คู่มือเริ่มใช้งานฉบับรวบรัด

การอ้างอิงหน้าในคู่มือนี้มีความเกี่ยวข้องกับหมายเลขหน้าที่พบในกฎระเบียบหลักของ **Warhammer 40,000**

WARHAMMER 40,000: คู่มือเริ่มใช้งานฉบับรวบรัด

คู่มือนี้จะให้ความช่วยเหลือคุณในการเริ่มเล่น Warhammer 40,000 โปรดดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่กฎระเบียบหลัก การต่อสู้ของ Warhammer 40,000 จะเล่นกันแบบรอบต่อสู้ สลับตาในแต่ละตานั้น ผู้เล่นทั้งสองฝ่านจะมีเทิร์นของตนเอง โดยจะแบ่งออกเป็นช่วงต่าง ๆ ที่ต้องทำให้เสร็จสิ้นตามลำดับ

1. ช่วงสั่งการ
2. ช่วงเคลื่อนที่
3. ช่วงยิง
4. ช่วงชาร์จ
5. ช่วงต่อสู้

1. ช่วงสั่งการ

สั่งการ: ลำดับแรก ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะได้รับแต้มสั่งการ 1 หน่วย (สามารถใช้กับกลยุทธ์ที่จุดต่าง ๆ ในรอบการต่อสู้) จากนั้นจะเป็นการดำเนินการไขกฎต่าง ๆ ที่คุณใช้ในช่วงสั่งการ

ต่อสู้: สำหรับทุกยูนิตในกองทัพของคุณที่สูญเสียไปมากกว่าครึ่งหนึ่งของโมเดล (หรืออาการบาดเจ็บของยูนิตโมเดลเดี่ยวมากกว่าครึ่งหนึ่ง) ให้ทอยลูกเต๋า 2D6 หากผลลัพธ์ต่ำกว่า LD (ค่าความเป็นผู้นำ) ที่แสดงในหน้าข้อมูลยูนิต ยูนิตจะทำการต่อสู้จนกระทั่งเริ่มต้นช่วงสั่งการถัดไปของคุณ ยูนิตต่อสู้ที่มี OC (ค่าการควบคุมเป้าหมาย) เป็น 0 และไม่สามารถได้รับผลกระทบจากกลยุทธ์พันธมิตร

2. ช่วงเคลื่อนที่

ยูนิตที่ไม่ได้อยู่ในระยะ 1" ของโมเดลศัตรู (ระยะสู้รบ) สามารถหยุดอยู่กับที่ได้ (หยุดนิ่ง) เพื่อเลือกที่จะเคลื่อนที่ปกติหรือเคลื่อนที่ขั้นสูง

- **เคลื่อนที่ปกติ:** ขยับยูนิตโดยยืดระยะห่างเป็นนิ้วไปจนยังคุณลักษณะ MV (เคลื่อนที่) โดยไม่สิ้นสุดในระยะสู้รบของโมเดลศัตรู
- **เคลื่อนที่ขั้นสูง:** เหมือนดังที่กล่าวข้างต้น แต่ให้ทอยลูกเต๋า D6 หนึ่งครั้งและเพิ่มผลลัพธ์ไปยังการเคลื่อนที่ของยูนิต ยูนิตที่เดินหน้าไม่สามารถยิงในเทิร์นนี้ได้ (ยกเว้นใช้อาวุธจู่โจม) และไม่สามารถชาร์จในเทิร์นนี้ได้

ยูนิตที่อยู่ในระยะสู้รบของโมเดลศัตรูสามารถหยุดอยู่กับที่หรือถอยกลับได้เท่านั้น:

- **เคลื่อนที่ถอยกลับ:** วิธีนี้เหมือนกับเคลื่อนไหวปกติ แต่ยูนิตที่ถอยกลับจะไม่สามารถยิงหรือชาร์จในเทิร์นนี้ได้

3. ช่วงยิง

โมเดลของคุณสามารถยิงอาวุธระยะไกลของพวกเขาไปยังหน่วยศัตรูที่อยู่ในระยะและมองเห็นได้ยูนิตละครั้ง โมเดลที่มีอาวุธระยะไกลมากกว่าหนึ่งอย่างสามารถยิงแต่ละอย่างไปยังเป้าหมายที่แตกต่างกันได้ แต่คุณต้องระบุเป้าหมายทั้งหมดในเวลาเดียวกัน

