

Najważniejsza zasada: Jeśli zasady są niejasne, kieruj się zdrowym rozsądkiem i osobistymi preferencjami. Jeżeli gracze nie mogą dojść do porozumienia, wylosujcie, kto decyduje.

Test: Rzut k6. Wynik większy lub równy niż cel oznacza sukces. Wyrucone 6 zawsze oznacza sukces, a 1 porażkę.

Armie: Gracze przygotowują dwie armie o podobnej wartości punktowej składające się z 4-8 oddziałów i 1-4 bohaterów.

Oddziały: Modele o wspólnej wytrzymałości, jakości, obronie i zdolnościach pasywnych mogą być łączone w oddziały.

Pole bitwy: Gra toczy się na polu bitwy wystarczającym, by wyznaczyć dwie odległe od siebie o 24" strefy rozstawienia, pozwalające swobodnie rozmieścić przygotowane armie. Zalecany rozmiar to 6'x4' z ponad 15 elementami terenu.

Teren: Oddział znajduje się wewnątrz terenu, gdy większość modeli w większości znajduje się w jego obrębie. Przerwy pomiędzy elementami terenu tego samego typu mniejsze niż 1" traktowane są jak ich część.

Niedostępny: Żaden model nie może się na nim zatrzymać. Nie można się przez niego przemieszczać.

Blokujący: Blokują linię wzroku.

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

Niebezpieczny: Gdy oddział po raz pierwszy podczas aktywacji poruszy się przez niebezpiecznym terenie, rzuć tyłoma kośćmi, ile ran potrzeba, aby go zniszczyć. Za każdą 1 otrzymuje ranę.

Obronny: Modele wewnątrz mają osłonę.

Cele: Jeden z graczy umieszcza 5 celów, z czego co najmniej jeden powinien znaleźć się w każdej ze stref rozstawienia oraz po lewej i prawej stronie pola bitwy. Cele powinny znajdować się co najmniej 12" od siebie i 6" od krawędzi mapy. Na koniec każdej tury, jeśli oddziały tylko jednego gracza znajdują się w odległości 3" od celu, zostaje on przez niego zajęty. Pozostaje zajęty pomiędzy rundami. Gra kończy się po 4 rundach. Wygrywa gracz, który na koniec kontroluje więcej celów.

Rozstawienie: Drugi z graczy wybiera jedną ze stref rozstawienia i rozpoczyna naprzemienne wystawianie oddziałów. Każdy rozstawiony oddział zostaje Ufortyfikowany.

Runda: Gra rozgrywana jest w rundach, podczas których gracze naprzemiennie aktywują po jednym oddziale, zaczynając od gracza, który w poprzedniej rundzie zakończył aktywację (rozstawienie w pierwszej rundzie) jako pierwszy.

Aktywacja: Gracz wybiera oddział, który jeszcze nie był aktywowany w tej rundzie i wykonuje nim dwie różne akcje.

Manewr: Oddział wykonuje Ruch. Można wykonać wielokrotnie w aktywacji.

Obrona: Oddział zyskuje stan Ufortyfikowany.

Ostrzał: Oddział może strzelać do dwóch celów w polu widzenia, ale wszystkie bronie o tym samym profilu muszą mieć ten sam cel. Modele mogą atakować bronią dystansową która ma cel w zasięgu. Ostrzału nie można wykonać, jeżeli jakkolwiek wrogi oddział znajduje się w zasięgu 3" i linii wzroku.

Szarża: Oddział wykonuje Związanie tak aby, znalazł się 1" od wszystkich celów. Modele znajdujące się w odległości do 2" od nich wykonują atak bronią wręcz, każdy w najbliższy cel. Następnie obrońcy którzy nie są wyczerpani mogą przerwać, aby wykonać kontratak według tych samych zasad, ale zostaną

po tym wyczerpani, jeżeli atakujący nie zostanie pokonany. Jeżeli żaden oddział nie został zniszczony, szarżujący musi cofnąć się na odległość 1" od obrońcy.

