

A

AKTYWNY GRACZ — Gracz, którego kolej na działanie.

ANTY-UNIK (X) — Podczas rozstrzygania ataku tą bronią przeciwko wrogim Jednostkom docelowa Jednostka otrzymuje modyfikator - X do swojego Rzutu na unik dla tego ataku (Część 8.7.4, Krok 4).

B

BIEŻĄCA WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA — Bieżąca Wartość zaopatrzenia Jednostki to jej Wartość zaopatrzenia w danym momencie, oparta na liczbie modeli pozostałych w Jednostce zgodnie z Profilem zaopatrzenia (Część 6.1). Aktualizuj bieżącą Wartość zaopatrzenia natychmiast, gdy strata zmniejszy liczbę modeli do niższego przedziału. Bieżąca Wartość zaopatrzenia jest przywoływana przy sprawdzaniu, czy Jednostkę można rozmieścić z rezerw (Część 8.3.2), przy ustalaniu Kontroli znacznika misji (Część 8.9.1), przy ocenie Masy taktycznej dla Rozłączenia (Część 8.5.4) oraz przy obliczaniu Punktów zwycięstwa dla warunków punktowania opartych na zaopatrzeniu.

BRÓŃ BOCZNA — Gdy ta jednostka wykonuje Atak dystansowy lub Atak w walce wręcz, modele wyposażone w tę broń mogą jej użyć, ignorując normalne ograniczenie jednej broni na model (Część 8.7.3). Jeśli model jest wyposażony w kilka broni typu BRÓŃ BOCZNA, może użyć ich wszystkich w tej samej aktywacji. Ataki wykonywane każdą BRONIĄ BOCZNĄ muszą być rozpatrywane w osobnych partiach. Ponieważ są to osobne partie, ataki BRONIĄ BOCZNĄ mogą obierać za cel inną wrogą jednostkę niż pozostałe bronie jednostki, z zastrzeżeniem wszystkich standardowych wymogów kwalifikowalności celu.

C

CAŁKOWICIE W PROMIENIU — Model znajduje się całkowicie w promieniu danej odległości tylko wtedy, gdy cała jego podstawka mieści się w tym zasięgu – żadna część podstawki nie może wystawać poza krawędź. Jednostka znajduje się całkowicie w promieniu danej odległości tylko wtedy, gdy każdy model w jednostce spełnia ten warunek. Całkowicie w promieniu to bardziej rygorystyczny wymóg niż w promieniu i stosuje się go przy sprawdzaniu spójności (część 4.4), niektórych obszarach działania zdolności oraz kwalifikowalności znaczników misji. Gdy zasada określa całkowicie w promieniu, częściowe nakładanie się nie wystarcza.

CECHY BOJOWE: — Cechy bojowe to słowa kluczowe wydrukowane na Karcie jednostki, które określają fizyczną naturę i klasę taktyczną Jednostki. Cechy typu: Opancerzony, Biologiczny, Lekki, Mechaniczny, Psioniczny, Latający oraz Naziemny. Wyznaczenie celu: Niektóre bronie mogą strzelać tylko w określone cechy bojowe (np. „Cel: Latający”). Nawała: Skuteczność Nawaly broni wyzwala się tylko wtedy, gdy cel ma Cechę bojową wymienioną w Typie nawaly broni (Część 8.7.4). Premie: Zdolności takie jak ANTY-UNIK (X) czy PRZEBICIE (X) często działają tylko przeciwko określonym cechom bojowym. Uwaga: Cecha bojowa Naziemny oraz wysokość POZIOM NAZIEMNY (Część 8.5.3) to odrębne pojęcia. Latająca Jednostka stojąca na macie do gry znajduje się na POZIOMIE NAZIEMNYM, ale nie ma Cechy bojowej Naziemny. W całych tych zasadach Naziemny pogrubiony zawsze odnosi się do Cechy bojowej. POZIOM NAZIEMNY zawsze odnosi się do wysokości.

CECHY FRAKCJI — Cechy frakcji to słowa kluczowe wydrukowane na Kartach jednostek, Kartach taktycznych i Kartach frakcji, które określają przynależność. Cechy rasy: Terranie, Zergowie, Protosi. Cechy podfrakcji: Konkretnie rody lub organizacje, np. Rój Kerrigan, Rekieterzy Raynora. Działanie: Podczas Budowania armii gracz może włączyć wyłącznie Jednostki i Karty taktyczne, których wszystkie cechy frakcji pojawiają się na wybranej Karcie frakcji. Jeśli choć jedna cecha na Jednostce lub Karcie taktycznej nie pojawia się na Karcie frakcji, ta karta nie może zostać włączona. Jednostka mająca mniej cech niż Karta frakcji jest dozwolona – wymaga jedynie obecności własnych cech (Część 9.1.2).

CEL NIERUCHOMY (X) — Wykonując Atak dystansowy tą bronią, dodaj X do jej Szybkostrzelności, jeśli docelowa Jednostka ma Status Nieruchomy.

D

DALEKI ZASIĘG (X) — Maksymalny Zasięg tej broni wzrasta do X". Zmierz odległość każdego atakującego modelu do celu indywidualnie: W promieniu normalnego Zasięgu profilu: atak rozstrzyga się normalnie. Poza Zasięgiem profilu, ale w promieniu X": model otrzymuje Modyfikator -1 do swojego rzutu na Trafienie. Jeśli partia zawiera modele zarówno na Standardowym, jak i Dalekim zasięgu, wygeneruj łączną liczbę kości, ale wykonaj rzut obiema grupami osobno, aby uwzględnić różne Docelowe liczby trafień.

DOSTĘPNE ZAOPATRZENIE — Dostępne zaopatrzenie to pozostała pojemność zaopatrzenia dostępna dla nowych rozmieszczeń. Jest równe bieżącej Puli zaopatrzenia pomniejszonej o łączną bieżącą Wartość zaopatrzenia wszystkich sojusznicznych Jednostek na polu bitwy (Część 8.3.2). Jednostkę można rozmieścić z rezerw tylko wtedy, gdy jej bieżąca Wartość zaopatrzenia jest mniejsza lub równa Dostępnemu zaopatrzeniu. W żadnym momencie łączne bieżące zaopatrzenie Jednostek gracza na stole nie może przekroczyć Puli zaopatrzenia. Jednostki Zniszczone lub uszczuplone przez straty zwalniają Dostępne zaopatrzenie dla nowych przybyłych. W ostatniej Rundzie gry Pula zaopatrzenia staje się nieograniczona, a ograniczenia Dostępnego zaopatrzenia zostają zniesione.

