



Mam 15 lat. Od dawna (chyba zaczęło się to, gdy miałem lat 8) pasjonuję się warhammerem. Ponieważ ta pasja pochłania mnóstwo mojego czasu i zajmuje niebagatelną powierzchnię mojego pokoju, to nie dziwię się mojemu Ojcu, że bardzo chciałby wiedzieć „o co właściwie chodzi w tych warhammerach?”. Trudno to wyjaśnić w kilku zdaniach, dlatego napisałem dla mojego Taty spore opracowanie, które być może za interesuje również Czytelników MT. Oczywiście, pierwotny tekst nieco przereklamowałem dla potrzeb publikacji w MT.



Potyczka wchodzi w kulminacyjny moment wraz z przybyciem patrolujących teren Błędných Rycerzy (Errant Knights).

TO GRA PLANSZOWA, ALE CAŁKIEM NIEZWYKŁA

Mam nadzieję, że czytając tytuł, coś już sobie kojarzycie albo mówicie, „powinni już dawno o tym napisać”, ale na pewno znajdą się też tacy, którzy nigdy nie słyszeli, nie grali i nie widzieli tej gry. To do-

brze, że redakcja MT zdecydowała się na przedstawienie zdobywającej coraz większą popularność gry, a właściwie systemu bitewnego **Warhammer Fantasy Battle**.

Dla osób niewtajemniczonych należy wspomnieć na wstępie, że jest to zabawa podobna do ołowianych żołnierzyków, którymi od zarania dziejów bawiły się kolejne pokolenia chłopców. Tu także występują pięknie rzeźbione figurki, które zebrane w ogromnej ilości symulują potyczki potężnych armii ze świata baśni i legend.

Jednym z najciekawszych aspektów tej przepięknej gry jest to, że figurek, którymi będziemy grać, nie wystarczy kupić w sklepie, lecz należy je samemu skleić i pomalować. Jako że każdy z graczy może wybrać dowolny skład swojej armii i każdą figurkę skleić czy pomalować w inny sposób, możliwość spotkania się dwóch takich samych oddziałów jest bliska zeru. To właśnie dzięki temu warhammer nie znudzi się nigdy. Stopniowo kolekcjonując własnych wojowników, uzbrajając ich w przeróżny oręż, dając im sztandary i malując zbroje, praktycznie wczuwamy się w naszych wojaków. Trudniej jest nam patrzeć, jak „giną”, natomiast zwycięstwo, a nawet same potyczki z udziałem naszych rycerzy dają nam wiele satysfakcji.

Różnica między zwykłą zabawą a systemem bitewnym tkwi jednak w tym, że całością rozgrywki

WARHAMMER... a cóż to takiego?

Wojtek Marciniak



W warhammerze tylko i wyłącznie od Ciebie zależy, jaką armię wybierzesz i czy jej główną siłą będzie kawaleria...



... maszyny...

kierują zasady dostosowane w taki sposób, aby gra była zbalansowana, a partia przebiegała szybko i sprawnie. Wykorzystując własne możliwości taktyczne i trochę szczęścia, można przy użyciu tych reguł odnieść chwalebne zwycięstwa lub poznać gorzkie porażki.

Kolejną cechą warhammera, odróżniającą go od innych gier planszowych, jest to, że za planszę służy nam tutaj dowolny fragment powierzchni, na którym będą się ścierać nasze miniaturowe armie. Może nam do tego posłużyć chociażby podłoga lub stół. Chyba jednak większość naszych Czytelników posiada zdolności manualne i plastyczne, dzięki którym będą umieli tworzyć wspianale makiety, dioramy czy malować figurki z dużą ilością detali. Po stworzeniu pięknego pola bitwy będziecie czuli wielką satysfakcję i radość z jeszcze bardziej realistycznej rozgrywki.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

Książka z regułami gry: dostępna w wersji polskiej w każdym sklepie z figurkami firmy **Games Workshop**.

Kostki do gry: do gry będą potrzebne 6-ścienne kości nazywane potocznie K6.

Miarka: do pomiarów odległości np. strzału z łuku lub odległości szarży miarka wyskalowana w calach.

