

ZESTAW STARTOWY TERRAN

SIŁY ZBROJNE TERRAN · POTYCZKA · 4 PUNKTY DOWODZENIA · 17 MODELE · 5 JEDNOSTKI

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

JEDNOSTKI — KOSZT	SLOT	ZAOP.	MODELE	
MARINE (9) + TARCZA BOJOWA, GRANATY – ODŁAMKOWE, BAGNET	PODSTAWOWA	2	9	280
MARUDER 1 (2) + LASEROWE SYSTEMY CELOWNICZE	PODSTAWOWA	1	2	170
MARUDER 2 (2) + WETERAN Z TARSONIS, PIANA KINETYCZNA	PODSTAWOWA	1	2	190
SANITARIUSZKA + Stabilizujące apteczki	WSPARCIE	1	3	140
GOLIAT + POCISKI ROZPRYSKOWE	ELITARNA	2	1	220

RAZEM1000/1000

KARTY — KOSZT	PODSTAWOWA	ELITARNA	WSPARCIE	
Siły Zbrojne Terran	3	1	1	—
KOSZARY	1	0	0	25
FABRYKA	0	2	0	35
DOWÓDZTWO ORBITALNE	1	0	0	25

RAZEM85/100

SŁOWNICZEK

BRONŲ BOCZNA
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 BRONŲ BOCZNA, może użyć ich wszystkich w tej samej aktywacji. Ataki wykonywane każdą BRONIĄ BOCZNĄ muszą być rozpatrywane w osobnych Partiach. Ponieważ są to osobne Partie, ataki BRONIĄ BOCZNĄ mogą wybierać za cel inną wrogą jednostkę niż pozostałe bronie jednostki, z zastrzeżeniem wszystkich standardowych wymogów kwalifikowalności celu.

CELNOŚĆ

Ataki dystansowe tą bronią mogą wybierać 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. Jeśli Partia zawiera modele zarówno na Standardowym, jak i Dalekim zasięgu, wygeneruj łączną liczbę kości, ale wykonaj rzut obiema grupami osobno, aby uwzględnić różne Docelowe liczby trafień.

SŁOWNICZEK (CD.)

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.

NIEZWIĄZANA WALKĄ

Jednostka naziemna jest niezwiązana walką, gdy żaden z jej modeli nie znajduje się w promieniu 1" od jakiegokolwiek wrogiego modelu naziemnego lub gdy ograniczenia terenu (część 7.2.1) uniemożliwiają prawidłowe związanie walką mimo bliskości. Jednostki powietrzne są zawsze niezwiązane walką. Jednostka niezwiązana walką może wykonać standardowy ruch, bieg, atak dystansowy lub szarżę bez ograniczeń. Tylko jednostki niezwiązane walką można wybrać do wykonania akcji ruchu (część 8.5.2).

OBRAŻENIA NIELETALNE (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.

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 przesuną 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.

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. Sojusznica 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. TRYB OBLĘŻNICZY, ZAGRZEBANY). Te znaczniki statusu mają POZOSTAJĘ W GRZE. Inne statusy: Używaj znaczników do śledzenia innych efektów wpływających na jednostkę. [...]

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. Jeśli model znajduje się w Szeregu walczącym lub Szeregu wspierającym przeciwko wielu wrogim

Jednostkom, gracz kontrolujący może rozdzielić kości pomiędzy te Jednostki. Wykonaj rzut przydzielonymi kośćmi dla każdej docelowej Jednostki osobno (jest to Rzut na trafienie uderzeniem). [...]

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.

UNIERUCHOMIENIE (X)

Wykonując Atak dystansowy tą bronią, dodaj X do jej Szybkostrzelności, jeśli docelowa Jednostka ma Status Nieruchoma.

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 Sojusznicznej, chyba że zasada wyraźnie stanowi inaczej. Wroga jest przeciwieństwem Sojusznicznej i pojawia się w całych zasadach przy określaniu prawidłowych celów, związanie walką oraz kontestowania znaczników misji.

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.

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. Każdej nazwanej Zdolności aktywnej można użyć raz na rundę na jednostkę, chyba że ma słowo kluczowe POWTARZALNY. Zdolności pasywne działają zawsze, dopóki jednostka jest na polu bitwy. Zdolności reakcji uruchamiają się w odpowiedzi na określone wyzwolenie. [...]

ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA

Fizyczny Żeton używany do śledzenia, który gracz ma inicjatywę. Na początku gry zwycięzca rzutu rozstrzygającego (Część 3.2) przydziela Znacznik pierwszego gracza dowolnemu graczowi na Rundę 1. Posiadacz Znacznika pierwszego gracza wybiera, który gracz aktywuje się jako pierwszy na początku każdej Fazy. Znacznik zmienia właściciela na dwa sposoby: pierwszy gracz, który spասuje podczas Fazy 1 lub Fazy 2, zabiera Znacznik pierwszego gracza na kolejną Fazę, a na końcu Fazy 4 Znacznik przyznawany jest graczowi z mniejszą liczbą Punktów zwycięstwa (Część 8.9.6). Jeśli liczba Punktów zwycięstwa jest równa, obaj gracze wykonują rzut rozstrzygający, a zwycięzca zabiera Znacznik.

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 związanie walką, nawet jeśli znajdują się one w promieniu 1". Modele na WYSOKIM TERENIE nie mogą wiązać walką modeli na POZIOMIE NAZIEMNYM i na odwrót. Gdy dowolny model w jednostce jest związany walką, cała Jednostka jest uznawana za związaną walką. [...]

JEDNOSTKI

[illegible]



GOLIAT
+ POCISKI ROZPRYSKOWE

•

•

•

1-1

7

4+

-

10

3

NAMIERZENIE CELU

AKTYWNA 1 PD Wybierz jedną wrogą jednostkę w promieniu 12". Ilekroć sojusznicza jednostka Goliata obiera tego wroga za cel Działkiem automatycznym, ta broń zyskuje Typ nawały: Lekki, Opancerzony oraz K nawały: D3+1.

DZIAŁKO AUTOMATYCZNE

ZAS	CEL	ROA	TRAF
12	naz.	9	4+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
-		-	1
SŁOWA KLUCZOWE DALEKI ZASIĘG (18")			

PODBRZUSZNY KARABIN MASZYNOWY

ZAS	CEL	ROA	TRAF
8	naz.	6	3+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
Lekki		D3	1
SŁOWA KLUCZOWE CELNOŚĆ, BROŃ BOCZNA			

POCISKI ROZPRYSKOWE

+ ULEPSZENIE

ZAS	CEL	ROA	TRAF
18	naz.	6	5+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
Lekki		D3	1
SŁOWA KLUCZOWE OGIEŃ POŚREDNI, UNIERUCHOMIENIE (6), DALEKI ZASIĘG (24"), BROŃ BOCZNA			

NIEUGIĘTY **PASYWNA** Będąc związaną walką, ta jednostka może obierać za cel i być obierana za cel przez niezwiązane walką wrogie jednostki. W obu przypadkach jednostka broniąca się zyskuje Rzut na unik przeciwko tym atakom.

NISZCZYCIELSKA SZARŻA

PASYWNA Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej Szarży rozpatrz efekt UDERZENIE (4) 3+.

TRATOWANIE

ZAS	CEL	ROA	TRAF
E	naz.	4	5+
TYP NAWAŁY		K NAW	OBR
-		-	1

JEDNOSTKI (CD.)

JEDNOSTKI

SANITARIUSZKA

+ Stabilizujące apteczki

KARTY FRAKCJI I TAKTYCZNE

KARTA	PD	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
SIŁY ZBROJNE TERRAN FRAKCJA	1		TAKTYCZNY ODWRÓT AKTYWNA Aktywna jednostka ignoruje karę za rozłączenie do końca rundy. WYTRWAŁOŚĆ TERRAN AKTYWNA Raz na grę. Natychmiast przejmij Znacznik pierwszego gracza. Żaden inny gracz nie może przejąć Znacznika pierwszego gracza do końca tej fazy.		
KOSZARY TAKTYCZNA	1		NAPRZÓD! NAPRZÓD! AKTYWNA Aktywna jednostka Biologiczna wykonuje akcję Ruchu o 2". Nie wlicza się to do jej limitu akcji.		
FABRYKA TAKTYCZNA	1		NAPRAWA POLOWA AKTYWNA Aktywna jednostka Mechaniczna rozpatruje efekt LECZENIE (2).		
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.		