STARCRAFT®
TABLETOP MINIATURES GAME
PODSTAWOWA KSIĘGA
ZASAD
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ARCHON STUDIO

Dla Gabriela, którego gwiazda zawsze będzie świecić w naszych sercach. 24.02.2010

StarCraft

TABLETOP MINIATURES GAME

PODSTAWOWA KSIĘGA ZASAD

TWÓRCY

Główny projektant: Jarosław Ewertowski

Zespół projektowy: Sławomir Aftarczuk, Jakub Ciesiółka, Szymon Ewertowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Nowacki

Wsparcie projektowe: Andrzej Aftarczuk, Louis Aguilar, Konstantinos Lekkas, Sam Pearson, Tomasz Rybak

Korekta: Derek Barry, Tomasz Rybak

Główny projekt graficzny: Matteo Ceresa, Patryk Kubiak

Projekt interfejsu i komponentów: Anna Gut, Jakub Jazdończyk, Joanna Kropkowska, Patryk Kubiak, Rafał Pudłowski

Media społecznościowe i projekt animacji: Mikołaj Błoch, Hubert Charczynski, Jakub Jazdończyk, Dawid Kopczyński, Joanna Kropkowska, Filip Maruszczak

Dodatkowe ilustracje: Luke Mancini

Rzeźbienie figurek: Mateusz Dunaj, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Agata Stefańczyk, Stefano Vecchi, Rafał Żelazo

Inżynieria: Jakub Buganik, Łukasz Burdziak, Sebastian Czechowski, Paweł Filipiak, Adam Humeniuk, Dawid Krzemiński, Magdalena Kubiak, Seweryn Kubiak, Sylwia Ciszek, Michalina Kin, Kamila Kościerska, Michał Mitrus, Tomasz Niespodziany, Jakub Sado, Kacper Siama, Damian Stolarz, Jakub Szlum, Tomasz Tyrański, Natalia Wiśniewska, Martyna Włodarczyk, Katarzyna Wylegała, Przemysław Zwoliński

Zarządzanie projektem: Marcin Mikołajczak, Jakub S. Olekszyk, Monika Szlajnik, Mateusz Witczyński

PR i marketing: Aleksandra Adamczyk, Wiktoria Sado, Wiesław Teofilak

Dyrektor operacyjny: Michał Pawlaczyk

Dyrektor generalny: Jarosław Ewertowski

PODZIĘKOWANIA SPECJALNE:

John Friend, Fung Thai, Peter Molinari, Franca Bernatavičius, Philippe Bost, Andy Chambers, Geordi Darby, Eric Elliott, Jervis Johnson, Ben Lee, Marc Mejia, Emil Rodriguez, Jens Sjöbergh, Mary Tuck, James Yen

Zespół testowy Blizzard: Andrew Frost, Piotr Golus, Brad Heinze, Benjamin Lee, Justin Lippert, Max Martin, Ken Onyeabor, Mike Portillo

Testy gry i konsultacje: Annoyed Fat Guys, APO Team, Battleground Chodzież, Beta Swarm Duisburg, Chromata, Nexus / Purgatory Gaming, EZBoardGames, Gamescape SF, Grota - Żyrardów, Kalle Dussins Vänner, LA COMPAGNIE DU GNOME, La DadoCon, La Forge Des, L'œil du kraken, Kalle Dussins Vänner, Joueurs, Lazy Sunday Gaming and Hobby, Le cercle des joueurs paresseux, Les Goublins du Bocage, Le Squig à Lunettes, Liberecké Šapitó, MeowWay! - Warszawski Klub Gier Bitewnych, Nord Stratégie, Phantasos Studio, Playtable, Poznańskie Dzbany, Raven Squadron Poznań, Protosstypes, Rzeszów Zagrajmy & Raglot, Sekai entertainment, Starcraft Iberia, Starcraft u DiaCona!, StarCraft Betatesters Tabletop Verein Erlangen, StarCraft Wargame Hungary, Shield Wall Gaming, Stowarzyszenie Gier Bitewnych "Z Kostką i Miarką", Stowarzyszenie Hobbystów "Magma", Subsourian, Tablepott, Tabletop Nord e.V., Tabletop Wardens,Team Hiigytv, The Miniature Manager, Vilnius Wargamer

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft oraz logo Blizzard Entertainment są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Blizzard Entertainment, Inc. w USA lub innych krajach. Wyprodukowano w UE i dystrybuowane przez Archon Sp. z o.o. Starcraft™ oraz powiązane znaki towarowe i wygląd handlowy są własnością firmy Blizzard Entertainment, Inc. i używane na podstawie udzielonej przez nią licencji. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ 1: NAUKA GRY 5
PRZYKŁAD: PIERWSZE RUNDY 5
RUNDA 1: FAZA RUCHU 6
RUNDA 1: FAZA SZTURMU 10
RUNDA 1: FAZA WALKI 13
RUNDA 1: FAZA PUNKTACJI 14
RUNDA 2: FAZA RUCHU 14
RUNDA 2: FAZA SZTURMU 19
RUNDA 2: FAZA WALKI 24
RUNDA 2: FAZA PUNKTACJI 27

CZĘŚĆ 2: PODSTAWOWE POJĘCIA . 28
2.1 MODELE 28
2.2 JEDNOSTKI 28
2.3 PODSTAWKI 28
2.4 CECHY 29
• 2.4.1 Cechy frakcji 29
• 2.4.2 Cechy bojowe 29
2.5 ROLE GRACZY 29
2.6 SŁOWA KLUCZOWE I PRIORYTET ZASAD . 29
• 2.6.1 Słowa kluczowe 29
• 2.6.2 Priorytet 29
2.7 TYPY ZDOLNOŚCI 29
• 2.7.1 Zdolności aktywne 29
• 2.7.2 Zdolności pasywne 30
• 2.7.3 Zdolności reakcji 30

CZĘŚĆ 3: KOŚCI I RZUTY 31
3.1 KOŚCI 31
3.2 RZUTY ROZSTRZYGAJĄCE 31
3.3 PRZERZUTY 31
3.4 MODYFIKATORY 31
3.5 STAŁE DODATKI 31
3.6 WYNIKI AUTOMATYCZNE 31
3.7 TESTY 31
3.8 PRZECHYLONE KOŚCI 32

CZĘŚĆ 4: MIERZENIE I RUCH 33
4.1 MIERZENIE ODLEGŁOŚCI 33
4.2 W PROMIENIU A CAŁKOWICIE W PROMIENIU . 34
4.3 MODEL PROWADZĄCY 35
4.4 SPÓJNOŚĆ JEDNOSTKI 35
4.5 WPROST KU I WPROST OD 37
4.6 PRZEŚWIT I ROZMIAR MODELU . . 37

CZĘŚĆ 5: KARTY I CHARAKTERYSTYKI . 38
5.1 KARTY JEDNOSTEK 38
5.2 ZASADY SPECJALNE I ULEPSZENIA . 39
5.3 KARTY TAKTYCZNE 40
5.4 KARTY FRAKCJI 41
5.5 KARTY MISJI 42
5.6 KARTY ROZMIESZCZENIA 43

CZĘŚĆ 6: SYSTEM ZAOPATRZENIA . 44
6.1 PROFIL ZAOPATRZENIA 44
6.2 JAK UŻYWA SIĘ ZAOPATRZENIA . . 44

CZĘŚĆ 7: POLE BITWY 45
7.1 LINIA WZROKU 45
• 7.1.1 Osłona terenu 46
• 7.1.2 Pionowość i rozmiar efektywny . . 48
• 7.1.3 Osłona z wyżyny 49
• 7.1.4 Jednostki latające a osłona . . . 49
7.2 ZWIĄZANIE WALKĄ I ZASIĘG ZWIĄZANIA 53
• 7.2.1 Ograniczenia związania walką . . 53
7.3 ZNACZNIKI I ŻETONY 53
• 7.3.1 Żetony 53
• 7.3.2 Znaczniki 53
7.4 ZNISZCZONE JEDNOSTKI 54

CZĘŚĆ 8: PRZEBIEG GRY 54
8.1 RUNDY I FAZY 54
8.2 SYSTEM AKTYWACJI 54
• 8.2.1 Pasowanie i inicjatywa 55
• 8.2.2 Ustalanie pierwszego gracza . 55
8.3 ROZMIESZCZENIE I REZERWY 55
• 8.3.1 Pula zaopatrzenia 55
• 8.3.2 Dostępne zaopatrzenie 55
• 8.3.3 Ograniczenia rozmieszczenia . 55
8.4 FAZA 1: FAZA RUCHU 56
• 8.4.1 Aktywacje 56
• 8.4.2 Pasowanie 56
8.5 AKCJE FAZY RUCHU 56
• 8.5.1 Utrzymanie pozycji 56
• 8.5.2 Ruch 56
• 8.5.3 Rozpatrywanie ruchu 56
• 8.5.4 Rozłączenie 58
• 8.5.5 Rozmieszczenie 58
8.6 FAZA 2: FAZA SZTURMU 59
• 8.6.1 Aktywacje 59
• 8.6.2 Pasowanie 60
8.7 AKCJE FAZY SZTURMU 60
• 8.7.1 Bieg 60
• 8.7.2 Utrzymanie pozycji 60
• 8.7.3 Atak dystansowy 60
• 8.7.4 Rozpatrywanie ataku dystansowego . . 61
• 8.7.5 Usuwanie modeli ze związanych jednostek.63
• 8.7.6 Bronie szablonowe 64
• 8.7.7 Szarża 65
8.8 FAZA 3: FAZA WALKI 67
• 8.8.1 Atak w walce wręcz 67
8.9 FAZA 4: FAZA PUNKTACJI I PORZĄDKOWANIA 69
• 8.9.1 Ustalenie kontroli nad znacznikiem misji . 69
• 8.9.2 Zdobywanie punktów zwycięstwa . . 72
• 8.9.3 Sprawdzenie końca gry 72
• 8.9.4 Rozpatrzenie efektów końca rundy . . 72
• 8.9.5 Porządkowanie i odświeżenie . 72
• 8.9.6 Ustalenie inicjatywy 72
8.10 WYNIK KOŃCOWY 72

CZĘŚĆ 9: PRZYGOTOWANIE DO BITWY . 73
9.1 BUDOWA ARMII 73
• 9.1.1 Skala starcia 73
• 9.1.2 Wybór rasy i frakcji 73
• 9.1.3 Minerały 73
• 9.1.4 Wespan 73
• 9.1.5 Karty taktyczne i sloty armii . . 74
• 9.1.6 Zaciąg jednostek 74
• 9.1.7 Zakup ulepszeń 75
• 9.1.8 Gry drużynowe 76
• 9.1.9 Przywołane jednostki 76
• 9.1.10 Widoczność rozpiski armii . . . 76
• 9.1.11 Reprezentacja i ujawnienie . . 76
9.2 WYBÓR MISJI I DRAFT 77
• 9.2.1 Szczegóły kart misji i rozmieszczenia . . 77
9.3 PRZYGOTOWANIE POLA BITWY . . 78

CZĘŚĆ 10: ZASADY ZAAWANSOWANE . 79
10.1 ZDOLNOŚCI SPECJALNE 79
10.2 ZDOLNOŚCI AKTYWNE (PEŁNE ZASADY) . 79
10.3 ZDOLNOŚCI PASYWNE (PEŁNE ZASADY) . 80
10.4 ZDOLNOŚCI REAKCJI (PEŁNE ZASADY) . 80
10.5 KARTY TAKTYCZNE I KARTY FRAKCJI . . 81
• 10.5.1 Zasoby i koszty 81
• 10.5.2 Zarządzanie stanami kart . . . 81

CZĘŚĆ 11: SŁOWNIK SŁÓW KLUCZOWYCH I DEFINICJE 82

CZĘŚĆ 12: SZYBKI PRZEGLĄD 92
12.1 PROTOKÓŁ PRZEDMECZOWY . . . 92
12.2 PRZEBIEG RUNDY 92
12.3 FAZA 1: RUCH 92
12.4 FAZA 2: SZTURM 92
12.5 FAZA 3: WALKA 93
12.6 FAZA 4: PUNKTACJA I PORZĄDKOWANIE . . 93
12.7 USUWANIE STRAT 93
12.8 BRONIE SZABLONOWE 94
12.9 ROZSTRZYGANIE SPORÓW 94
12.10 JEDNOSTKI I PUNKTY ULEPSZEŃ . 94
12.11 PUNKTY KART TAKTYCZNYCH . 107
12.12 PRZYKŁADOWE ARMIE 108
INDEKS 114
UKŁADY MAP 115

ISTOTA GRY

***UWAGA**: Niektóre słowa w zasadach są wyróżnione **pogrubieniem**. To kluczowe zwroty i terminy używane konsekwentnie w całych zasadach.*

Każdy gracz jest generałem armii. Zanim gra się rozpocznie, budujesz tę armię, wydając zasoby na rekrutację Jednostek złożonych z figurek Archon Studio, a następnie toczysz wojnę z przeciwnikiem.

Zasady te zostały zaprojektowane tak, aby oddać klimat StarCrafta – rozgrywkę opartą na reakcjach, wyraźną asymetrię między **Terranami**, **Zergami** i **Protosami** oraz napięcie związane z utrzymaniem linii lub przełamaniem jej. Niezależnie od tego, czy grasz swobodnie ze znajomymi, czy rywalizujesz na turnieju, wszystko tutaj służy temu celowi.

Nieoficjalna polska wersja

CZĘŚĆ 1: NAUKA GRY

PRZYKŁAD ROZGRYWKI: PIERWSZE RUNDY

Bitwy w grze **StarCraft: Tabletop Miniatures Game** są szybkie, podobne do tych rozgrywanych na ekranie od wielu lat. Aby pomóc każdemu graczowi zrozumieć przebieg gry, przygotowaliśmy raport z bitwy, który będzie świetnym wprowadzeniem dla nowych graczy.

Poniżej przedstawiamy pierwsze dwie rundy partii rozgrywanej pomiędzy **TERRANAMI**, którymi dowodzi Katherine, a **ZERGAMI**, którymi dowodzi James.

Oboje zgadzają się wspólnie wybrać **Kartę misji** oraz **Kartę rozmieszczenia**, aby stworzyć klasyczne starcie na ziemi niczyjej. Celem misji **Linia frontu** jest przejęcie kontroli nad maksymalnie 3 **znacznikami misji**, aby zdobyć **Punkty zwycięstwa (PZ)**, a jeszcze więcej, jeśli któryś z graczy odbije cele kontrolowane przez wroga. **Opuszczony obóz** to stosunkowo standardowe rozmieszczenie – każdy gracz zajmuje jedną całą krawędź maty jako swoją **Krawędź wejścia**.

Następnie razem przygotowują pole bitwy, rozmieszczając teren w taki sposób, aby móc nauczyć się gry i jak najlepiej wykorzystać swoje akcje, zdolności specjalne i karty taktyczne.

Gdy pole bitwy jest już gotowe, kości przygotowane, a obaj gracze gotowi do gry, rzucają na inicjatywę w pierwszej rundzie!

TERRANIE

Jednostki:

▶ 6 Marine – Z dwoma ulepszeniami: 1x AGG-12, który zastępuje jeden Karabin C-14, oraz 1x Wyrzutnia rakiet ze słowem kluczowym BROŃ BOCZNA, dodawana do modelu wyposażonego w Karabin C-14,
▶ 6 Marine,

▶ 2 Maruderów,
▶ 3 Sanitariuszki.

Karta taktyczna:

▶ Koszary.

Karta frakcji:

▶ Siły Zbrojne Terran.

ZERGOWIE

Jednostki:

▶ 12 Zerglingów – Z ulepszeniem Tnące szpony, które zastępuje ich zwykłe Szpony – wyposażone są w nie wszystkie modele w jednostce,
▶ 12 Zerglingów,

▶ 3 Karakany – Z ulepszeniem Zasadzka z zagrzebania,
▶ 1 Królowa.

Karty taktyczne:

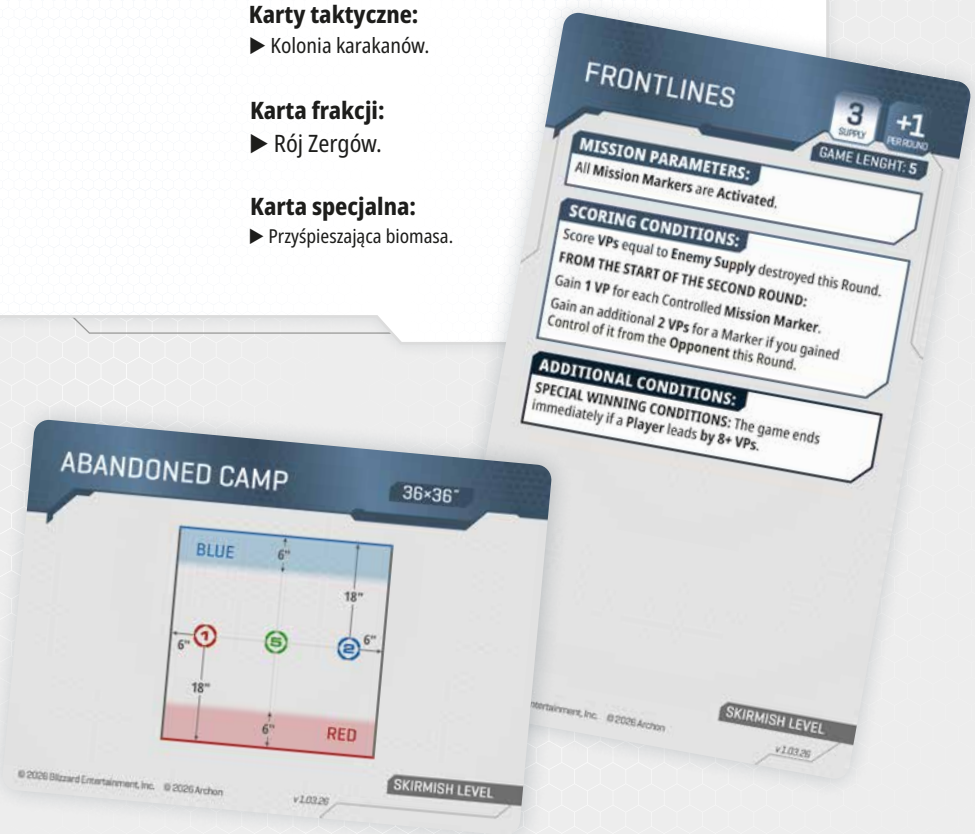
▶ Kolonia karakanów.

Karta frakcji:

▶ Rój Zergów.

Karta specjalna:

▶ Przyśpieszająca biomasa.



Nieoficjalna polska wersja

RUNDA 1: FAZA RUCHU

Oboje rzucają 2D6: James wyrzuca 7, a Katherine 5. James wygrywa i decyduje, że Terranie pod dowództwem Katherine rozpoczną pierwszą rundę.

W ramach pierwszej akcji Katherine wprowadza jednostkę Marine z **rezerw**, wyposażoną w broń specjalną. Przesuwa tę jednostkę ku środkowi, aby pokryć obszar całym swoim uzbrojeniem.

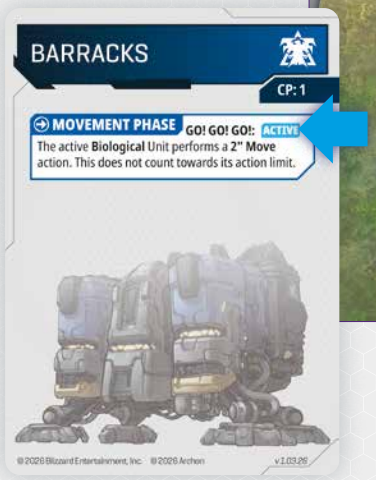
James odpowiada podstawową jednostką Zerglingów, które mają pasywną **Zdolność specjalną** pozwalającą mu umieścić modele tej jednostki **w spójności 4"**, i próbuje ukryć się przed Marine. Ma nadzieję, że przetrwa jak najwięcej modeli, zanim znajdzie się w zasięgu walki wręcz.

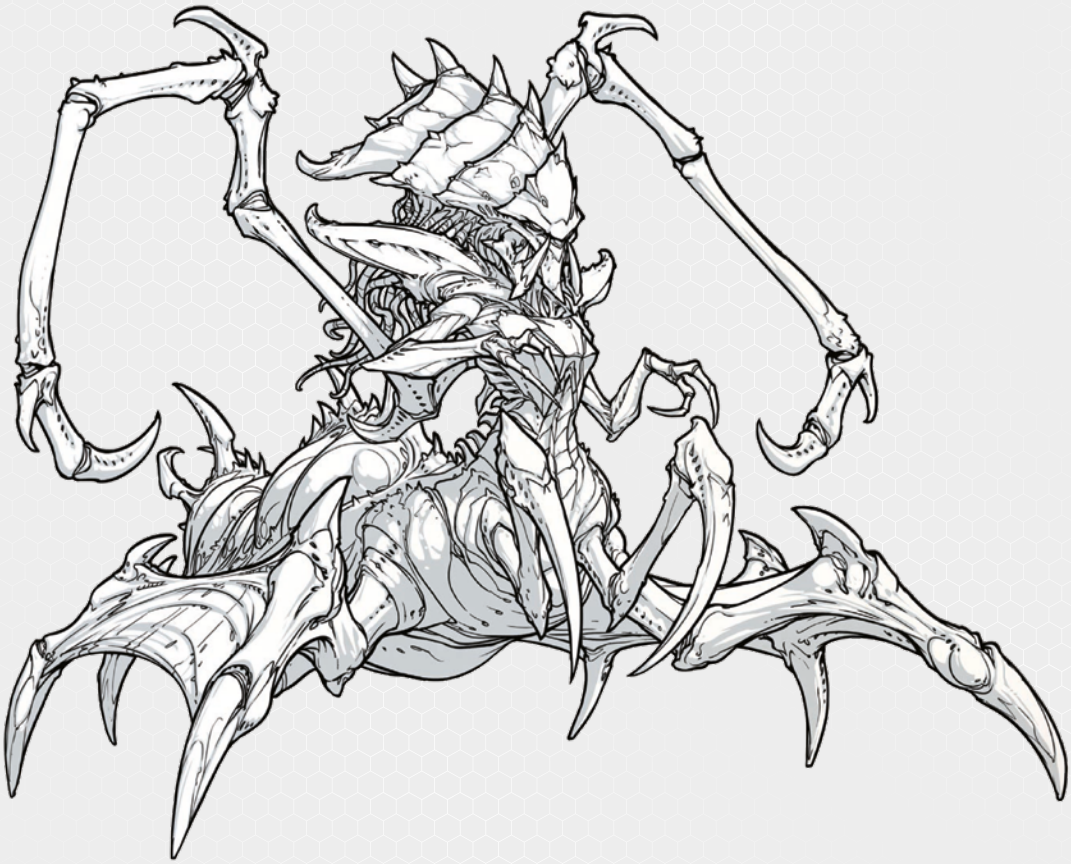
Nieoficjalna polska wersja

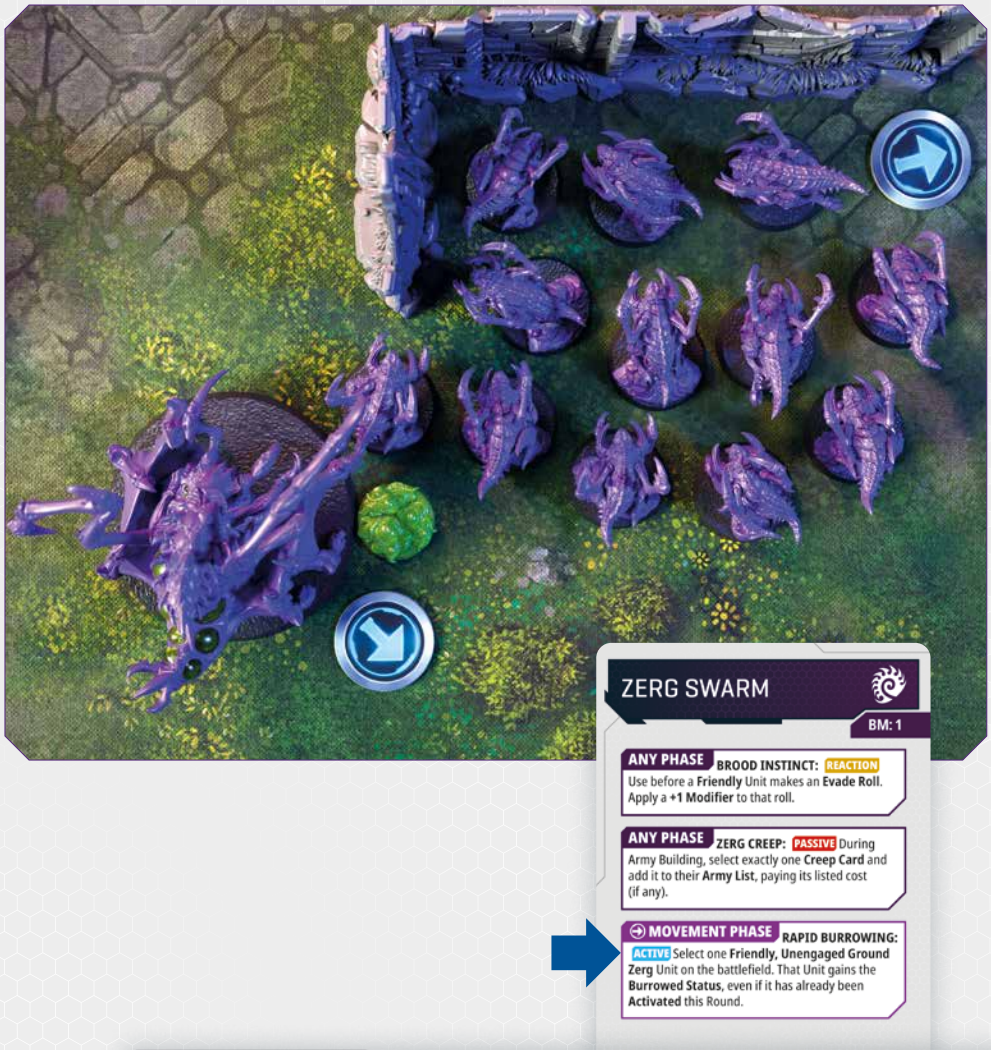
Katherine rozmieszcza Jednostkę Sanitariuszek, które mogą zapewniać leczenie. Ta Jednostka jest bardzo wrażliwa, więc ustawia wszystkie modele za Marine.

James używa zdolności specjalnej Zasadzka z zagrzebania, która pozwala ustawić Jednostkę **w promieniu 18"** od jego **Krawędzi wejścia**, i umieszcza Karakany 2" od **znacznika misji**.

Aby przeciwstawić się tym Karakanom, Katherine rozmieszcza na polu swoje ciężkie działa – Maruderów. Ta jednostka ma dystansową broń przeciwpancerną, która może zadać Karakanom znaczne obrażenia. Po rozmieszczeniu tej Jednostki używa zdolności specjalnej „Go! Go! Go!" z karty taktycznej Koszary.



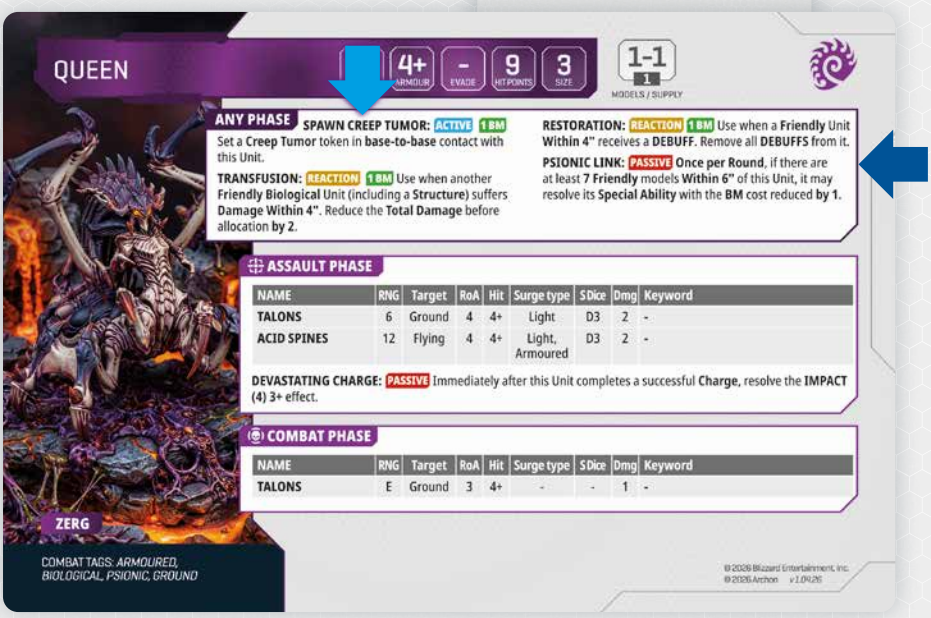




James chce zwiększyć przeżywalność swojej armii, więc rozmieszcza Królową.

Po wejściu na pole bitwy James używa **zdolności aktywnej** Królowej „Wytworzenie guza biomasy" i umieszcza żeton **guza biomasy** w kontakcie podstawkami. Musi za tę zdolność zapłacić **1 Biomateriał**, ale może zmniejszyć ten koszt o 1 dzięki **zdolności pasywnej** „Więź psioniczna", ponieważ **w promieniu 6"** od Królowej znajduje się 7 **sojuszniczych** modeli.

Dodatkowo, aby uratować życie ulubionych Karakanów Jamesa, używa zdolności specjalnej „Błyskawiczne zagrzebanie" z **Karty frakcji** Roju Zergów. Teraz Karakany są **ZAGRZEBANE** i **UKRYTE**. Katherine nie może ich obrać za cel swoimi Maruderami.



Katherine rozmieściła w tej rundzie wszystkie jednostki aż do limitu 3 zaopatrzenia, więc musi spasować i przejąć **Znacznik pierwszego gracza** na następną fazę. James również osiągnął ten limit i także musi spasować.

Nieoficjalna polska wersja

RUNDA 1: FAZA SZTURMU

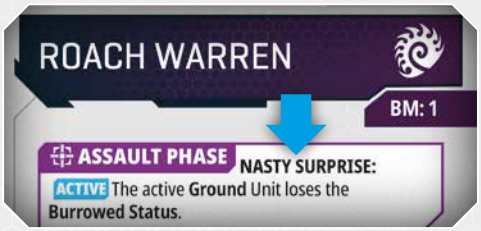
Katherine decyduje, że **Zerg** aktywuje się pierwszy. Mogłaby ruszyć pierwsza, ale jedyny łakomy cel – Karakany – jest **UKRYTY** i **ZAGRZEBANY**. Woli poczekać i zmusić Zergów do ruchu.

James aktywuje Królową i przesuwa ją o 5" w stronę środka pola bitwy.

Katherine odpowiada, przesuwając Sanitariuszki w stronę środka. W przyszłej aktywacji będą mogły uleczyć jednostkę Marine.

James aktywuje Zerglingi, które przesuwają się w stronę środka, a Katherine odpowiada Marine, które również przesuwają się w stronę środka. W przyszłych turach będzie miało duże znaczenie, kto pójdzie pierwszy.

Nieoficjalna polska wersja



James aktywuje Karakany, używa zdolności specjalnej „Nasty Surprise" z **Karty taktycznej** Kolonii karakanów, aby usunąć **status ZAGRZEBANIA**, i deklaruje akcję **Szarży** przeciwko Maruderom. Po sprawdzeniu zasięgu Karakany muszą przemieścić się o co najmniej 7", aby dotrzeć do celu. W reakcji na szarżę Katherine używa **Zdolności specjalnej** „Concussive Shells" Maruderów, aby zmniejszyć dystans szarży Karakanów o 2". Aby opłacić koszt, wykorzystuje Kartę taktyczną Sił zbrojnych terran. Niestety James wyrzuca 6 na dystans szarży, więc to wystarczy, aby związać Maruderów walką wręcz.

Po zakończeniu szarży James używa **Zdolności specjalnej** UDERZENIE Karakanów. Rzuca 6 kośćmi i trafia 3 z nich. Maruderzy mają cechę **Pancerz** o wartości 4+ i muszą rzucić 3 kośćmi. Na szczęście udaje im się zablokować dwa trafienia, otrzymując tylko 1 **Obrażenie**.

Nieoficjalna polska wersja

W odpowiedzi Maruderzy deklarują **Atak dystansowy**. Ta antypancerna broń zadaje potężne obrażenia, ale gdy Jednostka jest **związana walką**, **Wrodzy** z większym prawdopodobieństwem unikną otrzymania **Obrażeń**. Karakany będą uprawnione do **Rzutu na unik** oprócz **Rzutu na pancerz**. Nawet gdyby Katherine chciała, nie mogłaby ostrzelać innych wrogich jednostek, ponieważ Jednostka związana walką może obierać za cel tylko jednostki, z którymi jest związana walką.

Rzucone zostają kości, pada wiele strzałów – Maruderzy trafiają 5 razy, a Kości nawały dodają 2 nawały. Najpierw James musi rozstrzygnąć **Rzut na pancerz**. Z powodu nawały umieszcza 2 kości bezpośrednio w **Puli obrażeń**, a następnie rzuca 3 kośćmi.

Udaje mu się dwukrotnie, więc do **Puli obrażeń** trafia tylko 1 kość. W Puli obrażeń mamy teraz 3 kości, a następnie James wykonuje rzut na unik – udaje mu się uniknąć jednej z nich.

Ponieważ 2 trafienia przechodzą, nadszedł czas na zadanie **Obrażeń**. Obrażenia broni Quad K12 Marudera wynoszą 1, ale ponieważ broń ma **PRZEBICIE Opancerzony (2)**, każda kość zadaje karakanom 2 Obrażenia. Karakany mają charakterystykę **Punktów życia (PŻ)** równą 4. Jeden Karakan ginie i zostaje usunięty z pola bitwy.

Pierwszym graczem, który spasuje, jest James. Otrzymuje **Znacznik pierwszego gracza**, a jego Zergowie zaatakują jako pierwsi w Fazie walki!

Nieoficjalna polska wersja

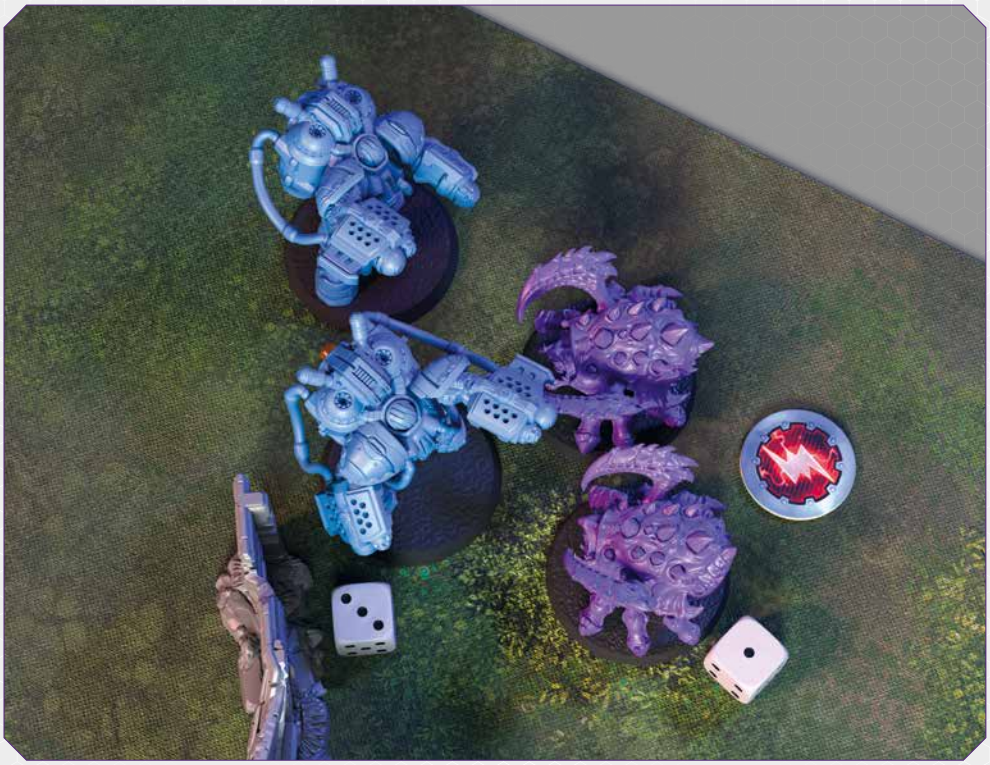
RUNDA 1: FAZA WALKI

W Fazie walki obaj gracze mogą aktywować tylko jednostki **związane walką**; muszą aktywować te jednostki. Każdy walczy o przetrwanie!

James, grający Zergami, ma **Znacznik pierwszego gracza**. Aktywuje Karakany. Każdy Karakan ma **Szybkostrzelność** 2 i trafia na 3+. Karakany skutecznie trafiają Maruderów wszystkimi 4 atakami, a pancerz Maruderów o wartości 4+ blokuje dwa trafienia. Katherine dodaje Maruderom 2 dodatkowe **Obrażenia**, co daje łącznie 3. To wciąż za mało, by zniszczyć któregoś z nich. Na koniec tego ataku, James zdejmuje Znacznik aktywacji, aby zaznaczyć, że ta jednostka Karakanów już walczyła w tej turze.

W pierwszej fazie walki mamy tylko dwie jednostki w walce, więc Katherine odpowiada Maruderami, którzy trafiają Karakany dwukrotnie. Karakany są bardzo wytrzymałe, z pancerzem o wartości 3+. Blokują 1 trafienie, a James kładzie jeden **znacznik obrażeń** obok jednostki. Katherine również zdejmuje Znacznik aktywacji z Maruderów, aby zaznaczyć, że ta jednostka już walczyła.

To ostatnia walka pierwszej rundy.



RUNDA 1: FAZA PUNKTACJI

Żadnej jednostce nie obniżono wartości zaopatrzenia w pierwszej rundzie, a kontrolowanie **znaczników misji** nie daje punktów w pierwszej rundzie. Ponieważ Karakany zeszły w szarży ze znacznika celu, na którym stały, wszystkie cele wciąż pozostają nieprzejęte.

RUNDA 2: FAZA RUCHU

Ponieważ żadna ze stron nie zdobyła punktów w ostatniej rundzie, obaj gracze wykonują rzut rozstrzygający, aby ustalić, kto decyduje o inicjatywie w tej rundzie. James wyrzuca 3, a Katherine 1. James decyduje, że tym razem jego Zergowie pójdą pierwsi!

Aktywuje Królową i przesuwa ją bliżej środka stołu, w pobliże Zerglingów. Następnie używa **zdolności aktywnej** „Spawn Creep Tumor", aby umieścić nowy żeton **guza Biomasy**, wykorzystując **zdolność pasywną** „Psionic Link", aby zredukować koszt „Spawn Creep Tumor" do 0.

Nieoficjalna polska wersja

Katherine odpowiada własnym śmiałym ruchem, zbliżając się do środka stołu jednostkami Marine. Zaraz po aktywacji Marine używa **zdolności aktywnej** „Stimpack" – kultowej zdolności, która zwiększa ruch i siłę ognia jednostki kosztem otrzymania pewnych **OBRAŻEŃ NIELETALNYCH**. Kładzie 2 **znaczniki obrażeń** obok Marine, ale nie uruchamia to kroku usuwania strat, mimo że obrażenia są równe charakterystyce **punktów życia (PŻ)** Marine wynoszącej 2. Za tę zdolność musi także zapłacić 1PD, więc decyduje się wykorzystać do tego swoją **kartę taktyczną** „Koszary".

Nieoficjalna polska wersja

Nadszedł czas, by James aktywował swoją Jednostkę. Chce zobaczyć, dokąd ruszy się gracz Terran, więc aktywuje Karakany i używa **akcji Wstrzymanie**. Ta akcja pozwala mu aktywować Jednostkę, nie robić nic i zakończyć aktywację. Nie planował ruchu, ponieważ Karakany były związane walką i nie chciał ich rozłączać. Ich wartość zaopatrzenia była taka sama jak Maruderów. Gdyby się rozłączyły, nie mogłyby w następnej fazie strzelać ani szarżować.

Katherine widzi, że może zdominować środek stołu, więc sprowadza wsparcie ogniowe z rezerw. **StarCraft: Tabletop Miniature Game** oferuje eskalację. Każdy gracz może wystawić coś nowego na stół w każdej rundzie. Katherine wykorzystuje 1 **dostępne zaopatrzenie**, by sprowadzić na scenę nową jednostkę Marine. Kierują się ku środkowi, aby ostrzelać Zerglingi lub Królową i wesprzeć drugą Jednostkę Marine.

James widzi, że jego zerglingi będą miały ciężko na środku planszy, więc postanawia wykorzystać osłonę terenu i pomóc swoim karakanom wygrać na prawym skrzydle! Przemieszcza swoje zerglingi i wykorzystuje w pełni ich pasywną zdolność „oddział", ukrywając je za elementami terenu o **Rozmiarze** 1 (głowa posągu) oraz terenem o Rozmiarze 2 – trawą. Ta jednostka zerglingów jest całkowicie ukryta przed jednostką marines, która właśnie przybyła, a jednostka marines na środku widzi teraz tylko 4 modele zerglingów.

Katherine aktywuje jednostkę sanitariuszek, przemieszcza je bliżej rannych marines i używa na nich aktywnej zdolności „MedPack", aby wyleczyć **Obrażenia** zadane przez stimpack. 3 sanitariuszki są w zasięgu marines, więc może usunąć z nich do 3 Obrażeń. Marines mają na sobie tylko 2 Obrażenia, więc reszta efektu „leczenia" przepada.

Gracz Zergów postanawia wprowadzić Jednostkę z **rezerw**. Ma również 1 **dostępne zaopatrzenie** i dodaje 12 Zerglingów na lewej flance. Może i spóźniły się na imprezę, ale mają potencjał, by zabezpieczyć lewy znacznik celu w kolejnych rundach.

Katherine postanawia wykonać akcję rozłączenia Maruderami i próbuje ukryć je za ścianą. Przesuwa **model prowadzący** najdalej, jak to możliwe. Ostatecznie udaje jej się ukryć tylko jednego Marudera przed **linią wzroku** Karakanów. Nie będzie mogła strzelać ani szarżować w następnej Fazie, ponieważ wartość zaopatrzenia Marudera była taka sama jak Karakanów w chwili rozłączenia.

James aktywował wszystkie swoje Jednostki. Postanawia spasować i przejąć **Znacznik pierwszego gracza**. Katherine również pasuje, więc możemy przejść do następnej fazy.

Nieoficjalna polska wersja

RUNDA 2: FAZA SZTURMU

Gracz Zergów ma **Znacznik pierwszego gracza**. Decyduje się ruszyć pierwszy. Dostrzega okazję, by zabić Maruderów Karakanami, i aktywuje je jako pierwsze. Wie, że jego jednostka widzi tylko jeden model, ale mu to nie przeszkadza. Jeśli mu się uda, zaopatrzenie Maruderów spadnie do 0.

Strzela Karakanami, używając ich broni dystansowej — kwasowej śliny. Każdy model ma **Szybkostrzelność** 3 i trafia na 3+, a każdy nieobroniony **Rzut na pancerz** zadaje 1 **Obrażenie**. Karakany trafiają 4 razy. Katherine rzuca na Pancerz, blokując Obrażenia na 4+, ale udaje jej się obronić tylko 1 kość! Maruderzy otrzymują 3 Obrażenia, a po dodaniu Obrażeń otrzymanych wcześniej daje to łącznie 6 Obrażeń – wystarczająco, by zabić jednego Marudera, który ma 5 **PŻ**. Zostaje 1 Obrażenie nadwyżki, ale Karakany nie widzą ostatniego Marudera, więc to Obrażenie nie zostaje przydzielone. Maruderzy tracą 1 **Wartość zaopatrzenia**, a James otrzymuje 1 Punkt zwycięstwa podczas Fazy punktacji.

Teraz nadchodzi czas rewanżu Katherine! Aktywuje Marines na środku pola bitwy. Ta Jednostka Marines jest wyposażona w pięć Karabinów C-14 i dwie bronie **SPECJALISTA**: AGG-12, który zastępuje jeden standardowy karabin, oraz 1 Wyrzutnię rakiet ze słowem kluczowym **BROŃ BOCZNA**, zamontowaną na ramieniu Marine. Można jej używać razem ze standardowym karabinem.

Każdy typ broni może obierać za cel różnych wrogów, a wszystkie ataki z danego typu broni muszą zostać w pełni rozpatrzone, zanim przejdzie się do następnego. Katherine użyła Stimpacka w poprzedniej fazie, więc jej Karabin C-14 będzie miał **PRECYZJA (3)**.

Katherine postanawia najpierw ostrzelać Królową bronią AGG-12. Ta broń ma **Szybkostrzelność** 2 i jest wyspecjalizowana w polowaniu na opancerzone cele dzięki swojemu Typowi nawały – **Opancerzony**. Trafia dwa razy i rzuca 2 na K3 na Wartość nawały. Oba trafienia są celne i

Nieoficjalna polska wersja

trafiają bezpośrednio do **puli obrażeń** z powodu nawały. Królowa nie będzie mogła wykonać **rzutów na pancerz**. Otrzymuje 2 **obrażenia**.

Kolejną bronią, której użyje Katherine, jest wyrzutnia rakiet. Bierze na cel jednostkę zerglingów, która przybyła w tej rundzie i stoi blisko Królowej. Wyrzutnia rakiet ma **szybkostrzelność** 4 i trafia na 3+. Wszystkie 4 strzały dosięgają celu. Zerglingi rzucają na pancerz na 6+ i uzyskują jeden sukces. W **puli obrażeń** są 3 kości, co daje łącznie 3 **obrażenia**, ale w reakcji James używa **zdolności specjalnej** Królowej „Transfuzja", aby zmniejszyć **łączne obrażenia** o 2. Ginie tylko 1 zergling. James opłaca koszt tej zdolności **kartą taktyczną** „Kolonia karakanów".

Na koniec Marine strzelają ze swoich niezawodnych karabinów C-14. Wyposażonych jest w nie 5 modeli, a Katherine bierze na cel jednostkę zerglingów przy 2. **znaczniku misji**. James i Katherine ustalają, ile zerglingów jest widocznych, i zgadzają się, że 4 są w **linii wzroku**. Sprawdzają też zasięg do wrogich modeli i tylko 4 z 5 Marine wyposażonych w karabin C-14 są w zasięgu. 4 Marine oddają 8 strzałów dzięki **szybkostrzelności** 2 karabinu C-14. Marine Katherine trafiają na 3+ i z 8 strzałów trafiają 5, a także uzyskują 1 sukces na kości nawały. Na szczęście Katherine użyła na tych Marine Stimpacka, zamieniając 3 pudła w dodatkowe trafienia.

Jedna kość jest automatycznie dodawana do **puli obrażeń**, a James wykonuje rzut na pancerz na 6+ dla pozostałych 7 kości. Udało mu się obronić 2 z nich, więc zerglingom przypisuje się 6 **obrażeń**. Mają one charakterystykę **punktów życia** równą 1. Jednak przed strzelaniem James i Katherine ustalili, że jej jednostka Marine widzi tylko 4 modele zerglingów. Ginie tylko tyle, a reszta obrażeń zostaje odrzucona.

