Dane aktualne na dzień: 16-11-2026 02:59

Link do produktu: https://www.moriongames.pl/kill-team-terror-on-devlan-box-p-1290.html

KILL TEAM Terror on Devlan Box



Cena	**540,00 zł.**
Czas wysyłki	**24 godziny**
Numer katalogowy	**102-04**
Producent	**Games Workshop**

Opis produktu

KILL TEAM Terror on Devlan Box

Witamy na Devlan, odległej imperialnej planecie górniczej. Po otrzymaniu strzępków informacji od statków uciekających przed nieznanym zagrożeniem, zapada decyzja o ewakuacji Devlan. Kluczowy błąd Devlanitów pojawia się, gdy stają twarzą w twarz z niepokojącą zjawą. Statek, „Pociecha Ciszy”, wypada z Osnowy zbyt blisko planety. Po gorączkowych rozmowach z rojami ksenosów na pokładzie, zapada decyzja o zestrzeleniu i zniszczeniu statku. Dwa dni po wylądowaniu wraku na Devlan rozpoczynają się tajemnicze i makabryczne ataki. Wśród szczątków rozbił się szereg tyranidzkich bioform – w tym wężowaty koszmar, który ostatecznie stał się znany jako Czerwony Terror.*

Ponieważ Devlan jest w dużej mierze planetą górniczą i jakimś cudem nigdy nie brał udziału w wojnie, lokalny garnizon nie jest w stanie sprostać wyjątkowemu wyzwaniu, jakim jest pojedyncze zagrożenie, jakim jest Czerwony Terror. W ostateczności, do walki z zagrożeniem ze strony Tyranidów zostaje wysłany Oddział Widm o kryptonimie Jester. Z nacięciami na pasach od orkowych piechurów, rajdów Drukhari i Aeldari Wraithguard, są oni najlepszą opcją w obliczu tego nowego kryzysu. Jak można się spodziewać, weterani z Cadii śledzą swój cel i rozpoczynają atak, ale nie jest jasne, czy o kryptonimie Jester jest drapieżnikiem, czy ofiarą. Walka kończy się bohaterskim, ostatnim starciem Oddziału Widm, który cały czas wie, że jest jedyną linią obrony między Czerwonym Terrorem a tłumami spanikowanych ludzi desperacko próbujących uciec z ich skazanego na zagładę świata...

W tym pudełku znajduje się nowy pakiet misji fabularnych, zawierający dziewięć misji PvE, które można rozegrać w trybie kooperacji lub solo. Wszystkie dotyczą Czerwonego Terroru i garstki jego przyjaciół – Termagantów i Roju Rozpruwaczy. Chociaż możesz losowo wybrać jedną i rozpocząć grę, to kampania jest tym, co naprawdę wyróżnia ten pakiet. Począwszy od Misji 01: Początek Polowania, to, czy wygrasz, czy przegrasz, decyduje o Twoim kolejnym kroku na ścieżce kampanii. Po czwartej misji robi się naprawdę ekscytująco, gdzie ścieżki zaczynają się gwałtownie rozchodzić, prowadząc Cię do różnych rezultatów, od Chwalebnego Zwycięstwa w Kampanii, aż po Duchową Porażkę w Kampanii. Jak zawsze w przypadku Joint Ops, możesz dostosować liczbę NPO lub liczbę ran, z którymi zaczynają, aby w razie potrzeby zwiększyć poziom trudności.

Jedną z ciekawych mechanik są karty aktywacji NPO, które występują w talii 13 kart. Za każdym razem, gdy NPO aktywuje się, dobierz kartę, a tabela w opisie każdej misji podpowie Ci, co zrobić. Uwielbiam to, ponieważ może to być naprawdę dynamiczne (pomyśl o kilku aktywacjach Czerwonego Terroru z rzędu), ale także dlatego, że odciąża graczy od podejmowania decyzji. W przeszłości czasami trudno było podejmować wszystkie decyzje za NPO. To pomoże złagodzić ten problem i przyspieszyć rozgrywkę, zapewniając większą losowość. Kolejnym miłym dodatkiem jest to, że można łatwo zastąpić tę talię standardowym zestawem kart, używając wszystkich kart z jednego koloru. Tak naprawdę wystarczy 13 kart z numerami!