มีอาวุธดังต่อไปนี้:

อาวุธระยะไกล	ระยะยิง	A	BS	S	AP	D
ปืนพกโบลต์ [ปืนพก]	12"	1	3+	4	0	1

อาวุธระยะประชิด	ระยะยิง	A	WS	S	AP	D
Astartes chainsword	ระยะประชิด	5	3+	4	-1	1

ระยะยิง: อาวุธยิงได้ไกลแค่ไหน หากยูนิตศัตรูอยู่ในระยะยิงและมองเห็นโมเดลของคุณได้ ก็จะสามารถกำหนดเป้าหมายได้

A (โจมตี): ปริมาณการยิงหรือการโจมตีของอาวุธ จะแสดงด้วยจำนวนของ D6 ที่คุณทอยเพื่อโจมตี

BS (สกิลชี่ปนาวุธ): การโจมตีของคุณแม่นยำแค่ไหน หากทอยโจมตีเท่ากับหรือสูงกว่าจำนวนนี้ จะโจมตีโดนเป้าหมาย!

S (ความแข็งแกร่ง): การโจมตีใด ๆ เมื่อโดนเป้าจะต้องแข็งแกร่งพอที่จะทำให้สร้างบาดแผลให้กับเป้าหมาย

AP (เจาะเกราะ): สิ่งนี้จะแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพการโจมตีที่มีต่อเกราะ

D (ความเสียหาย): หากยูนิตศัตรูเซฟทอยล้มเหลว การโจมตีจะสร้างความเสียหายเป็นอย่างมาก

เริ่มการโจมตี

ใช้ลำดับต่อไปนี้เพื่อทำการโจมตีทีละครั้ง:

1 ทอยโจมตี

ทอยลูกเต๋า D6 หนึ่งครั้งต่อการโจมตีโดยมีค่าเท่ากับหรือสูงกว่า BS ทอยโจมตี 6 ที่ไม่ผ่านการแก้ไขจะเป็นโจมตีคริติคอล และจะประสบผลสำเร็จเสมอ

2 ทอยบาดเจ็บ

เปรียบเทียบความแข็งแกร่งของการโจมตีกับความทนทานของเป้าหมาย ดังนี้ ทอยบาดเจ็บ 6 ที่ไม่ผ่านการแก้ไขจะเป็นบาดเจ็บคริติคอล และจะประสบผลสำเร็จเสมอ

ความแข็งแกร่งของการโจมตีคำนวณกับความทนทานของเป้าหมาย	ผลลัพธ์ D6 จำเป็น
ความแข็งแกร่งเป็น**สองเท่า (หรือมากกว่าสองเท่า)** ของความทนทาน	2+
ความแข็งแกร่ง**มากกว่า**ความทนทาน	3+
ความแข็งแกร่ง**เท่ากับ**ความทนทาน	4+
ความแข็งแกร่ง**น้อยกว่า**ความทนทาน	5+
ความแข็งแกร่งเป็น**ครึ่งหนึ่ง (หรือน้อยกว่าครึ่งหนึ่ง)** ของความทนทาน	6+

3 จัดสรรการโจมตี

คู่ต่อสู้ของคุณเลือกโจมตีโมเดลในยูนิตของตนเองจะได้รับบาดเจ็บ (หากโมเดลเหล่านั้นได้รับบาดเจ็บแล้ว การโจมตีจะมอบค่าความเสียหายให้กับพวกเขา)

4 เซฟทอย

คู่ต่อสู้ของคุณทอยลูกเต๋า D6 หนึ่งครั้ง หักลบ AP ของอาวุธที่โจมตี หากผลลัพธ์เท่ากับหรือมากกว่า SV ของโมเดลเป้าหมาย การโจมตีจะล้มเหลว มิฉะนั้นแล้ว จะเป็นการสร้างความเสียหาย

5 สร้างความเสียหาย

สร้างความเสียหาย – โมเดลสูญเสียจำนวนบาดเจ็บเท่ากับคุณลักษณะความเสียหายของการโจมตี

