



STARCRAFT®

TABLETOP MINIATURES GAME

SZYBKI
START



ARCHON
STUDIO

STAR CRAFT®

TABLETOP MINIATURES GAME

SZYBKI START

WSZYSTKO, CZEGO POTRZEBUJESZ DO PIERWSZEJ BITWY

Nowy w bitewniakach?



JAK KORZYSTAĆ Z BROSZURY?

Ta broszura uczy podstaw StarCraft: Tabletop Miniatures Game na ośmiu stronach. Dowiesz się, jak jednostki się poruszają, strzelają, walczą i punktują oraz jak przygotować pierwszą bitwę. Gdy pytanie wykracza poza te strony, komplet zasad zawiera Podstawowa księga zasad; odsyłacze podajemy jako (Część X.X).

PODSTAWOWE POJĘCIA

Każda figurka to model. Grupa modeli tworzy jednostkę: działają one jak jedna formacja. Twoje jednostki są dla siebie zawsze sojusznice, a jednostki przeciwnika traktuje się jako wroga.

Każdy pomiar, każde sprawdzenie linii wzroku i każde pytanie o kontakt rozstrzyga się od podstawki do podstawki. Pozę figurki, broń i elementy scenarii ignoruje się. Przy podstawce lotniczej podstawką jest spód stojaka.

W promieniu X": liczy się dowolna część podstawki. Jednostka jest **W promieniu**, jeśli w mierzonej odległości jest podstawka choć jednego modelu.

Całkowicie w promieniu X": cała podstawka mieści się w mierzonej odległości. Jednostka jest Całkowicie w promieniu tylko wtedy, gdy dotyczy to podstawki każdego modelu.

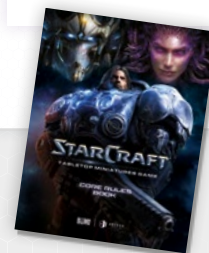
Zasięg związania: 1". Jednostka naziemna w promieniu 1" od wroga naziemnej jest związana walką. Jednostki latające nie mogą być związane walką mimo styku.

Cechy na dole Karty jednostki są ważne: Cechy frakcji (Terranie, Zergowie, Protosi, podfrakcje) liczą się przy budowie armii, a Cechy bojowe (Naziemny, Latający, Opancerzony, Biologiczny, Lekki, Mechaniczny, Psioniczny) decydują, co broń może brać na cel i kiedy w ataku używa się nawały.

PRIORYTET ZASAD

Tekst karty jednostki, misji lub zdolności specjalnej nadpisuje zasady podstawowe. Słowa kluczowe WERSALIKAMI zawsze znaczą to samo i nie kumulują się; użyj najwyższej wartości.

Pełne zasady znajdziesz tutaj:



SPIS TREŚCI

1. WITAJ, DOWÓDCO. OTO KRÓTKI PRZEGLĄD TEGO, CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY	3	7. SEKWENCJA RUNDY GRY (CZĘŚĆ 8)	6
2. MIERZENIE	3	8. FAZA 1: RUCH (8.4)	6
3. KOŚCI I TESTY (CZĘŚĆ 3)	3	9. FAZA 2: SZTURM (8.6)	7
4. JAK CZYTAĆ KARTĘ JEDNOSTKI (CZĘŚĆ 5)	4	10. FAZA 3: WALKA (8.8)	8
5. SYSTEM ZAOPATRZENIA (CZĘŚĆ 6)	5	11. FAZA 4: PUNKTACJA I PORZĄDKOWANIE (8.9)	8
6. ZDOLNOŚCI I KARTY W GRZE	5	12. RUNDA W SKRÓCIE	9



Nasz oficjalny kreator
znajdziesz tutaj :



1. WITAJ, DOWÓDCO. OTO KRÓTKI PRZEGLĄD TEGO, CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY

- ▶ Dwie armie miniatur Archon Studio do StarCraft: Tabletop Miniatures Game, ich Karty jednostek, jedna Karta frakcji na armię i pasujące Karty taktyczne. Armię zbudujesz w naszym oficjalnym kreatorze.
- ▶ Karta misji i Karta rozmieszczenia.
- ▶ Kości sześciennne (D6), miarka z podziałką calową.
- ▶ Znaczniki aktywacji, wzmocnień/osłabień i misji oraz pierwszego gracza.
- ▶ Pole bitwy: 36"×36" (Potyczka) lub 36"×54" (Standardowa) z terenem.

