

Zmień swoich gwardzistów w bohaterów wojennych dzięki naszej nowej serii artykułów dotyczących taktyki w Kill Team

tłum. Paweł Oleszczuk

Oryginalny artykuł: <https://www.warhammer-community.com/2021/10/14/turn-your-veteran-guardsmen-into-war-heroes-with-our-new-kill-team-tactics-series/>



Witamy w Vantage Point, nowej serii, która odsłania tajniki umysłów projektantów Kill Teamu i usuwa rozkaz Conceal z ich taktycznych przemyśleń. W tym tygodniu Elliot Hamer z Warhammer Studio dzieli się z Wami wiedzą na temat Veteran Guardsmen, aby pomóc wam jak najlepiej wykorzystać ten wykwalifikowany, lecz kruchy oddział.



Elliot: Veteran Guardsmen to oddział, którego członkowie muszą ze sobą współpracować – tylko w ten sposób wykorzysta swój potencjał i stanie się czymś więcej niż suma poszczególnych elementów. Inaczej mówiąc, musisz grać weteranami nieco inaczej niż innymi frakcjami, bo trudno oczekiwać, że którakolwiek

z jednostek wykona zadanie samodzielnie. Żeby Veteran Guardsmen działali skutecznie, trzeba myśleć kilka aktywacji do przodu, umieć wybrać odpowiedni

moment na wykonanie kluczowych akcji i zadbać o to, by jednostki dobrze odegrały swoje role w ramach współpracy zespołowej.

Oto kilka rad, które pomogą ci jak najlepiej wykorzystać potencjał największej armii Imperium.

Ustal role dla jednostek i wykorzystaj je

Przeciętny gwardzista nie jest zbyt elastyczny jako jednostka, więc przypisz im role i wykorzystaj ich tak, by mogli je wypełnić.



Na przykład gwardzista uzbrojony w zwykły lasgun nie zada dużych obrażeń, ale ten, który ma działo plazmowe, zdalną minę albo granat przeciwpancerny (krak grenade), jest w stanie to zrobić. Niech zatem ten ostatni walczy z wrogiem, podczas gdy lasgunowiec będzie kontrolować pole i wypełniać cele misji.

Ostrożnie z gunnerami

*Wykorzystanie przy pierwszej okazji siły rażenia **GUNNER VETERANÓW** może być kuszące, ale przeciwnik wie, że są skuteczni, więc może chcieć wyeliminować ich od razu.*

Oto kilka sposobów na to, by posługiwać się nimi ostrożnie:

- Rozstaw ich z rozkazem Conceal tak, żeby mieli w zasięgu jak najwięcej kluczowych obszarów pola walki, a w fazie skautingu wybierz opcję Infiltrate. Po aktywowaniu jednego z gunnerów zmień mu rozkaz na Engage, wykonaj akcję **strzału**, a następnie **normalny ruch**, żeby schować jednostkę za ciężkim terenem.*

- Wykonaj akcję **Signal** za pomocą **COMMS VETERANA**, żeby zwiększyć liczbę dostępnych punktów akcji (APL) gunnera. Teraz wykonaj **normalny ruch** zza ciężkiego terenu, **strzał**, a potem **sprint** z powrotem w bezpieczne miejsce.
- Trzymaj w pobliżu **MEDIC VETERANA**. Jeśli twój cenny gunner zostanie unieszkodliwiony, medyk może przeciągnąć go w bezpieczne miejsce i ocucić.
- Odstraszaaj przeciwnika za pomocą gunnerów. Bezpiecznie ukryty strzelec z meltagunem to poważna przeszkoda dla agresywnej jednostki przeciwnika, która chce przełamać twój szyk. Nawet jeśli gunner nie wystrzeli ani razu, spełni swoją rolę dzięki samej obecności.



Kontroluj pole bitwy

Spróbuj przejąć kontrolę nad planszą – nadadzą się do tego szczególnie **TROOPER VETERANI**. Oddział Veteran Guardsmen może rozstawić do 14 jednostek, co daje ci ogromną liczbę 28 punktów akcji i możliwość kontroli celów.

Wykonuj akcje misji, kontroluj znaczniki celów, blokuj ruch przeciwnika, spowalniaj go, szarżując na niego (nawet jeśli nie będziesz potem walczyć!), podgryzaj go i zmuszaj do podejmowania trudnych decyzji i rezygnowania z niektórych celów.

Czy twój przeciwnik strzeli do odsłoniętego **GUNNER VETERANA**, czy raczej do **TROOPER VETERANA**, który kontroluje znacznik celu?

Nastaw COMMS VETERANA na odpowiednie fale

Spróbuj maksymalnie wykorzystać tę kluczową jednostkę i nie wahaj się przekazywać za jej pomocą rozkazów (zdolność Relay Orders). Jeżeli jakaś jednostka bardzo potrzebuje dodatkowego punktu akcji, ale nie można wykonać na niej akcji **Signal**, będzie trzeba przesunąć **COMMS VETERANA** bliżej (choć nie zrobisz tego, jeśli przekazywał rozkazy).

Wykorzystanie akcji **Signal** w odpowiednim momencie może odwrócić losy bitwy:

- Dzięki dodatkowemu punktowi akcji **DEMOLITION VETERAN** może się poruszyć, podłożyć minę, wrócić sprintem i zdetonować ją – wszystko to w ramach jednej aktywacji.
- Dzięki dodatkowemu punktowi akcji **GUNNER VETERAN** może wyjść, strzelić i wrócić sprintem z linii widoczności.
- Dzięki temu, że zmiana w APL trwa do następnej aktywacji, twoja jednostka cały czas może mieć 3 APL, co umożliwia jej kontrolowanie celu mimo obecności wroga ze standardowymi 2 punktami APL.

Aktywuj jednostki w odpowiednim momencie

Dysponując 14 jednostkami, masz najprawdopodobniej ostatnie słowo w kwestii aktywacji w każdej turze. Zmuszaj elitarne, niezbyt liczne drużyny do wcześniejszego działania, aktywując najpierw mniej istotne jednostki, żeby później móc swobodnie działać tymi, które są ważniejsze, i nie obawiać się reakcji przeciwnika.

Jeśli uważasz na **overwatch** wroga, niewiele będzie mógł on zrobić, żeby udaremnić twoje plany na daną turę.