Teraz kolej Jamesa na aktywację jednostki. Wybiera Królową, ogłaszając szarżę na Marine w środku. Charakterystyka szybkości Królowej wynosi 4, ale znajduje się ona na biomasie, zyskując o 1 więcej. Teraz szarża udaje się na 2+ zamiast 3+. Rzuca 2 i wiąże Marine walką. Królowa, podobnie jak wiele innych jednostek Zergów, ma zdolność „Niszczycielska szarża", więc rzuca 4 kośćmi na 3+, aby trafić. Uzyskuje dwa sukcesy, a Marine **rzutem na pancerz** na 5+ blokują jedno trafienie, więc Katherine kładzie 1 **znacznik obrażeń** przy jednostce.

Katherine porusza Maruderów. Zwykle jednostka Maruderów ma **wartość szybkości** 4, ale gdy w jednostce jest tylko jeden model, Katherine może użyć drugiej wartości, czyli 7, i przemieścić ostatniego Marudera bliżej Sanitariuszek.

James ogłasza szarżę zerglingami, aby wesprzeć Królową świeżą jednostką zerglingów. Aby związać walką, musi wyrzucić 5+. Niestety dla niego wyrzuca tylko 4.

Nieoficjalna polska wersja

Katherine przesuwa Sanitariuszki bliżej znacznika misji 5, w stronę Królowej, ale nie w promieniu zasięgu związania jednostki.

James ogłasza wielokrotną szarżę jednostką zerglingów. Zostały one ulepszone Szatkującymi szponami, aby przegryzać się przez opancerzone jednostki równie łatwo jak przez lekkie. Ogłasza szarżę na Marudera i świeżą jednostkę Marine. Aby ta szarża się powiodła, musi być w stanie związać walką obie jednostki **modelem prowadzącym**. Wyrzuca 6 i mu się udaje. Zerglingi przemieszczają się przez trawę, usuwając ją.

Teraz musi wykonać rzut na trafienia **UDERZENIE**. Modele związane walką tylko z jedną jednostką muszą rozpatrzyć trafienia uderzenia przeciwko tej jednostce, ale przy związaniu z wieloma jednostkami możesz zdecydować, jak rozdzielić ich trafienia uderzenia. James decyduje, że 3 UDERZENIA trafią Marudera, a 5 trafi Marine.

Trafienia uderzenia zerglingów trafiają na 5+. Uzyskuje 1 sukces przeciwko Maruderowi, a Maruder nie zdaje **rzutu na pancerz**, otrzymując 1 **obrażenie**. Następnie James rzuca 5 kośćmi na trafienia uderzenia przeciwko Marine i trafia 4 z nich. Katherine wykonuje dla Marine rzut na pancerz na 5+, ale nie zdaje 2 z nich. Musi usunąć jednego Marine, który nie jest związany walką z zerglingami.

Nieoficjalna polska wersja

Następnie Katherine aktywuje Marine związanych w walce wręcz z jednostką zerglingów. Mogą oni brać na cel wyłącznie tę jednostkę zerglingów, z którą są związani. Ta jednostka Marine nie ma ulepszeń; wszystkich 5 pozostałych Marine wystrzeli ze swoich karabinów C-14. Trafia 7 razy. Zerglingi są związane walką, więc wykonują **rzut na pancerz** na 6+ i uzyskują jeden sukces. Następnie zerglingi mają 6 kości w puli obrażeń. James wykonuje teraz **rzut na unik**. Zerglingi są szybkie, zwłaszcza w walce wręcz, więc mają charakterystykę uniku 4+, i udaje mu się uzyskać 3 sukcesy. Na koniec musi zadać 3 **obrażenia** swojej jednostce zerglingów, zabijając 3 modele, które nie są w kontakcie podstawkami z Marine. **Wartość zaopatrzenia** tych zerglingów spada teraz, ponieważ zostało ich tylko 5. W fazie punktowania Katherine otrzyma 1 **punkt zwycięstwa**.

James aktywował wszystkie swoje jednostki. Pasuje i zabiera **znacznik pierwszego gracza**. Katherine również aktywowała już wszystko i pasuje jako druga.

Nieoficjalna polska wersja

RUNDA 2: FAZA WALKI

James aktywuje Jednostkę Zerglingów **Związaną** walką z Maruderem i Marines. Wszystkie modele są w kontakcie podstawkami. James nie może wykonać **Zwarcia szyków**. Dwa modele są związane walką z Maruderami, dwa modele są związane walką z Marines, a jeden model jest związany walką z oboma – ten pojedynczy model obierze za cel Maruderów. Jego kość nawały działa przeciwko celom lekkim i opancerzonym, więc decyduje, że kość nawały zostanie użyta przeciwko Maruderowi.

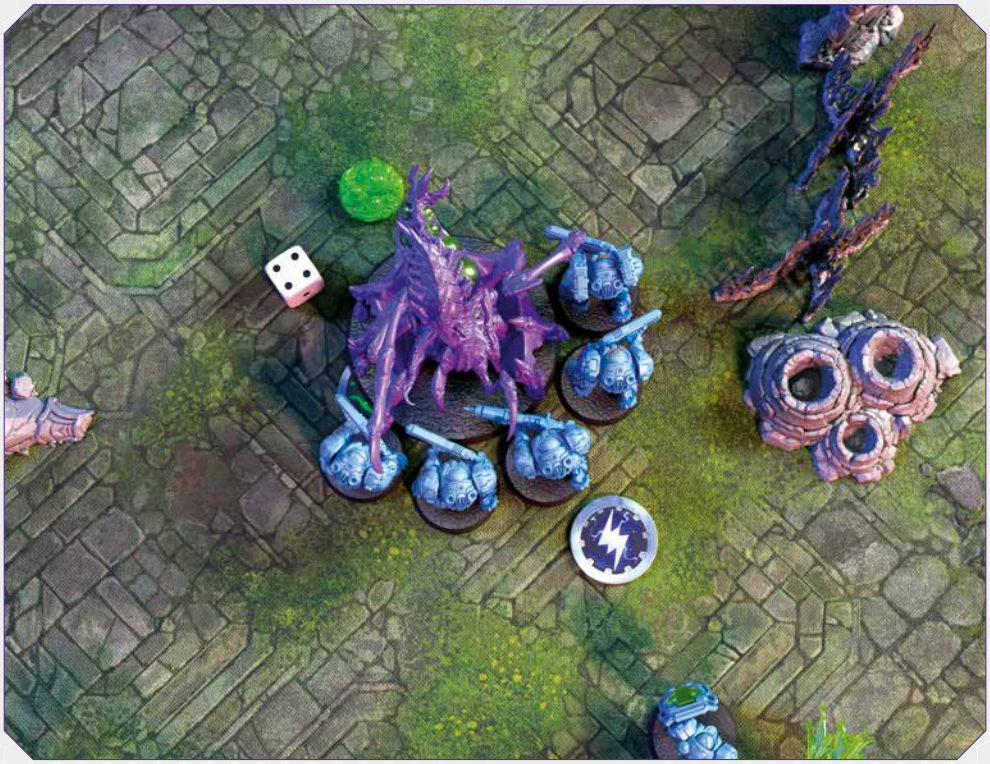
Bronie zerglingów mają szybkostrzelność 2, więc 6 ataków kierowanych jest w Maruderów, a 4 w Marine. Maruderzy zostają trafieni 4 razy, a 3 z tych kości trafiają bezpośrednio do puli obrażeń dzięki kości nawały. **Rzut na pancerz** Marudera jest udany. Otrzymują 3 **obrażenia** i zostają na stole z 1 pozostałą raną!

Teraz Marine – 3 z ataków trafiają, ale ponieważ James użył już swojej nawały w tej walce, nie ma jej przeciwko Marine. Katherine wykonuje 3 **rzuty na pancerz** o wartości 5+ i nie udaje jej się zablokować wszystkich. 1 Marine ginie, a przy jednostce kładzie się 1 **znacznik obrażeń**.

Nieoficjalna polska wersja

Katherine aktywuje Marine **związanych** walką z Królową. Może wykonać **Zwarcie szyków** na każdym modelu, aby przesunąć go bliżej celu.

Każdy Marine atakuje Atakiem (**szybkostrzelność** 1, trafia na 5+). Trafiają Królową 4 razy, ale udaje jej się obronić 2 z nich **rzutem na pancerz** na 4+.

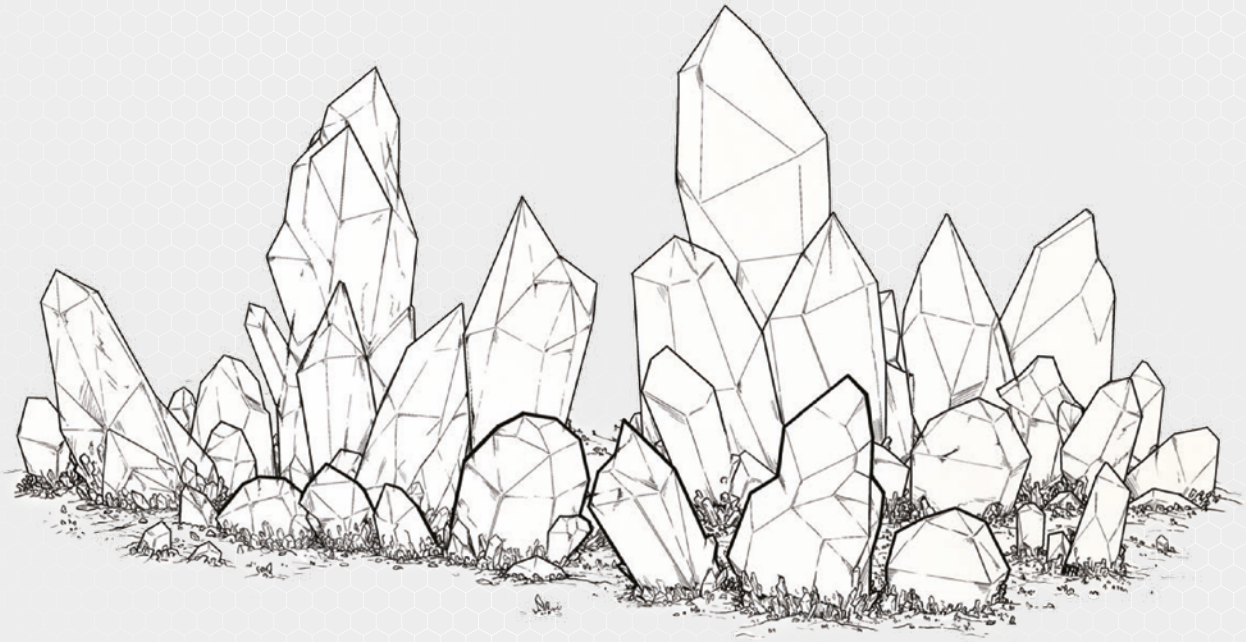


James aktywuje Królową z 3 atakami na 4+ i udaje mu się trafić raz. Niestety Marine nie zdają **rzutu na pancerz** i otrzymują 1 **obrażenie**. Marine mieli już 1 obrażenie w puli, więc jeden z nich ginie.

Katherine aktywuje Marines związane walką z Zerglingami, aby je zaatakować. Trafia 3 razy, ale Jamesowi udają się dwa **rzuty na Pancerz** z wynikiem 6+. Ginie tylko jeden Zergling.

James nie ma już nieaktywowanych Jednostek związanych walką z armią terran. Pasuje. Katherine ma jeszcze do aktywowania Marudera – trafia Zerglingi raz, a Jamesowi nie udaje się obronić przed tym trafieniem. Ginie jeden Zergling.

To był ostatni atak w drugiej rundzie, a teraz nadszedł czas, aby policzyć punkty!



Nieoficjalna polska wersja

RUNDA 2: FAZA PUNKTACJI

W drugiej rundzie cele przyznają teraz **Punkty zwycięstwa** oprócz punktów, które gracze otrzymują za eliminowanie zaopatrzenia. **Znaczniki misji** 1 i 2 nie znajdują się obecnie pod kontrolą żadnego gracza, ale Znacznik 5 pośrodku to inna historia. James ma tam Królową o **wartości zaopatrzenia** 1, ale Katherine ma tam 2 Jednostki: Marines o **wartości zaopatrzenia** 1 oraz Sanitariuszki o **wartości zaopatrzenia** 1. Przejmuje kontrolę nad tym punktem i otrzymuje 1 **Punkt zwycięstwa**.

W trakcie rundy obie strony zdołały obniżyć **wartość zaopatrzenia** wrogich Jednostek. Maruderzy stracili 1 zaopatrzenie, a Zerglingi również straciły 1 zaopatrzenie, więc zarówno Katherine, jak i James otrzymują za to po 1 **Punkcie zwycięstwa**.

Pod koniec drugiej rundy Terranie pod dowództwem Katherine prowadzą 2 do 1 z Zergami Jamesa. W następnej rundzie to James zdecyduje, kto zaczyna.

To kończy dwie pełne rundy tej epickiej bitwy. Możesz się z niej uczyć albo odtworzyć tę mapę i rozegrać kolejne dwie rundy, by przekonać się, która strona wyszłaby na prowadzenie.

Nieoficjalna polska wersja

CZĘŚĆ 2: PODSTAWOWE POJĘCIA

Zanim padnie pierwszy strzał, każdy dowódca musi zrozumieć język pola bitwy. Ta część omawia podstawowe elementy gry: modele, Jednostki, pomiary oraz terminologię używaną w dalszej części podręcznika.

2.1 MODELE

Każda figurka Archon Studio w armii gracza jest modelem – pojedynczą jednostką (Marine, Zergling, Ultralisk) osadzoną na własnej, niezależnej podstawce. Wszystkie zasady odnoszą się do modelu poprzez jego podstawkę. Fizyczna figurka ponad podstawką służy wyłącznie celom estetycznym.

2.2 JEDNOSTKI

Armia składa się z Jednostek. Jednostka to jeden lub więcej modeli działających razem jako pojedyncza formacja.

▶ **Skład**: Każda **Karta jednostki** określa liczbę zawartych w niej modeli. Oddział piechoty może liczyć wielu żołnierzy; pojazd może działać samodzielnie.

▶ **Spójność**: Modele w obrębie Jednostki walczą i poruszają się jako jedna całość. Obowiązują je zasady **Spójności** (Część 4.4), odzwierciedlające dyscyplinę i komunikację niezbędne do działania na polu bitwy.
▶ **Sojusznicze i wrogie**: Własne Jednostki gracza są **Sojusznicze**. Jednostki przeciwnika są **Wrogie**.

2.3 PODSTAWKI

Każdy model stoi na podstawce, a ta podstawka jest najważniejszym fizycznym obiektem w grze. Nie ma znaczenia, jak upozowana jest figurka, czy Zelota jest w środku skoku, czy Hydralisk odchyla się do ataku; zasady widzą wyłącznie podstawkę. Każdy pomiar, każde sprawdzenie **linii wzroku** oraz każde pytanie o to, czy dwa modele się stykają lub nakładają, rozstrzyga się, patrząc na ich podstawki, i na nic więcej.

Każdy model musi być osadzony na podstawce o właściwym rozmiarze, określonym na jego **Karcie jednostki**. Użycie podstawki o niewłaściwym rozmiarze zmienia fizyczny obrys modelu i bezpośrednio wpływa na rozgrywkę, dlatego spójność ma znaczenie.

▶ **Brak nakładania**: Podstawki nigdy nie mogą się nakładać. Jeśli modelu nie da się ustawić bez nakładania jego podstawki na inną podstawkę lub teren nieprzebyty, po prostu nie może się tam znaleźć.
▶ **Swoboda scenerii**: Gracze mogą dowolnie dodawać ozdobne podstawki, własne konwersje, dramatyczne pozy oraz stojaki do lotu. Gra zachęca do kreatywności – pamiętaj tylko, że na potrzeby zasad liczą się wyłącznie podstawka oraz charakterystyka **Rozmiaru** na **Karcie jednostki**. Marine stojący na stercie gruzu nie jest wyższy niż taki na gołej podstawce. Mutalisk na wysokim stojaku do lotu ma taki sam **Rozmiar** jak ten na krótkim kołku.

▶ **Stojaki do lotu**: Jeśli model korzysta ze stojaka do lotu, spód stojaka liczy się jako podstawka modelu na potrzeby wszystkich pomiarów i pozycjonowania.
▶ **Syndrom chybotliwego modelu**: Gdy model nie może stać płasko na terenie, obaj gracze powinni uzgodnić, gdzie stałby ten model, gdyby powierzchnia na to pozwalała. Ustaw model jak najbliżej tego miejsca albo użyj znacznika, aby wskazać jego rzeczywistą pozycję. Na wszelkie potrzeby przyjmuje się, że model zajmuje uzgodnioną pozycję.

Nieoficjalna polska wersja

2.4 CECHY

Cechy to słowa kluczowe wydrukowane na dole każdej **Karty jednostki**. Pozwalają zasadom odnosić się do określonych typów Jednostek bez powtarzania rozbudowanych definicji.

2.4.1 CECHY FRAKCJI

Cechy frakcji określają przynależność Jednostki.

▶ **Cechy rasy: Terranie, Zergowie, Protosi.**
▶ **Cechy podfrakcji:** Konkretne roje lub organizacje, np. **Rój Kerrigan**, **Renegaci Raynora**.
▶ **Zastosowanie**: Podczas budowania armii gracz może uwzględnić wyłącznie Jednostki i **Karty taktyczne**, które mają **cechy frakcji** wspólne z wybraną **Kartą frakcji**.

2.4.2 CECHY BOJOWE

Cechy bojowe określają fizyczną naturę Jednostki oraz jej klasę taktyczną.

Cechy typu: Opancerzony, Biologiczny, Lekki, Mechaniczny, Psioniczny, Latający oraz Naziemny.

▶ **Celowanie**: Niektóre bronie mogą strzelać wyłącznie do celów o określonych cechach (np. „Cel: **Powietrzny** ”).
▶ **Nawała**: Efektywność **Nawały** broni uruchamia się tylko wtedy, gdy cel ma **Cechę bojową** wskazaną w **Typie nawały** tej broni (Część 8.7.4).
▶ **Premie**: Zdolności takie jak **ANTY-UNIK (X)** czy **PRZEBICIE (X)** często działają tylko przeciwko określonym cechom.

2.5 ROLE GRACZY

W każdej chwili każdy gracz pełni jedną lub więcej z poniższych ról. Terminy te pojawiają się w całych zasadach i określają, kto podejmuje decyzje, kto wykonuje rzuty kośćmi oraz na kogo oddziałuje dana zdolność.

▶ **Gracz aktywny**: Gracz, którego kolej właśnie przypada. Niektóre zasady, w szczególności **Reakcje**, odwołują się do tego, aby ustalić priorytet, gdy obie strony reagują na to samo zdarzenie.
▶ **Gracz kontrolujący**: Gracz, który dowodzi konkretną Jednostką, modelem lub Żetonem. Podejmuje wszystkie decyzje i wykonuje wszystkie rzuty kośćmi. Niektóre zdolności (np. Pasożyt neuronowy) mogą przenosić kontrolę; nowy kontrolujący działa wówczas pod każdym względem tak, jakby Jednostka była jego własna.
▶ **Sojusznicze i wrogie**: Wszystko, co należy do gracza kontrolującego lub jego sojuszników, jest **Sojusznicze**. Wszystko, co należy do przeciwnika, jest wrogie. W grach drużynowych wszyscy sojusznicy są względem siebie Sojuszniczy.

2.6 SŁOWA KLUCZOWE I PRIORYTET ZASAD

2.6.1 SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe zapisuje się **POGRUBIONYMI WERSALIKAMI** (np. **BROŃ BOCZNA**, **PRZEBICIE**, **UKRYTY**). Słowo kluczowe zawsze oznacza to samo, niezależnie od Jednostki, w której się pojawia. Pełne definicje znajdują się w Części 11: Glosariusz i definicje słów kluczowych.

Słowa kluczowe nie kumulują się. Uzyskanie tego samego słowa kluczowego dwukrotnie nie daje dodatkowej korzyści. Jeśli słowo kluczowe ma wartość liczbową (np. PRECYZJA (1) i PRECYZJA (2)), użyj tylko najwyższej wartości.

2.6.2 PRIORYTET

Zasady szczegółowe mają pierwszeństwo przed Zasadami ogólnymi. Jeśli tekst na **Karcie jednostki**, **Karcie misji** lub w **Zdolności specjalnej** jest sprzeczny z Zasadami podstawowymi, pierwszeństwo ma karta lub zdolność.

2.7 TYPY ZDOLNOŚCI

Każda **Zdolność specjalna** należy do jednej z trzech kategorii. Zrozumienie tej różnicy jest kluczowe, ponieważ określa, kiedy można użyć zdolności, czy wymaga ona świadomej decyzji oraz co się dzieje, gdy obaj gracze chcą działać w tym samym czasie. Część 10 omawia je w pełnym szczególe; poniżej znajduje się robocze podsumowanie.

2.7.1 ZDOLNOŚCI AKTYWNE

Zdolności aktywne to świadome wybory: zastrzyk stymulantu, zmiana trybu, wymierzony strzał. Wymagają, aby Jednostka była **Aktywowana**, i muszą zostać uruchomione bezpośrednio przed zadeklarowaniem akcji lub bezpośrednio po jej pełnym rozpatrzeniu. Gracz nie może przerwać akcji w jej trakcie, aby jej użyć.

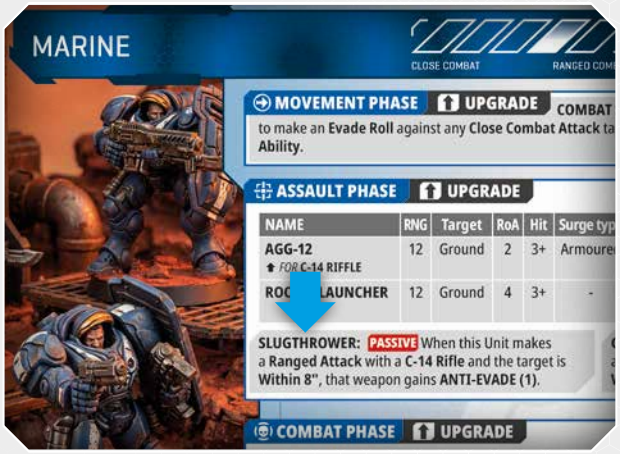
Jednostka w **Rezerwach** nie może używać **Zdolności aktywnych**, chyba że zdolność wyraźnie stanowi inaczej. Każda nazwana **Zdolność aktywna** może zostać użyta przez daną Jednostkę tylko raz na rundę, chyba że posiada słowo kluczowe **POWTARZALNY**. Efekty przyznane przez Zdolności aktywne wygasają na Koniec bieżącej rundy, o ile nie stwierdzono inaczej.

***UWAGA**: **Cecha bojowa Naziemny** oraz wysokość **POZIOM NAZIEMNY** (Część 8.5.3) to odrębne pojęcia. Jednostka **Powietrzna** 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.*

Nieoficjalna polska wersja

2.7.2 ZDOLNOŚCI PASYWNE

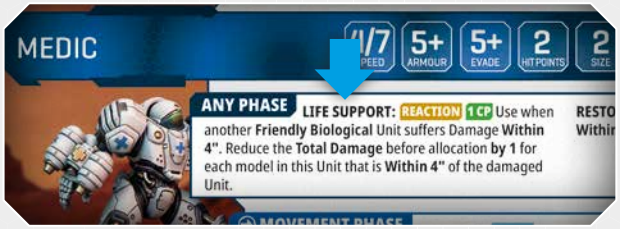
Zdolności pasywne są zawsze aktywne. Reprezentują wrodzone cechy, stałe wyposażenie lub biologiczne adaptacje, które nie wymagają decyzji o uruchomieniu; po prostu działają, dopóki Jednostka znajduje się na polu bitwy.



Podobnie jak **Zdolności aktywne**, **Zdolności pasywne** są nieaktywne, gdy Jednostka znajduje się w **Rezerwach**, o ile nie stwierdzono inaczej.

2.7.3 ZDOLNOŚCI REAKCJI

Zdolności reakcji to odruchy pola bitwy. Uruchamiają się w odpowiedzi na określony wyzwalacz, taki jak nadchodzący atak, Szarża wroga lub zniszczenie modelu, i pozwalają graczowi działać poza normalną sekwencją aktywacji. Haczyk tkwi w czasie: Reakcję trzeba zadeklarować dokładnie w chwili wystąpienia jej wyzwalacza. Gdy ta chwila minie, okazja przepada.



Każdy gracz może rozpatrzyć tylko **jedną Reakcję na Aktywację**.

Każda nazwana **Zdolność reakcji** może zostać użyta przez daną Jednostkę tylko **raz na rundę**. To ograniczenie obowiązuje przez całą rundę (wszystkie fazy i wszystkie Aktywacje). Pojedyncza Jednostka nie może użyć Reakcji o tej samej nazwie więcej niż raz na rundę, nawet przy różnych wyzwalaczach.

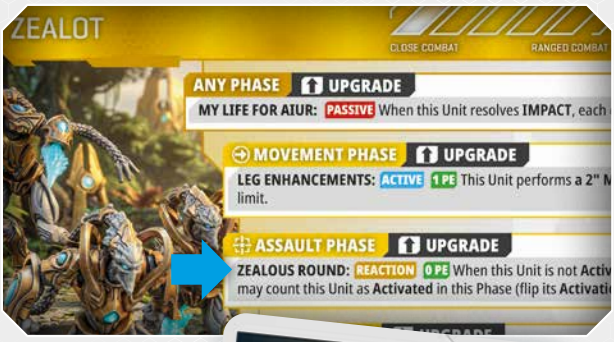
Różne Jednostki mogą każda użyć tej samej nazwanej Reakcji raz na rundę.

Jeśli obaj gracze chcą zareagować na ten sam wyzwalacz, **Gracz aktywny** rozpatruje swoją **Reakcję** jako pierwszy.

Podobnie jak Zdolności aktywne i pasywne, Zdolności reakcji nie mogą być używane, gdy Jednostka znajduje się w Rezerwach, o ile nie stwierdzono inaczej.

PRZYKŁAD: Jeśli Jednostka Zelotów zostanie zaatakowana, może użyć **Gorliwej salwy** ALBO **Pancerza naziemnego**, ale nie obu w tej samej **Aktywacji wroga**.

Jeśli Jednostka Marines zostanie zaatakowana i użyje **Pancerza piechoty** do swojego rzutu na Pancerz, Jednostka Sanitariuszek znajdująca się z tyłu nie będzie mogła użyć swojego **Podtrzymywania życia** w tej samej **Aktywacji wroga**.



CZĘŚĆ 3: KOŚCI I RZUTY

Przypadek odgrywa kluczową rolę na polu bitwy — dobrze wymierzona salwa może niegroźnie odbić się rykoszetem od wzmocnionego pancerza, a rozpaczliwa ostatnia obrona może odwrócić losy całej bitwy. W tej Części omówimy, jak używa się kości do rozstrzygania niepewnych wyników, od podstawowych rzutów i modyfikatorów po rozgrywkę, która rozstrzyga spory i decyduje o inicjatywie.

3.1 KOŚCI

Gra wykorzystuje standardowe kości sześcienne (**D6**).

▶ **D6**: Rzuć jedną kością. Wynikiem jest pokazana liczba.
▶ **D3**: Rzuć jedną kością D6 i podziel wynik na pół, zaokrąglając w górę:

- 1–2 = 1,
- 3–4 = 2,
- 5–6 = 3.

▶ **Wiele kości (2D6, 3D6)**: Rzuć podaną liczbą kości i zsumuj wyniki.

3.2 ROZGRYWKI

Gdy zasada wymaga rozgrywki, obaj gracze rzucają 2D6. Wygrywa wyższa suma. Remisy przerzuca się, aż wyłoniony zostanie zwycięzca.

3.3 PRZERZUTY

Niektóre zdolności dają szansę na przerzut, pozwalając na drugą próbę, gdy pierwszy wynik jest niekorzystny. Podnieś kość i rzuć nią ponownie. Nowy wynik zastępuje pierwotny, nawet jeśli jest gorszy. O ile nie stwierdzono inaczej, przerzut dotyczy pojedynczej kości. Jeśli zdolność określa przerzut wielu kości, postępuj zgodnie z jej instrukcjami.

3.4 MODYFIKATORY

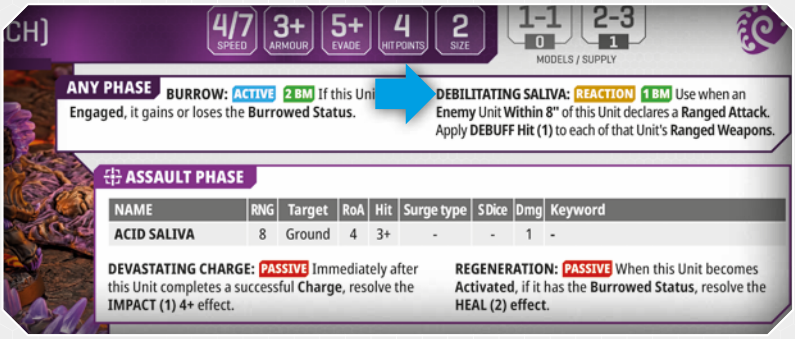
Modyfikatory zmieniają Liczbę docelową rzutu. Zastosuj wszystkie modyfikatory przed rzutem.

▶ **Modyfikator +X**: Ułatwia rzut, obniżając Liczbę docelową o X.

▶ **Modyfikator -X**: Utrudnia rzut, podnosząc Liczbę docelową o X.
▶ Modyfikatory z różnych nazwanych źródeł kumulują się, o ile nie podano inaczej.

PRZYKŁAD: Marine potrzebuje 5+, aby trafić.

▶ **Modyfikator +1** obniża Liczbę docelową o 1. Teraz trafia na 4+.
▶ **Modyfikator -1** podnosi Liczbę docelową o 1. Teraz trafia na 6+.



Tekst zdolności: „+1 do Pancerza" oznacza, że **Rzut na pancerz** się poprawia (Liczba docelowa maleje). „-1 do Trafienia" oznacza, że trafienie staje się trudniejsze (Liczba docelowa rośnie).

Liczby docelowej nigdy nie można zmodyfikować poniżej 2+ ani powyżej 6+.

Wartość zerowa (-) oznacza, że dana zdolność nie istnieje. Żaden modyfikator nie może umożliwić rzutu tam, gdzie obowiązuje Wartość zerowa.

3.5 STAŁE DODATKI

Jeśli zasada mówi „D3+1", rzuć kością i dodaj 1 do wyniku. Nie jest to modyfikator Liczby docelowej – generuje wartość (np. 4 **obrażenia** zamiast 3).

3.6 WYNIKI AUTOMATYCZNE

Żadne przygotowanie nie gwarantuje idealnego rezultatu, a żadna sytuacja nigdy nie jest naprawdę beznadziejna. Kości zawsze zostawiają miejsce na to, co nieoczekiwane.

Niezależnie od ostatecznej Liczby docelowej, naturalny wynik 6 zawsze oznacza sukces, a naturalny wynik 1 zawsze oznacza porażkę. Żaden modyfikator ani zdolność nie może przekroczyć tych granic.

3.7 TESTY

Ilekroć zasady każą graczowi wykonać rzut przeciwko liczbie – **Rzut na pancerz**, **Rzut na trafienie** lub **Sprawdzenie uniku** – ten rzut jest Testem. Każdy Test kieruje się tą samą logiką: istnieje Liczba docelowa, gracz rzuca, a wynik albo osiąga próg, albo nie.

***NOTKA PROJEKTANTA**: Modyfikatory zmieniają Liczbę docelową, a nie sam rzut kością. Dzięki temu arytmetyka pozostaje prosta, bo gracz zawsze dokładnie wie, jaka jest Liczba docelowa przed rzutem kośćmi. Zapewnia to również, że automatyczne sukcesy przy wyniku 6 i automatyczne porażki przy wyniku 1 są jednoznaczne, bez względu na to, ile modyfikatorów zastosowano do pojedynczego rzutu.*

Testy występują w dwóch odmianach:

▶ **Testy cech** korzystają z wartości z własnego profilu Jednostki — jej Pancerza, Uniku i wrodzonej odporności. Gdy oddział Marine dostaje pod ostrzał i wykonuje swoje **Rzuty na pancerz**, jest to Test cechy.

▶ **Testy atrybutów** korzystają z wartości z Profilu broni lub Zasady specjalnej, takiej jak charakterystyka Trafienia broni. Gdy ci sami Marine strzelają ze swoich Karabinów C-14 i rzucają na trafienie, jest to Test atrybutu.

Nie wszystko, co wymaga kości, jest Testem. **Generowanie wartości — Rzut na szarżę**, wynik D3 **Obrażeń** — po prostu daje liczbę. Gracz dodaje wynik kości do wartości bazowej zgodnie z instrukcją. Nie ma żadnej Liczby docelowej do pokonania.

Aby rozstrzygnąć dowolny Test: ustal bazową Liczbę docelową, zastosuj wszystkie Modyfikatory, by wyznaczyć ostateczną Liczbę docelową, i rzuć kością. Jeśli wynik jest równy Liczbie docelowej lub ją przewyższa, Test kończy się sukcesem. Jeśli nie osiąga jej, Test kończy się porażką.

3.8 PRZEKRZYWIONE KOŚCI

Jeśli kość nie ląduje płasko na powierzchni gry — zaklinowana o teren, przechylona na podstawce lub całkowicie poza stołem — rzut jest nieważny. Podnieś ją i rzuć ponownie. Gracze powinni przed grą uzgodnić, co uznają za przekrzywioną kość. Najprostszy test: jeśli wynik nie jest oczywisty na pierwszy rzut oka, przerzuć kość.

Nieoficjalna polska wersja

CZĘŚĆ 4: MIERZENIE I RUCH

Liczy się pozycja. Kilka cali może zadecydować o różnicy między zabójczą szarżą z flanki a odsłoniętą Jednostką zaskoczoną na otwartej przestrzeni. Ta Część omawia, jak mierzy się odległości, jak modele poruszają się po polu bitwy oraz zasady Spójności, które wiążą Jednostkę w całość.

4.1 MIERZENIE ODLEGŁOŚCI

Wszystkie odległości mierzy się w calach (”) za pomocą miarki lub linijki.

Gracze mogą mierzyć dowolną odległość w dowolnym momencie, w tym przed zadeklarowaniem akcji, podczas aktywacji przeciwnika oraz między Fazami. Nie ma żadnych ograniczeń co do wcześniejszego mierzenia. Zachęca się graczy, by mierzyli dokładnie i uzgadniali odległości przed podjęciem akcji.

Między modelami: Mierz od najbliższego punktu podstawki jednego modelu do najbliższego punktu podstawki drugiego modelu. W przypadku modeli na podstawkach lotniczych spód podstawki traktuje się jako podstawkę modelu przy wszystkich pomiarach (Część 2.3).

▶ **Ignoruj wystające elementy**: Broń, skrzydła, kończyny i elementy scenerii wystające poza krawędź podstawki są ignorowane.
▶ **Kontakt podstawkami**: Jeśli dwie podstawki fizycznie się stykają, odległość między nimi wynosi 0”.
▶ **Żetony i znaczniki**: Mierz do najbliższej fizycznej krawędzi.
▶ **Wysokość**: Przy obliczaniu odległości między modelami na różnych wysokościach zawsze mierz poziomo z perspektywy z góry. Różnicy wysokości w pionie nie należy uwzględniać w pomiarach. Dotyczy to Zasięgu, **zasięgu związania walką** oraz zasięgów zdolności. Odległości ruchu mierzy się zgodnie z wykonywaną akcją (patrz Część 8.5.3).

ODLEGŁOŚĆ MIĘDZY MODELAMI

W tym przykładzie *odległość między modelami mierzy się od najbliższego punktu podstawki jednego modelu do najbliższego punktu podstawki drugiego modelu.*

ODLEGŁOŚĆ MIĘDZY MODELAMI PRZEZ TEREN

W tym przykładzie *odległość między modelem a elementem terenu mierzy się od najbliższego punktu podstawki modelu do najbliższej krawędzi elementu terenu.*

ODLEGŁOŚĆ MIĘDZY WYSOKOŚCIAMI

W tym przykładzie *pomiar odległości od Marine na* ***WYSOKIM TERENIE*** *do Marine na* ***POZIOMIE NAZIEMNYM*** *wykonuje się poziomo z widoku bezpośrednio z góry, ignorując wysokość terenu w pionie.*

Nieoficjalna polska wersja

***NOTKA PROJEKTANTA**: Niektóre Jednostki mają zasady specjalne, które pozwalają ich modelom zajmować różne wysokości. Gdy tak się dzieje, wszystkie odległości między modelami w Jednostce nadal mierzy się poziomo.*

4.2 W PROMIENIU A CAŁKOWICIE W PROMIENIU

W PROMIENIU

Model jest **W promieniu** danej odległości, jeśli jakakolwiek część jego podstawki styka się z tym zasięgiem lub w niego wchodzi. Jednostka jest W promieniu danej odległości, jeśli podstawka co najmniej jednego modelu styka się z tym zasięgiem lub w niego wchodzi.

CAŁKOWICIE W PROMIENIU

Model jest **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 jest Całkowicie w promieniu tylko wtedy, gdy podstawka każdego modelu w Jednostce spełnia ten warunek.

*W tym **przykładzie** Marine odmierza 3" od swojej podstawki. Zergling A jest **Całkowicie w promieniu** tych 3" — cała jego podstawka mieści się w środku. Zergling B jest **W promieniu** 3" od Marine — część jego podstawki styka się z zasięgiem, ale nie cała. Zergling C znajduje się całkowicie poza zasięgiem 3". Uznaje się, że Jednostka Zerglingów jest W promieniu 3" od Marine, ponieważ co najmniej jeden model (Zergling A) znajduje się w zasięgu. Jednostka Zerglingów nie jest jednak Całkowicie w promieniu 3", ponieważ modele B i C nie są Całkowicie w tym promieniu.*

ZERGLING A – CAŁKOWICIE W PROMIENIU

*W tym **przykładzie** Jednostka Raptorów ze wszystkimi modelami **Całkowicie w promieniu** 3" od swojego **modelu prowadzącego**, który znajduje się na **WYSOKIM TERENIE**. Odległość mierzy się poziomo z widoku bezpośrednio z góry — wysokość terenu w pionie jest ignorowana.*

CAŁA JEDNOSTKA RAPTORÓW – CAŁKOWICIE W PROMIENIU

Nieoficjalna polska wersja

4.3 MODEL PROWADZĄCY

Model prowadzący to tymczasowy punkt odniesienia używany do wykonania ruchu Jednostki. Ilekroć Jednostka rozstrzyga akcję **Ruchu**, **Rozmieszczenia**, **Biegu**, **Szarży**, **rozłączenia** lub **Zwarcia szyków** albo dowolną inną akcję lub zdolność, która nakazuje Jednostce wyznaczyć **model prowadzący**.

Najpierw porusz **model prowadzący**, mierząc jego dokładną trasę. Następnie ustaw pozostałe modele w prawidłowej Spójności wokół nowej pozycji **modelu prowadzącego**. Wyznaczenie modelu prowadzącego kończy się po rozstrzygnięciu akcji.

4.4 SPÓJNOŚĆ JEDNOSTKI

Spójność sprawdza się na końcu każdej akcji przemieszczającej modele, w tym **Ruchu**, **Rozmieszczenia**, **Szarży**, **rozłączenia**, **Zwarcia szyków**, **Biegu**, **UMIESZCZENIA** i **PRZYWOŁANIA**.

Na końcu takiej akcji wszystkie modele w Jednostce muszą być **Całkowicie w promieniu 3"** od **modelu prowadzącego** i móc wyznaczyć do niego prawidłowe **Połączenie spójności**. Jeśli ten warunek jest spełniony, Jednostka zachowuje **Spójność**.

Pole bitwy rzadko bywa tak przychylne. Teren i zatłoczone pozycje mogą uniemożliwić modelowi osiągnięcie dozwolonej pozycji **Całkowicie w promieniu 3"** od **modelu prowadzącego**. Gdy tak się dzieje, ustaw dany model jak najbliżej modelu prowadzącego. Model **musi** mimo to zachować prawidłowe **Połączenie spójności**. Jednostka z jednym lub większą liczbą modeli ustawionych dalej niż 3" **traci Spójność**.

Jeśli modelu nie da się ustawić w żadnej dozwolonej pozycji z zachowaniem prawidłowego **Połączenia spójności**, zostaje natychmiast usunięty jako strata.

Jednostka, która zachowuje **Spójność**, pozostaje w niej aż do następnej akcji przemieszczającej. Straty z jakiegokolwiek źródła nigdy nie wyzwalają sprawdzenia **Spójności** i nigdy nie powodują, że Jednostka **traci Spójność**.

Jednostka **traci Spójność** tylko wtedy, gdy ten warunek nie był spełniony na końcu jej ostatniej akcji przemieszczającej.

Zachowując **Spójność**, Jednostka może normalnie kontrolować i kontestować **znaczniki misji** (patrz 8.9.1).

POŁĄCZENIE SPÓJNOŚCI Przy ustawianiu modeli po ruchu najpierw ustaw **model prowadzący**. Następnie ustaw każdy pozostały model po kolei, **Całkowicie w promieniu 3"** od modelu prowadzącego, tak by można było wyznaczyć do niego **Połączenie spójności**.

Połączenie spójności to łańcuch wyobrażonych linii wykreślonych od modelu do modelu przez modele tej samej Jednostki. Połączenia **nie mogą** przechodzić przez modele z innych Jednostek, przez teren ani przez luki, przez które sam **model prowadzący** nie mógłby się przemieścić. Połączenie **może** przechodzić przez modele **Wroga**, z którymi Jednostka jest aktualnie **związana walką**, oraz przez **PUNKTY DOSTĘPU**.

Każdy model, który **nie może** znaleźć dozwolonej pozycji z zachowaniem **Połączenia spójności**, zostaje natychmiast **usunięty jako strata**.

JEDNOSTKI LATAJĄCE A POŁĄCZENIA SPÓJNOŚCI: Przy wyznaczaniu **Połączeń spójności** dla Jednostki **latającej** ignoruj teren. Połączenia mogą swobodnie przechodzić przez elementy terenu dowolnego **Rozmiaru**, a także przez modele z innych Jednostek.

UTRATA SPÓJNOŚCI Jeśli na końcu akcji przemieszczającej modele dowolny model nie jest **Całkowicie w promieniu 3"** od modelu prowadzącego, Jednostka **traci Spójność**. Jednostki bez Spójności **nie mogą kontrolować ani kontestować znaczników misji** (Część 8.9.1).

Nieoficjalna polska wersja

*W tym **przykładzie Jednostka Marine zachowuje Spójność**. Wszystkie jej modele są **Całkowicie w promieniu 3"** od **modelu prowadzącego** (oznaczonego na niebiesko), z Połączeniami spójności (oznaczonymi na czerwono) wykreślonymi od pozostałych modeli do modelu prowadzącego. Model Marine po lewej łączy się z modelem prowadzącym przez inny model ze swojej Jednostki, aby ominąć blokujący teren.*

*W tym **przykładzie** Jednostka Marine z **niedozwolonym ustawieniem**. Wszystkie modele w Jednostce są **Całkowicie w promieniu 3"** od swojego **modelu prowadzącego**, ale model za murem (oznaczony na czerwono) **nie może wykreślić Połączenia spójności** do innego modelu ze swojej Jednostki bez przechodzenia przez pokazany teren. Ponieważ model nie może wykreślić połączenia przez inny model bez przechodzenia przez zabroniony teren, gracz nie może ustawić modelu w tym miejscu.*

Nieoficjalna polska wersja

4.5 WPROST KU I WPROST OD

Niektóre zdolności zmuszają Jednostkę do ruchu **WPROST KU** innej Jednostce lub **WPROST OD** niej. Poprowadź wyimaginowaną prostą linię od środka podstawki działającego modelu przez środek podstawki modelu docelowego. Model, którego to dotyczy, podąża wzdłuż tej linii.

Jeśli teren lub inny model blokuje drogę, model, którego to dotyczy, omija przeszkodę **najkrótszą możliwą trasą**, a następnie kontynuuje ruch w pierwotnym kierunku. Jeśli dwie trasy są jednakowo krótkie, wybiera gracz kontrolujący.

Po zakończeniu ruchu:

▶ Model poruszający się **WPROST KU nie może** zakończyć ruchu dalej od celu, niż zaczął.
▶ Model poruszający się **WPROST OD nie może** zakończyć ruchu bliżej celu, niż zaczął.

Jednostki wielomodelowe poruszające się WPROST KU: **modelem prowadzącym musi** być ten z najkrótszą trasą do celu. Przesuń go najpierw. Ustaw pozostałe modele możliwie najbliżej celu, zachowując **spójność**.

Jednostki wielomodelowe poruszające się WPROST OD: **modelem prowadzącym musi** być ten z najkrótszą trasą do celu. Przesuń go najpierw. Ustaw pozostałe modele możliwie najdalej od celu, zachowując **spójność**.

Gdy w jednostce docelowej znajduje się wiele modeli, poprowadź wyimaginowaną linię do modelu, który jest fizycznie najbliżej (przy ruchu ku) lub najdalej (przy ruchu od) działającego modelu.

Jeśli jakikolwiek efekt ruchu wymuszonego zmusza model do wyjścia poza krawędź pola bitwy, zatrzymuje się on na krawędzi pola bitwy, stykając się z krawędzią stołu. Modelu nie można przesunąć poza granicę pola bitwy.

4.6 PRZEŚWIT SZCZELINY A ROZMIAR MODELU

Nie każda szczelina w terenie jest dość szeroka, by się przez nią przecisnąć, a Siege Tank nie przeciśnie się przez tę samą dziurę co Zergling.

Szczelina to dowolna fizyczna przestrzeń między elementami terenu lub modelami, przez którą przebiega trasa ruchu modelu.

Model prowadzący może przechodzić przez szczeliny w zależności od **rozmiaru** jednostki:

▶ **Rozmiar 2 lub mniejszy**: może przechodzić przez szczeliny o szerokości co najmniej 1”. Piechota i mniejsze stworzenia wykorzystują wąskie korytarze niedostępne dla większych jednostek.
▶ **Rozmiar 3 lub większy**: wymaga szczeliny o szerokości co najmniej 3”.

Niezależnie od prześwitu, modelu **nie można** ustawić tam, gdzie jego podstawka fizycznie się nie mieści. Prześwit reguluje ruch przez przestrzeń, a nie zatrzymanie się w niej.

Otwory w elementach terenu – takie jak łuki, drzwi i wyłomy – są traktowane jako szczeliny na potrzeby prześwitu szczeliny, nawet jeśli otaczający element terenu ma **rozmiar 2** lub większy. Szczelina musi być dość szeroka dla kategorii **rozmiaru** modelu. Gracze powinni uzgodnić, które otwory w terenie są przechodnie, podczas przygotowania pola bitwy.

Dotyczy to wszystkich rodzajów ruchu: **Ruchu**, **Biegu**, **Szarży**, **rozłączenia** i **Zwarcia szyków**.