Akcje specjalne zapewniane przez specjalne zasady.

Przegrupowanie: Po każdej akcji, każdy oddział który otrzymał w niej więcej ran niż zadał, wykonuje test jakości. Jeżeli nie jest powyżej połowy początkowej wytrzymałości wykonuje dodatkowy test. Jeżeli walczył wręcz również wykonuje dodatkowy test. Za każdy nieudany test staje się wyczerpany, przyszpilony lub zniszczony.

Odzyskiwanie ran: Po wykonaniu wszystkich akcji oddział może odzyskiwać rany. Najpierw zadecyduj o użyciu zdolności i ustal sumę ran. Za każdą odrzuć znacznik ran lub, jeżeli oddział ich nie ma, ustaw w dozwolonym miejscu pokonany wcześniej jego model i dodaj rany równego jego wytrzymałości minus 1.

Przerwania: Domyślnie można wykonać przed wyborem akcji. Aktywny gracz rozpatruje wybrane zdolności i oddaje możliwość przeciwnikowi. Przerwanie musi zostać rozpatrzone w całości, zanim będzie można rozpocząć następne.

Ruch: Przesuń każdy model oddziału o maksymalnie 6".

Modele muszą pozostawać w odległości do 1" od innego modelu z oddziału i do 6" od wszystkich pozostałych jego modeli oraz dalej 1" od modeli z innych oddziałów.

Związanie: Ruch, w którym każdy model rusza się najkrótszą możliwą drogą tak, aby być w kontakcie z celem. Jeżeli to nie możliwe, by być najbliżej celu.

Atak: Wykonaj jeden test jakości na atak, każdy sukces oznacza trafienie. Za każde trafienie cel wykonuje test obrony, za każde niepowodzenie otrzymuje ranę. Jeżeli wynik wynosił 1, a trudność nie wynosiła 2+, ranę przydziela atakujący, pozostałe obrońca. Przydziel je wszystkie razem na koniec ataku, zaczynając od atakującego.

Rany: Przydzielający może odrzucić tyle ran, ile wynosi wytrzymałość modelu, aby go pokonać. Musi to zrobić, jeżeli oddział ma tyle lub więcej ran co najwyższa wytrzymałość modelu w oddziale. Pozostałe rany zostają na oddziale.

Ostona: Jeżeli większość modeli w atakowanym oddziale ma osłonę, to atakujący ma -1 do trafienia, lub jeżeli szansa trafienia wynosi już 6+, broniący się otrzymuje +1 do obrony.

Wyczerpany: Nie może atakować. Odrzuć jako akcje.

Przyszpilony: Nie może wykonywać akcji Manewr i realizować celów. Jeżeli Oddział jest jednocześnie Przyszpilony i Ufortyfikowany odrzuć oba te stany.

Ufortyfikowany: Ma +1 do obrony i nie blokuje linii wzroku. Odrzuć na początku jego aktywacji.

Zdolności broni: rozpatrywane podczas ataku daną bronią.

Zdolności pasywne: działają stale.

Zdolności aury(X): działają na oddziały w zasięgu X" lub na oddział z danym modelem (jeśli brak X).

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

Zasady opcjonalne: Do zastosowania przed grą, po zgodzie obu stron.

Podstawowe: Zalecane zawsze.

Struktura armii: Żaden oddział nie powinien być więcej niż 4 razy droższy od najtańszego albo posiadać w sumie więcej niż 24 wytrzymałości.

Balans jednostek: Koszt broni modelu, powinien wynosić od 5 do 25 razy modyfikator pancerza na punkt wytrzymałości.

Znaczniki zdolności: Oddział powinien mieć nie więcej niż jeden rodzaj zdolności aktywnej wymagającej śledzenia użycia.

