

DEFINICJE I ICH INTERAKCJE Z ZASADAMI

Skrócona pomoc przy stole • definicja → powiązane zasady → najważniejsza uwaga



MODEL / UNIT • 01.02

DEFINICJA: Model to pojedyncza figurka; większość ma podstawkę będącą częścią modelu. Unit to co najmniej jeden model działający jako grupa.

ŁĄCZY SIĘ Z: Zasada dotycząca jednostki obejmuje każdy model. Friendly = twoja armia; Enemy = armia przeciwnika.

UWAŻAJ: Ataki wybierają jednostkę jako cel, nawet gdy efekty później dotyczą modelu.

WITHIN / WHOLLY WITHIN • 01.04

DEFINICJA: Within: dowolna część podstawki/modelu jest w dystansie. Wholly Within: całość mieści się w dystansie.

ŁĄCZY SIĘ Z: Wpływa na ruch, aury, teren, cele, wystawienie, Engagement Range i zasięg broni.

UWAŻAJ: Nie zamieniaj tych pojęć — Wholly Within jest warunkiem bardziej restrykcyjnym.

COHERENCY • 03.03

DEFINICJA: Każdy model: do 2" poziomo/5" pionowo od ≥ 1 modelu jednostki oraz do 9"/5" od każdego jej modelu.

ŁĄCZY SIĘ Z: Musi być zachowana po wystawieniu i po każdym ruchu. Sprawdzana także w End of Turn.

UWAŻAJ: Brak koherencji: usuwa się modele pojedynczo, aż jednostka ją odzyska.

ENGAGEMENT • 03.04

DEFINICJA: Engagement Range modelu: 2" poziomo i 5" pionowo. Unit jest Engaged, jeśli co najmniej jeden model jest w tym zasięgu wroga.

ŁĄCZY SIĘ Z: Blokuje zwykły ruch/strzelanie i uruchamia Fall Back, walkę, Pile In oraz Consolidation.

UWAŻAJ: Engaged jest stanem jednostki, choć zasięg sprawdza się między modelami.

VISIBLE / FULLY VISIBLE • 06.06

DEFINICJA: Visible: obserwator widzi dowolną część modelu. Fully Visible: widzi każdą jego część.

ŁĄCZY SIĘ Z: Wpływa na wybór celów, Precision, teren, Cover, Hidden i część zdolności.

UWAŻAJ: Widoczność sprawdzaj z modelu obserwującego, nie z jednostki jako całości.

FRAME • 17.02

DEFINICJA: Pozycję modelu mierzy się do i od jego najbliższego punktu, niekoniecznie podstawki.

ŁĄCZY SIĘ Z: Wpływa na zasięgi, Within, Engagement, cele, koherencję, szarżę i zdolności.

UWAŻAJ: FRAME bez podstawki można podczas ruchu dowolnie obracać wokół osi centralnej, zachowując pion.

KEYWORDS • 02.05

DEFINICJA: Keyword określa kategorię modelu lub jednostki. Sam zwykle nie daje zdolności.

ŁĄCZY SIĘ Z: Reguły mogą działać tylko na INFANTRY, VEHICLE, PSYKER, FLY itd. Faction Keywords określają frakcję.

UWAŻAJ: Zawsze sprawdź, czy zasada wskazuje model, czy jednostkę posiadającą keyword.

MIXED KEYWORDS • APP.

DEFINICJA: Jednostka ma wszystkie keywordy wszystkich swoich modeli, ale modele nie przejmują keywordów innych modeli.

ŁĄCZY SIĘ Z: Ponieważ ataki celują w jednostki, mogą uruchamiać [ANTI-X] względem dowolnego keywordu jednostki.

UWAŻAJ: Nie nadawaj modelowi CHARACTER lub PSYKER tylko dlatego, że taki model jest w jego jednostce.

STARTING / HALF-STRENGTH • APP.

DEFINICJA: Starting Strength ustala się na początku pierwszej rundy. Half-strength zależy od modeli lub pozostałych W.

ŁĄCZY SIĘ Z: Uruchamia Battle-shock oraz zasady zależne od strat. Attached Unit liczy łączną początkową liczbę modeli.

UWAŻAJ: Jednostka lub model, których wartości nie da się podzielić równo, nie mogą być dokładnie at Half-strength.

BATTLE-SHOCKED • 01.07

DEFINICJA: Po nieudanym Battle-shock Roll jednostka i jej modele są Battle-shocked.

ŁĄCZY SIĘ Z: Modele mają OC 0; jednostka nie może rozpoczynać Actions ani być celem Stratagemów, poza wyjątkami.

UWAŻAJ: Stan nie znika automatycznie — zdany test w Command Phase usuwa go, jeśli trwał na początku kroku.

ELIGIBLE TO SHOOT • 10.02

DEFINICJA: Jednostka jest eligible, jeśli jest na polu i nie została jeszcze wybrana do strzelania w tej fazie.

ŁĄCZY SIĘ Z: Dostępny typ strzelania zależy od ruchu, zwarcia i zdolności broni. Eligibility może uruchamiać inne zasady.

UWAŻAJ: Brak broni dystansowej nie odbiera samego statusu Eligible to Shoot.

ELIGIBLE TO FIGHT • 12.04

DEFINICJA: Jednostka: nie walczyła jeszcze i jest/była Engaged na początku Fight step albo szarżowała w tej turze.

ŁĄCZY SIĘ Z: Wpływa na wybór do walki, Overrun Fight oraz możliwość Consolidation.

UWAŻAJ: Uprawnienie do walki nie zawsze oznacza, że jednostka ma obecnie legalny cel ataku.

CRITICAL HIT / WOUND

DEFINICJA: Niezmodyfikowane 6 na trafienie lub zranienie jest odpowiednio Critical Hit albo Critical Wound.

ŁĄCZY SIĘ Z: Uruchamia m.in. [LETHAL HITS], [SUSTAINED HITS] i [DEVASTATING WOUNDS]. [ANTI-X] może zmienić próg Critical Wound.

UWAŻAJ: Automatyczne zranienie bez wound roll nie tworzy Critical Wound.

DAMAGE / MORTAL WOUNDS • 06.02

DEFINICJA: Damage powoduje utratę W po nieudanym Save. Mortal Wound powoduje utratę W bez rzutu obronnego.

ŁĄCZY SIĘ Z: Mortal Wounds rozpatruje się po normalnych obrażeniach i przydziela pojedynczo.

UWAŻAJ: Sprawdź wyjątki: np. Devastating Wounds ogranicza przenoszenie obrażeń z jednego Critical Wound.

BENEFIT OF COVER • 13.08

DEFINICJA: Cover poprawia Save modelu przeciw atakowi dystansowemu zgodnie z ograniczeniami zasady.

ŁĄCZY SIĘ Z: Może wynikać z terenu, Stealth i innych zasad. [IGNORES COVER] je wyłącza.

UWAŻAJ: Osłonę ustala się dla modelu przyjmującego atak, nie automatycznie dla całej jednostki.

OBJECTIVE CONTROL • 14.00

DEFINICJA: Porównaj sumę OC modeli obu armii znajdujących się w zasięgu celu.

ŁĄCZY SIĘ Z: Battle-shocked ustawia OC na 0. Attached Units, modele z różnymi OC i Secured Objective mogą zmieniać kontrolę.

UWAŻAJ: Remis oznacza brak kontroli, chyba że konkretna zasada misji stanowi inaczej.