

WARHAMMER
40,000

PODOBÓJ

GRA KARCIANA



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA 2.1

Obowizuje od 18/7/2016

Ten dokument zawiera wyjaśnienia treści kart i zasad, erratę oraz najczęściej zadawane pytania dotyczące gry karcianej *Warhammer 40 000: Podbój*. Wszystkie oficjalne rozgrywki i turnieje będą się toczyć zgodnie z tym dokumentem, jako uzupełnieniem do zasad turniejowych gry karcianej *Warhammer 40 000: Podbój* oraz *Kompletnej Księgi Zasad*.

Zmiany zostały zaznaczone na **czzerwono**.

ERRATA ZASAD

Kompletna Księga Zasad

Sekcja 3.2.10 (p. 26)

Pierwsze zdanie powinno brzmieć: „Jeśli na początku tury walki gracz kontroluje co najmniej jedną przygotowaną jednostkę w bitwie...”

ERRATA KART

Szlachetny Czyn (CL008)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Poświęć jednostkę [AM], aby zadać obrażenia równe jej wydrukowanej wartości ATK wskazanej wrogiej jednostce armii na tej samej planecie.”

Cuchnąca Mgła (CL027)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja Walki:** Usuń wszystkie obrażenia ze wskazanej kontrolowanej przez ciebie jednostki Nurgle. Następnie zmusz swojego przeciwnika do zadania niebezpośrednich obrażeń, w liczbie równej liczbie usuniętych obrażeń, kontrolowanym przez niego jednostkom armii na tej samej planecie.”

Chimera Stalowego Legionu (CL075)

Treść powinna brzmieć: „**Reakcja:** Po tym, jak kontrolowanej przez ciebie jednostce nie-Pojazdu na tej planecie zostaną przypisane obrażenia z ataku, zapobiegnij 1 z tych obrażeń.”

Uświęcone Librarium (CL123)

Treść powinna brzmieć: „**Akcja:** Wyczerp to wsparcie, aby zmusić wskazaną jednostkę na planecie bez wrogiego lidera do otrzymania -2 ATK do końca fazy.”

Weteran Barbrus (WP050)

Treść powinna brzmieć: Straż Śmierci (zamiast Gwardia Śmierci)

Pomiot Genokradów

Treść powinna brzmieć: „**Reakcja:** Po tym, jak wystawisz tę jednostkę, wyszukaj w 6 wierzchnich kartach swojej talii kartę z cechą Genokrad. Ujawnij ją, dodaj do swojej ręki, a pozostałe karty odłóż na spód swojej talii w dowolnej kolejności.”

WYJAŚNIENIE ZASAD

1. Dobieranie, Ujawnianie, Wyszukiwanie

(1.1) Dobieranie wielu kart

Kiedy gracz dobiera wiele kart (np. dobiera dwie karty podczas fazy sztabu), dobiera je jednocześnie. Jest to ważne dla efektów, które mogą aktywować się przez dobieranie kart.

Jeżeli obaj gracze muszą dobrać wszystkie karty pozostałe w talii w tym samym czasie, gra kończy się remisem, nawet jeżeli jeden z graczy posiada mniej kart pozostałych w talii.

(1.2) Podczas „Ujawnienia”

Kiedykolwiek karta zostaje ujawniona, pozostaje ona jawna, aż do momentu, w którym nie trafi ona do ostatecznego miejsca sprecyzowanego przez efekt, który spowodował, że została odkryta, albo aż do momentu, w którym efekt karty zostanie całkowicie rozpatrzony.

(1.3) Wynik Wyszukiwania

Podczas rozpatrzenia efektu, który wyszukuje karty w talii, lub w jego części, gracz nie jest zobowiązany do znalezienia obiektu wyszukiwania.

2. Rozgrywka

(2.1) Nieskończone pętle

Może się tak zdarzyć, że przy pomocy określonej kombinacji kart gracz stworzy „nieskończoną pętlę”. Podczas rozgrywania nieskończonej pętli gracz musi postępować zgodnie z dwoma poniższymi krokami:

1. Musi w wyraźny sposób wskazać przeciwnikowi nieskończoną pętlę (i sędziemu turniejowemu, jeśli przeciwnik sobie tego zażyczy). W tym celu musi zaprezentować, przy pomocy wszystkich odpowiednich kart, jeden cykl nieskończonej pętli.