Grając w tę kampanię, mam nadzieję, że przegram odpowiednią kombinację gier, aby dotrzeć do Misji 09: Ostatni Bastion. Bez zdradzania zbyt wiele, bitwa zakończy się dopiero, gdy twoja drużyna zostanie całkowicie unieruchomiona, a „wygrana” jest

obliczana na podstawie tego, jak długo uda ci się przetrwać. Jak napisano na stronie: „Czyny twojej drużyny śmierci nie zostaną zapamiętane” – jak mrocznie to brzmi?!

Czerwony Terror

Jak można się spodziewać, Czerwony Terror to absolutne zagrożenie na stole. Ma rzut obronny 4+, 30 ran i zadaje OGROMNE obrażenia. Ma dwie karty danych: Polowanie i Czatowanie – każda z nich ma inne zachowanie. Prawdziwym hitem jest to, że nigdy nie jest całkowicie unieruchomiony. Za każdym razem, gdy osiągnie zero ran, odzyskuje je wszystkie i albo zmienia zachowanie, albo otrzymuje żeton Regeneracji. Tak czy inaczej, planuj kuć żelazo, póki możesz, bo wróci na stół, błyskawicznie rozwalając twoją drużynę.

Inni Tyranidzi

Oczywiście, Czerwony Terror jest tu daniem głównym, ale inne karty danych NPO dla Teragantów i Rojów Rozpruwaczy to doskonała przystawka. Ta druga oferuje 5 ataków w walce wręcz połączonych z 10 ranami. Brzmi jak dość irytujący problem dla pechowego strzelca, który musi utknąć w walce! Przecież nie da się napisać „Ripper Swarm” bez „parriers”…

Oddział Widm

Zespół zabójców Oddziału Widm reprezentuje uosobienie elastycznej kontroli. Dzięki ich zasadzie Elitarnego Rzemiosła Polowego będziesz w stanie reagować na każde zagrożenie na planszy i zastawiać całkiem paskudne pułapki, w które wpadną twoi przeciwnicy. Nie wygrają gry z samymi statystykami, ale jeśli uda ci się nasycić planszę wystarczającą ilością zagrożeń i mądrze zaplanować drogi ucieczki, trudno będzie ich wykluczyć z jakiejkolwiek walki.

Elitarne Rzemiosło Polowe to ich sztandarowa zasada frakcji. Pozwala im przerwać aktywację wroga dwa razy na punkt zwrotny. Te przerwy pozwolą im obezwładnić zagrożenie, uciec w bezpieczne miejsce lub w inny sposób pokrzyżować plany przeciwnika. Są one również wyposażone w peleryny maskujące, które wzmacniają ich dość mizerny profil obronny.

Latarka Spectre Vox-Relay zapowiada się na świetną zabawę. Może rozdać dodatkowe punkty APL sojuszniczemu agentowi w promieniu 15 cm, ale nigdy nie może się ruszyć. Można go jednak rozstawić w dowolnym miejscu na swoim terytorium (zgodnie z typowymi zasadami), więc dobrze się zastanów, gdzie chcesz mieć możliwość dodatkowej ekonomii akcji na późniejszym etapie gry.

Pomijając dość skomplikowaną zasadę frakcji, ta drużyna działa dokładnie tak, jak można się tego spodziewać. Mnóstwo fajnych narzędzi, ale nie takich, których chciałoby się używać w walce wręcz! Na wyróżnienie zasługuje wyposażenie Sniper Overwatch, które daje jeden strzał na punkt zwrotny bronią Devastating 2. W połączeniu z przerwaniem Elite Fieldcraft może to być dość niemiła niespodzianka dla szarżującego wroga.