

WARHAMMER 40 000 – SKRÓT ZASAD

Ten przewodnik pomoże ci rozpocząć rozgrywkę w grze Warhammer 40 000. Przetłumaczony i uzupełniony został z zachowaniem kompromisu między oryginalną terminologią, językiem polskim i żargonem graczy, którzy z konieczności i przyzwyczajenia adaptują anglojęzyczne terminy.

Szczegółowe zasady znajdziesz w oficjalnej anglojęzycznej publikacji *Core Rules*, do której odsyłają podawane tutaj w nawiasach numery stron.

Bitwy w grze Warhammer 40 000 składają się z rund (rounds). Podczas każdej z nich obaj gracze rozgrywają po kolei swoje tury (turns), podzielone na fazy (phases), które następują w ustalonej kolejności:

1. FAZA DOWODZENIA (Command Phase)
2. FAZA RUCHU (Movement Phase)
3. FAZA STRZELANIA (Shooting Phase)
4. FAZA SZARŻY (Charge Phase)
5. FAZA WALKI (Fight Phase)

1. FAZA DOWODZENIA (Command Phase, s. 11–12)

Command (rozkazy): Najpierw obaj gracze otrzymują po 1 CP (Command Point, czyli punkcie dowodzenia). Te punkty można w różnych momentach bitwy wydawać na stratagemy (zagrywki taktyczne).

Następnie rozpatrz wszelkie zasady, które odnoszą się do fazy dowodzenia.

Battle-shock (szok bitewny): Rzuć 2K6 za każdą jednostkę w armii, która ma mniej niż połowę modeli (lub Wounds, jeśli to jednostka z jednym modelem). Jeśli wynik jest niższy niż LD (Leadership) na karcie jednostki, nakładany jest efekt Battle-shock, który trwa do początku twojej następnej fazy dowodzenia.

Jednostki z efektem Battle-shock mają OC (Objective Control) równe 0 i twoje stratagemy nie mają na nie wpływu.

2. FAZA RUCHU (Movement Phase, s. 13–18)

Jednostki, które nie znajdują się w zasięgu 1" od modeli wroga (czyli w Engagement Range), mogą pozostać w miejscu (Remain Stationary), zrobić normalny ruch (Normal move) lub tzw. Advance:

- **Normalny ruch (Normal Move):** Przesuń jednostkę maksymalnie o tyle cali, ile wynosi jej cecha M (Move), ale tak, by nie znalazła się w Engagement Range modeli przeciwnika.
- **Ruch Advance (marsz/bieg):** Jak wyżej, z tym że rzucasz K6 i dodajesz wynik do M jednostki. Jednostki, które wykonują ruch Advance, mogą w tej turze strzelać wyłącznie z broni typu Assault i nie mogą szarżować.

Jednostki w Engagement Range modeli wroga mogą jedynie pozostać w miejscu lub zrobić ruch Fall Back:

- **Ruch Fall Back (wycofanie się):** Działa tak jak normalny ruch, ale nie można po nim strzelać ani szarżować w tej turze.

3. FAZA STRZELANIA (Shooting Phase, s. 19–28)

Twoje modele mogą strzelać po kolei z broni dystansowej w te wrogie jednostki, które są dla nich widoczne i znajdują się w zasięgu wybranej broni.

Modele posiadające więcej niż jedną broń dystansową mogą strzelać każdą z nich w inny cel, ale przed wykonaniem jakichkolwiek ataków należy zadeklarować cele wszystkich modeli w strzelającej jednostce.

Oto objaśnienie przykładowych profili broni dystansowej (Ranged Weapons) i do walki wręcz (Melee Weapons):

 RANGED WEAPONS	RANGE	A	BS	S	AP	D
Bolt pistol [PISTOL]	12"	1	3+	4	0	1
 MELEE WEAPONS	RANGE	A	WS	S	AP	D
Astartes chainsword	Melee	5	3+	4	-1	1

Range: Zasięg, czyli jak daleko można strzelić z danej broni. Jeśli jednostka wroga znajduje się w zasięgu broni i jest widoczna dla twojego modelu, możesz wziąć ją na cel.

A (Attacks): Ataki, czyli liczba strzałów lub ciosów, które można wykonać bronią. Oznacza liczbę kostek, którą wykonujesz rzut na trafienie (Hit Roll).

