



W poprzednich częściach Akademii StarCrafta omówiliśmy przygotowanie bitwy, podstawowy przebieg rozgrywki oraz wykorzystanie kart i zasobów. Teraz przyjrzymy się mechanice ataku: od odczytania profilu broni aż po usunięcie zniszczonych modeli.

System walki w StarCraft: Tabletop Miniature Game opiera się na trzech kolejnych pulach kości:

Attack Pool → Armour Pool → Damage Pool

Najpierw atakujący sprawdza trafienia, następnie obrońca wykonuje rzuty pancerza, a kości, które przetrwają całą sekwencję, zadają obrażenia.

1. Jak czytać profil broni?

Każda broń posiada zestaw parametrów określających jej zasięg, skuteczność i potencjalne cele.

Parametr	Znaczenie
----------	-----------

RNG	zasięg broni
-----	--------------

Target	rodzaj jednostek, które broń może atakować
--------	--

RoA	liczba kości ataku przypadająca na strzelający model
-----	--

Hit	minimalny wynik potrzebny do trafienia
-----	--

Surge Type Combat Tag aktywujący efekt Surge

Parametr Znaczenie

S Dice rodzaj kości określającej liczbę trafień omijających Armour

DMG obrażenia zadawane przez każdą kość w Damage Pool

Keywords dodatkowe zasady broni

RNG – zasięg

RNG określa maksymalną odległość, z jakiej broń może atakować.

W przypadku broni do walki wręcz zamiast wartości liczbowej najczęściej pojawia się oznaczenie E, czyli Engagement Range.

Niektóre bronie szablonowe posiadają oznaczenie:

- FT – Flamer Template;
- BT – Blast Template.

Target – dozwolony cel

Broń może mieć jeden z trzech rodzajów celu:

- Ground – może atakować jednostki naziemne;
- Flying – może atakować jednostki latające;
- All – może atakować oba rodzaje jednostek.

Sama widoczność i odpowiedni zasięg nie wystarczają. Jeżeli profil nie pozwala atakować danego Combat Tagu, cel jest nielegalny.

RoA – Rate of Attack

RoA określa, ile podstawowych kości ataku generuje każdy model korzystający z danej broni.

Przykład:

- czterech Marines może strzelać;
- każdy korzysta z broni RoA 2;
- Attack Pool zawiera 8 kości.

Jeżeli część modeli nie widzi celu albo znajduje się poza zasięgiem, nie dodaje swoich kości.

Hit

Hit jest minimalnym wynikiem wymaganym na K6, aby uzyskać trafienie.

Przykładowo Hit 4+ oznacza, że trafieniami są wyniki:

- 4,
- 5,
- 6.

Każda udana kość przechodzi z Attack Pool do Armour Pool. Nieudane wyniki są odrzucane.

Surge Type i S Dice

Surge pozwala części trafień ominąć pancerz przeciwnika.

Surge Type wskazuje Combat Tag, przeciwko któremu efekt działa. S Dice określa natomiast, jaką kością rzucamy, aby ustalić liczbę trafień omijających Armour.

DMG

DMG określa liczbę obrażeń zadawanych przez każdą kość pozostałą w Damage Pool.

Przykład:

- w Damage Pool pozostały 3 kości;
- broń ma DMG 2;
- atak zadaje łącznie 6 obrażeń.

2. Batch – osobna seria ataków

Ataki wykonuje się w seriach nazywanych Batch.

Jeden Batch obejmuje wszystkie modele, które:

- korzystają z tego samego profilu broni;
- atakują ten sam cel.

Wszystkie modele strzelające z tego samego profilu muszą skierować ogień w jeden cel. Nie można rozdzielić identycznego profilu pomiędzy kilka jednostek.

Jeżeli oddział dysponuje kilkoma różnymi profilami broni, może atakować nimi różne cele.

Przykład

Oddział Marines posiada:

- czterech Marines z C-14 Rifles;
- jednego Marine z AGG-12;

- jednego Marine z Rocket Launcherem.

Gracz może utworzyć trzy osobne Batche:

1. C-14 Rifles przeciw Zerglingom;
2. AGG-12 przeciw Zerglingom lub innemu celowi;
3. Rocket Launcher przeciw trzeciej jednostce.

Kolejność Batchy

Nie trzeba od razu deklarować wszystkich celów.