Jednostki latające ignorują prześwit szczeliny podczas ruchu. Ich **model prowadzący** porusza się punkt-do-punktu, omijając cały teren w trakcie przemieszczania. Model prowadzący musi jednak nadal zakończyć ruch w dozwolonej pozycji, w której jego podstawka lub stojak fizycznie się mieści, nie zachodząc na podstawkę lub stojak innego modelu ani na teren.

Nieoficjalna polska wersja

CZĘŚĆ 5: KARTY I CHARAKTERYSTYKI

Każda jednostka, broń i zdolność w grze ma zestaw charakterystyk przedstawionych na kartach. Ta część wyjaśnia anatomię **kart jednostek** i **profili broni**, znaczenie każdej cechy oraz sposób odczytywania danych, które napędzają każdą akcję na polu bitwy.

5.1 KARTY JEDNOSTEK

Każda Jednostka ma **Kartę jednostki**, która zawiera wszystkie informacje potrzebne do jej użycia w grze.

1. NAZWA JEDNOSTKI

2. SZYBKOŚĆ: maksymalna odległość w calach, jaką **Model prowadzący** może pokonać w standardowym **Ruchu**.

▶ **Wartości dzielone** (np. 4"/7"): użyj drugiej wartości tylko wtedy, gdy jednostka zostanie zredukowana do jednego pozostałego modelu lub gdy jednostka rozpoczęła z jednym modelem.

▶ **Wartość zerowa** (-): jednostka **nie może** się poruszać ani być przemieszczana w żaden sposób, w tym efektami **UMIESZCZENIE** i efektami ruchu wymuszonego.

3. PANCERZ: Liczba docelowa, którą obrońca **musi** osiągnąć lub przewyższyć na D6, by anulować trafienie.

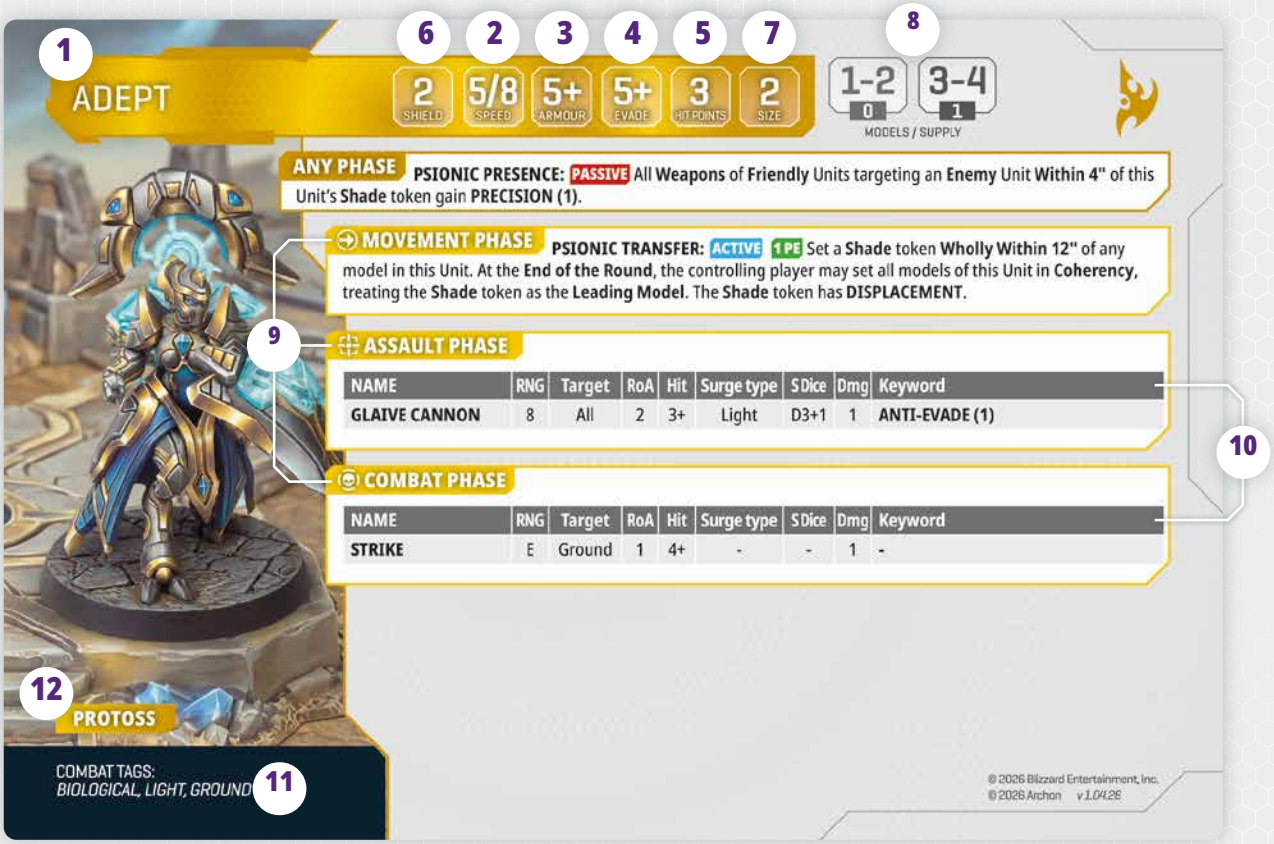
4. UNIK: drugorzędna charakterystyka obronna reprezentująca zwinność. Używana tylko wtedy, gdy zasada lub warunek wyraźnie przyznaje **Rzut na unik**.

▶ **Wartość zerowa** (-): jednostka nie może wykonywać **rzutów na unik**. Zdolność, która wyraźnie przyznaje **rzut na unik**, nie znosi tego.

5. PUNKTY ŻYCIA (PŻ): **obrażenia**, jakie pojedynczy model musi wytrzymać, zanim zostanie usunięty.

6. OSŁONA (OPCJONALNIE): jeśli ta wartość jest obecna na **Karcie jednostki**, dodaj ją do **Punktów życia (PŻ)** pierwszego modelu. Jednostka jest **Osłonięta**. Jednostka traci **status Osłonięcia**, gdy Łączne **obrażenia** jej przypisane przekroczą 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, by jednostka była **Osłonięta**. Statusu Osłonięcia nie można przywrócić za pomocą **LECZENIA**.



Awers karty jednostki

Nieoficjalna polska wersja

7. ROZMIAR: kategoria wysokości pionowej modelu, używana do **linii wzroku** i interakcji z terenem.

8. PROFIL ZAOPATRZENIA: wiąże liczbę pozostałych modeli w jednostce z jej **bieżącą wartością zaopatrzenia**. Aktualizuj natychmiast, gdy straty zmniejszą liczbę modeli do niższego przedziału. Zaopatrzenie jest używane przy rozmieszczaniu, kontroli **znaczników misji** oraz testach **rozłączenia**.

9. POLA FAZ: zdolności specjalne oraz profile broni dostępne w określonych fazach.

10. PROFILE BRONI: każda broń jest przypisana do fazy szturmu albo fazy walki i może być użyta wyłącznie w tej fazie. Każdy profil broni podaje:

▶ **[ZAS] Zasięg**: maksymalny skuteczny dystans. Bronie do walki wręcz podają **E (zasięg związania)**. Niektóre bronie szablonowe podają **FT**.
▶ **Cel**: co broń może trafić. **Naziemny** (tylko jednostki naziemne), **Latający** (tylko jednostki latające) lub **Wszyscy** (zarówno jednostki naziemne, jak i latające).
▶ **[SA] Szybkostrzelność**: kości rzucane na każdy strzelający model.
▶ **Traf**: liczba docelowa wymagana na D6, aby zadać trafienie.
▶ **Typ nawały**: **cecha bojowa**, która wyzwala wydajność nawały broni.
▶ **K nawały**: typ kości rzucanej w celu określenia wyników nawały (D3 lub D6).
▶ **[OBR] Obrażenia**: **obrażenia** zadawane na każdą kość w **puli obrażeń**.
▶ **Słowo kluczowe**: zasady specjalne broni (np. **PRZEBICIE**, **BROŃ BOCZNA**).

11. CECHY BOJOWE: cechy bojowe jednostki.

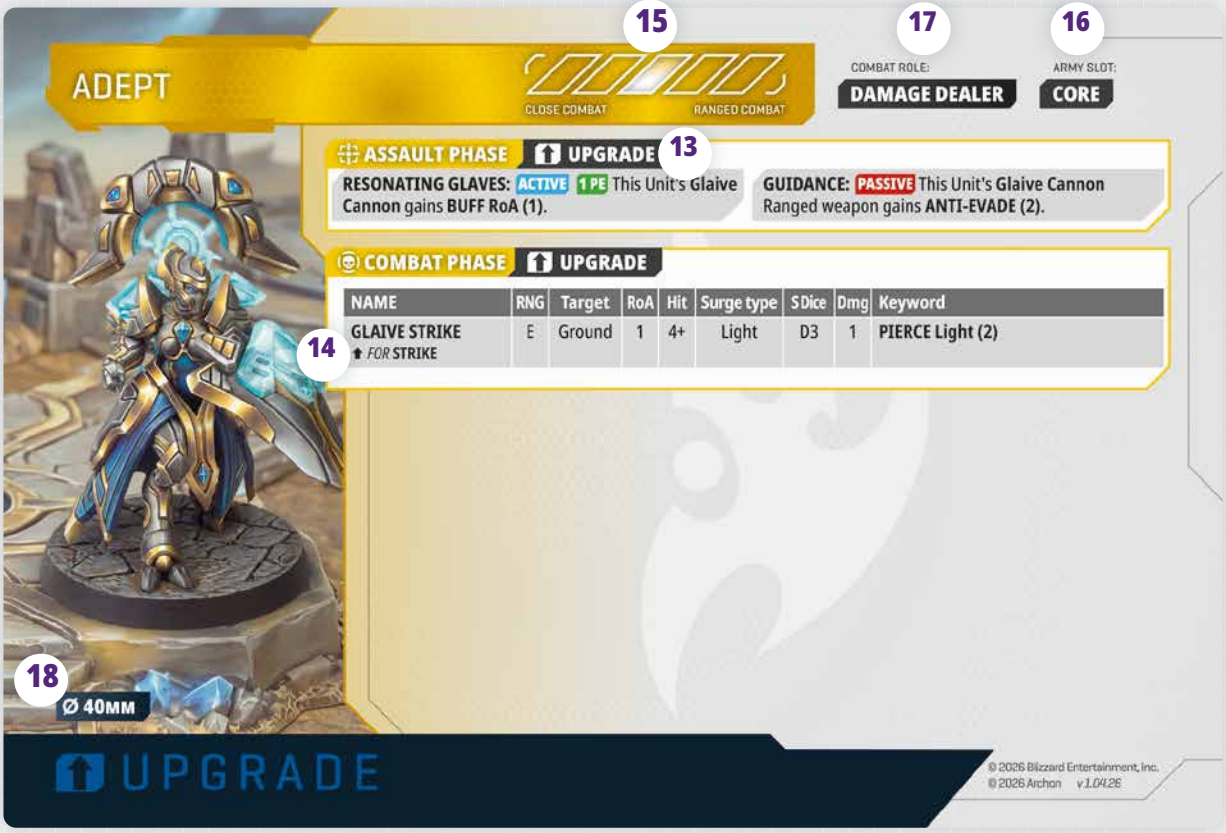
12. CECHA FRAKCJI: frakcja, do której należy jednostka.

5.2 ZASADY SPECJALNE I ULEPSZENIA

Rewers każdej **karty jednostki** wymienia opcjonalne ulepszenia dostępne podczas budowy armii.

13. ULEPSZENIE: nowe zdolności lub bronie dodane do profilu.

14. ZAMIENNIKI (↑ **ZA**): wpis pokazujący, "↑ **ZA [Nazwa broni]** " oznacza, że nowa broń całkowicie zastępuje oryginalną.



Rewers karty jednostki

15. ZASIĘG WALKI: preferowany dystans, jaki ta jednostka stara się utrzymać względem wrogich jednostek.

16. SLOT ARMII: typ slotu (Podstawowy, Elitarny, Wsparcie, Powietrzny lub Bohater) wymagany do wystawienia tej jednostki. Każda jednostka zajmuje liczbę slotów tego typu równą jej początkowej **wartości zaopatrzenia** (część 9.1.6).

17. Tekst fabularny opisujący rolę jednostki.

18. Średnica podstawki, na której **musi** być osadzony model.

5.3 KARTY TAKTYCZNE

Żaden dowódca nie idzie do walki wyłącznie z bronią palną. Guz biomasy w dobrym miejscu, przemiatanie sensoryczne trzymane w odwodzie czy powstrzymana burza psioniczna potrafią zmienić przegraną bitwę w pogrom. **Karty taktyczne** to strategiczne zasoby, rozkazy i doktryny, jakimi dysponuje przywódca wojskowy, kupowane przed bitwą i zagrywane wtedy, gdy są najbardziej potrzebne.

Karty taktyczne kupuje się za **wespan** podczas **budowy armii** (część 9.1.4).

1. NAZWA: nazwa **karty taktycznej**.

2. OZNACZENIE UNIKATOWE: jeśli występuje, tylko jedna kopia tej karty może zostać włączona do armii.

3. CECHY FRAKCJI: cecha rasy oraz wszelkie podcechy frakcji, które określają, które armie mogą włączyć tę kartę (część 9.1.2).

4. SLOTY ARMII: sloty organizacyjne odblokowane, gdy ta karta zostanie włączona do armii (np. 2× Podstawowy, 1× Wsparcie). Te sloty dodają się do slotów zapewnianych przez **kartę frakcji**.

5. TYP I WARTOŚĆ ZASOBU: zasób frakcji (**PD** dla **Terran**, **BT** dla **Zergów**, **EP** dla **Protosów**) oraz ilość generowana, gdy ta karta zostaje **wyczerpana** zamiast użycia jej **zdolności specjalnej**.

6. ZDOLNOŚCI SPECJALNE: jedna lub więcej zdolności aktywnych, pasywnych lub **reakcji**, rozpatrywanych zgodnie ze standardowymi zasadami (części 10.1–10.4).

Nieoficjalna polska wersja

5.4 KARTY FRAKCJI

Karta frakcji jest fundamentem każdej armii. Określa, kim jesteś, jakiej doktryny się trzymasz i jakie siły wolno ci wprowadzić na pole bitwy.

Każda armia musi zawierać dokładnie **jedną kartę frakcji**, wybraną podczas budowy armii.

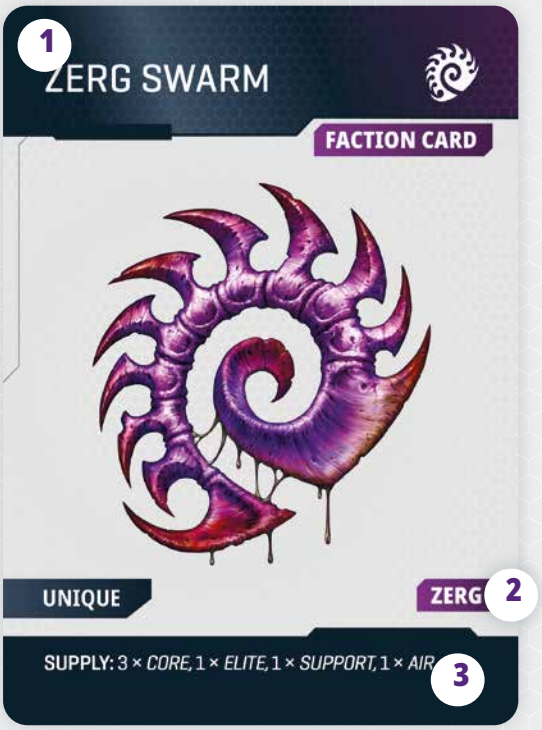
1. NAZWA FRAKCJI: nazwa frakcji. Może ona pełnić także funkcję słowa kluczowego, do którego odwołują się inne zasady i zdolności.

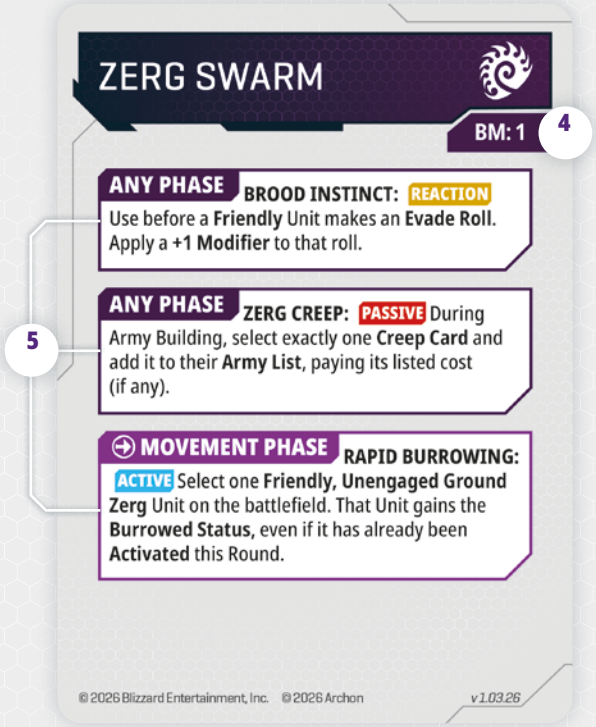
2. CECHY FRAKCJI: cecha rasy oraz wszelkie podcechy frakcji, które określają, które jednostki i **karty taktyczne** można włączyć do armii (część 9.1.2).

3. POCZĄTKOWE SLOTY ARMII: sloty organizacyjne zapewniane przez samą **kartę frakcji** (np. 3× Podstawowy, 1× Bohater, 2× Wsparcie). Dodatkowe sloty odblokowuje się, kupując **karty taktyczne**.

4. TYP I WARTOŚĆ ZASOBU: zasób frakcji (**PD** dla **Terran**, **BT** dla **Zergów**, **EP** dla **Protosów**) oraz ilość generowana, gdy ta karta zostaje **wyczerpana** zamiast użycia jej **zdolności specjalnej**.

5. ZDOLNOŚCI SPECJALNE: jedna lub więcej zdolności aktywnych, pasywnych lub **reakcji**, rozpatrywanych zgodnie ze standardowymi zasadami (części 10.1–10.4).





5.5 KARTY MISJI

Każdy konflikt ma swój cel. Sporne złoże minerałów, rozbity prom z kluczowymi informacjami albo relikt Xel'Naga jarzący się mocą, ukryty głęboko pod powierzchnią. **Karty misji** rozstrzygają, o co toczy się konflikt, jak długo potrwa bitwa i co trzeba osiągnąć, aby zwyciężyć. To misja wyznacza kształt walki, a nie odwrotnie.

Karty misji wybiera się podczas draftu (Część 9.2).

1. NAZWA: Nazwa misji.

2. SKALA STARCIA: skala rozgrywki, dla której ta misja jest przeznaczona (Potyczka, Standardowa lub Wielka ofensywa).

3. POCZĄTKOWE ZAOPATRZENIE: pula zaopatrzenia dostępna dla każdego gracza w rundzie 1.

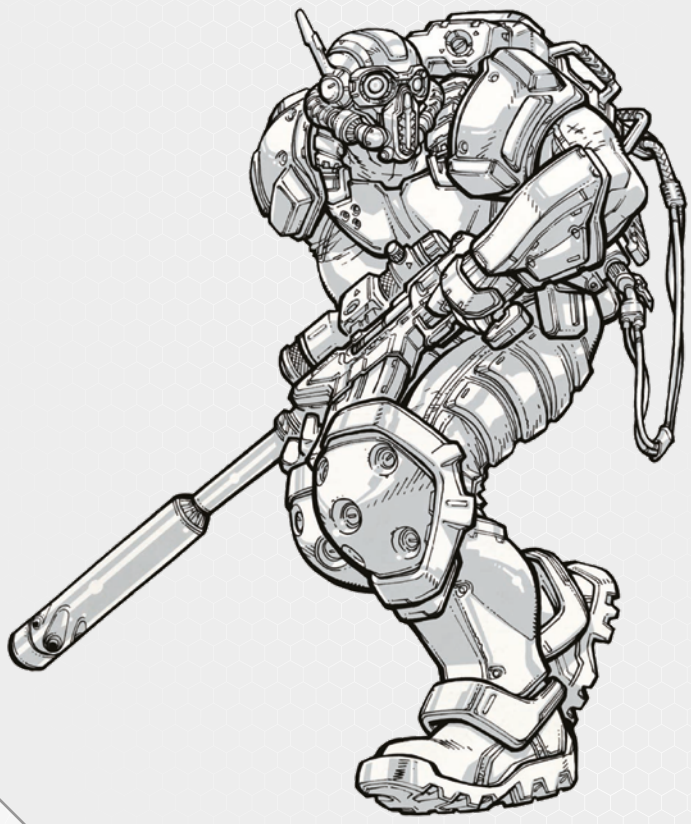
4. ESKALACJA ZAOPATRZENIA: wartość, o którą **pula zaopatrzenia** zwiększa się na początku każdej kolejnej rundy.

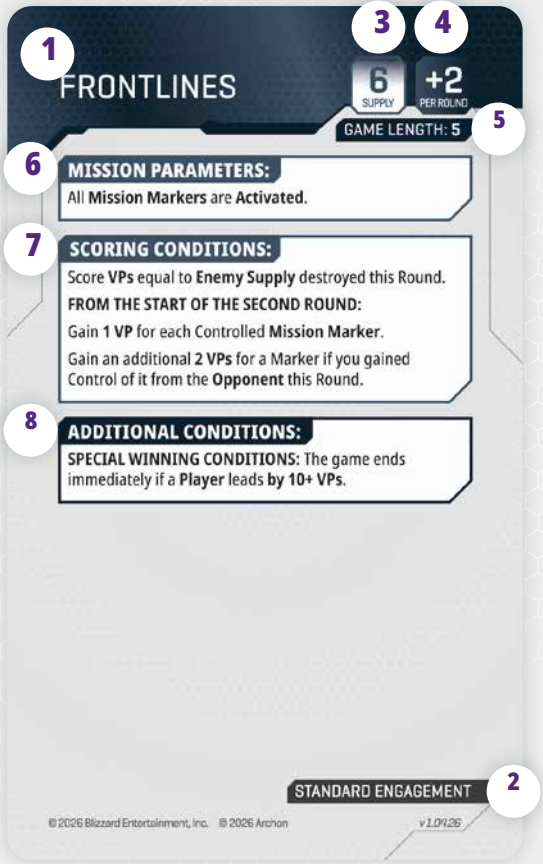
5. DŁUGOŚĆ GRY: liczba rund rozgrywanych przed zakończeniem gry (zwykle 5).

6. PARAMETRY MISJI: instrukcje przygotowania, stany **znaczników misji** oraz wszelkie warunki specjalne obowiązujące od początku gry.

7. WARUNKI PUNKTACJI: jak gracze zdobywają punkty zwycięstwa na końcu każdej rundy.

8. WARUNKI DODATKOWE: zasady specjalne lub warunki zwycięstwa właściwe tej misji, w tym wszelkie wyzwalacze natychmiastowego zwycięstwa.





Nieoficjalna polska wersja

5.6 KARTY ROZMIESZCZENIA

Miejsce, z którego przystępujesz do bitwy, jest równie ważne jak to, co do niej wprowadzasz. Wąski kanion kanalizuje cały atak w strefę śmierci. Równoległe strefy rozmieszczenia na otwartym terenie dają zwycięstwo temu, kto strzeli pierwszy. **Karty rozmieszczenia** wyznaczają geometrię wojny, punkty wejścia, strefy zakazane oraz teren, który należy zdobyć.

Karty rozmieszczenia wybiera się podczas draftu.

1. NAZWA: Nazwa układu rozmieszczenia.

2. SKALA STARCIA: skala rozgrywki, dla której ta rozmieszczenie jest przeznaczone (Potyczka, Standardowa lub Wielka ofensywa).

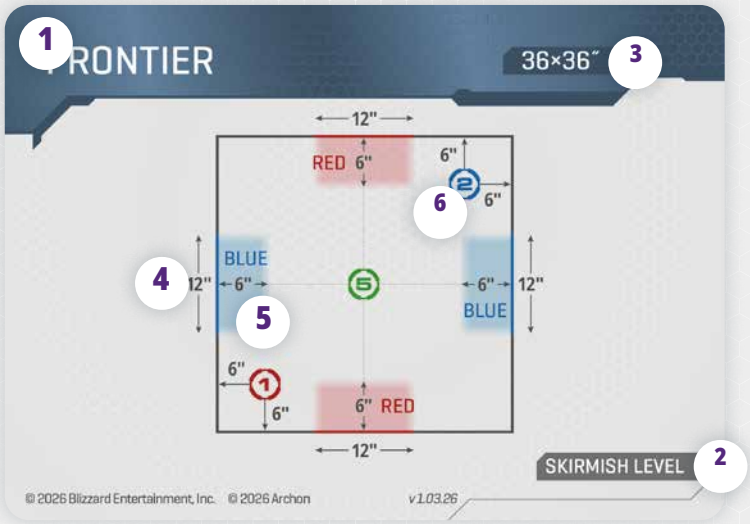
3. WYMIARY POLA BITWY: wymagany rozmiar stołu dla tego rozmieszczenia.

4. KRAWĘDZIE WEJŚCIA: krawędzie stołu przypisane każdemu graczowi. Jednostki wkraczają na pole bitwy od swojej przypisanej **krawędzi wejścia** podczas rozmieszczania z **rezerw**.

5. STREFA WPŁYWU: obszar zakazany rozciągający się 6" w głąb pola od **krawędzi wejścia** każdego gracza. **Wrogie** jednostki przybywające z **rezerw** nie mogą zakończyć rozmieszczenia w tym obszarze. **Strefa wpływu** nie oddziałuje na jednostki znajdujące się już na polu bitwy.

6. WSPÓŁRZĘDNE ZNACZNIKÓW: dokładne pomiary do rozmieszczenia każdego numerowanego **znacznika misji** na polu bitwy.

Korzystanie z karty rozmieszczenia podczas przygotowania: Po wybraniu **karty rozmieszczenia** wykonaj jej instrukcje w tej kolejności: potwierdź wymiary stołu, przypisz **krawędzie wejścia** każdemu graczowi, ustaw **znaczniki strefy wpływu** w narożnikach **krawędzi wejścia** każdego gracza, tam gdzie to konieczne, a następnie ustaw **znaczniki misji** na podanych współrzędnych. Pełną sekwencję przygotowania znajdziesz w Części 9.3.



CZĘŚĆ 6: SYSTEM ZAOPATRZENIA

***UWAGA PROJEKTANTA**: Zaopatrzenie jest sercem warstwy strategicznej gry. Bezpośredni związek między bojową obecnością jednostki a liczbą pozostałych jej modeli sprawia, że każdy utracony model niesie konsekwencje wykraczające poza same **Obrażenia**. Jednostka z mniejszą liczbą modeli zużywa mniej zaopatrzenia (umożliwiając rozmieszczenie nowej jednostki z **rezerw**), słabiej kontestuje cele i dysponuje mniejszą masą taktyczną, by bezpiecznie się **rozłączyć**. To decyzja taktyczna: zatrzymać jednostkę dla jej siły ognia czy poświęcić ją, by uwolnić zaopatrzenie na nową jednostkę z **rezerw**?*

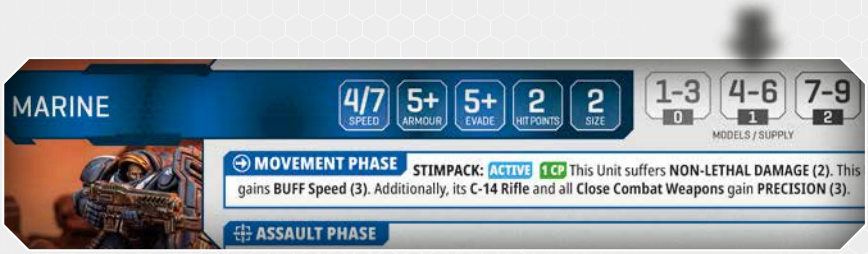
Armie w StarCraft: Tabletop Miniature Game nie są rozmieszczane w pełnej sile. Posiłki przybywają falami, a gdy jednostki ponoszą straty, ich zdolność do skutecznego rozmieszczania maleje. System zaopatrzenia określa, kiedy i ile jednostek gracz może wystawić, tworząc nieustanne napięcie między rzuceniem sił do walki teraz a zachowaniem ich w rezerwie.

Zaopatrzenie odzwierciedla obecność jednostki na polu bitwy, jej stan osobowy, rozpęd oraz zasoby dowodzenia niezbędne do utrzymania jej w walce. W przeciwieństwie do stałych charakterystyk zaopatrzenie jest dynamiczne: gdy jednostka ponosi straty, jej zaopatrzenie spada.

6.1 PROFIL ZAOPATRZENIA

Każda **karta jednostki** zawiera profil zaopatrzenia w prawym górnym rogu, wiążący liczbę pozostałych modeli z **bieżącą wartością zaopatrzenia**. Gdy straty zmniejszą liczbę modeli do niższego przedziału, natychmiast zaktualizuj **bieżącą wartość zaopatrzenia**.

PRZYKŁAD: Oddział 9 Marines ma zaopatrzenie 2. Oddział 6 Marines ma zaopatrzenie 1. Po zmniejszeniu do 3 modeli ich zaopatrzenie spada do 0.



6.2 JAK WYKORZYSTUJE SIĘ ZAOPATRZENIE

ROZMIESZCZENIE

Każda misja ustala **pulę zaopatrzenia**, czyli maksymalną ilość zaopatrzenia, jaka może znajdować się na polu bitwy w danym momencie. **Pula zaopatrzenia** zaczyna się od wartości podanej na **karcie misji** i zwiększa się o wartość **eskalacji zaopatrzenia** w każdej **rundzie**.

Gracz może wystawić jednostkę do gry z **rezerw** tylko wtedy, gdy **bieżąca wartość zaopatrzenia** tej jednostki jest mniejsza lub równa **dostępnemu zaopatrzeniu**, czyli bieżącej wartości **puli zaopatrzenia** pomniejszonej o łączne zaopatrzenie wszystkich **sojuszniczych** jednostek znajdujących się już w grze na polu bitwy.

W żadnym momencie **łączne bieżące zaopatrzenie** jednostek gracza na polu bitwy nie może przekroczyć **puli zaopatrzenia**.

W ostatniej rundzie rozgrywki (określonej przez **kartę misji**) **pula zaopatrzenia** jest nieograniczona. Wszystkie jednostki pozostające w **Rezerwach** można wystawić do gry bez ograniczeń zaopatrzenia, zachowując normalną naprzemienną sekwencję aktywacji.

KONTROLA ZNACZNIKÓW MISJI

To **zaopatrzenie** decyduje o tym, kto kontroluje teren. Aby ustalić kontrolę nad **znacznikiem misji**, każdy gracz sumuje **bieżącą wartość zaopatrzenia** wszystkich swoich uprawnionych jednostek kontestujących ten znacznik (pełne wymogi uprawnień zob. część 8.9.1) — nie liczbę modeli, lecz ich łączne zaopatrzenie. Znacznik kontroluje gracz z najwyższą sumą.

Jednostka z zaopatrzeniem 0 może kontrolować znacznik, jeśli żadne **wrogie** jednostki go nie kontestują. Jednak jednostka **poza spójnością** nigdy nie może kontrolować ani kontestować **znacznika misji**.

Latające jednostki nie mogą kontestować ani kontrolować **znaczników misji**, ponieważ znajdują się w powietrzu i nie zajmują terenu.

MASA TAKTYCZNA

Wyrwanie się z walki wręcz to akt desperacji. Jednostka, która się **rozłącza**, ponosi dotkliwą karę: w następnej fazie szturmu nie może wykonać akcji **ataku dystansowego** ani **szarży**. Oddział jest zbyt zajęty wycofywaniem się, by przeprowadzić skuteczny atak.

Jednak jeśli w chwili ogłoszenia **rozłączenia Bieżąca wartość zaopatrzenia** rozłączającej się jednostki przewyższa łączne zaopatrzenie wszystkich **wrogich** jednostek, z którymi jest **związana walką**, tę karę się **ignoruje**.

Przeważające siły mają dość masy, by wycofać się bez przeszkód. Samotny oddział osłonowy powinien spowalniać wroga, a nie całkowicie go zatrzymywać.

POCZĄTKOWE ZAOPATRZENIE JEDNOSTKI

Niektóre **karty misji** przyznają **punkty zwycięstwa** równe **wrogiemu** zaopatrzeniu zniszczonemu w danej rundzie. W takich przypadkach wartość zaopatrzenia zniszczona w tej rundzie zostaje dodana do wyniku podczas fazy punktacji.

Nieoficjalna polska wersja

CZĘŚĆ 7: POLE BITWY

Teren, na którym toczy się bitwa, jest równie istotny jak zaangażowane armie. Mury blokują **linię wzroku**, wysokość zapewnia dominującą pozycję ogniową, a wąskie przejścia mogą skierować cały szturm w strefę śmierci. Ta część wyjaśnia, jak działa **linia wzroku**, jak teren wpływa na modele o różnych **Rozmiarach** oraz jak osłona terenu i wysokość kształtują przebieg walki.

7.1 LINIA WZROKU

Każdy strzał, każda zdolność i każdy rozkaz wymagający wyraźnego widoku celu przebiega według tego samego procesu. **Linia wzroku** określa, co model widzi, a tym samym, w co może strzelać.

StarCraft: Tabletop Miniature Game wykorzystuje **dwuwymiarowy system linii wzroku (LoS)**. Wszystkie testy **linii wzroku** rozstrzyga się z perspektywy z góry, patrząc na pole bitwy pionowo z góry.

Aby ustalić, czy działający model widzi cel, poprowadź wyobrażoną prostą linię od **dowolnej części** podstawki działającego modelu do **dowolnej części** podstawki modelu docelowego.

Jeśli linia nie przechodzi przez żaden **teren blokujący** (dowolny element terenu o **rozmiarze efektywnym** 1 lub większym – patrz Część 11), cel jest widoczny. Nie są wymagane żadne dalsze testy.

Jeśli linia przechodzi przez **teren blokujący**, cel nie jest automatycznie ukryty. Sprawdź zasady **osłony terenu** (Część 7.1.1), aby ustalić, czy teren rzeczywiście blokuje **linię wzroku**. Teren, który przecina linię, ale nie spełnia wymagań pełnej osłony ani osłony bezpośredniej, nie blokuje **linii wzroku**. Cel pozostaje widoczny.

Na potrzeby **linii wzroku** obrys elementu terenu wyznacza jego fizyczna podstawka lub, jeśli jej nie ma, najbardziej zewnętrzne krawędzie jego litej struktury oglądane z góry. O ile gracze nie ustalą inaczej podczas przygotowania pola bitwy, szczeliny, okna, drzwi i otwarte wnętrza w obrębie obrysu **blokują Linię wzroku**.

Otwór w terenie może być przejezdny dla ruchu, nie licząc się jednocześnie jako otwarty dla **linii wzroku** (zasady prześwitu szczelin w Części 4.6).

Podczas przygotowania pola bitwy gracze muszą uzgodnić obrys każdego elementu terenu oraz to, które otwory (jeśli w ogóle) liczą się jako przejezdne szczeliny dla ruchu.

***UWAGA PROJEKTANTA**: Nasza gra wykorzystuje metodę **linii wzroku** z góry, zamiast dokładnego pomiaru od oka modelu. Zapobiega to sporom o dokładną postawę, pochylone tułowie i umiejscowienie broni. Zapewnia też, że teren oddziałuje poprawnie niezależnie od postawy modelu czy konstrukcji podstawki. Minusem jest niewielka utrata filmowego klimatu, ale w zamian za szybkość i równowagę jest on tego wart.*

LINIA WZROKU ZABLOKOWANA PRZEZ TEREN O TYM SAMYM ROZMIARZE

***W tym przykładzie** gracz sprawdza **linię wzroku** od Marudera (**Rozmiar 2**) do Karakana (**Rozmiar 2**) przez zrujnowany mur (**Rozmiar 2**). Mur jest wystarczająco duży, by całkowicie zablokować **linię wzroku**. Żaden z modeli nie jest **widoczny** dla drugiego.*

Nieoficjalna polska wersja

***W tym przykładzie** gracz sprawdza **linię wzroku** od Goliata (**Rozmiar 3**) do Marudera (**Rozmiar 2**) przez zrujnowany mur (**Rozmiar 2**). Mur jest zbyt niski, by ukryć Goliata. **Linia wzroku** nie jest zablokowana, a oba modele są **widoczne** dla siebie nawzajem.*

SKUTECZNA LINIA WZROKU DZIĘKI ROZMIAROWI JEDNOSTKI WIĘKSZEMU NIŻ TEREN

7.1.1 OSŁONA TERENU

Elementy terenu mogą blokować **linię wzroku** między modelami. Element terenu zapewnia osłonę terenu na jeden z dwóch sposobów:

▶ **Pełna osłona**: Element terenu blokuje **linię wzroku**, jeśli jego **rozmiar efektywny** (Część 7.1.2) jest **równy Rozmiarowi efektywnemu zarówno** atakującego, jak i Celu lub od niego **większy**. Żaden z modeli nie widzi ponad terenem – **Linia wzroku** jest zablokowana.
▶ **Osłona bezpośrednia**: Jeśli **linia wzroku** przechodzi przez element terenu, a atakujący albo cel znajduje się **w promieniu 1"** od tego terenu, **linia wzroku** między nimi jest zablokowana, pod warunkiem że **rozmiar efektywny** elementu terenu jest **równy Rozmiarowi efektywnemu** modelu znajdującego się **w promieniu 1"** lub od niego **większy**.

Każdy element terenu ocenia się pod kątem osłony terenu niezależnie. Elementy terenu nie łączą swojego **rozmiaru efektywnego** ani bliskości. Jeśli żaden pojedynczy element terenu nie spełnia wymagań pełnej osłony ani osłony bezpośredniej, **linia wzroku** nie jest zablokowana, niezależnie od tego, przez ile elementów terenu przechodzi linia.

MARTWA STREFA WYSOKOŚCI

Jeśli model na **WYSOKIM TERENIE (Rozmiar 3+)** wyznacza **linię wzroku** do modelu na **POZIOMIE NAZIEMNYM**, który znajduje się **w promieniu 1"** od podstawy tego samego elementu terenu, **linia wzroku** jest zablokowana. Dotyczy to obu kierunków – żaden z modeli nie widzi drugiego.

BLISKIE STARCIE

Jeśli oba modele znajdują się **w promieniu 1"** od tego samego elementu terenu i **w promieniu 3"** od siebie, osłona bezpośrednia, Wysokość i martwa strefa nie mają zastosowania. **Linię wzroku** rozstrzyga się normalnie, używając standardowej linii (Część 7.1).

OSŁONA BEZPOŚREDNIA

***W tym przykładzie** gracz sprawdza **linię wzroku** od Goliata do Jednostki Marines przez zrujnowany mur. Mur jest zbyt niski, by całkowicie zablokować widok Goliata. Jednak dwóch Marines znajduje się **w promieniu 1"** od muru. Ponieważ **rozmiar efektywny** muru jest równy Rozmiarowi Marines, korzystają oni z zasady **osłony bezpośredniej**. Linia wzroku do i od tych dwóch Marines jest zablokowana.*

Nieoficjalna polska wersja

LINIA WZROKU ZABLOKOWANA PRZEZ WYSOKI TEREN

***W tym przykładzie**: Marine na **WYSOKIM TERENIE** sprawdza **linię wzroku** do Zerglinga na **POZIOMIE NAZIEMNYM**. Zergling znajduje się **w promieniu 1"** od podstawy tego samego elementu terenu, na którym stoi Marine, ale oba modele dzieli więcej niż 3". Zergling jest zbyt blisko podnóża klifu, by dało się go zobaczyć z góry – Linia wzroku jest zablokowana. Działa to w obie strony – Zergling również nie widzi Marine nad sobą. Gdyby oba modele znajdowały się **w promieniu 3"** od siebie, zastosowanie miałaby reguła Bliskiego dystansu i użyto by standardowych zasad linii wzroku.*

LINIA WZROKU NA BLISKIM DYSTANSIE

***W tym przykładzie** gracz sprawdza **linię wzroku** od Goliata do Karakana przez zrujnowany mur. Karakan normalnie korzystałby z reguły **osłony bezpośredniej**, ale ponieważ Goliat również znajduje się **w promieniu 1"** od tego samego muru, a modele dzieli mniej niż **3"**, zastosowanie ma reguła **Bliskiego dystansu**. Osłona bezpośrednia zostaje pominięta i użyto standardowych zasad linii wzroku.*

Nieoficjalna polska wersja

PORADA Abathura

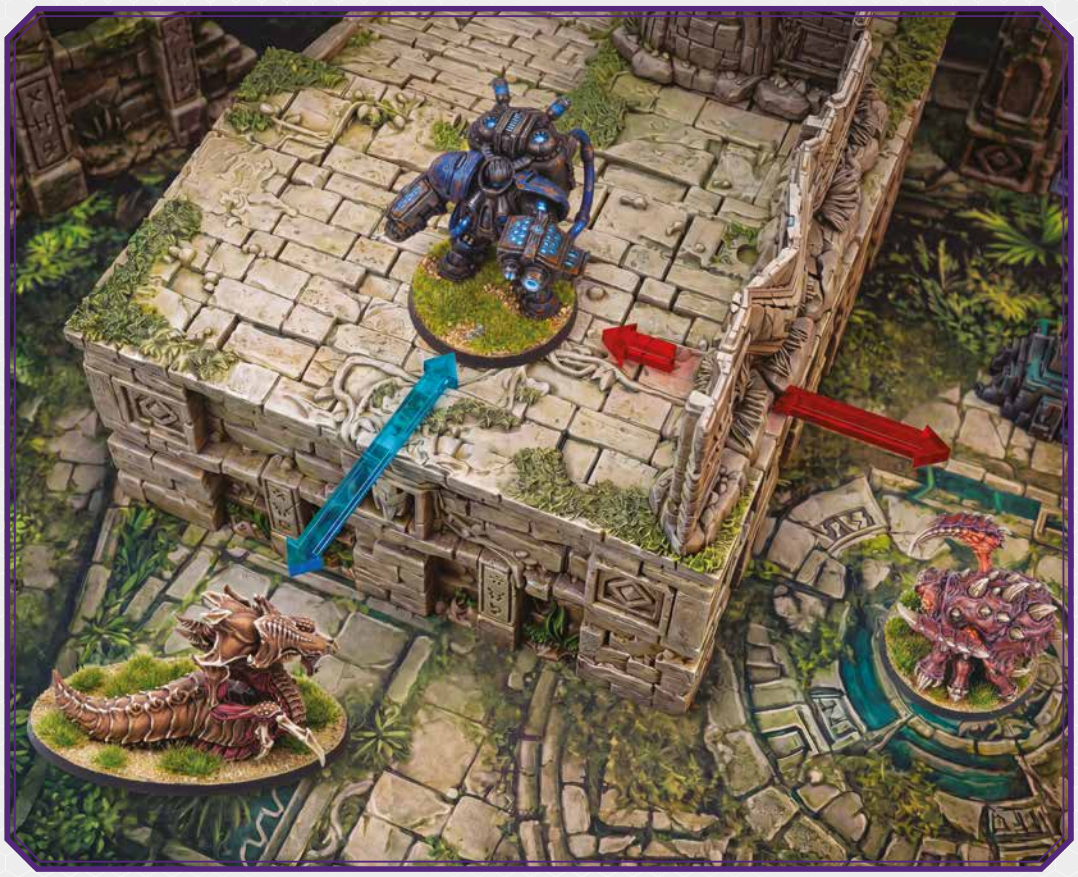
***WYSOKI TEREN** to potęga na polu bitwy. Gdy Jednostka znajduje się na terenie o **Rozmiarze** 3 lub 4, jej **rozmiar efektywny** osiąga niebotyczny poziom, pozwalając jej spoglądać ponad przeszkodami, które zablokowałyby linię wzroku Jednostkom na niższym terenie. Najlepszą pozycją dla wsparcia dystansowego jest wykorzystanie **WYSOKIEGO TERENU**, bo możesz zsyłać ogień z góry. Wadą jest oczywiście to, że Jednostki na **WYSOKIM TERENIE** są wystawione niemal na wszystko, więc stawiaj tam Jednostki tylko wtedy, gdy poradzą sobie z tym, co na nie idzie. Specjaliści dystansowi z dobrymi wartościami Pancerza lub Uniku to ci, którzy naprawdę błyszczą z **WYSOKIEGO TERENU**, ale Jednostki o słabszych wartościach powinny pozostać na dole, jeśli chcą pozostać ukryte.*

7.1.2 WYSOKOŚĆ I ROZMIAR EFEKTYWNY

Gdy model stoi na wierzchu elementu terenu (takiego jak **WYSOKI TEREN**): **Rozmiar efektywny** jest równy **Rozmiarowi** modelu powiększonemu o **Rozmiar** terenu.

PRZYKŁAD: Marine (**Rozmiar 2**) na **WYSOKIM TERENIE** (**Rozmiar 4**) ma **rozmiar efektywny** 6. Widzi ponad murami o **Rozmiarze 5**, które oślepiłyby go na **POZIOMIE NAZIEMNYM**.

▶ ***Perspektywa z góry**: Tylko elementy terenu wznoszące się pionowo między pozycjami obu modeli (patrząc z góry) mogą zablokować strzał. Pozioma powierzchnia, na której stoi model, nie zasłania trasy prowadzonej z góry.*
▶ ***Piętrzenie terenu**: Gdy element terenu zostaje ustawiony na **WYSOKIM TERENIE** lub **ŚREDNIM TERENIE**, jego **rozmiar efektywny** rośnie tak samo jak w przypadku modelu – zyskuje **Rozmiar** terenu, na którym stoi.*



***W tym przykładzie** Maruder (**Rozmiar 2**) znajduje się na **WYSOKIM TERENIE** (**Rozmiar 3**), co daje mu **rozmiar efektywny** 5. Zrujnowany mur (Rozmiar 2) także stoi na WYSOKIM TERENIE (Rozmiar 3), co daje mu rozmiar efektywny 5. Ponieważ mają ten sam rozmiar efektywny, Maruder nie widzi ponad zrujnowanym murem. Karakan (Rozmiar 2) na **POZIOMIE NAZIEMNYM** nie może nawiązać **linii wzroku** z Maruderem, bo blokuje ją zrujnowany mur (**Rozmiar efektywny 5**). Hydralisk na POZIOMIE NAZIEMNYM może jednak nawiązać linię wzroku z Maruderem, ponieważ na drodze nie ma żadnej przeszkody.*

Nieoficjalna polska wersja

***NOTATKA PROJEKTANTA**: **WYSOKI TEREN** sam w sobie jest silną pozycją na polu bitwy dzięki premii z **rozmiaru efektywnego** oraz **linii wzroku**. Jednostka zajmująca WYSOKI TEREN jest jednak także bardziej Widoczna dla niemal wszystkiego na stole, co tworzy słabość. Rzut na unik zapewniany Jednostkom zajmującym WYSOKI TEREN odzwierciedla defensywną korzyść z przebywania na podwyższonej pozycji. Trudniej jest strzelać pod górę. Daje to graczom mocny powód, by zajmować podwyższoną pozycję, poza premią z linii wzroku.*

7.1.3 OSŁONA WYSOKIEGO TERENU

Jeśli wszystkie modele Jednostki stoją na **WYSOKIM TERENIE** (teren o **Rozmiarze 3** lub większym) jakąkolwiek częścią swoich podstawek, Jednostka uzyskuje prawo do wykonania **Rzutu na unik** przeciwko wszystkim **Atakom dystansowym** pochodzącym z niższego poziomu. Atak pochodzi z niższego poziomu, jeśli przynajmniej jeden model atakującej Jednostki nie stoi na **WYSOKIM TERENIE** żadną częścią swojej podstawki.