G

GOTOWA — Domyślny stan Karty taktycznej lub Karty frakcji. Karta gotowa leży awersem do góry, jej zdolności są dostępne i można ją Wyczerpać, aby opłacić koszty zasobów lub aktywować jej Zdolności specjalne. Wszystkie Karty taktyczne i Karty frakcji zaczynają każdą rundę w stanie gotowym. Karty, które zostały Wyczerpane, wracają do stanu gotowego podczas Porządkowania i odświeżania (Część 8.9.5).

GRACZ KONTROLUJĄCY — Gracz, który dowodzi konkretną Jednostką, modelem lub Żetonem. Podejmuje wszystkie decyzje i wykonuje wszystkie rzuty kośćmi. Niektóre zdolności (np. Pasożyt neuronalny) mogą przekazać kontrolę; nowy kontrolujący działa wtedy pod każdym względem tak, jakby Jednostka była jego własną.

K

KRAWĘDŹ WEJŚCIA — Krawędź stołu przypisana graczowi przez Kartę rozmieszczenia. Jednostki wchodzą na pole bitwy z tej krawędzi podczas rozmieszczania z rezerw.

L

Latający — Jednostki latające wymieniają kontrolę nad planszą (brak znaczników misji, brak walki wręcz) na mobilność i odporność na teren. Jednostka latająca ignoruje cały teren na potrzeby ruchu. Model prowadzący porusza się z punktu do punktu, mierząc poziomo. Inne modele mogą przechodzić przez podstawkę modelu latającego, jakby jej tam nie było, i na odwrót. Jednostka latająca nigdy nie jest związana walką. Modele naziemne nie mogą wiązać walką modeli latających, a modele latające nie mogą wiązać walką innych modeli latających. Jednostka latająca musi zakończyć swój ruch co najmniej 1" od wszystkich Wrogich Jednostek latających. Model latający ignoruje zasadę pełnej osłony. Zasady bezpośredniej osłony i martwej strefy wysokości nadal obowiązują. Przyjmij, że rozmiar efektywny Jednostek latających jest wyższy niż rozmiar efektywny jakiegokolwiek elementu terenu na stole. Jednostka latająca nie korzysta z osłony terenu z WYSOKIEGO TERENU (Część 7.1.3). Jednostka latająca nie może Kontrolować ani Kontestować znaczników misji (zastępuje Części 6.2 i 8.9.1). Jednostka latająca nie może wykonać Szarzy ani zostać zaszarżowana. Jednostka latająca nie może uczestniczyć w Fazie walki (Część 8.8). Jednostka latająca ignoruje poziomy teren. Nie korzysta z punktów dostępu. Na potrzeby osłony terenu i linii wzroku traktuj rozmiar efektywny Jednostki latającej jako wyższy niż rozmiar efektywny jakiegokolwiek elementu terenu na stole (Część 7.1.4). Teren nie zwiększa rozmiaru efektywnego modelu latającego. Jednostka latająca poruszająca się nad Trawą nie niszczy elementu terenu Trawa. Jeśli Jednostka latająca zakończy ruch na elemencie terenu Trawa, jest on usuwany w normalny sposób.

LECZENIE (X) — Usuń X punktów nagromadzonych Obrażeń z Jednostki (odpowiednio obniż jej Znacznik Obrażeń). LECZENIE nie może przywrócić Zniszczonych modeli – jedynie obniża istniejące Obrażenia. Zobacz też: ODRÓDZENIE.

LINIA WZROKU (LoS) — Linia wzroku określa, co model widzi, a co za tym idzie – co może obrać za cel atakami i zdolnościami. Wszystkie sprawdzenia linii wzroku rozstrzyga się z perspektywy 2D z góry, patrząc na pole bitwy prosto z góry. Aby ustalić, czy model widzi cel, poprowadź wyimaginowaną prostą linię od dowolnej części podstawki działającego modelu do dowolnej części podstawki docelowego modelu. Wysokość pionowa nigdy nie jest uwzględniana w tej linii. Jeśli linia nie przechodzi przez żaden Teren blokujący (dowolny element terenu o rozmiarze efektywnym 1 lub większym), cel jest Widoczny. Żadne dalsze sprawdzenia nie są wymagane. Jeśli linia przechodzi przez Teren blokujący, cel nie jest automatycznie ukryty. Zastosuj zasady osłony terenu (Część 7.1.1), aby ustalić, czy ten teren faktycznie blokuje linię wzroku: Pełna osłona: Rozmiar efektywny terenu jest równy lub większy niż rozmiar efektywny zarówno atakującego, jak i celu. Linia wzroku jest zablokowana. Osłona bezpośrednia: Linia przechodzi przez element terenu, a atakujący lub cel znajduje się w promieniu 1" od tego terenu, pod warunkiem że rozmiar efektywny terenu jest równy lub większy niż rozmiar efektywny modelu znajdującego się w promieniu 1". Linia wzroku jest zablokowana. Wyjątek: Jeśli zarówno atakujący, jak i cel znajdują się w promieniu 1" od tego samego elementu terenu oraz w promieniu 3" od siebie nawzajem, rozstrzygnij linię wzroku normalnie. Martwa strefa wysokości: Model na WYSOKIM TERENIE (Rozmiar 3+) nie widzi modelu na POZIOMIE NAZIEMNYM, który znajduje się w promieniu 1" od podstawy tego samego elementu terenu, i odwrotnie. Obowiązuje ten sam wyjątek Bliskiego starcia. Każdy element terenu ocenia się niezależnie. Elementy terenu nie łączą swojego rozmiaru efektywnego ani bliskości. Jeśli żaden pojedynczy element terenu nie spełnia wymogów pełnej osłony lub osłony bezpośredniej, linia wzroku nie jest zablokowana, niezależnie od tego, przez ile elementów terenu przechodzi linia. Obrys elementu terenu jest wyznaczony przez jego fizyczną podstawę lub najbardziej zewnętrzne krawędzie widziane z góry. Szczeliny, okna, drzwi i otwarte wnętrza w obrębie obrysu blokują linię wzroku, chyba że gracz ustali inaczej podczas Przygotowania pola bitwy (Część 7.1). Modele latające ignorują zasadę pełnej osłony. Osłona bezpośrednia i martwa strefa wysokości nadal obowiązują. Traktuj rozmiar efektywny modelu latającego jako wyższy niż rozmiar efektywny dowolnego elementu terenu na stole (Część 7.1.4). Linia wzroku jest wzajemna: jeśli Model A widzi Model B, to Model B widzi Model A wzdłuż tej samej linii.