2. MIERZENIE

Wszystkie odległości mierzy się w calach, od najbliższego punktu jednej podstawki do najbliższego drugiej.

Stykające się podstawki dzieli 0" i są w promieniu 1" - taki model jest w **kontakcie podstawkami** z innym modelem.

Możesz mierzyć wszystko, kiedy chcesz, w aktywacji każdego gracza.

Wszystkie odległości mierzy się poziomo, z widoku z góry. Zachęcamy graczy, by omawiali dystans i rozstrzygali spory przed wykonaniem akcji.

3. KOŚCI I TESTY (CZĘŚĆ 3)

Gra używa kości sześciennych. Nazywamy je D6. Gdy zasada wymaga rzutu D3, rzuć D6, podziel wynik na pół i zaokrąglaj w górę (3.1).

TERMIN	ZNACZENIE
TESTY (3.7)	Rzuć D6 przeciw Liczbie docelowej (np. Traf 4+, Pancerny 5+). Sukces: równy lub wyższy.
MODYFIKATORY (3.4)	Modyfikatory zmieniają Liczbę docelową, nie samą kość. +1 ułatwia rzut (5+ staje się 4+), -1 utrudnia. Zastosuj wszystkie modyfikatory przed rzutem. Liczba docelowa nigdy nie wykracza poza 2+ i 6+.
WYNIKI AUTOMATYCZNE (3.6)	Naturalna 6 to zawsze sukces, naturalna 1 to zawsze porażka. Bez wyjątków.
WARTOŚĆ ZEROWA (-) (3.4)	Jednostki nie testują tej cechy. Żaden modyfikator ani zdolność nie umożliwi rzutu tam, gdzie obowiązuje wartość zerowa. Test przeciw tej statystyce automatycznie zawodzi.
PRZERZUTY (3.3)	Rzuć kością ponownie. Nowy wynik obowiązuje, nawet jeśli jest gorszy. Kość można przerzucić tylko raz, o ile nie podano inaczej.
RZUT ROZSTRZYGAJĄCY (3.2)	Obaj gracze rzucają 2D6. Zsumuj wyniki, wygrywa wyższa suma. Remisy przerzucaj, aż jedna strona wygra.



4. CZYTANIE KARTY JEDNOSTKI (CZĘŚĆ 5)

Wszystko, co robi jednostka, jest na karcie (5.1). Podstawowe cechy:

CHARAKTERYSTYKA	ZNACZENIE
SZYBKOŚĆ (5.1.2)	Maksymalny dystans w calach, jaki model prowadzący pokonuje w akcji ruchu. Drugiej liczby wartości dzielonej (4"/7") użyj tylko, gdy jednostka ma 1 model.
PANCERZ (5.1.3)	Liczba docelowa potrzebna obrońcy, by anulować trafienie.
UNIK (5.1.4)	Używany tylko, gdy zasada przyznaje Rzut na unik. Unik to Liczba docelowa potrzebna obrońcy do anulowania trafienia.
PUNKTY ŻYCIA (5.1.5)	Liczba obrażeń, jakie model może przyjąć, zanim zostanie usunięty.
OSŁONA (5.1.6)	Jeśli jest, dodaj ją do PŻ pierwszego modelu. Jednostka jest Osłonięta, aż otrzyma obrażenia równe wartości Osłony. Osłony nie można uleczyć.
ROZMIAR (5.1.7)	Kategoria wysokości, używana przy linii wzroku i terenie. Jeśli model jest równy elementowi terenu lub od niego mniejszy, może się za nim ukryć.
PROFIL ZAOPATRZENIA (5.1.8)	Ile zaopatrzenia zużywa jednostka przy rozmieszczeniu. Gdy dość modeli zostanie usuniętych jako straty, daje wrogowi Punkty zwycięstwa.
POLA FAZ (5.1.9)	Pokazuje, których zdolności i broni można użyć w danej fazie.