2. Musi wskazać, ile razy chce skorzystać z tej pętli. Na przykład może powiedzieć „teraz skorzystam z tej pętli siedemnaście milionów razy”. Następnie natychmiast rozgrywa pętlę wskazaną liczbę razy. Jeśli jej rozegranie sprawi, że gracz osiąga zwycięstwo, gra się kończy, a gracz wygrywa.

Nieskończone pętle nigdy nie powinny być wykorzystywane do spowolnienia gry.

(2.2) Własność kart „poza grą”

Karta zawsze musi być umieszczona w wyznaczonym obszarze poza grą jej właściciela. Jeżeli karta należąca do jednego gracza miałaby być kiedykolwiek umieszczona w obszarze „poza grą” przeciwnika, jest umieszczana w odpowiednim obszarze jej właściciela (ręką, talia lub stos kart odrzuconych). Pozostałe zdolności nie mogą wpływać na to, w którym obszarze poza grą karta jest umieszczana.

(2.3) Liderzy na końcu Fazy Bitwy

W ostatnim kroku, przed zakończeniem fazy bitwy, jeżeli lider jest jeszcze na planecie z jakiegokolwiek powodu, wraca do sztabu, zachowując swój stan.

(2.4) Koszty

Jeżeli jakakolwiek część zapłacenia kosztów jest niemożliwa, wszystkie koszty, które mogą zostać zapłacone, zostają zapłacone, a proces inicjowania zdolności lub wystawiania/zagrywania karty zostaje natychmiast zakończony bez dalszych rozwiązań. (Karty pozostają niezagrane na ręce właściciela).

(2.5) Zwycięskie ustawienie

Karty w zwycięskim ustawieniu gracza nie mogą opuścić tego ustawienia.

(2.6) Dodatkowe wydarzenia ramowe/sekwencje

Kiedy wywołany efekt każe rozpatrzyć wydarzenie ramowe lub sekwencję, która zawiera wydarzenie ramowe, efekt ten uważa się za całkowicie rozpatrzony przez stworzenie możliwości do rozpatrzenia specjalnej sekwencji. Ta sekwencja rozegra się w czasie gry jako pierwsza, wtedy, gdy powinna być rozpatrzona sekwencja. Inne efekty gry, które mają miejsce w tym samym czasie (jak wywołane efekty, które dodają wydarzenia ramowe lub sekwencje), mogą być rozpatrzone przed dodanym efektem ramowym lub jest rozpoczynane wydarzenie.

3. Efekty kart i zdolności

(3.1) Anulowanie efektów

Efekty, które są anulowane, ciągle rozpatrywane są jako zainicjowane bądź zagrane. Efekt jedynie jest anulowany. Wszystkie koszty muszą zostać zapłacone i nie są one zwracane.

Kiedy efekt jest anulowany, kroki 1-5 z procesu Inicjowanie zdolności/Wystawianie kart (Kompletna Księga Zasad, s.4) są wciąż podejmowane. Jedyna część, która jest zablokowana, to krok 6 – rozpatrywanie efektu. To oznacza, że wszystkie koszty są wciąż płacone, niezależnie od anulacji.

(3.2) Stos kart odrzuconych

Nie można zmieniać kolejności kart w żadnym ze stosów kart odrzuconych. Każdy ze stosów kart odrzuconych można przeglądać w dowolnym momencie.

Jeżeli wiele kart jednocześnie miałyby trafić na stos kart odrzuconych, właściciel tych kart decyduje, w jakiej kolejności będą one umieszczone.

(3.3) Poruszanie i przydzielanie

Kiedy jednostka jest przydzielana do planety, jest ona poruszana do tej planety. Jednak jednostka, która jest poruszana na planetę, nie jest przydzielana do tej planety.

Rozbicie, odwrót oraz wystawianie nie jest rozpatrywane jako poruszanie.

(3.4) Zdolności kart wydarzeń

Zdolności kart wydarzeń z natury są wykorzystywane z obszaru poza grą i są inicjowane, kiedy karta wydarzeń jest zagrywana z ręki.

Niektóre karty wydarzeń mogą być też aktywowane z innych obszarów poza grą, ale tylko jeżeli zdolność karty (lub inny efekt) wyraźnie pozwala na aktywowanie jej z innego miejsca poza grą.

(3.5) Inicjonowanie zdolności kart

W porządku aktywowania zdolności karty, musi zaistnieć przynajmniej jeden efekt zdolności karty, który można rozpatrzyć. Oznacza to, że nie można inicjować zdolności kart tylko, by opłacić koszt. Biorąc pod uwagę obecny stan gry, jeżeli nie jest możliwe rozpatrzenie przynajmniej jednego z aspektów efektu, zdolność nie może być aktywowana. Sprawdza się to podczas kroku inicjowania zdolności (Kompletna Księga Zasad, s 4.), kiedy wszystkie ostrzeżenia zostały sprawdzone.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

(3.6) Ustalenie warunków aktywacji

Warunek aktywacji jest definiowany w konkretnym momencie, które ma miejsce w grze.