Szablony: aby gra była bardziej rzeźczywiata, potrzebne są szablony przedstawiające promień wybuchu pocisku z maszyny wojennej lub odległość i kąt płomieni wydobywających się z paszczy smoka.

Modele i miejsce do gry: najlepiej zaplanować sobie, jak ma wyglądać twoja armia i stopniowo kupować figurki, by w końcu uzbie-

rać potężną i niezwyciężoną armię. Warhammera można rozgrywać na stole kuchennym, na dywanie, a nawet na podłodze. Do rozgrywania małej i średniej wielkości bitew wystarczy teren o wymiarach 48 na 48 cali, czyli ok. 120 × 120 cm.

ZASADY

Bitwa w świecie warhammera podzielona jest na tury w celu sprawnego przebiegu rozgrywki. Gracze na przemian wykonują po jednej pełnej turze. Zazwyczaj o tym, kto rozpoczyna pierwszą turę, decyduje rzut kostką, kto wyrzuci wyższą liczbę ma prawo wybrać, czy chce zaczynać, czy też nie. Każda tura podzielona jest na fazy. Są to kolejno:

Początek tury, w której twoje oddziały wykonują testy psychologii oraz czynności specjalne swojej armii (np. odmawianie modlitwy).

Faza ruchu, podczas której oddziały przemieszczają się oraz szarżują.

Faza magii, w której twoi magowie i czarodzieje starają się osłabić wroga.

Faza strzelania, kiedy zasypujesz nieprzyjaciela gradem strzał i pocisków z machin.

Faza walki wręcz, w której wasze oddziały ścierają się na polu bitwy.

Geneza warhammera

Nie wiadomo, kiedy dokładnie zrodził się pomysł na grę Warhammer Fantasy Battle, ale pewne jest, że trzej główni autorzy: Rick Priestley, Brian Ansell i Richard Halliwell, wydali w 1982 roku zbiór zasad do gry o przydługiej nazwie Warhammer The Mass Combat Role-Playing Game. Od tamtej pory pojawiło się już 6 edycji gry i wszystko wskazuje na to, że będą też kolejne. Przystępne zasady i emocje towarzyszące rozgrywce sprawiły, że coraz więcej ludzi interesuje się warhammerem. Istnieje wiele klubów powstałych w celu rozgrywek, tworzą się również ligi ogólnokrajowe, w których na turniejach gracze walczą o nagrody i miano najlepszego generała. Liga Ogólnopolska liczy w tym momencie około 820 osób (liczba ta wciąż rośnie).

Jako że Warhammer jest grą rozbudowaną i ma ściśle określone reguły, początkującym generalom może sprawiać wiele problemów i rozterek. Dlatego by ułatwić wam początki oraz ukazać, na czym w ogóle ta gra polega, przygotowałem przykład:

Empire hangunner vs Vampire Counts Skeleton

Obie jednostki stoją oddalono o 8 cali od siebie. Na samym początku obie strony rzucają kostką, by dowiedzieć się, kto pierwszy wykonuje turę. Rzut kostką wygrał imperialny żołnierz. Ponieważ strzelec nie musi wykonywać specjalnych czynności w fazie początku tury, przeszliśmy do tury ruchu. Strzelba to jedna z najpotężniej-



... czy może oddziały piechoty.

szych broni palnych świata warhammera i potrafi zdecydować o wyniku walki, ale potrzeba ciągłego dosypywania prochu i czasochłonna czynność czyszczenia lufy sprawiają, że w tej samej turze żołnierz nie może strzelić i ruszyć.

Z tego powodu męzny człowiek postanawia ustać w miejscu i wykonać jeden celny strzał. Podczas tury strzelania bierzemy pod uwagę kilka czynników: jaka jest celność strzelca, czy jakaś przeszkoda zasłania naszą ofiarę, jaka



Malowanie to źródło niesamowitej satysfakcji! Figurka Banshee została pomalowana przy użyciu techniki suchego pędzla oraz tzw. atramentów (rozwodnionych farb zalegających w zagłębieniach figurki), tworząc niesamowity efekt cienia.

jest odległość od celu itd. (dokładniejsze informacje znajdziesz w podręczniku z zasadami). Także i tutaj nie zabraknie rzutów kostką. Imperialny strzelec ma zdolności strzeleckie na poziomie 3, czyli całkiem przeciętnie posługuje się bronią miotającą. Taki współczynnik oznacza, że strzelec będzie potrze-

aż 4. By zranić wroga, gracz będzie musiał wyrzucić 3 lub więcej. Niestety gracz wyrzucił 1. Szkielet uszedł z tego boju z mało poważną raną i może walczyć dalej.