Gracz:

1. wybiera cel pierwszego Batcha;
2. całkowicie rozpatruje jego atak;
3. usuwa straty;
4. dopiero wtedy deklaruje cel następnego Batcha.

Dzięki temu wynik pierwszej serii może wpłynąć na decyzję dotyczącą kolejnej.

3. Sprawdzenie legalności ataku

Przed utworzeniem Attack Pool należy sprawdzić każdy atakujący model.

Model może uczestniczyć w Batchu, jeśli:

- cel znajduje się w zasięgu jego broni;
- cel jest dla niego Visible;
- Combat Tag celu odpowiada wartości Target broni;
- sytuacja zaangażowania pozwala wybrać ten cel.

Niezaangażowana jednostka nie może wybrać jako celu jednostki zaangażowanej w walkę wręcz. Wyjątkiem mogą być dodatkowe trafienia z broni szablonowej.

4. Attack Pool – rzut na trafienie

Pierwszym etapem ataku jest zbudowanie Attack Pool.

Krok 1: policz atakujące modele

Uwzględnij tylko modele:

- wyposażone w używany profil broni;
- znajdujące się w zasięgu;
- posiadające Line of Sight do celu;
- spełniające pozostałe wymagania.

Krok 2: dodaj kości RoA

Za każdy kwalifikujący się model dodaj liczbę K6 równą RoA broni.

Krok 3: dodaj Surge Die

Jeżeli broń posiada wartość S Dice, do rzutu dodaj jedną kość Surge.

Powinna mieć inny kolor niż zwykłe kości ataku, ponieważ jej wynik nie jest sprawdzany względem wartości Hit.

Surge Die nie jest dodatkową kością trafienia. Określa jedynie potencjalną liczbę trafień omijających Armour.

Krok 4: wykonaj rzut

Każdy zwykły wynik równy lub wyższy od Hit jest sukcesem.

- sukces przechodzi do Armour Pool;
- niepowodzenie zostaje odrzucone.

5. Jak działa Surge?

Po ustaleniu trafień sprawdzamy Surge.

Najpierw porównujemy:

- Surge Type broni,
- Combat Tag atakowanej jednostki.

Jeżeli oznaczenia do siebie nie pasują, wynik Surge Die zostaje całkowicie zignorowany.

Jeżeli pasują, wynik Surge Die określa, ile kości należy przenieść z Armour Pool bezpośrednio do Damage Pool.

Kości przeniesione przez Surge:

- nie podlegają Armour Roll;
- nie mogą zostać zatrzymane przez zwykły pancerz;
- nadal mogą podlegać Evade Roll, jeśli cel ma do niego prawo.

Ograniczenie Surge

Surge nie może przenieść więcej kości, niż aktualnie znajduje się w Armour Pool.

Przykład

Broń trafiła cztery razy, dlatego Armour Pool zawiera cztery kości. Wynik Surge Die wynosi 3.

Jeżeli Surge Type pasuje do celu:

- trzy kości przechodzą bezpośrednio do Damage Pool;
- tylko jedna pozostaje do rzutu Armour.

Jeżeli wynik Surge wyniósłby 6, nadal można byłoby przenieść najwyżej cztery kości.

Surge nie tworzy dodatkowych trafień

To częsty błąd początkujących graczy. Surge nie dodaje nowych kości do ataku. Przenosi jedynie już uzyskane trafienia z Armour Pool do Damage Pool.

Jeżeli atak nie uzyskał żadnego trafienia, wysoki wynik Surge Die niczego nie zmienia.

6. Armour Pool – rzut pancerza

Po rozpatrzeniu Surge obrońca rzuca wszystkimi kośćmi, które pozostały w Armour Pool.

Każdy wynik równy lub wyższy od wartości Armour jednostki jest sukcesem.

- udany Armour Roll usuwa kość;
- nieudany wynik przenosi kość do Damage Pool.

Przykład

Po Surge w Armour Pool pozostały cztery kości. Cel posiada Armour 4+.

Obrońca wyrzuca:

- 2,
 - 4,
 - 5,
 -
- 6.

Wyniki 4, 5 i 6 są udanymi obronami i zostają odrzucone. Wynik 2 przechodzi do Damage Pool.

Do tej samej puli trafiają także kości, które wcześniej ominęły pancerz dzięki Surge.

7. Armour nie zmniejsza obrażeń

Armour działa na poszczególne kości, a nie na końcową liczbę obrażeń.

Udany rzut Armour usuwa całą kość, zanim jej wartość zostanie pomnożona przez DMG broni.

