

Najważniejsza zasada: Jeśli zasady są niejasne, kieruj się zdrowym rozsądkiem i osobistymi preferencjami. Jeżeli gracze nie mogą dojść do porozumienia, wylosujecie kto decyduje.
Testy: Rzuć jedną sześciocieczną kością. Wynik na kostce większy lub równy testowanej cęsie modelu oznacza sukces.
Modyfikatory: Niezależnie od modyfikatorów, 6 wyrzucone na kostce zawsze jest sukcesem, a 1 porażką.

Armie: Przed rozpoczęciem gry gracze przygotowują dwie armie o równej wartości punktowej (na początek zalecamy 1000 pkt i 2000 pkt na pełne rozgrywki).

Odziały: modele o takiej samej jakości, obronie, wytrzymałości oraz zdolnościach pasywnych mogą być łączone w odziały.

Pole bitwy: Gra toczy się na obszarze 6'x4' z ponad 15 elementami terenu. W grę można grać również na mniejszych obszarach, pod warunkiem, że strefy rozstawienia będą w odległości 24 cali od siebie.

Osłona: Oddział w którym większość modeli jest w większości wewnętrz osłony lub za elementami blokującymi pole widzenia, mają +1 do testów obrony.

Trudny teren: Zasięg całego ruchu modelu jest o połowę mniejszy jeżeli porusza się przez trudny teren.

Niebezpieczny teren: Modele poruszające się po niebezpiecznym terenie lub aktywujące się w nim muszą rzucić tyloma kośćmi ile ran potrzeba, aby je zniszczyć. Za każdą 1 odział otrzymuje jedną ranę.

Misja: Umieść K3+2 znaczniki. Gracze losują kto będzie pierwszy, następnie układają na przemian po 1 znaczniku poza strefami rozstawienia w odległości powyżej 9" od innych znaczników. Na koniec każdej tury, jeśli oddziały tylko jednego gracza znajdują się w odległości 3" od znacznika, zostaje on przez niego zajęty. Znaczniki pozostają zajęte pomiędzy rundami. Gra kończy się po 4 rundach. Wygrywa gracz, który na koniec kontroluje więcej znaczników.

Rozstawienie: Losowy gracz wybiera jedną z dłuższych krawędzi stołu jako strefę rozstawienia. Przeciwnik zajmuje stronę przeciwną. Następnie, zaczynając od pierwszego gracza, gracze naprzemiennie wystawiają jednostki w odległości do 12" od swojej krawędzi stołu.

Runda: Gra rozgrywana jest w rundach, podczas których gracze naprzemiennie aktywują po jednym oddziale, zaczynając od gracza, który rozpoczął rozstawienie. W każdej kolejnej rundzie zaczyna gracz, który w poprzedniej rundzie wyczerpał aktywacje jako pierwszy.

Aktywacja: Gracz wybiera jednostkę, która jeszcze nie została aktywowana w tej rundzie i wykonuje nią ruch do 6", a następnie jedną z poniższych akcji:

- Ponowny ruch
- Ostrzał
- Szarża

Ruch: Modele w oddziale muszą pozostać w odległości do 1" od przynajmniej jednego innego modelu i w odległości do 9" od wszystkich pozostałych modeli. Odziały mogą znajdować się w odległości mniejszej niż 1" od innych oddziałów tylko gdy na nie szarżą.

Ostrzał: Odziały mogą strzelać ze wszystkich broni dystansowych do maksymalnie dwóch różnych celów z w zasięgu i polu widzenia, ale wszystkie broni o tym samym

profilu muszą atakować ten sam cel. Modele strzelające wykonują jeden test jakości na atak, a każdy sukces oznacza trafienie. Nie można wykonać, jeżeli jakikolwiek wrogiego oddziału znajduje się w zasięgu 3".