4. ช่วงชาร์จ

ยูนิตของคุณสามารถชาร์จเพื่อโจมตีศัตรูระยะประชิดได้แล้วตอนนี้

- เลือกยูนิตใด ๆ ที่คุณต้องการชาร์จ และทำตามลำดับดังนี้ได้ทีละครั้ง ยูนิตที่เดินหน้าหรือถอยกลับในเทิร์นนี้จะไม่สามารถชาร์จได้ และไม่สามารถอยู่ในระยะสู้รบของศัตรูได้
- เลือกยูนิตศัตรูอย่างน้อยหนึ่งหน่วยเพื่อทำการชาร์จ
- ทอยลูกเต๋า 2D6 ผลลัพธ์ที่ได้คือระยะทางรวมเป็นหน่วยนิ้วที่ยูนิตคุณสามารถชาร์จได้ - หากเพียงพอที่จะเคลื่อนที่ได้ภายใน 1" ของทุกหน่วยศัตรูที่คุณเลือก จะเป็นการชาร์จสำเร็จ - ย้ายโมเดลแต่ละตัวไปยังหนึ่งในยูนิตศัตรูเหล่านั้น และสิ้นสุดการปะทะกันแบบฐานต่อฐานเท่าที่ทำได้

5. ช่วงต่อสู้

ยูนิตทุกตัวในกองทัพของผู้เล่นแต่ละคนที่อยู่ในระยะสู้รบของยูนิตศัตรูจะเข้าต่อสู้กัน ยูนิตที่ชาร์จในเทิร์นนี้จะต่อสู้ก่อนยูนิตอื่น ๆ ทั้งหมด จากนั้นเริ่มต้นด้วยผู้เล่นที่ไม่ใช่เทิร์นของเขา ผู้เล่นสลับการต่อสู้กับยูนิตของตนเอง

1 เข้าร่วม

ลำดับแรก คุณสามารถย้ายแต่ละโมเดลในยูนิตต่อสู้ได้สูงสุด 3" เพื่อไปยังโมเดลศัตรูที่อยู่ใกล้สุด

2 ทำการโจมตี

แต่ละโมเดลที่อยู่ในระยะสู้รบของศัตรู (หรือสัมผัสแบบ ฐานต่อฐานกับโมเดลพันธมิตร) จะต่อสู้ด้วยอาวุธระยะประชิดหนึ่งอย่างที่คุณเลือกติดตั้งไว้ หลังจากนั้น ทำการโจมตีแบบเดียวกันตามลำดับโดยใช้การโจมตีระยะไกล (ยกเว้นอาวุธระยะประชิดมี WS (สกิลอาวุธ) มากกว่า BS)

3 ควบรวม

หลังจากโมเดลยูนิตต่อสู้ทั้งหมดทำการต่อสู้เสร็จแล้ว คุณสามารถย้ายแต่ละโมเดลที่ไม่ได้สัมผัสแบบฐานต่อฐานกับโมเดลศัตรูได้สูงสุด 3" เพื่อเข้าใกล้กับโมเดลศัตรูที่อยู่ใกล้สุด

รายการด้านล่างนี้เป็นตัวเลือกความสามารถที่พบได้ทั่วไปสำหรับยูนิตและอาวุธต่าง ๆ สามารถดูคำอธิบายทั้งหมดเกี่ยวกับความสามารถทั่วไปเหล่านี้และอื่น ๆ ได้ที่กฎระเบียบหลัก

ความเสียหายแบบปลิดชีพ

ความเสียหายแบบปลิดชีพX: เมื่อโมเดลถูกทำลายให้ทอยลูกเต๋า D6 เท่ากับ 6 แต่ละยูนิตภายใน 6" จะได้รับบาดเจ็บรุนแรง 'X'

โจมตีฝังลึก

- สามารถตั้งค่ายูนิตสำรองแทนที่ในสนามรบได้
- สามารถตั้งค่ายูนิตในช่วงเคลื่อนที่ของคุณได้มากกว่า 9"ในแนวนอนห่างจากโมเดลศัตรูทั้งหมด

ไม่เจ็บปวด

ไม่เจ็บปวดX+:ทุกครั้งที่โมเดลนี้จะได้รับบาดแผล ทอยลูกเต๋า D6 หนึ่งครั้ง: หากผลลัพธ์เท่ากับหรือเกินกว่า 'X' บาดแผลนั้นจะไม่หายไป