Przykład:

- broń ma DMG 3;
- dwie kości trafiły do Armour Pool;
- obrońca zatrzymał jedną z nich;
- druga przechodzi do Damage Pool;
- atak zada 3 obrażenia.

Nie odejmujemy wartości Armour od Damage.

8. Damage Pool

Damage Pool zawiera:

- kości, które przeszły przez nieudane rzuty Armour;
- kości przesunięte bezpośrednio przez Surge;
- ewentualne kości przeniesione przez inne efekty, np. Critical Hit.

Zanim obrażenia zostaną zadane, należy sprawdzić, czy jednostce przysługuje Evade Roll.

9. Evade Roll

Evade jest dodatkową linią obrony wykonywaną już w Damage Pool.

Nie każda jednostka z wartością Evade może automatycznie wykonać ten rzut przy każdym ataku. Musi otrzymać do niego prawo dzięki konkretnej zasadzie lub sytuacji.

Jednostka może wykonać Evade Roll, jeżeli:

- pozwala jej na to zdolność albo słowo kluczowe;
- spełnia warunki High Ground Cover;
- jest zaangażowana i otrzymuje obrażenia z Ranged Attack;

- inna reguła wyraźnie przyznaje jej Evade Roll.

Jeżeli karta jednostki pokazuje przy Evade znak „-”, jednostka nie może wykonywać rzutów Evade. Sam efekt przyznający taki rzut nie zastępuje brakującej wartości.

Jak wykonać Evade?

Obrońca rzuca wszystkimi kośćmi znajdującymi się w Damage Pool.

Każdy wynik równy lub wyższy od wartości Evade jest sukcesem:

- udana kość zostaje usunięta;
- nieudana pozostaje i zada obrażenia.

Przykład

W Damage Pool znajdują się trzy kości. Jednostka ma Evade 5+ i otrzymała prawo do wykonania rzutu.

Obrońca wyrzuca:

- 2,
 - 5,
 -
- 6.

Wyniki 5 i 6 usuwają dwie kości. W Damage Pool pozostaje jedna kość.

Jeżeli broń ma DMG 2, jednostka otrzymuje 2 obrażenia.

10. Armour a Evade – najważniejsza różnica

Armour	Evade
działa w Armour Pool	działa w Damage Pool
zwykle jest podstawową obroną	wymaga prawa do wykonania rzutu
nie działa na kości ominięte przez Surge	może zatrzymać kości przesunięte przez Surge
udany wynik usuwa trafienie	udany wynik usuwa kość obrażeń
Surge omija Armour, ale nie zawsze omija Evade.	

11. Obliczanie Damage

Po wykonaniu ewentualnego Evade Roll policz kości, które pozostały w Damage Pool.

Łączne obrażenia wynoszą:

liczba kości w Damage Pool $\times$ DMG broni

Następnie dodaj obrażenia zapisane wcześniej na oddziale za pomocą Damage Markera.

Suma tworzy Total Damage.

Przykład

W Damage Pool pozostały trzy kości, a broń ma DMG 2:

$3 \times 2 = 6$ obrażeń

Jednostka miała już zapisane 1 obrażenie:

$6 + 1 = 7$ Total Damage

Przed usunięciem modeli należy zastosować ewentualne zdolności zmniejszające Total Damage.

12. Hit Points i usuwanie modeli

Wartość HP na karcie jednostki określa, ile obrażeń potrzeba do usunięcia jednego modelu.

Jeżeli Total Damage jest równy lub wyższy od HP modelu:

1. usuń model;
2. odejmij jego HP od Total Damage;
3. jeśli wystarczy obrażeń, usuń kolejny model;
4. powtarzaj, dopóki pozostałe obrażenia nie są niższe od HP następnego modelu.

Przykład

Oddział składa się z modeli mających po 2 HP. Otrzymuje 7 Total Damage.

- pierwszy model: $7 - 2 = 5$;
- drugi model: $5 - 2 = 3$;
- trzeci model: $3 - 2 = 1$.

Trzy modele zostają usunięte. Pozostałe 1 obrażenie zapisujemy przy oddziale za pomocą Damage Markera.

13. Kto wybiera usuwane modele?

Modele usuwa gracz kontrolujący atakowaną jednostkę, ale musi przestrzegać ograniczeń wynikających z widoczności oraz zaangażowania.

Zasady różnią się w zależności od tego, czy jednostka jest zaangażowana.