Szarża: Szarżące odziały wykonują ruch tak, aby co najmniej jeden model znalazł się 1" od celu. Modele znajdujące się w odległości do 2" w poziomie i 2" w pionie wykonują jeden test jakości na atak, a każdy sukces oznacza trafienie.

Następnie obrońcy mogą zdecydować się przesunąć się do 3" w kierunku szarżącego i wykonać kontratak, ale zostaną wtedy wyczerpani.

Jeśli jeden z oddziałów zostanie zniszczony, również w wyniku przegrupowania, drugi może ruszyć się do 3". W przeciwnym razie jednostka szarżąca musi cofnąć się na odległość 1" od obrońcy.

Trafienia: Za każde trafienie atakowany wykonuje test obrony. Za każde niepowodzenie oddział otrzymuje ranę, po jednej na raz. Odział może mieć maksymalnie tyle ran, ile wynosi najwyższa wytrzymałość modelu w nim. Przydzielający nową ranę może odrzucić tyle ran ile wynosi wytrzymałość modelu, aby go pokonać. Musi to zrobić, jeżeli odział ma maksymalną liczbę ran. Najpierw atakujący przydziela rany za kości z wynikiem 1, a następnie obrońca pozostałe.

Przegrupowanie: Pod koniec aktywacji, w której jednostka otrzymała rany wykonuje test jakości. Jeżeli ma połowę lub mniej początkowej liczby liczebności lub wytrzymałości, dla oddziałów składających się z jednego modelu, wykonuje dodatkowy test. Jeżeli walczyła wręcz również wykonuje dodatkowy test. Jednostka która wygrała walkę wręcz, czyli zadała co najmniej tyle ran ile przeciwnik, w ogóle nie musi wykonywać testów. Za każdy nieudany test staje się wyczerpana, przyszpilona lub zniszczona. Stany te się nie kumulują i są odrzucane na koniec aktywacji oddziału.

Wyczerpana: Podczas najbliższej aktywacji nie może wykonać akcji. Nie może atakować, ani używać zdolności aktywnych.

Przyszpilona: Podczas najbliższej aktywacji nie może wykonać początkowego ruchu, ale jest traktowany jakby się poruszył. Nie może kontrolować celów i używać zdolności aur.

Zdolności pasywne: działają stale.

Zdolności aktywne: gracz decyduje o ich wykorzystaniu przed wykonaniem akcji lub w momencie wskazanym w ich opisie.

Zdolności aury(X): działają na oddziały w zasięgu X" lub oddział z danym modelem, przy braku X.

Zdolności bronii: rozpatrywane podczas ataku daną bronią.

Pasywne:

Bohater: Może być dołączony do dowolnego oddziału. Może wykonywać testy przegrupowania za cały oddział, ale musi korzystać z jej obrony dopóki wszystkie inne modele nie zostaną zabite. Podczas sprawdzania zdolności i rozmiaru traktowany jest jakby miał wytrzymałość mniejszą o 3, do minimum 1.

Zasadzka: Oddział można odłożyć przed rozstawieniem. Na początku każdej rundy (poza pierwszą) można rozstawić go w dowolnym miejscu w odległości ponad 9" od jednostek wroga. W tej rundzie nie może kontrolować punktów. Gracze na zmianę rozmieszczają jednostki zasadzki, zaczynając od gracza, który dokonuje aktywacji jako następny.

Zwiadowca: Można go odłożyć przed rozstawieniem. Rozstawia się po rozstawieniu wszystkich pozostałych jednostek, w odległości do 12" od normalnie dozwolonej pozycji. Gracze na zmianę rozmieszczają jednostki zwiadowcy, zaczynając od gracza, który dokonuje aktywacji jako następny.

Szybki/Wolny: Porusza się o +2".

Harcownik: Po ataku możesz się ruszyć o 2".

Nieruchomy: Po rozstawieniu nie może się przemieszczać i nie może zostać przyszpilony.

Zwinny: Ignoruje trudny teren.

Niezgrabny: Na trudnym i niebezpiecznym terenie wykonuje dodatkowy test trudnego terenu.

