

ZESTAW STARTOWY PROTOSSÓW

DAELAAM · POTYCZKA · 4 ENERGIA PSIONICZNA · 11 MODELE · 5 JEDNOSTKI

Kanoniczna armia startowa Protossów za 1000 punktów z sekcji 12.12 podręcznika.

JEDNOSTKI — KOSZT	SLOT	ZAOP.	MODELE	
ZELOTA + ME ŻYCIE ZA AJUR, WZMOCNIENIE KOŃCZYN, STOIMY JAK JEDEN	PODSTAWOWA	2	3	210
ADEPT + Rezonujące gwieie, ATAK GLEWIĄ	PODSTAWOWA	1	4	190
WARTOWNIK + PROJEKTORY POŁA STAŁEGO, HALUCYNACJA	WSPARCIE	1	2	180
TROPICIEL 1 (1)	ELITARNA	1	1	210
+ ŚCIEŻKA CIENI, FURIA NERAZIMÓW				
TROPICIEL 2 (1)	ELITARNA	1	1	210
+ ŚCIEŻKA CIENI, FURIA NERAZIMÓW				

RAZEM 1000/1000

KARTY — KOSZT	PODSTAWOWA	ELITARNA	WSPARCIE	
DAELAAM	3	1	1	—
KUŻNIA	0	1	0	30
RADA ZMROKU	0	1	1	45
OBSERWATOR	0	0	1	25

RAZEM 100/100

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).

CAŁKOWICIE W PROMIENIU

Model znajduje się całkowicie w promieniu danej odległości tylko wtedy, gdy cała jego podstawa 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. Całkowicie w promieniu to bardziej rygorystyczny wymóg niż w promieniu i stosuje się go przy sprawdzaniu spójności (część 4.4), niektórych obszarach działania zdolności oraz

kwalifikowalności znaczników misji. [...]

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.

LECZENIE (X)

Usuń X punktów nagromadzonych Obrażeń z Jednostki (odpowiednio obniż jej Znacznik Obrażeń). LECZENIE nie może przywrócić Zniszczonych modeli – jedynie obniża istniejące Obrażenia. Zobacz też: ODRODZENIE.

SŁOWNICZEK (CD.)

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. Wysokość pionowa nigdy nie jest uwzględniana w tej linii. [...]

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. Następnie ustaw pozostałe modele w prawidłowej Spójności wokół nowej pozycji modelu prowadzącego (Część 4.4). [...]

NATYCHMIASTOWY

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

OSŁABIENIE [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).

PRECYZJA (X)

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

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, Rozmieszcć, Bieg, Szarża, 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. Jeśli kontakt podstawkami nie jest możliwy, ustawia go możliwie najbliżej.

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. Nie może Kontrolować ani Kontestować znaczników misji. [...]

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. Sojusznicza jest przeciwieństwem Wrogiej i jest używana w całych zasadach przy określaniu ograniczeń obierania celów, interakcji ruchu oraz kwalifikowalności zdolności.

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. Pozostają one na jednostce, dopóki nie zostaną usunięte w inny sposób Aktywny status jednostki śledzi się wizualnie za pomocą znaczników statusu ustawionych obok jednostki: Tryby: Używaj plastikowych znaczników do śledzenia zmian operacyjnych (np. [...])

TRAFIENIE KRYTYCZNE (X)

Przenies X kości z Puli pancerza bezpośrednio do Puli obrażeń, pomijając Pancerz. TRAFIENIE KRYTYCZNE nigdy nie może przenieść więcej kości, niż znajduje się w Puli pancerza.

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 działająca 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. Usuń go i ustaw Ataku dystansowego w promieniu X" od jego pozycji początkowej. Następnie usuń 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. Musi jednak zakończyć w dozwolonej pozycji i nie w promieniu zasięgu związania żadnego wrogiego modelu. [...]

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. Wroga jest przeciwieństwem Sojuszniczej i pojawia się w całych zasadach przy określaniu prawidłowych celów, związanych walką oraz kontestowania znaczników misji.

WYTRZYMAŁOŚĆ (X)

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

WZMOCNIENIE [CECHA] (X)

Jednostka zyskuje premię X do wskazanej cechy do Końca rundy. Cecha typu Liczba docelowa (np. Pancerz, Traf): zmniejsz wartość o X (łatwiej wyrzucić). Cecha typu Wartość (np. Szybkość, SA): zwiększ wartość o X.