14. Straty w niezaangażowanej jednostce

W przypadku ataku dystansowego na niezaangażowaną jednostkę można usunąć tylko modele widoczne dla atakującego.

Atak nie może zniszczyć więcej modeli niż liczba modeli Visible uczestniczącym w nim napastnikom.

Jeżeli wszystkie widoczne modele zostaną usunięte:

- pozostałe obrażenia przepadają;
- nie przechodzą na modele ukryte za terenem;
- niewykorzystanych obrażeń nie zapisuje się na niewidocznych modelach.

Przykład

Oddział liczy sześć modeli, ale tylko dwa są widoczne. Każdy ma 2 HP.

Atak zadaje 8 obrażeń:

- dwa widoczne modele zostają zniszczone;
- zużyto 4 obrażenia;
- pozostałe 4 obrażenia przepadają.

Ukryte modele nie mogą zostać usunięte przez ten Batch.

Widoczność jest sprawdzana dla konkretnego Batcha

Kolejny profil broni może mieć inną pozycję strzelających modeli i widzieć inne cele.

Dlatego straty oraz widoczność rozpatruje się osobno dla każdej serii.

15. Straty w zaangażowanej jednostce

Podczas usuwania modeli z jednostki zaangażowanej obowiązuje ściśle określona kolejność.

Najpierw usuwa się:

1. modele, które nie znajdują się w Engagement Range żadnego przeciwnika;

2. modele znajdujące się w Engagement Range, ale niestykające się podstawkami z wrogiem;
3. modele pozostające w kontakcie podstawek z przeciwnikiem.

Nie można usunąć modelu w sposób przerywający zaangażowanie z jednostką przeciwnika, jeśli istnieje inny legalny model, który można wybrać jako stratę.

Zasada zapobiega celowemu usunięciu jednego konkretnego modelu tylko po to, aby natychmiast zakończyć walkę wręcz.

16. Straty a walka wręcz

Po usunięciu modeli należy sprawdzić, czy pozostałe modele nadal znajdują się do 1" od przeciwnika.

Jeżeli żadna para wrogich modeli nie pozostaje w Engagement Range:

- jednostki stają się Unengaged;
- nie uczestniczą dalej w tej walce;
- mogą normalnie działać od następnej odpowiedniej fazy lub rundy zgodnie ze swoim statusem aktywacji.

Jeżeli jednostka została uwolniona z walki przed własną aktywacją w Combat Phase, nie musi już wykonywać obowiązkowego Close Combat Attack.

17. Obrażenia częściowe

Jeżeli po usuwaniu modeli pozostaną obrażenia niewystarczające do zniszczenia kolejnego modelu, zapisuje się je za pomocą Damage Markera.

Obrażenia pozostają na oddziale i są dodawane do obrażeń z następnych ataków.

Przykład

Modele mają po 3 HP. Jednostka otrzymuje 5 obrażeń.

- jeden model zostaje usunięty;
- pozostają 2 obrażenia;
- przy oddziale należy umieścić Damage Marker z wartością 2.

Jeżeli później jednostka otrzyma kolejne 2 obrażenia:

- 2 wcześniejsze + 2 nowe = 4 Total Damage;

- kolejny model zostaje usunięty;
 - pozostaje 1 obrażenie do zapisania.
-

18. Shield

Niektóre jednostki posiadają wartość Shield.

Shield dodaje się do HP pierwszego modelu w jednostce. Jednostka posiada status Shielded do chwili, gdy:

- Total Damage przekroczy jej wartość Shield;
- albo pierwszy model zostanie usunięty.

Utrata statusu Shielded nie usuwa pozostałych HP. Kończy jedynie działanie efektów wymagających statusu Shielded.

Statusu Shielded nie można przywrócić za pomocą zwykłego HEAL.

19. Ataki w walce wręcz

Close Combat Attack wykorzystuje zasadniczo tę samą sekwencję:

1. zbuduj Attack Pool;
2. wykonaj rzuty Hit;
3. rozpatrz Surge;
4. wykonaj Armour Roll;
5. wykonaj Evade, jeśli konkretna reguła na to pozwala;
6. oblicz Damage;
7. usuń straty.

Istnieją jednak ważne różnice:

- używa się wyłącznie profili z Combat Phase;
- atakują tylko modele z Fighting Rank i Supporting Rank;
- Line of Sight nie jest wymagany;
- Evade przeciw walce wręcz musi być wyraźnie przyznany przez zdolność lub słowo kluczowe;
- straty usuwa się według zasad dla jednostek zaangażowanych.