Fabularne cele: Zamiast znaczników celów, użyj elementów terenu na które można wejść, nie sprawdzaj 3" tylko obecność na danym terenie.

Płaska linia wzroku: Zalecana podczas gier turniejowych

Linia wzroku: Atakujący wybiera model, od którego sprawdza linię wzroku i zasięg wszystkich ataków. Jeżeli może poprowadzić prostą linię przez podstawkę celu i swoją ma linię wzroku. Jeżeli jest punkt podstawki celu do którego nie można poprowadzić takiej linii cel ma osłonę.

Zawansowany teren: Zalecany dla doświadczonych graczy.

Podniesiony: Oddziały wewnątrz są podniesione. Podczas sprawdzania linii wzroku od i do takiego oddziału bierz pod uwagę tylko teren podniesiony lub w zasięgu 3" od drugiego oddziału. Jeżeli oddział, który nie jest na podniesieniu, atakuje oddział na podniesieniu, ma -6" do zasięgu broni przy strzale, a podczas szarży traktowany jest jakby przechodził przez niebezpieczny teren.

Pośredni: Oddziały w nim traktowane są jak podniesione podczas interakcji z podniesionymi oddziałami.

Zastaniający: Blokuje linię wzroku, z wyjątkiem do i od oddziałów wewnątrz.

Niski: Jeżeli linia wzroku w całości przechodzi przez nią, model ma osłonę.

Warianty misji: Zalecane dla doświadczonych graczy.

Na końcu każdej rundy liczy punkty za kontrolowane cele, o zwycięstwie decyduje suma.

1. Jak 1 oraz po 1 i 2 rundzie każdy cel jest wart 1 pkt, 2 pkt po trzej i 3 pkt po czwartej. Na początku 3 rundy usuń skrajne cele poza strefami rozstawienia. Na początku 4 rundy usuń cele w strefach rozstawienia.
2. Każdy gracz wybiera jeden swój oddział. Dopóki jest na planszy liczy się jako kontrolowany cel.
3. Na końcu każdej rundy oddziały, które kontrolują punkt, otrzymują ranę.
4. Na końcu rundy, jeżeli zdobyłeś punkt, który już kontrolujesz, zdejmij go z planszy, zachowując kontrolę.
5. Jeżeli na końcu rundy kontrolujesz cel poza swoją strefą rozstawienia, możesz przesunąć go o 6".
6. Jeżeli ktoś kontroluje 3 cele natychmiast wygrywa.
7. Oddziały w zasięgu kontrolowanego celu mają osłonę.

Karty strategiczne: Zalecane dla doświadczonych graczy.

Przed grą każdy gracz wybiera 3 Zadania i 3 Wsparcia i tworzy z nich talię 9 kart strategicznych składających z zadania i wsparcia każda. Na początku gry dobiera 3 z nich. Na końcu każdej rundy (w tym rozstawienia), po sprawdzeniu kontroli

punktów, sprawdzamy wyłożone zadania, potem gracze mogą wyłożyć po jednej karcie, potem wykorzystać wsparcia. Jeżeli gracz zrealizuje zadanie z odwraca kartę i liczy na koniec gry jako PZ, a przeciwnik dobiera nową kartę. Skorzystanie ze wsparcia zawsze wymaga odrzucenia danej karty.

Zadania:

- Natarcie: Kontroluj cel poza strefami rozstawienia wybrany przez przeciwnika.
- Natarcie: Wrogi oddział wybrany przez przeciwnika jest pokonany.
- Natarcie: Wybierz cel kontrolowany przez przeciwnika; jeżeli takich nie ma, to przeciwnik wybiera dowolny. Kontroluj go.
- Obrona: Nie ma nieprzyszpilonych wrogów w twojej strefie rozstawienia. Odrzuć kartę.
- Obrona: Twój oddział wybrany przez przeciwnika nie jest pokonany.
- Dywersja: W strefie rozstawienia przeciwnika jest więcej twoich oddziałów niż wroga. Możesz położyć kartę z ręki jako dodatkowe zrealizowane zadanie.
- Dywersja: Kontroluj wybrany przez przeciwnika element terenu.
- Zwiad: Kontrolujesz wybrany cel poza swoją strefą rozstawienia. Staje się neutralny.
- Zwiad: 12" od każdego celu jest twój oddział.
- Zwiad: 12" od każdego wroga jest twój oddział.