M

MASA TAKTYCZNA — Jednostka ma masę taktyczną, gdy jej bieżąca wartość zaopatrzenia przewyższa łączną bieżącą wartość zaopatrzenia wszystkich wrogich jednostek, z którymi jest związana walką. Jednostka z masą taktyczną ignoruje karę za Rozłączenie (część 8.5.4): może normalnie wykonać atak dystansowy i szarżę w kolejnej fazie szturmu po Rozłączeniu.

MODEL PROWADZĄCY — Model prowadzący to tymczasowy punkt odniesienia używany do wykonania ruchu Jednostki. Za każdym razem, gdy Jednostka wykonuje Ruch, Rozmieszczenie, Bieg, Szarżę, Rozłączenie, Zwarcie szyków lub dowolną akcję, która nakazuje Jednostce wyznaczyć model prowadzący, gracz kontrolujący wybiera jeden model w Jednostce. Najpierw poruszaj modelem prowadzącym, mierząc jego dokładną trasę. Następnie ustaw pozostałe modele w prawidłowej Spójności wokół nowej pozycji modelu prowadzącego (Część 4.4). Wyznaczenie modelu prowadzącego kończy się z chwilą rozstrzygnięcia akcji. Model prowadzący określa kategorię prześwitu szczeliny Jednostki i wchodzi w interakcje z ograniczeniami terenu (Część 4.6).

MODYFIKATOR — Modyfikator zmienia Liczbę docelową rzutu. Zastosuj wszystkie Modyfikatory przed rzutem (Część 3.4). Modyfikator +X: ułatwia rzut, obniżając Liczbę docelową o X. Modyfikator -X: utrudnia rzut, zwiększając Liczbę docelową o X. Modyfikatory z różnych nazwanych źródeł kumulują się, chyba że wskazano inaczej. Liczby docelowej nigdy nie można zmodyfikować poniżej 2+ ani powyżej 6+. Modyfikatory zmieniają Liczbę docelową, a nie wynik kości. Naturalny wynik 6 zawsze oznacza sukces, a naturalny wynik 1 zawsze oznacza porażkę, niezależnie od Modyfikatorów (Część 3.6). Modyfikatory różni się od Stałego dodatku (Część 3.5), który generuje wartość, zamiast zmieniać Liczbę docelową.

N

NA BIOMASIE — Sojusznicza lub wroga naziemna jednostka Zergów jest uznawana za znajdującą się NA BIOMASIE, gdy przebywa w promieniu 6" od dowolnego żetonu tumoru biomasy lub dowolnego modelu wskazanego jako Źródło biomasy. Spełniając ten warunek, jednostka zyskuje słowo kluczowe NA BIOMASIE. Pozwala to jednostce wyzwalać określone Zdolności specjalne lub Ulepszenia wymagające tego stanu.

NATYCHMIASTOWY — Wrogie Jednostki nie mogą deklarować ani rozstrzygać zdolności Reakcji w odpowiedzi na ataki wykonane tą bronią.

NIEPORĘCZNY — Tej broni nie można użyć do wykonania Ataku dystansowego, gdy Jednostka jest aktualnie związana walką (Część 8.7.3).

NIERUCHOMY — Na początku rundy wszystkie jednostki uzyskują ten status. Jednostka natychmiast traci ten status, jeśli którykolwiek jej model porusza się, zostaje poruszony lub zostaje UMIESZCZONY z jakiegokolwiek powodu.

NIEZWIĄZANY WALKĄ — Jednostka naziemna jest niezwiązana walką, gdy żaden z jej modeli nie znajduje się w promieniu 1" od jakiegokolwiek wrogiego modelu naziemnego lub gdy ograniczenia terenu (część 7.2.1) uniemożliwiają prawidłowe związanie walką mimo bliskości. Jednostki latające są zawsze niezwiązane walką. Jednostka niezwiązana walką może wykonać standardowy ruch, bieg, atak dystansowy lub szarżę bez ograniczeń. Tylko jednostki niezwiązane walką można wybrać do wykonania akcji ruchu (część 8.5.2).

O

OBRAŻENIA NIELETALNE (X) — Jednostka otrzymuje X punktów Obrażeń. Dodaj tę wartość do znacznika obrażeń jednostki. Nie usuwaj żadnych modeli, nawet jeśli Obrażenia całkowite przekroczyć PŻ modelu. Jeśli jednostka następnie otrzyma standardowe Obrażenia, połączone Obrażenia całkowite normalnie powodują usuwanie strat.

ODRODZENIE (X) — Przywróć tej jednostce maksymalnie X Zniszczonych modeli. Przywrócenie nie może zwiększyć Bieżącej wartości zaopatrzenia jednostki. Nie przywracaj modelu, jeśli spowodowałoby to przejście jednostki do wyższego przedziału zaopatrzenia. Ustaw każdy przywrócony model w kontakcie podstawkami z istniejącym modelem w jednostce. Przywróconych modeli nie można ustawić w promieniu zasięgu związania żadnej wrogiej jednostki. Jeśli modelu nie da się ustawić zgodnie z zasadami, nie można go przywrócić.

OGIEŃ POŚREDNI — Ataki dystansowe tą bronią mogą ignorować linię wzroku podczas wybierania celu i rozstrzygania Obrażeń. Cel nadal musi znajdować się w Zasięgu. Jeśli cel nie znajduje się w linii wzroku, może wykonać Rzut na unik przeciwko temu atakowi.

OGIEŃ SERYJNY Y" (X) — Podczas wykonywania Ataku dystansowego przeciwko celowi W promieniu Y" od atakującego modelu zwiększ SA tej broni o X dla tego ataku.

