



W pierwszej części Akademii StarCrafta omówiliśmy budowanie armii, wybór misji oraz przygotowanie pola bitwy. Teraz przechodzimy do właściwej rozgrywki.

W tej części wyjaśnimy:

- jak działają naprzemienne aktywacje i pasowanie,
- jak porusza się cały oddział za pomocą modelu prowadzącego,
- jak zachować spójność oddziału,
- jak sprawdzać Line of Sight i działanie terenu,
- jak rozpatrywać strzelanie,
- jak wykonać szarżę,
- które modele uczestniczą w walce wręcz.

1. Naprzemienne aktywacje

StarCraft: Tabletop Miniature Game wykorzystuje system **Alternating Activation**, czyli aktywacji naprzemiennych.

Gracze nie wykonują kolejno wszystkich działań całej swojej armii. Zamiast tego:

1. pierwszy gracz aktywuje jeden oddział;
2. przeciwnik aktywuje jeden oddział;
3. gracze kontynuują na zmianę;

4. każdy aktywowany oddział wykonuje jedną akcję dostępną w danej fazie.

Taki system pozwala natychmiast reagować na działania przeciwnika. Gdy wróg wychodzi zza osłony, można odpowiedzieć ruchem, ostrzałem albo przygotowaniem szarży bez czekania na zakończenie całej jego tury.

Kto aktywuje się pierwszy?

Posiadacz znacznika **First Player** decyduje, który gracz wykona pierwszą aktywację w danej fazie.

Nie oznacza to, że posiadacz znacznika zawsze musi zaczynać. Może wskazać przeciwnika, zmuszając go do wcześniejszego ujawnienia planów.

Aktywacje w poszczególnych fazach

Faza	Dostępne działania
Movement	Deploy, Move, Disengage, Hold
Assault	Ranged Attack, Charge, Run, Hold
Combat	Close Combat Attack

Scoring & Cleanup bez naprzemiennych aktywacji jednostek

Jednostka może więc zwykle wykonać jedną akcję w Movement Phase i kolejną w Assault Phase.

Przykładowo Marines mogą:

1. wykonać Move podczas Movement Phase;
2. następnie wykonać Ranged Attack podczas Assault Phase.

2. Pasowanie

Zamiast aktywować jednostkę gracz może powiedzieć **Pass**.

Pierwszy gracz, który spasyje w danej fazie, otrzymuje znacznik First Player na następną fazę. Od tego momentu nie może już aktywować żadnych kolejnych jednostek w aktualnej fazie.

Przeciwnik może natomiast dokończyć wszystkie swoje pozostałe aktywacje.

Przykład

Terranie wykonali już wszystkie najważniejsze ruchy. Zergowie nadal mają trzy oddziały do aktywowania.

Gracz Terran pasuje:

- nie może już poruszać kolejnych jednostek w tej fazie,
- gracz Zerg kończy swoje ruchy,
- Terranie otrzymują First Player Marker na Assault Phase,
- posiadacz znacznika może zdecydować, kto pierwszy rozpocznie strzelanie i szarżę.

Kiedy warto pasować?

Wczesne pasowanie może dać przewagę, jeśli:

- najważniejsze jednostki są już ustawione,
- zależy nam na pierwszej aktywacji w następnej fazie,
- chcemy obserwować pozostałe ruchy przeciwnika,
- nie mamy już dobrych działań do wykonania.

Nie należy jednak pasować pochopnie. Po ogłoszeniu Pass nie można powrócić do aktywowania jednostek w tej fazie.

Ważny wyjątek – Combat Phase

W Combat Phase gracz może pasować dopiero wtedy, gdy nie ma już żadnych zaangażowanych jednostek oczekujących na aktywację. Oddziału pozostającego w walce wręcz nie można dobrowolnie pominąć.

3. Ruch i model prowadzący

W StarCraft: TMG nie mierzy się ruchu osobno dla każdego modelu w oddziale. Całą akcję organizuje **Leading Model**, czyli model prowadzący.

Model prowadzący nie jest na stałe dowódcą jednostki. Wybiera się go tymczasowo przy wykonywaniu konkretnego działania.

