

ZESTAW STARTOWY PROTOSSÓW: EDYCJA ZAŁOŻYCIELSKA

KHALAI · POTYCZKA · 4 ENERGIA PSIONICZNA · 13 MODELE · 6 JEDNOSTKI

Kanoniczna armia Protossów z Edycji Założycielskiej za 1000 punktów z sekcji 12.12 podręcznika.

JEDNOSTKI — KOSZT	SLOT	ZAOP.	MODELE	
ZELOTA	PODSTAWOWA	2	3	170
+ ME ŻYCIE ZA AIUR Praetor Guard (Zelota)	ELITARNA	2	3	280
ADEPT	PODSTAWOWA	1	4	170
+ ATAK GLEWIĄ WARTOWNIK	WSPARCIE	1	2	130
ARTANIS	BOHATER	1	1	250

RAZEM	1000/1000			
-------	-----------	--	--	--

KARTY — KOSZT	PODSTAWOWA	ELITARNA	WSPARCIE	BOHATER	
KHALAI	3	2	0	1	—
BRAMA	1	0	0	0	25
PRYZMAT NADPRZESTRZENNY	2	0	0	0	35
OBSERWATOR	0	0	1	0	25

RAZEM	85/100			
-------	--------	--	--	--

SŁOWNICZEK

ANTY-UNIK (X)

Podczas rozstrzygania ataku tą bronią przeciwko wrogim jednostkom docelowa Jednostka otrzymuje modyfikator - X do swojego Rzutu na unik dla tego ataku (Część 8.7.4, Krok 4).

BIEŻĄCA WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA

Bieżąca Wartość zaopatrzenia Jednostki to jej Wartość zaopatrzenia w danym momencie, oparta na liczbie modeli pozostałych w Jednostce zgodnie z Profilem zaopatrzenia (Część 6.1). Aktualizuj bieżącą Wartość zaopatrzenia natychmiast, gdy strata zmniejszy liczbę modeli do niższego przedziału. [...]

CAŁKOWICIE W PROMIENIU

Model znajduje się całkowicie w promieniu danej odległości tylko wtedy, gdy cała jego

podstawka mieści się w tym zasięgu – żadna część podstawki nie może wystawać poza krawędź. Jednostka znajduje się całkowicie w promieniu danej odległości tylko wtedy, gdy każdy model w jednostce spełnia ten warunek. [...]

GRACZ KONTROLUJĄCY

Gracz, który dowodzi konkretną Jednostką, modelem lub Żetonem. Podejmuje wszystkie decyzje i wykonuje wszystkie rzuty kośćmi. Niektóre zdolności (np. Neural Parasite) mogą przekazać kontrolę; nowy kontrolujący działa wtedy pod każdym względem tak, jakby Jednostka była jego własną.

KRAWĘDŹ WEJŚCIA

Krawędź stołu przypisana graczowi przez Kartę rozmieszczenia. Jednostki wchodzą na pole bitwy z tej krawędzi podczas rozmieszczania z

SŁOWNICZEK (CD.)

rezerw.

LINIA WZROKU (LOS)

Linia wzroku określa, co model widzi, a co za tym idzie – co może obrać za cel atakami i zdolnościami. Wszystkie sprawdzenia linii wzroku rozstrzyga się z perspektywy 2D z góry, patrząc na pole bitwy prosto z góry. Aby ustalić, czy model widzi cel, poprowadź wyimaginowaną prostą linię od dowolnej części podstawki działającego modelu do dowolnej części podstawki docelowego modelu. [...]

MODEL PROWADZĄCY

Model prowadzący to tymczasowy punkt odniesienia używany do wykonania ruchu Jednostki. Za każdym razem, gdy Jednostka wykonuje Ruch, Rozmieszczenie, Bieg, Szarżę, rozłączenie, Zwarcie szeregów lub dowolną akcję, która nakazuje Jednostce wyznaczyć model prowadzący, gracz kontrolujący wybiera jeden model w Jednostce. Najpierw poruszaj modelem prowadzącym, mierząc jego dokładną trasę. [...]

NATYCHMIASTOWY

Wrogie Jednostki nie mogą deklarować ani rozstrzygać zdolności Reakcji w odpowiedzi na ataki wykonane tą bronią.