OGIEŃ SKONCENTROWANY (X) — Ataki tą bronią mogą usunąć jako straty nie więcej niż X modeli. Gdy usunięto już X modeli, odrzuć wszelkie pozostałe Obrażenia całkowite. Nie zapisuje się ich jako znacznika obrażeń i nie przechodzą dalej.

OSŁABIENIE [Cecha] (X) — Jednostka otrzymuje karę X do wskazanej cechy do Końca rundy. Cecha typu Liczba docelowa: zwiększ wartość o X (trudniej wyrzucić). Cecha typu Wartość: zmniejsz wartość o X (minimum 0).

OSŁONIĘTY — Jeśli na Karcie jednostki widnieje wartość Osłony, dodaj ją do Punktów życia (PŻ) pierwszego modelu. Jednostka jest Osłonięta. Jednostka traci status Osłonięcia, gdy przypisane jej Obrażenia całkowite przekroczyć jej wartość Osłony lub gdy pierwszy model w jednostce zostanie usunięty. Status Osłonięcia jest przywoływany przez inne zdolności. Utrata statusu Osłonięcia nie usuwa żadnych pozostałych Punktów życia, kończy jedynie efekty wymagające, aby jednostka była Osłonięta. Statusu Osłonięcia nie można przywrócić za pomocą LECZENIA.

OSTRZAŁ PUNKTOWY — Ataki dystansowe tą bronią mogą obierać za cel związane walką wrogie jednostki, ignorując standardowe ograniczenie Statusu związania (zastępuje Część 8.7.3, Krok 1).

P

POWTARZALNY — Ta zdolność nie podlega limitowi Raz na rundę (Część 2.7.1). Można jej użyć wielokrotnie w rundzie, gdy za każdym razem spełnione są wszystkie Koszty i warunki wyzwolenia. Reakcji ze słowem POWTARZALNY nadal można użyć tylko raz na Aktywację, a całkowicie poza Aktywacją — raz na wyzwalacz.

POZIOM NAZIEMNY — Jeden z poziomów wysokości. Model znajduje się na POZIOMIE NAZIEMNYM, gdy stoi bezpośrednio na macie do gry. Modele na POZIOMIE NAZIEMNYM nie mogą wiązać walką modeli na WYSOKIM TERENIE i na odwrót. Modele na POZIOMIE NAZIEMNYM mogą wiązać walką modele na ŚREDNIM TERENIE tylko wtedy, gdy oba modele przylegają do tego samego PUNKTU DOSTĘPU łączącego ich odpowiednie tereny. Model na POZIOMIE NAZIEMNYM ma rozmiar efektywny równy wyłącznie własnej charakterystyce Rozmiaru.

POZIOM WYSOKOŚCI — Modele mogą stać na jednym z trzech poziomów wysokości: POZIOM NAZIEMNY: Stanie bezpośrednio na macie do gry. ŚREDNI TEREN: Stanie na poziomym terenie o Rozmiarze 1 lub 2. WYSOKI TEREN: Stanie na poziomym terenie o Rozmiarze 3 lub większym. Model stoi na danej wysokości, jeśli jego podstawka znajduje się na tym poziomie. Jeśli podstawka modelu znajduje się na wielu poziomach wysokości, przyjmij, że stoi on na najwyższym z nich.

POZOSTAJE W GRZE — Ten żeton, znacznik lub efekt zdolności utrzymuje się przez porządkowanie i odświeżanie (nadpisuje część 8.9.5). Pozostaje, dopóki nie usunie go określony warunek (np. zniszczenie lub upływ czasu trwania).

PRECYZJA (X) — Po rzucie na Trafienie przesun do X nieudanych Kości ataku bezpośrednio do Puli pancerza. Traktuj je jako udane Trafienia we wszystkich celach, w tym dla Nawały.

PRZEBICIE [CECHA] X — Atakując jednostkę o wskazanej Cesze bojowej, traktuj charakterystykę Obrażeń tej broni jako X.

PRZEMIANA (Nazwa jednostki) X — Aby użyć tej zdolności, gracz kontrolujący musi mieć wystarczające Dostępne zaopatrzenie. Ustaw jeden model (Nazwa) w kontakcie podstawkami z modelem aktywnej jednostki, a następnie usuń X modeli tej jednostki z pola bitwy. Model (Nazwa) tworzy nową jednostkę i nie może zostać ustawiony w promieniu 1" od żadnej wrogiej jednostki. Umieść Znacznik aktywacji obok nowej jednostki; nie można jej aktywować do końca rundy.

PRZEMIESZCZENIE — Model prowadzący może zakończyć ruch, nachodząc na ten Żeton lub Jednostkę (zastępuje Część 7.3.1). Jeśli model prowadzący zakończy jakiegokolwiek ruch typu Ruch, Rozmieszczenie, Bieg, Szarża, Rozłączenie, Zwarcie szyków lub ruch Zdolności specjalnej, nachodząc na ten Żeton lub model, kontrolujący gracz modelu prowadzącego natychmiast ustawia go w kontakcie podstawkami z modelem prowadzącym. Jeśli kontakt podstawkami nie jest możliwy, ustawia go możliwie najbliżej.

PRZYWOŁANIE (Nazwa jednostki) — Ustaw model prowadzący nazwanej jednostki w kontakcie podstawkami z jednostką macierzystą. Pozostałe modele ustaw w spójności. Modeli nie można ustawiać w promieniu zasięgu związania walką żadnej wrogiej jednostki. Ustaw znacznik aktywacji obok przywołanej jednostki – nie może ona zostać aktywowana w fazie, w której została przywołana. W kolejnych fazach jednostka ta musi zostać aktywowana natychmiast po zakończeniu aktywacji jej jednostki macierzystej, przed następną aktywacją przeciwnika. Przywołanej jednostki nie można ustawić w promieniu strefy wpływu przeciwnika. Gracz musi dysponować wystarczającym dostępnym zaopatrzeniem. Jeśli bieżąca wartość zaopatrzenia jednostki spowodowałaby, że całkowite bieżące zaopatrzenie przekroczy pulę zaopatrzenia, jednostki nie można przywołać. Jeśli jednostka macierzysta nie znajduje się na polu bitwy, jednostka ta może zostać aktywowana normalnie.

PUNKT DOSTĘPU — Część Terenu, która łączy różne poziomy wysokości. Modele przechodzące przez PUNKT DOSTĘPU mogą zmienić swoją wysokość.

