

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 sześciocienną kością. Wynik na kostce większy lub równy testowanej cesze 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).

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

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.

Ostona: Oddział w którym większość modeli jest w większości wewnątrz ostony lub za elementami blokującymi pole widzenia, maj +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 tyłoma kośćmi ile ran potrzeba, aby je zniszczyć. Za każdą 1 oddział 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 rozpoczynał rozstawienie. W każdej kolejnej rundzie zaczyna gracz, który w poprzedniej rundzie wyczerpał aktywację 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 pozostawać w odległości do 1" od przynajmniej jednego innego modelu i w odległości do 9" od wszystkich pozostałych modeli. Oddziały mogą znajdować się w odległości mniejszej niż 1" od innych oddziałów tylko gdy na nie szarżują.

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

profilu muszą atakować ten sam cel. Modele strzelające wykonują jeden test jakości na atak, a każdy sukces oznacza trafienie.

Szarża: Szarżujące oddziały 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 szarżującego 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 szarżująca 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. Oddział 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 oddział 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 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 broni: 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.

Zwinny: ignoruje trudny teren.

Niegrabny: 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.

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

Nieustraszony: Wykonuje jeden test przegrupowania mniej.

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

Furia: podczas szarży naturalne 6 dają dodatkowe zwykłe trafienie.

Nieustępliwy: jeżeli model się nie poruszył naturalne 6 dają dodatkowe zwykłe trafienie.

Kontra: może wykonać kontratak przed szarżującym oddziałem, 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. Przestaje 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.

Masywny: Są na nim wydzielone elementy o własnej wytrzymałości, które mogą zostać zniszczone wraz z przypisanymi do nich zdolnościami i bronią. Wytrzymałość modelu jest równa początkowej sumie wytrzymałości jego elementów. Podczas przydzielania ran każdy element traktowany jest jak osobny model, choć rany ponad maksimum nie przepadają. Nie może dołączyć do oddziału.

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

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

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 aktywację. 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.

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

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) miał 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.

Ciężki: -1 do ataku, jeżeli atakujący się poruszył.

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

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

Zużywalny: Można użyć tylko raz na grę.

Niezawodny: Atakuje z jakością 2+.

Rozrywający: Naturalne 6 na trafienie dają dodatkowe normalne trafienie.

Precyzyjny: Atakujący rozdziela rany.

Żrący: W testach obrony nie ma automatycznych sukcesów.

Szturmowa: Można nią wykonywać ataki wręcz.

Bez osłon: Ignoruje osłonę.

Bez regeneracji: Ignoruje regenerację.

Podkręcenie: raz na grę może być dodatkowy raz.

Koszt oddziału jest sumą kosztów modeli w nim.
Koszt modelu jest sumą kosztu bazowego, kosztu broni i kosztu zdolności.

Koszt bazowy wynosi 5 * modyfikator jakości * modyfikator obrony * modyfikator wytrzymałości.

Modyfikator jakości

| | | | | | |
|-----------------------------|------|-----|------|-----|------|
| Jakość | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| Modyfikator | 0,8 | 0,9 | 1 | 1,1 | 1,2 |
| Nieustraszony/ Straceńcy | 1,05 | 1,1 | 1,15 | 1,2 | 1,25 |

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 | 0,67 | 0,9 | 1,25 | 1,6 | 1,95 |
| Niewrażliwy | 1,2 | 1,3 | 1,5 | 1,8 | 2,05 |
| Regeneracja | 1,2 | 1,4 | 1,8 | 2,3 | 3 |

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 należy zapłacić za każdy punkt wytrzymałości

| | | | |
|--------------------|--------------|------|--------|
| Zdolność | Cena | Aura | Rozkaz |
| Zasadzka | 2 | - | - |
| Zwiadowca | 2 | - | - |
| Szybki/Wolny | 1/-1 | 8 | 10 |
| Harcownik | 1,5 | 12 | 15 |
| Nieruchomy | -2,5 | - | 25 |
| Zwinny | 0,5 | 4 | 5 |
| Niezgrabny | -0,5 | 4 | 5 |
| Latający | 1 | 8 | 10 |
| Samolot | 3 | - | - |
| Furia | Parz broń | 24 | 30 |
| Nieustrasliwy | 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 jakość | 12 | 15 |
| Straceńcy | Patrz jakość | 12 | 15 |
| Strażnik | 3 | 24 | 30 |

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.
Strach(X): 0,75*X
Masywny: Licz sumę wytrzymałości elementów, zamiast wytrzymałości całego modelu.

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 |

Szansa trafienia wynosi 7-jakość, +1 za Rozrywający, +0,65 za Furia, Nieustrasliwy lub Impet, +0,35 Namierzanie, -0,35 za Ciężki.

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 |
| Żrący | 0,05 | 0,05 | 0,1 | 0,25 | 0,4 | 0,5 | 0,55 |

| | | | |
|-------------|------|-----|-----|
| Rozprysk | 2 | 3 | 6 |
| Modyfikator | 1,95 | 2,8 | 4,3 |

| | | | |
|-------------|-----|-----|-----|
| Zabójczy | 2 | 3 | 6 |
| Modyfikator | 1,9 | 2,6 | 3,8 |

| | |
|-----------------|---|
| Niebezpośredni | *1,2 |
| Namierzanie | *1,1;bez osłon i patrz szansa trafienia |
| Zużywalny | *0,4 |
| Podkręcenie | *1.4 |
| Niezawodny | Jakość w szansie trafienia wynosi 2 |
| Precyzyjny | *1,5 |
| Szturmowa | Wyceń również jak broń wręcz |
| Bez regeneracji | *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.

Zdolności aktywne

Mag(X): X*8. Przygotuj listę czarów, czyli 6 zdolności o koszcie do 12 na punkt mocy lub trafień z broni o jakości 4 i koszcie do 6 na punkt mocy.
Przekaznik: 4
Łatanie: 20
Rozkaz: jak Aura, ale dla 10 wytrzymałości.
Radio: 3

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.
Stare OPR: zdecydowana większość zdolności i jednostek z oficjalnego OPR powinna być kompatybilna z tymi zasadami i może być użyta.
Znacznik zużycia: wszystkie bronie zużywalne i podkręcane muszą być zużyte w tym samym ataku.