

ZESTAW STARTOWY ZERGÓW: EDYCJA ZAŁOŻYCIELSKA

RÓJ KERRIGAN · POTYCZKA · 4 BIOMATERIAŁ · 23 MODELE · 6 JEDNOSTKI

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

JEDNOSTKI — KOSZT	SLOT	ZAOP.	MODELE	
ZERGLING (12)	PODSTAWOWA	1	12	180
Raptor Roju Kerrigan (Zergling)	ELITARNA	1	6	250
KARAKAN	PODSTAWOWA	1	3	170
KRÓŁOWA	WSPARCIE	1	1	150
KERRIGAN	BOHATER	1	1	250

RAZEM1000/1000

KARTY — KOSZT	PODSTAWOWA	ELITARNA	WSPARCIE	BOHATER	
RÓJ KERRIGAN	3	2	0	1	—
ZŁOŚLIWA BIOMASA	0	0	0	0	10
KOMORA EWOLUCYJNA	1	0	0	0	30
NADZORCA	0	0	1	0	25
NIECKA ROZRODCZA	1	0	0	0	25

RAZEM90/100

SŁOWNICZEK

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). [...]

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 wchodzi na pole bitwy z tej krawędzi podczas rozmieszczania z rezerwy.

LATAJĄCY

Jednostki latające wymieniają kontrolę nad planszą (brak znaczników misji, brak walki wręcz) na mobilność i odporność na teren. Jednostka latająca ignoruje cały teren na potrzeby ruchu. Model prowadzący porusza się z punktu do punktu, mierząc poziomo. [...]

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.

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

SŁOWNICZEK (CD.)

akcję, która nakazuje Jednostce wyznaczyć model prowadzący, gracz kontrolujący [...]

MODYFIKATOR

Modyfikator zmienia Liczbę docelową rzutu. Zastosuj wszystkie Modyfikatory przed rzutem (Część 3.4). Modyfikator +X: ułatwia rzut, obniżając Liczbę docelową o X. Modyfikator -X: utrudnia rzut, zwiększając Liczbę docelową o X. [...]

NA BIOMASIE

Sojuszniczka lub wroga naziemna jednostka Zergów jest uznawana za znajdującą się NA BIOMASIE, gdy przebywa w promieniu 6” od dowolnego żetonu Guza biomasy lub dowolnego modelu wskazanego jako Źródło biomasy. Spełniając ten warunek, jednostka zyskuje słowo kluczowe NA BIOMASIE. [...]

NATYCHMIASTOWY

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

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 wiązanie walką mimo bliskości. [...]

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).

POZIOM NAZIEMNY

Jeden z poziomów terenu. Model znajduje się na POZIOMIE NAZIEMNYM, gdy stoi bezpośrednio na macie do gry. Modele na POZIOMIE NAZIEMNYM nie mogą wiązać walką modeli na WYSOKIM TERENIE i na odwrot. [...]

POZOSTAJE W GRZE

Ten żeton, znacznik lub efekt zdolności

utrzymuje się przez porządkowanie i odświeżenie (nadpisuje część 8.9.5). Pozostaje, dopóki nie usunie go określony warunek (np. zniszczenie lub upływ czasu trwania).

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 Nawaly.

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 szków lub ruch Zdolności specjalnej, nachodząc na ten Żeton lub model. [...]

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. [...]

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. [...]

TEREN NIEPRZEBYTY

Element terenu jest Nieprzebyty, jeśli nie ma punktu dostępu łączącego go z sąsiednim poziomem wysokości. Modele nie mogą

poruszać się przez, na ani po TERENIE NIEPRZEBYTYM i żaden model nie może zakończyć swojego ruchu, zachodząc na niego. [...]

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 [...]

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. [...]

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 [...]

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. [...]

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 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.

ZAGRZEBANY

ZAGRZEBANY jest klasyfikowany jako Stan. Gdy Jednostka zyskuje Stan ZAGRZEBANY, zyskuje także STAN UKRYTY. Na Początku rundy Jednostki ZAGRZEBANE zyskują Stan UKRYTY. Gdy Stan ZAGRZEBANY zostaje usunięty, Jednostka traci także Stan UKRYTY. [...]

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. [...]

JEDNOSTKI																																		
JEDNOSTKI	Biol.	Mech.	Psion.	Lekki	Opanc.	Naziem.	Lataj.	ZAOP. 0	ZAOP. 1	SZYB	PANC	UNIK	PW	ROZM	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI																
ZERGLING	•			•		•		1-6	7-12	4/8	6+	4+	1	1	ESKADRA PASYWNA Spójność pozioma tej jednostki wynosi 4".		PRZYŚPIESZENIE METABOLIZMU AKTYWNA 1 BT 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 (1) 5+.	SZPONY <table><tr><td>ZAS</td><td>CEL</td><td>ROA</td><td>TRAF</td></tr><tr><td>E</td><td>naz.</td><td>2</td><td>4+</td></tr><tr><td>TYP NAWALY</td><td></td><td>K NAW</td><td>OBR</td></tr><tr><td>Lekki</td><td></td><td>D3</td><td>1</td></tr></table>	ZAS	CEL	ROA	TRAF	E	naz.	2	4+	TYP NAWALY		K NAW	OBR	Lekki		D3	1
ZAS	CEL	ROA	TRAF																															
E	naz.	2	4+																															
TYP NAWALY		K NAW	OBR																															
Lekki		D3	1																															
ROBAK OMEGA [PRZYWOŁANA]	•			•	•			1-1		-	5+	-	10	3	WYKRYWANIE PASYWNA Dopóki wrogie jednostki są w promieniu 6" od tej jednostki, tracą status UKRYTA. ŹRÓDŁO BIOMASY PASYWNA Sojusznicza lub wroga jednostka Naziemna Zergów w promieniu 6" od tej jednostki liczy się jako będąca NA BIOMASIE. 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. SIEĆ OMEGA PASYWNA Podstawka Robaka omega liczy się jako Krawędź wejścia. W każdej rundzie sojusznicze jednostki o łącznym koszcie zaopatrzenia 2 lub niższym mogą zostać Rozmieszczone przez tę Krawędź wejścia. Jeśli sojuszniczny model prowadzący zakończy akcję Ruchu, rozłączenia lub Biegu w kontakcie podstawkami z Robakiem omega, gracz kontrolujący może usunąć tę jednostkę z pola bitwy i zwrócić ją do rezerw.																			