OŚLABIENIE [CECHA] (X)

Jednostka otrzymuje karę X do wskazanej cechy do Końca rundy. Cecha typu Liczba docelowa: zwiększ wartość o X (trudniej wyrzucić). Cecha typu Wartość: zmniejsz wartość o X (minimum 0).

POZIOM NAZIEMNY

Jeden z poziomów terenu. Model znajduje się na POZIOMIE NAZIEMNYM, gdy stoi bezpośrednio na macie do gry. Modele na POZIOMIE NAZIEMNYM mogą wiązać walką modele na WYSOKIM TERENIE i na odwrot. Modele na POZIOMIE NAZIEMNYM mogą wiązać walką modele na ŚREDNIM TERENIE tylko wtedy, gdy oba modele przylegają do tego samego PUNKTU DOSTĘPU łączącego ich odpowiednie tereny. [...]

PRECYZJA (X)

Po rzucie na Trafienie przesun do X nieudanych Kości ataku bezpośrednio do Puli pancerza. Traktuj je jako udane Trafienia we wszystkich celach, w tym dla Nawaty.

PRZEBICIE [CECHA] X

Atakując jednostkę o wskazanej Cesze bojowej, traktuj charakterystykę Obrażeń tej broni jako X.

PRZEMIESZCZENIE

Model prowadzący może zakończyć ruch, nachodząc na ten Żeton lub Jednostkę (zastępuje Część 7.3.1). Jeśli model prowadzący zakończy jakikolwiek ruch typu Ruch, Rozmieścić, Bieg, Szarżę, rozłączenie, Zwarcie szyków lub ruch Zdolności specjalnej, nachodząc na ten Żeton lub model, kontrolujący gracz modelu prowadzącego natychmiast ustawia go w kontakcie podstawkami z modelem prowadzącym. [...]

REZERWY

Obszar poza polem bitwy, w którym Jednostki pozostają do momentu rozmieszczenia. Wszystkie Jednostki zaczynają grę w Rezerwach. Będąc w Rezerwach, jednostka: Nie może być wybierana za cel ataków ani Zdolności, chyba że zdolność wyraźnie stanowi, że wpływa na Jednostki w Rezerwach. Nie może używać Zdolności aktywnych, Zdolności pasywnych ani Zdolności reakcji, chyba że zdolność wyraźnie stanowi inaczej. [...]

SOJUSZNICZA

Wszystkie Jednostki, Żetony i karty należące do gracza kontrolującego są względem siebie Sojusznicze. W grach drużynowych Jednostki, Żetony i karty wszystkich członków drużyny są również Sojusznicze. Własne modele Jednostki są zawsze wobec niej Sojusznicze. [...]

STATUS

Kategoria słowa kluczowego oznaczająca tymczasowy lub trwały tryb operacyjny, stan lub modyfikator statystyki wpływający na jednostkę (np. ZAGRZEBANY, TRYB OBLĘŻNICZY). O ile nie podano inaczej, statusów nie usuwa się w fazie punktacji i porządkowania. [...]

UDERZENIE (X) Y

Natychmiast po tym, jak ta Jednostka wykona udaną Szarżę, sprawdź każdy model w Szeregu walczącym lub Szeregu wspierającym. Dla każdego kwalifikującego się modelu wygeneruj X Kości uderzenia: Jeśli model znajduje się w Szeregu walczącym lub Szeregu wspierającym przeciwko tylko jednej wrogiej Jednostce, wszystkie X kości trafia do tej Jednostki. [...]

UKRYTY

Ta Jednostka nie może zostać wybrana jako cel Ataku dystansowego ani żadnej Zdolności specjalnej wymagającej LoS, chyba że działający model znajduje się w promieniu 4" od niej. Jednostka UKRYTA jest odporna na słowo kluczowe UDERZENIE. Jednostka UKRYTA może wykonać Rzut na unik przeciwko każdemu atakowi wymierzonemu w nią. UKRYTY jest klasyfikowany jako Status.

