

START POCZĄTEK RUNDY	1 RUCH	2 SZTURM	3 WALKA	4 PUNKTACJA
Efekty / zaktualizuj Pulę / sprawdź Dostępne zaopatrzenie	Rozmieszczenie / Ruch / Rozłączenie / Wstrzymanie	Atak dystansowy / Szarża / Bieg / Wstrzymanie	Obowiązkowa walka wręcz	Kontrola / PZ / Porządkowanie / Inicjatywa

SCHEMAT AKTYWACJI

POSIADACZ ZNACZNIKA PIERWSZEGO GRACZA WYBIERA, KTO AKTYWUJE PIERWSZY; POTEM NAPRZEMIENNIE PO JEDNEJ JEDNOSTCE

FAZA	KTÓRA JEDNOSTKA	WYBIERZ JEDNĄ AKCJĘ	PO AKCJI
RUCH	Niezwiązana walką na polu bitwy; bez znacznika	RUCH / WSTRZYMANIE	Strona RUCHU
RUCH	Związana walką na polu bitwy; bez znacznika	ROZŁĄCZENIE / WSTRZYMANIE	Strona RUCHU
RUCH	Jednostka w Rezerwach; bez znacznika	ROZMIESZCZENIE (w ramach dostępnego zaopatrzenia)	Strona RUCHU
SZTURM	Na polu bitwy; znacznik stroną RUCHU	ATAK DYSTANSOWY / SZARŻA* / BIEG* / WSTRZYMANIE	Strona SZTURMU
WALKA	Jednostka naziemna związana walką	WALKA WRĘCZ (obowiązkowa)	Usuń znacznik

* SZARŻA: naziemna, niezwiązana; BIEG: niezwiązana. REZERWY: bez akcji w Fazie 2. WALKA: pasuj dopiero, gdy brak związanej jednostki do aktywacji.

PASOWANIE: pierwszy pasujący bierze znacznik pierwszego gracza następnej Fazy i kończy aktywację; przeciwnik kończy swoje. NIEAKTYWOWANE: Faza 1 — strona RUCHU (sojusznicze na polu bitwy); Faza 2 — strona SZTURMU (wszystkie).

1	RUCH
ZAOPIATRZENIE: SPRAWDZENIE NA POCZĄTKU RUNDY	
DOSTĘPNE ZAOPIATRZENIE = PULA ZAOPIATRZENIA - SUMA BIEŻĄCEGO ZAOPIATRZENIA SOJUSZNICZYCH JEDNOSTEK NA POLU BITWY	
Runda 1: Użyj początkowego zaopatrzenia z karty misji.	
Kolejne rundy: W każdej rundzie zwiększ pulę zaopatrzenia o wartość eskalacji zaopatrzenia.	
Ostatnia runda: Pula zaopatrzenia jest nieograniczona.	
Twardy limit: Suma bieżącego zaopatrzenia sojuszniczych jednostek na polu bitwy nigdy nie może przekroczyć puli.	

ROZMIESZCZENIE Z REZERW

- SPRAWDŹ:** Bieżące zaopatrzenie jednostki musi mieścić się w dostępnym zaopatrzeniu.
- WEJDŹ:** Ustaw model prowadzący poza polem bitwy, w kontakcie z własną krawędzią wejścia; potem przemieść go maksymalnie o Szybkość, a resztę ustaw w spójności.
- ZAKOŃCZ PRAWIDŁOWO:** Poza wrogą strefą wpływu i **w spójności**. W przeciwnym razie jednostka nie może się tam rozmieścić.

RUCH I USTAWIENIE JEDNOSTKI

- PROWADŹ:** Przemieść model prowadzący po dozwolonej zmierzonej trasie; żadna część podstawki nie może przebyć więcej niż Szybkość.
- USTAW:** Ustaw resztę w spójności; modele ignorują trasę prowadzącego, lecz muszą zakończyć legalnie.
- ZAKOŃCZ:** Każda podstawka w całości na polu bitwy, bez nachodzenia na inne podstawki ani teren; zmiana wysokości tylko przez PUNKTY DOSTĘPU; koniec poza zasięgiem związania Wroga.
- LATAJĄCY:** Model prowadzący porusza się z punktu do punktu przez teren i modele; kończy legalnie, co najmniej 1" od każdej wrogiej jednostki latającej.

Prześwit szczeliny: Rozmiar 2 lub mniej: 1"; Rozmiar 3 lub więcej: 3". Podstawka musi się mieścić tylko w pozycji końcowej.

