



COMBAT PATROL: ASTRA MILITARUM

STRZELCY KARSKA

Żołnierze zgromadzeni pod sztandarem majora Karska to tylko niewielka część znacznie większego oddziału Astra Militarum. Dziś bronią osławionych systemów obronnych Muru Sanctus. Stworzono ich do walki z siłami Chaosu, stawiali jednak również czoła piratom, a nawet heretyckim powstańcom, raz po raz odnosząc zwycięstwo dzięki surowej dyscyplinie i przytłaczającej sile ognia. Z majorem Karskiem na czele będą zwyciężać nadal, dopóki ostatni z żołnierzy nie wyda ostatniego tchu.

Ten Combat Patrol zawiera następujące jednostki:

A Command Squad Karsk (5 modeli)

- **Karsk**: plasma pistol; power weapon.
- **1 Cadian Veteran Guardsman**: bolt pistol; power fist.
- **1 Cadian Veteran Guardsman**: lasgun; close combat weapon.
- **1 Cadian Veteran Guardsman**: lasgun; close combat weapon; medi-pack.
- **1 Cadian Veteran Guardsman**: lasgun; close combat weapon; regimental standard.

B Cadian Shock Troops (10 modeli)

- **1 Shock Trooper Sergeant**: laspistol; chainsword.
- **7 Shock Troopers**: lasgun; close combat weapon.
- **1 Shock Trooper**: flamer; close combat weapon.
- **1 Shock Trooper**: meltagun; close combat weapon.

C Cadian Shock Troops (10 modeli)

- **1 Shock Trooper Sergeant**: drum-fed autogun; close combat weapon.
- **6 Shock Troopers**: lasgun; close combat weapon.
- **1 Shock Trooper**: lasgun; close combat weapon; vox caster.
- **1 Shock Trooper**: grenade launcher; close combat weapon.
- **1 Shock Trooper**: plasma gun; close combat weapon.

D Field Ordnance Battery (2 modele)

- **1 model**: bombast field gun; lasgun; laspistol; battery close combat weapons.
- **1 model**: malleus rocket launcher; lasgun; laspistol; battery close combat weapons.

E Armoured Sentinel (1 model)

- hunter-killer missile; plasma cannon; close combat weapon.





COMBAT PATROL: ASTRA MILITARUM

STRZELCY KARSKA

ZDOLNOŚCI

Karty jednostek wymagane do grania Strzelcami Karska można znaleźć na kolejnych stronach. Zostały one stworzone specjalnie do gier Combat Patrol. Na karcie jednostki wymienione są wszystkie posiadane przez nią zdolności, między innymi zdolność frakcji – Voice Of Command (Głos Dowódcy) – wspomniana na karcie jednostki Command Squad Karsk i opisana poniżej.

VOICE OF COMMAND (GŁOS DOWÓDCY)

Oficerów Gwardii Imperialnej wychowuje się i szkoli tak, by wpajali żołnierzom niezachwiane posłuszeństwo. Budzą autorytet i szacunek, wydając rozkazy potężnym rykiem, który przebija się przez wojenny zgiełk.

W twojej fazie dowodzenia modele ze słowem kluczowym Officer z twojej armii posiadające tę zdolność mogą wydawać rozkazy. Karta jednostki każdego oficera określa, ile rozkazów może on wydać i które jednostki kwalifikują się do ich otrzymania. Za każdym razem, gdy model Officer wydaje rozkaz, wybierz jeden z poniższych, a następnie wydaj go jednej kwalifikującej się sojuszniczej jednostce w promieniu 6" od tego modelu.

Move! Move! Move! (Ruszać się!)

Dodaj 3" do M modeli w tej jednostce.

Take Aim! (Cel!)

Zwiększ BS całej broni do walki dystansowej tej jednostki o 1.

Take cover! (Kryć się!)

Ulepsz Sv modeli w tej jednostce o 1 (nie można ulepszyć Sv żadnego modelu do wartości lepszej niż 3+).

ULEPSZENIA

Twój model ze słowem kluczowym Officer to twój dowódca. Ma on ulepszenie Command Laurels (Laury Przywódcy). Możesz wymienić je na Gunnery Officer (Dowódca Artylerii).

DOMYŚLNE ULEPSZENIE

COMMAND LAURELS (Laury dowodzenia)

Oficer może zasłużyć na to odznaczenie tylko wówczas, gdy wykaże się wyjątkową przenikliwością strategiczną i taktyczną. Od takiego dostojnego dowódcy można oczekiwać, że z łatwością będzie koordynować bitwę na całym polu.