Kiedy zaistnieje warunek aktywacji podczas gry, fakt warunku aktywacji nie może być zmieniony. Jakkolwiek, stan gry może zmienić się w taki sposób, że zależność warunku aktywacji (niezależnie, czy ta zdolność spełnia wymagane warunki aktywacji) jest zmieniona.

(3.7) Odpowiedź na warunek aktywacji

Pojedyncza zdolność aktywowana, może być użyta tylko raz w odpowiedzi na warunek aktywacji. Jakkolwiek, wiele różnych odpowiedzi może być może być użytych na jeden warunek aktywacji.

(3.8) Jednoczesna zmiana położenia i efekty

Kiedy efekt powoduje zmianę położenia jednostki, podczas gdy inny efekt jednocześnie na nią wpływa lub wyczerpuje ją (np. rozbitcie lub wycofanie z bitwy), gracze mogą odpowiedzieć na oddziaływanie na jednostkę lub wyczerpanie jej w następujące sposoby:

– Przerwania mogą zostać zainicjowane, tak jakby jednostka znajdowała się w początkowym położeniu.

– Reakcje mogą zostać zainicjowane, tak jakby jednostka znajdowała się w końcowym położeniu.

(3.9) Nekroni oraz Desant

Gracz dowodzący Nekronami może umieszczać dowolne powszechnie karty nie-Tyranidów w rezerwie. Nie ma żadnych ograniczeń do wystawiania w ten sposób kart. Jednak gracz Nekronów może desantować karty Nakronów lub jednostki zniewolonego stronnictwa.

(3.10) Specjalizacja Niepowstrzymany

Niepowstrzymany jest to stały efekt i nie jest on aktywowany. Nic, co odnosi się do aktywowanych efektów, nie wpływa na specjalizację Niepowstrzymany.

Posiadam Żelazną Aureolę (ZP 028) dołączoną do Brata Weterana Maxosa (ZP019) i wyczerpałem ją, by anulować obrażenia z ataku. Czy na koniec rundy Żelazna Aureola zostanie przygotowana razem z Maxosem?

Nie. Dodatki są przygotowywane i wyczerpywane niezależnie od kart, do których są dołączone. Dodatki nie są przygotowywane w tym samym czasie co jednostki, na końcu każdej rundy walki. Dodatki są przygotowywane razem z pozostałymi kartami podczas fazy sztabu lub za pomocą niezależnego efektu.

Posiadam jednostkę z dołączonymi Dronami Bojowymi (ZP 158). Czy podczas zmagania dowodzenia na planecie, na której znajduje się ta jednostka, liczę symbole dowodzenia na Dronach Bojowych?

Nie. Drony Bojowe są w tym momencie dodatkiem, który dodaje jednostce Efekt Obszarowy (2). Ich symbole dowodzenia nie są liczone podczas zmagania dowodzenia.

Czy mogę wystawić Drony Bojowe (ZP158), wykorzystując akcję walki Platformy Obserwacyjnej (ZP168)?

Tak. Stała zdolność Dronów Bojowych pozwala im na wystawienie ich jako dodatek, a Platforma Obserwacyjna pozwala na wystawianie dodatków. Nie można byłoby tak zrobić, gdyby Platforma Obserwacyjna umieszczała dodatek w grze z ręki.

Czy obrażenia są usuwane na koniec rundy?

Nie. Obrażenia pozostają na jednostce, dopóki nie zostaną usunięte za pomocą efektu kart, gry lub dopóki jednostka nie opuści gry.

Ja i mój przeciwnik gramy Ku'gathem Ojcem Plagi i posiadamy po dwa Nurglingi Ku'gatha w naszym sztabie. Na początku fazy dowodzenia obaj przydzieliliśmy naszych liderów do tej samej planety razem z Nurglingami. Co się dzieje?