JEDNOSTKI (CD.)

JEDNOSTKI

RAPTOR ROJU
KERRIGAN
(ZERGLING)

JEDNOSTKI (CD.)

JEDNOSTKI

KRÓLOWA

Biol.

Mech.

Psion.

Lekki

Opanc.

Nasłom.

Lataj.

ZAOP. 0

ZAOP. 1

SZYB

PANC

UNIK

PW

ROZM

DOWOLNA FAZA

FAZA RUCHU

FAZA SZTURMU

FAZA WALKI

1-1

4

4+

-

9

3

WYTWORZENIE TUMORA BIOMASY

AKTYWNA

1 BT

Umieść żeton Tumora biomasy w kontakcie podstawkami z tą jednostką.

TRANSFUZJA

REAKCJA

1 BT

tej jednostki. Użyj, gdy inna sojusznicza jednostka Biologiczna (w tym Budowla) otrzymuje Obrażenia w promieniu 4". Zmniejsz Całkowite obrażenia przed ich przydzieleniem o 2.

ODNOWA

REAKCJA

1 BT

Użyj, gdy sojusznicza jednostka w promieniu 4" otrzymuje OSŁABIENIE. Usuń z niej wszystkie OSŁABIENIA.

POŁĄCZENIE PSIONICZNE

PASYWNA

Raz na rundę, jeśli co najmniej 7 sojusznicznych modeli znajduje się w promieniu 6" od tej jednostki, może ona rozpatrzyć swoją Zdolność specjalną z kosztem BT obniżonym o 1.

PAZURY

ZAS

CEL

ROA

TRAF

6

naz.

4

4+

TYP NAWAŁY

K NAW

OBR

Lekki

D3

2

KOLCE KWASOWE

ZAS

CEL

ROA

TRAF

12

pow.

4

4+

TYP NAWAŁY

K NAW

OBR

Lekki, Opanc.

D3

2

NISZCZYCIELSKA SZARŻA

PASYWNA

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

PAZURY

ZAS

CEL

ROA

TRAF

E

naz.

3

4+

TYP NAWAŁY

K NAW

OBR

-

-

1

KARTY FRAKCJI I TAKTYCZNE

KARTA	BT	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
RÓJ KERRIGAN FRAKCJA	1	DZIKA MUTACJA AKTYWNA Jeśli aktywna jednostka jest NA BIOMASIE, zyskuje WZMOCNIENIE Szybkości (1), a jej pierwsza użyta Broń zyskuje PRECYZJĘ (1). BIOMASA ZERGÓW PASYWNA Podczas budowy armii wybierz dokładnie jedną Kartę biomasy i dodaj ją do swojej Listy armii, płacąc jej podany koszt (jeśli istnieje).	SIEĆ OMEGA AKTYWNA Jeśli na polu bitwy nie ma sojusznicznego Robaka omega, umieść jednostkę sojusznicznego Robaka omega w dowolnym miejscu na POZIOMIE NAZIEMNYM pola bitwy, dalej niż 10" od dowolnego wrogiego modelu. W tej rundzie Robak omega nie może używać swoich Zdolności specjalnych (z wyjątkiem Budowli).		
ZŁOŚLIWA BIOMASA BIOMASA		ŻYWA GRUDA TKANKI PASYWNA Żetony Tumora biomasy mają POZOSTAJE W GRZE oraz PRZEMIESZCZENIE. USUWANIE BIOMASY PASYWNA Jeśli wroga jednostka zakończy akcję Ruchu, Rozmieszczenia, Biegu, Szarży lub rozłączenia w promieniu 1" od żetonu sojusznicznego Tumora biomasy, usuń ten żeton z pola bitwy.		KRÓLOWA BIOMASY PASYWNA Jeśli aktywna sojusznicza jednostka Zergów deklaruje akcję Szarży będąc NA BIOMASIE, zyskuje +1 Modyfikator do Rzutów na trafienie UDERZENIA.	
KOMORA EWOLUCYJNA TAKTYCZNA	1	PANCERZ CHITYNOWY REAKCJA Użyj, zanim sojusznicza jednostka wykona Rzut na pancerz. Ta jednostka zyskuje WYTRZYMAŁOŚĆ (1) na ten rzut.		WYDŁUŻONE SZPONY AKTYWNA Aktywna jednostka otrzymuje modyfikator +1 do wszystkich rzutów na trafienie UDERZENIA.	

KARTY FRAKCJI I TAKTYCZNE (CD.)

KARTA	BT	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
NADZORCA TAKTYCZNA	1		TRYB NADZORU 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.	KARAPAKS PNEUMATYCZNY REAKCJA Użyj po tym, jak sojusznicza jednostka rzuci K6 na Dystans szarży. Rzuć dodatkową K6 i użyj wyższego wyniku do obliczenia całkowitego Dystansu szarży.	
NIECKA ROZRODCZA TAKTYCZNA	1				DZIKA FURIA AKTYWNA Pierwsza użyta Broń do walki wręcz aktywnej jednostki zyskuje PRECYZJĘ (2).