SPRAWDZENIE SPÓJNOŚCI

Każdy model całkowicie w promieniu 3" od prowadzącego i prawidłowo z nim połączony → **ZACHOWUJE SPÓJNOŚĆ**Brak dozwolonej pozycji całkowicie w promieniu 3" od prowadzącego, ale istnieje dozwolona pozycja z prawidłowym Połączeniem spójności → **Ustaw go jak najbliżej; jednostką TRACI SPÓJNOŚĆ**Brak dozwolonej pozycji z prawidłowym Połączeniem spójności → **Usuń model jako stratę****POŁĄCZENIE SPÓJNOŚCI** = łańcuch modeli tej samej jednostki; nie może przechodzić przez inne jednostki, teren ani szczeliny niedostępne dla prowadzącego. Może przechodzić przez modele wroga, z którymi jednostka jest związana walką, oraz przez PUNKTY DOSTĘPU; LATAJĄCE ignorują teren i inne jednostki. Sprawdzaj po przemieszczeniu modeli, nie po stratach.

ROZŁĄCZENIE: NIEPOWODZENIE MOŻE ZNISZCZYĆ MODELE

Każdy model: musi zakończyć poza zasięgiem związania wszystkich wrogich jednostek; model, który nie może, zostaje zniszczony.**Prowadzący nie może wyjść:** jednostka nie porusza się; usuń model prowadzący i zakończ aktywację.**Następna faza:** jednostka nie może wykonać Ataku dystansowego ani Szarży, chyba że jej bieżąca wartość zaopatrzenia przewyższa łączne bieżące zaopatrzenie wszystkich wrogich jednostek, z którymi była związana walką.

2	SZTURM
ATAK DYSTANSOWY → STRONA 2	
Na stronie 2 znajdziesz sprawdzenie legalności celu, Zasięgu, linii wzroku, osłony terenu i związania oraz zasady Partii, pul kości, Uniku, Obrażeń i strat.	
SZARŻA	
1	ZADEKLARUJ: Niezwiązana jednostka naziemna wybiera model prowadzący i wskazuje po jednym modelem w każdej wrogiej jednostce naziemnej obranej za cel. Linia wzroku nie jest wymagana.
2	RZUC: Dystans rzutu Szarży = Szybkość + 1D6, mierzony po dozwolonej trasie.
3	SPRAWDŹ: Cała podstawka prowadzącego musi znaleźć się: w odległości ≤ Dystans rzutu Szarży od punktu początkowego; w promieniu 1" od każdego wskazanego modelu; poza zasięgiem związania wrogów nieobronianych za cel; bez nachodzenia na podstawki ani teren nieprzebyty.
4	USTAW: Prowadzący: kontakt podstawkami, jeśli możliwe; inaczej jak najbliżej, lecz w promieniu 1". Pozostałe ustaw w spójności: A w kontakcie podstawkami z zadeklarowanymi celami → B w ich zasięgu związania walką → C jak najbliżej prowadzącego, zachowując spójność. Żaden nie może zakończyć w zasięgu związania walką niezadeklarowanego Wroga.
Jeśli model prowadzący nie może spełnić wszystkich warunków, jednostka nie porusza się, a jej aktywacja się kończy.	

BIEG LUB WSTRZYMANIE

AKCJA	WYMAGANIE	SKUTEK
BIEG	Niezwiązany walką	Standardowe zasady Ruchu
WSTRZYMANIE	Uprawniona jednostka	Bez akcji; aktywacja wykorzystana

ZDOLNOŚCI I KARTY

TYP	OKNO	LIMIT
AKTYWNA	Podczas aktywacji: bezpośrednio przed zadeklarowaniem akcji lub po jej pełnym rozpatrzeniu	Każda nazwana zdolność: raz na jednostkę na rundę, chyba że POWTARZALNY
PASYWNA	Stale aktywna, gdy jednostka jest na polu bitwy	Bez deklarowania użycia
REAKCJA	Dokładnie w chwili wystąpienia wyzwolenia; nigdy z mocą wsteczną	Każda nazwana Reakcja: raz na jednostkę na rundę, chyba że POWTARZALNY; jedna Reakcja gracza na Aktywację
KARTA	Wyczerp Gotową kartę, aby użyć jej zdolności lub wygenerować jej zasób	Opłać pełny koszt; nadwyżka przepada; odśwież w fazie 4

REZERWY: Zdolności nie działają bez wyraźnego zezwolenia. Wspólny wyzwolacz: podczas Aktywacji pierwszeństwo ma gracz aktywny; poza Aktywacją — posiadacz znacznika pierwszego gracza.

CZY TEN STANDARDOWY ATAK DYSTANSOWY JEST MOŻLIWY?