Rozpoczyna się tura Szkieletu. Szkielet normalnie może ruszyć się 4 cale, ale istnieje też szarża, czyli atak na przeciwnika w pełnym biegu w szale bojowym. Taki ruch wynosi dwa razy dłuższą odległość od normalnego ruchu, czyli w tym wypadku 8 cali. Wiemy już, że odległość między przeciwnikami wynosi 8 cali, więc Szkielet może dobiec do imperialnego żołnierza. Istnieją trzy reakcje na szarżę: stać, stać i strzelać, uciekać. Każda z nich jest użyteczna w różnych sytuacjach. Dodatkowym utrudnieniem jest strach, który wywołuje we wrogach Szkielet. W takich wypadkach zaszarżowana przez Szkielet osoba

czy oddział musi wykonać test psychologiczny, by ustać w miejscu. Żołnierz ma współczynnik męstwa na poziomie 7, czyli całkiem dobrym. Aby zdać test, imperialczyk musi wyrzucić na dwóch kostkach wartość równą lub mniejszą od 7. Udaje mu się opanować nerwy i wybiera opcję stać i strzelać na szarżę Szkieletu. Niestety nie trafia potwora. Rozpoczyna się tura walki wręcz, Szkielet pierwszy zadaje cios, bo to on atakował. Najpierw musi trafić; aby to zrobić, wykorzystujemy umiejętności walki wręcz obu figurek i korzystamy z tabelki z podręcznika z zasadami. Szkielet trafił. Następnie zupełnie jak w strzelaniu trzeba jeszcze zranić. Wytrzymałość żołnierza wynosi 3, a siła miecza też 3, więc potrzebujemy rzutu 4 lub więcej. Gracz wyrzuca 5, więc Szkielet śmiertelnie zranił imperialczyka, a ten nie ma żadnej zbroi. Wielkie stwory, takie jak olbrzymy czy ogry, mają więcej niż jedno życie, by ukazać odporność tych stworzeń na ciosy, lecz zwykły człowiek ma tylko jedno życie. Walkę na śmierć i życie wygrywa Szkielet.

Jeśli ta tematyka zainteresuje Czytelników MT, to już teraz deklaruje, że w cyklu artykułów postaram się pokazać techniki malarskie, sposoby tworzenia olśniewających makiet oraz stopniowo opisać ten jakże złożony i piękny świat warhammera, istniejący w wyobraźni, a urzeczywistniany przez setki tysięcy graczy na całym świecie. ●



Dowódca oddziału Bretońskich Rycerzy.

bował rzutu kostką równego lub większego niż 4, by trafić wroga. Gracz wyrzuca 5, więc strzelec trafił. Ale to nie wszystko. Teraz lecący pocisk musi jeszcze zadać Szkieletowi śmiertelną ranę, jeśli można to tak określić. Niektóre maszyny czy stwory są tak wytrzymałe, że strzały z łuku i broni palnej nie czynią im żadnej szkody, lecz Szkielet z pewnością do nich nie należy. Podczas rzutu na zranienie bierzemy pod uwagę siłę broni, a także wytrzymałość celu. W tym wypadku trafiliśmy na kruchą istotę ze współczynnikiem wytrzymałości 3 (jest to wytrzymałość, jaką posiada większość istot w warhammerze), za to siła broni palnej jest duża, bo



W świecie warhammera istnieje wiele potężnych, niesamowitych i nierzadko dziwnie wyglądających istot. Jedną z nich jest przedstawiony na zdjęciu Slann - potężny mag armii Lizardmenów (Jaszczuroludzi).