ZASIĘG ZWIĄZANIA

Zasięg związania walką rozciąga się na 1" poziomo od podstawki każdego modelu. Gdy dwa Wrogie modele naziemne znajdują się w promieniu swojego wzajemnego zasięgu związania walką, są związane walką (Część 7.2). Zasięg związania walką jest mierzony poziomo z perspektywy z góry, z pominięciem wysokości pionowej (Część 4.1). Odwołują się do niego ograniczenia Ruchu (Część 8.5.3), rozłączenie (Część 8.5.4), Szarża (Część 8.6.2), Szereg walki (Część 8.8.1) oraz efekty UMIESZCZENIA. [...]

ZWIĄZANA WALKĄ

Jednostka naziemna jest związana walką, gdy dowolny z jej modeli znajduje się w promieniu 1" (Zasięg 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. Teren nie blokuje: Teren o Rozmiarze 2+ pomiędzy modelami uniemożliwia wiązanie walką, nawet jeśli znajdują się one w promieniu 1". [...]

JEDNOSTKI

JEDNOSTKI

Biol. Mech. Psion. Lekki Opanc. Nazłem. Lataj.

ZAOP. 0

ZAOP. 1

ZAOP. 2

SZYB

PANC

UNIK

PW

ROZM

OSŁ

DOWOLNA FAZA

FAZA RUCHU

FAZA SZTURMU

FAZA WALKI



ZEŁOTA
+ ME ŻYCIE ZA AIUR, WZMOCNIENIE
KOŃCZYN, STOIMY JAK JEDEN

•

•

•

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.

WZMOCNIENIE KOŃCZYN

AKTYWNA **+ ULEPSZENIE** 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

STOIMY JAK JEDEN

PASYWNA **+ ULEPSZENIE** Gdy ta jednostka wykonuje Atak wręcz, jeśli cel jest związany walką z co najmniej 1 inną sojuszniczą jednostką, Broń do walki wręcz tej jednostki zyskuje PRECYZJĘ (2).



TROPICIEL 1
+ ŚCIEŻKA CIENI, FURIA NERAZIMÓW

•

•

•

1-1

4/8

4+

6+

6

3

3

ESKADRA **PASYWNA**

Spójność pozioma tej jednostki wynosi 4".

ŚCIEŻKA CIENI **AKTYWNA**

+ ULEPSZENIE 1 EP Ta jednostka zyskuje status UKRYTA, dopóki nie wykona kolejnej akcji.

BLINK **AKTYWNA** 1 EP

Rozpatrz efekt UMIESZCZENIE (6). Modele umieszczone tym efektem nie mogą zostać ustawione w Zasięgu walki żadnej wrogiej jednostki.

ROZSZCZEPIACZE

CZĄSTECZKOWE

ZAS	CEL	ROA	TRAF
12	wsz.	4	3+

TYP NAWAŁY	K NAW	OBR
Opanc.	D3	2

FURIA NERAZIMÓW

PASYWNA **+ ULEPSZENIE** Gdy ta jednostka atakuje wroga jednostkę, która została już Aktywowana w tej fazie, jej Zakłócacze częstek zyskują NATYCHMIASTOWY dla tego ataku.

TRATOWANIE

ZAS	CEL	ROA	TRAF
E	naz.	2	5+

TYP NAWAŁY	K NAW	OBR
-	-	1



TROPICIEL 2
+ ŚCIEŻKA CIENI, FURIA NERAZIMÓW

•

•

•

1-1

4/8

4+

6+

6

3

3

ESKADRA **PASYWNA**

Spójność pozioma tej jednostki wynosi 4".

ŚCIEŻKA CIENI **AKTYWNA**

+ ULEPSZENIE 1 EP Ta jednostka zyskuje status UKRYTA, dopóki nie wykona kolejnej akcji.

BLINK **AKTYWNA** 1 EP

Rozpatrz efekt UMIESZCZENIE (6). Modele umieszczone tym efektem nie mogą zostać ustawione w Zasięgu walki żadnej wrogiej jednostki.