Stosuje się go między innymi podczas:

- Move,
- Deploy,
- Run,
- Charge,
- Disengage,
- Close Ranks,
- innych zdolności nakazujących przestawienie oddziału.

Jak poruszyć oddział?

Krok 1: wybierz model prowadzący

Wybierz dowolny odpowiedni model z aktywowanego oddziału. Jego pozycja będzie punktem odniesienia dla pozostałych modeli.

Krok 2: przesun model prowadzący

Przesun go maksymalnie o wartość **Speed** jednostki.

Należy zmierzyć rzeczywistą drogę przebytą przez model, a nie prostą linię między punktem początkowym i końcowym.

Model prowadzący:

- może przechodzić przez modele należące do własnego oddziału;
- nie może przechodzić przez modele wrogie;
- nie może przechodzić przez modele innych sojusznicznych oddziałów;
- nie może przechodzić przez teren Size 2 lub większy;
- nie może zakończyć ruchu na terenie ani na podstawce innego modelu;
- musi zakończyć ruch całkowicie na polu bitwy;
- podczas zwykłego Move nie może zakończyć ruchu w odległości do 1" od wrogiej jednostki naziemnej.

Krok 3: ustaw pozostałe modele

Pozostałych modeli nie przesuwa się po stole. Podnosi się je i ustawia ponownie wokół modelu prowadzącego.

Muszą jednak:

- znajdować się w legalnej pozycji;
- nie nachodzić na inne podstawki;
- znajdować się całkowicie na polu bitwy;
- nie znaleźć się do 1" od przeciwnika podczas zwykłego ruchu;
- zachować spójność oddziału.

Po zakończeniu akcji model przestaje być modelem prowadzącym. Przy następnym ruchu można wybrać inny.

4. Spójność oddziału

Spójność sprawdza się po każdej akcji zmieniającej położenie modeli, między innymi po:

- Move,
- Deploy,
- Run,
- Charge,
- Disengage,
- Close Ranks,
- Place,
- Summon.

Oddział jest **In Coherency**, jeżeli wszystkie modele:

1. znajdują się całkowicie w odległości 3" od modelu prowadzącego;
2. mogą poprowadzić do niego prawidłowy **Coherency Link**.

Co oznacza „Wholly Within 3””?

Cała podstawka modelu musi znajdować się w zasięgu 3" od modelu prowadzącego. Nie wystarczy, że zasięg dotyka tylko fragmentu podstawki.

Coherency Link

Coherency Link to wyobrażona linia biegnąca od modelu do modelu wewnątrz tego samego oddziału, aż do modelu prowadzącego.

Linia:

- może przechodzić przez inne modele tego samego oddziału;
- nie może przechodzić przez teren;
- nie może przechodzić przez modele innych oddziałów;
- nie może prowadzić przez szczelinę, przez którą model prowadzący nie mógłby się poruszyć;
- może przechodzić przez Access Points;
- w walce może przechodzić przez modele przeciwnika, z którymi oddział jest zaangażowany.

Oddziały latające ignorują teren i modele innych jednostek podczas wyznaczania Coherency Link.

Co się dzieje, gdy brakuje miejsca?

Jeżeli model nie może zostać ustawiony w zasięgu 3", należy umieścić go możliwie blisko modelu prowadzącego, nadal zachowując prawidłowy Coherency Link. Oddział staje się wtedy **Out of Coherency**.

Jeżeli modelu nie można ustawić w żadnym legalnym miejscu z zachowaniem Coherency Link, zostaje natychmiast usunięty jako strata.

Oddział Out of Coherency nie może kontrolować ani kontestować znaczników misji.

Ważne

Straty poniesione w wyniku ataku nie uruchamiają nowego sprawdzenia spójności. Oddział zachowuje swój dotychczasowy status aż do następnej akcji zmieniającej jego położenie.

5. Teren i poruszanie się

Teren ma określony rozmiar, który wpływa zarówno na ruch, jak i Line of Sight.

Size 0 i Size 1

Model prowadzący może swobodnie przez nie przechodzić, ale nie może zakończyć ruchu z podstawką nachodzącą na taki element.