TYLKO BROŃ BEZ SZABLONU — BT / FT: PODRĘCZNIK 8.7.6

SPRAWDŹ	SPEŁNIONE	NIESPEŁNIONE
MODEL I BROŃ	Co najmniej jeden model celu jest widoczny i w Zasięgu; kości wnoszą tylko uprawnione modele; Cecha bojowa celu odpowiada charakterystyce celu broni: Nziemny / Latający / Wszystkie	Model lub broń nie spełnia wymagań; związana walką jednostka nie może użyć broni ze słowem kluczowym NIEPORĘCZNY
ZWIĄZANIE	Obie jednostki są niezwiązane walką albo atakujący wybiera cel spośród jednostek, z którymi jest związany walką	Cel jest niedozwolony
LINIA WZROKU	Nic nie blokuje linii 2D od podstawki do podstawki	Brak ataku, chyba że zasada ignoruje linię wzroku
OSŁONA TERENU	Żaden pojedynczy element terenu nie zapewnia pełnej ani bezpośredniej osłony	Ten teren blokuje linię wzroku

PEŁNA OSŁONA: Rozmiar efektywny terenu $\geq$ Rozmiar efektywny obu modeli. OSŁONA BEZPOŚREDNIA: linia przecina teren, model jest w promieniu 1" od tego terenu, a Rozmiar efektywny terenu $\geq$ Rozmiar efektywny tego modelu. Sprawdzaj każdy element osobno. LATAJĄCY ignoruje Pełną osłonę; teren przy drugim modelu nadal może zapewniać Osłonę bezpośrednią i tworzyć Martwą strefę. MARTWA STREFA: model na Wysokim terenie i model na poziomie naziemnym w promieniu 1" od podstawy tego samego terenu = linia wzroku zablokowana w obie strony. BLISKIE STARCIE: oba modele w promieniu 1" od tego terenu oraz 3" od siebie = Ignoruj Osłonę bezpośrednią, wysokość i Martwą strefę.

2 ROZPATRYWANIE ATAKU

TRZY PULE: ATAKU → PANCERZA → OBRAŻEŃ

- 1 UTWÓRZ PARTIĘ:** Każdy model wybiera jedną broń Fazy szturm; każda BRON BOCZNA jest dodatkowa i tworzy osobną Partię. Połącz jeden profil z jednym celem. Kości = SA uprawnionych modeli + modyfikatory + jedna Kość nawały, jeśli broń ma K nawały. BT / FT: 8.7.6.
- 2 RZUT NA TRAFIENIE:** Każdą kość z wynikiem $\geq$ Traf przenieś do puli pancerza; odrzuć porażki.
- 3 NAWAŁA:** Jeśli Cecha bojowa celu pasuje do Typu nawały, przenieś bezpośrednio do puli obrażeń dokładnie tyle kości, ile wynosi mniejsza z dwóch wartości: wynik Kości nawały lub liczba kości w puli pancerza. Jeśli nie pasuje, odrzuć Kość nawały i nie przenoś żadnych kości.
- 4 RZUT NA PANCERZ:** Każdą kość z wynikiem $\geq$ Pancerz odrzuć jako sukces. Porażki przenieś do puli obrażeń.
- 5 RZUT NA UNIK:** Tylko jeśli przysługuje. Każdą kość z wynikiem $\geq$ Unik odrzuć jako sukces.
- 6 OBRAŻENIA CAŁKOWITE:** Pozostałe kości $\times$ Obrażenia broni + wcześniej nagromadzone Obrażenia; następnie zastosuj redukcję.
- 7 STRATY:** Usuń modele pojedynczo; Obrażenia niewystarczające do usunięcia kolejnego modelu oznacz Znacznikiem obrażeń.

Nie rozdzielaj ognia z jednego profilu broni. Różne profile mogą wybierać różne cele. Rozpatrz w całości jedną Partię przed zadeklarowaniem kolejnej.

CZY CELOWI PRZYSŁUGUJE RZUT NA UNIK?

Zasada, słowo kluczowe lub zdolność zapewnia Rzut na unik	→ TAK
Cel jest związany walką i otrzymuje Obrażenia od Ataku dystansowego	→ TAK
Wszystkie modele celu są na WYSOKIM TERENIE; cel nie jest Latający; atak pochodzi z niższego poziomu (atak jednostki latającej nigdy nie spełnia tego warunku)	→ TAK
Atak w walce wręcz, jeśli żadna zasada nie przyznaje Rzutu na unik	→ NIE
Cecha Unik ma wartość „-”	→ NIGDY

2-4 OBRAŻENIA / WALKA / PUNKTACJA

STRATY: CZY CEL JEST ZWIĄZANY WALKĄ?