UMIESZCZENIE (X)

Wybierz model prowadzący. Usun go i ustaw całkowicie w promieniu X" od jego pozycji początkowej. Następnie usun i ponownie ustaw wszystkie pozostałe modele w jednostce, zachowując Spójność (Część 4.4). UMIESZCZENIE ignoruje wymogi Prześwietu i wysokości. Model prowadzący jest usuwany i ustawiany bezpośrednio, a nie przemieszczany po ścieżce. [...]

WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA

Wartość zaopatrzenia jednostki to wartość widoczna w profilu zaopatrzenia na karcie jednostki, odpowiadająca aktualnej liczbie modeli jednostki. Początkowa wartość zaopatrzenia jednostki jest ustalana podczas budowania armii przez wybraną opcję składu (część 9.1.6) i określa, ile słów armii zajmuje jednostka. [...]

W PROMIENIU

Model znajduje się w promieniu danej odległości, jeśli którakolwiek część jego podstawki dotyka tego zasięgu lub w niego wchodzi. Jednostka znajduje się w promieniu danej odległości, jeśli co najmniej jeden model w jednostce spełnia ten warunek. W promieniu to mniej rygorystyczny wymóg niż całkowicie w promieniu. Gdy zasada określa w promieniu bez słowa „całkowicie”, częściowe nakładanie

się wystarcza.

WROGA

Wszystkie Jednostki, Żetony i karty należące do przeciwnika są Wrogie. W grach drużynowych Jednostki, Żetony i karty wszystkich przeciwnych graczy są Wrogie. Jednostka nigdy nie może obrać za cel ataku Jednostki Sojuszniczej, chyba że zasada wyraźnie stanowi inaczej. [...]

WYTRZYMAŁOŚĆ (X)

Gdy ta jednostka rozpatruje rzut na pancerz, zmień do X nieudanych wyników na udane. Traktuj je jako osiągnięcie lub przewyższające cechę pancerza – odrzuć je bez przenoszenia do puli obrażeń.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Zdolność specjalna to każda nazwana zdolność wydrukowana na Karcie jednostki, Karcie taktycznej lub Karcie frakcji. Każda Zdolność specjalna należy do jednej z trzech kategorii: Zdolność aktywna, Zdolność pasywna lub Zdolność reakcji (Część 2.7). Zdolności aktywne wymagają, aby jednostka była Aktywowana, i są wyzwalane bezpośrednio przed akcją lub po niej. [...]

ZNACZNIKI MISJI

Numerowane Znaczniki umieszcza się na polu bitwy podczas Przygotowania we współrzędnych wskazanych na Karcie rozmieszczenia. Każdy Znacznik ma 32 mm średnicy i dwie strony: Aktywowaną lub Dezaktywowaną. Znaczniki 1 i 3 są Czerwone, Znaczniki 2 i 4 są Niebieskie, a Znacznik 5 jest Neutralny. Znaczniki misji to podstawowy mechanizm zdobywania punktów. [...]

ZWIĄZANA WALKĄ

Jednostka naziemna jest związana walką, gdy dowolny z jej modeli znajduje się w promieniu 1" (Zasieg związania) od dowolnego modelu Wrogiej Jednostki naziemnej, o ile spełnione są następujące warunki (Część 7.2.1): Cechy bojowe pasują; Modele naziemne wiążą walką wyłącznie modele naziemne. Modele latające nie mogą zostać związane walką przez żaden model. [...]

JEDNOSTKI

JEDNOSTKI

Biol. Mech. Psion. Lekki Opanc. Nziem. Lataj.

ZAOP. 0

ZAOP. 1

ZAOP. 2

SZYB

PANC

UNIK

PW

ROZM

OSŁ

DOWOLNA FAZA

FAZA RUCHU

FAZA SZTURMU

FAZA WALKI



WARTOWNIK

• • • •

1-1

2-2

4/7

5+

6+

4

1

2

ODNOWA **REAKCJA** 1 EP
Użyj, gdy sojusznica jednostka w promieniu 4" otrzymuje OSŁABIENTIE. Usuń z niej wszystkie OSŁABIENTIA.