Size 2 i większy

Zwykłe jednostki nie mogą przez niego przechodzić. Zmiana poziomu jest możliwa wyłącznie przez wyznaczony **Access Point**, np.:

- drabinę,
- schody,
- drzwi,
- portal,
- wejście na rampę.

Szczeliny

Możliwość przejścia przez szczelinę zależy od rozmiaru jednostki:

Rozmiar jednostki Minimalna szerokość szczeliny

Size 2 lub mniej 1"

Size 3 lub więcej 3"

Podstawka nadal musi fizycznie zmieścić się w miejscu, w którym model kończy ruch.

Jednostki latające

Podczas ruchu ignorują teren i modele znajdujące się na trasie. Model prowadzący porusza się od punktu początkowego do końcowego, ale nadal musi zakończyć ruch w legalnym miejscu.

6. Line of Sight – kto kogo widzi?

StarCraft: TMG wykorzystuje dwuwymiarowy system **Line of Sight**, sprawdzany z góry.

Nie sprawdzamy widoczności z perspektywy oczu figurki ani lufy broni.

Aby sprawdzić widoczność:

1. poprowadź wyobrażoną prostą linię;
2. zacznij od dowolnego fragmentu podstawki modelu atakującego;
3. zakończ na dowolnym fragmencie podstawki celu;
4. sprawdź, czy linię przecina teren blokujący widoczność.

Liczy się obrys podstawy elementu terenu lub jego zewnętrzny obrys widziany z góry.

Domyślnie okna, drzwi i otwarte wnętrza znajdujące się w obrysie terenu blokują Line of Sight. Przed grą można wspólnie ustalić, które otwory pozostają otwarte dla widoczności.

Przejście może być dostępne dla ruchu, ale jednocześnie blokować Line of Sight.

7. Full Cover i Direct Cover

W tej grze osłona najczęściej nie dodaje modyfikatora do pancerza. Może całkowicie zablokować Line of Sight między określonymi modelami.

Full Cover

Teren całkowicie blokuje widoczność, jeżeli jego **Effective Size** jest równy lub większy od Effective Size zarówno atakującego, jak i celu.

Przykład:

- Marine ma Size 2;
- Roach ma Size 2;
- między nimi znajduje się ruina Size 2.

Ruina blokuje widoczność w obie strony.

Jeżeli za tą samą ruiną znajdzie się Goliath Size 3, teren Size 2 jest zbyt niski, by zapewnić Full Cover.

Direct Cover

Direct Cover działa, gdy:

- linia widoczności przechodzi przez teren;
- atakujący albo cel znajduje się do 1" od tego terenu;
- Effective Size terenu jest równy lub większy od Effective Size modelu stojącego przy nim.

Widoczność pomiędzy tymi konkretnymi modelami zostaje wtedy zablokowana.

Każdy element terenu sprawdza się osobno. Kilka mniejszych elementów nie sumuje swoich rozmiarów.

Close Quarters

Direct Cover nie działa, jeżeli:

- oba modele znajdują się do 1" od tego samego elementu terenu;
- jednocześnie są od siebie oddalone nie więcej niż 3".

Wtedy stosuje się zwykłe sprawdzanie Line of Sight.

8. Wysokość i Effective Size

Jeżeli model stoi na podwyższeniu, jego Effective Size wynosi:

Size modelu + Size terenu, na którym stoi

Przykład:

Marine Size 2 stojący na terenie Size 3 ma Effective Size 5. Może dzięki temu widzieć ponad przeszkodami, które zasłaniałyby go na poziomie gruntu.

Teren ustawiony na innym terenie również zwiększa swój Effective Size o rozmiar podłoża.

Ośłona na High Ground

Jeżeli wszystkie modele jednostki stoją na terenie Size 3 lub większym, jednostka może otrzymać **Evade Roll** przeciwko atakom dystansowym pochodzącym z niższego poziomu.

Jednostki latające nie otrzymują tej korzyści.

Elevation Dead Zone

Model stojący na High Ground nie widzi modelu na Ground Level, jeśli dolny model:

- znajduje się do 1" od podstawy tego samego podwyższenia;
- jest od górnego modelu dalej niż 3".