ต่อสู้ก่อน

ยูนิตที่มีความสามารถนี้มีสิทธิ์ต่อสู้ก่อนในช่วงต่อสู้

ผู้แทรกซึม

ในระหว่างเข้าร่วมต่อสู้ หากทุกโมเดลในยูนิตมีความสามารถนี้เมื่อคุณตั้งค่าแล้ว จะสามารถตั้งค่าได้ทุกที่ในสนามรบที่อยู่ห่างจากเขตเข้าร่วมต่อสู้ของศัตรูและโมเดลของศัตรูทุกตัวในแนวนอนมากกว่า 9"

ผู้นำ

ยูนิต**ตัวละคร**บางส่วนจะมี 'ผู้นำ' ซึ่งลิสต์ไว้ในเอกสารข้อมูล ยูนิต**ตัวละคร**นี้เรียกว่าผู้นำ และยูนิตที่พวกเขาสามารถนำ - เรียกว่ายูนิตบอดี้การ์ดของพวกเขา - ซึ่งลิสต์ไว้ในเอกสารข้อมูล

- ก่อนการต่อสู้ ยูนิต**ตัวละคร**ที่มีความสามารถผู้นำ จะสามารถแนบกับหนึ่งในยูนิตบอดี้การ์ดของพวกเขา เพื่อสร้างเป็นยูนิตแนบติด
- ยูนิตแนบติดสามารถมีผู้นำหนึ่งเดียวเท่านั้น
- ไม่สามารถจัดสรรการโจมตีกับโมเดล**ตัวละคร**ในยูนิตแนบติด

หน่วยปฏิบัติการเดี่ยว

เมื่อไม่มีหน่วยแนบติด หากโมเดลโจมตีอยู่ภายใน 12" ยูนิตนี้จะสามารถถูกเลือกเป็นเป้าหมายการโจมตีระยะใกล้เท่านั้น

หน่วยสอดแนม

- **หน่วยสอดแนม *X*":** ยูนิตสามารถเคลื่อนที่ปกติได้ถึง *X*" ก่อนเริ่มเทิร์นแรก
- หากเริ่มดำเนินการในส่วน**ขนส่งโดยเฉพาะ ขนส่งโดยเฉพาะ**สามารถทำให้เคลื่อนที่แทนได้
- ต้องสิ้นสุดการเคลื่อนที่นี้มากกว่า 9"ในแนวนอนห่างจากโมเดลศัตรูทั้งหมด

ต่อต้าน

[คีย์เวิร์ดต่อต้าน X+]:ให้ทอยค่าการบาดเจ็บ 'x+' ที่ไม่ผ่านการปรับเปลี่ยน รับมือกับเป้าหมายที่มีคีย์เวิร์ดที่สอดคล้อง จะสร้างค่าความบาดเจ็บแบบคริติคอล

จู่โจม

สามารถยิงได้แม้ว่ายูนิตของผู้รับจะขยับเดินหน้าไปแล้ว

ระเบิด

- เพิ่ม 1 ในคุณลักษณะการโจมตีสำหรับทุก 5 โมเดลในยูนิตเป้าหมาย (มีเศษลง)
- ไม่สามารถใช้กับเป้าหมายที่อยู่ในระยะต่อสู้ของยูนิตใด ๆ จากกองทัพของโมเดลโจมตี (รวมถึงของตนเอง)

บาดแผลรุนแรง

บาดเจ็บคริติคอลที่ทำให้เกิดบาดเจ็บรุนแรงเท่ากับคุณลักษณะความเสียหายของอาวุธ แทนที่ความเสียหายปกติใด ๆ

หนักหน่วง

เพิ่ม 1 ทอยโจมตีหากยูนิตของผู้รับหยุดนิ่งในเทิร์นนี้

เพิกเฉยคุ้มครอง

ทุกครั้งที่โจมตีด้วยอาวุธดังกล่าว เป้าหมายจะไม่ได้รับผลการคุ้มครองต่อการโจมตีนั้น (หน้า 44)

โจมตีทางอ้อม

- สามารถกำหนดเป้าหมายและทำการโจมตีต่อยูนิตที่ไม่สามารถมองเห็นได้ในยูนิตโจมตี
- หากไม่สามารถมองเห็นโมเดลในยูนิตเป้าหมายเมื่อถูกเลือกจากนั้นเมื่อโจมตีเป้าหมายดังกล่าวด้วยอาวุธทางอ้อม จะหักลบ 1 จากทอยโจมตีของการโจมตีนั้น และเป้าหมายได้รับผลการคุ้มครองต่อการโจมตีนั้น

