

ZESTAW STARTOWY ZERGÓW

RÓJ ZERGÓW · POTYCZKA · 4 BIOMATERIAŁ · 26 MODELE · 5 JEDNOSTKI

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

JEDNOSTKI — KOSZT	SLOT	ZAOP.	MODELE	
Rojnik (Zergling)	PODSTAWOWA	1	18	260
TRUPOJAD (KARAKAN) + DRAŻĄCE SZPONY, ZASADKA Z ZAGRZEBANIA, ŻOŁĆ HYDRIODOWA	PODSTAWOWA	1	3	280
HYDRALISK (4) + KARAPAKS POMOCNICZY	ELITARNA	3	4	300
KRÓŁOWA + SZYBKOŚĆ NA BIOMASIE	WSPARCIE	1	1	160
RAZEM			1000/1000	

KARTY — KOSZT	PODSTAWOWA	ELITARNA	WSPARCIE	
RÓJ ZERGÓW	3	1	1	—
Przyspieszająca biomasa	0	0	0	—
KOMORA EWOLUCYJNA	1	0	0	30
NADZORCA	0	0	1	25
NORA HYDRALISKÓW	0	2	0	35

RAZEM	90/100			
-------	--------	--	--	--

SŁOWNICZEK

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.

KRAWĘDZ WEJŚCIA

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

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. Inne modele mogą przechodzić przez podstawkę modelu latającego, jakby jej tam nie było, i na odwrót. Jednostka latająca nigdy nie jest związana walką. [...]

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.

MODYFIKATOR

Modyfikator zmienia Liczbę docelową rzutu. Zastosuj wszystkie Modyfikatory przed rzutem (Część 3.4). Modyfikator +X: ułatwia rzut,

SŁOWNICZEK (CD.)

obniżając Liczbę docelową o X. Modyfikator -X: utrudnia rzut, zwiększając Liczbę docelową o X. Modyfikatory z różnych nazwanych źródeł kumulują się, chyba że wskazano inaczej. Liczby docelowej nigdy nie można zmodyfikować poniżej 2+ ani powyżej 6+. Modyfikatory zmieniają Liczbę docelową, a nie wynik kości. [...]

NA BIOMASIE

Sojusznicza 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. Pozwala to jednostce wyzwać określone Zdolności specjalne lub Ulepszenia wymagające tego stanu.

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. [...]

ODRODZENIE (X)

Przywróć tej jednostce maksymalnie X Zniszczonych modeli. Przywrócenie nie może zwiększyć Aktualnej wartości zaopatrzenia jednostki. Nie przywracaj modelu, jeśli spowodowałoby to przejście jednostki do wyższego przedziału zaopatrzenia. Ustaw każdy przywrócony model w kontakcie podstawkami z istniejącym modelem w jednostce. Przywróconych modeli nie można ustawić w promieniu zasięgu związania żadnej wrogiej jednostki. [...]

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).

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 przesuń do X nieudanych Kości ataku bezpośredniego 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 szyków lub ruch Zdolności specjalnej, nachodząc na ten Żeton lub model, kontrolujący gracza modelu prowadzącego natychmiast ustawia go w kontakcie podstawkami z modelem prowadzącym. [...]

PRZYWOŁANIE (NAZWA JEDNOSTKI)

Ustaw model prowadzący nazwanej jednostki w kontakcie podstawkami z jednostką macierzystą. Pozostałe modele ustaw w spójności. Modeli nie można ustawiać w promieniu zasięgu związania walką żadnej wrogiej jednostki. Ustaw znacznik aktywacji obok przywołanej jednostki – nie może ona zostać aktywowana w fazie, w której została przywołana. [...]

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. [...]

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. 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. 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, związaną 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.

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. Jej Rozmiar jest traktowany jako 0 we wszystkich celach. Jej bieżąca Wartość zaopatrzenia jest traktowana jako 0 w testach rozłączenia. [...]

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. [...]

JEDNOSTKI

JEDNOSTKI

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

ZAOP. 0

ZAOP. 1

ZAOP. 2

ZAOP. 3

SZYB

PANC

UNIK

PW

ROZM

DOWOLNA FAZA

FAZA RUCHU

FAZA SZTURMU

FAZA WALKI



HYDRALISK
+ KARAPAKS POMOCNICZY

•

•

•

1-1

2-2

3-4

4/8

5+

5+

4

2

ESKADRA **PASYWNA**
Spójność pozioma tej jednostki wynosi 4". Opancerzony
KARAPAKS POMOCNICZY
PASYWNA **+ ULEPSZENIE** Ta jednostka zyskuje **WYTRZYMAŁOŚĆ (1)** przy pierwszym Rzucie na pancerz w każdej Aktywacji.

IGŁOKOLCE
ZAS **CEL** **ROA** **TRAF**
12 **wsz.** **3** **3+**
TYP NAWAŁY **K NAW** **OBR**
Lekki, Opanc. **D3+1** **2**
WYPAD **REAKCJA** **1** BT Gdy inna sojusznicza jednostka w promieniu 10" jest celem Ataku dystansowego, po całkowitym rozpatrzeniu ataku ta jednostka, jeśli jest niezwiązana walką, może wykonać akcję Ruchu Bezpośrednio w stronę atakującej jednostki.