Wsparcia:

- Przerwij, aby wybrany oddział przestał być Wyczerpany.
- Przerwij, aby wybrany oddział został Ufortyfikowany.
- Odrzuć zamiast wykonywać Przegrupowanie.
- Odrzuć tę i dodatkową kartę, zamiast oddać inicjatywę.
- Odrzuć dodatkową kartę, aby w pełni uleczyć i przenieść wybrany przez przeciwnika twój pokonany oddział do rezerw. Możesz najpierw pokonać swój oddział.
- Zagraj podczas leczenia i odrzuć kartę, aby przywrócić połowę możliwych do odzyskania ran oddziału.
- Przerwij swoją aktywację, aktywny oddział może w niej wielokrotnie wykonywać Szarżę, jeżeli mają różne cele.
- Przerwij swoją aktywację. Aktywny oddział wykonuje test trudnego terenu i może w niej wielokrotnie wykonywać Ostrzał, jeżeli mają różne cele.
- Przerwij, aby usunąć z gry jeden element Niedostępnego lub blokującego terenu nie będącego 3" od celu.
- Odnów swoje zdolności tak, jakby zmieniła się runda.
- Przerwij, +1AP dla aktywnego oddziału w tej aktywacji.

Małe starcia: Zalecane podczas gier, gdzie większość oddziałów ma jeden model (około 300 punktów).

Rozkaz i podobne zdolności nie zużywają ładunku na 4+.

Aury bez zasięgu działają na oddziały w zasięgu 6".

Rozprysk pozwala zaatakować każdy model w zasięgu X".

Zamiast za bycie poniżej połowy wytrzymałości, wykonaj dodatkowy test za brak Świerzy.

Każdy oddział rozpoczyna ze stanem:

Świerzy: Modele w tym oddziale nie mogą zostać pokonane i wykonują podwójną liczbę ataków. Gdy oddział ma więcej ran niż suma jego wytrzymałości, odrzuć wszystkie rany i ten stan.

Pasywne:

Bohater: Może być dołączony do dowolnego oddziału. Jeżeli w wyniku tego część oddziału będzie miała zdolności wpływające na cały oddział, przeciwnik wybiera czy są aktywne. Może wykonywać testy przegrupowania za cały oddział, ale oddział korzysta z obrony wybranej przez przeciwnika. Nie może zostać przywrócony do gry. Jego rozmiar jest traktowany jakby miał 2 razy mniejszą wytrzymałość.

Zasadzka: Nie rozstawia się przed grą. Podczas pierwszej rundy, zamiast normalnej aktywacji rozstaw w dowolnym miejscu. Nie kontroluje celów w pierwszej rundzie.

Zwiadowca: Jeżeli nie rozstawieś przed tym oddziałem, oddziałów bez zdolności Zwiadowca lub Samolot, możesz raz ruszyć ten oddział o 6" zamiast rozstawić następnym.

Szybki/Wolny: Porusza się o +/- 2".

Harcownik: Przed Leczeniem możesz się ruszyć o 2".

Nieruchomy: Po rozstawieniu nie może się przemieszczać i nie może zostać przyszpilony. Podczas walki wręcz może atakować oddziały w zasięgu 3".

Zwinny: Ignoruje trudny i niebezpieczny teren.

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

Latający: Ignoruje teren i jednostki podczas ruchu. Wciąż jest uznawany za przechodzący przez punkt końcowy.