BS (Ballistic Skill) lub WS (Weapon Skill): Umiejętności strzeleckie lub walki wręcz, czyli w praktyce celność ataków. Jeśli wynik rzutu na trafienie jest równy lub wyższy od tej liczby, to trafiasz!

S (Strength): To siła. Każdy udany atak musi być na tyle mocny, by zranić cel.

AP (Armour Penetration): Oznacza przebicie pancerza, czyli efektywność ataku przeciwko pancerzowi.

D (Damage): Obrażenia zadawane przez broń. Jeśli wrogiej jednostce nie uda się rzut obronny, atak zada właśnie tyle obrażeń.

ATAKOWANIE

Aby zaatakować modelem, wykonaj poniższą sekwencję:

1 RZUT NA TRAFIENIE (Hit Roll)

Rzuć jedną K6 na każdy atak (A) broni. Udany wynik to taki, który jest równy lub wyższy od BS (umiejętności strzeleckich) modelu. Niemodyfikowana 6 to trafienie krytyczne (Critical Hit), które zawsze jest udane.

2 RZUT NA ZRANIENIE (Wound Roll lub brzydko mówiąc, „rzut na woundy”)

Porównaj siłę ataku (S) z wytrzymałością (T) celu według poniższej tabeli. Niemodyfikowana 6 to rana krytyczna (Critical Wound) – ten rzut na zranienie zawsze jest udany.

Siła (S) broni vs wytrzymałość (T) celu	Wymagany wynik rzutu K6 na zranienie
S jest co najmniej 2 razy większa niż T	2+
S jest większa niż T	3+
S jest równa T	4+
S jest mniejsza niż T	5+
S jest co najmniej 2 razy mniejsza niż T	6+

3 PRZYDZIELENIE ATAKÓW

Przeciwnik wybiera, który model w jego jednostce ma przyjąć atak na siebie (jeśli którykolwiek z modeli już jest ranny, atak musi być przydzielony do niego).

Niektóre ataki zadają **rany śmiertelne (mortal wounds, s. 23)**.

- Każda taka rana sprawia, że jeden model w trafionej jednostce otrzymuje jedną ranę.
- Przeciwno mortal wounds nie można wykonywać rzutów obronnych.
- Obrażenia od mortal wounds przydziela się zawsze dopiero po zadaniu normalnych obrażeń w kroku 5.

4 RZUT OBRONNY (Saving Throw, brzydko mówiąc, „rzut na save”)

Przeciwnik rzuca jedną K6 i modyfikuje wynik o współczynnik AP broni, którą wykonano atak, oraz osłonę (poniżej). Jeśli wynik jest równy lub większy od współczynnika SV broniącego się modelu, atak się nie powiodł. W przeciwnym razie zadajemy obrażenia.

Ośłona (Benefit of Cover, s. 44)

Jeśli model wzięty na cel jest w osłonie, np. dzięki właściwościom terenu (s. 44–48), do jego rzutu obronnego dodajemy 1. Nie dotyczy to modeli ze współczynnikiem SV 3+ lub lepszym, jeśli AP broni atakującego wynosi 0. Osłony nie kumulują się – można korzystać tylko z jednej.

5 ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Zadaj obrażenia – za każdy udany atak model otrzymuje tyle ran (Wounds), ile wynosi współczynnik Damage (D) tego ataku.

4 FAZA SZARŻY (Charge Phase, s. 29–30)

W tej fazie twoje jednostki mogą szarżować, by zaatakować wroga wręcz. Wybieraj po kolei jednostki, które mają szarżować, wykonując dla każdej z nich poniższą sekwencję. Szarżować nie mogą jednostki, które w tej turze wykonały ruchy Advance lub Fall Back, a także te, które znajdują się w Engagement Range wroga.

1. Wybierz jedną lub więcej jednostek wroga, na które ma szarżować twoja jednostka.
2. Rzuć 2K6. Wynik oznacza łączny dystans w calach, na jaki jednostka może szarżować. Jeśli wystarczy on do tego, by znaleźć się w zasięgu 1" od każdej z wybranych jednostek wroga, szarża jest udana. Przesuń każdy z modeli w stronę jednej z tych jednostek tak, by – jeśli to tylko możliwe – stykały się podstawkami. Jeżeli uzyskany wynik nie pozwala wejść w Engagement Range jednostki wroga, szarżująca jednostka pozostaje w miejscu.