R

REZERWY — Obszar poza polem bitwy, w którym jednostki pozostają do momentu rozmieszczenia. Wszystkie jednostki zaczynają grę w Rezerwach. Będąc w Rezerwach, jednostka: Nie może być wybierana za cel ataków ani zdolności, chyba że zdolność wyraźnie stanowi, że wpływa na jednostki w Rezerwach. Nie może używać Zdolności aktywnych, Zdolności pasywnych ani Zdolności reakcji, chyba że zdolność wyraźnie stanowi inaczej. Nie może Kontrolować ani Kontestować znaczników misji. Nie wnosi swojej Bieżącej wartości zaopatrzenia do łącznego bieżącego zaopatrzenia gracza na polu bitwy. Zachowuje cały ekwipunek, ulepszenia i wybory broni przypisane podczas Budowy armii. Jednostka opuszcza rezerwy, gdy zostaje rozmieszczona na polu bitwy akcją Rozmieszczenia (Część 8.5.5). Niektóre zasady mogą zwrócić jednostkę do rezerw w trakcie gry – patrz Część 8.5.5, aby dowiedzieć się, jak traktuje się Obrażenia, efekty i zaopatrzenie. W ostatniej rundzie gry wszystkie jednostki wciąż pozostające w Rezerwach, które nie zostały rozmieszczone, są traktowane jako Zniszczone na potrzeby punktacji (Część 8.10).

ROZMIAR EFEKTYWNY — Rozmiar efektywny modelu jest równy jego charakterystyce Rozmiaru powiększonej o Rozmiar terenu, na którym stoi (Część 7.1.2). Model na POZIOMIE NAZIEMNYM ma rozmiar efektywny równy wyłącznie własnej charakterystyce Rozmiaru. Model na WYSOKIM TERENIE (Rozmiar 3+) lub ŚREDNIM TERENIE (Rozmiar 1–2) dodaje Rozmiar terenu do własnego. Elementy terenu ustawione na wyniesionych powierzchniach kumulują się w ten sam sposób – Rozmiar efektywny elementu terenu jest równy jego własnemu Rozmiarowi powiększonemu o Rozmiar terenu, na którym stoi. Rozmiar efektywny określa, który teren blokuje linię wzroku przez pełną osłonę i bezpośrednią osłonę (Część 7.1.1). Modele latające są traktowane, jakby miały rozmiar efektywny wyższy niż jakikolwiek element terenu na stole na potrzeby osłony terenu (Część 7.1.4).

ROZPRYSK — Dodatkowe trafienia generowane przez Broń szablonową, które trafiają w modele spoza jednostki będącej celem Podstawowym. Gdy szablon wybuchu (BT) lub szablon miotacza ognia (FT) obejmuje modele należące do jednostek innych niż jednostka będąca celem Podstawowym, modele te rozpatruje się jako rozprysk. Każdą objętą jednostkę rozpatruje się jako osobną partię. Partie rozprysku nie stosują modyfikatorów szybkostrzelności ani nie generują nawały. Rozprysk może dotyczyć zarówno jednostek sojusznicznych, jak i wrogich. Pełną procedurę broni szablonowej opisuje część 8.7.6.

S

SLOT ARMII: — Sloty armii określają, ile i jakich typów Jednostek może wchodzić w skład armii. Każdy Slot armii ma określony typ: Podstawowy, Elitarny, Wsparcie, Powietrzny lub Bohater. Każda Jednostka zajmuje liczbę Slotów armii swojego wyznaczonego typu równą jej początkowej Wartości zaopatrzenia. Karta frakcji zapewnia początkową pulę Slotów armii. Dodatkowe Sloty armii odblokowuje się, kupując Karty taktyczne za Wespan podczas Budowy armii (Część 9.1.5). Niewykorzystane Sloty armii przepadają – nie można ich zamienić, wymienić ani przenieść dalej.

SOJUSZNICZA — Wszystkie Jednostki, Żetony i karty należące do gracza kontrolującego są względem siebie Sojusznice. W grach drużynowych Jednostki, Żetony i karty wszystkich członków drużyny są również Sojusznice. Własne modele Jednostki są zawsze wobec niej Sojusznice. Sojusznica jest przeciwieństwem Wrogiej i jest używana w całych zasadach przy określaniu ograniczeń obierania celów, interakcji ruchu oraz kwalifikowalności zdolności.

SPECJALISTA — Jednostka może zawierać tylko jeden model wyposażony w tę broń. Wiele ulepszeń konfigurujących więcej niż jedną instancję tej broni jest niedozwolonych (Część 9.1.7).

STATUS — Kategoria słowa kluczowego oznaczająca tymczasowy lub trwały tryb operacyjny, stan lub modyfikator statystyki wpływający na jednostkę (np. ZAGRZEBANY, TRYB OBLĘŻNICZY). O ile nie podano inaczej, statusów nie usuwa się w fazie punktacji i porządkowania. Pozostają one na jednostce, dopóki nie zostaną usunięte w inny sposób Aktywny status jednostki śledzi się wizualnie za pomocą znaczników statusu ustawionych obok jednostki: Tryby: Używaj plastikowych znaczników do śledzenia zmian operacyjnych (np. TRYB OBLĘŻNICZY, ZAGRZEBANY). Te znaczniki statusu mają POZOSTAJE W GRZE. Inne statusy: Używaj znaczników do śledzenia innych efektów wpływających na jednostkę. Efekty pozytywne śledzi się znacznikami wzmocnienia (niebieskimi), a efekty negatywne znacznikami osłabienia (czerwonymi). Te znaczniki statusu mają POZOSTAJE W GRZE.

STREFA WPŁYWU — Ograniczony obszar pola bitwy rozciągający się 6” w głąb od krawędzi wejścia gracza, zgodnie z definicją na karcie rozmieszczenia. Gdy krawędź wejścia nie biegnie przez całą długość krawędzi stołu, strefę wpływu wyznacza się za pomocą znaczników strefy wpływu ustawionych w rogach krawędzi wejścia. Jednostki przybywające z rezerw nie mogą zakończyć rozmieszczenia w promieniu strefy wpływu przeciwnika. To ograniczenie dotyczy wszystkich form przybycia – czy to przez standardowe rozmieszczenie, transport, czy PRZYWOŁANIE (część 8.3.3). Strefa wpływu nie wpływa na jednostki znajdujące się już na polu bitwy. Nie ogranicza ruchu, nie blokuje linii wzroku ani nie oddziałuje z żadną inną zasadą, gdy jednostka zakończyła swoje przybycie.