POLE SIŁOWE **AKTYWNA** 1 EP
EP Umieść żeton Pola siłowego w promieniu 8" w niezajętym miejscu. Jednostki o Rozmiarze 2 lub mniejszym nie mogą przemieszczać się przez Pola siłowe. Modele o Rozmiarze 3 lub większym mogą się przez nie przemieścić, po czym zostaje ono usunięte.
OSŁONA STRAŻNIKA **AKTYWNA** 1 EP Wszystkie Ataki dystansowe obierające za cel sojusznica jednostkę w promieniu 4" (Linia wzroku nie jest wymagana) są wykonywane z 1 kością mniej w Puli ataku.

PROMIEŃ ZAKŁÓCAJĄCY

ZAS	CEL	ROA	TRAF
8	wsz.	2	2+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
-		-	1

SŁOWA KLUCZOWE NATYCHMIASTOWY

PROMIEŃ

ZAS	CEL	ROA	TRAF
E	naz.	2	3+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
-		-	1



ARTANIS

• • •

1-1

7

4+

5+

8

2

4

DOWÓDCA **PASYWNA**
Traktuj cechę zaopatrzenie tej jednostki jako zwiększoną o 1 przy kontrolowaniu i kontestowaniu znaczników misji, wykonywaniu celów oraz rozpatrywaniu testów rozłączenia.

PRYZMAT FAZOWY **PASYWNA** Gdy Artanis zostaje wyznaczony do rozmieszczenia z rezerw, może rozpatrzyć efekt UMIESZCZENIE (0) z innej sojuszniczej jednostki. Ta sojusznicza jednostka zostaje usunięta z pola bitwy i wraca do rezerw. Aktywacja Artanisa się kończy.

POSTAWA HIERARCHY **REAKCJA** 1 EP Gdy inna sojusznica jednostka w promieniu 8" zostaje wskazana jako cel Ataku dystansowego, a ta jednostka jest prawidłowym celem, przekieruj atak na tę jednostkę. Ta jednostka może wykonać Rzut na unik przeciwko przekierowanemu atakowi. Ta Zdolność specjalna pozostaje aktywna do końca bieżącej Aktywacji.
BŁYSKAWICZNY ZRYW **REAKCJA** 1 EP Po rozpatrzeniu przez tę jednostkę udanej akcji Szarży może ona zadeklarować drugą akcję Szarży przeciwko innej wrogiej jednostce, ignorując ograniczenie Szarżowania w stanie związania walką. Zdolność Niszczycielska szarża nie aktywuje się po raz drugi.
NISZCZYCIELSKA SZARŻA **PASYWNA** Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej Szarży rozpatr efekt UDERZENIE (6) 4+.

ATAK OSTRZAMI ZMROKU

ZAS	CEL	ROA	TRAF
E	naz.	2	2+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
Opanc.		D3	3

ZAMACH OSTRZAMI ZMROKU

ZAS	CEL	ROA	TRAF
E	naz.	6	2+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
Lekki		D3+1	1

JEDNOSTKI (CD.)