Samolot: Nie możesz aktywować oddziału bez tej zdolności, jeżeli masz nieaktywowany oddział z nią. Jako pierwszą akcję musi wykonać ruch i przemieścić się 30"-36" w jednej linii. Nie może być przyszpilony, kontrolować punktów, szarżować, ani być celem szarży. Nie blokuje ruchu, ani widzenia innych jednostek. Ma osłonę, a jednostki strzelające do niego mają -12" zasięgu. Wysoki, Latający, Zwinny.

Nieustraszony: Nie testuje przegrupowania, gdy oddział jest powyżej połowy początkowej wytrzymałości.

Straceńczy: Za każdy nieudany test przegrupowania wykonaj test trudnego terenu zamiast normalnych konsekwencji.

Furia: Podczas szarży naturalne 6 dają dodatkowe trafienie.

Przygotowanie: Jeżeli jest Ufortyfikowany, +1 do rzutów na 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 przestaje być uznawany za szarżujący.

Regeneracja: Na koniec każdej aktywacji odzyskujesz K3 rany, ale nie więcej niż liczba straconych w tej aktywacji.

Niewrażliwy: Podczas testów obrony naturalna 5 daje automatyczny sukces.

Maskowanie: Ma osłonę, gdy jest dalej niż 3" od wrogów.

Parowanie: Ma osłonę podczas walki wręcz.

Tarcza: +1 do testów obrony, gdy nie jest przyszpilony.

Okopany: +1 do testów obrony, gdy ma osłonę z terenu.

Transport(X): Przyjazne oddziały o łącznej wytrzymałości do X mogą zostać transportowane przez ten oddział. Jeżeli oddział składa się z kilku modeli z Transport(X), ich pojemność sumuje się. Transportowany oddział jako swoją akcję może zostać rozstawiony: wszystkie jego modele muszą zostać ustawione w odległości do 3" od dowolnych modeli transportującego oddziału. Następnie przestaje być transportowany. Oddział, którego wszystkie modele znajdują się do 3" od transportującego oddziału, może jako swoją akcję zostać zdjęty z planszy i stać się transportowany, jeżeli dostępna pojemność

na to pozwala. Jeżeli część modeli transportującego oddziału zostanie zniszczona, transportowane oddziały mogą tymczasowo przekraczać jego pojemność. Jeżeli ostatni model transportującego oddziału zostanie zniszczony, nadmiarowe rany przechodzą na najliczniejszy transportowany oddział, a następnie wszystkie transportowane oddziały muszą zostać natychmiast rozstawione jak wyżej i stają się Wyczerpane. Jeżeli transportujący oddział wykona podwójny ruch lub początkowy ruch zdolności Samolot, wszystkie transportowane oddziały zostają Przyszpilone. Transportowane oddziały są rozstawiane razem z transporterem, w jednej aktywacji i muszą mieć te same zdolności wpływające na Rozstawienie.

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

Aktywne:

Mag(X): Otrzymuje X żetonów mocy na początku każdej rundy, do maksymalnie 2X. 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.

Łatanie: W twojej aktywacji oddział w zasięgu 3" leczy k3 rany.

Męczennik: W twojej aktywacji możesz zostać pokonany, aby twój oddział odzyskał liczę ran równą twojej wytrzymałości. Nie możesz zostać przywrócony podczas tej aktywacji.

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

Aury:

Radio: Gdy model w twoim oddziale używa zdolności o zasięgu 12" lub więcej, może wybrać oddział sojusznicy odległy do 24", który też ma radio.

Broni:

AP(X): -X do rzutów na obronę przed trafieniami 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 zadaj X ran, ale nie więcej niż najniższa, jeżeli przydziela obrońca, lub najwyższa, jeżeli przydziela atakujący, wytrzymałość w oddziale.

Niebezpośredni: Nie wymaga linii wzroku. Nie może atakować celów Latających.