Latający: Ignoruje teren i jednostki podczas ruchu.

Samolot: Jest latający. Podczas ruchu musi przemieścić się dodatkowe 30" się w jednej linii. Nie może być przyszpilony, nie może kontrolować punktów, szarżować, ani być celem szarży. Nie blokuje ruchu ani widzenia innych jednostek. Jednostki strzelające do niego mają -12" zasięgu i -1 do trafienia.

Nieustraszony: Wykonuje jeden test przegrupowania mniej.

Straceńcy: Po nieudanym teście przegrupowania wykonaj test trudnego terenu zamiast normalnych konsekwencji.

Furia: Podczas szarzy naturalne 6 dają dodatkowe zwykłe trafienie.

Przygotowanie: Jeżeli model się nie rusza w tej aktywacji naturalne 6 dają dodatkowe zwykłe trafienie.

Ostrożny: Jeżeli nie ma wrogów w zasięgu 12" od oddziału modelu, +1 do rzutów na trafienie.

Kontra: Może wykonać kontratak przed atakami szarżującego oddziału, a ten ignoruje swoją zdolność Impet.

Regeneracja: Podczas obrony, za każdą naturalną 6 możesz zignorować następną ranę przydzieloną podczas tego ataku.

Delikatny: Podczas testów obrony naturalna 6 nie oznacza automatycznego sukcesu.

Niewrażliwy: Podczas testów obrony naturalna 5 daje automatyczny sukces.

Maskowanie: Atakujący ma -1 do rzutów na trafienie, gdy jest dalej niż 6".

Tarcza: Zawsze ma osłonę.

Okopany: Jego premia za osłonę wzrasta do +2.

Transport(X): Oddziały o maksymalnej sumarycznej wytrzymałości X mogą być do niego przypisane. Mogą być w nich modele o wytrzymałości do 3. Gdy aktywujesz taki oddział, możesz zamiast ruchu rozstawić go tak, aby każdy jego model był do 3" od transportera. Przestajesz być przypisany i może wykonać akcję. Jeżeli nie zostanie rozstawiony, nie robi nic podczas swojej aktywacji. Jeżeli transporter zostanie zniszczony, przed jego zdjęciem każdy oddział do niego

przypisany zostaje rozstawiony jak wyżej, zostaje przyszpilony i wykonuje test jakości. W przypadku porażki zostaje wyczerpany i wykonuje test trudnego terenu. Oddział który spełnia warunki rozstawienia z transportera, jako akcję możesz zostać zdjęty z planszy i do niego przypisany.

Strażnik: Gdy wrogi oddział zakończy ruch, możesz przerwać, aby zaatakować. Następnie ten oddział zostaje wyczerpany.

Aktywne:

Mag(X): Otrzymuje X żetonów mocy na początku każdej rundy, do maksymalnie 6. Magowie w oddziale współdzielą żetony. Wydaj tyle żetonów, ile wynosi koszt czaru i rzuć kością. Przy wyniku 4+ rozstrzygnij jego efekt. Jedna próba na czar na aktywacje. Magowie znajdujący się w odległości do 18" i widzący maga mogą jednocześnie przed rzutem wydać dowolną liczbę żetonów mocy, aby dać +/-1 do rzutu za każdy żeton.

Łatanie: Oddział w zasięgu 2" odrzuca k3 znaczniki ran.

Rozkaz(X): Raz na rundę możesz przerwać, aby oddział w zasięgu 12" od teraz do końca aktywacji (nie)miała zdolność X.

Aury:

Radio: Jeżeli model w twoim oddziale wydaje rozkaz, może wybrać oddział odległy o 24" który też ma radio.

Broni:

AP(X): Cele otrzymują -X do rzutów na obronę podczas blokowania trafień tą bronią.

Rozprysk(X): Przed wykonaniem testów obrony liczba trafień jest mnożona przez X, ale nie więcej, niż jest modeli w atakowanym oddziale.