PROFILE BRONI (5.1.10)

Broni można użyć albo w Fazie szturm, albo w Fazie walki.

CHARAKTERYSTYKA	ZNACZENIE
ZAS	Maksymalny zasięg, na jaki broń może wziąć wroga na cel. Bronie wręcz mają „E” (zasięg związania).
Cel	Jaki typ wrogich jednostek może trafić: Naziemny, Latający lub Wszystkie (oba typy).
SA	Szybkostrzelność: ile kości każdy model dodaje do ataku.
Traf	Liczba docelowa, by zadać trafienie.
Typ nawały	Cecha bojowa wyzwalamą nawałę broni.
K naw.	Kość rzucona na nawałę (D3 lub D6). Wynik K nawały wskazuje, ile kości pominie rzut na pancerz i trafi wprost do puli obrażeń, jeśli nie wykonano rzutów na unik.
OBR	Obrażenia zadawane za każdą kość w Puli obrażeń.
Słowo kluczowe (Część 11)	Zasady specjalne, np. PRZEBICIE lub BROŃ BOCZNA

Rewers karty jednostki wymienia ulepszenia (5.2) kupowane podczas budowania armii (9.1). „DLA [bronii]” oznacza, że ulepszenie zastępuje tę broń. Ulepszenie SPECJALISTA (9.1.7) otrzymuje tylko jeden wskazany model.



5. SYSTEM ZAOPATRZENIA (CZĘŚĆ 6)

Armie nie są rozmieszczane w pełnej sile. Każda jednostka zaczyna w rezerwach i przybywa falami wedle zaopatrzenia.

ZAOPATRZENIE WPŁYWA NA BITWĘ NA WIELE SPOSOBÓW: (6.2)

- Rozmieszczenie: Pula zaopatrzenia określa, ile jednostek – licząc ich zaopatrzenie – może wejść z Rezerw na pole bitwy. Łączna wartość zaopatrzenia nigdy nie może przekroczyć puli. Pula rośnie co rundę o wartość eskalacji zaopatrzenia.
- Cele: Ustalając, który gracz kontroluje cel, zsumuj wartość zaopatrzenia każdej jednostki w promieniu zasięgu tego celu; kontroluje go gracz z najwyższą sumą.
- Punkty zwycięstwa: Za każde zaopatrzenie zdjęte wrogowi przeciwnik zyskuje Punkt zwycięstwa.

► Rozłączenie: jednostka, której zaopatrzenie przewyższa łączne zaopatrzenie wrogów związanych z nią walką, może się wycofać w fazie ruchu bez kary i normalnie strzelać w następnej fazie. (Część X.X).

Dostępne zaopatrzenie = pula zaopatrzenia minus łączne bieżące zaopatrzenie twoich jednostek na polu bitwy.

Rozmieść jednostkę tylko, jeśli jej wartość zaopatrzenia mieści się w dostępnym zaopatrzeniu. Zaopatrzenie gracza aktualizuje się po każdej akcji.

Ostatnia runda: pula zaopatrzenia jest nieograniczona. Wszystko, co zostało w Rezerwach, może się rozmieścić. W ostatniej rundzie gry. Jednostki, które zostaną w rezerwach po końcu gry, są zniszczone i dają wrogowi Punkty zwycięstwa tak, jakby zginęły na polu bitwy.

6. ZDOLNOŚCI I KARTY W GRZE

Każda zdolność specjalna to jeden z trzech typów (Część 10):

TYP	ZNACZENIE
AKTYWNA (10.2)	Gracz może ją aktywować, gdy jednostka jest aktywowana — przed ogłoszeniem akcji lub zaraz po jej pełnym rozpatrzeniu. Zdolności tej jednostka może użyć raz na rundę, chyba że ma słowo kluczowe POWTARZALNY.
PASYWNA (10.3)	Zawsze aktywna, gdy jednostka jest na polu bitwy. Stosuj ją, gdy tylko to możliwe.
REAKCJA (10.4)	Można jej użyć, gdy zajdzie określony wyzwalacz (np. nadchodzący atak, Szarża). Trzeba ją zadeklarować dokładnie w tej chwili; każdy gracz rozpatruje tylko jedną Reakcję na Aktywację, a każdej nazwanej Reakcji jednostka może użyć raz na rundę. Gdy obaj gracze reagują na ten sam wyzwalacz, pierwszy rozpatruje ją Gracz aktywny.