5. FAZA WALKI (Fight Phase, s. 32–36)

Każda jednostka w Engagement Range wroga będzie teraz walczyć. W każdej fazie walki walczą wszystkie takie jednostki, również te należące do przeciwnika. Faza walki dzieli się na dwa kroki:

1. **Fight First (Pierwsi do walki):** Jako pierwsze walczą jednostki ze zdolnością Fight First, w tym te, które wykonały w tej turze szarżę. Gracze wybierają na przemian po jednej jednostce, poczynając od gracza, który nie ma obecnie swojej tury.
2. **Remaining Combats (Pozostałe starcia):** Gracze walczą na przemian pozostałymi jednostkami, poczynając od gracza, który nie ma obecnie swojej tury.

1 DOSTAWIENIE (Pile In)

Najpierw możesz przesunąć każdy model walczącej jednostki maksymalnie o 3" w kierunku najbliższego modelu przeciwnika.

2 WYKONYWANIE ATAKÓW

Każdy model w Engagement Range przeciwnika (lub stykający się podstawkami z takim modelem) walczy za pomocą jednej wybranej przez ciebie broni do walki wręcz (melee), w jaką jest zaopatrzony. W tym celu wykonaj taką samą sekwencję atakowania, jak w przypadku ataków dystansowych (z tym wyjątkiem, że broń do walki wręcz ma współczynnik WS – walkę wręcz, a nie BS).

3 KONSOLIDACJA (Consolidate)

Po wykonaniu ataków wszystkimi modelami, które były w stanie walczyć, możesz przesunąć każdy model, który nie styka się podstawkami z modelami wroga, do 3" w stronę najbliższego modelu wroga.

Zdolności jednostek

Poniżej znajduje się lista zdolności wspólnych dla wielu jednostek. Pełne opisy działania zarówno tych, jak i innych uniwersalnych zdolności, znajdziesz w podręczniku Core Rules.

DEADLY DEMISE (Zemsta zza grobu, s. 23)

Deadly Demise x: Gdy ten model zostaje zniszczony, rzuć K6. Jeśli wypadnie 6, każdy model w zasięgu 6" otrzymuje x mortal wounds.

DEEP STRIKE (Głębokie uderzenie, s. 39)

Jednostkę można umieścić w rezerwach zamiast na polu bitwy, a następnie wystawić ją w fazie ruchu w dowolnym miejscu, które znajduje się dalej niż o 9" w poziomie od modeli przeciwnika.

FEEL NO PAIN (Niewrażliwość na ból, s. 23)

Feel No Pain x+: Za każdym razem, gdy model ma otrzymać ranę, rzuć K6: jeśli wynik jest równy lub większy od x, rana nie zostaje zadana.

FIGHTS FIRST (Walczy pierwsza, s. 32)

Jednostka z tą zdolnością, która może walczyć, robi to w kroku Fight First fazy walki.

INFILTRATORS (Infiltratorzy, s. 39)

Jeśli każdy model w jednostce ma tę zdolność, to podczas wystawiania można ustawić ją w dowolnym miejscu pola bitwy, które znajduje się dalej niż o 9" poziomo od strefy rozstawienia (Deployment Zone) przeciwnika i wszystkich jego modeli.

LEADER (Przywódca, s. 39)

Niektóre jednostki postaci (ze słowem kluczowym **CHARACTER**) mają na swoich kartach słowo *Leader*. Takie postaci znane są jako przywódcy, a jednostki, którymi mogą dowodzić, czyli Bodyguard (straż przyboczna), wymienione są na ich kartach.

- Przed bitwą każdą jednostkę **CHARACTER** ze zdolnością Leader można dołączyć do jednej z jednostek Bodyguard, tworząc w ten sposób jednostkę połączoną (Attached).
- Jednostki połączone mogą mieć w składzie tylko jednego przywódcę.
- Nie można przydzielać ataków do modelu **CHARACTER** w jednostce połączonej (chyba że tylko takie w niej zostaną).