WARUNEK	ROZPATRZ
CEL NIEZWIĄZANY WALKĄ	Obrońca usuwa tylko widoczne modele; po ostatnim odrzuć Obrażenia. OGIEŃ POŚREDNI pozwala usuwać niewidoczne modele.
CEL ZWIĄZANY WALKĄ	Obrońca ignoruje widoczność. Priorytet: P1 poza zasięgiem związania wszystkich wrogich jednostek → P2 w zasięgu, bez kontaktu podstawkami → P3 w kontakcie podstawkami.
PRZY P2 LUB P3	Jeśli istnieje inna dozwolona strata, nie usuwaj modelu, którego usunięcie zerwałoby związek z konkretną wrogą jednostką.
OSŁONIĘTY: PIERWSZY MODEL	Próg pierwszego modelu = PZ + Osłona. Status Osłonięcia kończy się, gdy Obrażenia > Osłona albo pierwszy model zostanie usunięty.
OBRAŻENIA A PRÓG	Mniej niż próg: oznacz Obrażenia. Co najmniej próg: usuń model, odejmij próg, przenieś nadwyżkę i zaktualizuj bieżącą wartość zaopatrzenia.

FAZA 3: WALKA WRĘCZ

WSZYSTKIE OBECNIE ZWIĄZANE JEDNOSTKI NAZIEMNE MUSZĄ ZOSTAĆ AKTYWOWANE; LATAJĄCE NIGDY NIE UCZESTNICZĄ

- 1 ZWARCIE SZYKÓW (OPCJONALNIE):** Przemieść prowadzącego do 3" jak przy Ruchu: zakończ bliżej; nie łącz jednostki z Wrogiem, z którym nie była związana na początku Fazy. Resztę ustaw w spójności: najpierw w kontakcie podstawkami z Wrogiem; gdy to niemożliwe, w takim kontakcie z Sojusznikiem modelem z tej samej jednostki w zasięgu związania walką. Modele w kontakcie podstawkami na początku kroku są unieruchomione. Zwarcie szyków nie pozwala Rozłączyć modelu z inną Wrogą jednostką.
- 2 ZADEKLARUJ SZEREGI:** Tylko modele w Szeregu walczącym lub wspierającym mogą uderzyć. Walczący: w promieniu 1" od Wroga. Wspierający: w kontakcie podstawkami z modelem tej samej jednostki w Szeregu walczącym.
- 3 RZUC NA ATAKI:** Każdy uprawniony model wybiera jedną broń Fazy walki; każda BRON BOCZNA jest dodatkowa i tworzy osobną Partię. Linia wzroku nie jest wymagana. Rozpatrz pulę kości, a potem straty celu związanego walką zgodnie z tabelą powyżej.
- 4 WIELE WROGÓW:** Model może zaatakować Wrogą jednostkę, jeśli sam jest w Szeregu walczącym względem jej modelu albo wspiera Sojusznik model z tej samej jednostki będący względem jej modelu w Szeregu walczącym. Przed rzutem zadeklaruj cel Kości nawały; nie dziel jej.
- 5 SPRAWDŹ STATUS:** Gdy żaden model jednostki nie pozostaje w promieniu 1" od wroga, jednostka natychmiast przestaje być związana walką.

W walce wręcz Rzut na unik przysługuje tylko wtedy, gdy wyraźnie zapewnia go zasada lub słowo kluczowe.

FAZA 4: KONTROLA I PORZĄDKOWANIE

- 1 WYZNACZ KONTESTUJĄCE JEDNOSTKI:** Jednostka musi być na polu bitwy i w spójności; nie może być Latająca ani Zagrzebana. Co najmniej jeden jej model musi być w promieniu 3", na tej samej wysokości i mieć linię wzroku do znacznika traktowanego jako Rozmiar 0.
- 2 PORÓWNAJ ZAOPATRZENIE:** Znacznik kontroluje gracz z wyższą sumą bieżącej wartości zaopatrzenia. Jednostka o zaopatrzeniu 0 nadal może go kontrolować, jeśli żaden wróg go nie kontestuje.
- 3 UTRZYMAJ KONTROLĘ:** Kontrola jest trwała. Remis nigdy jej nie przenosi; raz kontrolowany znacznik nie może ponownie stać się neutralny.
- 4 ZDOBĄDŹ PZ I SPRAWDŹ KONIEC:** Zdobądź PZ zgodnie z kartą misji, a następnie sprawdź warunki zwycięstwa.
- 5 EFEKTY I PORZĄDKOWANIE:** Posiadacz znacznika pierwszego gracza rozpatruje efekty końca rundy, potem przeciwnik. Usuń wszystkie żetony i znaczniki z wyjątkiem tych z cechą POZOSTAJE W GRZE, znaczników obrażeń, znaczników misji i wskaźników frakcji oznaczających kontrolę; odśwież karty.
- 6 INICJATYWA:** Gracz z mniejszą liczbą PZ bierze znacznik pierwszego gracza; remis = rzut rozstrzygający.

KOŃCOWA PUNKTACJA: przed ustaleniem kontroli i przyznaniem PZ jednostki nadal w Rezerwach liczą się jako zniszczone na potrzeby punktacji.