JEDNOSTKI																	Biol.	Mech.	Psion.	Lekki	Opanc.	Naziem.	Lataj.	ZAOP. 0	ZAOP. 1	ZAOP. 2	SZYB	PANC	UNIK	PW	ROZM	OSŁ	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI																																																								
ZELOTA + ME ŻYCIE ZA AIUR																	•			•		•			1-1	2-3	4/7	5+	5+	4	2	3	ME ŻYCIE ZA AIUR PASYWNA + ULEPSZENIE Gdy ta jednostka rozpatruje UDERZENIE, każdy uprawniony model generuje 1 dodatkową kość UDERZENIA.				SZARŻA AKTYWNA 1 EP Przy ustalaniu Dystansu szarży tej jednostki rzuć 2D6 zamiast D6 i dodaj wyższy wynik do cechy Szybkość jednostki. NISZCZYCIELSKA SZARŻA PASYWNA Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej Szarży rozpatrz efekt UDERZENIE (3) 4+.			OSTRZA PSIONICZNE <table><tr><th>ZAS</th><th>CEL</th><th>ROA</th><th>TRAF</th></tr><tr><td>E</td><td>naz.</td><td>4</td><td>3+</td></tr><tr><th>TYP NAWAŁY</th><th>K NAW</th><th>OBR</th><td></td></tr><tr><td>Lekki</td><td>D3</td><td>1</td><td></td></tr></table>			ZAS	CEL	ROA	TRAF	E	naz.	4	3+	TYP NAWAŁY	K NAW	OBR		Lekki	D3	1																																			
ZAS	CEL	ROA	TRAF																																																																																									
E	naz.	4	3+																																																																																									
TYP NAWAŁY	K NAW	OBR																																																																																										
Lekki	D3	1																																																																																										
ADEPT + ATAK GLEWIĄ																	•			•		•		1-2	3-4		5/8	5+	5+	3	2	2	PSIONICZNA OBECNOŚĆ PASYWNA Wszystkie bronie sojusznicznych jednostek atakujące wroga jednostkę w promieniu 4" od żetonu Cienia tej jednostki zyskują PRECYZJĘ (1).			PSIONICZNY TRANSFER AKTYWNA 1 EP Umieść żeton Cienia całkowicie w promieniu 12" od dowolnego modelu tej jednostki. Na końcu rundy gracz kontrolujący może ustawić wszystkie modele tej jednostki w spójności, traktując żeton Cienia jako model prowadzący. Żeton Cienia ma PRZEMIESZCZENIE.			DZIAŁO GLEWII <table><tr><th>ZAS</th><th>CEL</th><th>ROA</th><th>TRAF</th></tr><tr><td>8</td><td>wsz.</td><td>2</td><td>3+</td></tr><tr><th>TYP NAWAŁY</th><th>K NAW</th><th>OBR</th><td></td></tr><tr><td>Lekki</td><td>D3+1</td><td>1</td><td></td></tr></table> SŁOWA KLUCZOWE ANTY-UNIK (1)			ZAS	CEL	ROA	TRAF	8	wsz.	2	3+	TYP NAWAŁY	K NAW	OBR		Lekki	D3+1	1		ATAK GLEWIĄ + ULEPSZENIE <table><tr><th>ZAS</th><th>CEL</th><th>ROA</th><th>TRAF</th></tr><tr><td>E</td><td>naz.</td><td>1</td><td>4+</td></tr><tr><th>TYP NAWAŁY</th><th>K NAW</th><th>OBR</th><td></td></tr><tr><td>Lekki</td><td>D3</td><td>1</td><td></td></tr></table> SŁOWA KLUCZOWE PRZEBICIE Lekki (2) ATAK <table><tr><th>ZAS</th><th>CEL</th><th>ROA</th><th>TRAF</th></tr><tr><td>E</td><td>naz.</td><td>1</td><td>4+</td></tr><tr><th>TYP NAWAŁY</th><th>K NAW</th><th>OBR</th><td></td></tr><tr><td>-</td><td>-</td><td>1</td><td></td></tr></table>			ZAS	CEL	ROA	TRAF	E	naz.	1	4+	TYP NAWAŁY	K NAW	OBR		Lekki	D3	1		ZAS	CEL	ROA	TRAF	E	naz.	1	4+	TYP NAWAŁY	K NAW	OBR		-	-	1	
ZAS	CEL	ROA	TRAF																																																																																									
8	wsz.	2	3+																																																																																									
TYP NAWAŁY	K NAW	OBR																																																																																										
Lekki	D3+1	1																																																																																										
ZAS	CEL	ROA	TRAF																																																																																									
E	naz.	1	4+																																																																																									
TYP NAWAŁY	K NAW	OBR																																																																																										
Lekki	D3	1																																																																																										
ZAS	CEL	ROA	TRAF																																																																																									
E	naz.	1	4+																																																																																									
TYP NAWAŁY	K NAW	OBR																																																																																										
-	-	1																																																																																										
PYLON [PRZYWOŁANA]																					•	•		1-1			-	5+	-	8	3	2	BUDOWLA PASYWNA Ta jednostka nie może zostać Aktywowana w żadnej fazie i nie może wykonywać akcji. Dodatkowo jej Bieżąca wartość zaopatrzenia jest traktowana jako 0 i nigdy nie może kontrolować ani kontestować znaczników misji, ignorując standardowy Wyjątek zerowego zaopatrzenia. Ta jednostka nie może być celem zdolności, chyba że wskazano inaczej. POMYSŁOWOŚĆ KHALAI PASYWNA Raz na rundę, gdy sojusznicza jednostka w promieniu 4" od tego Pylonu używa Zdolności specjalnej kosztującej Energię psioniczną, koszt EP tej zdolności zostaje obniżony o 1.			KANAŁ PRZESYŁOWY PASYWNA Raz na rundę gracz kontrolujący może rozmieścić jednostkę Naziemną z rezerw, używając podstawki tego Pylonu jako Krawędzi wejścia. Aktywacja tej jednostki się kończy.																																																								

JEDNOSTKI (CD.)