LONE OPERATIVE (Samotny wilk, s. 19)

Jeśli ta jednostka nie wchodzi w skład jednostki połączonej, można wybrać ją jako cel ataku dystansowego tylko wówczas, gdy atakujący model jest w zasięgu 12".

SCOUTS (Zwiad, s. 39)

Scouts x": Przed rozpoczęciem pierwszej tury jednostka może zrobić normalny ruch do x".

- Jeśli jednostka znajduje się w dedykowanym transporterze (**TRANSPORT**), wówczas ruch może zrobić ten transporter.
- Ruch musi skończyć się dalej niż o 9" w poziomie od wszystkich modeli przeciwnika.

STEALTH (Ukrycie, s. 20)

Jeśli każdy model w jednostce ma tę zdolność, to za każdym razem, gdy wykonywany jest przeciw niej atak dystansowy, odejmij 1 od rzutu na trafienie.

Cechy broni

ANTI (broń przeciw..., s. 28)

[ANTI-SŁOWO KLUCZOWE X+]: Niezmodyfikowany wynik x+ rzutu na zranienie przeciwko celowi z danym słowem kluczowym oznacza ranę krytyczną.

ASSAULT (szturmowa, s. 25)

Posiadacz może z niej strzelać, nawet gdy jego jednostka wykonała ruch Advance.

BLAST (wybuchowa, s. 26)

- +1 do liczby ataków za każde 5 modeli w jednostce wziętej na cel (zaokrąglając w dół).
- Nigdy nie można z niej strzelać do jednostki w Engagement Range jakichkolwiek jednostek armii, do której należy atakujący model (w tym własnej).

DEVASTATING WOUNDS (druzgocące rany, s. 28)

Przeciwko ranom krytycznym z tej broni nie można wykonywać żadnych rzutów na Save (nawet invulnerable).

Takie ataki przydzielane są modelom przeciwnika dopiero po przeprowadzeniu pozostałych.

HAZARDOUS (niestabilna, s. 28)

Po strzale lub walce wykonaj test Hazardous, rzucając K6 za każdą sztukę użytej broni o tej właściwości. Każda 1 oznacza zniszczenie jednego modelu wyposażonego w broń Hazardous. Modele ze słowami kluczowymi **CHARACTER**, **MONSTER** i **VEHICLE** otrzymują zamiast tego 3 mortal wounds.

HEAVY (ciężka, s. 26)

Dodaj 1 do rzutów na trafienie, jeśli w tej turze jednostka posiadacza broni pozostała w miejscu (Remained Stationary).

IGNORES COVER (pomija osłonę, s. 25)

Cel nie może korzystać z osłony przeciwko temu atakowi.

INDIRECT FIRE (ogień pośredni, s. 26)

- Może brać na cel i atakować jednostki, których nie widzi jednostka atakująca.
- Jeśli żaden model w jednostce docelowej nie jest widoczny, to podczas atakowania bronią Indirect Fire odejmij 1 od rzutu na trafienie podczas tego ataku. Dodatkowo na czas tego ataku cel traktowany jest tak, jakby miał osłonę.

LETHAL HITS (zabójcze trafienia, s. 25)

Podczas ataku taką bronią trafienia krytyczne automatycznie ranią cel.

PISTOL (pistolet, s. 25)

- Z tej broni można strzelać, nawet jeśli jednostka posiadacza znajduje się w Engagement Range wrogich jednostek. Można jednak wówczas brać na cel wyłącznie jedną z tych jednostek.
- Wybierając tę broń, model nie może strzelać z żadnej broni z innej kategorii (chyba że model ma słowo kluczowe **MONSTER** lub **VEHICLE**).

RAPID FIRE X (szybkostrzelną, s. 25)

Jeśli wzięta na cel jednostka znajduje się w połowie zasięgu broni, zwiększ liczbę ataków o x.

SUSTAINED HITS X (ogień ciągły, s. 28)

Każde trafienie krytyczne oznacza x dodatkowych trafień w cel.

TORRENT (fala ognia, s. 25)

Ataki tą bronią trafiają automatycznie.

TWIN-LINKED (podwójna, s. 25)

Atakując za pomocą takiej broni, możesz przerzucić rzut na zranienie (Saving Throw).