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

Namierzanie: Ignoruje negatywne modyfikatory do trafienia i zasięgu.

Niezawodny: Atakuje z jakością 2+.

Precyzyjny: Atakujący rozdziela wszystkie rany.

Szturmowa: Można nią wykonywać również ataki wręcz.

Podwójny: 6 na trafienie dają dodatkowe normalne trafienie.

Brutalny: W teście obrony nie ma automatycznych sukcesów.

Nieporęczny: Nie może atakować oddziałów w zasięgu 12".

Dodatkowe zdolności:

Pasywne:

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

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

Zemsta: Nie przydzielaj ran od razu, tylko przed Leczeniem w aktywacji tego oddziału. Przeciwnik przydziela rany w zwykłym momencie, ale nie może używać wcześniej przydzielonych ran.

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

Dywerański: Jeżeli jesteś bliżej strefy rozstawienia przeciwnika niż atakowany oddział, przed wykonaniem ataków przeciwnik wybiera, czy podwaja ich liczbę, czy zostaje Przyszpilony.

Rezerwa: Jak zasadzka, ale tylko do twojej strefy rozstawienia.

Wrak: Gdy zostaniesz pokonany, teren, który zajmujesz, do końca bitwy uznawany jest za niebezpieczny i trudny oraz zapewnia ostonę.

Rój: Gdy ten oddział jest celem, ignoruj zdolność Zabójczy na broni, ale bronie z Rozprysk działają zawsze z pełną efektywnością.

Zwrot: Na końcu ruchu w swojej aktywacji wybiera w którą stronę jest zwrócony (nie może tego zmienić poza swoją aktywacją). Jego usytuowanie wyznacza 4 nakładające się strefy, każda o kącie 180°: przód, tył, lewo, prawo. Jeżeli oddział, który go atakuje jest cały w tylnej strefie, otrzymuje -1 do obrony. Co najmniej połowa jego broni musi być przypisana do strefy i może atakować tylko cele, które w pełni się w niej znajdują. Pozostałe muszą atakować jeden oddział.

Wysoki: Sprawdza linię wzroku jakby był na podwyższeniu.

Strażnik: Możesz przerwać w aktywacji przeciwnika, aby wykonać Ostrzał. Następnie twój oddział zostaje wyczerpany.

Ochroniarz: Bohater. Oddział może korzystać z twojej obrony. Kontrolujący nie może pokonywać innych modeli w oddziale.

Niestrudzony: Może wykonywać tę samą akcję wielokrotnie w aktywacji.

Mistrzostwo(X): Każda twoja broń ma zdolność X.

Bastion: Nie zostajesz wyczerpany po kontrataku.

Zasady Armii: (zdolności pasywne wycenianie przy założeniu, że ma je prawie każdy oddział w rozpisce)

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 aktywacji rzuć tyłoma kośćmi, ile ran może odzyskać ten oddział. Na 4+ odzyskuje jedną ranę.

Odwody: Przed rozstawieniem podziel oddziały z tą zdolnością bez zdolności Zwiadowca, Zasadzka lub Rezerwa na dwie grupy. Przeciwnik wybiera jedną z nich, a oddziały w niej zyskują zdolność Rezerwa.

Aktywne:

Klątwa(X): Raz na rundę możesz przerwać, aby wrogie oddziały w zasięgu 12" od teraz do końca aktywacji (nie) miały zdolność X.

Oznaczenie(X): Raz na rundę możesz przerwać, aby sojuszniczy oddział, który atakuje oddział w zasięgu 12", od teraz do końca aktywacji (nie) miał zdolność X.

Aury:

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

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

Broni:

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

Przebijająca: Każde trafienie zadaje liczbę ran równą wynikowi kostki obrony, jeżeli nie było rzutu to 2.

Przełamanie: Jeżeli cel jest w zasięgu celu misji, wykonuje podwójną liczbę ataków.