Wyjątek: Jednostki **latające** nigdy nie korzystają z Osłony **WYSOKIEGO TERENU**, niezależnie od ich fizycznej pozycji na polu bitwy. **Ataki dystansowe** wykonywane przez Jednostki latające nigdy nie pochodzą z niższego poziomu, niezależnie od ich pozycji na polu bitwy.

7.1.4 JEDNOSTKI LATAJĄCE I OSŁONA

Podczas sprawdzania **linii wzroku** do modelu **latającego** lub od niego ignoruj zasadę pełnej osłony.

Reguły osłony bezpośredniej oraz martwej strefy wysokości nadal obowiązują.

Na potrzeby Osłony traktuj **rozmiar efektywny** modelu **latającego** jako wyższy niż **rozmiar efektywny** dowolnego elementu terenu na stole.

Z tego powodu teren nigdy nie może zapewnić pełnej osłony przeciwko modelowi **latającemu** ani nie może zapewnić osłony bezpośredniej modelowi **latającemu** jako modelowi znajdującemu się **w promieniu 1"** od terenu. Model **latający** wciąż jednak podlega każdej regule osłony bezpośredniej lub martwej strefy wysokości, która dotyczy drugiego modelu w ataku.

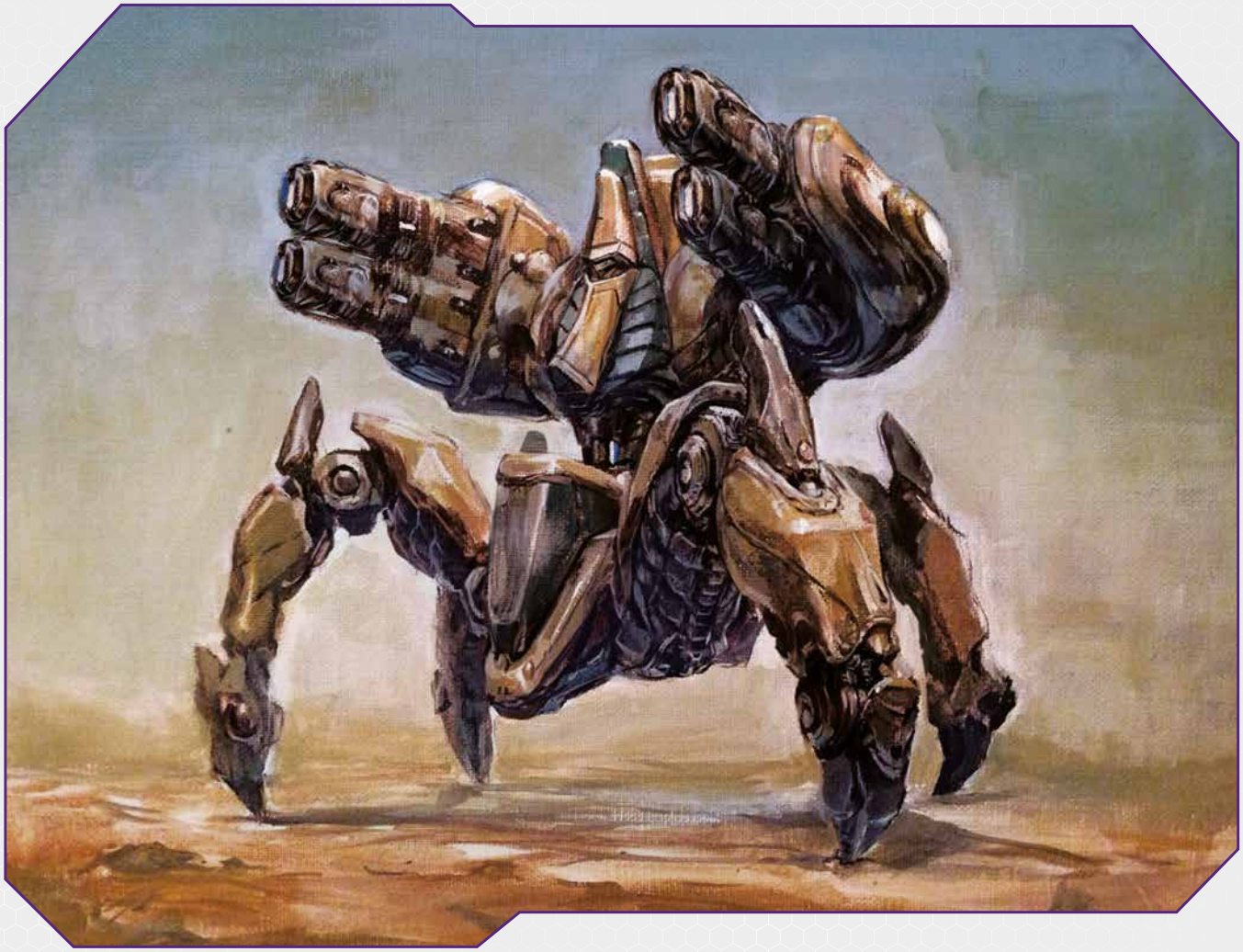


TABELA PODSUMOWANIA LoS I OSŁONY:

LINIA WZROKU – ZASADY PODSTAWOWE

wynik reguła / przypadek		szczegół
SYSTEM PODSTAWOWY (§7.1)		
Metoda **LoS**	● **2D Z GÓRY**	Poprowadź prostą linię od dowolnej części podstawki atakującego do dowolnej części podstawki celu, patrząc dokładnie z góry.
Pomiar	● **TYLKO POZIOMO**	Wysokość pionowa nigdy nie wpływa na sprawdzanie Zasięgu ani **LoS**.
Trasa **nie** przechodzi przez Teren blokujący	✔ **WIDOCZNY**	Nie są wymagane dalsze sprawdzenia.
Trasa przechodzi przez Teren blokujący	◆ **SPRAWDŹ OSŁONĘ**	Zastosuj reguły pełnej osłony lub osłony bezpośredniej (§7.1.1). Cel wciąż może być Widoczny.
Definicja obrysu terenu	● **ZEWNĘTRZNA KRAWĘDŹ**	Szczeliny, okna i przejścia wewnątrz elementu terenu blokują **LoS**.
ROZMIAR EFEKTYWNY I WYSOKOŚĆ (§7.1.2)		
Model na WYSOKIM TERENIE	● **ROZMIAR MODELU+TERENU**	**Np. Marine (Rozmiar 2) na WYSOKIM TERENIE (Rozmiar 4) = Rozmiar efektywny 6.**
Element terenu na **WYSOKIM TERENIE**	● **ROZMIAR TERENU+TERENU**	Ta sama reguła piętrzenia dotyczy terenu ustawionego na podwyższonych powierzchniach.
Model na POZIOMIE NAZIEMNYM	▬ **BRAK PREMII**	**Rozmiar efektywny** = wyłącznie własna cecha **Rozmiaru** modelu.
MARTWA STREFA WYSOKOŚCI (§7.1.1)		
Model na **WYSOKIM TERENIE** prowadzi LoS do modelu na **POZIOMIE NAZIEMNYM w promieniu 1"** od podstawy terenu	✖ **LoS ZABLOKOWANA**	Obowiązuje w obie strony. Żaden model nie widzi drugiego.
Nadpisanie Bliskiego dystansu (oba **w promieniu 1"** od tego samego terenu ORAZ w promieniu 3" od siebie)	✔ **LoS PRZYWRÓCONA**	Obowiązują standardowe zasady **LoS**. Martwa strefa jest ignorowana. Działa w obie strony.

Nieoficjalna polska wersja

OSŁONA - PEŁNA TABELA DECYZYJNA

RODZAJ OSŁONY	WARUNEK	TABELA WYNIKÓW LoS	
PEŁNA OSŁONA			
Pełna osłona	**Efektywny rozmiar** terenu ≥ Efektywny rozmiar ZARÓWNO atakującego, JAK I celu	✖ **LoS ZABLOKOWANA**	§7.1.1
OSŁONA BEZPOŚREDNIA			
Osłona bezpośrednia (atakujący za terenem)	Linia LoS przechodzi przez teren ORAZ atakujący znajduje się **w promieniu 1"** od tego terenu ORAZ **efektywny rozmiar** terenu efektywny rozmiar atakującego ≥ ⚠ Wyjątek bliskiego starcia: jeśli oba modele znajdują się **w promieniu 1"** od tego samego fragmentu terenu ORAZ **w promieniu 3"** od siebie, ta zasada zostaje pominięta – zamiast niej użyj standardowej **LoS**.	✖ **LoS ZABLOKOWANA** (chyba że Bliskie starcie)	§7.1.1
Osłona bezpośrednia (cel za terenem)	Linia LoS przechodzi przez teren ORAZ cel znajduje się **w promieniu 1"** od tego terenu ORAZ **efektywny rozmiar** terenu efektywny rozmiar celu ≥ ⚠ Wyjątek bliskiego starcia: jeśli oba modele znajdują się **w promieniu 1"** od tego samego fragmentu terenu ORAZ **w promieniu 3"** od siebie, ta zasada zostaje pominięta – zamiast niej użyj standardowej **LoS**.	✖ **LoS ZABLOKOWANA** (chyba że Bliskie starcie)	§7.1.1
BRAK OSŁONY / WIDOCZNY MIMO TERENU			
Teren zbyt mały	Pełna osłona nie działa ORAZ żaden z modeli nie znajduje się **w promieniu 1"** od terenu (osłona bezpośrednia nie działa)	✔ **WIDOCZNY**	§7.1.1
Wiele małych fragmentów terenu	Linia przechodzi przez kilka fragmentów, ale żaden pojedynczy fragment nie spełnia warunków pełnej ani bezpośredniej osłony	✔ **WIDOCZNY**	§7.1.1
Model nie znajduje się **w promieniu 1"** od terenu	Linia przechodzi przez teren; warunek bliskości osłony bezpośredniej nie jest spełniony dla tego modelu	✔ **WIDOCZNY**	§7.1.1
OSŁONA WYSOKIEGO TERENU - PREMIA DO UNIKU			
Osłona WYSOKIEGO TERENU	WSZYSTKIE modele broniącej się jednostki są **całkowicie w promieniu WYSOKIEGO TERENU** (**Rozmiar 3+**) ORAZ co najmniej jeden atakujący model NIE jest całkowicie w promieniu WYSOKIEGO TERENU	◆ **PRZYZNANY RZUT NA UNIK**	§7.1.3
Atakujący również znajduje się na **WYSOKIM TERENIE**	Wszystkie atakujące modele są **całkowicie w promieniu WYSOKIEGO TERENU**	✖ **BRAK PREMII DO UNIKU**	§7.1.3

Nieoficjalna polska wersja

RODZAJ OSŁONY	WARUNEK	WYNIK LoS	ODNIESIENIE
	JEDNOSTKI LATAJĄCE		
Pełna osłona	Podczas sprawdzania **linii wzroku** do modelu **latającego** lub od niego ignoruj zasadę pełnej osłony.	✔ WIDOCZNY – BRAK OSŁONY	§7.1.1
Osłona bezpośrednia cel	**Efektywny rozmiar** jednostek **latających** jest zawsze wyższy niż efektywny rozmiar dowolnego fragmentu terenu na stole.	✔ WIDOCZNY – BRAK OSŁONY	§7.1.1
Osłona bezpośrednia atakujący	Linia LoS przechodzi przez teren ORAZ cel znajduje się **w promieniu 1"** od tego terenu ORAZ **efektywny rozmiar** terenu ≥ efektywny rozmiar celu	✖ LoS ZABLOKOWANA (chyba że Bliskie starcie)	§7.1.1
Osłona WYSOKIEGO TERENU	Jednostki **latające** nigdy nie korzystają z osłony **WYSOKIEGO TERENU**, niezależnie od ich fizycznej pozycji na polu bitwy.	✖ BRAK PREMII DO UNIKU	§7.1.3

WAŻNE: Każdy fragment terenu jest oceniany niezależnie pod kątem osłony. Fragmenty nie sumują **efektywnego rozmiaru** ani bliskości – jeden fragment musi samodzielnie spełnić cały warunek. TRAWA, w odróżnieniu od pozostałego terenu **Rozmiaru** 2, nie blokuje ruchu, ale blokuje linię wzroku.

TEREN BLOKUJĄCY I WYSOKOŚĆ - SZYBKA TABELA

ROZMIAR	BLOKUJE?	PRZEBYWALNY?
Rozmiar 0	✖ NIE BLOKUJE	✔ PRZECHODZI SWOBODNIE
Rozmiar 1	✔ BLOKUJE	✔ PRZECHODZI SWOBODNIE
Rozmiar 2	✔ BLOKUJE	✖ NIE MOŻE PRZEJŚĆ
Rozmiar 2 - TRAWA	✔ BLOKUJE	◆ PRZECHODZI (zniszczony)
Rozmiar 3+	✔ BLOKUJE	✖ NIE MOŻE PRZEJŚĆ

Jak dotrzeć / zasada WYSOKOŚCI	
POZIOM NAZIEMNY	Stanie na polu bitwy
ŚREDNI TEREN	Teren poziomy Rozmiar 1–2
WYSOKI TEREN	Teren poziomy Rozmiar 3+
Zmiana wysokości	Wymaga użycia **PUNKTU DOSTĘPU**
Jednostki latające	Ignorują teren; poruszają się od punktu do punktu

Nieoficjalna polska wersja

7.2 ZWIĄZANIE WALKĄ I ZASIĘG ZWIĄZANIA

Zasięg związania rozciąga się 1" poziomo od podstawki dowolnego modelu. Gdy dwa **wrogie** modele znajdują się **w promieniu 1"** od siebie, są **związane walką** – zwarte w walce wręcz.

O ile nie zaznaczono inaczej, jednostka nie może zakończyć żadnego ruchu ani zostać **UMIESZCZONA** w **zasięgu związania** jakiegokolwiek wrogiego modelu.

Gdy jakikolwiek model w jednostce jest **związany walką** z jakimkolwiek modelem we **wrogiej** jednostce, obie jednostki są uznawane za związane walką.

JEDNOSTKI ZWIĄZANE WALKĄ

7.2.1 OGRANICZENIA ZWIĄZANIA WALKĄ

Modele są **związane walką** tylko wtedy, gdy spełnione są wszystkie poniższe warunki:

▶ Cechy bojowe pasują: modele naziemne wiążą walką tylko modele naziemne. Modele latające nie mogą zostać związane walką przez żaden model.
▶ Teren nie blokuje:

- **Teren o rozmiarze 0–1**: związanie walką jest możliwe przez niego.
- **Teren o rozmiarze 2+**: modele **nie mogą** wiązać walką przez niego. Nawet **w promieniu 1"** ściana **o rozmiarze 2+** między nimi oznacza, że nie są **związane walką**.
- Modele na **WYSOKIM TERENIE nie mogą** wiązać walką modeli na **POZIOMIE NAZIEMNYM** i odwrotnie.
- Modele na **ŚREDNIM TERENIE** mogą wiązać walką modele na **WYSOKIM TERENIE** lub POZIOMIE NAZIEMNYM tylko wtedy, gdy oba modele przylegają do tego samego **PUNKTU DOSTĘPU** łączącego ich wysokości.

7.3 ZNACZNIKI I ŻETONY

7.3.1 ŻETONY

Żetony reprezentują namacalne elementy pola bitwy – guzy biomasy, żrącą wydzielinę i Cienie. Traktuj je jak **teren (Rozmiar 0)** z własną podstawką. Modele mogą poruszać się przez żetony, ale **nie mogą** zakończyć ruchu, nachodząc na nie, o ile nie zaznaczono inaczej. Żetony są usuwane na końcu rundy gry, chyba że zaznaczono inaczej. Zawsze mierz do najbliższej krawędzi podstawki żetonu.

7.3.2 ZNACZNIKI

Znaczniki służą do śledzenia statusów lub stanów gry. W przeciwieństwie do żetonów nie mają fizycznej obecności. Nie blokują **linii wzroku** ani ruchu.

▶ Znaczniki misji to numerowane znaczniki używane na polu bitwy podczas przygotowania na współrzędnych pokazanych na **karcie rozmieszczenia**. Każdy znacznik ma 32 mm średnicy i dwie strony: **aktywowaną** lub **dezaktywowaną**. Każdy jest oznaczony kolorem według numeru: znaczniki 1 i 3 są czerwone, znaczniki 2 i 4 są niebieskie, a znacznik 5 jest neutralny.

▶ Znaczniki aktywacji są umieszczane obok jednostki, która zakończyła swoją turę w danej fazie. Są dwustronne: strzałka skierowana do góry pokazuje, że jednostka zakończyła swoją turę w fazie 1 (ruch). Odwrotna strona oznacza, że jednostka zakończyła swoją turę w fazie 2 (szturm).

▶ Wskaźniki frakcji są używane na **znacznikach misji**, aby pokazać, który gracz kontroluje dany znacznik misji w danym momencie. Niektóre **zdolności specjalne** wykorzystują wskaźniki frakcji do oznaczenia obszaru pola bitwy.

Nieoficjalna polska wersja

▶ **Znaczniki trybów** służą do śledzenia zmian operacyjnych (np. **TRYB OBLĘŻNICZY**, **ZAGRZEBANY**). Te **znaczniki statusu** mają **POZOSTAJE W GRZE**.

▶ **Znaczniki strefy wpływów** służą do wyznaczenia **strefy wpływów**, gdy **krawędź wejścia** nie rozciąga się wzdłuż całej krawędzi stołu. Są to narożne znaczniki w kształcie litery L, które muszą być ustawione dokładnie tak, jak pokazano na **karcie rozmieszczenia**.

▶ **Znacznik pierwszego gracza** służy do śledzenia, który gracz ma inicjatywę. Jego posiadacz wybiera, który gracz aktywuje się jako pierwszy na początku każdej fazy. Znacznik przechodzi między graczami w trakcie gry, zwykle gdy gracz spasuje wcześnie w fazie lub gdy na końcu rundy liczone są punkty zwycięstwa.

▶ Znaczniki **wzmocnienia** / **osłabienia** służą do śledzenia efektów i niektórych statusów wpływających na jednostkę. Efekty pozytywne śledzone są **znacznikami wzmocnienia** (niebieskimi), a efekty negatywne znacznikami osłabienia (czerwonymi).

7.4 ZNISZCZONE JEDNOSTKI

Gdy padnie ostatni model, jednostka zostaje zniszczona.

Każdy efekt, zdolność i stan działający obecnie na zniszczoną jednostkę natychmiast się kończy. Żetony stworzone przez zniszczoną jednostkę są usuwane (chyba że mają **POZOSTAJE W GRZE**). Efekty, które zniszczona jednostka nałożyła na inne jednostki, pozostają na tych jednostkach, chyba że efekt wyraźnie stanowi inaczej.

Zniszczona jednostka nie może wrócić do gry, chyba że konkretna zasada stanowi inaczej.

CZĘŚĆ 8: SEKWENCJA GRY

Skoro podstawy zostały omówione, a oddziały zebrane, nadszedł czas do walki. Każda runda bitwy przebiega według prostego następstwa: ruch jednostek, ostrzał, brutalna walka wręcz i zdobywanie celów. Ta sekcja omówi każdy krok cyklu walki, zaczynając od początkowej akcji **ruchu**, a kończąc na końcowym podliczeniu punktów zwycięstwa.

8.1 RUNDY I FAZY

Gra trwa do **5 rund**. Każda runda ma cztery fazy rozstrzygane w ścisłej kolejności:

FAZA	NAZWA	KLUCZOWE AKCJE
1	Faza ruchu	Rozmieścić, Ruch, rozłączenie, Utrzymanie
2	Faza szturmu	Atak dystansowy, Szarża, Bieg, Utrzymanie
3	Faza walki	Zewrzeć szyki, Atak w walce wręcz
4	Faza punktacji i porządkowania	Kontrola znaczników, Zdobycie PZ, Porządkowanie

8.2 SYSTEM AKTYWACJI

Podczas faz 1, 2 i 3 gracze stosują **aktywację naprzemienną**. Posiadacz **znacznika pierwszego gracza** decyduje, który gracz aktywuje się jako pierwszy w każdej fazie. Następnie gracze robią to na przemian, każdy aktywując jedną jednostkę na turę. Każda **aktywowana** jednostka wykonuje dokładnie **jedną** akcję z listy dostępnej w danej fazie.

PORADA Abathura

Na początku zasoby będą ograniczone, a plansza wciąż będzie się kształtować. Jeśli rozmieścisz cenną jednostkę zbyt wcześnie, będzie ona narażona na intensywny ostrzał, zanim uzyskasz wystarczającą obecność na planszy, by ją wesprzeć. Z drugiej strony zbyt długie trzymanie jednostek w rezerwie zmarnuje ich potencjał. Dobrą strategią jest zacząć od rozmieszczenia tanich jednostek, by kontestować znaczniki i zbierać informacje, a następnie rozmieścić cenne jednostki w rundach 2 i 3.

Nieoficjalna polska wersja

***NOTATKA PROJEKTANTA**: Zwycięzca rzutu rozstrzygającego może oddać **znacznik pierwszego gracza** przeciwnikowi – i czasami jest to właściwa decyzja. Ruch jako drugi w fazie ruchu oznacza, że przeciwnik angażuje swoje jednostki pierwszy, pozwalając ci reagować. Ruch jako pierwszy w fazie szturmu wynagradza cię za wczesne **spasowanie** w fazie ruchu. Decyzja o tym, kto zaczyna rundę 1 z tym znacznikiem, jest sama w sobie decyzją strategiczną, a nie tylko formalnością.*

8.2.1 PASOWANIE I INICJATYWA

W dowolnym momencie tury **aktywny gracz** może **spasować** zamiast aktywować jednostkę. Gracz musi spasować, jeśli nie pozostały mu żadne uprawnione jednostki.

Pierwszy gracz, który **spasuje** w fazie, bierze **znacznik pierwszego gracza** na następną fazę. Gdy gracz **spasuje**, nie może już aktywować żadnych jednostek w tej fazie. Przeciwnik następnie kończy swoje pozostałe aktywacje.

8.2.2 WYZNACZANIE PIERWSZEGO GRACZA

Gracze wykonują rzut rozstrzygający (Część 3.2). Zwycięzca przydziela **znacznik pierwszego gracza** dowolnemu z graczy na rundę 1.

***NOTATKA PROJEKTANTA**: Rozpoczynanie każdej jednostki w rezerwie to celowe odejście od tradycyjnej bitewniaki figurkowej. Zamiast rozmieszczać całą armię na stole na starcie i angażować się w te pozycje przed rzutem choćby jedną kostką, gracze rozwijają swoją obecność na polu bitwy stopniowo w każdej rundzie. To podejście jest podobne do tego, jak tradycyjna gra strategiczna czasu rzeczywistego rozwija swoją obecność ekonomiczną – wczesne rundy wymagają decyzji, które jednostki zaangażować przy ograniczonym zaopatrzeniu, a późniejsze rundy karzą tych, którzy nie zarządzali tymi wczesnymi decyzjami skutecznie. Pomaga to również wyeliminować powszechny problem uderzenia alfą w turze 1.*

8.3 ROZMIESZCZENIE I REZERWY

Żadna jednostka nie zaczyna na polu bitwy. Wszystkie jednostki ujęte na **liście armii** zaczynają w **Rezerwach**. Wprowadzaj je na pole bitwy podczas fazy ruchu, na ile pozwala zaopatrzenie.

8.3.1 PULA ZAOPATRZENIA

Posiłki nie przybywają wszystkie naraz; kanały nadprzestrzenne potrzebują czasu na ustabilizowanie, Nadrządcy wymagają korytarzy lotu, a Transportowce czekają w kolejce na orbitalnych wektorach podejścia.

Pula zaopatrzenia to całkowita dostępna pojemność, jaką dowódca może mieć w danej chwili, i rośnie ona wraz z tym, jak logistyka nadrabia zaległości na froncie.

▶ **Runda 1**: **pula zaopatrzenia** równa jest początkowemu zaopatrzeniu z **karty misji**.
▶ **Późniejsze rundy**: pula zaopatrzenia rośnie o wartość **eskalacji zaopatrzenia** w każdej rundzie.
▶ **Ostatnia runda**: w ostatniej rundzie każdej gry (zgodnie z definicją na karcie misji) pula zaopatrzenia staje się nieograniczona. Wszystkie pozostałe jednostki w **rezerwach** mogą zostać rozmieszczone bez ograniczeń zaopatrzenia, zgodnie z normalną sekwencją aktywacji naprzemiennej.
▶ **Twardy limit**: **całkowite bieżące zaopatrzenie** jednostek na stole **nigdy** nie może przekroczyć puli zaopatrzenia.

8.3.2 DOSTĘPNE ZAOPATRZENIE

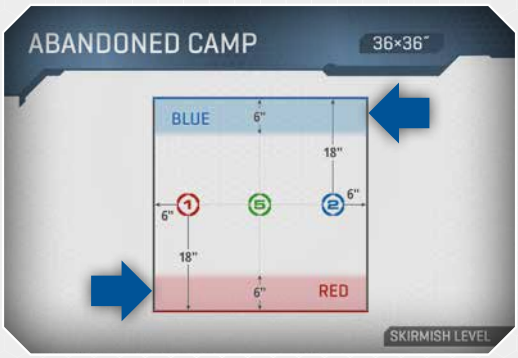
Zasoby dowódcy nie są nieograniczone. Każdy oddział czerpie z tej samej puli amunicji, przepustowości i uwagi dowodzenia. Zasoby, które dotąd zaangażowałeś, określą, co pozostaje dostępne. Zarządzanie różnicą między tym, co zaangażowane, a tym, co wciąż dostępne, odróżnia wyważoną eskalację od armii osiągającej szczyt zbyt wcześnie.

Dostępne zaopatrzenie równa się bieżącej puli zaopatrzenia minus całkowite zaopatrzenie sojuszniczych jednostek na polu bitwy.

Jednostkę można wystawić tylko wtedy, gdy jej **bieżąca wartość zaopatrzenia** jest mniejsza lub równa **dostępnemu zaopatrzeniu**. Jednostki zniszczone w bitwie (lub zredukowane przez straty) uwalniają dostępne zaopatrzenie dla nowych przybyszów.

8.3.3 OGRANICZENIA ROZMIESZCZENIA

Gdy jednostka przybywa z **rezerw**, nie może zakończyć swojego przybycia podczas tej aktywacji wewnątrz **strefy wpływu** przeciwnika. To ograniczenie dotyczy wszystkich form przybycia, niezależnie od tego, czy jednostka wchodzi z krawędzi, przybywa przez Pryzmat nadprzestrzenny, czy zostaje przywołana. Ponadto jednostka nigdy nie może zakończyć akcji **Rozmieszczenia poza spójnością**. Jeśli nie da się legalnie ustawić wszystkich modeli z zachowaniem **spójności**, jednostki nie można rozmieścić w tym miejscu.



Informacje o strefie wpływów można znaleźć na karcie rozmieszczenia.

8.4 FAZA 1: FAZA RUCHU

Teren nieustannie się zmienia, jeszcze zanim padnie pierwszy strzał. Oddziały okopują się, posiłki napływają z góry, a wyczerpane jednostki wycofują się, by się przegrupować. Podczas fazy ruchu teren pola bitwy zmienia się, gdy dowództwo decyduje, gdzie stoczone zostaną bitwy.

Na początku fazy ruchu:

▶ Rozpatrz wszystkie zdolności „ **Początek rundy** ". Pierwszy gracz rozpatruje swoje jako pierwszy, jeśli obaj gracze mają efekty. Jeśli gracz ma wiele efektów „ **Początek rundy** " do rozpatrzenia, wybiera kolejność, w jakiej jego efekty są rozpatrywane. Każdy efekt jest w pełni rozpatrzony, zanim rozpocznie się następny.
▶ Zweryfikuj **dostępne zaopatrzenie** dla wszystkich graczy.

8.4.1 AKTYWACJE

Rozkazy wydawane są pojedynczo. Oddział się porusza, pozycja zostaje zajęta, a **wróg** reaguje. Każda aktywacja to zobowiązanie.

W turze **aktywnego gracza** wybierz jedno:

▶ **Aktywuj jednostkę na polu bitwy bez znacznika aktywacji – wykonaj akcję Ruch, Utrzymanie lub rozłączenie.**
▶ **Aktywuj jednostkę w rezerwach bez znacznika aktywacji – wykonaj akcję Rozmieścić, aby wejść na pole bitwy.**

Po akcji umieść **znacznik aktywacji (stroną ruchu)** obok jednostki.

8.4.2 PASOWANIE

Pierwszy gracz, który **spasuje**, bierze **znacznik pierwszego gracza** na fazę 2. Umieść **znaczniki aktywacji** (stroną ruchu) obok wszystkich **sojuszniczych** jednostek na stole, które się nie aktywowały.

8.5 AKCJE FAZY RUCHU

8.5.1 UTRZYMANIE

Jednostka nie wykonuje żadnej akcji. Umieść obok niej znacznik aktywacji.

Jednostka liczy się jako aktywowana w bieżącej fazie.

8.5.2 RUCH

Niezwiązana walką jednostka zmienia swoją pozycję na polu bitwy.

8.5.3 ROZSTRZYGANIE RUCHU

Gdy zasada nakazuje jednostce wykonać **Ruch**, **Bieg** lub w inny sposób zmienić pozycję za pomocą standardowego ruchu, rozstrzygnij to następująco:

KROK 1 - MODEL PROWADZĄCY

▶ Wybierz **model prowadzący** i przemieść go o maksymalnie **szybkość** jednostki (podzielone wartości szybkości opisano w części 5.1). Zmierz rzeczywistą przebytą trasę.
▶ Model prowadzący może przechodzić przez **sojusznicze** modele we własnej jednostce.
▶ Model prowadzący **nie** może przechodzić przez **wrogie** modele ani sojusznicze modele z innych jednostek. Modele **naziemne** mogą przechodzić przez podstawkę modelu **latającego**, jakby jej tam nie było, i odwrotnie.
▶ Model prowadzący **nie może** przechodzić przez teren o **rozmiarze 2** lub większym.
▶ Przestrzegaj zasad **zachowania odstępu** (część 4.6).
▶ **Model prowadzący nie może** zmienić wysokości, chyba że przechodzi przez **PUNKT DOSTĘPU**.
▶ **Model prowadzący nie** może zakończyć ruchu, nachodząc na teren lub podstawkę innego modelu.
▶ Cała podstawka **modelu prowadzącego** musi zakończyć ruch na polu bitwy.
▶ Model prowadzący nie może zakończyć ruchu w **promieniu 1"** (**zasięg związania**) od **wrogiej jednostki naziemnej**.
▶ Żadna część podstawki modelu prowadzącego nie może przemieścić się o więcej niż wartość **szybkości** jego jednostki.

PORADA Abathura

*Wczesne **spasowanie** w fazie ruchu to posunięcie zmieniające przebieg gry. Pierwszy gracz, który spasuje, zyskuje **znacznik pierwszego gracza** na fazę szturmu i strzela pierwszy. Jeśli już ustawiłeś swoje kluczowe jednostki lub nie masz nic więcej do rozmieszczenia, spasuj natychmiast. Pozwala ci to zdobyć pełną informację, gdy przeciwnik wykorzystuje swoje aktywacje, a ty obserwujesz. Jednak ruch zbyt wcześnie oznacza utratę okazji do manewrowania, więc jest to nieustanne balansowanie między korzyściami z informacji a zachowaniem elastyczności.*

Nieoficjalna polska wersja

*MODEL PROWADZĄCY PRZESUWA SIĘ NA NOWĄ POZYCJĘ W tym przykładzie gracz Terran wybiera **model prowadzący** i przesuwa go o wartość charakterystyki **Szybkość** jednostki, która wynosi 4". Następnie pozostałe modele w jednostce są rozmieszczane **w spójności**. Oznacza to, że muszą zostać ustawione **całkowicie w promieniu 3"** od modelu prowadzącego i muszą móc wyznaczyć do niego prawidłowe **łącze spójności**.*

KROK 2 - POZOSTAŁE MODELE

▶ Weź wszystkie pozostałe modele i ustaw je **w spójności** (Część 4.4) wokół **modelu prowadzącego**.
▶ Te modele są ustawiane, a nie poruszane – mogą ignorować przeszkody znajdujące się po drodze. **Muszą** jednak zakończyć w legalnej pozycji: bez nakładających się podstawek, z całymi podstawkami na polu bitwy i nie w **promieniu 1"** od **wrogiej jednostki**.

INTERAKCJE Z TERENEM

▶ **Rozmiar 0 i Rozmiar 1**: Przechodzą swobodnie. **Nie mogą** zakończyć ruchu, nakładając się na obrys terenu.
▶ **Trawa (Rozmiar 2 – przypadek specjalny)**: Pełne zasady znajdziesz przy słowie kluczowym **TRAWA** (Część 11). Trawa nie blokuje ruchu, ale blokuje **linię wzroku**, zgodnie ze standardowymi zasadami osłony terenu (Część 7.1.1). Jeśli tor ruchu **modelu prowadzącego** przechodzi przez element terenu Trawa lub dowolny model jednostki zakończy na nim, ten element Trawy zostaje natychmiast usunięty z gry do końca bitwy.
▶ **Jednostki latające**: Jednostka **latająca** poruszająca się nad Trawą nie niszczy elementu terenu Trawa. Modele latające przechodzą nad terenem, a nie przez niego. Jeśli dowolny model jednostki latającej zakończy na elemencie terenu Trawa, zostaje on usunięty w normalny sposób.
▶ **Rozmiar 2 i większy**: Nie można przez nie przechodzić.

WYSOKOŚĆ

Modele mogą stać na jednej z trzech wysokości:
▶ **POZIOM NAZIEMNY**: Stanie bezpośrednio na macie do gry.
▶ **POZIOM ŚREDNI**: Stanie na poziomym terenie o **Rozmiarze 1 lub 2**.
▶ **POZIOM WYSOKI**: Stanie na poziomym terenie o **Rozmiarze 3** lub większym.

Model stoi na danej wysokości, jeśli jego podstawka znajduje się na tej wysokości. Jeśli podstawka modelu znajduje się na wielu poziomach wysokości, przyjmij, że stoi on na najwyższym z nich.

PUNKTY DOSTĘPU łączą różne poziomy wysokości. Modele zmieniają wysokość wyłącznie poprzez ruch przez **PUNKT DOSTĘPU** (przykłady: drabiny, portale, drzwi). Łącza spójności **mogą** przechodzić przez PUNKTY DOSTĘPU.

RAMPY to teren **POZIOMU ŚREDNIEGO** o **Rozmiarze 1**. Model znajdujący się na rampie w dowolnym punkcie jej powierzchni jest na wysokości POZIOMU ŚREDNIEGO. Modele nie mogą przechodzić przez rampę swobodnie – mogą jedynie wchodzić na nią i schodzić z niej przez dwa **PUNKTY DOSTĘPU** rampy (jeden u podstawy, jeden na szczycie) i mogą zakończyć swój ruch na rampie.

RUCH LOTEM

Jednostki z **cechą bojową Latający** ignorują wszystkie normalne ograniczenia ruchu. **Model prowadzący** porusza się od punktu do punktu, ignorując cały teren i modele między początkiem a końcem. Pozostałe modele mogą przechodzić przez podstawkę modelu **latającego**, jakby jej tam nie było.

Jednostki latające a zasięg związania walką:

▶ Jednostka **latająca** może zakończyć swój ruch w **kontakcie podstawkami** z jednostkami **naziemnymi** i na odwrót – modele latające **nigdy nie są związane walką**, a ta bliskość nie ma wpływu na zdolność żadnej z jednostek do działania.
▶ Modele latające nigdy nie są **związane walką** (Część 7.2.1). Jednostka latająca **musi** zakończyć swój ruch co najmniej 1" od wszystkich **wrogich jednostek latających**.

8.5.4 ROZŁĄCZENIE

Najtrudniejszym manewrem, jaki oddział kiedykolwiek wykona, jest wycofanie się pod ciężkim ostrzałem. Utrata inicjatywy na przygwożdżonej pozycji wymaga spokojnej dyscypliny, szybkiego działania i wystarczającej siły ognia, by utrzymać ścigających na dystans.

Jednostka **związana walką** wycofuje się z walki wręcz.

▶ Porusz ją zgodnie ze standardowymi zasadami **ruchu** (Część 8.5.3).
▶ Każdy pojedynczy model, który nie może zakończyć swojego ruchu wyraźnie poza **zasięgiem związania walką** wszystkich **wrogich jednostek**, zostaje natychmiast usunięty i uznany za zniszczony. Pozostałe modele w jednostce, które pomyślnie opuściły zasięg związania walką, nie są tym objęte – jednostka kontynuuje z pozostałymi modelami.
▶ Jeśli sam **model prowadzący** nie może zakończyć swojego ruchu poza zasięgiem związania walką wszystkich **wrogich jednostek**, **rozłączenie** zawodzi. Jednostka się nie porusza, model prowadzący zostaje usunięty, a aktywacja jednostki się kończy.
▶ Jednostka, która się **Rozłącza, nie może** wykonać **ataku dystansowego** ani **Szarży** w następnej fazie szturmu – chyba że jej **aktualna wartość zaopatrzenia** jest większa niż łączne zaopatrzenie wszystkich wrogów, z którymi była **związana walką**.

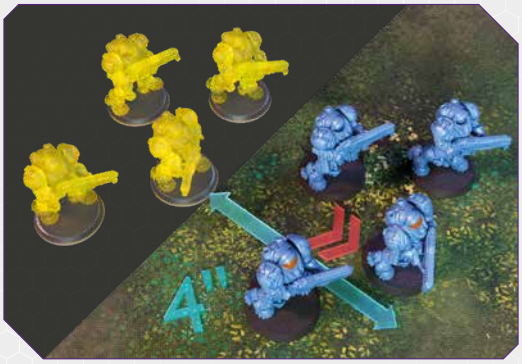
***UWAGA PROJEKTANTA**: Wyjątek Masy taktycznej od kary za **rozłączenie** zapobiega temu, by małe jednostki osłaniające bez końca powstrzymywały znacznie większe i cenniejsze siły. Mała grupa Zerglingów nie powinna móc bez końca powstrzymywać czołgu oblężniczego uwięzionego w walce wręcz. Gdy rozłączająca się jednostka ma znacząco większą masę niż jej przeciwnik, ma dość masy, by się Rozłączyć i nadal działać z pełną skutecznością. Tworzy to paradoks: jednostki, które spowalniają **wroga**, mają ograniczoną zdolność do całkowitego jego zatrzymania.*

8.5.5 ROZMIEŚĆ

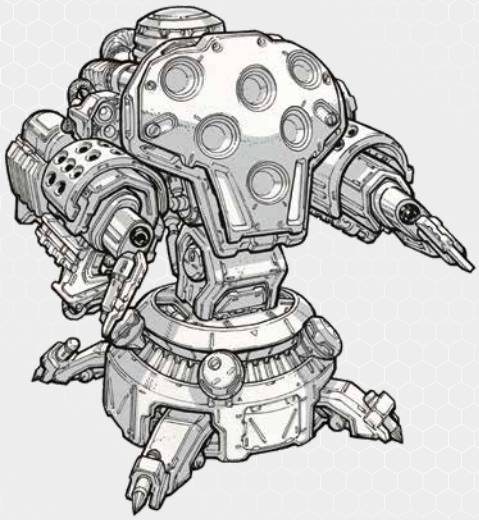
W chwili, gdy buty dotkną ziemi, nie ma odwrotu. Właściwe wyczucie momentu rozmieszczenia może przechylić całą flankę. Błędne — wpycha posiłki w maszynkę do mięsa.

Jednostka z **rezerw** wkracza na pole bitwy.

▶ Potwierdź, że **aktualna wartość zaopatrzenia** jednostki mieści się w **dostępnym zaopatrzeniu**.
▶ Ustaw **model prowadzący** w kontakcie z **krawędzią wejścia** gracza poza polem bitwy, a następnie porusz go o wartość **Szybkości** jednostki zgodnie ze standardowymi zasadami **ruchu** (Część 8.5.3).



▶ Potraktuj **krawędź wejścia** jako podstawkę **modelu prowadzącego**, a następnie porusz go o wartość Szybkości jednostki zgodnie ze standardowymi zasadami **ruchu** (Część 8.5.3).
▶ Model prowadzący wkracza pierwszy. Ustaw resztę jednostki **w spójności**.
▶ Jednostka **nie może** zakończyć swojej aktywacji w **strefie wpływu** wroga.
▶ Jednostka nigdy nie może zakończyć akcji **Rozmieszczenia poza spójnością**. Jeśli nie da się legalnie rozmieścić wszystkich modeli z zachowaniem **spójności**, jednostki nie można rozmieścić w tym miejscu.



Nieoficjalna polska wersja

JEDNOSTKI ODESŁANE DO REZERW

Niektóre zasady usuwają jednostkę z pola bitwy i odsyłają ją do **rezerw**. Jednostka nie jest zniszczona; opuściła pole bitwy. Gdy jednostka zostaje odesłana do **rezerw**, **bieżące zaopatrzenie** wykorzystywane przez jednostkę zostaje uwolnione, a **dostępne zaopatrzenie** jest od tej chwili przeliczane na nowo.

Jednostka zachowuje całe wyposażenie, które miała, gdy opuściła pole bitwy. **Obrażenia** zapisane na **znaczniku obrażeń**, które jednostka poniosła przed usunięciem, pozostają przy jednostce. Gdy jednostka zostanie ponownie rozmieszczona, będzie miała te same **obrażenia**.

Wszelkie wzmocnienia, osłabienia lub efekty misji o ustalonym czasie trwania „do **końca rundy**" oraz podobne efekty pozostają na jednostce. Zegar nie zatrzymuje się jednak tylko dlatego, że jednostka opuściła pole. Jeśli efekt miałby wygasnąć podczas Porządkowania i Odświeżenia (Część 8.9.5), i tak wygaśnie, niezależnie od tego, czy jednostka jest na stole, czy nie.

Będąc w **Rezerwach**, jednostka zachowuje wszystkie swoje zdolności **Aktywne**, **Pasywne** i **Reakcje**, ale żadna z nich nie działa. Nie można ich uruchomić, nie wywołują żadnych efektów i nie można ich użyć do opłacenia kosztów ani do reagowania na zdarzenia. Znajdują się na karcie, a nie na polu bitwy. Gdy jednostka zostaje ponownie rozmieszczona, wszystkie jej zdolności natychmiast wracają do działania, chyba że zdolność wyraźnie stanowi inaczej.

Żetony i znaczniki, które jednostka pozostawiła na polu bitwy, zostaną jednak usunięte, chyba że mają słowo kluczowe **POZOSTAJE W GRZE**.

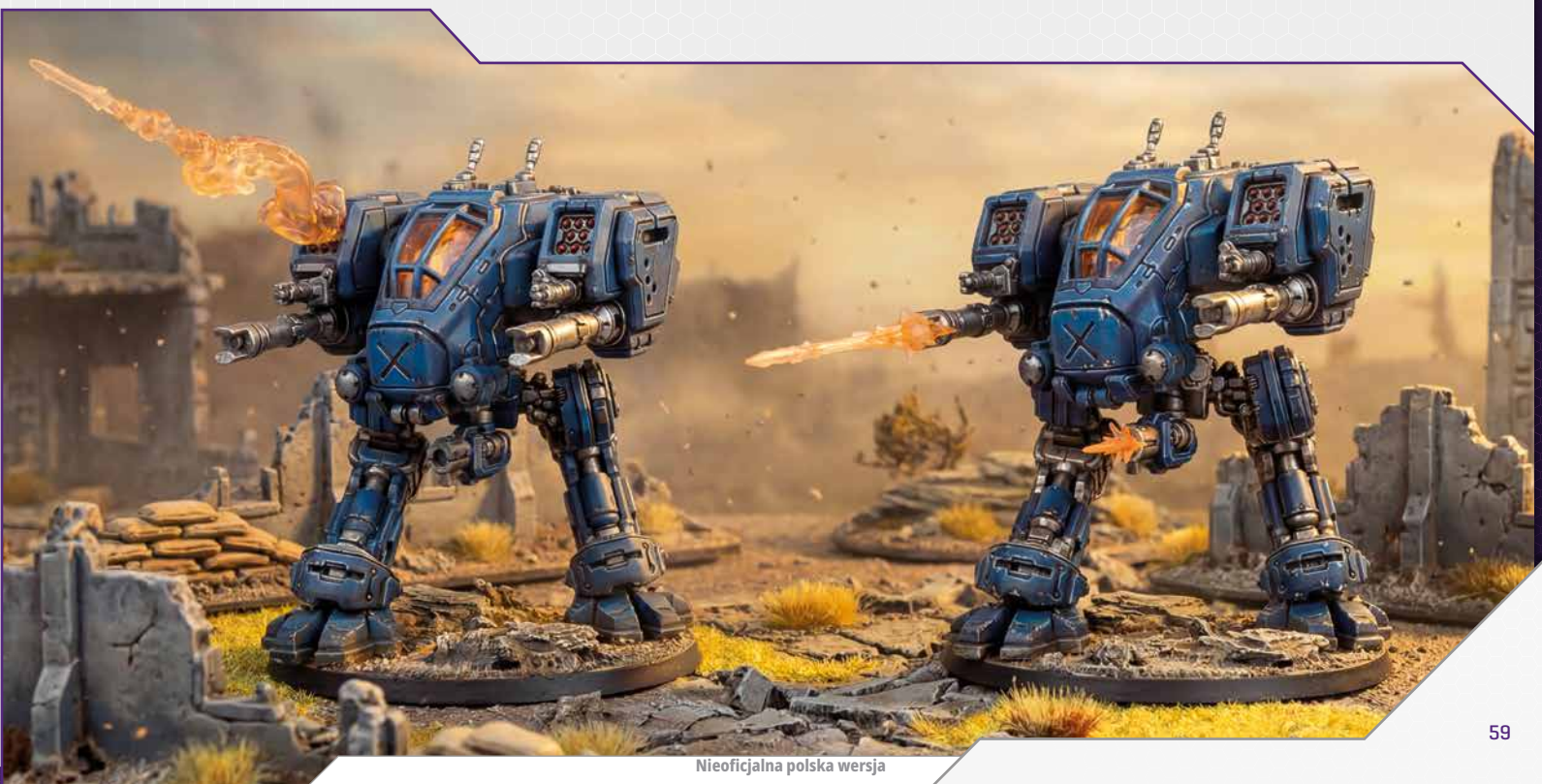
Jeśli jednostka została **aktywowana** w bieżącej fazie, to po odesłaniu do **rezerw** pozostanie aktywowana i nie będzie mogła podjąć żadnego dalszego działania w bieżącej fazie.