Wszystkie wasze jednostki przybywają jednocześnie, a wymuszone rekcje Nurglingów będą próbowały być

aktywowane jednocześnie. Jednak te reakcje nie mogą być aktywowane i rozpatrzone w tym samym czasie. Należy przestrzegać zasad opisanych na stronie 6 Kompletniej Księgi Zasad (Kolejność rozpatrywania efektów równoczesnych), które mówią „Jeżeli dwa (lub więcej) efekty miałyby zostać rozpatrzone równolegle, gracz z inicjatywą wyznacza kolejność, w której są rozpatrywane.” Gracz z inicjatywą wybiera jedną z reakcji i rozpatruje ją, kontynuuje to w ten sposób, aż nie zostanie żadna do rozpatrzenia. Jeżeli jedna z jednostek czekających na aktywowanie zdolności zostanie zniszczona przez inny efekt, zanim będzie miała możliwość aktywowania swojej reakcji, ta jednostka nie będzie zdolna do aktywowania. Jest to zgodnie z Kompletną Księgą Zasad (strona 14, „W grze i poza grą”), „Zdolności kart mogą być inicjowane lub mogą wpływać na rozgrywkę tylko z obszaru w grze, chyba że wyraźnie zaznaczono, że są używane spoza gry.” To oznacza, że gracz z inicjatywą może zniszczyć każdego wrogiego Nurglinga, zanim będzie miał okazję aktywować reakcję.

Posiadam Waleczny Oddział Szturmowy (ZP016) z Efektem Obszarowym (2) na planecie, gdzie przeciwnik posiada Gang Hellionów (ZP107) ze słowem klucz Latanie. W pierwszej turze walki używam Efekt obszarowy. Jak dużo obrażeń zostanie przypisanych do Gangu Hellionów?

Dwa obrażenia zostaną przypisane do Gangu Hellionów. Zdolność Latanie działa tylko przeciwko atakom, które są deklarowane bezpośrednio przeciw niej. Efekt Obszarowy Walecznego Oddziału Szturmowego nie jest deklarowanym atakiem i liczony jest tak, jakby był zadany z efektu karty. Oznacza to, że obrażenia nie są anulowane ze słowa kluczowego Latanie.

Ja i mój przeciwnik przydzieliliśmy liderów do tej samej planety i ja posiadam żeton inicjatywy, jednak po pierwszej rundzie walki zrobiłem odwrót swoim liderem do sztabu. Kiedy kolejna runda walki się rozpocznie, czy mój przeciwnik teraz będzie miał inicjatywę, jako że jego lider jest na planecie, a mój nie?

Nie. Inicjatywa jest ustalana na początku bitwy i pozostaje taka sama w każdej rundzie walki.

Posiadam Homunkulusa Dręczyciela (ZP 106) na planecie Atrox Prime, a mój przeciwnik używa karty Ogień Osłonowy (ZP 048) i wyczerpuje żeton Gwardzisty, który kontroluje na tej planecie, by wyczerpać mojego Homunkulusa Dręczyciela. Czy ciągle mogę wykorzystać jego zdolność, by podnieść jego atak, nawet jeśli jest wyczerpany.

Tak. Wyczerpanie karty nie powoduje, że nie można wykorzystywać jej zdolności. Jednak, jeżeli karta wymaga wyczerpania jako część kosztu, nie możesz zapłacić kosztu (więc nie możesz użyć zdolności), jako że karta jest już wyczerpana.

Bitwa rozpoczyna się na planecie Iridial, gdzie posiadam jedynie Straż Skrzydła Śmierci (ZP 023), a mój przeciwnik jedynie Białolącego Grota. Posiadam inicjatywę, atakuję i niszcę jednostkę przeciwnika. Teraz mój przeciwnik nie posiada żadnych jednostek na planecie, czy to kończy bitwę?

Bitwa kończy się, kiedy jednostka mogłaby zaatakować, ale nie ma wrogiej jednostki na planecie, gdzie rozgrywa się bitwa. W tym przypadku, kiedy twoja Straż Skrzydła Śmierci jest wyczerpana, kończysz obecną rundę walki, przygotowywane są wszystkie jednostki na planecie i mają możliwość wykonać odwrót. Następnie, rozpoczyna się nowa runda walki. Kiedy Straż Skrzydła Śmierci mogłaby zaatakować w tej turze, wygrywasz bitwę, jeżeli twój przeciwnik dalej nie ma żadnych jednostek na tej planecie.

Przypisałem Ragnara Czarnogrzywego (Cykl Liderów 001) do planety Y'varn, a mój przeciwnik swojego lidera, Eldoratha Starbane (ZP 006), do planety Plannum. W reakcji do przypisania mój przeciwnik używa wydarzenia Prorokowanie (ZP 125), by przypisać Eldoratha do planety Y'varn. Czy mogę wykorzystać reakcję Ragnara Czarnogrzywego, jako że są teraz na tej samej planecie?