W rezerwach jednostka nie używa **zdolności specjalnych** (Część 10), chyba że podano inaczej.

Karty taktyczne (5.3) i twoją Kartę frakcji (5.4) kładzie się obok pola bitwy. Każdą kartę można wyczerpać (odwrócić awersem w dół), by użyć jej zdolności albo wygenerować zasób frakcji: PD dla Terran, BT dla Zergów, EP dla Protosów (10.5.1) do uruchamiania zdolności specjalnych. Wyczerpane karty odwraca się podczas Porządkowania na końcu każdej rundy (10.5.2) i można ich użyć ponownie.



7. SEKWENCJA RUNDY

(CZĘŚĆ 8)

Gra trwa do 5 rund (określa to **karta misji**). Każda **runda** ma cztery **fazy** rozgrywane w kolejności (8.1):

NAZWA FAZY	KLUCZOWE AKCJE
1. Ruch	Rozmieszczenie, Ruch, Rozłączenie, Wstrzymanie
2. Szturm	Atak dystansowy, Szarża, Bieg, Wstrzymanie
3. Walka	Zwarcie szyków, Atak w walce wręcz
4. Punktacja i porządkowanie	Kontrola znaczników, zdobycie PZ, porządkowanie

SYSTEM AKTYWACJI (8.2)

W fazach 1-3 gracze aktywują na przemian po jednej jednostce. Posiadacz znacznika pierwszego gracza (7.3.2) wybiera, kto zaczyna każdą fazę. Aktywowana jednostka wykonuje dokładnie jedną akcję i otrzymuje znacznik aktywacji (7.3.2).

PASOWANIE (8.2.1)

W swojej turze w Fазie ruchu i Fазie szturmowania możesz spasować zamiast aktywować jednostkę (musisz to zrobić, jeśli nie masz uprawnionych jednostek do aktywacji). Gdy spasujesz, kończysz tę fazę; przeciwnik wykonuje resztę swoich aktywacji. Pierwszy gracz, który spasuje, bierze Znacznik pierwszego gracza (7.3.2) na następną fazę. Gdy gracze pasują, w Fазie ruchu połóż obok jednostki znacznik aktywacji, a w Fазie szturmowania odwróć go.

8. FAZA 1: RUCH (8.4)

Na początku fazy rozpatrz efekty „Początek rundy”, zweryfikuj dostępne zaopatrzenie każdego gracza i dodaj zaopatrzenie równe wartości eskalacji. Potem gracze na przemian aktywują jednostki. Każda jednostka może wybrać jedną z akcji poniżej albo gracz może spasować:

ROZMIESZCZENIE (8.5.5)

Nowe jednostki mogą wkroczyć na pole bitwy i dołączyć do walki!

Sprawdź **bieżącą wartość zaopatrzenia** jednostki i czy jej rozmieszczenie przekroczy twoje dostępne **zaopatrzenie** w tej rundzie.

Każda misja wyznacza linię wzdłuż krawędzi pola bitwy w jednym z kolorów graczy. To twoja **krawędź wejścia**.

Potraktuj swoją krawędź wejścia jak podstawkę modelu prowadzącego (4.3) i wprowadź go na stół do szybkości jednostki, a resztę ustaw w spójności (4.4).

Jednostka nie może zakończyć ruchu w **strefie wpływu** wroga (6" od jego **krawędzi wejścia**) ani **rozmieścić się poza spójnością** (8.3.3).

RUCH (8.5.3)

Niezwiązana walka jednostka może poruszać się po polu bitwy, by realizować cele lub zająć idealną pozycję do szturmowania. Aby wykonać ruch:

- Wybierz jeden model. Zostaje modelem prowadzącym i możesz go przesunąć o tyle cali, ile wynosi Szybkość jednostki, mierząc faktyczną trasę. Nie może przechodzić przez modele wroga, sojusznice modele z innych jednostek ani teren o Rozmiarze 2+; nie może zakończyć ruchu w promieniu 1" od wrogiej jednostki naziemnej, nachodząc na cokolwiek ani poza stołem. Wysokość zmienia tylko przez Punkty dostępu.
- Ustaw pozostałe modele tej jednostki w spójności wokół modelu prowadzącego.