Zabójczy(X): Zamiast jednej przydziel jednocześnie X ran.

Niebezpośredni: Nie wymaga linii wzroku.

Impet: +1 do trafienia i +1 do AP podczas szarży.

Namierzanie: Ignoruje osłonę i negatywne modyfikatory do rzutów na trafienie i zasięgu.

Zużywalny: Można użyć tylko raz na grę.

Podkręcenie: Raz na grę może być użyta dodatkowy raz.

Niezawodny: Atakuje z jakością 2+.

Precyzyjny: Atakujący rozdziela rany.

Żrący: W testach obrony nie ma automatycznych sukcesów.

Szturmowa: Można nią wykonywać ataki wręcz.

Bez osłon: Ignoruje osłonę.

Brutalny: Ignoruje regenerację.

Dodatkowe zdolności:

Pasywne:

Dobrze/źle strzela: Atakuje na dystans z jakością 4/5.

Zemsta: Zamiast przydzielać rany do oddziału możesz położyć je obok niego i przydzielić je na końcu jego aktywacji.

Instynkt: Rusza się zawsze w stronę najbliższego wroga i zawsze atakuje najbliższego wroga.

Masywny: Cały oddział reprezentowany jest przez jeden model z wydzielonymi elementami, który może przyjmować rany ponad maksimum.

Ucieczka: Zanim zaczniesz być przyszpilony lub wyczerpany, możesz wykonać ruch.

Zdobyczka: Możesz ignorować wrogie oddziały bez tej zdolności podczas sprawdzania celów misji.

Dywwersant: Jeżeli oddział któremu w wyniku ataku zadajes rany w tej aktywacji wykonuje test przegrupowania podczas gdy znajduje się bliżej twojej strefy rozstawienia niż twój oddział lub twój oddział znajduje się bliżej jego strefy rozstawienia niż on, wykonuje on dodatkowy test przegrupowania.

Rezerwa: Ten oddział jest wystawiany na początek drugiej tury, 12" od krawędzi stołu wybranej przez przeciwnika.

Wrak: Gdy zostaniesz pokonany teren który zajmujesz do końca bitwy uznawany jest niebezpieczny i trudny oraz osłonę.

Zasady Armii:

(zdolności pasywne wycenianie przy założeniu, że ma je prawie każdy oddział w rozpisie)

Waagh!: Jeżeli twój oddział ma poniżej połowy początkowej wytrzymałości i nie ma innego przyjaznego oddziału z tą zdolnością w zasięgu 12", twoje ataki mają -1AP, a ataki w ciebie +1AP.

Szpica: Podczas ataku przeciwko oddziałom które nie rozpoczęły swojej aktywacji w tej turze, naturalne 6 dają dodatkowe zwykłe trafienie.

Cierpliwy: Masz +1 do rzutów obrony, jeżeli nie rozpoczęłeś swojej aktywacji w tej rundzie.

Odrodzenie: Na koniec swojej aktywacji odzyskujesz połowę, zaokrąglając w górę, utraconych punktów wytrzymałości oddziału. Możesz je wykorzystać, aby przywrócić do gry pokonane model z tego oddziału, jeżeli możesz jej poprawnie rozstawić.

Odwody: Przed rozstawieniem podziel swoją armię na dwie grupy. Przeciwnik wybiera jedną z nich, a oddziały w niej tracą zdolność Zwiadowca, a zyskują Rezerwa, ale wciąż mogą skorzystać z Zasadzka, jeżeli posiadają.

Aktywne:

Przekaźnik: raz na rundę, gdy Mag w zasięgu 12" rzuca czar, może go rzucić z twojej pozycji z +1 do rzutu.

Koordynacja: przeciwnik pomija swoją następną aktywację.

Przepowiednia: wybierz oddział przeciwnika który zostanie aktywowany jako następny jeżeli to możliwe.

Mobilizacja: oddział w zasięgu 12" przestaje być przyszpilony.