Nie. Warunek aktywowania, w którym Ragnar Czarnogrzywy został właśnie przydzielony do planety bez wrogiego lidera, został rozpatrzony. Warunek aktywacji opisany na reakcji Ragnara Czarnogrzywego „Po tym jak twój lider zostanie przydzielony do planety z wrogim liderem, zadaj 2 obrażenia wskazanej wrogiej jednostce na danej

planecie”. Ten wymóg nie został spełniony. Poruszenie się Eldorath na tę planetę nie zmienia faktu, że warunki aktywacji nie zostały spełnione, jak zanotowano w punkcie 3.5 tego dokumentu. Nie możesz aktywować zdolności Ragnara w tej sytuacji.

Wystawiam Wybrańca Sicariususa (ZP 008) na planetę Barlus. W reakcji na wystawienie aktywuję jego reakcję, by poruszyć Syrenę Zythlex (ZP 115) z sąsiedniej planety Atrox Prime na planetę Barlus. Czy mój przeciwnik może użyć reakcji Syreny Zythlex, by wyczerpać Wybrańca Sicariususa?

Tak. Warunek aktywacji, w którym Wybraniec Sicariususa został wystawiony, jest spełniony. W reakcji na to wystawienie rozpatrywana jest zdolność Wybrańca Sicariususa, poruszenie Syreny Zythlex na Barlus. Możliwość odpowiedzi na ten ruch mają obaj gracze, więc kontynuują z możliwością reakcji na pierwotny warunek aktywacji, którym było wystawienie Wybrańca Sicariususa na planetę Barlus. Zauważ, że warunek aktywacji nie zmienił się. Syrena Zythlex jest teraz na planecie Barlus, a warunkiem aktywacji jej zdolności jest „Po tym jak wroga jednostka zostanie wystawiona na tej planecie, wyczerp ją”. Ten wymóg został spełniony. W tej sytuacji można aktywować zdolność Syreny Zythlex.

Mój przeciwnik przypisuje swojego lidera Aun'shi (CL 0145) na planetę, gdzie kontroluje Drużynę Uderzeniową Wojowników Ognia (ZP 155) z dołączonymi Dronami Bojowymi (ZP 158). Kiedy bitwa się rozpoczyna, używa Efektu Obszarowego Drużyny Uderzeniowej Wojowników Ognia, by zadać obrażenie wszystkim moim jednostkom na tej planecie. Czy mogę używać osłon przy zdolności Efektu Obszarowy, kiedy mój przeciwnik posiada przeciwpancerność dzięki Aun'shi?

Nie. Podczas gdy Drużyna Uderzeniowa Wojowników Ognia nie deklaruje ataku przeciwko wrogiej jednostce, jest wciąż uznawana jako atakująca, zgodnie z Kompletną Księgą Zasad (strona 4). Zapis dotyczący przeciwpancerności (strona 10) mówi, że „Dopóki jednostka ze słowem kluczowym Przeciwpancerność atakuje, przeciwny gracz nie może używać osłon, aby zapobiegać otrzymaniu obrażeń.” W tym przypadku słowo kluczowe Przeciwpancerność działa, podczas gdy Drużyna Uderzeniowa Wojowników Ognia zadaje obrażenia ze

słowa kluczowego Efekt Obszarowy, uniemożliwiając zapobieganie obrażeń za pomocą osłon.

Kontroluję Obóz Ragnara (CL 004) i zarówno mój lider Ragnar Czarnogrzywy (001), jak i wrogi lider znajdują się na tej samej planecie. Używam Ragnara, by zaatakować wrogięgo lidera. Jak dużo zadam obrażeń, jeżeli przeciwnik nie zapobiegnie obrażeniom w żaden sposób?

4 obrażenia. Ragnar Czarnogrzywy jest jednostką Kosmicznych Wilków i znajduje się na planecie z Twoim liderem. W tym przypadku wszystkie warunki opisane na Obozie Ragnara zostały spełnione i można skorzystać z efektu podwojonych obrażeń.

Przy pomocy zdolności Torquemenady Coteaza (Cykl Liderów 089) poświęcam Elysiańską drużynę szturmową (Zestaw podstawowy 046), a następnie używam Protekcji Imperatora (Cykl Liderów 093) aby cofnąć ją na swoją rękę. Czy następnie mogę użyć zdolności tej Elysiańskiej drużyny szturmowej, aby wrócić ją do gry w odpowiedzi na opuszczenie przez nią planety?