8.6 FAZA 2: FAZA SZTURMU

To tutaj linia w końcu pęka. Ogień z karabinów Gaussa trzaska wzdłuż korytarzy ostrzału, pociski oblężnicze przelatują nad barykadami, a Zeloci szarżują na ostatnich metrach w desperackim natarciu. Faza szturmu to moment, gdy zadawane są **obrażenia**, **ataki dystansowe** rozdzierają odsłonięte jednostki, a **Szarże** uderzają w obrońców, którzy wybrali kiepską pozycję.

8.6.1 AKTYWACJE

W turze **aktywnego gracza** aktywuj jednostkę ze **znacznikiem aktywacji** (stroną ruchu) i wybierz jedną akcję: **Bieg**, **Utrzymanie**, **Szarża** lub **Atak dystansowy**. Po zakończeniu akcji umieść obok niej znacznik aktywacji (stroną szturmu). Jednostki wciąż w **Rezerwach** nie mogą działać w tej fazie.



Nieoficjalna polska wersja

PORADA Abathura

*Bieg w fazie szturmu to jedno z najbardziej niedocenianych narzędzi dostępnych dla nowego gracza. Jeśli twoja jednostka nie może dosięgnąć wartościowego celu **atakiem dystansowym** ani **Szarżą**, nie marnuj aktywacji na Postój. Wykorzystaj Bieg, by zamknąć dystans na następną rundę, przemieścić się na **znacznik misji** lub wycofać za osłonę terenu, zanim **wróg** zdąży zareagować. Dwa ruchy w dwóch fazach (ruch w fazie 1, a po nim Bieg w fazie 2) pokryją dwa razy większy dystans niż pojedynczy ruch, a ten dodatkowy dystans może zdecydować o tym, czy kontestujesz cel, czy patrzysz, jak przeciwnik punktuje go bez oporu.*

8.6.2 PASOWANIE

Pierwszy gracz, który **spasuje**, bierze **znacznik pierwszego gracza** na fazę 3. Umieść **znaczniki aktywacji** (stroną szturmu) obok wszystkich jednostek, które się nie aktywowały.

8.7 AKCJE FAZY SZTURMU

8.7.1 BIEG

Czasem najlepszym wykorzystaniem aktywacji jednostki jest brak walki w ogóle. Oddział zmieniający pozycję, by zająć znacznik w następnej rundzie, siły oskrzydlające zamykające dystans przed decydującą Szarżą lub jednostka osłaniająca wycofująca się z odsłoniętej pozycji — to wszystko uzasadnione powody, by poświęcić całą aktywację w fazie szturmu bez oddania choćby jednego strzału.

Jednostka **niezwiązana walką** porusza się po polu bitwy zgodnie ze standardowymi zasadami ruchu (Część 8.5.3). Procedura jest identyczna jak przy **ruchu** w fazie ruchu:

Wyznacz **model prowadzący**, porusz go o wartość **Szybkości** jednostki i ustaw pozostałe modele **w spójności**. Obowiązują wszystkie standardowe ograniczenia, w tym Prześwit (Część 4.6) oraz zakaz kończenia **w promieniu zasięgu związania walką wrogich** jednostek.

8.7.2 UTRZYMANIE

Jednostka nie podejmuje żadnej akcji. Umieść **znacznik aktywacji** (stroną szturmu).

8.7.3 ATAK DYSTANSOWY

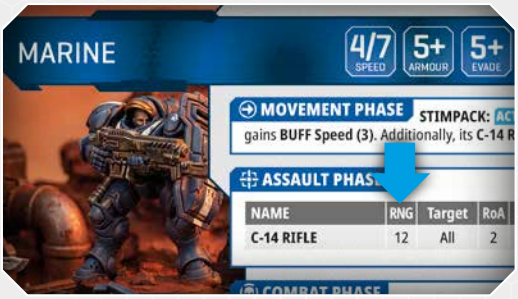
Ogień to język fazy szturmu. Salwa pocisków z karabinów Gaussa rozdziera jednostkę przyłapaną na przekraczaniu otwartego terenu. Salwa kolców Hydraliska przygważdża nacierający oddział za murem. Pojedynczy pocisk czołgu oblężniczego ląduje pośród skupiska piechoty i rozprasza ją. Każda broń dystansowa na polu bitwy ma potencjał, by odmienić przebieg walki, zanim wróg zdąży zamknąć dystans — ale tylko wtedy, gdy strzał wymierzony jest we właściwy cel, we właściwym czasie, właściwą bronią.

Atak dystansowy rozstrzyga się w dwóch etapach. Najpierw atakujący gracz wybiera prawidłowy cel i przydziela do niego broń. Następnie atak rozstrzyga się poprzez system trzech pul: kości przechodzą z **puli ataku** przez **pulę pancerza** do **puli obrażeń**, przy czym każdy etap daje obu stronom szansę wpłynięcia na wynik. Jednostki z wieloma profilami broni mogą rozdzielić swój ogień na różne cele, rozstrzygając każdą broń jako osobną paczkę.

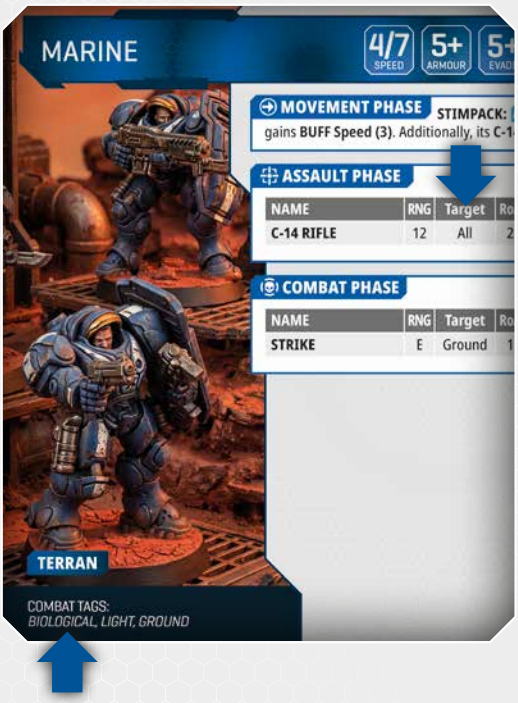
1. KWALIFIKACJA CELU

Prawidłowy cel **musi** spełniać wszystkie poniższe kryteria:

▶ Co najmniej jeden **widoczny** model z docelowej jednostki znajduje się **w promieniu** maksymalnego **zasięgu** broni. Mierz od podstawki modelu atakującego do podstawki modelu docelowego.



▶ Tylko modele znajdujące się **w promieniu** zasięgu do co najmniej jednego widocznego modelu z docelowej jednostki wnoszą kości do rzutu na atak.
▶ **Cecha bojowa** celu odpowiada charakterystyce celu broni (**Naziemny**, **Powietrzny** lub **Wszystkie**).



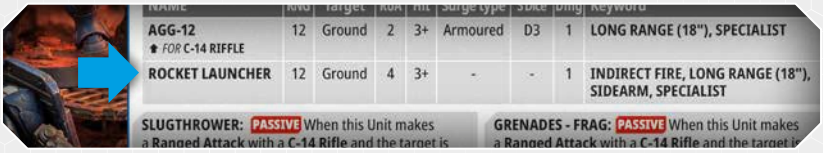
▶ **Status związania walką**: **Niezwiązana walką** atakująca jednostka nie może wybrać na cel jednostki związanej walką (z wyjątkiem Rozprysku od broni szablonowych – zob. Część 8.7.6). Atakująca jednostka **związana walką** może obrać za cel wyłącznie jednostkę (jednostki), z którą jest aktualnie związana walką.

Nieoficjalna polska wersja

***UWAGA PROJEKTANTA**: Jeśli paczka zniszczy wrogą jednostkę, z którą twoja sojusznicza jednostka była związana walką, ta sojusznicza jednostka natychmiast staje się niezwiązana walką (chyba że nadal jest związana walką z innym wrogiem). Pozostałe paczki mogą obierać cele dowolnie.*

2. WYBÓR BRONI I TWORZENIE PACZEK

Każdy model strzela z jednej ze swoich dostępnych broni Fazy szturmu. Wszystkie modele używające tego samego **profilu broni** muszą strzelać do tego samego celu – gracz nie może rozdzielić ognia pojedynczego profilu. Paczka składa się ze wszystkich modeli strzelających tą samą bronią do tego samego celu. Ta zasada tego samego profilu i tego samego celu dotyczy również broni **BROŃ BOCZNA** – wszystkie modele strzelające z tego samego profilu **BROŃ BOCZNA** muszą obrać za cel tę samą jednostkę, choć jednostka ta może różnić się od celu pozostałych broni tej jednostki.



NAME	RNG	Target	RoA	Hit	Surge Type	Strke	Dmg	Keyword
AGG-12 ↑ FOR C-14 RIFFLE	12	Ground	2	3+	Armoured	D3	1	LONG RANGE (18"), SPECIALIST
ROCKET LAUNCHER	12	Ground	4	3+	-	-	1	INDIRECT FIRE, LONG RANGE (18"), SIDEARM, SPECIALIST

SLUGTHROWER: PASSIVE When this Unit makes a Ranged Attack with a C-14 Rifle and the target is

GRENADES - FRAG: PASSIVE When this Unit makes a Ranged Attack with a C-14 Rifle and the target is

Jeśli jednostka ma wiele profili broni, może strzelać do różnych celów – rozstrzyganych w osobnych paczkach.

USUWANIE KOŚCI: Gdy **zdolność specjalna** zmniejsza liczbę kości w paczce, gracz kontrolujący jednostkę rozstrzygającą tę zdolność wybiera, które kości zostaną usunięte.

KOLEJNOŚĆ PACZEK: Ogłoś cel jednej paczki, rozstrzygnij ją w całości, a następnie ogłoś kolejną paczkę. Gracz nie ogłasza wszystkich celów jednocześnie.

8.7.4 ROZSTRZYGNIĘCIE ATAKU DYSTANSOWEGO

Każdy atak rozstrzyga się poprzez przesuwanie kości przez trzy pule. Kości zaczynają w **puli ataku**, przechodzą przez **pulę pancerza** i kończą w **puli obrażeń**. Kości, które przetrwają całą sekwencję, zadają straty.

PULA ATAKU. Wygeneruj liczbę kości równą **Szybkostrzelności (SA)** każdego atakującego modelu. Rzuć wszystkimi kośćmi w tej puli przeciwko charakterystyce **Traf** broni. Każda kość, która osiąga lub przekracza wartość Traf, to sukces. Przesuń ją do **puli pancerza**. Odrzuć wszystkie porażki.

PULA PANCERZA. Obrońca rzuca wszystkimi kośćmi w tej puli przeciwko charakterystyce **Pancerz** docelowej jednostki. Każda kość, która osiąga lub przekracza wartość Pancerz, to sukces. Odrzuć ją. Przesuń wszystkie porażki do **puli obrażeń**. Niektóre efekty całkowicie pomijają ten rzut: kości przesunięte z **puli pancerza** przez Nawałę lub **TRAFIENIE KRYTYCZNE** trafiają bezpośrednio do puli obrażeń bez **rzutu na pancerz**.

PULA OBRAŻEŃ. Każda kość pozostała w tej puli zadaje **obrażenia** równe charakterystyce Obrażenia broni. Jeśli docelowa jednostka kwalifikuje się do **rzutu na unik**, obrońca rzuca wszystkimi kośćmi w tej puli przeciwko charakterystyce **Unik** jednostki, zanim obrażenia zostaną zadane. Każda kość, która osiąga lub przekracza wartość Unik, to sukces i zostaje odrzucona. Pozostałe kości zadają obrażenia jak zwykle.

PORADA Abathura

*Kolejność paczek daje niewielką przewagę. Ogłaszając i rozstrzygając każdą paczkę osobno, możesz użyć pierwszej paczki, by osłabić lub wyeliminować cel, a następnie zmodyfikować drugą paczkę w zależności od wyniku. Jeśli twoja jednostka ma dwa profile broni, użyj najpierw tego, który ma większą szansę wyeliminować **uszkodzonego wroga**. Jeśli się uda, drugiego profilu możesz użyć, by zająć się nowym wrogiem. Pamiętaj, że jeśli twoje modele mają tę samą broń, muszą strzelać do tego samego celu. Przy budowaniu armii jednostki z jednym potężnym profilem broni są bardziej nastawione na **obrażenia**, ale mniej elastyczne, podczas gdy jednostki z wieloma profilami obrażeń są bardziej elastyczne dzięki wielu celom.*

***UWAGA PROJEKTANTA**: Jeśli kości w tej samej Serii mają różne modyfikatory, rzucaj nimi osobno. Nadal liczą się jako ta sama Seria.*

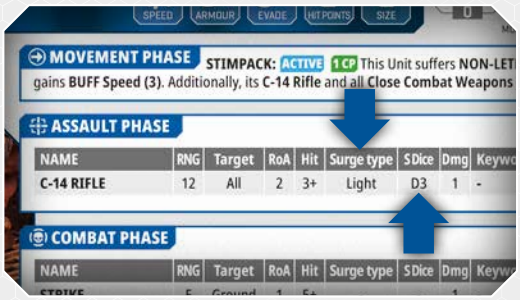
Rozstrzygaj każdą paczkę po kolei:

1. RZUT NA TRAFIENIE

▶ Za każdy atakujący model z uprawnionym celem dodaj do **Puli ataku** kości w liczbie równej **SA** broni.
▶ Jeśli broń ma cechę **K nawały**, dodaj jedną **Kość nawały** (użyj innego koloru). Jeśli nie ma **K nawały**, Wynik nawały wynosi 0.
▶ Rzuć wszystkimi Kośćmi ataku. Wyniki równe lub wyższe od wartości **Traf** broni to sukcesy. Przenieś udane kości do **Puli pancerza**.

2. ROZSTRZYGNIJ NAWAŁĘ

▶ Sprawdź, czy **Cecha bojowa** docelowej Jednostki pasuje do **Typu nawały** broni. Jeśli nie, wynik **Kości nawały** jest całkowicie ignorowany – odrzuć ją. Na tym etapie żadne kości nie przechodzą z **Puli pancerza**.
▶ Jeśli pasuje, przenieś z Puli pancerza bezpośrednio do **Puli obrażeń** liczbę kości równą **wynikowi Kości nawały**. Te całkowicie pomijają **Pancerz**. Nawała **nigdy** nie może przenieść więcej kości, niż znajduje się aktualnie w Puli pancerza.



3. RZUTY NA PANCERZ

▶ Obrońca rzuca wszystkimi kośćmi w **Puli pancerza**.
▶ Wyniki równe lub wyższe od cechy **Pancerz** Jednostki: **sukces** – odrzuć kość.
▶ Wyniki niższe od Pancerza: **porażka** – przenieś kość do **Puli obrażeń**.

4. RZUTY NA UNIK

Wykonaj ten krok tylko wtedy, gdy docelowa Jednostka się kwalifikuje:

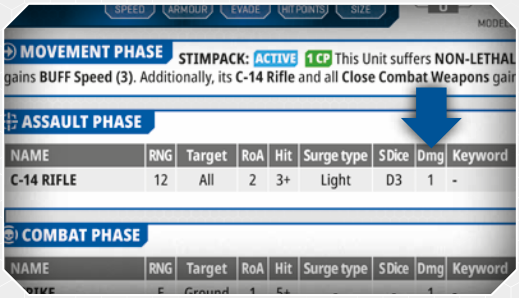
▶ **Zdolność specjalna** lub słowo kluczowe przyznaje **Rzut na unik**.
▶ Cel jest **związany walką** i otrzymuje **Obrażenia** od **Ataku dystansowego**.

Jeśli się kwalifikuje, obrońca rzuca wszystkimi kośćmi w **Puli obrażeń**. Wyniki równe lub wyższe od cechy **Unik** Jednostki: **sukces** – usuń te kości. Pozostałe kości to potwierdzone **Obrażenia**.

5. ROZSTRZYGNIJ OBRAŻENIA I STRATY

Jeśli w **Puli obrażeń** nie pozostały żadne kości, pomiń ten etap.

▶ Pomnóż pozostałe kości w **Puli obrażeń** przez cechę **Obrażenia** broni.



▶ Dodaj wszelkie wcześniej nagromadzone **Obrażenia** (z wcześniejszych ataków w tej lub poprzednich Rundach), oznaczone **Znacznikiem obrażeń**. Ta suma to **Obrażenia całkowite**.
▶ Zastosuj wszelkie Zdolności specjalne, które redukują **Obrażenia całkowite**.
▶ Usuwaj straty model po modelu. Gracz broniący się usuwa modele z docelowej Jednostki, przestrzegając poniższych zasad:

- Atak **nie może** usunąć więcej modeli niż liczba **Widocznych** modeli w docelowej Jednostce.
- Dopóki **Obrażenia całkowite** są równe lub przewyższają PŻ modelu, usuń jeden **Widoczny** model i zmniejsz **Obrażenia całkowite** o PŻ tego modelu. Powtarzaj.
- Jeśli wszystkie **Widoczne** modele zostaną Zniszczone, odrzuć pozostałe **Obrażenia całkowite** – nie przechodzą one na modele niewidoczne.
- Jeśli pozostają **Obrażenia całkowite**, ale nie mogą Zniszczyć kolejnego **Widocznego** modelu, zapisz je **Znacznikiem obrażeń** (np. kością D6 postawioną obok Jednostki).

PORADA Abathura

*Nawała wyróżnia się jako jedno z najbardziej efektywnych źródeł Obrażeń, ponieważ **Kości nawały** omijają cały proces rzutów na Pancerz. Zanim oddasz strzał, zawsze sprawdź, czy **Typ nawały** wybranej broni pasuje do Cechy bojowej celu. Użycie nawały Anty-**Naziemnej** przeciwko celowi Naziemnemu może podwoić lub potroić zadawane **Obrażenia** w porównaniu ze strzelaniem do celu **Powietrznego** tą samą bronią. Budując armię, zadbaj o dobór broni o **Typach nawały** pasujących do cech bojowych, które najczęściej będziesz napotykać.*

Nieoficjalna polska wersja

ROZSTRZYGANIE OBRAŻEŃ DLA ATAKÓW DYSTANSOWYCH

***W tym przykładzie** jako strata może zostać usunięty tylko Marine A. Marine B znajduje się **w promieniu 1 "** od elementu terenu, spełniając warunki **bezpośredniej osłony terenu**. Ponieważ **linia wzroku** jest zablokowana, Marine B nie jest **Widoczny** dla atakującej Jednostki.*

8.7.5 USUWANIE MODELI ZE ZWIĄZANYCH WALKĄ JEDNOSTEK

Gdy docelowa Jednostka jest **związana walką**, zignoruj standardowe zasady Widoczności.

Ilekroć **związana walką** Jednostka ponosi straty z dowolnego źródła, zignoruj standardowe zasady Widoczności i zastosuj zamiast nich poniższą kolejność priorytetów.

Gracz broniący się **musi** usuwać straty w tej ścisłej kolejności priorytetów: **Priorytet 1**: Modele nie znajdujące się **w promieniu Zasięgu związania** żadnej **Wrogiej** Jednostki.

Priorytet 2: Modele **w promieniu Zasięgu związania**, ale bez **kontaktu podstawkami**.
Priorytet 3: Modele w kontakcie podstawkami z **Wrogim** modelem. Wybierając model do usunięcia w Priorytecie 2 lub 3, gracz broniący się **nie może** wybrać modelu, jeśli jego usunięcie sprawiłoby, że Jednostka przestałaby być **związana walką** z konkretną Wrogą Jednostką – o ile istnieje inna dopuszczalna strata w dowolnym poziomie priorytetu.

***UWAGA PROJEKTANTA**: System priorytetów strat dla **związanych walką** zapobiega temu, by gracz broniący się usuwał modele, aby uciec ze związania, w którym nie chce się znajdować. W przeciwnym razie przeciwnik mógłby wchłonąć **Obrażenia** od ostrzału, poświęcając pojedynczy model utrzymujący go w trudnej walce wręcz, dając w praktyce **Wrogowi** darmową akcję **rozłączenia**. Ten priorytet sprawia, że ostrzał sił walczących wręcz najpierw wyniszcza modele zewnętrzne, chroniąc trzon walki wręcz do czasu usunięcia związanych walką modeli.*

ROZSTRZYGANIE OBRAŻEŃ DLA ZWIĄZANYCH WALKĄ JEDNOSTEK

***W tym przykładzie** Miniatura B **nie może** zostać usunięta jako pierwsza (Priorytet 2), ponieważ zerwałoby to związanie Jednostki Zelotów z Hydraliskiem. Gdy pozostaje już tylko jedna dopuszczalna strata, gracz kontrolujący może wybrać ostatniego A lub B.*

PORADA Abathura

*Broń szablonowa wymaga starannego rozmieszczenia. Dobrze wymierzony Szablon wybuchu może trafić dwie lub trzy Jednostki naraz, wywołując Serie rozprysku oprócz głównych **Obrażeń**. Zwracaj uwagę na tury, gdy **Wróg** ma „stłoczone" Jednostki wokół tego samego elementu terenu lub **znacznika misji**. Szablony miotacza mają krótszy zasięg, ale niemal zawsze trafiają we wszystko **w promieniu** stożka, co czyni je bardzo skutecznymi przeciwko ciasno stłoczonym Jednostkom walczącym wręcz. Mierząc się z armiami mocno polegającymi na Szablonach, utrzymuj swoje Jednostki w maksymalnej **Spójności** i unikaj gromadzenia zbyt wielu Jednostek przy jednym celu.*

8.7.6 BROŃ SZABLONOWA

SZABLON WYBUCHU (BT) / SZABLON MIOTACZA (FT)

1. USTAWIENIE

▶ **BT:** Szablon **musi** pokrywać jak największą część podstawki docelowego modelu. Środek podstawki docelowego modelu to **Punkt celowania**.
▶ **FT**: Wąski koniec musi przylegać do krawędzi podstawki atakującego modelu i być wycelowany w cel. Środek podstawki docelowego modelu to Punkt celowania.
▶ Szablony wpływają tylko na modele znajdujące się na **tym samym poziomie wysokości** co Punkt celowania.
▶ Modele **latające** nie znajdują się na żadnym poziomie wysokości na potrzeby szablonów. Szablon umieszczony na **POZIOMIE NAZIEMNYM** nie wpływa na modele latające, a szablonu nie można umieścić na poziomie wysokości modelu latającego, chyba że broń szablonowa ma Cel: WSZYSTKIE lub Cel: Latające.

2. DEKLAROWANIE CELÓW

Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami Uprawnienia celu (Część 8.7.3) z tym wyjątkiem: wybierz jedną Wrogą jednostkę jako cel Podstawowy – wszystkie modele tej jednostki pokryte szablonem to cel Główny. Każdy inny model (**Sojuszniczy** lub **Wrogi**) pokryty szablonem jest rozstrzygany jako **Rozprysk**, o ile znajduje się na tej samej wysokości i ma tę samą Cechę bojową co cel Podstawowy.

3. USTALANIE TRAFIEŃ

Model jest objęty działaniem, jeśli spełnione są wszystkie poniższe warunki:

▶ Jego podstawka jest częściowo lub całkowicie pokryta szablonem.

▶ Znajduje się na tej samej wysokości co zadeklarowany **Punkt celowania**.

▶ Linia poprowadzona od **podstawki docelowego modelu** (BT) lub od **podstawki Atakującego modelu** (FT) do podstawki modelu nie jest zablokowana przez teren (**Rozmiar 2+**).
▶ Jest to uprawniony typ celu (np. szablon działający tylko na **Naziemne** nie wpływa na modele **latające**, nawet jeśli są pokryte).

4. GENEROWANIE PULI ATAKU

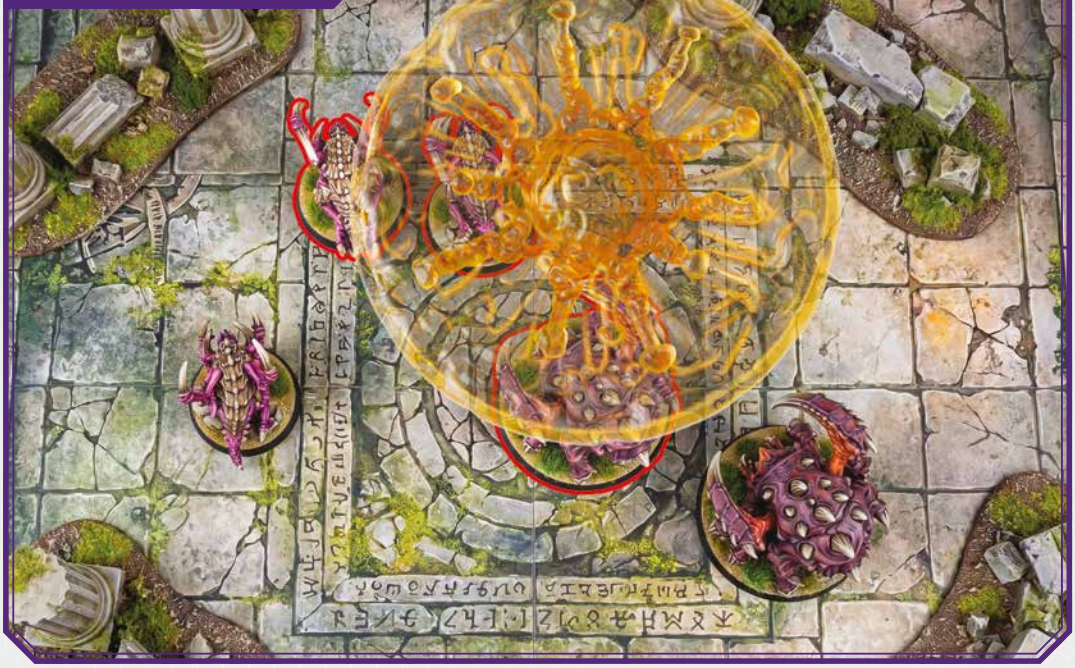
▶ **Cel podstawowy**: Wygeneruj Kości ataku w liczbie równej liczbie Objętych modeli w docelowej Jednostce, powiększonej o wszelkie modyfikatory Szybkostrzelności broni.
▶ **Rozprysk (osobne Serie dla każdej Jednostki)**: Wygeneruj Kości ataku w liczbie równej liczbie Objętych modeli wyłącznie w tej Jednostce. Nie stosuj modyfikatorów Szybkostrzelności. Nie stosuj Nawały.

5. ROZSTRZYGNIĘCIE

▶ Wykonaj Rzut na trafienie normalnie. Rzuć wygenerowanymi Kośćmi ataku dla Serii. Każdy wynik równy lub wyższy od cechy Traf broni to sukces i zostaje przeniesiony do **Puli pancerza**.
▶ Nie rzucaj **Kością nawały**. Dla celu Podstawowego Wynik nawały równa się liczbie Objętych modeli w tej Jednostce. Ataki Rozprysku nie generują Nawały.
▶ Zastosuj efektywność Nawały normalnie dla celu Podstawowego, jeśli **Cecha bojowa** pasuje. Nie stosuj Nawały do **Rozprysku**.

***W tym przykładzie** Czołg oblężniczy wykonuje **Atak dystansowy** przeciwko Jednostce Zerglingów, używając **Szablonu wybuchu (BT)**. Szablon musi zostać ustawiony nad podstawką docelowego modelu, aby pokryć jak największą jej część. Szablon częściowo pokrywa również podstawkę innego modelu Zerglinga z tej samej **Jednostki**, co oznacza, że jest on objęty działaniem jako część **celu Podstawowego**. Dodatkowo szablon częściowo pokrywa model Karakana z innej Jednostki. On również zostanie objęty atakiem i rozstrzygnięty jako **Rozprysk**."*

UŻYCIE SZABLONU WYBUCHU



Nieoficjalna polska wersja

W tym przykładzie *Firebat wykonuje* ***Atak dystansowy*** *przeciwko Jednostce Zerglingów, używając* ***Szablonu miotacza (FT)****. Wąski koniec szablonu musi przylegać do krawędzi podstawki atakującego modelu i być wycelowany w cel. Szablon częściowo pokrywa podstawki dwóch modeli Zerglingów z tej samej Jednostki. Oba są objęte działaniem jako część celu Podstawowego.*

8.7.7 SZARŻA

Ostatnie kilka metrów jest najdłuższe. Szarżujący oddział przemierza otwarty teren, mając między sobą a **Wrogiem** jedynie szybkość, agresję i nadzieję, że kości potoczą się pomyślnie.

Niezwiązana walką Naziemna Jednostka wchodzi w promień zasięgu związania **Wrogich** Jednostek.

1. ZADEKLARUJ CELE

▶ Wszystkie cele muszą posiadać **Cechę bojową Naziemny**. Jednostki latające **nie mogą Szarżować** ani **być celem Szarży**.

▶ **Szarża** nie wymaga **linii wzroku**.

▶ Zadeklaruj **wszystkie** zamierzone cele przed rzutem.

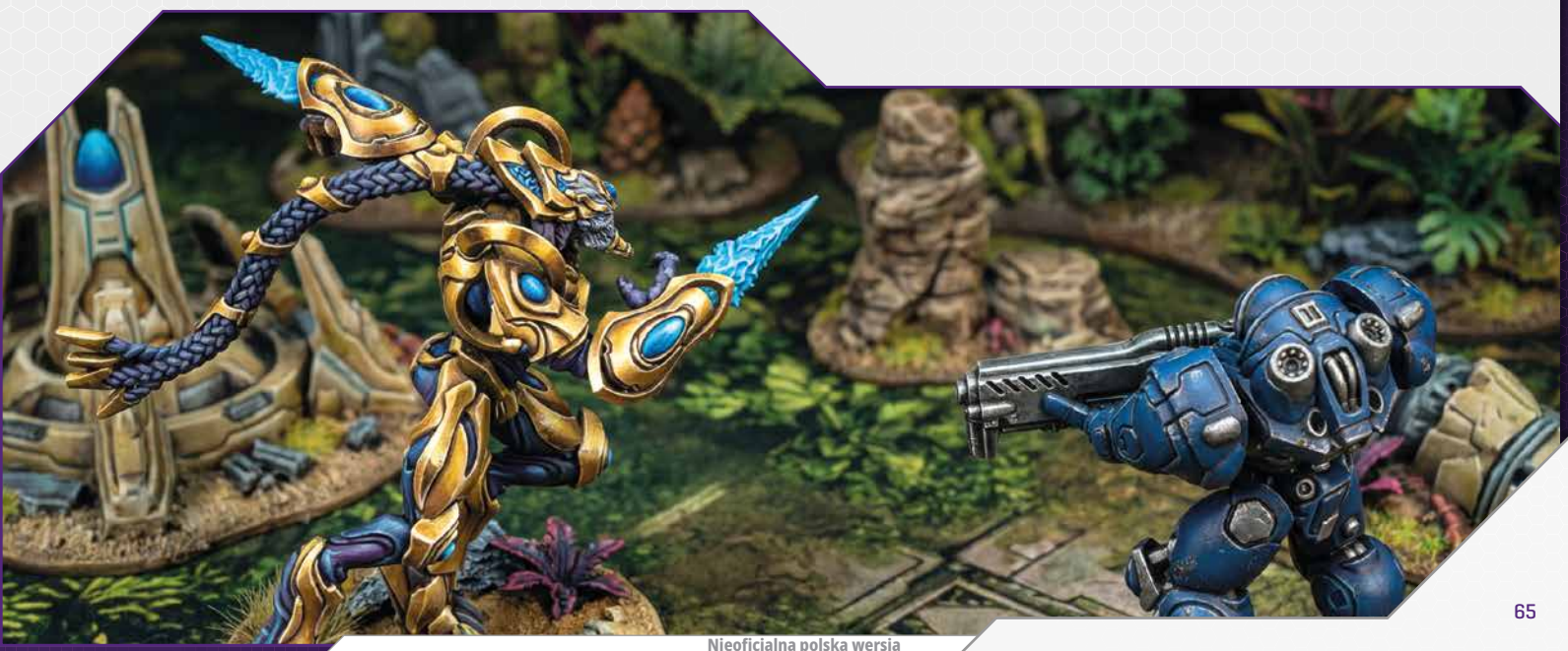
2. USTAL DYSTANS SZARŻY

▶ Wybierz **model prowadzący** i wyznacz po jednym modelu na każdą docelową Jednostkę jako cel **Szarży**.

▶ Rzuć **1D6** i dodaj wynik do **Szybkości** Jednostki. To jest **Dystans rzutu Szarży**.

▶ Mierz wzdłuż faktycznej ścieżki ruchu – omijaj nieprzebyte przeszkody. Przestrzegaj zasad **Prześwitu** (Część 4.6).

UWAGA PROJEKTANTA*:* ***Szarże*** *nie wymagają* ***linii wzroku****. Wynika to z założenia, że walczący wręcz potrafią wykrywać zagrożenia dzięki dźwiękowi, wibracjom i ogólnej świadomości pola bitwy. Bez tego Szarże wymagałyby linii wzroku, a atakowanie przeciwnika za ścianą lub barykadą byłoby niemożliwe. Sprawiłoby to, że Jednostki walczące wręcz byłyby niegrywalne na mapach z dużą ilością terenu.*



Nieoficjalna polska wersja

PORADA Abathura

*Nieudana **Szarża** oznacza zmarnowanie całej aktywacji, więc dokładnie mierz odległość, zanim zdecydujesz się na **Szarżę**. **Rzut na szarżę** to twoja **Szybkość** plus **1D6**, miej więc świadomość swojego minimalnego, średniego i maksymalnego zasięgu. Jeśli cel znajduje się dokładnie na granicy twojego maksymalnego zasięgu, rozważ, czy **Ruch** lub **Bieg** w tej rundzie w celu skrócenia dystansu nie ustawi cię w pozycji do gwarantowanej **Szarży** na niego w następnej rundzie. Deklarując wiele celów **Szarży**, pamiętaj, że **model prowadzący** musi znaleźć się **w promieniu 1"** od wszystkich celów, które zadeklarowałeś do **Szarży**. Wielokrotne **szarże** są potężne, ale mogą być bardzo ryzykowne – jeśli cele nie ustawią się dokładnie tak, jak trzeba, zmarnujesz całą **Szarżę** i nie trafisz w żaden z celów.*

3. UDANE I NIEUDANE SZARŻE

Szarża udaje się tylko wtedy, gdy **model prowadzący** można zgodnie z zasadami ustawić w pozycji, która jest:

Całkowicie w promieniu odległości Rzutu na szarżę od punktu początkowego.

▶ **W promieniu Zasięgu związania walką** (1") każdego zadeklarowanego celu **Szarży**.
▶ Nie nachodzi na inne podstawki ani na teren nieprzebyty.

▶ **Nie** znajduje się **w promieniu Zasięgu związania walką** żadnej **Wrogiej** jednostki, która nie została zadeklarowana jako cel.

Jeśli **Szarża** się nie powiedzie, Jednostka nie porusza się. Jej aktywacja natychmiast się kończy.

4. WYKONAJ RUCH

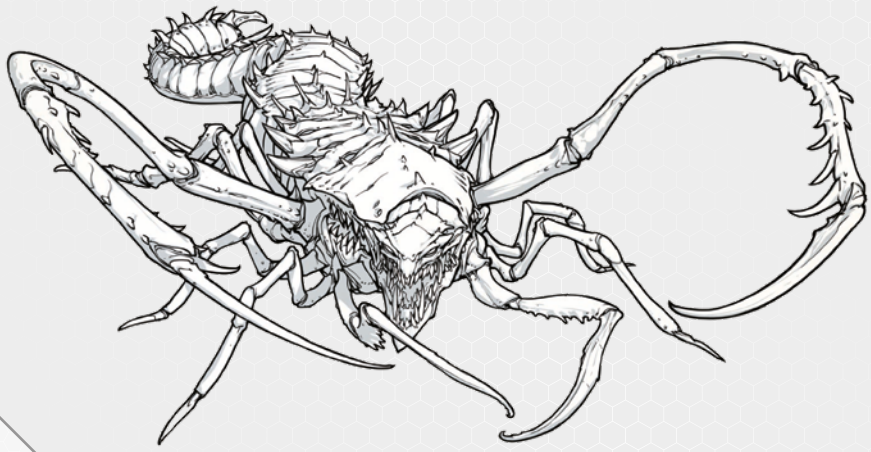
Przesuń **model prowadzący** na dopuszczalną pozycję. Ustaw go w **kontakcie podstawkami** z celem (celami) **Szarży** jeśli to możliwe – w przeciwnym razie jak najbliżej, **w promieniu Zasięgu związania walką**.

Ustaw pozostałe modele w **spójności**. **Połączenia spójności** mogą przechodzić przez modele **Wroga**, z którymi Jednostka jest **związana walką** (Część 4.4). Żaden nie może zakończyć ruchu **w promieniu Zasięgu związania walką** Jednostki, która nie została zadeklarowana jako cel. Priorytet ustawiania:

▶ **Priorytet A**: **kontakt podstawkami** z modelami zadeklarowanego celu (gdy tylko jest to fizycznie możliwe).
▶ **Priorytet B**: **w promieniu Zasięgu związania walką** celów (jeśli kontakt podstawkami jest niemożliwy).
▶ **Priorytet C**: jak najbliżej **modelu prowadzącego**, aby zachować **spójność**.

SZARŻA NA WIELE CELÓW

***W tym przykładzie Jednostka** Zerglingów deklaruje **Szarżę** na dwie **Wrogie jednostki** naraz. Aby Szarża się powiodła, **model prowadzący** musi zakończyć ruch **w promieniu Zasięgu związania walką** (1") każdego zadeklarowanego celu Szarży.*



Nieoficjalna polska wersja

***UWAGA PROJEKTANTA**: Ponieważ aktywacja **Ataku w walce wręcz** jest obowiązkowa dla wszystkich Jednostek **związanych walką**, nie ma już możliwości nadużywania gry poprzez unikanie niekorzystnej walki wręcz. Gdy Jednostki znajdą się w walce wręcz ze sobą, walka następuje. Zachęca to do ostrożnego podejmowania decyzji podczas Fazy ruchu i Fazy szturmu oraz zapobiega jakimkolwiek próbom odwlekania walki w Fazie walki.*

PORADA Abathura

***Zewrzyj szyki** to przydatny ruch o 3", który wielu nowych graczy pomija. Korzystaj z niego swobodnie: wysuń **model prowadzący**, wciągając więcej swojej drużyny do Szeregu walczącego i Szeregu wspierającego. Im więcej modeli dotyka wroga, tym więcej kości możesz rzucić. Pamiętaj tylko, że Zewrzyj szyki nie wprowadzi cię w zasięg związania walką od **Wrogich jednostek niezwiązanych walką**, więc planuj z wyprzedzeniem, rozpoczynając swoje **Szarże**. A jeśli jesteś celem **Szarży**, nie zapomnij, że twoja tura Zewrzyj szyki może przestawić twoje modele tak, aby jak najwięcej z nich weszło do walki.*

8.8 FAZA 3: FAZA WALKI

Na odległość ramienia nie ma miejsca na taktykę. Ostrza psioniczne zderzają się ze szponami, bagnety zgrzytają o pancerz, a liczy się tylko jedno: kto zostanie na nogach, gdy opadnie kurz. Podczas Fazy walki **związane walką** jednostki skracają dystans do przeciwników i wymieniają ciosy w brutalnej walce wręcz. W przeciwieństwie do poprzednich Faz, w których aktywacja jest dobrowolna, każda jednostka znajdująca się aktualnie w **zasięgu związania walką Wroga** musi działać w tej Fazie. Gracz nie może zdecydować się na pominięcie walki.

Jednostki **latające** nigdy nie są **związane walką** i dlatego nigdy nie biorą udziału w Fazie walki. Nie mogą zostać **aktywowane**, nie mogą **Zewrzeć szyków** ani być celem **Ataków w walce wręcz**.

AKTYWACJE

Gracze na zmianę aktywują po jednej **Związanej walką** jednostce. Posiadacz **Znacznika pierwszego gracza** wybiera, kto aktywuje jako pierwszy. Następnie gracze wykonują ruchy na przemian, każdy aktywując po jednej Związanej walką jednostce na turę. Gdy uprawniona Jednostka zostaje **Aktywowana**, wykonuje **Atak w walce wręcz** (Część 8.8.1).

UPRAWNIENIE JEDNOSTKI

Podczas tej Fazy mogą być **Aktywowane** tylko **związane walką** jednostki. **Niezwiązane walką** jednostki nie mogą działać. Gdy **Atak w walce wręcz** jednostki zostanie w pełni rozstrzygnięty, usuń jej **Znacznik aktywacji**.

PASOWANIE

Gracz Pasuje tylko wtedy, gdy nie ma już żadnych **związanych walką** jednostek do aktywowania. Gdy obaj gracze Spasują, Faza się kończy.

8.8.1 ATAK W WALCE WRĘCZ

Związana walką Naziemna jednostka atakuje **Wrogie** jednostki, z którymi jest **związana walką**.

1. ZEWRZYJ SZYKI (OPCJONALNIE)

Przed rzutem kośćmi Jednostka może wedrzeć się w walkę:

▶ Wybierz **model prowadzący** i przesuń go o maksymalnie 3" – zgodnie ze standardowymi zasadami **Ruchu** (Część 8.5.3) z dwoma ograniczeniami:

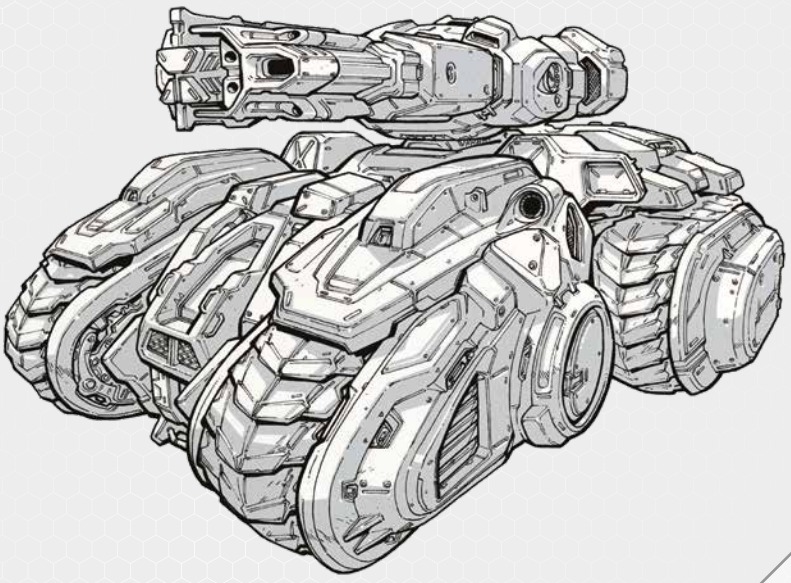
• **Model prowadzący musi** zakończyć ruch **bliżej** Jednostki (Jednostek), z którą jest związany walką, niż zaczynał.
• Ten ruch **nie może** wprowadzić Jednostki w związanie walką z **nowymi Wrogimi** jednostkami, z którymi nie była już **związana walką** na początku tej fazy.
▶ Ustaw resztę Jednostki w **spójności – Połączenia spójności** mogą przechodzić przez modele **Wroga**, z którymi Jednostka jest związana walką (Część 4.4).
▶ Ustawiaj modele w **kontakcie podstawkami** z modelami Wroga wszędzie tam, gdzie to możliwe.
▶ Jeśli kontakt podstawkami nie jest możliwy, ustaw modele w kontakcie podstawkami z **Sojuszniczymi** modelami z tej samej Jednostki, które znajdują się **w promieniu Zasięgu związania walką**.
▶ Modele znajdujące się już w kontakcie podstawkami na początku tego kroku nie są przesuwane – są fizycznie unieruchomione.
▶ Modele nie mogą wykorzystać tego ruchu do **rozłączenia** z innymi Wrogimi jednostkami.

2. ZADEKLARUJ ATAKUJĄCYCH

Ustal, które modele mogą uderzyć:

▶ **Szereg walczący**: **w promieniu Zasięgu związania walką** (1") od modelu **Wroga**.
▶ **Szereg wspierający**: w **kontakcie podstawkami** z **Sojuszniczym** modelem z tej samej Jednostki, który znajduje się w Szeregu walczącym.

Linia wzroku nie jest wymagana. Uprawnione modele uderzają w **Wrogą** jednostkę jako całość.



Nieoficjalna polska wersja

SZEREG WALCZĄCY I SZEREG WSPIERAJĄCY

W tym przykładzie *Jednostka Zerglingów wykonuje* ***Atak w walce wręcz*** *przeciwko Jednostce Marine. Zergling A znajduje się w* ***Szeregu walczącym*** *(****w promieniu Zasięgu związania walką*** *(1") od modelu* ***Wroga****), a Zergling B w* ***Szeregu wspierającym*** *(w* ***kontakcie podstawkami*** *z* ***Sojuszniczym*** *modelem z tej samej Jednostki, który znajduje się w Szeregu walczącym). Oba są uprawnione do uderzenia w* ***Wrogą jednostkę****. Zergling C nie znajduje się ani w Szeregu walczącym, ani w Szeregu wspierającym i nie bierze udziału w ataku.*

3. RZUĆ NA ATAKI

Rozstrzygnij ataki, stosując tę samą sekwencję co **Ataki dystansowe** (Część 8.7.4), z tym ograniczeniem:

▶ Używaj wyłącznie **broni** Fazy walki wymienionej na **Karcie jednostki**.
▶ Jeśli model dysponuje więcej niż jedną uprawnioną bronią Fazy walki, gracz kontrolujący wybiera jedną.

Uwaga: **Rzuty na unik** są dostępne w Fazie walki tylko wtedy, gdy Jednostka posiada **Zdolność specjalną** lub słowo kluczowe wyraźnie przyznające Rzut na unik przeciwko atakom w walce wręcz.

4. WALKA Z WIELOMA JEDNOSTKAMI

Jeśli jesteś **związany walką** z więcej niż jedną **Wrogą** jednostką jednocześnie:

▶ Model jest uprawniony do zaatakowania Wrogiej jednostki tylko wtedy, gdy znajduje się w Szeregu walczącym z modelem tej Wrogiej jednostki albo jeśli znajduje się w **Szeregu wspierającym** (w kontakcie podstawkami z sojuszniczym modelem, który znajduje się w kontakcie **Szeregu walczącego** z tą Wrogą jednostką).
▶ Zadeklaruj, który cel otrzyma **Kość nawały, przed rzutem**. **Kości nawały nie można** dzielić.

5. USUWANIE STRAT

Postępuj zgodnie z zasadami Jednostki **związanej walką** (Część 8.7.5).

6. STATUS PO WALCE

Po usunięciu strat:

▶ Jeśli żaden z pozostałych modeli Jednostki nie znajduje się **w promieniu 1"** od wroga, Jednostka natychmiast **przestaje być związana walką**.
▶ Jednostka uwolniona z walki, która nie została jeszcze **aktywowana** w tej fazie, nie jest już związana obowiązkową aktywacją w walce. Faktycznie pasuje, ale działa normalnie od następnej rundy.
▶ W rzadkich przypadkach **Zdolność reakcji** lub określony wyzwalacz może pozwolić uwolnionej Jednostce działać w bieżącej fazie.