โจมตีปลิดชีพ

ทุกครั้งที่โจมตีด้วยอาวุธดังกล่าว การโจมตีคริติคอลจะสร้างบาดแผลต่อเป้าหมายโดยอัตโนมัติ

ปืนพก

- สามารถยิงได้แม้ว่ายูนิตผู้ถือจะอยู่ในระยะสู้รบของยูนิตศัตรู แต่ต้องกำหนดหนึ่งเป้าหมายของยูนิตศัตรูนั้น
- ไม่สามารถยิงพร้อมกับอาวุธอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ปืนพก (ยกเว้น**มอนสเตอร์**หรือ**ยานพาหนะ**)

ยิงรัว X

เพิ่มพลังโจมตี *'x'* เมื่อกำหนดเป้าหมายยูนิตภายในระยะครึ่งหนึ่ง

โจมตีต่อเนื่อง X

การโจมตีคริติคอลแต่ละครั้งจะโจมตีเป้าหมายเพิ่มเติม *'x'*

โหมกระหน่ำ

ทุกครั้งที่โจมตีด้วยอาวุธดังกล่าว การโจมตีดังกล่าวจะโจมตีเป้าหมายโดยอัตโนมัติ

เชื่อมโยงคู่

ทุกครั้งที่โจมตีด้วยอาวุธดังกล่าว คุณสามารถทอยบาดเจ็บของการโจมตีนั้นได้อีกครั้ง

กลยุทธ์หลัก

สามารถใช้แต้มสั่งการในระหว่างต่อสู้เพื่อใช้กลยุทธ์ได้ ผู้เล่นทั้งหมดสามารถใช้กลยุทธ์หลักที่นำเสนอไว้ ณ ที่นี่ได้ สามารถพบกลยุทธ์เพิ่มเติมได้ในคัมภีร์โบราณหรือคู่มือฉบับอื่นๆ

สั่งการทอยใหม่

1CP

หัวใจสำคัญ – กลยุทธ์ต่อสู้

ทำได้เมื่อใด: ในช่วงใด ๆ หลังจากที่คุณทำการทอยเพื่อโจมตี ทอยบาดเจ็บ ทอยความเสียหาย เซฟทอย ทอยเดินหน้า ทอยชาร์จ ทดสอบหลบหนี ทดสอบเสี่ยงภัย หรือหลังจากที่คุณทอยลูกเต๋าเพื่อกำหนดจำนวนการโจมตีของอาวุธ สำหรับการโจมตีโมเดล หรือยูนิตจากกองทัพของคุณ

เอฟเฟกต์: คุณทอยอีกครั้ง ทดสอบ หรือเซฟทอย

ต่อต้านรุกราน

2CP

หัวใจสำคัญ – การวางกลยุทธ์

ทำได้เมื่อใด: ช่วงต่อสู้ หลังจากยูนิตศัตรูต่อสู้แล้ว

เป้าหมาย: ยูนิตจากกองทัพของคุณหนึ่งยูนิตที่อยู่ในระยะสู้รบของยูนิตศัตรูอย่างน้อยหนึ่งยูนิต และยังไม่ได้ถูกเลือกให้ต่อสู้ในช่วงนี้

เอฟเฟกต์: ยูนิตของคุณจะต่อสู้ในลำดับถัดไป

ท้าทายเอปีค

1CP

หัวใจสำคัญ – กลยุทธ์การกระทำเอปีค

ทำได้เมื่อใด: ช่วงต่อสู้ เมื่อหนึ่งยูนิต**ตัวละคร**จากกองทัพของคุณที่อยู่ในระยะสู้รบของยูนิตแนบติดดูอย่างน้อยหนึ่งยูนิต และถูกเลือกให้เข้าต่อสู้

เป้าหมาย: หนึ่งโมเดล**ตัวละคร**ในยูนิตของคุณ

เอฟเฟกต์: จนกว่าจะสิ้นสุดช่วง การโจมตีระยะประชิดทั้งหมดที่ทำโดยโมเดลนั้นมีความสามารถ [แม่นยำ] (หน้า 26)