ROZSZCZEPIACZE

CZĄSTECZKOWE

ZAS	CEL	ROA	TRAF
12	wsz.	4	3+

TYP NAWAŁY	K NAW	OBR
Opanc.	D3	2

FURIA NERAZIMÓW

PASYWNA **+ ULEPSZENIE** Gdy ta jednostka atakuje wroga jednostkę, która została już Aktywowana w tej fazie, jej Zakłócacze częstek zyskują NATYCHMIASTOWY dla tego ataku.

TRATOWANIE

ZAS	CEL	ROA	TRAF
E	naz.	2	5+

TYP NAWAŁY	K NAW	OBR
-	-	1

JEDNOSTKI (CD.)

JEDNOSTKI

Biol. Mech. Psion. Lekki Opanc. Naslem. Lataj.

ZAOP. 0

ZAOP. 1

ZAOP. 2

SZYB

PANC

UNIK

PW

ROZM

OSŁ

DOWOLNA FAZA

FAZA RUCHU

FAZA SZTURMU

FAZA WALKI



ADEPT

+ Rezonujące giewie, ATAK GLEWIA

•

•

•

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

ZAS	CEL	ROA	TRAF
8	wsz.	2	3+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
Lekki		D3+1	1
SŁOWA KLUCZOWE			
ANTY-UNIK (1)			

REZONUJĄCE GLEWIE

AKTYWNA **+ ULEPSZENIE** 1 EP Działo giewii tej jednostki zyskuje WZMOCNIENIE SA (1).

ATAK GLEWIA

ZAS	CEL	ROA	TRAF
E	naz.	1	4+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
Lekki		D3	1
SŁOWA KLUCZOWE			
PRZEBICIE Lekki (2)			

ATAK

ZAS	CEL	ROA	TRAF
E	naz.	1	4+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
-		-	1



WARTOWNIK

+ PROJEKTORY POLA STAŁEGO, HALUCYNACJA

•

•

•

•

1-1

2-2

4/7

5+

6+

4

1

2

ODNOWA

REAKCJA 1 EP Użyj, gdy sojusznica jednostka w promieniu 4" otrzymuje OSŁABNIENIE. Usuń z niej wszystkie OSŁABNIENIA.

POLE SIŁOWE

AKTYWNA 1 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.

PROJEKTORY POLA

STAŁEGO

AKTYWNA **+ ULEPSZENIE** 1 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.

PROMIEŃ ZAKŁÓCAJĄCY

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

HALUCYNACJA

REAKCJA **+ ULEPSZENIE** 0 EP Gdy wroga jednostka deklaruje Atak dystansowy przeciwko sojuszniczej jednostce w promieniu 4", obrona za cel sojusznica jednostka może wykonać Rzut na unik przeciwko temu atakowi.

PROMIEŃ

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

KARTY FRAKCJI I TAKTYCZNE

KARTA	EP	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
DAELAAM FRAKCJA	1	DAE'UHL REAKCJA Gdy sojusznica jednostka otrzymuje Obrażenia, zmniejsz Całkowite obrażenia o 2 (do minimum 1).	MASOWE PRZYWOŁANIE AKTYWNA Raz na grę. Umieść Wskaźnik frakcji w dowolnym miejscu na polu bitwy. Wszystkie sojusznice jednostki Protosów w promieniu 6" od tego Wskaźnika frakcji zostają usunięte z pola bitwy i zwrócone do rezerw.		
KUŹNIA TAKTYCZNA	1	PANCERZ NAZIEMNY REAKCJA Użyj, zanim sojusznica jednostka Naziemna wykona Rzut na pancierz. Ta jednostka zyskuje WYTRZYMAŁOŚĆ (1) na ten rzut.		UZBROJENIE NAZIEMNE AKTYWNA Pierwsza użyta Broń dystansowa aktywnej jednostki Naziemnej zyskuje TRAFIENIE KRYTYCZNE (1).	
RADA ZMROKU TAKTYCZNA	1	ZASŁONA CIENI REAKCJA Użyj, gdy sojusznica jednostka rozpatrzy efekt UMIESZCZENIE. Ta jednostka natychmiast rozpatruje efekt LECZENIE (2).		BROŃ PIERWORODNYCH AKTYWNA Pierwsza użyta Broń dystansowa aktywnej jednostki Naziemnej zyskuje WZMOCNIENIE Zasięgu (4).	
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 sojusznica jednostka rzuci D6 na Dystans szarży. Dodaj 1 do Dystansu szarży tej jednostki.	