PORADA Abathura

Znacznik misji *jest kontrolowany przez łączne zaopatrzenie, a nie przez liczbę modeli rywalizujących o Znacznik. Samotna Jednostka elitarna o wysokim zaopatrzeniu przeważy nad całą hordą taniej piechoty. Dlatego umieszczenie na celu Jednostki o wysokim zaopatrzeniu bywa lepszą strategią niż rozpraszanie na nim osłabionych Jednostek. Z drugiej strony, jeśli twój przeciwnik utrzymuje Znacznik pojedynczą silną Jednostką, musisz dysponować łącznym zaopatrzeniem, aby wygrać walkę, a nie samą liczebnością. Warto też zauważyć, że Jednostka o zaopatrzeniu 0 nadal utrzyma Znacznik, jeśli nikt go nie kontestuje, więc osłabiona Jednostka niekoniecznie jest bezużyteczna.*

Nieoficjalna polska wersja

8.9 FAZA 4: FAZA PUNKTACJI I PORZĄDKOWANIA

Zdobądź punkty, uporządkuj, ustal inicjatywę.

Pierwszy gracz inicjuje po kolei każdy krok: 1. Ustal kontrolę nad **Znacznikiem misji** 2. Zdobądź Punkty zwycięstwa 3. Sprawdzenie końca gry 4. Rozstrzygnij efekty **Końca rundy** 5. Porządkowanie i odświeżenie 6. Ustal inicjatywę

8.9.1 USTALENIE KONTROLI NAD ZNACZNIKIEM MISJI

OKREŚL JEDNOSTKI KONTESTUJĄCE

Jednostka może kontestować **znacznik misji** tylko wtedy, gdy spełnione są wszystkie trzy warunki:

▶ Znajduje się na polu bitwy (nie w **Rezerwach**).
▶ Co najmniej jeden model znajduje się **w promieniu 3"**, ma **linię wzroku** do Znacznika i jest na tej samej wysokości co znacznik. Na potrzeby wyznaczania linii wzroku przyjmij, że Znacznik ma **Rozmiar 0**.
▶ Jednostka jest **w spójności**.

Jednostka latająca nie może kontestować ani kontrolować **znaczników misji**, niezależnie od swojej pozycji czy stanu **spójności**.

OBLICZ KONTROLĘ

Dla każdego Znacznika:
▶ Każdy gracz sumuje **Bieżącą wartość zaopatrzenia** wszystkich swoich Jednostek kontestujących.
▶ Gracz z **wyższą** sumą **kontroluje** Znacznik.

▶ **Remis** oznacza, że Znacznik jest **kontestowany** – kontrola nie zmienia się.
▶ Jednostka o zaopatrzeniu 0 może nadal kontrolować Znacznik, jeśli nie kontestuje go żadna **Wroga** jednostka.

TRWAŁA KONTROLA

Umieść **Wskaźnik frakcji** na każdym kontrolowanym Znaczniku. Gdy Znacznik zostanie objęty kontrolą, pozostaje pod kontrolą tego gracza – nawet jeśli odsunie on Jednostki – dopóki przeciwnik aktywnie go nie odbierze, kończąc Fazę punktacji z wyższą sumą zaopatrzenia kontestujących. Wynik **kontestowany** (remis zaopatrzenia) **nigdy** nie przenosi kontroli: Znacznik pozostaje przy tym, kto aktualnie go utrzymuje, lub pozostaje neutralny, jeśli nigdy nie był kontrolowany. Znacznik **nie może** ponownie stać się neutralny, gdy gracz przejmie nad nim kontrolę.

***UWAGA PROJEKTANTA**: Trwała kontrola oznacza, że dane miejsce staje się twoje, dopóki przeciwnik ci go nie odbierze. Zapobiega to irytującemu problemowi występującemu w niektórych bitewniakach, gdzie zdobywasz jakieś miejsce, przesz naprzód, by zdobyć kolejne, a pierwsze wraca do nikogo w szczególności. Zachęca to do śmiałej gry – bierz to, czego chcesz, i utrzymuj to, a następnie napieraj naprzód, by zdobyć więcej. Tworzy to też prawdziwe wyzwanie strategiczne, ponieważ zajęcie Znacznika zmusza przeciwnika do wykorzystania realnych zasobów w celu zdobycia celu, zamiast po prostu czekać, aż odejdziesz.*

***Ten przykład** przedstawia Jednostkę Marine o **Bieżącej wartości zaopatrzenia** 0 oraz Jednostkę Ravagerów o Bieżącej wartości zaopatrzenia 1. Obie Jednostki są uprawnione do kontestowania i mają co najmniej jeden model **w promieniu 3"** od **znacznika misji**. Aby ustalić kontrolę, gracze sumują Bieżącą wartość zaopatrzenia wszystkich swoich Jednostek kontestujących. Gracz **Zergów** wygrywa kontest (1 do 0) i przejmuje kontrolę nad Znacznikiem misji.*

Nieoficjalna polska wersja

ZNACZNIK MISJI – OBLICZANIE KONTROLI

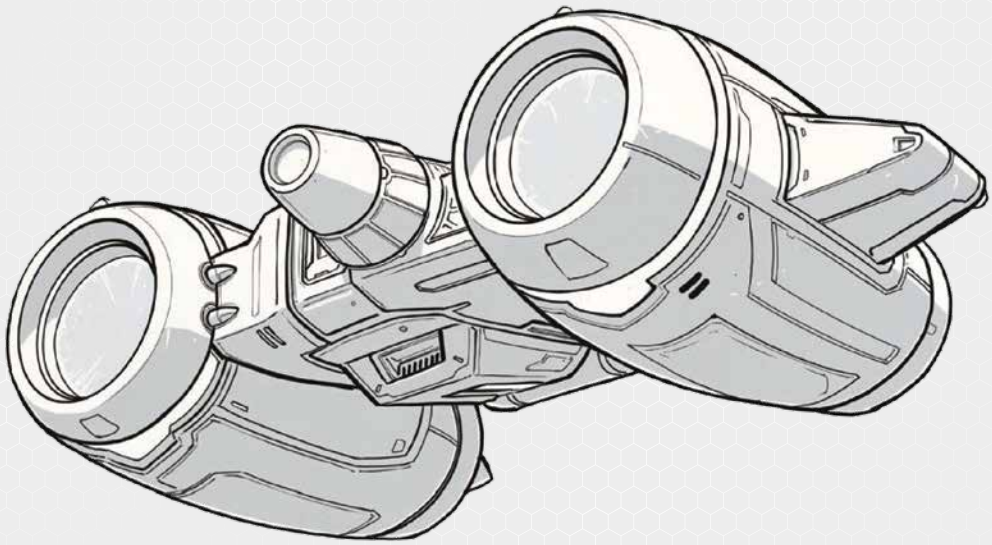
scenariusz wyniku		uwagi
JAK ROZSTRZYGA SIĘ KONTROLĘ (§8.9.1)		
Zaopatrzenie gracza A > zaopatrzenie gracza B	✔ GRACZ A KONTROLUJE	Zsumuj **aktualną wartość zaopatrzenia** wszystkich uprawnionych kontestujących jednostek – nie liczbę modeli.
Zaopatrzenie gracza A = zaopatrzenie gracza B	◆ SPORNY	Brak zmiany kontroli. Pozostaje przy obecnym właścicielu (lub neutralny, jeśli nigdy nie był kontrolowany).
Kontestuje tylko jeden gracz	✔ TEN GRACZ KONTROLUJE	Obejmuje przypadek, gdy jedyna kontestująca jednostka ma zaopatrzenie 0.
Żaden gracz nie kontestuje	● BEZ ZMIAN	Trwała kontrola – znacznik pozostaje przy obecnym właścicielu, dopóki nie zostanie aktywnie odbity.
TRWAŁA KONTROLA (§8.9.1)		
Kontrolowany znacznik – właściciel odchodzi	✔ POZOSTAJE KONTROLOWANY	Kontrolę traci się tylko wtedy, gdy przeciwnik kończy fazę punktowania z wyższą sumą zaopatrzenia.
Wynik sporny (remis zaopatrzenia)	◆ BEZ PRZENIESIENIA	Remis zaopatrzenia nigdy nie przenosi kontroli. Obecny właściciel ją zachowuje.
Po przejęciu kontroli – czy może wrócić do stanu neutralnego?	✖ NIGDY WIĘCEJ NEUTRALNY	Gdy gracz przejmie kontrolę, znacznik nie może ponownie stać się neutralny.
POWINOWACTWO ZNACZNIKA (§9.2.1)		
Znaczniki 1 i 3	● GRACZ CZERWONY	Powinowactwo ustala się po zakończeniu draftu.
Znaczniki 2 i 4	● GRACZ NIEBIESKI	Powinowactwo ustala się po zakończeniu draftu.
Znacznik 5	▬ NEUTRALNY	Brak powinowactwa graczy.

KLUCZOWA ZASADA: Kontrolę ustala się na podstawie **aktualnej wartości zaopatrzenia**, a nie liczby modeli. Pojedyncza elitarna jednostka o wysokim zaopatrzeniu przeważa nad wieloma modelami o niskim zaopatrzeniu na tym samym znaczniku.

Nieoficjalna polska wersja

ZNACZNIK MISJI – UPRAWNIENIE DO KONTESTOWANIA

warunek	szczegół wymagane?	
UPRAWNIENIE DO KONTESTOWANIA – WSZYSTKIE TRZY MUSZĄ BYĆ SPEŁNIONE (§8.9.1)		
Jednostka na polu bitwy	✔ **WYMAGANE**	Jednostki w **Rezerwach** nie mogą kontestować.
Co najmniej jeden model **w promieniu 3"** od znacznika ma **linię wzroku**, na tej samej wysokości	✔ **WYMAGANE**	Mierzone od krawędzi podstawki. Wymagane jest sprawdzenie zarówno **linii wzroku**, jak i wysokości.
Jednostka jest w spójności	✔ **WYMAGANE**	Jednostki **poza spójnością** nie mogą kontestować ani kontrolować żadnego znacznika.
STANY SPECJALNE		
Jednostka o zaopatrzeniu 0	◆ **WARUNKOWE**	Może kontrolować znacznik, jeśli nie kontestuje go żadna **wroga** jednostka. Nie może wygrać sporu.
Zagrzebana jednostka	✖ **NIE MOŻE KONTESTOWAĆ**	Zastępuje standardowe zasady kontestowania niezależnie od pozycji. (**ZAGRZEBANA**)
Jednostka poza spójnością	✖ **NIE MOŻE KONTESTOWAĆ**	Nieuprawniona, nawet jeśli modele są **w promieniu 3"**.
Latająca jednostka	✖ **NIE MOŻE KONTESTOWAĆ**	Jednostki powietrzne nie utrzymują terenu. Zastępuje standardowe zasady kontestowania niezależnie od pozycji. (**Latająca**)



Nieoficjalna polska wersja

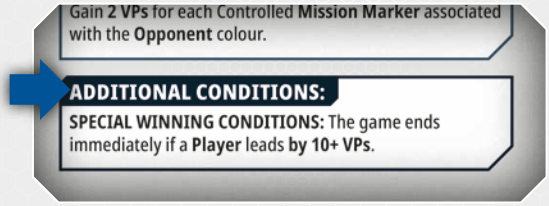
8.9.2 ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Obaj gracze jednocześnie zliczają **PZ** na podstawie warunków punktacji z **Karty misji**.

8.9.3 SPRAWDZENIE KOŃCA GRY

Gra kończy się natychmiast, jeśli:

▶ Spełniony zostaje **specjalny warunek zwycięstwa**. Gracz, który go spełnia, wygrywa od razu.
▶ Gracz nie ma żadnych modeli na polu bitwy ani jednostek w **Rezerwach**. Ocalały gracz zyskuje **+10 PZ**.
▶ Ostatnia faza ostatniej rundy (zwykle runda 5) dobiega końca — przejdź do części 8.10.



8.9.4 ROZSTRZYGNIĘCIE EFEKTÓW KOŃCA RUNDY

Rozstrzygnij wszystkie zdolności „ **Koniec rundy** ”. Posiadacz **Znacznika pierwszego gracza** rozstrzyga swoje jako pierwszy.

Jeśli gracz ma do rozpatrzenia kilka efektów „ **Koniec rundy** ”, sam wybiera kolejność, w jakiej jego efekty są rozpatrywane. Każdy efekt zostaje w pełni rozpatrzony, zanim rozpocznie się kolejny.

8.9.5 PORZĄDKOWANIE I ODŚWIEŻANIE

▶ Usuń wszystkie żetony i znaczniki z **wyjątkiem**:
• Żetonów i znaczników z cechą **POZOSTAJE W GRZE**.
• **Znaczników obrażeń**.
• **Znaczników misji**.
• **Wskaźników frakcji** reprezentujących **kontrolę** nad **znacznikami misji**.
▶ Odwróć wszystkie **wyczerpane** Karty taktyczne i **Karty frakcji** z powrotem na aktywną stronę (awersem do góry).

8.9.6 USTALENIE INICJATYWY

▶ Przyznaj **Znacznik pierwszego gracza** graczowi z **mniejszą** liczbą Punktów zwycięstwa.
▶ W razie remisu przeprowadź rzut rozstrzygający. Zwycięzca bierze **Znacznik pierwszego gracza**.
▶ Rozpocznij fazę 1 następnej rundy.

8.10 WYNIK KOŃCOWY

Gdy pada ostatni strzał i zapada cisza, ostateczne zwycięstwo zależy od zdobytego terytorium i utraconych żyć. Każdy zajęty cel, każda przekroczona linia **Wroga**, każdy żołnierz zatrzymany w rezerwie – wszystkie szczegóły składają się na rozstrzygnięcie, kto tego dnia zwyciężył. Pole bitwy opowiada historię, ale to tabela wyników mówi, kto ją napisał.

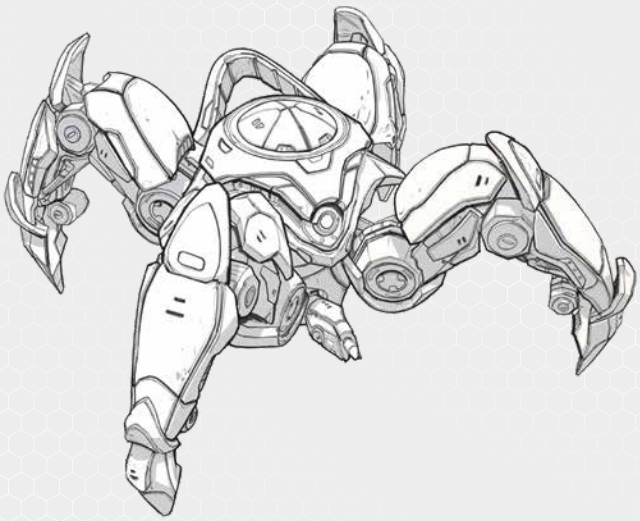
Jeśli gra kończy się z powodu limitu rund:

▶ **Wynik misji**: Zsumuj wszystkie PZ zdobyte za cele.
▶ **Ostatnia runda — wszystkie jednostki zniszczone**: Na początku ostatniej fazy punktacji wszystkie jednostki pozostające w **Rezerwach** uznaje się za zniszczone. Każdy gracz otrzymuje za te jednostki Punkty zwycięstwa jak zwykle, zgodnie z warunkami punktacji **Karty misji** za zniszczone **wrogie** jednostki.

Wyłonienie zwycięzcy: Wygrywa gracz z najwyższą końcową sumą **PZ**.

Rozstrzygnięcie remisu: Jeśli obie armie zdobyły taką samą łączną liczbę **PZ**, zastosuj rozstrzygnięcie remisu z **Karty misji**. Jeśli żadne nie zostało określone, gra kończy się **remisem**.

***UWAGA PROJEKTANTA**: Przekazanie inicjatywy graczowi z mniejszą liczbą Punktów zwycięstwa to mechanika „nadrabiania”. Gracz, który jest z tyłu, zaczyna następną rundę jako pierwszy, co daje mu szansę na przegrupowanie się i rywalizację o cele, zanim prowadzący gracz zdąży umocnić swoją pozycję. Zapobiega to niepohamowanemu odskoczeniu, w którym gracz zaczynający z przewagą zawsze utrzymuje ją, powiększając ją coraz bardziej. Gdy uwzględniona jest mechanika **pasowania** (w której pierwszy gracz, który spasuje, otrzymuje **Znacznik pierwszego gracza** na następną fazę), inicjatywa przestaje być stałą przewagą, a staje się płynnym zasobem.*



Nieoficjalna polska wersja

CZĘŚĆ 9: PRZYGOTOWANIE DO BITWY

Zanim rozpocznie się jakakolwiek gra, każdy gracz musi przygotować swoje siły, wybrać misję i typ rozmieszczenia oraz przygotować planszę. Ta sekcja obejmuje całą procedurę przedgrową: budowę armii za Minerały i Wespan, dobór Misji i Rozmieszczenia oraz przygotowanie pola bitwy.

9.1 BUDOWANIE ARMII

Każda bitwa zaczyna się na długo przed pierwszym strzałem. Gracze budują armię przy użyciu dwóch zasobów: Minerałów, za które wystawia się Jednostki i kupuje Ulepszenia, oraz Wespanu przeznaczonego na **Karty taktyczne**.

9.1.1 SKALA STARCIA

Aby zapewnić równowagę sił, gracze uzgadniają Skalę starcia przed zbudowaniem armii:

SKALA	LIMIT MINERAŁÓW	LIMIT WESPANU	POLE BITWY
Potyczka	Do 1 000	10% Minerałów	36″ × 36″
Standardowa	Do 2 000	10% Minerałów	36″ × 54″
Wielka ofensywa	2 001+	10% Minerałów	36″ × 72″

9.1.2 WYBÓR RASY I FRAKCJI

Gracz wybiera jedną z trzech ras – **Terran**, **Zerg** lub **Protoss**, a następnie wybiera pojedynczą **Kartę frakcji**. Karta ta stanowi podstawę armii, zapewniając początkowe sloty organizacyjne (np. **Rój Kerrigan**: 3× Podstawowa, 1× Bohater, 2× Wsparcie) i określając, które Jednostki i **Karty taktyczne** można uwzględnić.

KWALIFIKACJA WEDŁUG CECH FRAKCJI

Każda karta w grze ma **cechy frakcji**, które wskazują, do jakiej frakcji należy. **Karta frakcji** zawsze przedstawia Cechę rasy (np. **Zerg**), a zwykle także **Cechę podfrakcji** (np. **RÓJ KERRIGAN**). **Karty jednostek** i **Karty taktyczne** również noszą własne cechy frakcji w ten sam sposób.

Podczas budowania armii gracz sprawdza, czy **jednostka** lub **Karta taktyczna** jest dozwolona, porównując jej cechy z **Kartą frakcji**. Zasada jest prosta: każda cecha na jednostce lub Karcie taktycznej musi występować także na **Karcie frakcji**. Jeśli choć jedna cecha się nie zgadza, dana karta nie może zostać uwzględniona w armii. Nie ma znaczenia, ile innych cech pasuje; jedna nieprawidłowa cecha wystarczy, by ją zdyskwalifikować.

Karty z mniejszą liczbą cech niż **Karta frakcji** są w pełni dopuszczalne. Jednostka wymaga jedynie obecności własnych cech; nie musi pasować do każdej cechy, którą ma Karta frakcji.

PRZYKŁAD: Gracz wybiera Kartę frakcji Rój Zergów, która ma jedną Cechę frakcji: Zerg.

Zerglingi (**Cechy frakcji**: **Zerg**) — Kwalifikują się. Jedyną cechą na karcie jest Zerg, a Zerg występuje na **Karcie frakcji**.

Raptor z Roju Kerrigan (**Cechy frakcji**: **Zerg**, **Rój Kerrigan**) — Nie kwalifikuje się. Rój Kerrigan nie występuje na **Karcie frakcji**. Nawet w rozgrywkach Zergów pojedyncza brakująca lub nieprawidłowa cecha dyskwalifikuje kartę.

9.1.3 MINERAŁY

Wydawaj Minerały, aby rekrutować Jednostki i kupować Ulepszenia. Łączny koszt w Minerałach nie może przekroczyć limitu Skali starcia. Niewydane Minerały przepadają.

9.1.4 WESPAN

Wydawaj Wespan wyłącznie na **Karty taktyczne**. **Nie można** go zamienić na Minerały. Niewydany Wespan przepada.

PRZYKŁAD: W skali standardowej (2 000 Minerałów) gracze mają 200 Wespanu (10%) do wydania na **Karty taktyczne**.

Nieoficjalna polska wersja

9.1.5 KARTY TAKTYCZNE I SLOTY ARMII

Karty taktyczne odblokowują dodatkowe **Sloty armii** (Podstawowa, Elitarna, Wsparcie, Powietrzna, Bohater) poza tymi, które zapewnia **Karta frakcji**. Karty taktyczne można kupić za Wespan, aby zwiększyć liczbę dostępnych slotów. Wszystkie Karty taktyczne oraz Karta frakcji zostają wyłożone awersem do góry na stole przed rozpoczęciem gry.

Koszty w Wespanie każdej **Karty taktycznej** znajdziesz w sekcji Zestawienie armii (część 12.11).

Jeśli **Karta taktyczna** jest oznaczona jako **Unikatowa**, w armii można umieścić tylko jedną jej kopię.

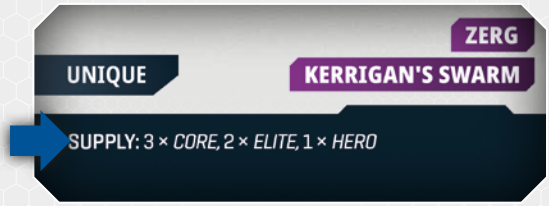
PRZYKŁAD: Karta **Koszary** otwiera dodatkowe sloty Podstawowe dla jednostek Marine. Karta **Akademia** otwiera sloty Wsparcia dla Sanitariuszek.

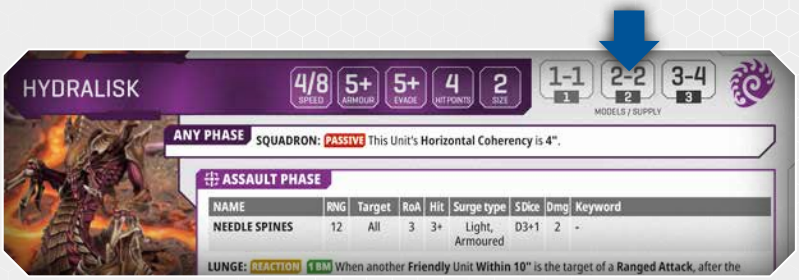
9.1.6 ZBIERANIE JEDNOSTEK

Wypełnij dostępne **Sloty armii** kwalifikującymi się jednostkami. Dostępne **Opcje składu** każdej jednostki znajdziesz w sekcji Zestawienie armii (część 12.12). Każda Opcja składu podaje liczbę modeli i odpowiadający jej **Koszt w Minerałach**. Gracz musi wybrać jedną Opcję składu na jednostkę, co określa liczbę modeli w jednostce oraz jej początkową **Wartość zaopatrzenia**, wskazaną w **Profilu zaopatrzenia na Karcie jednostki**. Gracz nie może wystawić jednostki z liczbą modeli, która nie występuje jako Opcja składu. Każda jednostka zajmuje liczbę Slotów armii równą swojej początkowej Wartości zaopatrzenia. Zapłać Koszt w Minerałach za każdą zrekrutowaną jednostkę. Niewykorzystane Sloty armii przepadają.

Dostępne Opcje składu i Koszty w Minerałach każdej jednostki znajdziesz w sekcji Zestawienie armii (część 12.10).

PRZYKŁAD: Gracz **Zergów** wybiera **Rój Kerrigan** jako swoją **Kartę frakcji**, która zapewnia mu 2 Elitarne **Sloty armii**. Gracz może zrekrutować jedną małą jednostkę Hydralisków, ponieważ jej **Wartość zaopatrzenia** wskazuje, że zajmuje ona dokładnie 2 Elitarne Sloty armii. Jeśli gracz chce zamiast tego uwzględnić jednostkę Hydralisków w pełnej sile, zajmie ona 3 Elitarne Sloty armii. Dlatego gracz musi dodać do swojej armii dowolną **Kartę taktyczną**, która zapewnia dodatkowy Elitarny **Slot armii**, w razie potrzeby.





Nieoficjalna polska wersja

9.1.7 KUPOWANIE ULEPSZEŃ

Każda **Karta jednostki** przedstawia dostępne ulepszenia na swojej rewersie. Podczas budowania armii gracz może kupić dowolną liczbę ulepszeń wymienionych dla danej Jednostki, płacąc za każde podany koszt. Nie ma limitu liczby ulepszeń, jakie może mieć Jednostka, o ile każde z nich to inna pozycja na karcie.

Kupione ulepszenie dotyczy **każdego** modelu w Jednostce, chyba że posiada słowo kluczowe **SPECJALISTA**. Jeśli ulepszenie dodaje nową broń lub zdolność, otrzymują ją wszystkie modele. Jeśli pozycja pokazuje **ZA [Nazwa broni]**, jest to wymiana; każdy model niosący wymienioną broń traci ją całkowicie i zamiast niej zyskuje broń z ulepszenia.

Ulepszenia **SPECJALISTA** działają inaczej. Tylko **jeden** model w jednostce może nieść dane ulepszenie SPECJALISTA. Gracz wyznacza, który model je otrzymuje, podczas budowania armii; wszystkie pozostałe modele zachowują swoje pierwotne wyposażenie. Jednostka nie może kupić tego samego ulepszenia SPECJALISTA więcej niż raz, ale może kupić dwa lub więcej **różnych** ulepszeń SPECJALISTA, każde przypisane do innego wyznaczonego modelu.

Ponieważ wyznaczony model niesie teraz inną broń niż reszta jednostki, rozstrzyga swoje ataki jako oddzielną Partię podczas Sekwencji ataku (Część 8.7.3).

PRZYKŁAD: Gracz kupuje Wyrzutnię rakiet (**SPECJALISTA**) oraz AGG-12 (SPECJALISTA, ZA Karabin C-14) dla Jednostki 6 Marines. Jeden Marine zostaje wyznaczony do niesienia Wyrzutni rakiet obok Karabinu C-14. Drugi Marine zostaje wyznaczony do niesienia AGG-12, tracąc swój Karabin C-14. Pozostałych 4 Marines zachowuje swoje Karabiny C-14.

ASSAULT PHASE | UPGRADE

NAME	RNG	Target	RoA	Hit	Surge type	SDice	Dmg	Keyword
AGG-12 ↑ FOR C-14 RIFLE	12	Ground	2	3+	Armoured	D3	1	LONG RANGE (18"), SPECIALIST
ROCKET LAUNCHER	12	Ground	4	3+	-	-	1	INDIRECT FIRE, LONG RANGE (18"), SIDEARM, SPECIALIST

IGTHROWER: PASSIVE When this Unit makes | GRENADES - FRAG: PASSIVE When this Unit mak

WYKORZYSTANE SLOTY:

- 8/8 SLOTÓW PODSTAWOWYCH
- 1/1 SLOT BOHATERA
- 2/3 SLOTY WSPARCIA
- 0/1 SLOT POWIETRZNY
- 2/2 SLOTY ELITARNE

PRZYKŁAD BUDOWANIA ARMII

Standardowa skala starcia: do 2000 minerałów; do 200 Wespanu. Gracz Terran buduje armię Najeźdźców Raynora.

KROK 1 - WYBIERZ KARTĘ FRAKCJI

POCZĄTKOWE SLOTY ARMII:

- 3 SLOTY PODSTAWOWE
- 1 SLOT BOHATERA
- 1 SLOT WSPARCIA
- 1 SLOT POWIETRZNY
- 0 SLOTÓW ELITARNYCH

KROK 2 - KUP KARTY TAKTYCZNE, DO 200 WESPANU

ŁĄCZNE SLOTY ARMII (KARTA FRAKCJI + KARTY TAKTYCZNE RAZEM)

- 8 SLOTÓW PODSTAWOWYCH
- 1 SLOT BOHATERA
- 3 SLOTY WSPARCIA
- 1 SLOT POWIETRZNY
- 2 SLOTY ELITARNE

25 [Koszary] + 40 [Koszary (Proxy)] + 35 [Fabryka] + 25 [Dowództwo orbitalne] + 35 [Akademia] + 25 [Stacja inżynieryjna] = 185 wydanego Wespanu

15 Wespanu pozostało (niewydane, przepada)

KROK 3 - ZBIERZ JEDNOSTKI, DO 2000 MINERAŁÓW

SKŁAD JEDNOSTKI	MINERAŁY	WYKORZYSTANE SLOTY	ZAOPATRZENIE SLOTU		
Marine	9 modeli	2		210	2 z 8
Marine	9 modeli	2		210	2 z 8
Marine	6 modeli	1		160	1 z 8
Maruder	4 modele	2		280	2 z 8
Maruder	2 modele	1		150	1 z 8
Jim Raynor	1 model	1	BOHATER	250	1 z 1
Sanitariuszka	3 modele	1	WSPARCIE	110	1 z 3
Sanitariuszka	3 modele	1	WSPARCIE	110	1 z 3
Goliat	1 model	2	ELITARNA	190	2 z 2

1670 łącznie minerałów wydanych na jednostki. Pozostaje 330 minerałów na ulepszenia lub dodatkowe jednostki.

Nieoficjalna polska wersja

9.1.8 GRY DRUŻYNOWE

W grach wieloosobowych (2v2, 3v3, każdy na każdego) uzgodnij Łączną wartość Minerałów na drużynę. Drużyny dzielą budżet między graczy według uznania, o ile łączna suma drużyny mieści się w dozwolonych limitach. Każdy gracz buduje własną armię niezależnie, wybierając własną Kartę frakcji i Karty taktyczne. Członkowie drużyny mogą wybrać tę samą lub różne rasy.

9.1.9 PRZYWOŁANE JEDNOSTKI

Niektóre Jednostki, takie jak Karaczek, Dron obrony punktowej i Pylon, nie mają Kosztu w Minerałach. Są to **Przywołane** jednostki:

▶ Nie są uwzględniane na **Liście armii** podczas budowania armii i nie zajmują żadnych **Slotów armii**.
▶ Na początku gry nie znajdują się w **Rezerwach**.

▶ **Przywołanych** jednostek nie można rozmieszczać przy użyciu zwykłych zasad rozmieszczania. Rozmieszcza się je tylko wtedy, gdy **Zdolność specjalna**, taka jak **PRZYWOŁANIE**, wyraźnie umieszcza je na polu bitwy.
▶ Gdy znajdą się na polu bitwy, traktuj je jak **Sojusznicze** jednostki na potrzeby wszystkich zasad, chyba że zaznaczono inaczej.
▶ Przywołane jednostki nie są uwzględniane w Wyniku końcowym.
▶ Gdy Przywołana jednostka znajdzie się na polu bitwy, jej **bieżąca wartość zaopatrzenia** wlicza się do **całkowitego bieżącego zaopatrzenia** gracza na polu bitwy.

9.1.10 WIDOCZNOŚĆ ROSTERU ARMII

Nadpisanie turniejowe: Zorganizowane turnieje mogą stosować własne zasady widoczności rosteru, które nadpisują domyślne zasady poniżej. Zawsze sprawdź pakiet zasad Organizatora turnieju przed przybyciem.

Domyślnie: Listy otwarte Domyślnie obaj gracze udostępniają sobie nawzajem całe rostery armii – w tym wszystkie wybory jednostek, ulepszenia i wymiany broni – przed rozpoczęciem gry. Ponieważ **Karty taktyczne** i **Karta frakcji** są już wyłożone na stole awersem do góry, Listy otwarte idą o krok dalej, ujawniając dokładnie, które jednostki i ulepszenia wybrał przeciwnik. Pozwala to obu graczom planować strategię z pełną informacją i jest zalecanym sposobem gry.

Opcjonalnie: Listy zamknięte Przed rozpoczęciem gry obaj gracze mogą zamiast tego zgodzić się grać z Listami zamkniętymi. Jeśli którykolwiek z graczy się nie zgadza, obowiązują domyślnie Listy otwarte.

Przy Listach zamkniętych rostery armii są ukryte. Żaden z graczy nie musi ujawniać swojej **Listy armii** ani ulepszeń jednostek przed rozpoczęciem gry. Konkretne jednostki w rosterze gracza odkrywa się w trakcie gry, w miarę jak są rozmieszczane. Mimo to wszystkie **Karty taktyczne** i **Karta frakcji** muszą nadal być wyłożone na stole awersem do góry przed rozpoczęciem gry. Obaj gracze mogą w dowolnym momencie przejrzeć nawzajem swoje Karty taktyczne i **Karty frakcji**.

Gdy jednostka zostanie umieszczona na polu bitwy, gracz kontrolujący musi natychmiast poinformować przeciwnika o wszelkich ulepszeniach lub wymianach broni, które jednostka posiada. Dotyczy to broni zastępczej zakupionej w systemie Ulepszeń (część 9.1.7) lub wszelkich innych modyfikacji wpływających na zachowanie jednostki. Przeciwnik ma prawo przejrzeć **Kartę jednostki** i wszelkie powiązane **Karty taktyczne** w dowolnym momencie, gdy ta jednostka znajduje się na stole.

9.1.11 ODWZOROWANIE I UJAWNIANIE

Wszystkie modele powinny, w miarę możliwości, dokładnie odwzorowywać broń i wyposażenie wymienione na ich **Karcie jednostki**. Marine wyposażony w AGG-12 powinien nieść tę broń na modelu, a nie standardowy Karabin C-14. Dokładne odwzorowanie pozwala obu graczom na pierwszy rzut oka rozpoznać uzbrojenie każdego modelu.

Gdy model nie odwzorowuje dokładnie swojego wyposażenia – na przykład model oczekujący na konwersję lub jednostka z wymianami broni, które nie są wizualnie odróżnialne – gracz kontrolujący jest zobowiązany zadeklarować wszystkie nieodwzorowane ulepszenia i wyposażenie w chwili, gdy ta jednostka zostaje rozmieszczona na polu bitwy. Ponadto gracz kontrolujący musi przypomnieć przeciwnikowi o wszelkich takich różnicach przed każdą akcją, w której ta informacja mogłaby mieć znaczenie – w tym, między innymi, przed deklarowaniem celów **Szarży**, wyborem celów strzelania czy podjęciem krytycznej aktywacji.

Obaj gracze mają prawo do pełnej i dokładnej wiedzy o całym wyposażeniu na polu bitwy przez cały czas. Nieujawnienie nieodwzorowanych ulepszeń lub wyposażenia uznaje się za zachowanie niesportowe.

PORADA Abathura

Choć Listy otwarte są domyślne, zdecydowanie zalecamy wypróbowanie List zamkniętych, aby uzyskać najlepsze wrażenia ze StarCrafta. Sposób, w jaki jednostki wchodzą na pole bitwy pojedynczo, odzwierciedla mgłę wojny, która definiuje StarCrafta: zwiadujesz, reagujesz, adaptujesz się. Niewiedza, co dokładnie wystawia przeciwnik, dopóki nie pojawi się to na stole, tworzy prawdziwe napięcie i nagradza czujną grę. Zanim pierwsza jednostka trafi na stół, przyjrzyj się ***Kartom taktycznym*** *i* ***Karcie frakcji*** *przeciwnika. Każda* ***Karta taktyczna*** *ma własny zestaw* ***Slotów armii****: Podstawowy, Elitarny, Wsparcia, Powietrzny i Bohatera. Sloty te określają, które jednostki mogą je zajmować. Analizując to, co jest na stole, doświadczony gracz może trafnie oszacować, które jednostki są nadal dostępne w rosterze przeciwnika.* ***Karta taktyczna*** *Koszary sugeruje Marines i Maruderów.* ***Karta taktyczna*** *Niecka rozrodcza sugeruje Zergling.* ***Karta taktyczna*** *Zakład robotyki sugeruje Kolosy i Nieśmiertelnych. Odczytanie* ***Kart taktycznych*** *przeciwnika to twój pierwszy akt zwiadu – zupełnie jak w grze wideo.*

Nieoficjalna polska wersja

9.2 WYBÓR MISJI I DRAFT

Przed rozpoczęciem gry gracze przeprowadzają krótki draft, aby wyznaczyć Misję i Rozmieszczenie na tę bitwę. Draft gwarantuje, że żaden z graczy nie wchodzi z wcześniej ustaloną przewagą – obie strony mają równy głos w tym, co i gdzie się rozgrywa.

CO JEST POTRZEBNE

Każdy gracz przynosi na stół 2 **Karty misji** i 2 **Karty rozmieszczenia**. Gracz nie może przynieść w swoim zestawie zduplikowanych kart, choć obaj gracze mogą niezależnie przynieść te same karty co przeciwnik. Ułóż wszystkie karty awersem do góry w dwóch rzędach:

- **Rząd 1: Karty misji**
- **Rząd 2: Karty rozmieszczenia**

KROK 1 - RZUT ROZSTRZYGAJĄCY

Obaj gracze wykonują Rzut rozstrzygający (Część 3.2). Zwycięzca dokonuje dwóch wyborów, w kolejności:

▶ **Wybór 1 - Kolor**: Ogłoś siebie Czerwonym graczem lub Niebieskim graczem. To określa twoją **Krawędź wejścia**, **Strefę wpływu** i przynależność **znaczników misji** na całą grę.
▶ **Wybór 2 - Kontrola draftu**: Wybierz, czy kontrolujesz **Draft misji**, czy **Draft rozmieszczenia**. Twój przeciwnik automatycznie kontroluje drugi.

KROK 2 - ROZSTRZYGNIJ DRAFT MISJI

▶ Gracz bez kontroli nad **Draftem misji** usuwa ze stołu dowolne 2 **Karty misji**.
▶ Gracz z kontrolą nad **Draftem misji** wybiera 1 z 2 pozostałych kart. Staje się ona Misją na tę grę. Odrzuć ostatnią kartę.

KROK 3 - ROZSTRZYGNIJ DRAFT ROZMIESZCZENIA

Powtórz ten sam proces dla **Kart rozmieszczenia**:

▶ Gracz bez kontroli nad **Draftem rozmieszczenia** usuwa ze stołu dowolne 2 **Karty rozmieszczenia**.
▶ Gracz z kontrolą nad **Draftem rozmieszczenia** wybiera 1 z 2 pozostałych kart. Staje się ona Rozmieszczeniem na tę grę. Odrzuć ostatnią kartę.

KROK 4 - PRZYNALEŻNOŚĆ ZNACZNIKÓW

Po wybraniu obu kart przypisz przynależność **znaczników misji** zgodnie z numerem Znacznika.

Przynależność Znaczników:
▶ Znaczniki 1 i 3 są powiązane z Czerwonym graczem.
▶ Znaczniki 2 i 4 są powiązane z Niebieskim graczem.
▶ Znacznik 5 zaczyna jako Neutralny.

Przynależność Znaczników wskazuje, kolor którego gracza jest wydrukowany na każdym Znaczniku. Nie przyznaje kontroli na starcie.

9.2.1 SZCZEGÓŁY KART MISJI I ROZMIESZCZENIA

Karty misji definiują warunki zwycięstwa i tempo gry. Każda **Karta misji** określa okna czasowe dla zasad wyzwalanych, wartości **zaopatrzenia początkowego** i **Eskalacji**, które kontrolują tempo rozrastania się armii, Długość gry (zwykle 5 rund) oraz wszelkie Warunki dodatkowe, takie jak scenariusze natychmiastowego zwycięstwa.

Karty rozmieszczenia definiują fizyczny układ pola bitwy. Każda **Karta rozmieszczenia** określa wymiary pola bitwy, współrzędne **znaczników misji** od 1 do 5, definicje **Krawędzi wejścia** dla każdego gracza oraz **Strefę wpływu**, która rozciąga się na 6" w głąb od Krawędzi wejścia każdego gracza.

PORADA Abathura

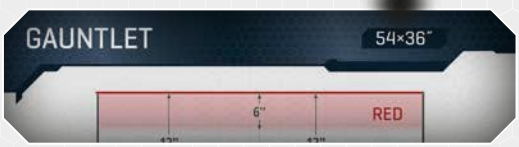
*Kontrola nad **Draftem misji** zapewnia warunki zwycięstwa pasujące do twojej armii. Kontrola nad **Draftem rozmieszczenia** kształtuje geometrię pola bitwy – ciasne strefy rozmieszczenia sprzyjają armiom walczącym wręcz, a rozległe – armiom dystansowym.*

Nieoficjalna polska wersja

9.3 PRZYGOTOWANIE POLA BITWY

Po zakończeniu draftu i wybraniu obu kart pole bitwy przygotowuje się w następującej kolejności.

▶ Po pierwsze, potwierdź wymiary stołu określone na wybranej **Karcie rozmieszczenia**.

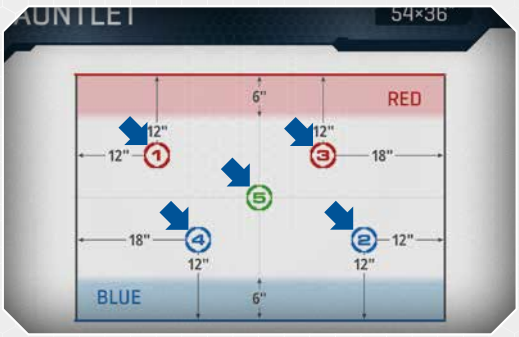


▶ Po drugie, przypisz **Krawędzie wejścia** każdemu graczowi zgodnie ze wskazaniami na **Karcie rozmieszczenia**.

▶ Po trzecie, ustaw **Znaczniki Strefy wpływu** w narożnikach **Krawędzi wejścia** każdego gracza tam, gdzie **Krawędź wejścia** nie biegnie na całej długości krawędzi stołu, dokładnie tak, jak nakazuje **Karta rozmieszczenia**.

▶ Po czwarte, rozstaw teren, wybierając lub losując jedną z gotowych map na ostatnich stronach podręcznika (rzuć D6 dla Starcia standardowego lub D3 dla Potyczki), albo, zaczynając od Czerwonego gracza, gracze na zmianę umieszczają po jednym elemencie terenu naraz zgodnie z poniższym przewodnikiem gęstości terenu.

▶ Na koniec umieść **znaczniki misji** na współrzędnych wymienionych na wybranej **Karcie rozmieszczenia**. Znaczniki misji można ustawiać na **ŚREDNIM** i **WYSOKIM TERENIE**. Znaczników misji nie można jednak umieszczać na terenie nieprzebytym. Jeśli współrzędne znacznika misji nakładałyby się na teren nieprzebyty, przesuń ten element terenu jak najbliżej znacznika misji, tak by się z nim nie nakładał.



WYTYCZNE DOTYCZĄCE GĘSTOŚCI TERENU

Zrównoważone pole bitwy wymaga wystarczającej ilości terenu, by umożliwić wybory taktyczne, nie ograniczając ruchu ani nie blokując linii wzroku. Poniższe wytyczne dotyczą stołu **Standardowego (36" x 54")** i powinny być proporcjonalnie skalowane dla innych rozmiarów.

Zalecana liczba elementów terenu: łącznie od 8 do 12 elementów, rozłożonych następująco:

▶ **Od 0 do 2 elementów Rozmiaru 0 (teren rozproszony).**

▶ **Od 2 do 4 elementów Rozmiaru 1** (barykady, niskie mury, porozrzucane skrzynie). Zapewniają osłonę terenu piechocie, ale nie blokują **linii wzroku** dla modeli większych niż **Rozmiar 1**.

▶ **Od 6 do 8 elementów Rozmiaru 2** (ruiny, bunkry, wraki pojazdów). Stanowią one trzon stołu, blokując **LoS** większości standardowych jednostek i tworząc linie ognia oraz wąskie gardła, które definiują grę.

▶ **(Jeśli dostępne) Od 1 do 2 elementów Rozmiaru 3+**. Tworzą one pozycje **WYSOKIEGO TERENU** i blokują **LoS** niemal wszystkiemu. Zbyt wiele takich elementów sprawia, że walka dystansowa staje się prawie niemożliwa; zbyt mało czyni stół płaskim.

▶ **Od 4 do 6 elementów Trawy (specjalny Rozmiar 2)**. Nie blokują one ruchu, lecz zapewniają naturalną osłonę **LoS** jednostkom przemieszczającym się przez otwarty teren.

Rozłożenie: Podziel stół wzrokowo na cztery ćwiartki. Każda ćwiartka powinna zawierać co najmniej 2 znaczące elementy (**Rozmiar 2** lub większy). Żadna ćwiartka nie powinna być całkowicie pusta ani tak zagęszczona, by jednostki nie mogły przez nią manewrować.

Centrum: Obszar **w promieniu 6"** od środka stołu powinien zawierać co najmniej jeden znaczący element terenu. Puste centrum tworzy strefę śmierci, która karze tego, kto rusza się pierwszy, i może zablokować grę. I odwrotnie, całkowicie zablokowane centrum zmusza do wszystkich starć na flankach.

Linie ognia: Zadbaj o istnienie co najmniej 2 wolnych linii ognia o szerokości 6" lub większej, biegnących mniej więcej od jednej **Krawędzi wejścia** ku drugiej. Bez linii ognia jednostki dystansowe nie mają żadnej roli, a armie walczące wręcz dominują bez ograniczeń.

Punkty dostępu: Każdy element terenu **Rozmiaru 3+**, na którym mogą stać modele, powinien mieć co najmniej jeden **PUNKT DOSTĘPU** osiągalny z **Poziomu naziemnego** bez przechodzenia przez inny element terenu **Rozmiaru 2+**. Wyniesione pozycje, które są nieosiągalne, marnują miejsce na stole.

Nieoficjalna polska wersja

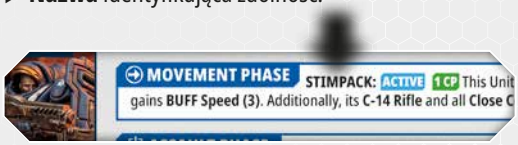
CZĘŚĆ 10: ZASADY ZAAWANSOWANE

Podstawowe systemy przedstawiają fundamenty ruchu, ostrzału i walki wręcz, ale prawdziwa głębia StarCraft: Tabletop Miniature Game leży w złożonych systemach zbudowanych na tych podstawach. Ta sekcja wprowadza **Zdolności specjalne** (Aktywne, Pasywne i Reakcje), systemy **Kart taktycznych** i **Kart frakcji**, które nadają każdej armii wyjątkowy charakter, oraz zasoby potrzebne do uwolnienia potężnych zdolności w kluczowych momentach.

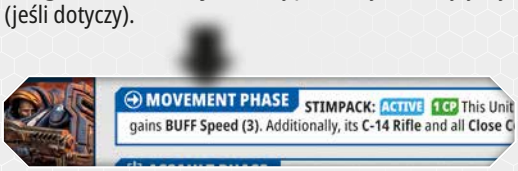
10.1 ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Wszystkie **Zdolności specjalne** mają tę samą strukturę i podlegają uniwersalnym zasadom. Każda zdolność na **Karcie jednostki** lub **Karcie taktycznej** jest przedstawiona w spójnym formacie:

▶ **Nazwa** identyfikująca zdolność.