กล้าหาญข้าคลั่ง

1CP

หัวใจสำคัญ – กลยุทธ์การกระทำเอปีค

เมื่อใด: ขั้นต่อสู้ในช่วงสั่งการของคุณ หลังจากคุณล้มเหลวในการทดสอบต่อสู้สำหรับยูนิตจากกองทัพของคุณ (หน้า 11)

เป้าหมาย: ยูนิตจากกองทัพของคุณที่การทดสอบต่อสู้ถูกนำมาใช้ (แม้ว่ายูนิตต่อสู้ของคุณจะไม่สามารถได้รับผลกระทบจากกลยุทธ์ของคุณก็ตาม)

เอฟเฟกต์: ยูนิตของคุณถูกตัดสินว่าผ่านการทดสอบนั้นแล้ว และไม่ได้รับผลลัพธ์จากการต่อสู้

ลูกระเบิดมือ

1CP

หัวใจสำคัญ – กลยุทธ์อุปกรณ์สงคราม

ทำได้เมื่อใด: ช่วงยิงของคุณ

เป้าหมาย: หนึ่งยูนิต**ลูกระเบิดมือ**จากกองทัพของคุณที่ไม่ได้อยู่ในระยะสู้รบของยูนิตศัตรูใด ๆ และยังไม่ได้ถูกเลือกให้ยิงในช่วงนี้

เอฟเฟกต์: เลือกศัตรูหนึ่งยูนิตที่ไม่ได้อยู่ไม่ได้อยู่ในระยะสู้รบของยูนิตใด ๆ จากกองทัพของคุณ และอยู่ในระยะ 8" ที่ยูนิต**ลูกระเบิดมือ**ของคุณมองเห็นได้ ทอยลูกเต๋า D6 หกลูก: ทุกลูกมีแต้ม 4+ ยูนิตศัตรูนั้นจะได้รับบาดเจ็บรุนแรง x1

ปะทะรถถัง

1CP

หัวใจสำคัญ – การวางกลยุทธ์

เมื่อใด: ช่วงชาร์จของคุณ

เป้าหมาย: หนึ่งยูนิต**พาหนะ**จากกองทัพของคุณ

เอฟเฟกต์: จนกว่าจะสิ้นสุดช่วง หลังจากยูนิตของคุณสิ้นสุดการเคลื่อนที่ เลือกศัตรูหนึ่งยูนิตในระยะสู้รบ จากนั้นเลือกอาวุธระยะประชิดหนึ่งอย่างที่ยูนิตของคุณติดตั้งไว้ ทอยจำนวนลูกเต๋า D6 เท่ากับคุณลักษณะความแข็งแกร่งของอาวุธนั้น หากคุณลักษณะความแข็งแกร่งนั้นสูงกว่าคุณลักษณะความทนทานของยูนิตศัตรู จะทอยลูกเต๋า D6 เพิ่มเติมอีกสองลูก ทุกลูกมีแต้ม 5+ ยูนิตศัตรูนั้นจะได้รับบาดเจ็บรุนแรง x1 (บาดเจ็บรุนแรงสูงสุดที่ x6)

ยิงคุ้มกัน

1CP

หัวใจสำคัญ – การวางกลยุทธ์

เมื่อใด: ช่วงเคลื่อนที่หรือช่วงชาร์จของคู่ต่อสู้ของคุณ หลังจากยูนิตศัตรูเซ็ตอัปแล้ว หรือเมื่อยูนิตศัตรูเริ่มต้นหรือสิ้นสุดการเคลื่อนที่ทั่วไป เคลื่อนที่ขั้นสูง เคลื่อนที่ถอยกลับ หรือเคลื่อนที่ชาร์จ

เป้าหมาย: หนึ่งยูนิตจากกองทัพของคุณที่อยู่ภายใน 24" ของยูนิตศัตรูนั้น และมีสิทธิ์ยิงได้หากเป็นช่วงยิงของคุณ