SZEREG WALCZĄCY — Model znajduje się w Szeregu walczącym, jeśli jest w promieniu Zasięgu związania (1”) od Wrogiego modelu. Modele w Szeregu walczącym mogą uderzać swoją bronią z Fazy walki. Zobacz Część 8.8.1, Krok 2.

SZEREG WSPIERAJĄCY — Model znajduje się w szeregu wspierającym, jeśli pozostaje w kontakcie podstawkami z sojusznicznym modelem z tej samej jednostki, który znajduje się w szeregu walczącym, ale sam nie znajduje się w promieniu zasięgu związania walką wrogiego modelu. Modele w szeregu wspierającym mogą atakować swoją bronią z fazy walki, tak jakby brały udział w walce. Zobacz część 8.8.1, krok 2.

Ś

ŚREDNI TEREN — Jeden z poziomów wysokości. Model znajduje się na ŚREDNIM TERENIE, gdy stoi na poziomym terenie o Rozmiarze 1 lub 2. Modele na ŚREDNIM TERENIE mogą związać walką modele na WYSOKIM TERENIE lub POZIOMIE NAZIEMNYM tylko wtedy, gdy oba modele przylegają do tego samego PUNKTU DOSTĘPU łączącego ich odpowiednie poziomy wysokości. Model na ŚREDNIM TERENIE ma rozmiar efektywny równy własnemu Rozmiarowi powiększonemu o Rozmiar terenu.

T

TEREN BLOKUJĄCY — Dowolny element terenu o Efektywnym rozmiarze 1 lub większym. Teren blokujący utrudnia linię wzroku zgodnie z zasadami osłony terenu (Część 7.1.1). To, czy model może przejść przez ten teren, jest ustalane oddzielnie przez zasady ruchu, Rozmiar terenu, PUNKTY DOSTĘPU, Prześwit szczeliny oraz wszelkie istotne słowa kluczowe terenu.

TEREN NIEPRZEBYTY — Element terenu jest Nieprzebyty, jeśli nie ma punktu dostępu łączącego go z sąsiednim poziomem wysokości. Modele nie mogą poruszać się przez, na ani po TERENIE NIEPRZEBYTYM i żaden model nie może zakończyć swojego ruchu, zachodząc na niego. Modele mogą poruszać się przez Teren o Rozmiarach 0 i 1.

TRAFIENIA X (Y) — Dotknięta Jednostka otrzymuje X automatycznych trafień. Umieść X kości bezpośrednio w Puli pancerna i przejdź natychmiast do Rzutów na pancern (Część 8.7.4, Kroki 3–4). Traktuj charakterystykę Obrażeń jako Y. Trafienia te nie generują Nawały.

TRAFIENIE KRYTYCZNE (X) — Przeniesz X kości z Puli pancerna bezpośrednio do Puli obrażeń, pomijając Pancern. TRAFIENIE KRYTYCZNE nigdy nie może przenieść więcej kości, niż znajduje się w Puli pancerna.

TRAWA — Element terenu o Rozmiarze 2, który podlega zasadom specjalnym. W przeciwieństwie do innych terenów o Rozmiarze 2, Trawa nie blokuje ruchu, lecz blokuje linię wzroku, zgodnie ze standardowymi zasadami osłony terenu (Część 7.1.1). Trawa jest niszczona przez przemarsz wojny. Jeśli droga przebycia modelu prowadzącego przechodzi przez element terenu Trawa lub dowolny model Jednostki kończy na nim ruch podczas jakiegokolwiek akcji ruchu (Ruch, Rozmieszczenie, Bieg, Szarża, Rozłączenie lub Zwarcie szyków), ten element terenu Trawa jest natychmiast usuwany z gry. Nie wraca on podczas Porządkowania i Odświeżania i nie może zostać zastąpiony w żaden sposób. Jednostka latająca poruszająca się nad Trawą nie niszczy elementu terenu Trawa. Modele latające przelatują nad terenem, a nie przez niego. Jeśli dowolny model Jednostki latającej zakończy ruch na elemencie terenu Trawa, jest on usuwany w normalny sposób.

TRYB OBLĘŻNICZY — Gdy jednostka ma Status TRYB OBLĘŻNICZY, zastosuj następujące zasady: Ta jednostka nie może wykonywać akcji Ruch, Rozłączenie, Bieg, Szarża ani Zwarcie szyków. Profil broni z Statusem Trybu oblężniczego może być używany tylko wtedy, gdy ta jednostka ma Status TRYB OBLĘŻNICZY. Gdy ta jednostka ma Status Trybu oblężniczego, nie można używać żadnych innych broni. Gdy ta jednostka zostaje zwrócona do rezerw, traci Status TRYB OBLĘŻNICZY.

U

UDERZENIE (X) Y — Natychmiast po tym, jak ta Jednostka wykona udaną Szarżę, sprawdź każdy model w Szeregu walczącym lub Szeregu wspierającym. Dla każdego kwalifikującego się modelu wygeneruj X Kości uderzenia: Jeśli model znajduje się w Szeregu walczącym lub Szeregu wspierającym przeciwko tylko jednej wrogiej Jednostce, wszystkie X kości trafia do tej Jednostki. Jeśli model znajduje się w Szeregu walczącym lub Szeregu wspierającym przeciwko wielu wrogim Jednostkom, gracz kontrolujący może rozdzielić kości pomiędzy te Jednostki. Wykonaj rzut przydzielonymi kośćmi dla każdej docelowej Jednostki osobno (jest to Rzut na trafienie uderzeniem). Za każdy wynik Y lub wyższy umieść 1 kość w Puli pancerza celu. Przejdź natychmiast do Rzutów na pancerz. Trafienia te nie generują Nawalę i traktują Obrażenia jako 1.

UKRYTY — Ta Jednostka nie może zostać wybrana jako cel Ataku dystansowego ani żadnej Zdolności specjalnej wymagającej LoS, chyba że działający model znajduje się w promieniu 4" od niej. Jednostka UKRYTA jest odporna na słowo kluczowe UDERZENIE. Jednostka UKRYTA może wykonać Rzut na unik przeciwko każdemu atakowi wymierzonemu w nią. UKRYTY jest klasyfikowany jako Status.