CORE STRATAGEMS (PODSTAWOWE ZAGRYWKI, s. 41–42)

Podczas bitwy można wydawać punkty Command Points, by korzystać z zagrywek taktycznych, czyli stratagemów. Wszyscy gracze mogą używać wymienionych tu stratagemów podstawowych. Dodatkowe stratagemy można znaleźć w kodeksach i innych publikacjach.

COMMAND RE-ROLL (Przerzut dowódcy, s. 41) 1 CP

Wielki przywódca w drodze ku zwycięstwu może nagiąć do swojej woli nawet rzędkienia losu.

KIEDY W dowolnej fazie, tuż po rzucie na trafienie (Hit), zranienie (Wound), obrażenia (Damage), (Save), ruch Advance, szarżę, po teście Desperate Escape lub Hazardous, albo zaraz po określeniu liczby ataków modelu lub jednostki z twojej armii za pomocą kości.

SKUTEK Możesz przerzucić ten rzut lub test.

COUNTER-OFFENSIVE (Kontrofensywa, s. 41) 2 CP

W walce kontaktowej zręczny przeciwnik może wykorzystać nawet najmniejsze zawahanie.

KIEDY Faza walki, tuż po walce jednostki wroga.

CEL Jedna z twoich jednostek w Engagement Range co najmniej jednej jednostki wroga, która nie została jeszcze wybrana do walki w tej fazie.

SKUTEK Teraz będzie walczyć twoja jednostka.

EPIC CHALLENGE (Wielki pojedynek, s. 41) 1 CP

Legenda 41. milenium obfitują w opisy śmiertelnych pojedynków między czempionami.

KIEDY Faza walki, gdy twoja jednostka **CHARACTER** w Engagement Range jednej lub więcej jednostek połączonych jest wybrana do walki.

CEL Jeden model **CHARACTER** w twojej jednostce.

SKUTEK Wszystkie ataki wręcz tego modelu mają do końca fazy zdolność [PRECISION] (s. 26).

INSANE BRAVERY (Szalona odwaga, s. 42) 1 CP

Nie zważając na własne przetrwanie, wojownicy bronią pozycji, choć wiedzą, że szanse są nikłe.

KIEDY Krok Battle-shock fazy rozkazów, przed testem Battle-shock jednej z twoich jednostek (s. 11).

CEL Jednostka z twojej armii, która ma przejść test Battle-shock.

SKUTEK Jednostka automatycznie zdaje ten test Battle-shock.

OGRANICZENIA Można użyć tego stratagema tylko raz na bitwę.

GRENADE (Granat, s. 42) 1 CP

Wojownicy cofają się i miotają śmiertelnościami ręcznymi pociskami w sam środek oddziału wroga.

KIEDY	Twoja faza strzelania.
CEL	Jedna twoja jednostka ze słowem kluczowym GRENADES , która nie znajduje się w Engagement Range jednostek wroga i podczas tej fazy nie była wybierana do strzelania.
SKUTEK	Wybierz jedną jednostkę wroga, która nie znajduje się w Engagement Range twoich jednostek, jest widoczna dla wybranej jednostki ze słowem kluczowym GRENADES i znajduje się w zasięgu 8" od niej. Rzuć 6K6. Za każdy wynik 4+ ta jednostka wroga otrzymuje 1 mortal wound.

TANK SHOCK (Pancerny szturm, s. 42) 1 CP

Taranowanie wroga rozpędzonym pojazdem nie jest może zbyt subtelne, ale odnosi morderczy skutek.

KIEDY	Twoja faza szarży.
CEL	Jedna twoja jednostka ze słowem kluczowym VEHICLE .
SKUTEK	Do końca fazy, gdy ta jednostka zakończy szarżę, wybierz jedną jednostkę wroga w jej Engagement Range, a następnie jedną posiadaną przez twoją jednostkę broń do walki wręcz (melee). Rzuć tyłoma K6, ile wynosi S tej broni. Jeśli ów współczynnik jest większy niż T jednostki wroga, rzuć jeszcze dwoma K6. Za każdy wynik 5+ ta wroga jednostka otrzymuje 1 mortal wound (maksymalnie może otrzymać 6 mortal wounds).

FIRE OVERWATCH (Ogień osłonowy, s. 42) 1 CP

Dziki grad pocisków potrafi odeprzeć nacierających wrogów.