Nie. Efekt Protekcji Imperatora to efekt zastępujący, który następuje to tym, jak wszystkie przerwania wynikające z oryginalnego warunku aktywacji zostały rozpatrzone (zgodnie z tym co zapisano na stronie 4 Kompletnej Księgi Zasad). W tym wypadku warunkiem aktywacji jest opuszczenie gry przez Elysiańską drużynę szturmową, tak więc wszystkie przerwania odnoszące się do tego warunku są rozpatrywane, a dopiero po tym weźmiesz Elysiańską drużynę szturmową na swoją rękę przy pomocy Protekcji Imperatora. Po czym za późno jest aby użyć przerwania z Elysiańskiej drużyny szturmowej.

Czy mogę użyć Śmierci z przestworzy (Cykl Liderów 049) aby umieścić w grze Namierzający oddział „Vyperów” (Cykl Liderów 084) z ręki na ostatniej planecie?

Nie. Zdolność Namierzającego oddziały „Vyperów” działa, kiedy karta znajduje się w grze i nie posiada żadnych obrażeń. Dopóki znajduje się ona na twojej rękę, nie posiada Mobilności, a więc nie można jej umieścić w grze w wyniku Śmierci z przestworzy.

Co dzieje się z moim liderem podczas fazy dowodzenia, jeśli w grze są tylko dwie planety, a mój przeciwnik przydzielił w tej rundzie do obu z nich po jednym Predatorze Kosmicznych Wilków (Cykl Liderów 121)?

Twój lider zostanie przypisany do ostatniej planety. Jeśli nie możesz zgodnie z zasadami wybrać planety, a musisz to zrobić (tak, jak podczas fazy dowodzenia), musisz wybrać niedozwoloną planetę (dowolną, do której nie wolno ci przydzielić lub taką, która nie istnieje). Zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 8 Kompletniej Księgi Zasad musi to być ostatnia planeta. Twój lider musi zostać w fazie dowodzenia przydzielony do planety, a w takim wypadku zasady gry zmuszają go do udania się na ostatnią planetę.

Mój przeciwnik gra liderem Władcą Roju (Wielki Pożeracz 006) oraz synapsą Dzikim Wojownikiem Genotypu Pierwszego (011). Podczas fazy dowodzenia na wskaźniku dowodzenia dla obu tych jednostek wybiera pierwszą planetę. Co się dzieje?

W takim przypadku Władca Roju zostaje przypisany do pierwszej planety, a Dzikie Wojowniki Genotypu Pierwszego na ostatnią planetę. Treść karty Dzikiego Wojownika Genotypu Pierwszego brzmi „Ta jednostka musi zostać przydzielona do innej planety niż twój lider, jeśli to możliwe.” W tym przypadku przeciwnik miał możliwość przypisania synapsy do innej planety, ale tego nie zrobił. Ten wybór jest niedozwolony, zgodnie z zasadami na stronie 25 Kompletniej Księgi Zasad. Powoduje to wybranie przez przeciwnika ostatniej planety w grze.

Jeżeli aktywuję zdolność planety Y'varn i umieszczę w grze Inkwizytora Caiusa Wrotha (Cykl Liderów 134). Czy mój przeciwnik będzie musiał rzucić karty, zanim umieści jednostkę w grze ze zdolności Y'Varn?

Jako gracz, który aktywował zdolność, umieszczasz jako pierwszy jednostkę w grze. Następnym krokiem jest wybranie przez twojego przeciwnika jednostki na rękę, jeżeli to możliwe, i umieszczenie jej w grze. Jednakże, jako że obie jednostki wchodzi do gry jako wynik zdolności bitewnej Y'varn, dla wszystkich celów rozpatruje się je tak, jakby weszły do gry równocześnie (KKZ, Kolejność rozpatrywania efektów równoczesnych, s 6). Oznacza to, że będziesz mógł użyć reakcji Inkwizytora Caiusa Wrotha, po tym jak

obaj gracze będą mieli okazję do umieszczenia jej w grze.

Podczas fazy bitwy, aktywuję Akcję Walki Eskadry Dzikich Jeźdźców (Zestaw podstawowy 130), aby poruszyć ją na sąsiednią planetę. Następnie jest zniszczona przez atak przeciwnika. Jeżeli użyję Dar Ishy (Zestaw podstawowy 142), aby przywrócić Eskadrę Dzikich Jeźdźców z powrotem do gry, czy będę mógł użyć ich akcji walki ponownie, aby poruszyć ją na sąsiednią planetę?