UMIESZCZENIE (X) — Wybierz model prowadzący. Usuń go i ustaw całkowicie w promieniu X" od jego pozycji początkowej. Następnie usuń i ponownie ustaw wszystkie pozostałe modele w jednostce, zachowując Spójność (Część 4.4). UMIESZCZENIE ignoruje wymogi prześwitu szczeliny i wysokości. Model prowadzący jest usuwany i ustawiany bezpośrednio, a nie przemieszczany po ścieżce. Musi jednak zakończyć w dozwolonej pozycji i nie w promieniu zasięgu związania żadnego wrogiego modelu. Modele korzystające z efektu UMIESZCZENIE podczas Fazy szturmowania mogą zostać ustawione w promieniu zasięgu związania wrogich modeli (Jednostka staje się związana walką).

USKOK (X) — Gdy ta Jednostka jest celem ataku, zmniejsz o X liczbę kości przenoszonych z Puli pancerza do Puli obrażeń przez nawalę lub TRAFIENIE KRYTYCZNE (minimum 0). Zastosuj podczas kroku rozstrzygania nawalę.

W

WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA — Wartość zaopatrzenia jednostki to wartość widoczna w profilu zaopatrzenia na karcie jednostki, odpowiadająca aktualnej liczbie modeli jednostki. Początkowa wartość zaopatrzenia jednostki jest ustalana podczas budowania armii przez wybraną opcję składu (część 9.1.6) i określa, ile slotów armii zajmuje jednostka. Wartość zaopatrzenia to cecha dynamiczna – gdy straty zmniejszają liczbę modeli do niższego przedziału w profilu zaopatrzenia, wartość zaopatrzenia maleje. Aktualizują ją natychmiast, gdy strata przenosi jednostkę do niższego przedziału. Zaopatrzenie służy do rozmieszczania, kontroli znaczników misji, masy taktycznej oraz punktacji.

WIDOCZNY — Model jest widoczny dla innego modelu, jeśli można poprowadzić między nimi prawidłową linię wzroku (część 7.1). Jeśli linia nie przechodzi przez teren blokujący, cel jest widoczny bez dalszego sprawdzania. Jeśli linia przechodzi przez teren blokujący, zastosuj zasady osłony terenu (część 7.1.1) – cel pozostaje widoczny, chyba że pełna osłona lub bezpośrednia osłona blokuje linię wzroku. Model ze słowem kluczowym UKRYTY nie jest widoczny dla żadnego modelu oddalonego o więcej niż 4", niezależnie od linii wzroku.

W PROMIENIU — Model znajduje się w promieniu danej odległości, jeśli którakolwiek część jego podstawki dotyka tego zasięgu lub w niego wchodzi. Jednostka znajduje się w promieniu danej odległości, jeśli co najmniej jeden model w jednostce spełnia ten warunek. W promieniu to mniej rygorystyczny wymóg niż całkowicie w promieniu. Gdy zasada określa w promieniu bez słowa „całkowicie”, częściowe nakładanie się wystarcza.

WROGA — Wszystkie Jednostki, Żetony i karty należące do przeciwnika są Wrogie. W grach drużynowych Jednostki, Żetony i karty wszystkich przeciwnych graczy są Wrogie. Jednostka nigdy nie może obrać za cel ataku Jednostki Sojuszniczej, chyba że zasada wyraźnie stanowi inaczej. Wroga jest przeciwieństwem Sojuszniczej i pojawia się w całych zasadach przy określaniu prawidłowych celów, związania walką oraz kontestowania znaczników misji.

WYSOKI TEREN — Jeden z poziomów wysokości. Model znajduje się na WYSOKIM TERENIE, gdy stoi na poziomym terenie o Rozmiarze 3 lub większym. Modele na WYSOKIM TERENIE nie mogą wiązać walką modeli na POZIOMIE NAZIEMNYM i odwrotnie. Modele na WYSOKIM TERENIE mogą wiązać walką modele na ŚREDNIM TERENIE tylko wtedy, gdy oba modele przylegają do tego samego PUNKTU DOSTĘPU łączącego ich odpowiednie poziomy wysokości. Model na WYSOKIM TERENIE ma rozmiar efektywny równy własnemu Rozmiarowi powiększonemu o Rozmiar terenu.

WYTRZYMAŁOŚĆ (X) — Gdy ta jednostka rozpatruje rzut na pancerz, zmień o X nieudanych wyników na udane. Traktuj je jako osiągające lub przewyższające cechę pancerza – odrzuć je bez przenoszenia do puli obrażeń.

WZMOCNIENIE [Cecha] (X) — Jednostka zyskuje premię X do wskazanej cechy do Końca rundy. Cecha typu Liczba docelowa (np. Pancerz, Traf): zmniejsz wartość o X (łatwiej wyrzucić). Cecha typu Wartość (np. Szybkość, SA): zwiększ wartość o X.

Z

ZAGRZEBANY — ZAGRZEBANY jest klasyfikowany jako Status. Gdy Jednostka zyskuje Status ZAGRZEBANY, zyskuje także STATUS UKRYTY. Na Początku rundy Jednostki ZAGRZEBANE zyskują Status UKRYTY. Gdy Status ZAGRZEBANY zostaje usunięty, Jednostka traci także Status UKRYTY. Jej Rozmiar jest traktowany jako 0 we wszystkich celach. Jej bieżąca Wartość zaopatrzenia jest traktowana jako 0 w testach Rozłączenia. Jednostka ZAGRZEBANA nie może Kontrolować ani Kontestować znaczników misji (zastępuje Części 6.2 i 8.9.1). Będąc ZAGRZEBANĄ, Jednostka może wykonywać wyłącznie akcje Rozmieszczenie, Ruch, Rozłączenie, Bieg, Wstrzymanie oraz Zwarcie szyków. Wykonanie którejkolwiek z nich (poza Wstrzymaniem) natychmiast usuwa status ZAGRZEBANY. Jednostki ZAGRZEBANE mogą używać Zdolności specjalnych, o ile nie wskazano inaczej. Jednostki ZAGRZEBANE mogą wykonać Rzut na unik przeciwko każdemu atakowi wymierzonemu w nie. Inne modele mogą przechodzić przez modele Jednostki ZAGRZEBANEJ, pod warunkiem że nie zakończą ruchu W promieniu Zasięgu związania Jednostki ZAGRZEBANEJ (zastępuje Część 8.5.3). Jeśli Jednostka ZAGRZEBANA jest związana walką na początku Fazy walki, musi zostać Aktywowana, ale nie może wykonać Ataku w walce wręcz w swoim stanie ZAGRZEBANYM. Jednostka może wykonać Zwarcie szyków jako swój pierwszy krok, co natychmiast usuwa status ZAGRZEBANY. Po usunięciu statusu Jednostka normalnie kończy pozostałe kroki Ataku w walce wręcz. Jeśli Jednostka nie wykonuje lub nie może wykonać Zwarcia szyków, nie atakuje. Wrogie Jednostki związane walką z Jednostką ZAGRZEBANĄ mogą ją atakować normalnie, niezależnie od jej statusu.

