

ZESTAW STARTOWY TERRAN: EDYCJA ZAŁOŻYCIELSKA

NAJEŹDŹCY RAYNORA · POTYCZKA · 4 PUNKTY DOWODZENIA · 18 MODELE · 6 JEDNOSTKI

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

JEDNOSTKI — KOSZT	SLOT	ZAOP.	MODELE	
MARINE (6) + AGG-12, WYRZUTNIA RAKIET	PODSTAWOWA	1	6	210
Rekieter Raynora (Marine)	PODSTAWOWA	1	6	230
MARUDER (2) + PIANA KINETYCZNA	PODSTAWOWA	1	2	170
SANITARIUSZKA + Stabilizujące apteczki	WSPARCIE	1	3	140
JIM RAYNOR	BOHATER	1	1	250

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

KARTY — KOSZT	PODSTAWOWA	WSPARCIE	BOHATER	
NAJEŹDŹCY RAYNORA	3	1	1	—
KOSZARY	1	0	0	25
AKADEMIA	0	2	0	35
DOWÓDZTWO ORBITALNE	1	0	0	25

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

SŁOWNICZEK

ANTY-UNIK (X)

Podczas rozstrzygania ataku tą bronią przeciwko wrogim jednostkom docelową 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 mniejszy liczbę modeli do niższego przedziału. [...]

BROŃ BO CZNA

Gdy ta jednostka wykonuje Atak dystansowy lub Atak w walce wręcz, modele wyposażone w tę broń mogą jej użyć, ignorując normalne

ograniczenie jednej broni na model (Część 8.7.3). Jeśli model jest wyposażony w kilka broni typu BROŃ BO CZNA, może użyć ich wszystkich w tej samej aktywacji. [...]

CELNOŚĆ

Ataki dystansowe tą bronią mogą obierać za cel związane walką wrogie jednostki, ignorując standardowe ograniczenie Statusu związania (zastępuje Część 8.7.3, Krok 1).

DALEKI ZASIĘG (X)

Maksymalny Zasięg tej broni wzrasta do X". Zmierz odległość każdego atakującego modelu do celu indywidualnie: W promieniu normalnego Zasięgu profilu: atak rozstrzyga się normalnie. Poza Zasięgiem profilu, ale w promieniu X": model otrzymuje Modyfikator -1 do swojego rzutu na Trafienie. [...]

SŁOWNICZEK (CD.)

GOTOWA

Domyślny stan Karty taktycznej lub Karty frakcji. Karta gotowa leży awersem do góry, jej zdolności są dostępne i można ją Wyczerpać, aby opłacić koszty zasobów lub aktywować jej Zdolności specjalne. Wszystkie Karty taktyczne i Karty frakcji zaczynają każdą rundę w stanie gotowym. [...]

KRAWĘDŹ WEJŚCIA

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

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.

NATYCHMIASTOWY

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

OBRAŻENIA NIELETAŁNE (X)

Jednostka otrzymuje X punktów Obrażeń. Dodaj tę wartość do znacznika obrażeń jednostki. Nie usuwaj żadnych modeli, nawet jeśli łączne obrażenia przekroczą PŻ modelu. Jeśli jednostka następnie otrzyma standardowe Obrażenia, połączone łączne obrażenia normalnie powodują usuwanie strat.

OGIEŃ POŚREDNI

Ataki dystansowe tą bronią mogą ignorować linię wzroku podczas wybierania celu i rozstrzygania Obrażeń. Cel nadal musi znajdować się w Zasięgu. Jeśli cel nie znajduje się w linii wzroku, może wykonać Rzut na unik przeciwko temu atakowi.

OGIEŃ SERYJNY Y" (X)

Podczas wykonywania Ataku dystansowego przeciwko celowi W promieniu Y" od atakującego modelu zwiększ SA tej broni o X dla tego ataku.

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).

POWTARZALNY

Ta zdolność jest zwolniona z limitu Raz na rundę (Część 2.7.1). Można jej użyć wielokrotnie na rundę i na Aktywację, pod warunkiem że za każdym razem spełnione są wszystkie Koszty i warunki wyzwolenia.

PRECYZJA (X)

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

PRZEBICIE [CECHA] X

Atakując jednostkę o wskazanej Ceszce 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, Szarża, rozłączenie, Zwarcie szyków lub ruch Zdolności specjalnej, nachodząc na ten Żeton lub model, kontrolujący gracz modelu prowadzącego [...]

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 obierana za cel ataków ani zdolności, chyba że zdolność wyraźnie stanowi, że wpływa na jednostki w Rezerwach. [...]

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. [...]