Presja: oddział w zasięgu 12" przestaje być wyczerpany.

Aury:

Spaczenie: Teren w zasięgu 12" jest uznawany za niebezpieczny dla wrogich oddziałów.

Ociężalność: Teren w zasięgu 12" jest uznawany za trudny dla wrogich oddziałów.

Strach(X): Ten model liczy się jako ten, który zadaje +X ran podczas sprawdzania, kto wygrał walkę wręcz.

Broni:

Podwójny: Naturalne 6 na trafienie dają dodatkowe normalne trafienie.

Artyleria: Każdy oddział w zasięgu 12" od sojuszniczego oddziału jest w zasięgu tej broni.

Nieporęczny: Nie może atakować oddziałów w zasięgu 12".

Przebijająca: Każde trafienie zadaje liczbę ran równą wynikowi kostki obrony.

Zasady Opcjonalne:

Struktura armii: Armia może mieć maksymalnie 1 na oddział na każde 200 pkt. Żaden pojedynczy oddział nie może kosztować więcej niż 35% całkowitej liczby punktów lub mniej niż 50, ani liczyć więcej niż 21 modeli.

Balans jednostek: Koszt broni modelu powinien wynosić, przed podliczeniem strzelca lub wojownika, od 1 do 5 jej kosztów bazowych.

Znaczniki zdolności: Każdy oddział może mieć tylko jedną zdolność aktywną, a każdy model może mieć albo zdolność aktywną albo aurę.

Znacznik zużycia: Jeżeli oddział ma więcej niż jedną broń z Zużywalna lub Podkręcenie, wszystkie muszą być zużyte w tym samym ataku.

Koszt oddziału jest sumą kosztów modeli w nim.

Koszt modelu jest sumą kosztu bazowego, kosztu broni i kosztu zdolności.

Koszt bazowy wynosi $5 * \text{modyfikator morale} * \text{modyfikator obrony} * \text{modyfikator wytrzymałości}$.

Modyfikator morale wynosi $1,3 - (\text{jakość} - 1) / 10 * \text{mnożniki: } 0,5$
za Nieustraszony, Straceńcy i Ucieczka

Modyfikator obrony

Wygląd	Brak zbroi	Lekka zbroja	Ciężka zbroja	Lekki pancerz	Ciężki pancerz
Obrona	6	5	4	3	2
Bazowy +	0,8	1	1,33	1,67	2
Delikatny (-)	0,13	0,1	0,08	0,07	0,05
Niewrażliwy	0,35	0,3	0,2	0,1	0,05
Regeneracja	0,4	0,45	0,5	0,65	1
Waagh (-)	0,01	0,02	0,03	0,03	0,03
Odrodzenie	0,3	0,38	0,5	0,62	0,75

Modyfikator wytrzymałości

Wytrzymałość	Modyfikator	Wielkość
1	1	człowiek, kin, eldar
2	2,15	ork, Marine
3	3,5	motor, terminator, boss
6	8	Chimera, Sentinel
9	13	Drednot
12	18	Leman Russ
+3	+5	

Koszt zdolności pasywnych w tabeli należy zapłacić za każdy punkt wytrzymałości:

Zdolność	Cena	Aura	Rozkaz
Zasadzka	2	-	-
Zwiadowca	2	-	-
Rezerwa	-2	-	-
Szybki/Wolny	1/-1	8	10
Harcownik	1,5	12	15
Nieruchomy	-2,5	-	25
Zwinny	0,5	4	5
Niegrabny	-0,5	4	5
Latający	1	8	10
Samolot	3	-	-
Furia	Parz broń	24	30
Przygotowanie	Parz broń	28	35
Dobrze/źle strzela	Parz broń	-	-
Kontra	2	16	20
Delikatny	Patrz obrona	4	5
Niewrażliwy	Patrz obrona	16	20
Regeneracja	Patrz obrona	28	35
Maskowanie	2	16	20
Okopany	1	8	10
Tarcza	1,25	10	12,5
Nieustraszony	Patrz morale	12	15
Straceńcy	Patrz morale	12	15
Strażnik	3	24	30
Instynkt	-1	8	10
Ucieczka	Patrz morale	12	15
Zdobywca	3	24	30
Cierpliwy	1	8	10
Dywwersant	1,25	10	12,5

Bohater: Darmowy, ale maksymalnie 1 na 500pkt i 1 na oddział.