KIEDY	Faza ruchu lub szarży przeciwnika, zaraz po wystawieniu wrogiej jednostki lub po zakończeniu przez nią ruchu Normal, Advance, Fall Back lub szarży.
CEL	Jedna z twoich jednostek, która znajduje się w zasięgu 24" od tej jednostki wroga i mogłaby strzelać, gdyby trwała właśnie twoja faza strzelania.
SKUTEK	Twoja jednostka może strzelić do tej jednostki wroga, jeśli jest dla niej widoczna, tak jakby trwała twoja własna faza strzelania.
OGRANICZENIA	Nie można rzucać tego stratagema na jednostkę TITANIC . Do końca fazy za każdym razem, gdy model z twojej jednostki wykona atak dystansowy, tylko wynik 6 zapewnia trafienie, bez względu na BS broni i jakiegokolwiek inne modyfikatory. Możesz użyć tego stratagema tylko raz na turę.

HEROIC INTERVENTION**(Bohaterska interwencja, s. 42) 2 CP**

Twoi wojownicy wznoszą wściekły okrzyk i pędzą, by stawić czoła szarżującemu wrogowi.

KIEDY	Faza szarży przeciwnika, tuż po zakończeniu ruchu szarży wrogiej jednostki.
CEL	Jedna z twoich jednostek, która znajduje się w zasięgu 6" od tej jednostki wroga i która mogłaby zadeklarować szarżę przeciwko tej jednostce, gdyby trwała właśnie twoja faza szarży.
SKUTEK	Twoja jednostka szarżuje tylko na tę jednostkę wroga. Rozpatrujesz tę szarżę tak, jakby trwała twoja własna faza szarży.
OGRANICZENIA	Możesz wybrać swoją jednostkę ze słowem kluczowym VEHICLE , tylko jeśli jest to również WALKER . Nawet jeśli szarża jest udana, twoja jednostka nie otrzymuje w tej turze żadnej premii związanej z szarżą (s. 29).

SMOKESCREEN (Zasłona dymna, s. 42) 1 CP <i>Nawet najlepsi strzelcy z trudem trafiają w cele zasłute kłębami dymu.</i>	
KIEDY	Faza strzelania przeciwnika, tuż po wybraniu celów wrogiej jednostki.
CEL	Jedna twoja jednostka ze słowem kluczowym SMOKE wybrana jako cel jednego lub więcej ataków wrogiej jednostki.
SKUTEK	Do końca fazy wszystkie modele w twojej jednostce mogą korzystać z osłony (Benefit of Cover) i mają zdolność Stealth.

GO TO GROUND (Padnij, s. 42) 1 CP <i>Wojownicy rzucają się za każdą osłonę, jaką tylko znajdą, chcąc chronić się przed ostrzałem.</i>	
KIEDY	Faza strzelania przeciwnika, tuż po wybraniu celów wrogiej jednostki.
CEL	Jedna twoja jednostka ze słowem kluczowym Infantry wybrana jako cel jednego lub więcej ataków wrogiej jednostki.
SKUTEK	Do końca fazy wszystkie modele w twojej jednostce mają invulnerable save 6+ (s. 22) i mogą korzystać z osłony (Benefit of Cover, s. 44).

RAPID INGRESS (Szybkie wejście, s. 42) 1 CP <i>Sprytna strategia, potężna technologia lub rytuał psioniczny – istnieje wiele sposobów, na które dowódca może przyspieszyć nadejście swych wojsk</i>	
KIEDY	Koniec fazy ruchu przeciwnika.
CEL	Jedna twoja jednostka z rezerw.
SKUTEK	Twoja jednostka może wkroczyć na pole bitwy, tak jakby trwał krok Reinforcements twojej fazy ruchu. Nie możesz użyć tego Stratagemu po to, by wprowadzić jednostkę w rundzie, w której normalnie nie mogłaby wejść na pole bitwy.

KOLORY STRATAGEMÓW: TURA DOWOLNEGO GRACZA TWOJA TURA TURA PRZECIWNIKA	
--	--

Tłumaczenie i uzupełnienie wg *Quick Start Guide* i *Core Rules*: Paweł Oleszczuk, pawel.oleszczuk.art

Redakcja i korekta: Wojciech Oleszczuk