SPECJALISTA

Jednostka może zawierać tylko jeden model wyposażony w tę broń. Wiele ulepszeń konfigurujących więcej niż jedną instancję tej broni jest niedozwolonych (Część 9.1.7).

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. [...]

TRAFIENIE KRYTYCZNE (X)

Przenieś X kości z Puli pancerna bezpośrednio do Puli obrażeń, pomijając Pancierz. TRAFIENIE KRYTYCZNE nigdy nie może przenieść więcej kości, niż znajduje się w Puli pancerna.

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. [...]

UMIESZCZENIE (X)

Wybierz model prowadzący. Usuń go i ustaw całkowicie 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. [...]

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 slotów 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. [...]

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. [...]

WZMOCNIENIE [CECHA] (X)

Jednostka zyskuje premię X do wskazanej cechy do Końca rundy. Cecha typu Liczba docelowa (np. Pancierz, 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 nazimne znajdują się w promieniu swojego wzajemnego zasięgu związania walką, są związane walką (Część 7.2). [...]

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). [...]

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. [...]

JEDNOSTKI

JEDNOSTKI	Biol.	Mech.	Psion.	Lekki	Opanc.	Nazlem.	Lataj.	ZAOP. 0	ZAOP. 1	SZYB	PANC	UNIK	PW	ROZM	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI	
MARUDER + PIANA KINETYCZNA	•				•	•		1-1	2-2	4/7	4+	6+	5	2	PIANA KINETYCZNA PASYWNA + ULEPSZENIE Zwiększ cechę Punktów życia tej jednostki o 1.	STIMPACK AKTYWNA 1 PD Ta jednostka otrzymuje OBRAŻENIA NIELETALNE (2). Ta jednostka zyskuje WZMOCNIENIE Szybkości (3). Dodatkowo jej Quad K12 i wszystkie Bronie do walki wręcz zyskują PRECYZJĘ (2).	QUAD K12 ZAS CEL ROA TRAF 12 naz. 3 3+ TYP NAWAŁY K NAW OBR Opanc. D3 1 SŁOWA KLUCZOWE PRZEBICIE Opanc. (2)	ATAK ZAS CEL ROA TRAF E naz. 2 4+ TYP NAWAŁY K NAW OBR - - 1	
SANITARIUSZKA + Stabilizujące apteczki	•			•	•			1-1	2-3	4/7	5+	5+	2	2	PODTRZYMYWANIE ŻYCIA REAKCJA 1 PD Użyj, gdy inna sojusznicza jednostka Biologiczna w promieniu 4" otrzymuje Obrażenia. Zmniejsz Całkowite obrażenia przed ich przydzieleniem o 1 za każdy model w tej jednostce, który jest w promieniu 4" od ranionej jednostki. ODNOWA REAKCJA 1 PD Użyj, gdy sojusznicza jednostka w promieniu 4" otrzymuje OSŁABIE NIE. Usuń z niej wszystkie OSŁABIE NIA. STABILIZUJĄCE APTECZKI PASYWNA + ULEPSZENIE Gdy ta jednostka rozpatruje zdolność Podtrzymywanie życia lub Medpak, przy obliczaniu jej efektów traktuj ją tak, jakby w jej zasięgu znajdował się 1 dodatkowy model.	MEDPAK AKTYWNA 1 PD Wybierz inną sojuszniczą jednostkę Biologiczną w promieniu 4". Rozpatrz efekt LECZENIE (X) dla obranej jednostki, gdzie X to liczba modeli w tej jednostce, które są w promieniu 4" od jednostki będącej celem. FLARA OPTYCZNA AKTYWNA 2 PD Wybierz jedną wrogą jednostkę w promieniu 12". Do końca rundy zastosuj OSŁABIE NIE Zasięgu (4) do Broni dystansowych tej jednostki. Ta jednostka nie może korzystać z DALEKIEGO ZASIĘGU.		ATAK ZAS CEL ROA TRAF E naz. 1 5+ TYP NAWAŁY K NAW OBR - - 1	
JIM RAYNOR	•				•			1-1	7	4+	5+	8	2	2	DOWÓDCA PASYWNA Traktuj cechę zaopatrzenie tej jednostki jako zwiększoną o 1 przy kontrolowaniu i kontestowaniu znaczników misji, wykonywaniu celów oraz rozpatrywaniu testów rozłączenia. BOJOWNICY O WOLNOŚĆ PASYWNA Wartość zaopatrzenia wszystkich sojuszniczych jednostek w promieniu 8" od tej jednostki nie może zostać obniżona poniżej 1 przy kontestowaniu znaczników misji i wykonywaniu celów.	ROZKAZY AKTYWNA X PD POWTARZALNE. Wybierz inną sojuszniczą jednostkę Biologiczną w promieniu 8", wydaj PD i zastosuj jeden z następujących efektów: Pierwsza użyta broń tej jednostki zyskuje TRAFIENIE KRYTYCZNE (2).: Ta jednostka ignoruje karę za rozłączenie do końca rundy.: Usuń Znacznik aktywacji z tej jednostki.	KARABIN C-14 ZAS CEL ROA TRAF 12 wsz. 6 3+ TYP NAWAŁY K NAW OBR Lekki D3+1 1 SŁOWA KLUCZOWE OGIE Ń SERyjNY 8" (3)	REWOLWER „SPRAWIEDLIWOŚĆ” ZAS CEL ROA TRAF 6 naz. 2 3+ TYP NAWAŁY K NAW OBR - - 2 SŁOWA KLUCZOWE ANTY-UNIK (2), BROŃ BOCZNA, CELNOŚĆ	BAGNET ZAS CEL ROA TRAF E naz. 2 4+ TYP NAWAŁY K NAW OBR Lekki D3 1