Jeśli w fazie dowodzenia właściciel ulepszenia znajduje się na polu bitwy, otrzymujesz 1 CP. Ponadto za każdym razem, gdy właściciel ulepszenia wydaje rozkaz, otrzymują go wszystkie sojusznicze jednostki Astra Militarum na polu bitwy.

LUB

OPCJONALNE ULEPSZENIE

GUNNERY OFFICER (AURA) (Dowódca Artylerii)

Ten oficer dorastał wśród szeregów regimentu artylerii, doskonale zatem potrafi rozmieszczać, ukrywać i kierować ogniem ciężkich dział. Zniszczenia, jakich w skutek tego doświadcza wróg, zawsze są co najmniej spektakularne.

Jeśli w fazie dowodzenia właściciel ulepszenia znajduje się na polu bitwy, otrzymujesz 1 CP. Ponadto, jeśli sojusznicza jednostka ze słowem kluczowym Artillery znajduje się o 6" od właściciela ulepszenia:

- Możesz przerzucić każdy rzut na liczbę ataków w przypadku modeli tej jednostki Artillery.
- Modele w tej jednostce Artillery mają zdolność Lone Operative, jeśli nie wykonały jeszcze w tej bitwie żadnego ataku.

CELE DRUGORZĘDNE

Twoim celem drugorzędnym jest Hold the Line (Utrzymać Pozycje). Możesz wymienić go na Methodical Destruction (Metodyczne Wyniszczenie).

DOMYŚLNY CEL DRUGORZĘDNY

HOLD THE LINE (Utrzymać Pozycje)

Gdy wojska Astra Militarum wytyczą już linię obrony, mają obowiązek okopać się i uniemożliwić wrogowi zajęcie ich pozycji, choćby cena okazała się najwyższa.

Na koniec tury przeciwnika zdobywasz 3 VP, jeśli w twojej strefie rozstawienia nie ma żadnych jednostek wroga (nie licząc tych, które są pod wpływem Battle-shock). Jeśli nie ma żadnych jednostek wroga w zasięgu 6" od twojej strefy rozstawienia (nie licząc tych, które są pod wpływem Battle-shock), otrzymujesz zamiast tego 5 VP.

LUB

OPCJONALNY CEL DRUGORZĘDNY

METHODICAL DESTRUCTION (Metodyczne wyniszczenie)

Tactica Imperialis podkreśla znaczenie koncentracji ognia na pojedynczym celu wroga, aż nie zostanie on całkowicie zniszczony. Dopiero wtedy należy eliminować pozostałe.

Na początku rundy wybierz jedną jednostkę wroga, która nie została zniszczona. Będzie ona celem twojej armii na tę rundę. Na koniec rundy otrzymujesz 4 PZ, jeśli wybrana jednostka wroga została zniszczona.

STRATAGEMS (ZAGRYWKI)

Możesz użyć następujących stratagemów:

SEND IN THE NEXT WAVE

KARSK'S GUNNERS – STRATEGIC PLOY STRATAGEM

Jedną z najmocniejszych stron Astra Militarum jest jej ogromna liczebność. Nigdy nie brakuje ciał, które można wrzucić w bitewną sokowirówkę.

KIEDY: Krok Reinforcements twojej fazy ruchu.

CEL: Jedna zniszczona jednostka Cadian Shock Troops z twojej armii. Możesz użyć tego stratagema na tej jednostce, mimo że została zniszczona.

SKUTEK: Dodaj do swojej armii jednostkę identyczną, co zniszczona, z jej pełną siłą początkową. Ustaw tę jednostkę w dowolnym miejscu pola bitwy całkowicie w zasięgu 9" od twojej krawędzi pola i poza Engagement Range jednostek wroga.

BRING IT DOWN

KARSK'S GUNNERS – BATTLE TACTIC STRATAGEM

Żołnierze Astra Militarum priorytetyzują cel i skupiają na nim całą swoją wściekłość.

KIEDY: Twoja faza strzelania.

CEL: Dowolna liczba jednostek Astra Militarum z twojej armii i jedna jednostka wroga.

SKUTEK: Do końca fazy za każdym razem, gdy model z jednej z twoich wybranych jednostek zaatakuję wybraną jednostkę wroga, możesz przerzucić rzut na trafienie.

ARTILLERY STRIKE

KARSK'S GUNNERS – STRATEGIC PLOY STRATAGEM

Wielkie działa stojące za liniami Imperium bombardują przeciwnika deszczem pocisków, który utrudnia wszelkie manewry. Ziemia drży, fontanny gruzu tryskają ku niebu, a wróg jest w rozszypce.

KIEDY: Początek fazy dowodzenia przeciwnika.

CEL: Jeden model ze słowem kluczowym Officer z twojej armii.