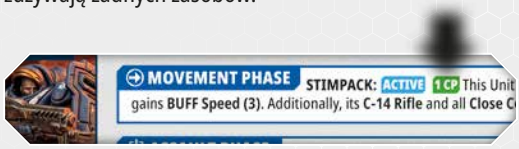


▶ **Ograniczenie fazy** określające, kiedy można jej użyć (jeśli dotyczy).



▶ **Typ** określający, czy jest Pasywna, Aktywna, czy jest Reakcją.

▶ **Koszt** określający zapłatę zasobów wymaganą w PD, BT lub EP, oraz tekst **instrukcji** opisujący dokładnie, co dzieje się w momencie rozpatrzenia zdolności. **Zdolności specjalne** o koszcie 0 są darmowe. Nie zużywają żadnych zasobów.



Zdolności można użyć wyłącznie wtedy, gdy spełnione są **wszystkie** jej wymagania.

▶ Moment lub warunek wyzwolenia **musi** być właściwy, a wszelkie ograniczenia faz muszą być spełnione.
▶ Cel musi być **w zasięgu** i w **linii wzroku** (chyba że zdolność wyraźnie stanowi inaczej).
▶ Jeśli **Zdolność specjalna** nie określa celu, wymóg linii wzroku nie obowiązuje, chyba że zaznaczono inaczej. Umieszczenie **żetonu** lub **znacznika** na polu bitwy nie jest celem, więc nie wymaga linii wzroku ani docelowej jednostki.
▶ Wszystkie koszty muszą zostać opłacone w całości, zanim zdolność zostanie rozpatrzona, a jednostka używająca zdolności musi znajdować się na polu bitwy.
▶ Jeśli jednostka jest jednocześnie objęta wieloma wystąpieniami Zdolności specjalnej o tej samej nazwie, ich efekty się nie kumulują. Jednostka w danym momencie stosuje efekty tylko jednego wystąpienia tej zdolności.

O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie efekty przyznane przez Zdolności aktywne lub Reakcje, które wygasają „na **Koniec rundy**", pozostają aktywne, dopóki nie zostaną rozpatrzone wszystkie efekty Końca rundy (Część 8.9.4). Są one usuwane podczas Porządkowania i odświeżania (Część 8.9.5).

10.2 ZDOLNOŚCI AKTYWNE (PEŁNE ZASADY)

Zdolności aktywne reprezentują zamierzone manewry, technologie lub ulepszenia, które wymagają rozkazu do wykonania. Jednostka może użyć **Zdolności aktywnej** tylko wtedy, gdy jest aktualnie **aktywowana**.

▶ Zdolność **musi** zostać wyzwolona albo bezpośrednio przed zadeklarowaniem akcji, albo bezpośrednio po pełnym jej rozpatrzeniu.
▶ **Nie można** jej użyć w trakcie akcji.

▶ **Zdolności aktywnych nie można** używać, gdy jednostka znajduje się w **Rezerwach**, chyba że zdolność wyraźnie stanowi inaczej.
▶ O ile nie zaznaczono inaczej, modyfikatory i efekty przyznane przez **Zdolność aktywną** wygasają na Koniec bieżącej rundy.

Raz na rundę: Konkretna jednostka może użyć danej Zdolności aktywnej tylko raz na rundę gry, chyba że zdolność ma słowo kluczowe **POWTARZALNY**. To ograniczenie dotyczy każdej jednostki z osobna. Dwa różne oddziały tego samego typu jednostki mogą oba użyć zdolności o tej samej nazwie w tej samej rundzie, ale pojedynczy oddział **nie może** użyć jej dwukrotnie. Jeśli jednostka uzyskuje dostęp do **Zdolności aktywnej** za pośrednictwem **Karty taktycznej**, ograniczenie Raz na rundę nadal obowiązuje, niezależnie od tego, iloma kopiami tej karty dysponuje gracz.

PORADA Abathura

Rozmieszczenie terenu to pierwszy strategiczny ruch w grze, wykonywany zanim jakakolwiek figurka stanie na planszy. Jeśli dowodzisz siłami, które przodują w walce dystansowej, ustaw wysokie, blokujące elementy terenu bliżej środka, aby zablokować linie ostrzału wzdłuż krawędzi i skierować armie walczące wręcz w ciasne przestrzenie. Jeśli twoje siły radzą sobie lepiej w walce na krótki dystans, tak zaaranżuj teren, aby stworzyć okazje do niepostrzeżonych ruchów, niewidocznych dla ognia dystansowego. Zawsze bierz pod uwagę ***znaczniki misji****; ustawienie terenu blisko Znacznika ułatwia jego utrzymanie dzięki osłonie terenu, natomiast pozostawienie Znacznika na widoku prawdopodobnie sprzyja tym, którzy dysponują najbardziej agresywnym ogniem dystansowym.*

Nieoficjalna polska wersja

Efekty przyznane przez **Zdolności aktywne**, które wygasają na **Koniec rundy**, pozostają aktywne przez cały czas rozpatrywania wszystkich efektów Końca rundy (Część 8.9.4). Są one usuwane podczas Porządkowania i odświeżania (Część 8.9.5).

10.3 ZDOLNOŚCI PASYWNE (PEŁNE ZASADY)

Zdolności pasywne reprezentują wrodzone cechy, stałe wyposażenie lub nieustanne adaptacje biologiczne.

▶ Są **zawsze aktywne**, dopóki jednostka znajduje się na polu bitwy, i do działania nie wymagają, aby jednostka była **aktywowana**.
▶ Podobnie jak **Zdolności aktywne**, **Zdolności pasywne** jednostki nie działają, gdy ta jednostka znajduje się w **Rezerwach**, chyba że zdolność wyraźnie stanowi inaczej.

Priorytet: Jeśli wiele **Zdolności pasywnych** wyzwala się jednocześnie, gracz kontrolujący wybiera kolejność ich rozpatrywania. Jeśli u obu graczy Zdolności pasywne wyzwalają się w tym samym czasie, gracz aktywny rozpatruje swoje jako pierwszy.

10.4 ZDOLNOŚCI REAKCJI (PEŁNE ZASADY)

Zdolności reakcji pozwalają graczowi działać poza zwykłą sekwencją aktywacji, odpowiadając na konkretne zdarzenia w chwili ich wystąpienia. Reakcji używa się w bezpośredniej odpowiedzi na określone wyzwolenie (na przykład „Gdy ta jednostka staje się celem ataku").

▶ **Musi** zostać zadeklarowana w dokładnym momencie wystąpienia wyzwolenia.
▶ Jeśli okno zostanie przegapione, zdolności **nie można** użyć z mocą wsteczną.
▶ Podobnie jak **Zdolności aktywnych**, **Zdolności reakcji** nie można używać, gdy jednostka znajduje się w **Rezerwach**, chyba że zaznaczono inaczej.
▶ O ile nie zaznaczono inaczej, modyfikatory i efekty przyznane przez **Zdolność reakcji** wygasają na Koniec bieżącej rundy.

Limit częstotliwości: Konkretna jednostka może użyć danej **Zdolności reakcji** tylko raz na rundę gry. Podlega to tym samym zasadom, co limit częstotliwości **Zdolności aktywnych** opisany w Części 10.2.

Limit reakcji: Każdy gracz może rozpatrzyć tylko jedną Reakcję na każdą aktywację. Jeśli obaj gracze chcą użyć Reakcji w odpowiedzi na to samo wyzwolenie, **gracz aktywny** rozpatruje swoją Reakcję jako pierwszy, a przeciwnik jako drugi.

PRZYKŁAD: Jeśli jednostka Zelotów zostaje zaatakowana, może użyć Zealous Round ALBO Ground Armour, ale nie obu w tej samej **aktywacji wroga**. Jeśli jednostka Marine zostaje zaatakowana i użyje Infantry Armor do swojego rzutu na pancerz, stojąca za nią jednostka Sanitariuszki nie będzie mogła użyć swojego Life Support w tej samej aktywacji wroga.

TABELA PODSUMOWUJĄCA

	zdolność pasywna	zdolność aktywna	zdolność reakcji
Kiedy używać	Bezpośrednio przed zadeklarowaniem akcji lub bezpośrednio po jej pełnym rozpatrzeniu	Zawsze aktywna – nie wymaga wyzwolenia	W dokładnym momencie, gdy nastąpi określone wyzwolenie
Wymaga aktywacji?	**Tak** – jednostka musi być aktualnie **aktywowana**	Nie	Nie
Decyzja gracza?	**Tak** – świadomy wybór	**Nie** – automatycznie	Tak – musi zostać zadeklarowana przy wyzwoleniu
Częstotliwość	Raz na rundę na jednostkę na daną zdolność, chyba że **POWTARZALNY**	Zawsze aktywna – bez limitu	Raz na rundę na jednostkę na daną zdolność, chyba że **POWTARZALNY**
Reakcje na aktywację	- **Jedna** Reakcja na gracza na aktywację -		

Nieoficjalna polska wersja

	zdolność pasywna	zdolność aktywna	zdolność reakcji
Może przerwać akcję? Rozpatruje się w miarę spełniania warunków **Tak** – uruchamia się w punkcie wyzwolenia w trakcie sekwencji **Nie** – tylko przed lub po			
W Rezerwach?	**Nie**, chyba że zdolność stanowi inaczej	**Nie**, chyba że zdolność stanowi inaczej	**Nie**, chyba że zdolność stanowi inaczej
Czas trwania efektu	Trwały, dopóki jednostka pozostaje na polu bitwy	Wygasa na **Koniec rundy**, chyba że zaznaczono inaczej	Wygasa na **Koniec rundy**, chyba że zaznaczono inaczej
Jednoczesne wyzwolenia	-	Gracz kontrolujący wybiera kolejność. **Gracz aktywny** rozpatruje jako pierwszy, jeśli wyzwolą się u obu graczy	**Gracz aktywny** rozpatruje jako pierwszy
Koszt	Brak	Zapłać w całości przed rozpatrzeniem	Zapłać w całości przed rozpatrzeniem

10.5 KARTY TAKTYCZNE I KARTY FRAKCJI

Armia to nie tylko ludzie i broń; to doktryna, infrastruktura i struktura dowodzenia, które utrzymują wszystko w ryzach. **Karty frakcji** określają, kim jesteś, jakiej filozofii hołdujesz i jakiej strukturze dowodzenia podlegają twoi ludzie. **Karty taktyczne** reprezentują zaplecze, technologię i planowanie strategiczne wykonane, zanim padnie pierwszy strzał. Razem definiują nie tylko to, co możesz wprowadzić na pole bitwy, ale i to, jak możesz to rozmieścić.

Każda karta ma standardowy układ. Wyświetla **Nazwę karty**. Karta określa swój **Typ** (**Karta frakcji** albo **Karta taktyczna**), wymienia zasoby, które zapewnia w PD, BT lub EP po **Wyczerpaniu**, oraz zawiera wszelkie **Zdolności specjalne** rozpatrywane według standardowych zasad opisanych w Częściach od 10.1 do 10.4.

Jeśli karta jest oznaczona jako **Unikatowa**, dozwolona jest tylko jedna kopia (Część 9.1.5).

10.5.1 ZASOBY I KOSZTY

Każda frakcja ma odrębny typ zasobu, który wydaje na zdolności frakcji: **Terranie** używają **PD**, **Zergowie** używają **BT**, a **Protosi** używają **EP**. Zasoby te zapewnia **Wyczerpywanie** kart.

Wyczerpanie karty: Aby opłacić koszt zdolności, taki jak „Koszt: 1 PD", gracz musi **Wyczerpać** Gotową kartę odpowiadającą typowi zasobu z kosztu, na przykład kartę PD. Wyczerpanie karty oznacza odwrócenie jej awersem do dołu, po czym uznaje się ją za **Wyczerpaną**.

Jeśli gracz nie może **Wyczerpać** wystarczającej liczby kart, aby opłacić cały koszt, nie może aktywować zdolności. Jeśli karta generuje więcej zasobów, niż potrzeba do opłacenia kosztu, wszelkie nadwyżki zasobów przepadają. Zasobów wygenerowanych w celu aktywowania jednej zdolności nie można zachować ani wydać na inną zdolność.

10.5.2 ZARZĄDZANIE STANAMI KART

Każda **Karta taktyczna** i **Karta frakcji** znajduje się w jednym z dwóch stanów: **Gotowa** (awersem do góry) lub **Wyczerpana** (awersem do dołu). Gotową kartę można Wyczerpać na dwa sposoby: gracz **Wyczerpuje** ją, aby użyć **Zdolności specjalnej** aktywnej lub reakcji wydrukowanej bezpośrednio na karcie, albo gracz Wyczerpuje ją, aby wygenerować jej Zasób w celu opłacenia zdolności znajdującej się gdzie indziej (na przykład na **Karcie jednostki**).

Gdy karta zostanie **Wyczerpana**, nie zapewnia żadnych zasobów przez resztę rundy, a jej zdolności **nie można** używać, dopóki nie zostanie **Odświeżona** (odwrócona awersem do góry) podczas Porządkowania w Fazie 4.

Nieoficjalna polska wersja

CZĘŚĆ 11: SŁOWNIK SŁÓW KLUCZOWYCH I DEFINICJE

Słowa kluczowe to skrót pola bitwy. Słowo na **Karcie jednostki** lub profilu broni może w mgnieniu oka zmienić jej działanie – od umożliwienia pominięcia pancerza po pozwolenie na zagrzebanie się pod ziemią lub uczynienie się niewidzialnym. Ten rozdział zbiera wszystkie słowa kluczowe używane w grze, wyjaśnia dokładnie, co robi każde z nich, i przedstawia zasady tego, jak łączą się ze sobą.

Słowa kluczowe zapisuje się **POGRUBIONYMI WERSALIKAMI**. O ile nie wskazano inaczej, słowa kluczowe nie kumulują się – zyskanie tego samego słowa kluczowego dwukrotnie nie daje dodatkowej korzyści, a słowa kluczowe z wartościami liczbowymi używają tylko najwyższej wartości.

PUNKT DOSTĘPU

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

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).

SLOT ARMII

Sloty armii określają, ile i jakich typów Jednostek może wchodzić w skład armii. Każdy **Slot armii** ma określony typ: Podstawowa, Elitarna, Wsparcie, Powietrzna 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.

DOSTĘPNE ZAOPATRZENIE

Dostępne zaopatrzenie to pozostała pojemność zaopatrzenia dostępna dla nowych rozmieszczeń. Jest równe bieżącej **Puli zaopatrzenia** pomniejszonej o **Łączną bieżącą Wartość zaopatrzenia** wszystkich **sojuszniczych** 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.

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.

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.

NIEPORĘCZNY

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

ZAGRZEBANY

▶ **ZAGRZEBANY** jest klasyfikowany jako **Stan**.
▶ Gdy Jednostka zyskuje **Stan ZAGRZEBANY**, zyskuje także **STAN UKRYTY**.
▶ Na **Początku rundy Jednostki ZAGRZEBANE** zyskują **Stan UKRYTY**.
▶ Gdy Stan ZAGRZEBANY zostaje usunięty, Jednostka traci także Stan 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).

Nieoficjalna polska wersja

▶ Będąc **ZAGRZEBANĄ**, Jednostka może wykonywać wyłącznie akcje **Rozmieścić**, **Ruch**, **rozłączenie**, **Bieg**, **Utrzymanie** oraz **Zwarcie szyków**. Wykonanie którejkolwiek z nich (poza Utrzymaniem) natychmiast usuwa stan 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 stan ZAGRZEBANY. Po usunięciu stanu 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 stanu.

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.

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.

▶ **Wyznaczanie celu:** Niektóre bronie mogą strzelać tylko w określone **cechy bojowe** (np. „Cel: **Latający**").
▶ **Nawała:** Skuteczność Nawały broni wyzwala się tylko wtedy, gdy cel ma **Cechę bojową** wymienioną w **Typie nawały** 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.

OGIEŃ SKONCENTROWANY (X)

Ataki tą bronią mogą usunąć jako straty nie więcej niż X modeli. Gdy usunięto już X modeli, odrzuć wszelkie pozostałe **Łączne obrażenia**. Nie zapisuje się ich jako znacznika obrażeń i nie przechodzą dalej.

GRACZ KONTROLUJĄCY

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

TRAFIENIE KRYTYCZNE (X)

Przenieś X kości z **Puli pancerza** bezpośrednio do **Puli obrażeń**, pomijając **Pancerz**. **TRAFIENIE KRYTYCZNE nigdy** nie może przenieść więcej kości, niż znajduje się w Puli pancerza.

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.

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).

PRZEMIESZCZENIE

Model prowadzący może zakończyć ruch, nachodząc na ten Żeton lub Jednostkę (zastępuje Część 7.3.1).

Jeśli model prowadzący zakończy jakikolwiek ruch typu Ruch, Rozmieścić, Bieg, Szarża, rozłączenie, Zwarcie szyków lub ruch Zdolności specjalnej, nachodząc na ten Żeton lub model, kontrolujący

Nieoficjalna polska wersja

gracz **modelu prowadzącego** natychmiast ustawia go w **kontakcie podstawkami** z **modelem prowadzącym**. Jeśli **kontakt podstawkami** nie jest możliwy, ustawia go możliwie najbliżej.

UNIK (X)

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

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).

POZIOM TERENU

Modele mogą stać na jednym z trzech poziomów terenu:

▶ **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 danym terenie, jeśli jego podstawka znajduje się na tym terenie. Jeśli podstawka modelu znajduje się na wielu poziomach terenu, przyjmij, że stoi on na najwyższym z tych poziomów.

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**.

ZWIĄZANA 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 odwrót.

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 **Utrzymać pozycję**. Jednostki **związane walką** podlegają także ograniczeniom **Ataków dystansowych** (Część 8.7.3).

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 walki (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**.

KRAWĘDŹ WEJŚCIA

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

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:** Konkretne rody lub organizacje, np. **Rój Kerrigan**, **Najeźdźcy 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**

Nieoficjalna polska wersja

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).

SZEREG WALKI

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

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.

LATAJĄCA

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 **Szarży** ani **zostać zaszarżowana**.
▶ Jednostka **latająca** nie może uczestniczyć w Fazie walki (Część 8.8).
▶ Jednostka **latająca** ignoruje poziomy terenu. 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.

SOJUSZNICZA

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

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 jakiejkolwiek akcji ruchu (**Ruch**, **Rozmieścić**, **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.

POZIOM NAZIEMNY

Jeden z poziomów terenu. 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**.

Nieoficjalna polska wersja

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: **ODRODZENIE**.

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.

WYSOKI TEREN

Jeden z poziomów terenu. Model znajduje się na **WYSOKIM TERENIE**, gdy stoi na poziomym terenie o **Rozmiarze 3** lub większym.

Modele na **WYSOKIM TERENIE nie mogą** związać walką modeli na **POZIOMIE NAZIEMNYM** i odwrotnie.

Modele na **WYSOKIM TERENIE** mogą związać 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.

TRAFIENIA X (Y)

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

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
▶ 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 Nawały i traktują **Obrażenia jako 1**.

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.

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.

NATYCHMIASTOWY

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

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 szeregów** 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** Jednostki i wchodzi w interakcje z ograniczeniami terenu (Część 4.6).

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**

Nieoficjalna polska wersja

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 zwarcia.

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 gracze ustalą 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.

UNIERUCHOMIENIE (X)

Wykonując **Atak dystansowy** tą bronią, dodaj X do jej **Szybkostrzelności**, jeśli docelowa Jednostka ma **Status Nieruchoma**.

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**.

ŚREDNI TEREN

Jeden z poziomów terenu. 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.

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

Nieoficjalna polska wersja

ją wyższą sumą zaopatrzenia kontestujących jednostek. Wynik remisowy nigdy nie przenosi kontroli.

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).

Modyfikator różni się od Stałego dodatku (Część 3.5), który generuje wartość, zamiast zmieniać Liczbę docelową.

MORPH (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.

OBRAŻENIA NIELETALNE (X)

Jednostka otrzymuje X punktów **Obrażeń**. Dodaj tę wartość do **znacznika obrażeń** jednostki. Nie usuwaj żadnych modeli, nawet jeśli **Łączne obrażenia** przekroczą **PŻ** modelu. Jeśli jednostka następnie otrzyma standardowe **Obrażenia**, połączone **Łączne obrażenia** normalnie powodują usuwanie strat.

NA BIOMASIE

Sojusznicza lub **wroga naziemna jednostka Zergów** jest uznawana za znajdującą się **NA BIOMASIE**, gdy przebywa **w promieniu 6"** od dowolnego żetonu **Guza 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.

PRZEBICIE (CECHA) X

Atakując jednostkę o wskazanej **Cesze bojowej**, traktuj charakterystykę **Obrażeń** tej broni **jako X**.

CELNOŚĆ

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

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 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 **szturmu** mogą zostać ustawione **w promieniu zasięgu związania wrogich** modeli (jednostka staje się **związana walką**).

PRECYZJA (X)

Po rzucie na **Trafienie** przesuń do X nieudanych **Kości ataku** bezpośrednio do **Puli pancerza**. Traktuj je jako udane Trafienia we wszystkich celach, w tym dla Nawały.

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).

POWTARZALNY

Ta zdolność jest zwolniona z limitu **Raz na rundę** (Część 2.7.1). Można jej użyć wielokrotnie na **rundę** i na **Aktywację**, pod warunkiem że za każdym razem spełnione są wszystkie **Koszty** i warunki wyzwolenia.

REZERWY

Obszar poza polem bitwy, w którym jednostki pozostają do momentu rozmieszczenia. Wszystkie jednostki zaczynają grę w **Rezerwach**.

Nieoficjalna polska wersja

Będąc w **Rezerwach**, jednostka:

▶ Nie może być obierana 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 **Aktualnej wartości zaopatrzenia** do **Łącznego aktualnego 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).

ODRODZENIE (X)

Przywróć tej jednostce maksymalnie
▶ Zniszczonych modeli.

▶ Przywrócenie **nie może** zwiększyć **Aktualnej 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.

OSŁONIĘTA

Jeśli na Karcie jednostki widnieje wartość **Osłony**, dodaj ją do **Punktów życia (PŻ)** pierwszego modelu. Jednostka jest **Osłonięta**. Jednostka traci **Status osłony**, gdy **Łączne obrażenia** jej przypisane przekroczą jej wartość **Osłony** lub gdy pierwszy model w jednostce zostanie usunięty.

Status osłony jest przywoływany przez inne zdolności. Utrata **Statusu osłony** nie usuwa żadnych pozostałych **Punktów życia**, kończy jedynie efekty wymagające, aby jednostka była **Osłonięta**. **Statusu osłony** nie można przywrócić za pomocą **LECZENIA**.

BROŃ 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 **BROŃ 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.

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**.

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.

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).

ROZPRYSK

Dodatkowe trafienia generowane przez **Broń szablonową**, które trafiają w modele spoza Głównej jednostki celu. Gdy

Nieoficjalna polska wersja

szablon wybuchu (BT) lub **szablon miotacza ognia (FT)** obejmuje modele należące do jednostek innych niż cel główny, 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 **sojuszniczych**, jak i **wrogich**. Pełną procedurę broni szablonowej opisuje część 8.7.6.

NIERUCHOMA

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.

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**.

POZOSTAJE W GRZE

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

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 **aktualna wartość zaopatrzenia** jednostki spowodowałaby, że **całkowite aktualne zaopatrzenie** przekroczy pulę zaopatrzenia, jednostki nie można przywołać.

Jeśli jednostka **macierzysta** nie znajduje się na polu bitwy, jednostka ta może zostać **aktywowana** normalnie.

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. Aktualizuj ją natychmiast, gdy strata przenosi jednostkę do niższego przedziału. Zaopatrzenie służy do rozmieszczenia, kontroli **znaczników misji**, **masy taktycznej** oraz punktacji.

SZEREG WSPIERAJĄCY

Model znajduje się w szeregu wspierającym, jeśli pozostaje w **kontakcie podstawkami** z **sojuszniczym** 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.

MASA TAKTYCZNA

Jednostka ma masę taktyczną, gdy jej **aktualna wartość zaopatrzenia** przewyższa łączną aktualną 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.

WYTRZYMAŁOŚĆ (X)

Gdy ta jednostka rozpatruje **rzut na pancerz**, zmień **do X** nieudanych wyników na udane. Traktuj je jako osiągające

Nieoficjalna polska wersja

lub przewyższające cechę **pancerza** – odrzuć je bez przenoszenia do **puli obrażeń**.

NIEZWIĄZANA 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 **powietrzne** 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).

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**.

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.

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.

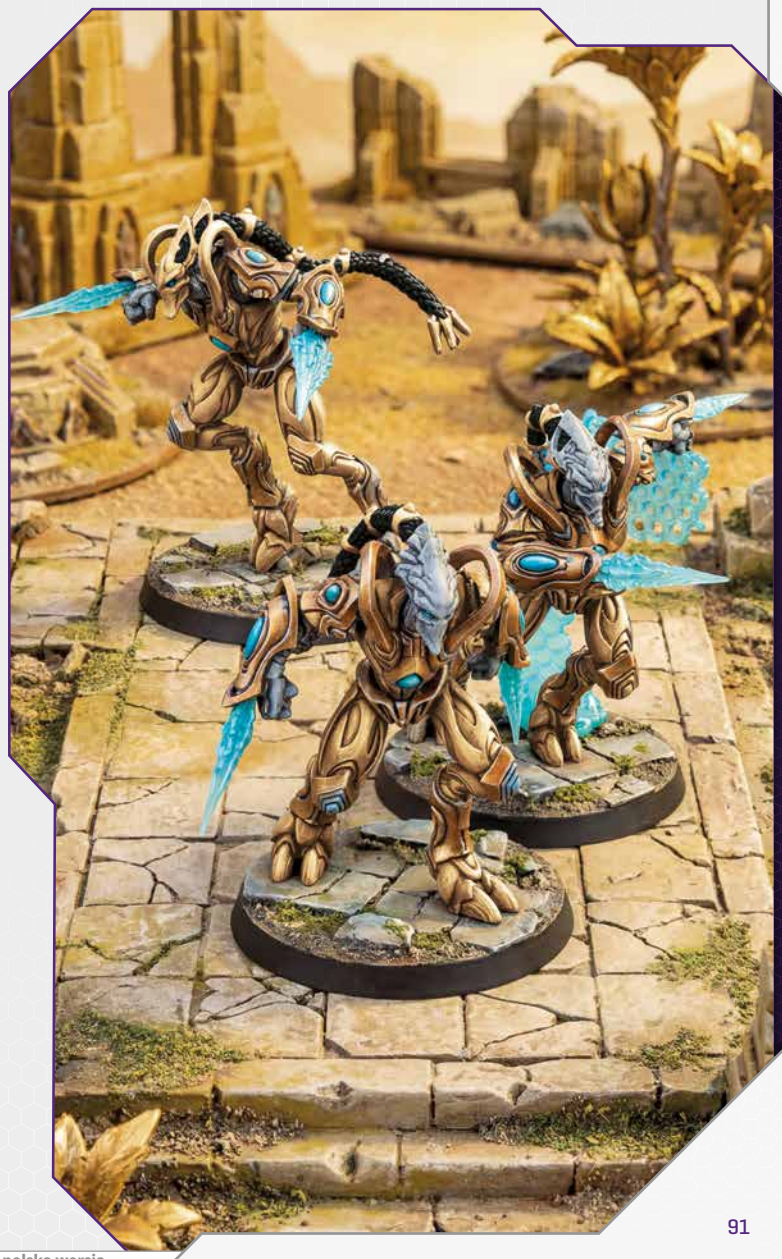
W promieniu to mniej rygorystyczny wymóg niż **całkowicie w promieniu**. Gdy zasada określa w promieniu bez słowa „całkowicie", częściowe nakładanie się wystarcza.

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.



Nieoficjalna polska wersja

CZĘŚĆ 12: SZYBKA POMOC

Ta część zbiera najczęściej przywoływane zasady, sekwencje i tabele w jednym miejscu, aby zapewnić szybki dostęp podczas gry. Nie zastępuje pełnych zasad, ale powinna odpowiedzieć na większość pytań pojawiających się w trakcie gry bez potrzeby przeszukiwania wcześniejszych części.

12.1 PROTOKÓŁ PRZEDMECZOWY

▶ **Wybierz kartę misji i kartę rozmieszczenia.**
▶ Ustaw **znaczniki misji** we współrzędnych podanych na **karcie rozmieszczenia**.
▶ Ustaw elementy terenu (równomiernie rozłożone w czterech ćwiartkach, co najmniej 3" między głównymi budowlami).
▶ Rzut rozstrzygający – zwycięzca przydziela **znacznik pierwszego gracza** na rundę 1.

12.2 SEKWENCJA RUNDY

EFEKTY POCZĄTKU RUNDY

FAZA 1: RUCH Rozmieść / 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

12.3 FAZA 1: RUCH

Akcje (wybierz jedną na jednostkę):
▶ **Ruch:** Poruszaj się po polu bitwy.
▶ **Rozmieść:** Przemieść z **rezerw** przez **krawędź wejścia** na pole bitwy (**musisz** mieć **dostępne zaopatrzenie**; **nie możesz** zakończyć we **wrogiej strefie wpływu**).
▶ **Rozłączenie:** Jeśli jednostka jest **związana walką** – wyjdź z walki. **Nie możesz** wykonać **ataku dystansowego** ani **szarży** w następnej fazie, chyba że własne zaopatrzenie > łączne zaopatrzenie **wroga**.
▶ **Wstrzymanie:** Nic nie rób.

Pierwszy, który spasuje, bierze znacznik pierwszego gracza na fazę 2.

Poruszanie jednostką: Model prowadzący porusza się do wartości szybkości. Ustaw resztę jednostki **w spójności**.

Dostępne zaopatrzenie = pula zaopatrzenia – całkowite zaopatrzenie sojuszniczych jednostek na polu bitwy.

12.4 FAZA 2: SZTURM

Akcje (wybierz jedną na jednostkę):
▶ **Atak dystansowy:** Użyj broni dystansowej, aby atakować **wrogów**.
▶ **Szarża:** Przemieść się, aby **związać walką wrogów**.
▶ **Bieg:** Poruszaj się po polu bitwy.
▶ **Wstrzymanie:** Nic nie rób.

Pierwszy, który spasuje, bierze znacznik pierwszego gracza na fazę 3.

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 **szybkostrzelność** 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 do wartości **szybkości** + wynik. **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.

Nieoficjalna polska wersja

12.5 FAZA 3: WALKA

Wszystkie jednostki **związane walką muszą** się aktywować. Gracze wykonują ruchy na przemian.

Akcje:

▶ **Atak w walce wręcz:** Użyj broni do walki wręcz, aby zaatakować **wrogów**.

Spasuj tylko wtedy, gdy nie pozostały żadne jednostki **związane walką**.

Atak w walce wręcz: 1. Zwarcie szeregów (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).

12.6 FAZA 4: PUNKTACJA I PORZĄDKOWANIE

1. Kontrola: Zsumuj zaopatrzenie **w promieniu 3"** od każdego znacznika. Wyższa suma kontroluje. Remis = kontestowane. **2. Zdobądź PZ:** Zgodnie z warunkami **karty misji**. **3. Koniec gry:** Sprawdź warunki zwycięstwa. **4. Efekty końca rundy:** Rozpatrz wyzwolone zdolności. **5. Porządkowanie:** Usuń żetony/znaczniki (zachowaj **POZOSTAJE W GRZE**, **znaczniki obrażeń**, **znaczniki misji**, **wskaźniki frakcji**). Odśwież wszystkie **wyczerpane** karty. **6. Inicjatywa:** Mniej **PZ** = **znacznik pierwszego gracza**. Remis = rzut rozstrzygający.

12.7 USUWANIE STRAT

Cel niezwiązany walką:

▶ **Nie można** usunąć więcej modeli, niż jest widocznych dla atakującego.
▶ Nadmiarowe **obrażenia** ponad widoczne zabicia są odrzucane.

Cel związany walką (ściśle w kolejności): 1. Modele nieznajdujące się w promieniu zasięgu związania żadnej wrogiej jednostki. 2. Modele w promieniu zasięgu związania, ale bez kontaktu podstawkami. 3. Modele w kontakcie podstawkami z wrogim modelem.

Nie można usunąć modelu, jeśli spowodowałoby to zerwanie związania walką z wrogiem, o ile istnieje inna dozwolona strata.

Nieoficjalna polska wersja

12.8 BROŃ SZABLONOWA

	WYBUCH (bt)	MIOTACZ OGNIA (ft)
Ułożenie Jak największa część szablonu nad podstawką modelu będącego celem		Wąski koniec przylegający do podstawki atakującego
Sprawdzenie LoS	Od podstawki modelu będącego celem do każdego modelu	Od podstawki atakującego przez szablon do każdego modelu
Rzut na trafienie	Rzuć na trafienie jak zwykle	Rzuć na trafienie jak zwykle
Kość nawały	Nie rzuca się **kością nawały**	Nie rzuca się **kością nawały**
Wynik nawały	Równa się liczbie objętych modeli wyłącznie w głównej jednostce będącej celem	Równa się liczbie objętych modeli wyłącznie w głównej jednostce będącej celem
Rozlanie	Rozpatrz każdą objętą jednostkę jako osobną paczkę. Nie stosuj modyfikatorów szybkostrzelności ani nawały do ataków rozlania	Rozpatrz każdą objętą jednostkę jako osobną paczkę. Nie stosuj modyfikatorów szybkostrzelności ani nawały do ataków rozlania

12.9 ROZSTRZYGANIE SPORÓW

Jeśli sporu o zasady **nie da się** szybko rozstrzygnąć:

▶ Obaj gracze wykonują rzut rozstrzygający (2D6). Wygrywa wyższa suma.

▶ Zwycięzca decyduje, jak zasada ma zastosowanie w tym konkretnym przypadku.

▶ Kontynuujcie grę. Zweryfikujcie rozstrzygnięcie po meczu.

Ta zasada istnieje po to, by gra toczyła się dalej, a nie po to, by dać taktyczną furtkę.

12.10 JEDNOSTKI I PUNKTY ULEPSZEŃ

Ta sekcja podaje koszt w minerałach oraz dostępne opcje składu dla każdej jednostki w grze. Podczas rekrutowania jednostki w trakcie budowania armii (część 9.1.6) wybierz jedną opcję składu z wpisu danej jednostki poniżej. Wybrana opcja określa liczbę modeli w jednostce, zapłacony koszt w minerałach oraz początkową wartość zaopatrzenia jednostki, jak pokazano w **profilu zaopatrzenia na jej karcie jednostki**.

Koszty ulepszeń podane są osobno pod opcjami składu każdej jednostki. Zakupione ulepszenie obejmuje każdy model w jednostce, chyba że posiada słowo kluczowe **SPECJALISTA** (część 9.1.7).

Nieoficjalna polska wersja

TERRANIE

MARINE

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
6	160	1
9 210 2		

↑ ULEPSZENIA			
ULEPSZENIE	**TYP KOSZT W MINERAŁACH (6 modeli)**		**KOSZT W MINERAŁACH (9 modeli)**
AGG-12	SPECJALISTA, ⬆ DLA Karabinu C-14	10	10
Bagnet	⬆ DLA Ataku	20	30
Tarcza bojowa	-	20	30
Granaty - Odłamkowe -		10	10
Wyrzutnia rakiet	SPECJALISTA	40	40
Miotacz pocisków -		10	20

NAJEŹDŹCY RAYNORA (MARINE)

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
6	230	1

Nieoficjalna polska wersja

MARUDER

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
2	150	1
4 280 2		

↑ ULEPSZENIA

ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (2 modele)	KOSZT W MINERAŁACH (4 modele)
Piana kinetyczna	-	20	40
Laserowe systemy celownicze	-	20	40
Weteran Tarsonis	-	20	30

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
3	110	1

↑ ULEPSZENIA

ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (3 modele)	KOSZT W MINERAŁACH
Wyrzutnia granatów błyskowych A-13	-	20	-
Zaawansowane zaplecze medyczne	-	60	-
Stabilizujące apteczki	-	30	-

Nieoficjalna polska wersja

GOLIAT

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATR
1	190	2

↑ ULEPSZENIA			
ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (1 model)	KOSZT W MINERAŁACH
System celowniczy klasy Ares	-	20	-
Pociski Haywire	↑ DLA Pocisków Hellfire	40	-
Pociski rozpryskowe	↑ DLA Pocisków Hellfire	30	-

JIM RAYNOR

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATR
1	250	1

↑ ULEPSZENIA			
ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (1 model)	KOSZT W MINERAŁACH
Karabin C-14	↑ DLA Karabinu komandosa	0	-

Nieoficjalna polska wersja

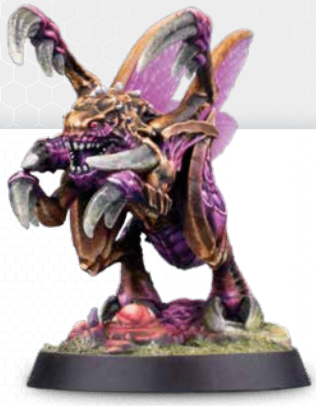
ZERGOWIE

ZERGLING

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
12	180	1
18	220	2

↑ ULEPSZENIA

ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (12 modeli)	KOSZT W MINERAŁACH (18 modeli)
Gruczoły adrenalinowe	-	20	20
Zasadzka z zagrzebania	-	20	30
Rozszarpujące szpony	↑ DLA Szponów	10	10



RAPTOR (ZERGLING)

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
12	240	1
18	300	2

↑ ULEPSZENIA

ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (12 modeli)	KOSZT W MINERAŁACH (18 modeli)
Gruczoły adrenalinowe	-	20	20
Zasadzka z zagrzebania	-	20	30
Rozszarpujące szpony	↑ DLA Szponów	10	10

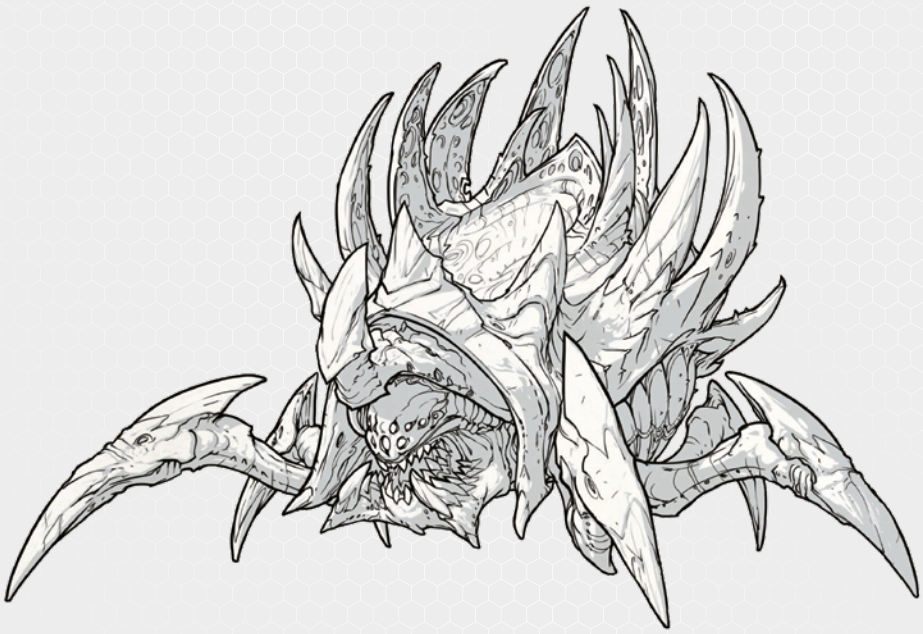
KERRIGAN ROJNIK RAPTOR (ZERGLING)

MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
6 250 1		

ROJNIK (ZERGLING)

MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
18 260 1		

↑ ULEPSZENIA			
ULEPSZENIE	KOSZT MINERAŁÓW (18 modeli)	TYP	KOSZT MINERAŁÓW
Zasadzka z zagrzebania	-	20	-



Nieoficjalna polska wersja

KARAKAN

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
3	170	1

↑ ULEPSZENIA

ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (3 modele)	KOSZT W MINERAŁACH
Zasadzka z zagrzebania	-	20	-
Regeneracja glejowa	-	20	-
Żółć jodowodorowa	-	10	-
Drążące szpony	-	10	-

VILE (KARAKAN)

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
3	200	1

↑ ULEPSZENIA

ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (3 modele)	KOSZT W MINERAŁACH
Zasadzka z zagrzebania	-	20	-
Regeneracja glejowa	-	20	-
Żółć jodowodorowa	-	10	-
Drążące szpony	-	10	-

Nieoficjalna polska wersja

TRUPOJAD (KARAKAN)

MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
3 240 1		

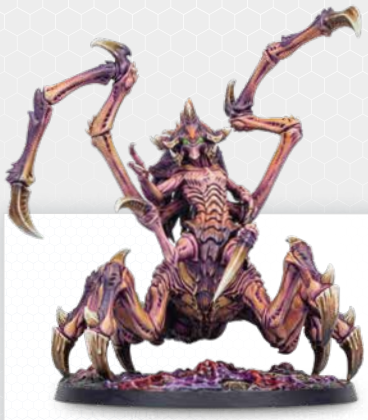
↑ ULEPSZENIA			
ULEPSZENIE	TYP KOSZT MINERAŁÓW (3 modele)		KOSZT W MINERAŁACH
Zasadzka z zagrzebania	-	20	-
Regeneracja glejowa -		20	-
Żółć jodowodorowa	-	10	-
Drążące szpony	-	10	-

HYDRALISK

MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
2 140 2		
4 260 3		

↑ ULEPSZENIA			
ULEPSZENIE	TYP KOSZT MINERAŁÓW (2 modele)		KOSZT W MINERAŁACH (4 modele)
Karapaks pomocniczy	-	20	40
Zasadzka z zagrzebania -		20	40
Rowkowane kolce	-	20	40
Czyhanie -		10	20

Nieoficjalna polska wersja

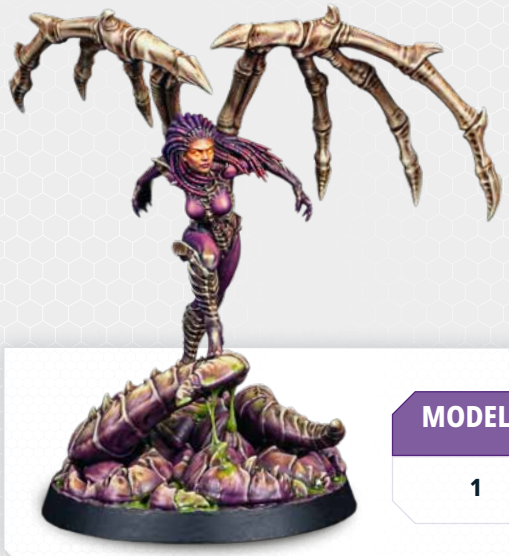


KRÓLOWA

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
1	150	1

↑ ULEPSZENIA

ULEPSZENIE	TYP KOSZT MINERAŁÓW (1 model)	KOSZT W MINERAŁACH
Szybkość na biomasie	-	10 -
Dominująca obecność -		10 -



KERRIGAN

MODELE	KOSZT W MINERAŁACH	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
1	250	1

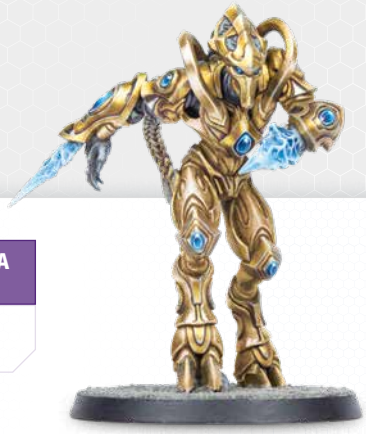
PROTOSI

ZELOTA

MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
3 160	2	

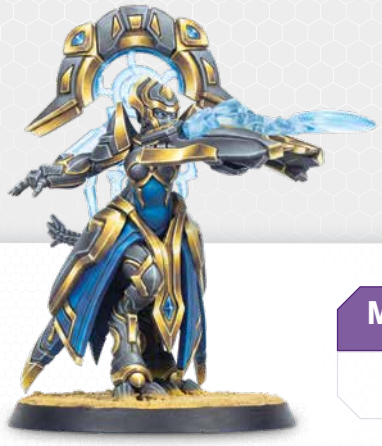
↑ ULEPSZENIA			
ULEPSZENIE	TYP KOSZT MINERAŁÓW (3 modele)		KOSZT W MINERAŁACH
Wzmocnienia nóg	-	20	-
Moje życie za Aiur -		10	-
Stoimy jak jeden mąż	-	20	-
Gorliwa runda	-	10	-

GWARDIA PRETORA (ZELOTA)



MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
3 280	2	

Nieoficjalna polska wersja



ADEPT

MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
4 150 1		

↑ ULEPSZENIA

ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (4 modele)	KOSZT W MINERAŁACH
Atak glewią	⬆ DLA Ataku	20	-
Naprowadzanie	-	10	-
Rezonujące glewie	-	20	-

WARTOWNIK

MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
2 130 1		

↑ ULEPSZENIA

ULEPSZENIE	TYP	KOSZT W MINERAŁACH (2 modele)	KOSZT W MINERAŁACH
Halucynacja	-	30	-
Projektory pól stałych	-	20	-

TROPICIEL

MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
1 170 1		
2 270 2		

↑ ULEPSZENIA			
ULEPSZENIE	TYP KOSZT MINERAŁÓW (1 model)		KOSZT W MINERAŁACH (2 modele)
Furia Nerazim	-	20 30	
Ścieżka cieni -		20	40

ARTANIS

MODELE	KOSZT MINERAŁÓW	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA
1 250 1		

Nieoficjalna polska wersja

12.11 PUNKTY KART TAKTYCZNYCH

TERRANIE

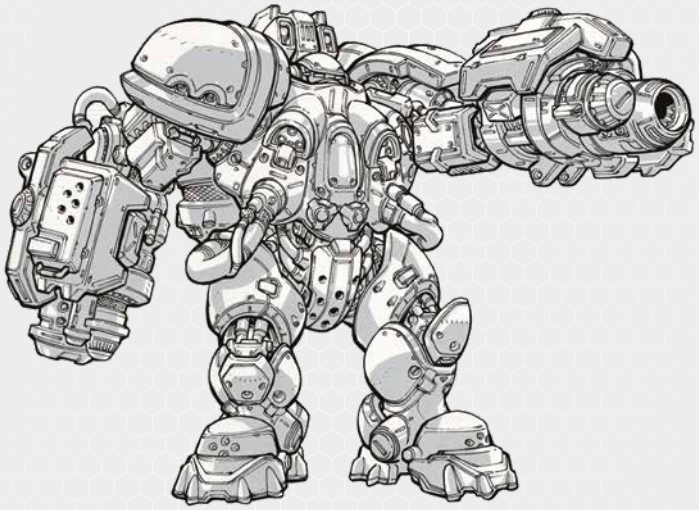
NAZWA	KOSZT WESPANU
Koszary	25
Koszary (proxy)	40
Koszary (laboratorium)	45
Magazyn	40
Fabryka	35
Stacja inżynieryjna	25
Zbrojownia	30
Akademia	35
Dowództwo orbitalne	25
Transportowiec	40