JEDNOSTKI (CD.)

JEDNOSTKI															Biol.				Mech.				Pislon.				Lekki				Opanc.				Nazlom.				Lataj.				ZAOP. 0				ZAOP. 1				SZYB				PANC				UNIK				PW				ROZM				DOWOLNA FAZA				FAZA RUCHU				FAZA SZTURMU				FAZA WALKI			
REKIETER RAYNORA (MARINE)															•				•				•				1-6				4/7				5+				5+				2				2								STIMPACK AKTYWNA 1 PD Ta jednostka otrzymuje OBRAŻENIA NIELETALNE (2). Ta jednostka zyskuje WZMOCNIENIE Szybkości (3). Dodatkowo jej Karabin C-14 i wszystkie Bronie do walki wręcz zyskują PRECYZJĘ (3). NAJEŹDŹCY, RUSZAĆ! PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z rezerw, może rozpatrzyć swoją zdolność Stimpack z kosztem PD obniżonym o 1 (do minimum 0). SZYBKIE POŚIŁKI PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z rezerw, może rozpatrzyć efekt UMIESZCZENIE (10) z innej sojuszniczej jednostki. Żaden model nie może zostać ustawiony w promieniu 8" od dowolnego wrogiego modelu. Aktywacja tej jednostki się kończy.																															
ROBOT OBRONY PUNKTOWEJ [PRZYWOŁANA]															•				•				•				1-1				-				6+				6+				3				-				LASER OBRONY PUNKTOWEJ PASYWNA Gdy inna sojusznicza jednostka w promieniu 4" zostaje obrona za cel Ataku dystansowego bez słowa kluczowego NATYCHMIASTOWY, usuń do 2 kości z Puli ataku. Następnie usuń tę jednostkę z pola bitwy. SZYBOWANIE PASYWNA Ten model ma PRZEMIESZCZENIE. 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.																																			

JEDNOSTKI (CD.)

JEDNOSTKI

MARINE

+ AGG-12, WYRZUTNIA RAKIET

<

KARTY FRAKCJI I TAKTYCZNE

KARTA	PD	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
NAJEŹDŹCY RAYNORA FRAKCJA	1		SZYBKIE WEJŚCIE AKTYWNA Umieść jednostkę sojuszniczego Drona obrony punktowej w dowolnym miejscu na polu bitwy, dalej niż 1" od dowolnego wrogiego modelu. Usuń tę jednostkę na końcu rundy. GOTOWY DO PODWIEZIENIA? AKTYWNA Raz na grę. Aktywna jednostka rozpatruje efekt UMIESZCZENIE (12). Modele ustawione tym efektem nie mogą zostać umieszczone w zasięgu związania żadnej wrogiej jednostki. Rozpatruje się to zamiast wykonywania standardowej akcji.		
KOSZARY TAKTYCZNA	1		NAPRZÓD! NAPRZÓD! AKTYWNA Aktywna jednostka Biologiczna wykonuje akcję Ruchu o 2". Nie wlicza się to do jej limitu akcji.		
AKADEMIA TAKTYCZNA	1	ZAAWANSOWANE SZKOLENIE REAKCJA Raz na rundę, gdy sojusznicza jednostka Wsparcia aktywuje Zdolność specjalną kosztującą PD, rozpatrz tę zdolność z kosztem PD zmniejszonym o 1 (do minimum 0). Nie Wyczerpuj tej karty.			
DOWÓDZTWO ORBITALNE TAKTYCZNA	1		STACJA SATELITARNA AKTYWNA Wybierz jedną krawędź stołu niebędącą Krawędzią wejścia gracza. Do końca rundy wrogie jednostki nie mogą Rozmieszczać się z tej krawędzi. SKANOWANIE 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.		