Zasada działa w obu kierunkach. Przy odległości do 3" może zadziałać reguła Close Quarters.

9. Strzelanie

Ataki dystansowe wykonuje się w **Assault Phase** za pomocą akcji Ranged Attack.

Jednostka może podzielić ogień pomiędzy kilka celów, ale obowiązują ograniczenia:

- każdy model wybiera jedną dostępną broń z Assault Phase;
- wszystkie modele korzystające z tego samego profilu broni muszą strzelać do tego samego celu;
- różne profile broni mogą atakować różne cele;
- każdy profil strzelający do określonego celu tworzy osobny **Batch**.

Każdy Batch deklaruje się i rozpatruje w całości przed wyborem celu następnego Batcha.

Wybór celu

Przed wykonaniem ataku sprawdź:

- zasięg broni;
- Line of Sight;
- czy broń może atakować Ground, Flying lub oba rodzaje jednostek;
- status zaangażowania celu.

Niezaangażowana jednostka nie może strzelać do jednostki pozostającej w walce wręcz. Wyjątkiem mogą być dodatkowe trafienia broni szablonowej.

10. Sekwencja ataku dystansowego

Atak przechodzi przez trzy pule:

Attack Pool → Armour Pool → Damage Pool

Krok 1: rzut na trafienie

Za każdy atakujący model dodaj liczbę kości równą wartości **Rate of Attack – RoA**.

Wynik równy lub wyższy od wartości **Hit** jest sukcesem. Kość przechodzi do Armour Pool.

Pozostałe kości są odrzucane.

Krok 2: Surge

Jeżeli typ Surge broni odpowiada Combat Tag celu:

1. odczytaj wynik Surge Die;
2. przenieś odpowiednią liczbę kości z Armour Pool bezpośrednio do Damage Pool;
3. te kości omijają rzut pancerza.

Nie można przenieść więcej kości, niż znajduje się w Armour Pool.

Jeżeli Combat Tag celu nie odpowiada Surge Type broni, wynik Surge jest ignorowany.

Krok 3: rzut pancerza

Obrońca rzuca wszystkimi kośćmi pozostałymi w Armour Pool.

- wynik równy lub wyższy od Armour – kość zostaje odrzucona;
- wynik niższy – kość przechodzi do Damage Pool.

Krok 4: Evade

Evade Roll wykonuje się tylko wtedy, gdy jednostka rzeczywiście otrzymuje go z cechy, zdolności albo odpowiedniej sytuacji.

Każdy wynik równy lub wyższy od Evade usuwa jedną kość z Damage Pool.

Krok 5: obrażenia

Liczbę pozostałych kości mnoży się przez wartość **Damage** broni.

Do wyniku dodaje się wcześniejsze obrażenia zapisane na jednostce. Następnie usuwa się modele, gdy łączna liczba obrażeń osiąga ich HP.

Podczas ataku dystansowego nie można usunąć więcej modeli, niż było widocznych dla atakującego. Nadmiar obrażeń po zniszczeniu wszystkich widocznych modeli przepada.

11. Szarża

Szarżę wykonuje niezaangażowana jednostka naziemna w Assault Phase.

Jednostki latające:

- nie mogą szarżować,
- nie mogą być celem szarży,
- nigdy nie są zaangażowane w walkę wręcz.

Krok 1: zadeklaruj cele

Przed rzutem należy wskazać wszystkie jednostki, które mają być celem szarży.

Szarża nie wymaga Line of Sight. Można więc szarżować na przeciwnika znajdującego się za ścianą, jeśli istnieje legalna droga dotarcia do niego.

Krok 2: ustal dystans

Wybierz model prowadzący i rzuć K6.

Zasięg szarży wynosi:

Speed jednostki + K6

Mierz się rzeczywistą drogę ruchu, z uwzględnieniem przeszkód i szerokości przejść.

Krok 3: sprawdź powodzenie

Szarża jest udana, jeżeli model prowadzący może zakończyć ruch:

- całkowicie w uzyskanym zasięgu;
- do 1" od każdego zadeklarowanego celu;
- poza zasięgiem 1" jednostek, które nie zostały wskazane jako cel;
- bez nachodzenia na teren nieprzekraczalny lub podstawki innych modeli.

