) 15.10

1CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

Chiar și cei mai pricepuți țintași vor avea dificultăți în a nimeri țintele ascunse de fumul dens.

CÂND: La începutul Fazei de tragere a adversarului tău.

ȚINTA: O unitate **SMOKE (FUM)** aliată.

EFFECT: Până la sfârșitul fazei, de fiecare dată când un atac vizează fie unitatea ta **FUM**, fie o unitate care nu este **complet vizibilă** pentru figurina care atacă din cauza uneia sau mai multor figurine din unitatea ta **FUM**, ținta **beneficiază de acoperire** împotriva acelui atac (13.08).



HEROIC INTERVENTION (INTERVENȚIE EROICĂ) 15.11

1CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

Cu strigăte de război frenetice, războinicii tăi se năpustesc asupra inamicului în luptă.

CÂND: La sfârșitul Fazei de atac a adversarului tău.

ȚINTĂ: O unitate aliată **neangajată în luptă** la maximum 12" de una sau mai multe unități inamice. Poți selecta o unitate **VEHICUL** numai dacă aceasta este și o unitate **PERSONAJ/WALKER**.

EFFECT: **Rezolvă un atac** cu unitatea ta (11.02). În acest timp, înainte de a arunca **zarul de atac**, trebuie să alegi **unul** dintre următoarele moduri:

- **Salt pentru apărare:** Când selectezi **țintele de atac**, poți alege doar unitățile inamice care au efectuat o **mișcare de atac** în această fază și care se află în cadrul **distanței maxime**.
- **Into the Fray (În vârtoarea luptei):**
 - Când arunci **zarul de atac**, dacă rezultatul este mai mare de 6 (după aplicarea modificatorilor), modifică-l la 6.
 - Când selectezi **țintele de atac**, poți alege orice unități inamice aflate la maximum 6" de unitatea ta și în limita **distanței maxime**.

+1CP



COUNTEROFFENSIVE (CONTRAOFENSIVA) 15.12

2CP

STRATEGEMA DE BAZĂ

În lupta corp la corp, chiar și cea mai mică ezitare poate oferi un avantaj pe care un adversar agil îl poate exploata.

CÂND: Etapa de luptă din faza de Luptă a adversarului tău, imediat după ce o unitate inamică și-a rezolvat atacurile.

ȚINTA: O unitate aliată care este **eligibilă să lupte**.

EFFECT: Până la sfârșitul fazei, unitatea ta are abilitatea **Luptă primul** și trebuie să fie următoarea unitate pe care o **selectezi pentru a lupta** (12.04).