SPÓJNOŚĆ (4.4)

Po akcji zmieniającej pozycję jednostki każdy jej model musi być Całkowicie w promieniu 3" od modelu prowadzącego i móc wyznaczyć do niego Połączenie spójności: łańcuch od modelu do modelu, który nie przechodzi przez modele innych jednostek ani teren. Jednostka Poza spójnością nie kontroluje ani nie kontestuje Znaczników misji. Model bez dozwolonej pozycji (bez Połączenia spójności) jest usuwany jako strata.

ROZŁĄCZENIE (8.5.4)

Czasem najlepszą decyzją jest przeżyć i walczyć innego dnia. Jednostka może wykonać Rozłączenie. Aby to zrobić:

- Wybierz jednostkę związaną walką i porusz ją według zwykłych zasad ruchu. Każdy model musi skończyć poza zasięgiem związania wrogów; te, które nie mogą, są zniszczone. Jeśli model prowadzący nie może wyjść poza zasięg związania wroga, Rozłączenie się nie udaje, a ten model zostaje usunięty z gry.

Jednostka nie może wykonać ataku dystansowego ani szarży w fazie szturmowania tej rundy, chyba że jej zaopatrzenie przewyższa łączne zaopatrzenie wrogów związanych z nią walką.



WSTRZYMANIE

Nic nie rób. Umieść znacznik aktywacji przy jednostce.

JEDNOSTKI LATAJĄCE (8.5.3)

Jednostki latające ignorują teren i modele w ruchu punkt-do-punktu, nigdy nie są związane walką, mogą kończyć w styku z naziemnymi, nie bliżej niż 1" od wrogich latających. Nie szarżują, nie są szarżowane, nie kontestują znaczników.

9. FAZA 2: SZTURM (8.6)

Sprawdź, czy jednostki mają znaczniki aktywacji stroną ruchu do góry. Potem aktywujcie jednostki na przemian. Jednostka wykonuje jedną akcję: Atak dystansowy, Szarża, Bieg (zwykły Ruch), Wstrzymanie albo pas. Jednostki w Rezerwach nie działają. Pierwszy pas daje Znacznik pierwszego gracza na Fazę 3.

ATAK DYSTANSOWY: WARUNKI (8.7.3)

Cele są ważne, ale strzelanie też pomaga wygrać. Aby strzelać, musisz wybrać prawidłowy cel. Prawidłowy cel musi spełniać poniższe warunki:

- Co najmniej jeden widoczny model celu jest w promieniu zasięgu broni aktywnej jednostki.
- Cecha bojowa celu odpowiada Celowi broni (Naziemny / Latający / Wszystkie).
- Niezwiązana walką jednostka nie może strzelać do związanej; związana strzela tylko do jednostek, z którymi jest związana walką. Jednostce, którą mimo związania walką można obrać za cel, przysługuje Rzut na unik.

Wszystkie modele strzelające z tego samego profilu broni muszą obrać ten sam Cel. Jednostka z profilami BROŃ BOCZNA może rozdzielić ogień: pozostałe bronie mogą obrać inne cele. Ogłoś broń — te same bronie tworzą Partię. Rozstrzygnij Partię w całości, zanim ogłosisz kolejną.

LINIA WZROKU (7.1)

LoS sprawdza się z perspektywy z góry: poprowadź prostą linię od podstawki do podstawki. Teren blokuje LoS przez pełną osłonę (gdy rozmiar terenu jest taki sam lub większy niż atakującego i celu) albo przez osłonę bezpośrednią (model jest 1" od terenu o takim samym lub większym rozmiarze, a linia przecina ten teren). Bliskie starcie: gdy oba są w promieniu 1" od tego samego terenu i w promieniu 3" od siebie, obowiązuje standardowa LoS. Domyślnie szczeliny i otwory w obrysie terenu blokują LoS, chyba że ustalono inaczej przy przygotowaniu.