Tak. Kiedy Eskadra Dzikich Jeźdźców opuszcza grę, rozgrywka nie zapamiętuje aktywowania ich zdolności w tej fazie. Kiedy Dar Ishy przywróci ich do gry staje się nowym obiektem i może użyć swojej zdolności ponownie.

Wygrywam dowodzenie na Barlus (ZP 177) i posiadam Revenanta Upiornych Strażników (Cykl Upadku 021) w stosie kart odrzuconych, jednak mój przeciwnik używa Pałacu Archonta (Cykl Liderów 015), aby skasować premię z planety Barlus. Czy mogę aktywować przerwanie Revenanta Upiornych Strażników, by umieścić ich w grze zamiast otrzymać premię karcianą i zasobów, nawet jeżeli została ona zredukowana do 0?

Tak, możesz umieścić Revenanta Upiornych Strażników w grze, wykorzystując jego Przerwania. Kiedy gracz wygra zmaganie dowodzenia, otrzymuje on możliwość zebrania obu, jednej lub żadnej premii. Ta możliwość jest efektem gry, który jest aktywowany i rozpatrywany, nawet jeżeli te premie wynoszą 0. Kiedy Pałac Archont skasuje premię kart, ciągle istnieje efekt, który jest rozpatrywany, czyli 0 zasobów. Dlatego można użyć efektu Revenanta Upiornych Strażników, aby zastąpić otrzymanie 0 zasobów przez umieszczenie Revenanta w grze.

Posiadam w grze Komorę Rozrodczą (WP 045), a mój przeciwnik kontroluje Autarch Celachia (WP 060) na planecie. Czy mogę użyć Komorę Rozrodczą, aby dać jednostce, którą kontroluję na tej samej planecie, słowo kluczowe wydrukowane w reakcji Autarcha?

Nie. Komora Rozrodcza może korzystać tylko z aktywnych wydrukowanych zdolności, nie ze

zdolności dających słowo kluczowe. Tylko rzeczywiste wystąpienie słowa kluczowanego może zostać uznane jako naturalne kwalifikowane jako „wydrukowane słowo kluczowe” i może być wykorzystane przez Komorę Rozdrodczą.

Bitwa ma miejsce na planecie, na której kontrolują dwóch Frontowych Twardzieli (Cykl Upadku 039), jeden jest już ranny, natomiast drugi nie. Trwa tura bitwy mojego przeciwnika i atakuje on jedną ze swoich jednostek. Jako że obie Frontowi Twardziele posiadają tekst „Ta jednostka musi zostać zadeklarowana jako obrońca, jeśli to możliwe.”, czy mój przeciwnik wybiera zranioną jednostkę, czy mogę wybrać do obrony niezranioną jednostkę?

Twój przeciwnik może wybrać jedną z dwóch jednostek, które chce zaatakować. Jako że obaj Frontowi Twardziele posiadają ten sam stały efekt, jeden z nich musi zostać spełniony. Jakkolwiek, tak długo jak jest on spełniony, nie trzeba spełniać drugiego (jako, że atakujesz tylko jedną jednostką w tym samym czasie), co oznacza, że efekt drugiego nie musi być spełniony ze względu na „jeśli to możliwe”. Twój przeciwnik może wybrać, którego z dwóch Frontowych Twardzieli chce zaatakować.

Gram Broderickiem Worrem (Cykl Upadku 001) i posiadam kilka jednostek Astra Militarum na (zielonej) planecie. Mój przeciwnik zagrywa Nurglingową Bombę (CL060), wybierając planetę z moimi jednostkami Astra Militarum. Czy mogę wybrać rozbicie moich jednostek zamiast przyjmowania obrażeń?

Nie. Jednostki muszą przyjąć obrażenia z Nurglingowej Bomby. Ponieważ zdolność Brodericka daje każdej jednostce Astry na (zielonej) planecie tekst: „Nie może zostać rozbita.”, efekt ten działa tak samo jak efekt „nie może otrzymywać obrażeń” opisany na stronie 8 w Kompletnej Księdze Zasad. Oznacza to, że jednostka, która „nie może zostać rozbita”, nigdy nie może zostać wybrana jako cel efektu, który by ją rozbił. Trzeba wybrać otrzymanie 1 obrażenia z efektu karty Nurglingowa Bomba.

Posiadam Roztropnych Wojowników Ognia (Cykl Upadku 044), którzy mają 3 dodatki na sobie. Kiedy zostają rozbici, czy mogę użyć ich

przerwania, aby przenieść dodatki na 3 różne jednostki, które kontroluję na tej planecie?