SKUTEK: Do końca tury cecha M modeli wroga jest zmniejszona o połowę, podobnie jak wyniki rzutów na Advance jednostek wroga. Wróg nie może deklarować szarży i za każdym razem, gdy model wroga wykonuje atak na dystans, odejmij 1 od jego rzutu na trafienie.

OGRANICZENIA: Możesz użyć tego stratagema tylko raz na bitwę.

COMMAND SQUAD KARKS

M	T	SV	W	LD	OC	
6"	3	5+	3	7+	1	KARKS
M	T	SV	W	LD	OC	
6"	3	5+	1	7+	1	VETERAN GUARDSMAN



Karta jednostki Combat Patrol

Major Kark to bezlitosny, posiwiały cadiński dowódca znany z propagandowych filmów. Choć czasem przejawia osobliwe, wisielcze poczucie humoru, zazwyczaj jest surowy i zdyscyplinowany. Jako utalentowany strateg, otacza się kadrą wyspecjalizowanych żołnierzy, którzy wspierają go w obowiązkach przywódcy.

BRONŃ DYSTANSOWA	ZASIĘG	A	BS	S	AP	D
Bolt pistol [PISTOL]	12"	1	4+	4	0	1
Lasgun [RAPID FIRE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Plasma pistol – standard [PISTOL]	12"	1	4+	7	-2	1
Plasma pistol – supercharge [HAZARDOUS, PISTOL]	12"	1	4+	8	-3	2

BRONŃ DO WALKI WRĘCZ	ZASIĘG	A	WS	S	AP	D
Close combat weapon	Wręcz	2	4+	3	0	1
Power fist	Wręcz	3	4+	6	-2	2
Power weapon	Wręcz	3	4+	4	-2	1

LEADER

Tę jednostkę można dołączyć do następujących: **CADIAN SHOCK TROOPS**

Przed wybraniem celów dla tej broni, wybierz jeden z profili, za pomocą którego będziesz atakować.

SŁOWA KLUCZOWE – WSZYSTKIE MODELE: INFANTRY, IMPERIUM, CADIAN, COMMAND SQUAD
– KARKS: CHARACTER, OFFICER, KARKS

ZDOLNOŚCI

PODSTAWOWE: **Leader**

FRAKCYJNE: **Voice of Command**

ZDOLNOŚCI Z WYPOSAŻENIA

Medi-pack: Jednostka posiadacza ma zdolność Feel No Pain 6+.

Regimental Standard: Dodaje 1 to OC modeli w jednostce posiadacza.

ROZKAZY

Model Officer może wydać 1 rozkaz jednostce typu **REGIMENT**.



SŁ. KLUCZOWE FRAKCJI: **ASTRA MILITARUM**

FIELD ORDNANCE BATTERY

M	T	SV	W	LD	OC
4"	5	4+	6	7+	2



Karta jednostki Combat Patrol

Do największych broni przenośnych używanych przez Astra Militarum należą te, którymi posługują się zespoły artyleryjskie. Należą do nich między innymi ciężkie działa polowe o rażeniu pośrednim, a także wielogłowicowe wyrzutnie rakiet.

BRONŃ DYSTANSOWA	ZASIĘG	A	BS	S	AP	D
Bombast field gun [BLAST, HEAVY, INDIRECT FIRE]	48"	D6	5+	7	-1	2
Lasgun [RAPID FIRE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Laspistol [PISTOL]	12"	1	4+	3	0	1
Malleus rocket launcher [BLAST, HEAVY]	48"	D6+6	5+	6	-1	1

BRONŃ DO WALKI WRĘCZ	ZASIĘG	A	WS	S	AP	D
Battery close combat weapons	Wręcz	3	4+	3	0	1

PATROL SQUADS

Na początku kroku Declare Battle Formations, przed wystawieniem jakichkolwiek jednostek, można podzielić tę jednostkę na dwie osobne. W skład każdej z nich będzie wchodzić 1 model.

ZDOLNOŚCI

Rearm, Reload, Fire: Gdy tej jednostce wydano rozkaz, to jeśli w tej turze pozostała w miejscu (Remained Stationary), broń Heavy, w którą wyposażone są jej modele, ma zdolność [SUSTAINED HITS 1].

SŁOWA KLUCZOWE: INFANTRY, ARTILLERY, IMPERIUM, REGIMENT, FIELD ORDNANCE BATTERY

SŁ. KLUCZOWE FRAKCJI: **Astra Militarum**

CADIAN SHOCK TROOPS I

M	T	SV	W	LD	OC
6"	3	5+	1	7+	2



Karta jednostki Combat Patrol

Urodzeni żołnierze z oddziałów szturmowych Cadii całe życie szkolili się do służby wojskowej w ramach Astra Militarum. Dziesiątki lat rygorystycznych ćwiczeń uczyniły z nich strzelców wyborowych. Dzięki biegłości zarówno w zręcznej obronie, jak i zaciekłym ataku, uważani są przez wielu za żołnierzy idealnych.