Transport(X): w zależności od innych zdolności modelu, $X * 3,5$

Samolot, 2,5 Zasadzka/Zwiadowca, 1,5 Latający, 1,25

Szybki/Zwinny, 1 pozostałe.

Masywny: 0, zdolności z kosztem za model liczysz raz.

Odwody: w zależności od innych zdolności modelu, -2,5

Zwiadowca, -0,25 Zasadzka, -1,5 pozostałe.

Koszt broni wynosi: liczba ataków * 2 * modyfikator zasięgu * szansa trafienia * modyfikatory zdolności.

Oddziały są klasyfikowane jako wręcz (wojownik) lub dystansowe (strzelec), w zależności które bronie, na poziomie oddziału, nie modelu, są w sumie droższe. Tańsza kategoria broni, ma koszt redukowany o połowę.

Modyfikator zasięgu:

Zasięg	Wręcz	12"	18"	24"	30"	36"
Modyfikator	0,6	0,65	1	1,25	1,45	1,55
Artyleria (+)	-	0,85	0,55	0,35	0,2	0,15
Nieporęczny (-)	-	0,6	0,4	0,4	0,3	0,15
Ostrożny (traf)	0	0	0,6	0,7	0,8	0,9

Szansa trafienia wynosi 7-jakość, +1 za Podwójny, +0,65 za Furia, Przygotowanie lub Impet, +0,5 za Szpica +0,35 za Namierzanie, patrz tabela zasięgu za Ostrożny.

Modyfikatory zdolności:

AP	-1	0	1	2	3	4	5
Bazowo +	0,8	1	1,5	1,9	2,25	2,5	2,65
Impet	0,15	0,35	0,3	0,25	0,15	0,1	0,05
Bez osłon	0,1	0,25	0,2	0,15	0,1	0,1	0,05
Żräcy	0,05	0,05	0,1	0,25	0,4	0,5	0,55
Waagh (-)	0,01	0,02	0,05	0,04	0,04	0,03	0,02
Przebijająca (*)	1,5	2	2,5	2,7	2,8	2,9	3

X	2	3	6
Rozprysk(X)	1,95	2,8	4,3
Zabójczy(X)	1,9	2,6	3,8

Niebezpośredni	*1,2
Namierzanie	*1,1; bez osłon i patrz szansa trafienia
Zużywalny	*0,4
Podkręcenie	*1,4
Zemsta	*1,1
Niezawodny	Jakość w szansie trafienia wynosi 2
Precyzyjny	*1,5
Szturmowa	Wyceń również jak broń wręcz
Brutalny	*1,1

Aury kosztują tyle, ile wykupienie zapewnianej zdolności dla 8 wytrzymałości. Aby działały w zasięgu 12" należy wykupić je drugi raz. Wybierz, czy działa na wrogów czy sojuszników i czy zapewnia, czy neguje wybraną zdolność.

Spaczenie: 30

Ocięzość: 20

Radio: 3

Strach(X): $0,75 * X$

Zdolności aktywne

Mag(X): $X * 8$. Przygotuj listę czarów, czyli 6 zdolności o koszcie do 15 na punkt mocy lub trafień z broni o jakości 4 i koszcie do 7 na punkt mocy.

Przekaźnik: 4

Łatanie: 20

Rozkaz: jak Aura, ale dla 10 wytrzymałości.

Koordynacja: 45

Przepowiednia: 45

Mobilizacja: 30

Presja: 45