ROZSTRZYGNIECIE ATAKU DYSTANSOWEGO (8.7.4)

Rzucone kości przechodzą przez pulę ataku, potem pulę pancerza, a na końcu pulę obrażeń. Kości, które trafią do puli obrażeń, zadają obrażenia równe swojej wartości obrażeń.

1. Zbuduj Pulę ataku. Dodaj kości w liczbie równej SA każdego uprawnionego modelu. Jeśli broń ma K nawały, dodaj jedną Kość nawały w innym kolorze. 2. Rzut na trafienie. Każda kość o wyniku równym lub wyższym od wartości Traf broni przechodzi do Puli pancerza. Resztę odrzuć. 3. Rozpatrz nawałę. Jeśli Cecha bojowa celu pasuje do Typu nawały broni, przenieś z Puli pancerza wprost do Puli obrażeń (albo do Puli uniku, jeśli obrońcy przysługuje Unik) kości w liczbie równej wynikowi Kości nawały, z pominięciem Pancerza. Nawała nigdy nie przenosi więcej kości, niż jest w Puli pancerza. Jeśli Typ nawały się nie zgadza, zignoruj Kość nawały i odrzuć ją. 4. Rzuty na pancerz. Obrońca rzuca Pulą pancerza. Kości o wyniku równym lub wyższym od wartości Pancerza odrzuca się; nieudane obrony przechodzą do Puli obrażeń. 5. Rzuty na unik (tylko jeśli przysługują je zasada albo cel jest związany walką i został trafiony Atakiem dystansowym). Kości o wyniku równym lub wyższym od wartości Uniku usuwa się. Rzut na unik przeciw Atakom dystansowym zyskuje jednostka, której wszystkie modele stoja na WYSOKIM TERENIE, a atakujący niżej, jednostka związana walką oraz jednostka ze zdolnością specjalną przysługującą Unik. 6. Obrażenia i straty. Pomnóż pozostałe kości przez Obr broni i dodaj Obrażenia już zapisane na tej jednostce: to są Obrażenia całkowite. Jeśli są równe PŻ widocznego modelu lub je przewyższają, usuń ten model i zmniejsz Obrażenia całkowite o jego PŻ. Resztę, która nie zabija kolejnego Widocznego modelu, zapisz Znacznikiem obrażeń. Nigdy nie usuniesz więcej modeli, niż jest Widocznych. Jeśli nie widać już modeli obrońcy, a obrażenia zostały – odrzuć je (8.7.5). 7. Broń szablonowa (BT / FT): szablon pokrywa cel; objęty jest każdy dotknięty model na tej samej wysokości, o ile jest uprawnionym typem celu, a linii do niego nie blokuje teren o Rozmiarze 2+. Nawała celu Głównego równa się liczbie jego objętych modeli; inne trafione jednostki rozstrzyga się jako osobne Partie Rozprysku bez nawały (8.7.6).



SZARŻA (8.7.7)

Prędej czy później każdy konflikt w StarCraftie kończy się krwawą walką w bliskim starciu. Aby jak najszybciej wejść do akcji, wykonaj te kroki:

1. Szarżować mogą tylko jednostki naziemne (latające nigdy nie Szarżują ani nie są jej celem). Szarża nie wymaga linii wzroku. Zadeklaruj wszystkie cele przed Rzutem na szarżę. 2. Rzut na dystans. Rzuć 1D6 i dodaj go do Szybkości jednostki: to dystans Rzutu na szarżę mierzony wzdłuż faktycznej trasy. 3. Sprawdź powodzenie. Szarża udaje się tylko, gdy model prowadzący może prawidłowo stanąć całkowicie w promieniu dystansu Rzutu na szarżę od punktu startu i w promieniu 1" od każdego zadeklarowanego celu, nie kończąc w promieniu 1" (Zasięg związania) od wrogiej jednostki niezadeklarowanej jako cel. Jeśli nie da się tego spełnić, jednostka pozostaje, aktywacja się kończy.
4. Ruch. Ustaw model prowadzący w kontakcie podstawkami, gdy można, a resztę w spójności: najpierw kontakt podstawkami, potem zasięg związania, dalej jak najbliżej.