Jeżeli nie można spełnić wszystkich warunków, szarża kończy się niepowodzeniem:

- oddział nie porusza się;
- jego aktywacja natychmiast się kończy.

Krok 4: ustaw oddział

Po udanej szarży model prowadzący należy ustawić w kontakcie podstawek z celem, jeśli to możliwe.

Pozostałe modele ustawia się według kolejności:

1. kontakt podstawki z celem;
2. do 1" od celu;
3. możliwie blisko modelu prowadzącego dla zachowania spójności.

Żaden model nie może znaleźć się w Engagement Range niezadeklarowanego przeciwnika.

12. Walka wręcz

Combat Phase obejmuje wyłącznie zaangażowane jednostki naziemne.

Jednostka jest zaangażowana, gdy znajduje się w **Engagement Range 1"** od wrogiej jednostki naziemnej.

Każdy zaangażowany oddział musi zostać aktywowany. Gracz nie może zrezygnować z niekorzystnej walki.

Close Ranks

Przed atakiem jednostka może wykonać opcjonalne **Close Ranks**:

1. wybiera model prowadzący;
2. przesuwa go maksymalnie o 3";
3. musi zakończyć ruch bliżej przeciwnika;
4. nie może zaangażować nowej jednostki, z którą wcześniej nie walczyła;
5. pozostałe modele zostają ustawione ponownie w spójności.

Modele należy umieszczać w kontakcie podstawek z przeciwnikiem, jeśli jest to możliwe.

Modele już stykające się podstawkami z wrogiem pozostają na miejscu – są traktowane jako fizycznie związane walką.

13. Które modele mogą walczyć?

W ataku uczestniczą dwa szeregi.

Fighting Rank

Model należy do Fighting Rank, jeśli znajduje się do 1" od modelu przeciwnika.

Supporting Rank

Model należy do Supporting Rank, jeżeli:

- styka się podstawką z przyjaznym modelem z tego samego oddziału;
- ten przyjazny model znajduje się w Fighting Rank.

Modele poza tymi dwoma szeregami nie wykonują ataków.

Line of Sight nie jest potrzebny do walki wręcz.

Rozpatrywanie ataku

Atak wręcz korzysta z tej samej podstawowej sekwencji co strzelanie:

1. rzut na trafienie;
2. Surge;

3. Armour;
4. ewentualny Evade;
5. obrażenia i straty.

Używa się jednak wyłącznie broni umieszczonych w Combat Phase na karcie jednostki.

Jeżeli model ma kilka dostępnych broni do walki wręcz, wybiera jedną.

Evade przeciwko walce wręcz działa tylko wtedy, gdy jednostka otrzymuje go wprost ze zdolności albo słowa kluczowego.

Najważniejsze zasady do zapamiętania

- Gracze aktywują po jednej jednostce na zmianę.
- Pierwszy gracz, który spasuje, otrzymuje First Player Marker na następną fazę, ale kończy własne aktywacje w obecnej.
- Ruch całego oddziału wyznacza tymczasowo wybierany model prowadzący.
- Wszystkie modele muszą znajdować się całkowicie do 3" od modelu prowadzącego i zachować Coherency Link.
- Osłona może całkowicie zablokować Line of Sight zamiast tylko poprawiać Armour.
- Widoczność sprawdza się z góry, pomiędzy podstawkami modeli.
- Ten sam profil broni nie może dzielić ognia między kilka celów.
- Surge może przesłać kości bezpośrednio do Damage Pool, omijając Armour.
- Szarża ma zasięg Speed + K6 i nie wymaga Line of Sight.
- Nieudana szarża nie przesuwa jednostki.
- W walce wręcz atakują modele z Fighting Rank i Supporting Rank.
- Wszystkie zaangażowane jednostki muszą walczyć w Combat Phase.

W kolejnej części Akademii StarCrafta możemy przejść do kart taktycznych, zdolności specjalnych, zasobów frakcyjnych oraz zaawansowanego zarządzania Supply.