JEDNOSTKI	Biol.	Mech.	Psion.	Lekki	Opanc.	Naziem.	Lataj.	ZAOP. 0	ZAOP. 1	ZAOP. 2	SZYB	PANC	UNIK	PW	ROZM	Osł	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
PRAETOR GUARD (ZELOTA)	•			•		•			1-1	2-3	4/7	5+	5+	4	2	3	PRZECIĄŻENIE OSŁON PASYWNA Ta jednostka zyskuje WYTRZYMAŁOŚĆ (2) przy pierwszym Rzucie na pancerz w każdej rundzie.	WZMOCNIENIE KOŃCZYN AKTYWNA 1 EP Ta jednostka wykonuje akcję Ruchu o 2". Nie wlicza się to do jej limitu akcji.	SZARŻA AKTYWNA 1 EP Przy ustalaniu Dystansu szarży tej jednostki rzuć 2D6 zamiast D6 i dodaj wyższy wynik do cechy Szybkość jednostki. NISZCZYCIELSKA SZARŻA PASYWNA Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej Szarży rozpatrz efekt UDERZENIE (3) 4+.	OSTRZA PSIONICZNE ZAS CEL ROA TRAF E naz. 4 3+ TYP NAWAŁY K NAW OBR Lekki D3 1 POGROMCY TYTANÓW PASYWNA Gdy ta jednostka wykonuje Atak wręcz, a cel ma Rozmiar 3 lub większy, cecha Obrażenia broni jest traktowana jako 2. PREKOGNICJA PASYWNA Ta jednostka może wykonać Rzut na unik przeciwko wszystkim atakom ją obierającym za cel.

KARTY FRAKCJI I TAKTYCZNE

KARTA	EP	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
KHALAI FRAKCJA	1		PRZESYŁ PYLONU AKTYWNA Jeśli na polu bitwy nie ma sojuszniczego Pylonu, umieść jednostkę sojuszniczego Pylonu w dowolnym miejscu na POZIOMIE NAZIEMNYM pola bitwy, dalej niż 10" od dowolnego wrogiego modelu. W tej rundzie Pylon nie może używać swoich Zdolności specjalnych (z wyjątkiem Budowli). ZWIĄZANI KHALĄ AKTYWNA Na koniec Aktywacji aktywnej jednostki wybierz jedną inną sojuszniczą jednostkę mogącą Aktywować się w obecnej Fazie. Natychmiast Aktywuj tę jednostkę.		
BRAMA TAKTYCZNA	1				SZYBKIE UDERZENIA AKTYWNA Pierwsza użyta Broń do walki wręcz aktywnej jednostki zyskuje PRECYZJĘ (2).
PRYZMAT NADPRZESTRZENNY TAKTYCZNA	1		FAZA AKTYWNA Aktywna jednostka rozpatruje efekt UMIESZCZENIE (3). KANAŁ PRZESYŁOWY AKTYWNA Umieść Wskaźnik frakcji w dowolnym miejscu na polu bitwy, dalej niż 10" od dowolnego wrogiego modelu. Na Końcu rundy gracz kontrolujący może Rozmieścić jedną jednostkę Naziemną z rezerw w kontakcie podstawkami z tym Wskaźnikiem frakcji.		
OBSERWATOR TAKTYCZNA	1		OBSERWACJA AKTYWNA Umieść Wskaźnik frakcji w dowolnym miejscu na polu bitwy. Dopóki wrogie jednostki znajdują się w promieniu 6" od tego Wskaźnika frakcji, tracą status UKRYTA.	DOPALACZE GRAWITACYJNE REAKCJA Użyj, gdy sojusznicza jednostka rzuci D6 na Dystans szarży. Dodaj 1 do Dystansu szarży tej jednostki.	