BRONŲ DYSTANSOWA	ZASIĘG	A	BS	S	AP	D
Drum-fed autogun	24"	2	4+	3	0	1
Grenade launcher – frag [BLAST]	24"	D3	4+	4	0	1
Grenade launcher – krak	24"	1	4+	9	-2	D3
Lasgun [RAPID FIRE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Plasma gun – standard [RAPID FIRE 1]	24"	1	4+	7	-2	1
Plasma gun – supercharge [HAZARDOUS, RAPID FIRE 1]	24"	1	4+	8	-3	2

BRONŲ DO WALKI WRĘCZ	ZASIĘG	A	WS	S	AP	D
Close combat weapon	Wręcz	1	4+	3	0	1

Przed wybraniem celów dla tej broni, wybierz jeden z profili, za pomocą którego będziesz atakować.

SŁOWA KLUCZOWE: INFANTRY, BATTLELINE, IMPERIUM, REGIMENT, PLATOON, CADIAN, CADIAN SHOCK TROOPS

ZDOLNOŚCI

Brak.



SŁ. KLUCZOWE FRAKCJI: Astra Militarum

CADIAN SHOCK TROOPS II

M	T	SV	W	LD	OC
6"	3	5+	1	7+	2



Karta jednostki Combat Patrol

Urodzeni żołnierze z oddziałów szturmowych Cadii całe życie szkolili się do służby wojskowej w ramach Astra Militarum. Dziesiątki lat rygorystycznych ćwiczeń uczyniły z nich strzelców wyborowych. Dzięki biegłości zarówno w zręcznej obronie, jak i zaciekłym ataku, uważani są przez wielu za żołnierzy idealnych.

BRONŲ DYSTANSOWA	ZASIĘG	A	BS	S	AP	D
Flamer [IGNORES COVER, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lasgun [RAPID FIRE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Lasipistol [PISTOL]	12"	1	4+	3	0	1
Meltagun [MELTA 2]	12"	1	4+	9	-4	D6

BRONŲ DO WALKI WRĘCZ	ZASIĘG	A	WS	S	AP	D
Chainsword	Wręcz	3	4+	3	0	1
Close combat weapon	Wręcz	1	4+	3	0	1

SŁOWA KLUCZOWE: INFANTRY, BATTLELINE, IMPERIUM, REGIMENT, PLATOON, CADIAN, CADIAN SHOCK TROOPS

ZDOLNOŚCI

Brak.



SŁ. KLUCZOWE FRAKCJI: Astra Militarum

ARMoured SENTINEL

M	T	SV	W	LD	OC
8"	8	2+	7	7+	2



Karta jednostki Combat Patrol

Zaopatrzona w dodatkowe poszycie straż pancerna to doskonali łowcy z pierwszej linii, którzy mogą władać śmiertelnie, ciężkim uzbrojeniem na terenie zbyt ciasnym, by mieścić się tam czołgi. Jako mobilni zabójcy, specjalizują się w niszczeniu pojazdów, bunkrów i obcych potworów.

BRONŃ DYSTANSOWA	ZASIĘG	A	BS	S	AP	D
Hunter-killer missile [ONE SHOT]	48"	1	4+	14	-3	D6
One Shot: Posiadacz może strzelić z tej broni tylko raz na bitwę.						
Plasma cannon – standard [BLAST]	36"	D3	4+	7	-2	1
Plasma cannon – supercharge [BLAST, HAZARDOUS]	36"	D3	4+	8	-3	2
BRONŃ DO WALKI WRĘCZ	ZASIĘG	A	WS	S	AP	D
Close combat weapon	Wręcz	2	4+	6	0	1

Przed wybraniem celów dla tej broni, wybierz jeden z profili, za pomocą którego będziesz atakować.

SŁOWA KLUCZOWE: VEHICLE, WALKER, IMPERIUM, REGIMENT, SQUADRON, SMOKE, ARMoured SENTINEL

ZDOLNOŚCI

PODSTAWOWE: Deadly Demise 1

Mobile Hunter-killers: Za każdym razem, gdy model z tej jednostki zaatakuje jednostkę ze słowem kluczowym **MONSTER** or **VEHICLE**, możesz przerzucić rzut na zranienie.

SŁ. KLUCZOWE FRAKCJI: Astra Militarum