Przewidywalny: Jeżeli cel jest Przyszpilony, wykonuje podwójną liczbę ataków.

Podkręcenie: W ostatniej rundzie wykonuje podwójną liczbę ataków.

Porażenie: Podczas sprawdzania kto wygrał walkę wręcz, rany zadane tą bronią liczą się podwójnie.

Zguba: Licz rany otrzymane taką bronią w aktywacji. Zmniejsz liczbę ran odzyskanych o nią. Modele pokonane przez przydzielenie pierwszych ran do tej liczby zostają zniszczone i nie mogą wrócić do gry.

Dezintegracja: Naturalne 6 na trafienie ranią bez rzutu na obronę.

Zużywalny: Można użyć tylko raz na grę. Limit jeden rodzaj broni z tą zdolnością na oddział.

Finezja: Wynik udanego rzutu na trafienie możesz traktować jak wynik rzutu na obronę.

Sterowany: Zanim wykonasz atak tą bronią, dla każdego powiązanego znacznika ustaw go w zasięgu broni od jego obecnej pozycji albo wykonaj atak z jego pozycji i go odrzuć. Następnie wykonaj zwykły atak albo ustaw nowy znacznik w zasięgu. Możesz mieć dwa znaczniki na planszy, są wspólne dla całego oddziału. Po wystawianiu rozstaw jeden znacznik.

Koszt oddziału jest sumą kosztów modeli w nim.

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

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

Modyfikator morale wynosi 1,3- (jakość -1)/10*mnożniki: 0,5 za Nieustraszony i Straceńcy

Modyfikator obrony

Wygląd	Brak zbroi	Lekka zbroja	Ciężka zbroja	Lekki pancerz	Ciężki pancerz
Obrona	6	5	4	3	2
Bazowy +	0,9	1	1,25	1,65	2,3
Delikatny (-)	0,1	0,05	0,05	0,05	0,05
Niewrażliwy	0,25	0,3	0,2	0,1	0,05
Waagh (-)	0,01	0,02	0,03	0,03	0,03
Odrodzenie	0,35	0,4	0,5	0,65	0,9

Modyfikator wytrzymałości

Wytrzymałość	Modyfikator	Wielkość
1	1	Lekka piechota
2	2,15	Ciężka piechota
3	3,5	Mate potwory lub pojazdy
4	5	Bohater ciężkiej piechoty
6	8	Chimera, Sentinel
9	13	Drednot, Lemman Russ
+3	+5	

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

Zdolność	Cena	Aura	Rozkaz
Zasadzka	4 i patrz broń	-	-
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
Furia	Parz broń	24	30
Przygotowanie	Parz broń	28	35
Dobrze/źle strzela	Parz broń	-	-
Kontra	1	8	10
Delikatny	Patrz obrona	4	5
Niewrażliwy	Patrz obrona	12	15
Regeneracja	4	32	40
Maskowanie	2	16	20
Parowanie	1,5	12	15
Okopany	1	8	10
Tarcza	1,25	10	12,5
Nieustraszony	Patrz morale	12	15
Straceńcy	Patrz morale	12	15
Strażnik	Parz broń	72	90
Instynkt	-1	8	10
Zdobycia	3	24	-
Cierpliwy	1	8	10
Dywerysant	Parz broń	26	32,5
Rój	0,25	-	-
Ostrożny	Patrz broń	34	42,5
Zwrot	-1	-	-
Niestrudzony	Parz broń	64	80
Bastion	Parz broń	24	30

Transport(X): w zależności od innych zdolności modelu, X*(1+ 3

za Samolot, 0,5 za Latający, 0,25 za Szybki/Zwinny)

Samolot: 3*wytrzymałość, Przygotowanie i Niestrudzony są ignorowane

Mistrzostwo (X): policz koszt broni jakby miały X. Na potrzeby Aur weź większą różnicę kosztu broni z X i bez: Zasięg 24", 1 atak AP2 lub zasięg wręcz, 2 ataki AP2