ZASIĘG ZWIĄZANIA — Zasięg związania walką rozciąga się na 1" poziomo od podstawki każdego modelu. Gdy dwa Wrogie modele naziemne znajdują się w promieniu swojego wzajemnego zasięgu związania walką, są związane walką (Część 7.2). Zasięg związania walką jest mierzony poziomo z perspektywy z góry, z pominięciem wysokości pionowej (Część 4.1). Odwołują się do niego ograniczenia Ruchu (Część 8.5.3), Rozłączenie (Część 8.5.4), Szarża (Część 8.6.2), Szereg walczący (Część 8.8.1) oraz efekty UMIESZCZENIA. Broń do walki wręcz wskazuje E jako swój Zasięg, co oznacza, że może uderzać wyłącznie w cele znajdujące się w promieniu Zasięgu związania.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA — Zdolność specjalna to każda nazwana zdolność wydrukowana na Karcie jednostki, Karcie taktycznej lub Karcie frakcji. Każda Zdolność specjalna należy do jednej z trzech kategorii: Zdolność aktywna, Zdolność pasywna lub Zdolność reakcji (Część 2.7). Zdolności aktywne wymagają, aby jednostka była Aktywowana, i są wyzwalane bezpośrednio przed akcją lub po niej. Każdej nazwanej Zdolności aktywnej można użyć raz na rundę na jednostkę, chyba że ma słowo kluczowe POWTARZALNY. Zdolności pasywne działają zawsze, dopóki jednostka jest na polu bitwy. Zdolności reakcji uruchamiają się w odpowiedzi na określone wyzwolenie. Każdy gracz może rozpatrzyć tylko jedną Reakcję na Aktywację, a każdej nazwanej Zdolności reakcji można użyć tylko raz na rundę na jednostkę. Wszystkie trzy rodzaje są nieaktywne, gdy jednostka znajduje się w Rezerwach, chyba że zdolność wyraźnie stanowi inaczej. Jednostka nie może być objęta wieloma instancjami tej samej nazwanej Zdolności specjalnej jednocześnie.

ZNACZNIKI MISJI — Numerowane Znaczniki umieszcza się na polu bitwy podczas Przygotowania we współrzędnych wskazanych na Karcie rozmieszczenia. Każdy Znacznik ma 32 mm średnicy i dwie strony: Aktywowaną lub Dezaktywowaną. Znaczniki 1 i 3 są Czerwone, Znaczniki 2 i 4 są Niebieskie, a Znacznik 5 jest Neutralny. Znaczniki misji to podstawowy mechanizm zdobywania punktów. Na koniec każdej Rundy gracze ustalają Kontrolę nad każdym Znacznikiem, porównując łączną bieżącą wartość zaopatrzenia swoich kwalifikujących się Jednostek kontestujących (Część 8.9.1). Jednostka może Kontestować znacznik misji tylko wtedy, gdy znajduje się na polu bitwy, W spójności, i ma co najmniej jeden model w promieniu 3" z linią wzroku do Znacznika na tym samym poziomie wysokości. Jednostki latające i Jednostki ZAGRZEBANE nie mogą Kontestować ani Kontrolować znaczników misji. Kontrola jest Trwała – gdy gracz uzyska Kontrolę nad Znacznikiem, pozostaje ona w jego rękach, dopóki przeciwnik jej nie odbierze ją wyższą sumą zaopatrzenia kontestujących jednostek. Wynik remisowy nigdy nie przenosi kontroli.

ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA — Fizyczny Żeton używany do śledzenia, który gracz ma inicjatywę. Na początku gry zwycięzca rzutu rozstrzygającego (Część 3.2) przydziela Znacznik pierwszego gracza dowolnemu graczowi na Rundę 1. Posiadacz Znacznika pierwszego gracza wybiera, który gracz aktywuje się jako pierwszy na początku każdej Fazy. Znacznik zmienia właściciela na dwa sposoby: pierwszy gracz, który spasuje podczas Fazy 1 lub Fazy 2, zabiera Znacznik pierwszego gracza na kolejną Fazę, a na końcu Fazy 4 Znacznik przyznawany jest graczowi z mniejszą liczbą Punktów zwycięstwa (Część 8.9.6). Jeśli liczba Punktów zwycięstwa jest równa, obaj gracze wykonują rzut rozstrzygający, a zwycięzca zabiera Znacznik.

ZWIĄZANY WALKĄ — Jednostka naziemna jest związana walką, gdy dowolny z jej modeli znajduje się w promieniu 1" (Zasięg związania) od dowolnego modelu Wrogiej Jednostki naziemnej, o ile spełnione są następujące warunki (Część 7.2.1): Cechy bojowe pasują: Modele naziemne wiążą walką wyłącznie modele naziemne. Modele latające nie mogą zostać związane walką przez żaden model. Teren nie blokuje: Teren o Rozmiarze 2+ pomiędzy modelami uniemożliwia związanie walką, nawet jeśli znajdują się one w promieniu 1". Modele na WYSOKIM TERENIE nie mogą wiązać walką modeli na POZIOMIE NAZIEMNYM i na odwrot. Gdy dowolny model w Jednostce jest związany walką, cała Jednostka jest uznawana za związaną walką. Jednostka związana walką nie może wykonać standardowego Ruchu – musi wykonać Rozłączenie (Część 8.5.4) lub Wstrzymanie. Jednostki związane walką podlegają także ograniczeniom Ataków dystansowych (Część 8.7.3).