10. FAZA 3: WALKA (8.8)

Ta faza obowiązuje każdą jednostkę związaną walką. Gracze aktywują na przemian po jednej takiej jednostce. Jednostki niezwiązane walką nie działają, a spasować możesz dopiero, gdy już takich nie masz. Po rozpatrzeniu aktywacji zdejmij z jednostki znacznik aktywacji.

ATAK W WALCE WRĘCZ (8.8.1)

Szpony, bagnety i ostrza psioniczne - wszystko, by wygrać walkę. Aby przeprowadzić Atak w walce wręcz, wykonaj te kroki:

1. Zwarcie szyków (opcjonalne). Przesuń model prowadzący do 3". Musi skończyć bliżej jednostek, z którymi jest związany walką, i nie może wciągnąć jednostki w nowe związania. Ustaw resztę na maksymalny kontakt podstawkami; modele już w nim są unieruchomione. 2. Zadeklaruj atakujących aktywowanych jednostki. Atakują wszystkie modele Szeregu walczącego: w promieniu 1" od modelu wroga, i Szeregu wspierającego: w kontakcie podstawkami z sojusznicznym modelem tej jednostki z Szeregu walczącego. LoS nie jest potrzebna. 3. Rzuć na ataki. Zastosuj sekwencję trzech pul jak przy Ataku dystansowym, ale tylko bronią Fazy walki. Jeśli model ma kilka, wybierz jedną. Unik działa tylko wtedy, gdy przyzna go zdolność w walce wręcz.

4. Usuń straty według priorytetu dla związanych walką (8.7.5). Najpierw usuń modele spoza Szeregu walczącego i wspierającego, potem modele z Szeregu wspierającego, a na końcu z Szeregu walczącego. Jako ostatnie usuwa się modele, których utrata zerwałaby związek z wrogą jednostką, nawet gdyby normalnie padły wcześniej. 5. Po walce. Jeśli żaden pozostały model nie jest w promieniu 1" od wroga, jednostka natychmiast przestaje być związana walką; jeśli nie aktywowała się w tej Fazie, nie może już zostać aktywowana.

11. FAZA 4: PUNKTACJA I PORZĄDKOWANIE (8.9)

Gracze wykonują kroki po kolei; zaczyna posiadacz znacznika pierwszego gracza:

1. Kontrola Znaczników. Jednostka kontestuje Znacznik, jeśli jest na polu bitwy, w spójności i ma model w promieniu 3" z LoS do Znacznika, na tej samej wysokości. Dla każdego Znacznika gracze sumują Bieżące zaopatrzenie swoich jednostek kontestujących; Znacznik kontroluje gracz z wyższą sumą. Przy remisie nikt nie kontroluje Znacznika (8.9.1). 2. Zdobądź PZ według warunków Karty misji – obaj gracze punktuja jednocześnie (8.9.2). 3. Sprawdzenie końca gry. Gra kończy się natychmiast, gdy spełniony zostanie specjalny warunek zwycięstwa, gdy gracz nie ma nic na stole ani w Rezerwach (ocalały dostaje +10 PZ) albo gdy dobiegnie końca ostatnia Runda (8.9.3). 4. Efekty końca rundy. Pierwszy gracz rozstrzyga swoje jako pierwszy (8.9.4). 5. Porządkowanie i odświeżanie. Usuń żetony i znaczniki z wyjątkiem Znaczników obrażeń, Znaczników misji, Wskaźników frakcji i tych z cechą POZOSTAJE W GRZE. Odwróć wyczerpane karty na awers (8.9.5). 6. Inicjatywa. Znacznik pierwszego gracza bierze gracz z mniejszą liczbą PZ (przy remisie rzut rozstrzygający). Rozpocznij następną Rundę (8.9.6).

WYNIK KOŃCOWY (8.10)

Wygrywa najwyższa suma PZ. Na początku ostatniej fazy punktacji jednostki wciąż w Rezerwach liczą się jako zniszczone przy naliczaniu punktów. Remis rozstrzyga zasada z Karty misji. Jeśli nadal jest remis lub jej nie podano, gra kończy się remisem.