20. Walka z kilkoma jednostkami

Jeżeli oddział jest zaangażowany z kilkoma przeciwnikami, może rozdzielić ataki.

Każdy model musi jednak mieć możliwość walki z wybranym celem:

- znajdować się do 1" od tej jednostki;
- albo należeć do Supporting Rank za modelem walczącym z tym przeciwnikiem.

Surge Die nie może być dzielona pomiędzy kilka celów. Przed rzutem należy zadeklarować, któremu celowi zostanie przypisana.

21. Uproszczony przykład pełnego ataku

Oddział czterech modeli strzela z broni o profilu:

- RoA 2,
- Hit 4+,
- Surge przeciw Ground,
- S Dice K3,
- DMG 2.

Celem jest jednostka Ground z Armour 4+ i Evade 5+. Sytuacja pozwala jej wykonać Evade Roll.

Attack Pool

Cztery modele × RoA 2 = 8 kości.

Wyniki dają pięć trafień. Do Armour Pool trafia pięć kości.

Surge

Surge Type pasuje do celu Ground. Wynik K3 wynosi 2.

Dwie kości przechodzą bezpośrednio do Damage Pool. W Armour Pool pozostają trzy.

Armour

Obrońca rzuca trzema kośćmi i uzyskuje:

- 2,
- 4,
-

6.

Wyniki 4 i 6 zatrzymują dwie kości. Wynik 2 przechodzi do Damage Pool.

Damage Pool zawiera teraz trzy kości:

- dwie z Surge;
- jedną po nieudanym Armour Roll.

Evade

Obrońca rzuca trzema kośćmi przeciw Evade 5+ i uzyskuje:

- 3,
- 5,
-

6.

Dwie kości zostają usunięte. Pozostaje jedna.

Damage

Jedna kość $\times$ DMG 2 = 2 obrażenia.

Jeżeli każdy model celu ma 2 HP, jeden widoczny model zostaje usunięty.

22. Najczęstsze błędy

Dodawanie Surge jako dodatkowych trafień

Surge nie tworzy nowych trafień. Przenosi istniejące kości z Armour Pool do Damage Pool.

Rzucanie Armour przeciwko Surge

Kości przesunięte przez Surge całkowicie omijają Armour Roll.

Automatyczne wykonywanie Evade

Sama wartość Evade na karcie nie zawsze wystarcza. Jednostka musi otrzymać prawo do wykonania tego rzutu.

Mnożenie Damage zbyt wcześnie

Najpierw rozpatruje się Hit, Surge, Armour i Evade. Dopiero pozostałe kości mnoży się przez DMG.

Dzielenie jednego profilu broni

Wszystkie modele strzelające tym samym profilem muszą atakować jeden cel.

Usuwanie niewidocznych modeli

Atak dystansowy nie może usunąć większej liczby modeli, niż atakujący rzeczywiście widzi.

Przenoszenie nadmiarowych obrażeń za osłonę

Po zniszczeniu wszystkich widocznych modeli pozostałe obrażenia przepadają.

Swobodne wybieranie strat w walce

W zaangażowanej jednostce obowiązuje określona kolejność usuwania modeli.

Najważniejsze zasady do zapamiętania

- **RoA określa liczbę kości generowanych przez każdy atakujący model.**
- **Wynik równy lub wyższy od Hit przenosi kość do Armour Pool.**
- **Surge działa tylko wtedy, gdy jego typ odpowiada Combat Tagowi celu.**
- **Surge omija Armour, ale może podlegać Evade.**
- **Udany Armour Roll usuwa kość przed ustaleniem obrażeń.**
- **Evade wykonuje się w Damage Pool tylko wtedy, gdy jednostka ma do niego prawo.**
- **Liczbę pozostałych kości mnoży się przez DMG broni.**
- **Wcześniejsze obrażenia dodaje się do nowego Damage.**
- **Modele usuwa się po osiągnięciu ich wartości HP.**
- **Niezaangażowany oddział może stracić tylko modele widoczne dla atakującego.**
- **W walce wręcz obowiązuje określona kolejność usuwania modeli.**
- **Niewykorzystane obrażenia zapisuje się Damage Markerem tylko wtedy, gdy istnieje kolejny legalny model, któremu można je przypisać.**