ZERGOWIE

NAZWA	KOSZT WESPANU
Niecka rozrodcza	25
Niecka rozrodcza (Six Pool)	40
Kolonia karakanów	25
Nora hydralisków	35
Komora ewolucyjna	30
Wylęgarnia	30
Leże	35
Nadzorca	25
Nadrządca	35
KARTY BIOMASY	**KOSZT WESPANU**
Przyspieszająca biomasa	0
Złośliwa biomasa	10

PROTOSI

NAZWA	KOSZT WESPANU
Brama	25
Wrota przesyłowe	40
Brama z chronoprzyspieszeniem	35
Obserwator	25
Nexus	35
Przeładowany Nexus	35
Pole zasilania	40
Kuźnia	30
Pryzmat nadprzestrzenny	35
Rada zmroku	45



Nieoficjalna polska wersja

12.12 PRZYKŁADOWE ARMIE

ZESTAW STARTOWY TERRAN

JEDNOSTKI

NAZWA	MODELE	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA ULEPSZENIA		KOSZT
Marine	9	Combat Shield, Grenades - Frag, Bayonet	2	280
Maruder	2	Laserowe systemy celownicze	1	170
Maruder	2	Veteran of Tarsonis, Kinetic Foam	1	190
Sanitariuszka	3	Stabilizujące apteczki	1	140
Goliat	1	Pociski rozpryskowe	2	220

KARTY

NAZWA	TYP	KOSZT
Siły Zbrojne Terran	Karta frakcji	-
Koszary	Karta taktyczna	25
Fabryka	Karta taktyczna	35
Dowództwo orbitalne	Karta taktyczna	25
Zrzut zaopatrzenia	Karta misji	-
Zbierz surowce	Karta misji	-
Opuszczony obóz	Karta rozmieszczenia	-
Dolina Agrii	Karta rozmieszczenia	-

ZESTAW STARTOWY TERRAN – EDYCJA ZAŁOŻYCIELSKA

JEDNOSTKI

NAZWA	MODELE	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA ULEPSZENIA KOSZT		
Marine	6	AGG-12, wyrzutnia rakiet	1	210
Rajdowcy Raynora (Marine)	6	-	1	230
Maruder	2	Piana kinetyczna	1	170
Sanitariuszka	3	Stabilizujące apteczki	1	140
Jim Raynor	1	-	1	250

KARTY

NAZWA	TYP	KOSZT
Rajdowcy Raynora	Karta frakcji	-
Koszary	Karta taktyczna	25
Akademia	Karta taktyczna	35
Dowództwo orbitalne	Karta taktyczna	25
Zrzut zaopatrzenia	Karta misji	-
Dziel i rządź	Karta misji	-
Dolina Agrii	Karta rozmieszczenia	-
Na ziemi	Karta rozmieszczenia	-

Nieoficjalna polska wersja

ZESTAW STARTOWY ZERGÓW

JEDNOSTKI

NAZWA	MODELE	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA ULEPSZENIA KOSZT		
Rojnik (Zergling)	18	-	1	260
Trupojad (Karakan)	3	Zasadzka z zagrzebania, Drążące szpony, Żółć jodowodorowa	1	280
Hydralisk	4	Karapaks pomocniczy	3	300
Królowa	1	Szybkość na biomasie	1	160

KARTY

NAZWA	TYP	KOSZT
Rój Zergów	Karta frakcji	-
Przyspieszająca biomasa	Karta biomasy	0
Komora ewolucyjna	Karta taktyczna	30
Nadzorca	Karta taktyczna	25
Nora hydralisków	Karta taktyczna	35
Zrzut zaopatrzenia	Karta misji	-
Zbierz surowce	Karta misji	-
Opuszczony obóz	Karta rozmieszczenia	-
Na ziemi	Karta rozmieszczenia	-

Nieoficjalna polska wersja

ZESTAW STARTOWY ZERGÓW - EDYCJA ZAŁOŻYCIELSKA

JEDNOSTKI

NAZWA	MODELE	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA	ULEPSZENIA	KOSZT
Zergling	12	-	1	180
Raptor Roju Kerrigan (Zergling)	6	-	1	250
Karakan	3	-	1	170
Królowa	1	-	1	150
Kerrigan	1	-	1	250

KARTY

NAZWA	TYP	KOSZT
Rój Kerrigan	Karta frakcji	-
Złośliwa biomasa	Karta biomasy	10
Komora ewolucyjna	Karta taktyczna	30
Nadzorca	Karta taktyczna	25
Niecka rozrodcza	Karta taktyczna	25
Linie frontu	Karta misji	-
Utrzymaj pozycję	Karta misji	-
Rubież	Karta rozmieszczenia	-
Równiny Char	Karta rozmieszczenia	-

ZESTAW STARTOWY PROTOSÓW

JEDNOSTKI

NAZWA	MODELE	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA	ULEPSZENIA	KOSZT
Zelota	3	Moje życie za Aiur, Wzmocnienia nóg, Stoimy jak jeden mąż	2	210
Adept	4	Rezonujące glewie, Atak glewią	1	190
Wartownik	2	Projektory pól stałych, Halucynacja	1	180
Tropiciel	1	Ścieżka cieni, Furia Nerazim	1	210
Tropiciel	1	Ścieżka cieni, Furia Nerazim	1	210

KARTY

NAZWA	TYP	KOSZT
Daelaam	Karta frakcji	-
Kuźnia	Karta taktyczna	30
Rada zmroku	Karta taktyczna	45
Obserwator	Karta taktyczna	25
Utrzymaj pozycję	Karta misji	-
Zbierz surowce	Karta misji	-
Opuszczony obóz	Karta rozmieszczenia	-
Rubież	Karta rozmieszczenia	-

ZESTAW STARTOWY PROTOSÓW - EDYCJA ZAŁOŻYCIELSKA

JEDNOSTKI

NAZWA	MODELE	WARTOŚĆ ZAOPATRZENIA	ULEPSZENIA	KOSZT
Zelota	3	Me życie za Aiur	2	170
Praetor Guard (Zelota)	3	-	2	280
Adept	4	Atak glewią	1	170
Wartownik	2	-	1	130
Artanis	1	-	1	250

KARTY

NAZWA	TYP	KOSZT
Khalai	Karta frakcji	-
Brama	Karta taktyczna	25
Pryzmat nadprzestrzenny	Karta taktyczna	35
Obserwator	Karta taktyczna	25
Linie frontu	Karta misji	-
Dziel i rządź	Karta misji	-
Rubież	Karta rozmieszczenia	-
Równiny Char	Karta rozmieszczenia	-

INDEKS

A

Punkt dostępu 57, 79, 82
Aktywne zdolności 29, 79
Aktywny gracz 29
Anty-unik 82
Pancerz 38
Pula pancerza 61
Rzuty na pancerz 62
Sloty armii 40, 74
Faza szturmu 59
Pula ataku 61

B

Podstawki 28
Kontakt podstawkami 33
Partia 61
Wymiary pola bitwy 43
Szablon wybuchu (BT) 64, 94
Teren blokujący 52, 82
Wzmocnienie 54, 82
Nieporęczny 82
Zagrzebany 71, 82
Ogień seryjny 82

C

Usuwanie strat 62, 63, 93
Szarża (akcja) 65, 92
Porządkowanie i odświeżenie ... 72
Atak w walce wręcz (akcja) .. 67, 93
Zwarcie 46, 51
Zwarcie szyków 67
Spójność / Więź spójności 35
Faza walki 67, 93
cechy bojowe 29
Ogień skoncentrowany 83
Kontestowanie znaczników misji 69, 93
Gracz kontrolujący 29
osłona terenu 46, 51
Trafienie krytyczne 83
Bieżąca wartość zaopatrzenia 39, 44, 83

D

Pula obrażeń 62
Osłabienie 54, 83
Rozmieszczenie (akcja) 58
Karty rozmieszczenia 43, 78
Zniszczone jednostki 54
osłona bezpośrednia 46, 51
Wprost do i wprost od 37
rozłączenie (akcja) 58
Przemieszczenie 83
Rozstrzyganie sporów..... 94
Unik..... 84

E

Efektywny rozmiar 48, 84
Wysokość / Poziom wysokości 48, 57, 84
martwa strefa wysokości 46, 51
Sprawdzenie końca gry 72, 93
Efekty końca rundy 72
Wróg 28, 84
związany walką / Związanie .. 53, 84
zasięg związania 53, 84
Skala związania 73
Krawędź wejścia 43, 84
Unik 38, 62

F

Karty frakcji 41
Wskaźniki frakcji 53
cechy frakcji 29, 41, 84
Ranga walcząca 67, 85
Znacznik pierwszego gracza . 54, 85
Szablon miotacza (FT) 64, 65, 94
Jednostki latające 49, 58, 85
pełna osłona 46, 51

G

Prześwit szczeliny..... 37 Poziom naziemny..... 57, 85

H

Leczenie 86
Ukryty 86
Wysoki teren 48, 57, 86
Osłona wysokiego terenu ... 49, 51
Punkty życia (PŻ) 38
Trafienia 86
Utrzymanie (akcja) 56, 60

I

Uderzenie 86
Ogień pośredni 86
Inicjatywa 55, 72
Natychmiastowy 86

K

Słowa kluczowe..... 29, 82

L

Model prowadzący 35, 56, 86
linia wzroku (LoS) 45, 50, 86
Daleki zasięg 87

M

Cel główny (szablony) 64, 94
Znaczniki 53
Mierzenie 33
Teren pośredni 57, 87
Minerały 73
Karty misji 42
znaczniki misji 53, 69, 87
Wybór misji / Draft 77
Modele 28
Modyfikatory 31, 88
Przemiana 88
Ruch (akcja) 56
Faza ruchu 56, 92
Zbieranie jednostek 74

N

Obrażenia nieletalne..... 88

O

Poza spójnością..... 35

P

Pasywne zdolności 30, 80
Pasowanie 55, 60
Przebicie 88
Celność 88
Umieszczenie 88
Role graczy 29
Precyzja 88
Priorytet (zasady) 29

R

Atak dystansowy (akcja) 60
Rampy 57
Zdolności reakcji 30, 80
Gotowa (stan) 88
Powtarzalny 88
Przerzuty 31
rezerwy 55, 88
Odrodzenie 89
Rzuty rozstrzygające 31
Sekwencja rundy 54, 92
Bieg (akcja) 60

S

K nawały (kości nawały) 39, 62
Faza punktacji i porządkowania . 69, 93
Przygotowanie (pole bitwy) 78
Osłonięta (status) 38, 89
Broń boczna 89
Tryb oblężniczy 89
Rozmiar 37, 39
Zdolności specjalne .. 29, 39, 79, 89
Specjalista 75, 89
Szybkość 38
Rozlanie 64, 94
Nieruchoma (status) 90
Status 90
Pozostaje w grze 90
Trwała kontrola 69, 70
Przywołanie 76, 90
Ranga wspierająca 67, 90
zaopatrzenie / Profil zaopatrzenia 39, 44, 90
Nawała 39, 62

T

Karty taktyczne 40
Cechy 29
Punkt celu (szablony) 64
Gry drużynowe 76
Bronie szablonowe 64, 94
Testy 31
Żetony 53
Wytrzymałość 90

U

Niezwiązany walką 91
Karty jednostek 38
Jednostki 28
Ulepszenia 39, 75

V

Wespan 73
Punkty zwycięstwa (PZ) 72, 93
Widoczny 50, 91

W

Całkowicie w promieniu 34, 91
W promieniu 34, 91
Syndrom chybotliwego modelu . 28

Z

Strefa wpływu.....43, 78, 91

Nieoficjalna polska wersja

UKŁADY MAP

LEGENDA TERENU

Głowa posągu

Odłamek posągu Gejzer wespanu

Krzewy A

Krzewy B Sztandar protosów Obelisk świątynny

Zestaw murów 2 Zestaw murów 3 Zestaw murów 1

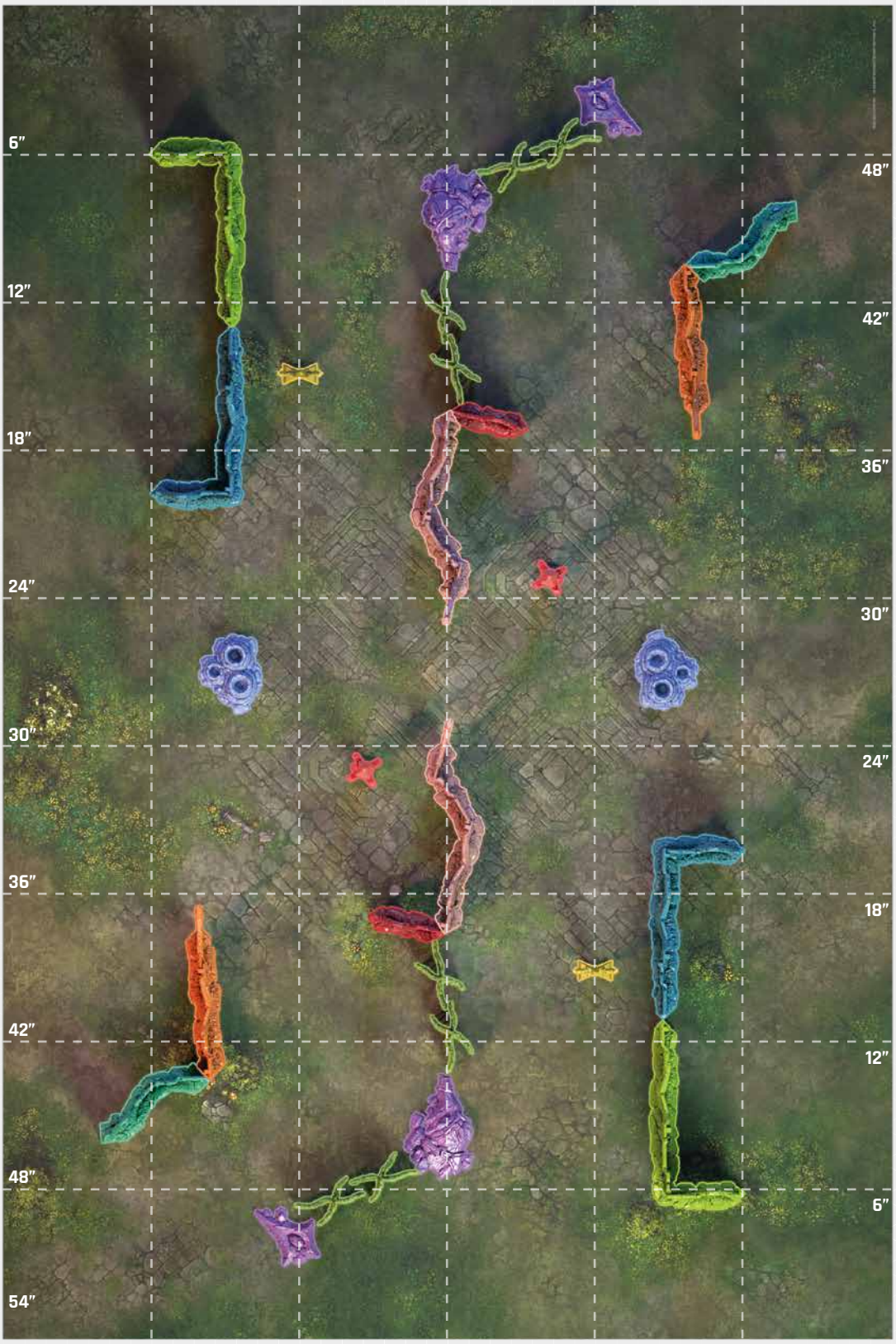
Zestaw murów 4

Zestaw murów 5 Zestaw murów 6

Podjazd Lost Temple

DO MONTAŻU POTRZEBA:

- 2 × Głowa posągu
- 2 × Odłamek posągu
- 2 × Gejzer wespanu
- 4 × Krzewy A
- 4 × Krzewy B
- 2 × Sztandar protosów
- 2 × Obelisk świątynny
- 2 × Zestaw murów 1
- 2 × Zestaw murów 2
- 2 × Zestaw murów 3
- 2 × Zestaw murów 4
- 2 × Zestaw murów 5
- 2 × Zestaw murów 6



Nieoficjalna polska wersja

DO MONTAŻU POTRZEBA:

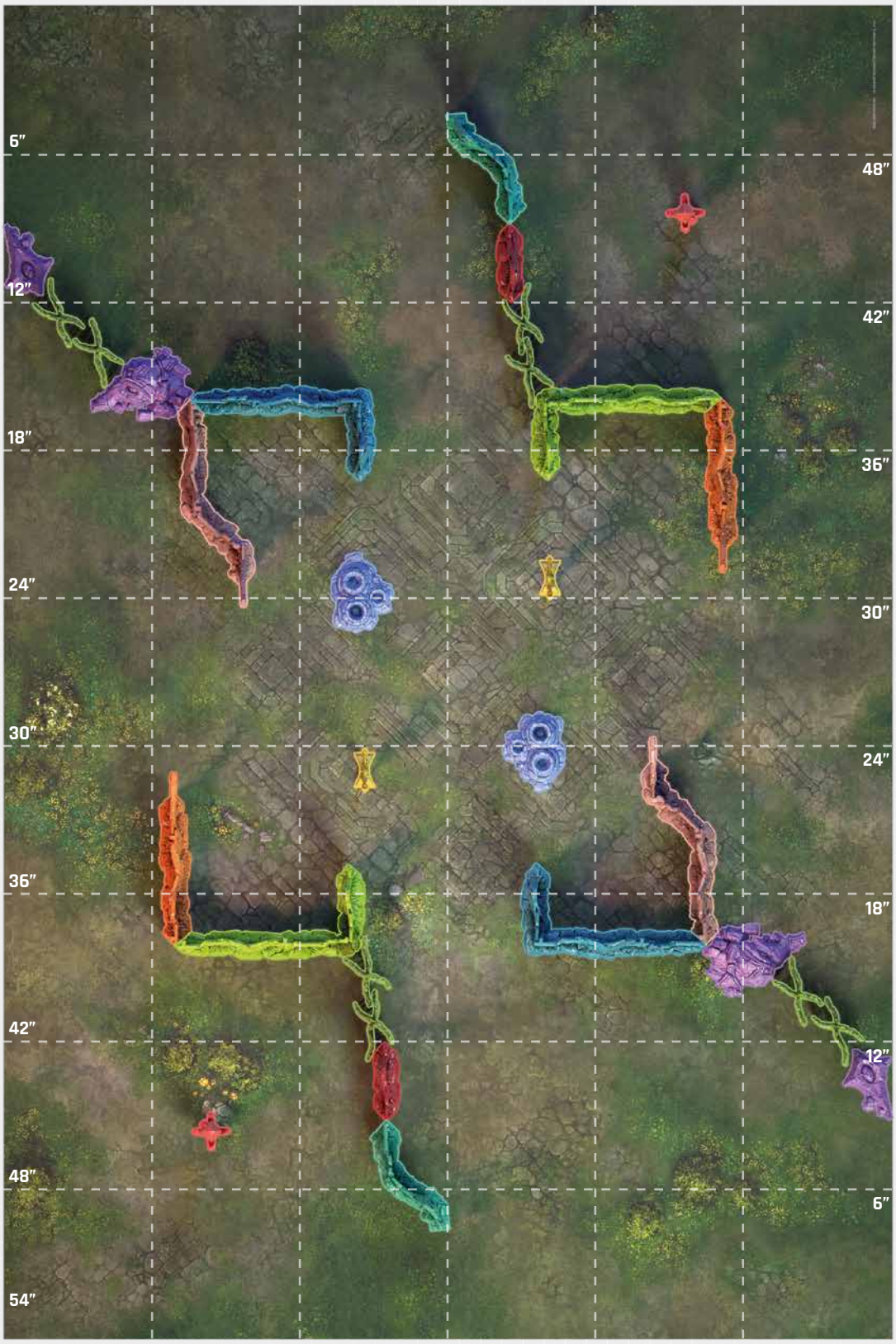
2 × Głowa posągu
2 × Odłamek posągu
2 × Gejzer wespanu

4 × Krzewy A
4 × Krzewy B
2 × Sztandar protosów

2 × Obelisk świątynny
2 × Zestaw murów 1
2 × Zestaw murów 2

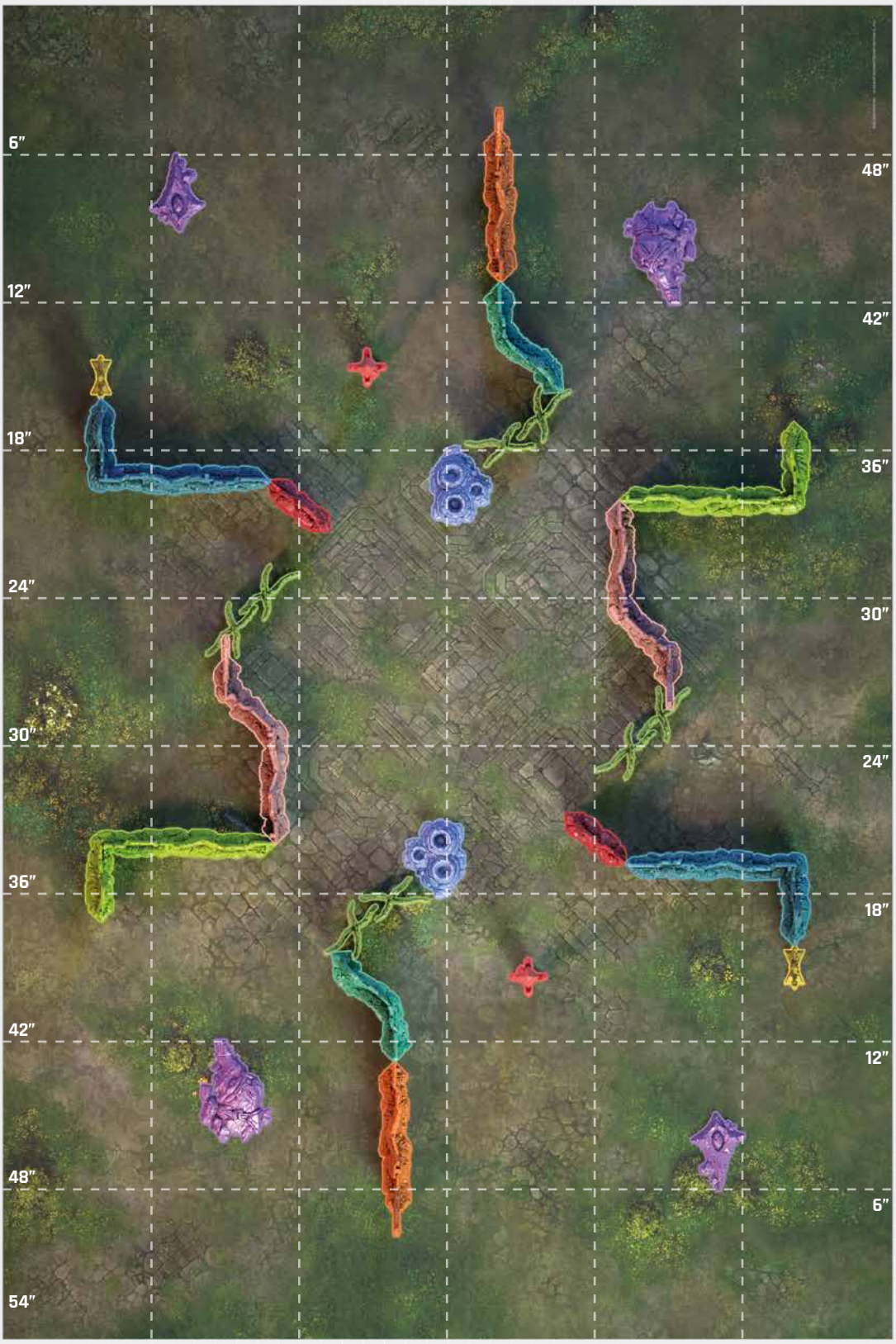
2 × Zestaw murów 3
2 × Zestaw murów 4
2 × Zestaw murów 5

2 × Zestaw murów 6



DO MONTAŻU POTRZEBA:

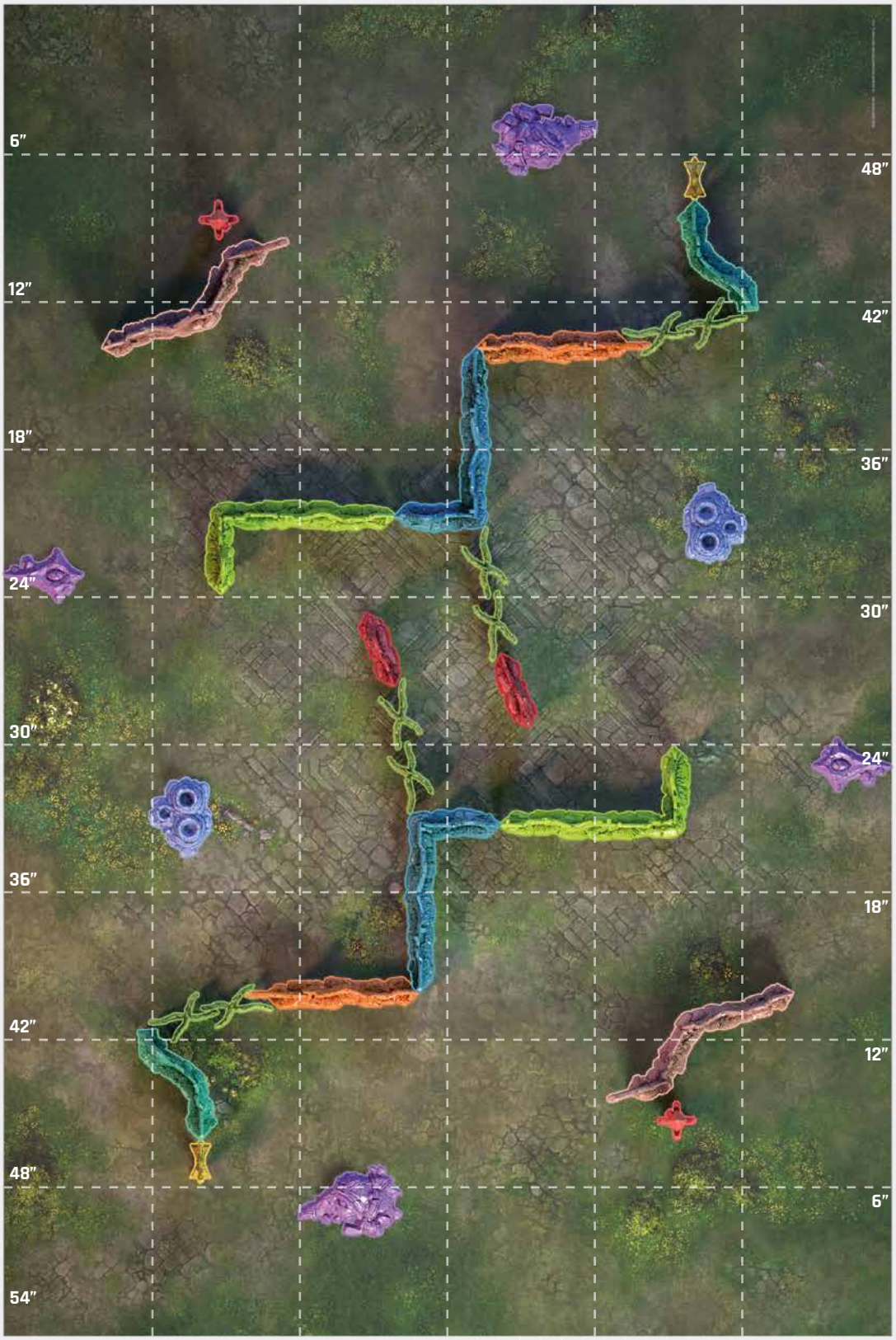
- 2 × Głowa posągu
- 2 × Odłamek posągu
- 2 × Gejzer wespanu
- 4 × Krzewy A
- 4 × Krzewy B
- 2 × Sztandar protosów
- 2 × Obelisk świątynny
- 2 × Zestaw murów 1
- 2 × Zestaw murów 2
- 2 × Zestaw murów 3
- 2 × Zestaw murów 4
- 2 × Zestaw murów 5
- 2 × Zestaw murów 6



Nieoficjalna polska wersja

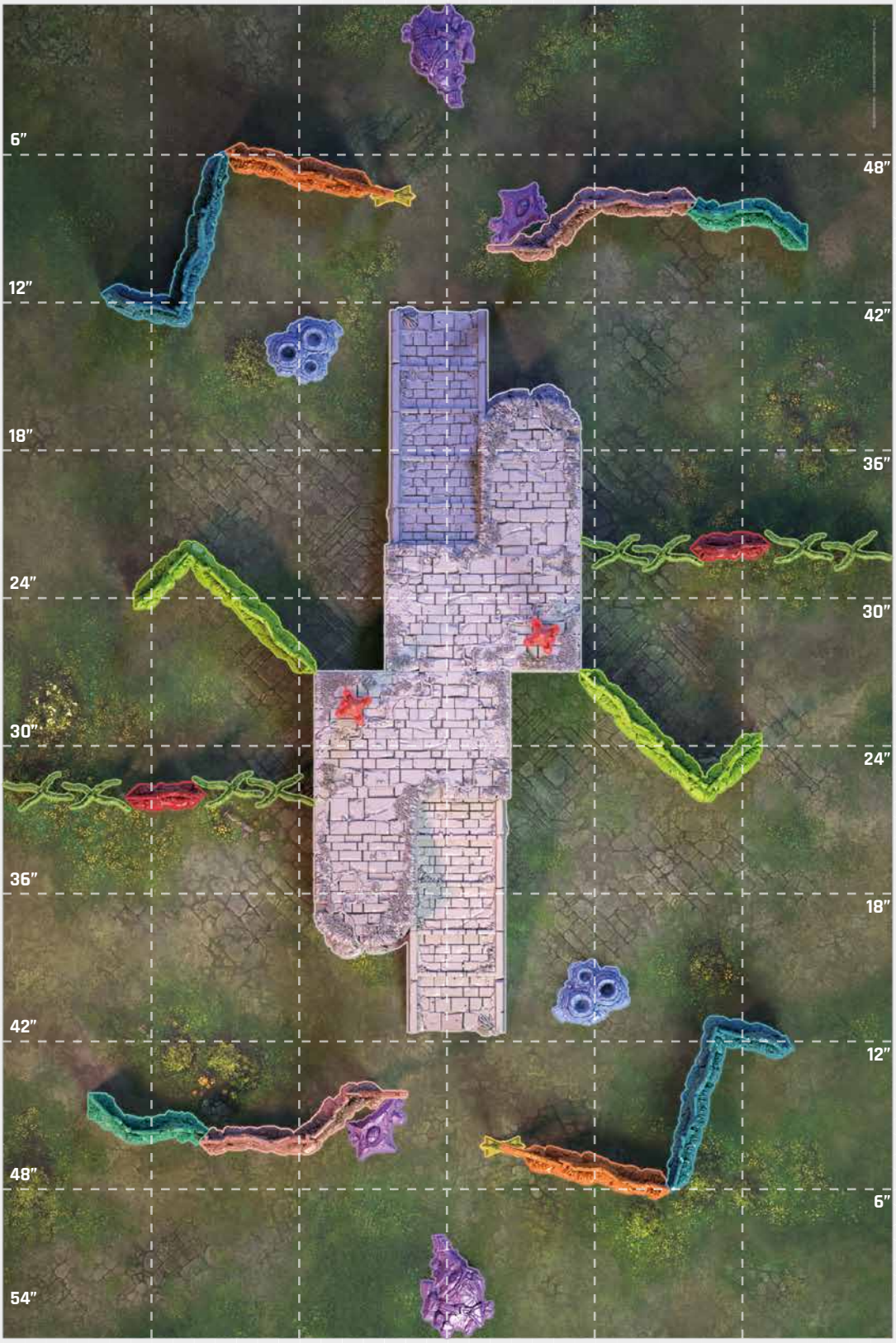
DO MONTAŻU POTRZEBA:

- 2 × Głowa posągu
- 2 × Odłamek posągu
- 2 × Gejzer wespanu
- 4 × Krzewy A
- 4 × Krzewy B
- 2 × Sztandar protosów
- 2 × Obelisk świątynny
- 2 × Zestaw murów 1
- 2 × Zestaw murów 2
- 2 × Zestaw murów 3
- 2 × Zestaw murów 4
- 2 × Zestaw murów 5
- 2 × Zestaw murów 6



DO MONTAŻU POTRZEBA:

- 2 × Głowa posągu
- 2 × Odłamek posągu
- 2 × Gejzer wespanu
- 4 × Krzewy A
- 4 × Krzewy B
- 2 × Sztandar protosów
- 2 × Obelisk świątynny
- 2 × Zestaw murów 1
- 2 × Zestaw murów 2
- 2 × Zestaw murów 3
- 2 × Zestaw murów 4
- 2 × Zestaw murów 5
- 2 × Zestaw murów 6
- 2 × Rampa Lost Temple



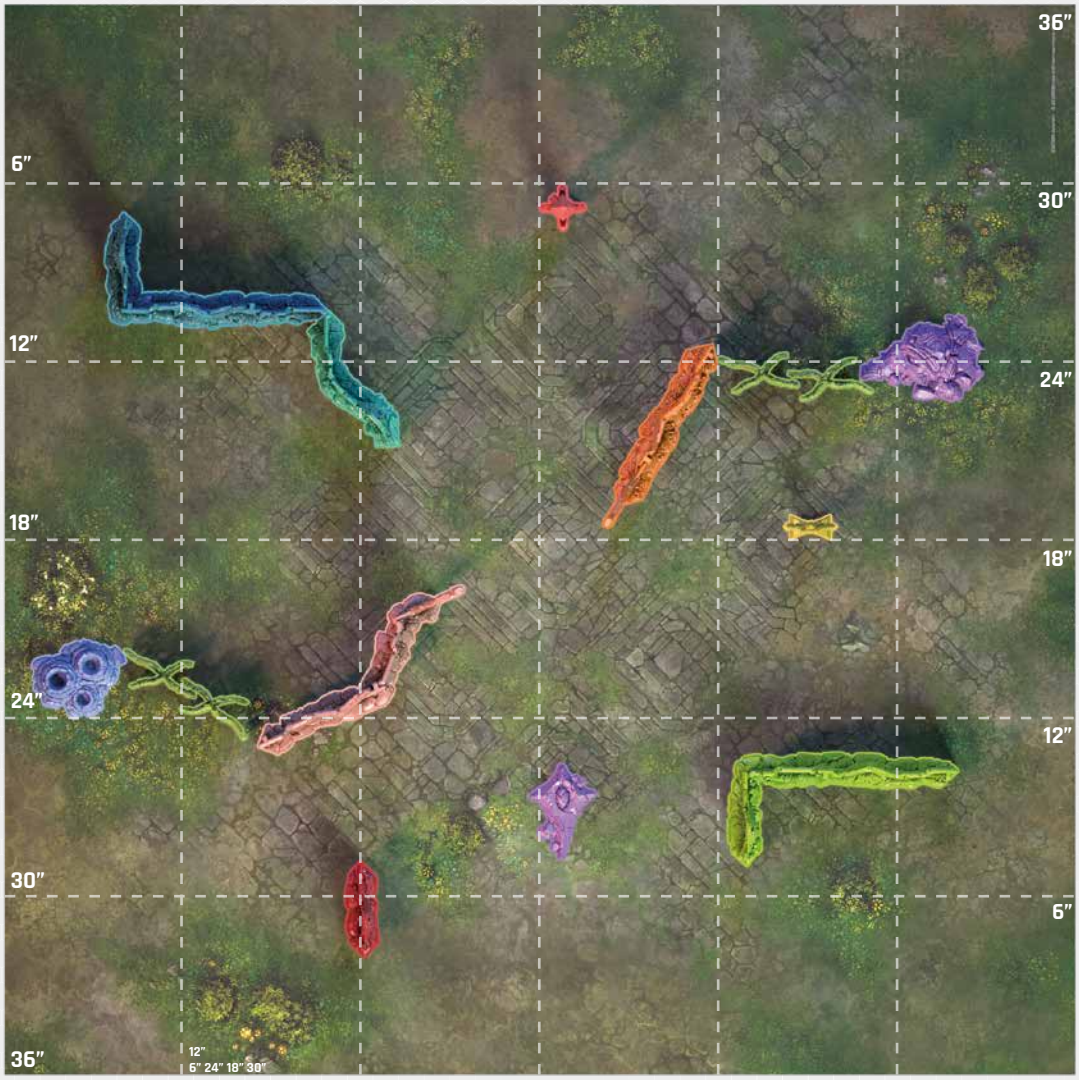
Nieoficjalna polska wersja

DO MONTAŻU POTRZEBA:

- 2 × Głowa posągu
- 2 × Odłamek posągu
- 2 × Gejzer wespanu
- 4 × Krzewy A
- 4 × Krzewy B
- 2 × Sztandar protosów
- 2 × Obelisk świątynny
- 2 × Zestaw murów 1
- 2 × Zestaw murów 2
- 2 × Zestaw murów 3
- 2 × Zestaw murów 4
- 2 × Zestaw murów 5
- 2 × Zestaw murów 6
- 2 × Rampa Lost Temple

DO MONTAŻU POTRZEBA:

- 1 × Głowa posągu
- 1 × Odłamek posągu
- 1 × Gejzer wespanu
- 2 × Krzewy A
- 2 × Krzewy B
- 1 × Sztandar protosów
- 1 × Obelisk świątynny
- 1 × Zestaw murów 1
- 1 × Zestaw murów 2
- 1 × Zestaw murów 3
- 1 × Zestaw murów 4
- 1 × Zestaw murów 5
- 1 × Zestaw murów 6



Nieoficjalna polska wersja

DO MONTAŻU POTRZEBA:

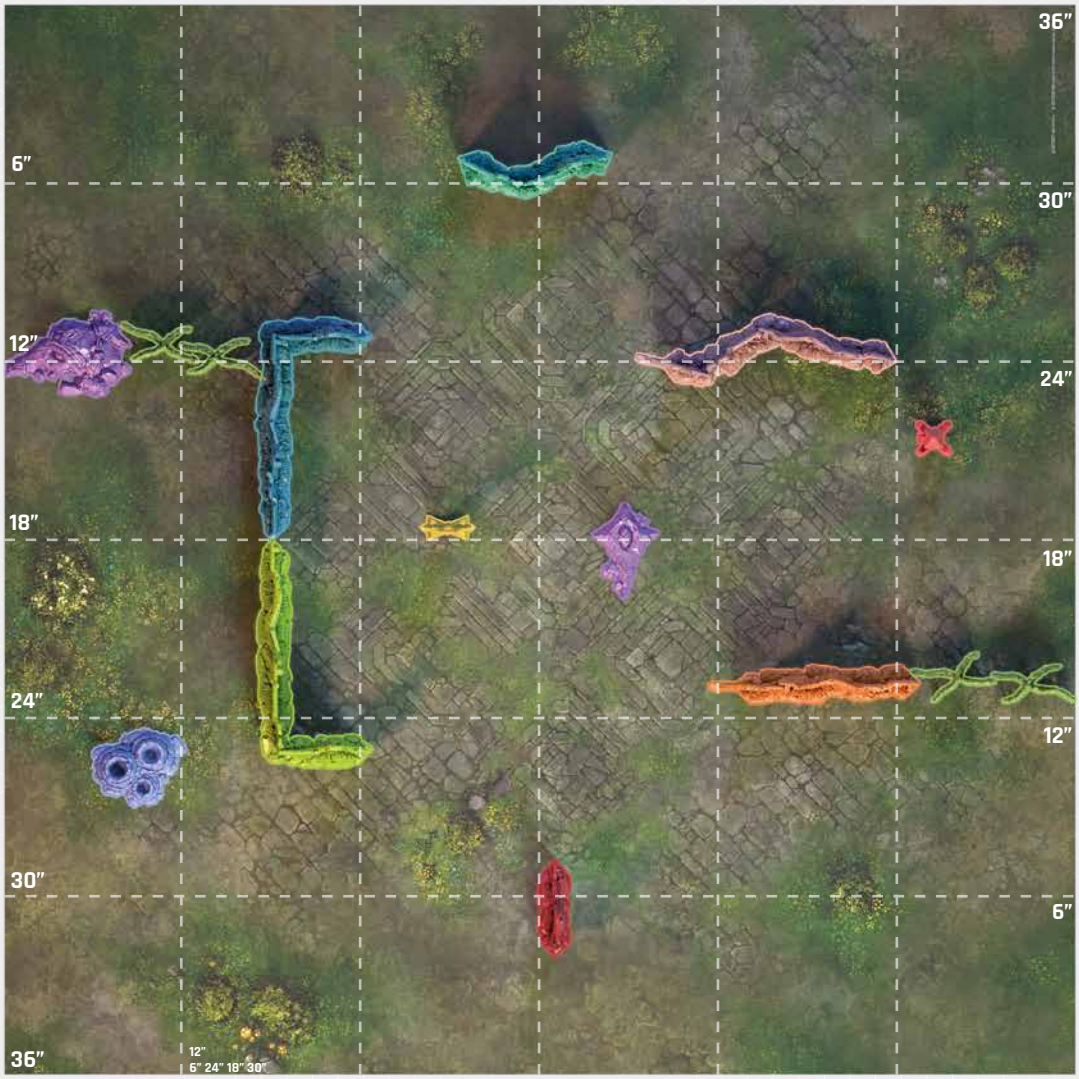
1 × Głowa posągu
1 × Odłamek posągu
1 × Gejzer wespanu

2 × Krzewy A
2 × Krzewy B
1 × Sztandar protosów

1 × Obelisk świątynny
1 × Zestaw murów 1
1 × Zestaw murów 2

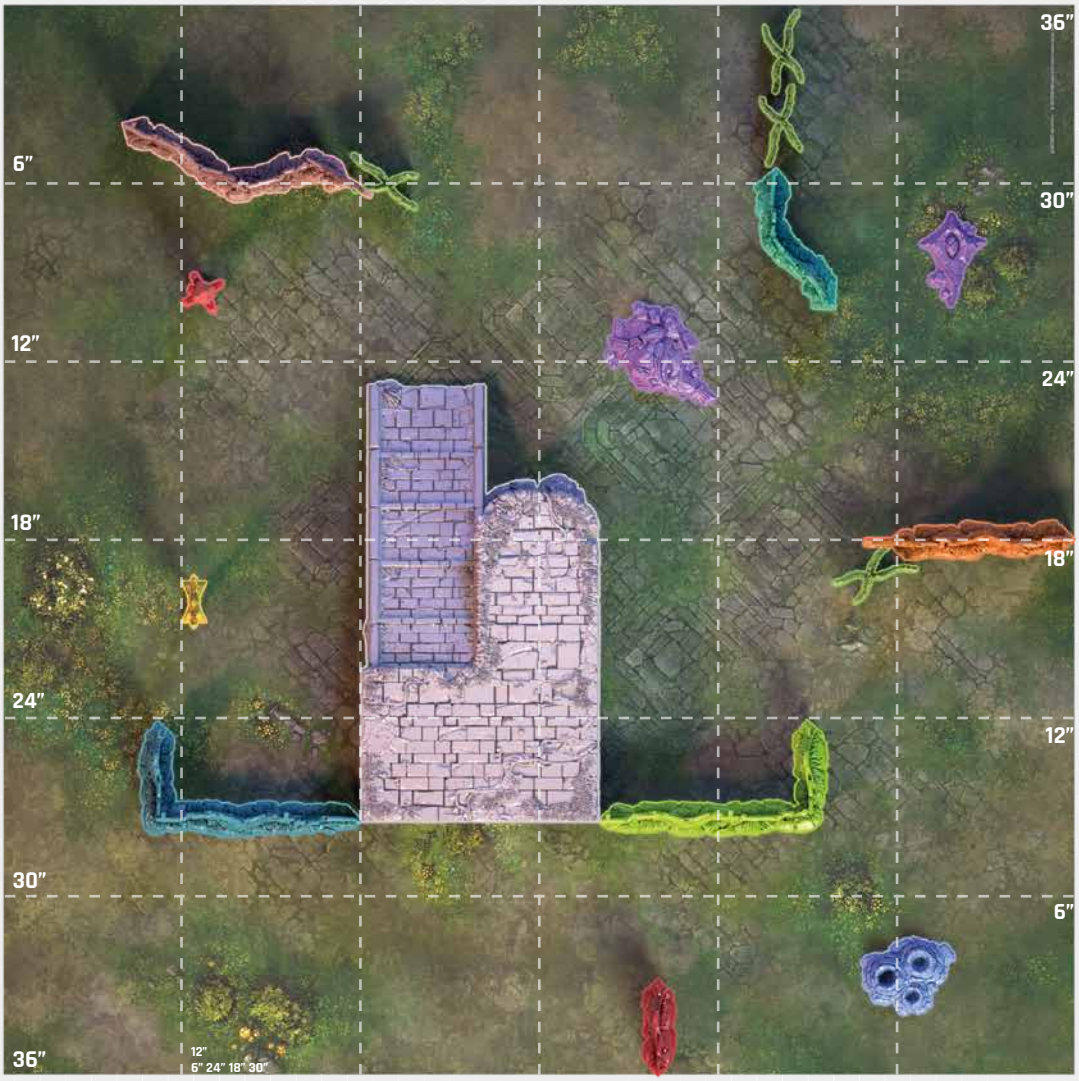
1 × Zestaw murów 3
1 × Zestaw murów 4
1 × Zestaw murów 5

1 × Zestaw murów 6



DO MONTAŻU POTRZEBA:

- 1 × Głowa posągu
- 1 × Odłamek posągu
- 1 × Gejzer wespanu
- 2 × Krzewy A
- 2 × Krzewy B
- 1 × Sztandar protosów
- 1 × Obelisk świątynny
- 1 × Zestaw murów 1
- 1 × Zestaw murów 2
- 1 × Zestaw murów 3
- 1 × Zestaw murów 4
- 1 × Zestaw murów 5
- 1 × Zestaw murów 6
- 1 × Rampa Lost Temple



EXTRA
Vol CCXXIV. No. 3516
LOCAL RI
SAVES COLON
Winning Hearts and Minds-The Evo
By Richard Astley
NEW SPECIES OF AMPHIBIA
DISCOVERED- ATTACKS TO
JOIN now!
I WANT YOU
FOR THE
G TEAM
1-800-FRE-CHECK
Need a SICK NOTE?
For a thorough examination CALL Dr.Hanson
RECRUITS
TIRED OF LIFE ?
call 777-303
for assignments to first wave
marine landing teams !!
CASINO
PORT ZION
EVERYONE'S
WINNER
Wish you were here

ISBN 978-83-946304-3-0
9788394630430

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft oraz logo Blizzard Entertainment są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Blizzard Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych lub innych krajach. Wyprodukowano w UE i dystrybuowane przez Archon Sp. z o.o. Starcraft™ oraz powiązane znaki towarowe i szata graficzna należą do Blizzard Entertainment, Inc. i są używane na podstawie licencji. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc, © 2026 Archon.

Nieoficjalna polska wersja