12. RUNDA W SKRÓCIE

SEKWENCJA FAZ

EFEKTY POZĄTKU RUNDY

FAZA 1: RUCH Rozmieszczenie / Ruch /
Rozłączenie / Wstrzymanie

FAZA 2: SZTURM Atak dystansowy / Szarża /
Bieg / Wstrzymanie

FAZA 3: WALKA Atak w walce wręcz

FAZA 4: PUNKTACJA I PORZĄDKOWANIE Kontrola
znaczników → Zdobądź PZ → Sprawdzenie końca gry →
Efekty końca rundy → Porządkowanie → Inicjatywa

Atak dystansowy: 1. Zadeklaruj cel: Wybierz wroga niezwiązanego walką z żadną inną jednostką. Sprawdź zasięg broni, **linię wzroku** oraz czy cecha celu pasuje. **2. Zbuduj pulę ataku:** Zsumuj **szybkostrelność** kwalifikujących się modeli + modyfikatory + **kość nawały** (jeśli broń ma **K nawały**). **3. Rzut na trafienie:** Każdy wynik kości równy lub wyższy od cechy trafienia jest sukcesem i przechodzi do **puli pancerza**. **4. Rozpatrz nawałę:** Jeśli cecha bojowa celu pasuje do **typu nawały** broni, liczba kości równa kości nawały nie jest wliczana do **rzutu na pancerz**. **5. Rzut na pancerz:** Każdy wynik kości równy lub wyższy od cechy **pancerza** zostaje uratowany i odrzucony. **6. Rzut na unik:** Jeśli przysługuje, każdy wynik kości równy lub wyższy od cechy **uniku** zostaje uratowany i odrzucony. **7. Obrażenia i straty:** Pomnóż wszystkie pozostałe kości przez cechę **obrażeń** broni. Usuń modele odpowiednio.

Szarża: 1. Zadeklaruj cele: Wybierz **wrogie jednostki naziemne (linia wzroku niepotrzebna)**. **2. Ustal dystans szarży:** Rzuć K6; **model prowadzący** porusza się maksymalnie o sumę **szybkości** i wyniku. **3. Sukces:** Jeśli model prowadzący może zakończyć ruch **w promieniu zasięgu związania** walką (1") wszystkich celów, przemieść go. Ustaw resztę jednostki **w spójności**, według priorytetu:

- Kontakt podstawkami,
- Zasięg związania walką,
- Spójność. **4. Porażka:** Jednostka pozostaje, aktywacja się kończy.

Atak w walce wręcz: 1. Zwarcie szyków (opcjonalne): Przesuń **model prowadzący** o maksymalnie 3" – **musi** zakończyć ruch bliżej wroga. Ustaw resztę jednostki tak, aby uzyskać maksymalny **kontakt podstawkami**. **2. Zadeklaruj szeregi:** Szereg walczący (**w promieniu 1"**) + Szereg wspierający (w kontakcie podstawkami z modelem Szeregu walczącego). Modele w tych szeregach mogą atakować w kroku 3. **3. Rzuć na ataki:** Postępuj zgodnie z sekwencją **Ataku dystansowego**, ale jako cel wybierz **wrogą jednostkę związaną walką** z tą jednostką. **4. Usuń straty:** Zastosuj priorytet **Związanej** jednostki (Priorytet 1 → 2 → 3).

TERMIN	WARTOŚĆ
Zasięg związania	1"
Spójność (do modelu prowadzącego)	Całkowicie w promieniu 3"
Ruch Zwarcia szyków	do 3"
Dystans szarży	Szybkość + 1D6
Zasięg kontestowania	W promieniu 3" + LoS
Strefa wpływu	6" od Krawędzi wejścia
Długość gry	5 rund (Karta misji)
Naturalna 6 / Naturalna 1	zawsze trafia / zawsze zawodzi

To pomoc w nauce, a nie zamiennik Podstawowej Księgi Zasad.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft i logo Blizzard Entertainment to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Blizzard Entertainment, Inc. w USA lub innych krajach.

© 2026 Archon Sp. z o.o.



Nieoficjalna polska wersja