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 lub Impet, +0,5 za Szpica, patrz tabela zasięgu za

Ostrożny, +(7-jakość)*(6-jakość)^2/50 za Finezja,

+(2,9/modyfikator AP-1) za Dezintegracja, +0,65 za

Przygotowanie lub +0,2 jeżeli Przygotowanie i Niestrudzony, - 0,3 jeżeli brak Namierzenie -0,6 dla broni dystansowej lub -0,3 dla broni wręcz, min 0,9

Modyfikatory zdolności:

AP	-1	0	1	2	3	4	5
Bazowo +	0,75	1	1,4	1,8	2,1	2,3	2,4
Impet	0,15	0,35	0,3	0,25	0,15	0,1	0,05
Waagh (-)	0,01	0,02	0,05	0,04	0,04	0,03	0,02
Brutalny	0	0,01	0,02	0,1	0,2	0,3	0,4
Przebijająca (*)	1,5	2	2,5	2,7	2,8	2,9	3

X	2	3	6
Rozprysk(X)	1,9	2,7	4,3
Zabójczy(X)	1,8	2,5	3,8

Niebezpieędni	*1,2
Namierzenie	*1,1 i patrz szansa trafienia
Zużywalny	*0,4
Podkręcenie	*1,05
Zemsta	*1,2
Niezawodny	Jakość w szansie trafienia wynosi 2
Przeciwny	*1,5
Szturmowa	Wyceń również jak broń wręcz
Przetamianie	*1,5
Przewidywalny	*1,2
Rezerwa	*0,6
Zasadzka	*0,6 broni dystansowej
Porażenie	*1,1 broni wręcz
Zguba	*1,05
Odwody	*0,75 jeżeli brak Rezerwa, Zwiadowca lub Zasadzka
Strażnik	*1,7 dystansowa
Niestrudzony	*1,5
Sterowany	*1,5
Bastion	*1,2 broni wręcz
Dywerysant	*1,2

Aura: X kosztuje tyle, ile X dla wytrzymałości równej 4/3 wytrzymałości modelu z nią, min 8 max 24. Aura 12": +8

Spaczenie: 30

Ociężałość: 20

Radio: 3

Męczennik: 5

Zdolności aktywne

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

Łatanie: 20

Rozkaz, Oznaczenie i Klątwa : jak Aura z +2 wytrzymałości.

Uwaga projektowa: większość zdolności aktywnych i aur jest wyceniana tak, aby ograniczyć zbyt mocne kombinacje – oznacza to jednak, że trzeba uważać kombinacje sensownie fabularnie, ale słabe mechanicznie; w takich sytuacjach na ogół pomaga konwencja Znaczników Ulepszeń. Naturalnie oczekiwany jest również umiar w wykorzystywaniu znalezionych zbyt mocnych kombinacji.

Konwencje: uzgodnienia między graczami, które mogą znacząco zmienić odbiór gry, nie zmieniając zasad.

Znaczniki Ulepszeń: Zalecane zawsze, bo ułatwia projektowanie armii, ale wymaga czytelnej deklaracji.

Modele ze specjalnym wyposażeniem jak sztandar czy skaner, są traktowane nie jako modele z Aurą lub inną zdolnością, a jako oznaczenie, że oddział wykupił opcjonalną zdolność pasywną (której nie traci po ich zniszczeniu).

Regimenty: Zalecane, dla chcących spróbować bardziej manewrowej lub tradycyjnej gry.

Cała tacka kilkunastu modeli, powinna być w rozpisce jednym modelem z wysoką wytrzymałością i cechami Rój i Zwrot.

Zalecamy, aby wszystkie oddziały miały cechę Zwrot i Przygotowanie i nie więcej niż 2 „modele”.

Reakcje: Nie zalecenie, bo spowalnia dynamikę gry.

Wszystkie oddziały mają Strażnik.