Tak, można użyć Efektu Obszarowego zamiast atakować Egzarchę Ponurych Mścicieli. Zdolność Egzarchy ma znaczenie tylko wtedy, gdy obrońca jest deklarowany, tym obrońcą musi być jednostka z cechą Wojownik. Nie oznacza to jednak, że nie można użyć zdolności (takiej jak Efekt Obszarowy), które zmieniają to, lub jeżeli wybierają obrońców w pierwszej kolejności. Kiedy używana jest zdolność Efekt Obszarowy, obrońcy nie są wybierani, dlatego nie trzeba wybrać jednostki z cechą Wojownik.

Kontroluję Oddział Taktyczny Cardinis (ZP 013) na pierwszej planecie, a mój przeciwnik kontroluje Egzarchę Ponurych Mścicieli (Cykl Upadku 042) i kilku innych jednostek nie-Wojowników na tej samej planecie. Czy mogą użyć Efektu Obszarowego Oddziału Taktycznego Cardinis podczas mojej tury walki zamiast atakować Egzarchę Ponurych Mścicieli?

Tak, można użyć Efektu Obszarowego zamiast atakować Egzarchę Ponurych Mścicieli. Zdolność Egzarchy ma znaczenie tylko wtedy, gdy obrońca jest deklarowany, tym obrońcą musi być jednostka z cechą Wojownik. Nie oznacza to jednak, że nie można użyć zdolności (takiej jak Efekt Obszarowy), które zmieniają to, lub jeżeli wybierają obrońców w pierwszej kolejności. Kiedy używana jest zdolność Efekt Obszarowy, obrońcy nie są wybierani, dlatego nie trzeba wybrać jednostki z cechą Wojownik.

Posiadam Wysłanników Niebian (Cykl Liderów 046) z dołączonymi Dronami Bojowymi (ZP 158). Kiedy używam Efektu Obszarowego z Dronów Bojowych, czy Wymuszona Reakcja zostaje aktywowana?

Nie, ponieważ Wysłannicy Niebian nie rozpatrzyli ataku, kiedy korzystali ze zdolności Efekt Obszarowy. Kiedy jednostka używa Efektu Obszarowego najpierw jest deklarowana jako atakująca, tak jak w Kompletnej Księdze Zasad na stronie 25. Drugi krok „deklarowanie obrońcy” jest zastąpione zdolnością Efekt Obszarowy opisaną na stronie 3 (KKZ). Po tym, jak zdolność zostanie rozpatrzona, atak jest zakończony. To oznacza, że 3 krok „rozpatrzenie ataku” nigdy nie zaistniał (i nie może zostać skończony, dopóki nie ma obrońcy). Zdolność

Wysłanników Niebian jest aktywowana po trzecim kroku, a skoro on nie nastąpił, zdolność jest inicjowana.

Używam Szczeliny w Osnowie (Cykl Upadku 130), aby zamienić dwie sąsiadujące planety. Co się dzieje z dodatkami dołączonymi do zamienianych planet? Co z kartami będącymi w rezerwie?

Wszystkie dodatki dołączone do planet pozostają na planetach, do których były dołączone. Po prostu dwie planety zamieniają się pozycjami. Oznacza to również, że wszystkie karty w rezerwie pozostają na swoim miejscu. Karty w rezerwie nie będą znajdowały się już na zamienianej planecie, ale na nowej planecie.

Mój przeciwnik używa karty Nieuchronna Zdrada (Cykl Upadku 033) na moim Templariuszu Reclusiama (Cykl Upadku 094) z dołączonym dodatkiem Cenobita Serwitor (Cykl Upadku 078). Co się dzieje z dodatkiem?

Cenobita Serwitor zostanie odrzucony po rozpatrzeniu Nieuchronnej Zdrady. Kiedy dodatek nie jest dołączony do dozwolonej jednostki, jest odrzucany.

Używam swoich Skarabeuszy Kontroli Umysłu (LŚ 038), aby przejąć kontrolę nad jednostką przeciwnika na pierwszej planecie. Po tym jak wygram bitwę, a moje jednostki wrócą do Sztabu, gdzie poruszy się jednostka z dołączonymi Skarabeuszami Kontroli Umysłu?

Jednostka z dołączonymi Skarabeuszami Kontroli Umysłu poruszy się do twojego Sztabu, aż do końca fazy, gdzie efekt Skarabeusza przestanie działać. Następnie jednostka wraca do odpowiadającego miejsca u właściciela, w tym przypadku jest to Sztab przeciwnika.