เอฟเฟกต์: ยูนิตของคุณสามารถยิงยูนิตศัตรูนั้นเสมือนเป็นช่วงยิงของคุณ

ข้อจำกัด: จนกว่าจะสิ้นสุดช่วง ทุกครั้งที่โมเดลในยูนิตของคุณโจมตีระยะโกล จำเป็นต้องทอยโจมตี 6 ที่ไม่ผ่านการปรับเปลี่ยนใดๆ เพื่อทำการโจมตี ทั้งนี้โดยไม่คำนึงถึงสกิลชี้ปนาวุธของอาวุธหรือตัวดัดแปลงใดๆ คุณสามารถใช้กลยุทธ์นี้ได้เพียงเทิร์นละหนึ่งครั้ง

ทางเข้าด่วน

1CP

หัวใจสำคัญ – การวางกลยุทธ์

ทำได้เมื่อใด: สิ้นสุดช่วงเคลื่อนที่ของคู่ต่อสู้ของคุณ

เป้าหมาย: หนึ่งยูนิตจากกองทัพของคุณที่อยู่ในกองกำลังสำรอง

เอฟเฟกต์: ยูนิตของคุณสามารถเข้าสู่สนามรบ เสมือนเป็นขั้นเสริมกำลังในช่วงเคลื่อนที่ของคุณ

ข้อจำกัด: คุณไม่สามารถใช้กลยุทธ์นี้เพื่อเปิดใช้งานยูนิตที่จะมายังสนามรบในระหว่างรอบการต่อสู้ ซึ่งโดยปกติจะไม่สามารถทำได้

ม่านควัน

1CP

หัวใจสำคัญ – กลยุทธ์อุปกรณ์สงคราม

ทำได้เมื่อใด: ช่วงยิงของคู่ต่อสู้คุณ หลังจากยูนิตศัตรูเลือกเป้าหมายแล้ว

เป้าหมาย: หนึ่งยูนิต**ควัน**จากกองทัพของคุณที่ถูกเลือกให้เป็นเป้าหมายการโจมตีของยูนิตโจมตีอย่างน้อยหนึ่งยูนิต

เอฟเฟกต์: จนกว่าจะสิ้นสุดช่วง ทุกโมเดลในยูนิตของคุณจะได้รับผลการคุ้มครอง (หน้า 44) และความสามารถล่องหน (หน้า 20)

ไปภาคพื้นดิน

1CP

หัวใจสำคัญ – กลยุทธ์ต่อสู้

เมื่อใด: ช่วงยิงของคู่ต่อสู้คุณ หลังจากยูนิตศัตรูเลือกเป้าหมายแล้ว

เป้าหมาย: หนึ่งยูนิต**ทหารราบ**จากกองทัพของคุณที่ถูกเลือกให้เป็นเป้าหมายการโจมตีของยูนิตโจมตีอย่างน้อยหนึ่งยูนิต

เอฟเฟกต์: จนกว่าจะสิ้นสุดช่วง ทุกโมเดลในยูนิตของคุณจะมีความปลอดภัยคงกระพัน 6+ และได้รับผลการคุ้มครอง (หน้า 44)

แทรกแซงห้าวหาญ

2CP

หัวใจสำคัญ – การวางกลยุทธ์

เมื่อใด: ช่วงชาร์จของคู่ต่อสู้ของคุณ หลังจากยูนิตศัตรูสิ้นสุดการเคลื่อนที่

เป้าหมาย: หนึ่งยูนิตจากกองทัพของคุณที่อยู่ภายใน 6" ของยูนิตศัตรูนั้น และมีสิทธิ์เปิดเผยถึงการชาร์จต่อยูนิตศัตรูนั้น หากเป็นช่วงชาร์จของคุณ

เอฟเฟกต์: ยูนิตของคุณสามารถเปิดเผยคชาร์จที่กำหนดเป้าหมายเฉพาะยูนิตศัตรูนั้น และคุณจะแก้ไขชาร์จนั้นได้เสมือนเป็นช่วงชาร์จของคุณ

ข้อจำกัด: คุณสามารถเลือกได้เฉพาะยูนิต**พาหนะ**จากกองทัพของคุณ หากยูนิตดังกล่าวเป็น**พุ่นวอล์กเกอร์** โปรดทราบว่าถึงแม้การชาร์จนี้จะสำเร็จ ยูนิตของคุณจะไม่ได้รับโบนัสชาร์จใด ๆ ในเทิร์นนี้ (หน้า 29)

กลยุทธ์สำคัญ

- เทิร์นของผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
- เทิร์นของคุณ
- เทิร์นของคู่ต่อสู้