KOSA
ZAS **CEL** **ROA** **TRAF**
E **naz.** **2** **4+**
TYP NAWAŁY **K NAW** **OBR**
- **-** **1**



KRÓLOWA
+ SZYBKOŚĆ NA BIOMASIE

•

•

•

•

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.
SZYBKOŚĆ NA BIOMASIE
PASYWNA **+ ULEPSZENIE**
Dopóki ta jednostka jest NA BIOMASIE, zwiększ cechę Szybkość tej jednostki o 2.

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**

JEDNOSTKI (CD.)

JEDNOSTKI	Biol.	Mech.	Psion.	Lekki	Opanc.	Nazlem.	Lataj.	ZAOP. 0	ZAOP. 1	ZAOP. 2	ZAOP. 3	SZYB	PANC	UNIK	PW	ROZM	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
ROJNIK (ZERGLING)	•			•		•		1-6	7-18			4/8	6+	5+	1	1	ESKADRA PASYWNA Spójność pozioma tej jednostki wynosi 4".	REKONSTYTUCJA ZERGLINGÓW AKTYWNA 1 BT Rozpatrz efekt ODRODZENIE (2) lub ODRODZENIE (3), jeśli jednostka jest NA BIOMASIE.	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 ZASCELROATRAF E naz.25+ TYP NAWAŁYK NAWOBR - -1
TRUPOJAD (KARAKAN) + DRAŻĄCE SZPONY, ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA, ŻOŁĆ HYDRIODOWA	•			•		•		1-1	2-3			4/7	3+	5+	4	2	ZAGRZEBANIE AKTYWNA 2 BT Jeśli ta jednostka jest niezwiązana walką, zyskuje lub traci status Zagrzebana. DRAŻĄCE SZPONY PASYWNA + ULEPSZENIE Dopóki ta jednostka ma status Zagrzebana, może wykonywać akcje Ruchu i Biegu bez utraty tego Statusu. Może też przemieszczać się przez podstawki innych jednostek.	INFEKCYJA KARACZKÓW AKTYWNA 2 BT Raz na grę. Rozpatrz efekt PRZYWOŁANIE (Karacek). ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA PASYWNA + ULEPSZENIE Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z rezerw, może rozpatrzeć efekt UMIESZCZENIE (18) z Krawędzi wejścia gracza kontrolującego. Żaden model nie może zostać ustawiony w promieniu 10" od dowolnego wrogiego modelu. Aktywacja tej jednostki się kończy.	KWASOWA ŚLINA ZASCELROATRAF 8 naz.23+ TYP NAWAŁYK NAWOBR - -1 SŁOWA KLUCZOWE Typ nawały: Lekki, K nawały: D3+1 REGENERACJA PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje Aktywowana, jeśli ma status Zagrzebana, rozpatrz efekt LECZENIE (2). NISZCZYCIELSKA SZARŻA PASYWNA Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej Szarży rozpatrz efekt UDERZENIE (3) 4+.	SZPONY ZASCELROATRAF E naz.34+ TYP NAWAŁYK NAWOBR LekkiD3+11
KARACEK [PRZYWOŁANA]	•			•		•		1-3				4/7	6+	6+	1	1	NIEROZWINIĘTE SZPONY PASYWNA Ta jednostka nie może zyskać statusu Zagrzebana.			SZPONY ZASCELROATRAF E naz.24+ TYP NAWAŁYK NAWOBR - -1

KARTY FRAKCJI I TAKTYCZNE

KARTA	BT	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
RÓJ ZERGÓW FRAKCJA	1	INSTYNKT SZCZEPU REAKCJA Użyj, zanim sojusznica jednostka wykona Rzut na unik. Zastosuj +1 Modyfikator do tego rzutu. BIOMASA ZERGÓW PASYWNA Podczas budowy armii wybierz dokładnie jedną Kartę biomasy i dodaj ją do swojej Listy armii, płacąc jej podany koszt (jeśli istnieje).	SZYBKE ZAGRZEBYWANIE AKTYWNA Wybierz jedną sojusznicą, niezwiązaną walką naziemną jednostkę Zergów na polu bitwy. Ta jednostka zyskuje status Zagrzebana, nawet jeśli została już Aktywowana w tej rundzie.		

KARTY FRAKCJI I TAKTYCZNE (CD.)

KARTA	BT	DOWOLNA FAZA	FAZA RUCHU	FAZA SZTURMU	FAZA WALKI
PRZYSPIESZAJĄCA BIOMASA BIOMASA		SZYBKOŚĆ NA BIOMASIE PASYWNA Jeśli aktywna sojusznicza jednostka Zergów jest NA BIOMASIE, zwiększ jej cechę Szybkość o 1. 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 sojuszniczego Tumora biomasy, usuń ten żeton z pola bitwy.			
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.	
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.	
NORA HYDRALISKÓW TAKTYCZNA	1			ATAKI RAKIETOWE AKTYWNA Pierwsza użyta Broń dystansowa aktywnej jednostki zyskuje PRECYZJĘ (1).	