

BrikWars

Polska Wersja Językowa

Tłumaczenie: Tomasz "Szerszen" Misterka

Korekta: Paweł "X3qtor" Jurczyński

Spis treści

BrikWars.....	1	Modyfikatory Ataku.....	21
BrikWars - wolne tłumaczenie zasad.....	4	Modyfikator wielkości celu.....	21
QuickWars – Szybka Walka.....	5	Modyfikator ruchomego celu.....	21
Przegląd gry.....	5	Ataki kombinowane.....	22
Kostka.....	5	Pozostałe modyfikatory.....	22
Odległości.....	5	Bezpośrednie starcie.....	23
Budowa Armii.....	5	Cał Wściekłości.....	23
Minifigurki.....	5	Manewry podczas bezpośredniej	
Bohaterowie.....	6	walki.....	23
Broń i Zbroja.....	6	Manewry obronne.....	24
Wierzchowce.....	7	Walka dystansowa.....	25
Konstrukcje.....	7	Strzały znikąd - czyli "co się dzieje,	
Kontrolki i sterowanie.....	7	gdy nie trafimy".....	26
Pojazdy.....	7	Szarża.....	26
Zwycięstwo.....	8	Pęd.....	26
Podsumowanie.....	8	Prędkość Uderzenia.....	26
BrikWars.....	9	Wielkość.....	27
Wprowadzenie do gry.....	9	Przygotowanie na zderzenie.....	27
Warunki zwycięstwa.....	9	Obrażenia podczas uderzenia.....	27
Stosowanie zasad gry w praktyce.....	9	Obrażenia od zmiążdżenia.....	28
Pomiary odległości.....	10	Broń przeznaczona do szarży.....	28
Kostki.....	10	Odrzucenie przeciwnika.....	28
Rzuty krytyczne.....	10	Bohaterowie.....	30
Akcesoria do grania.....	11	Ego.....	30
Minifigurki - czyli jak nająć najemników.....	12	Zdziwaczenie.....	30
Broń jaka jest - każdy widzi.....	13	Poświęcenie.....	30
Broń do walki bezpośredniej.....	13	Bohaterskie moce i działania.....	31
Broń zasięgowa.....	14	Kopiowanie zachowań bohaterskich	
Tarcze i zbroje.....	15	31
Pozostałe rodzaje broni.....	15	Heroiczne wyczyny.....	32
Tura gracza i Akcje.....	16	Konsekwencje niewykonania akcji	32
Ruch.....	16	Specjalne kreacje.....	33
Bieg.....	16	Słownik pojęć.....	33
Szybkie Akcje.....	16	Przegląd kreacji.....	33
Faza Akcji.....	16	Struktura.....	33
Stopień Trudności akcji.....	17	Elementy strukturalne.....	33
Rozszerzone Akcje.....	17	Elementy zewnętrzne.....	34
Duże Akcje.....	18	Wielkość konstrukcji.....	34
Odpowiedź na naszą akcję.....	18	Poziom struktury.....	35
Zakres widoczności.....	18	Poziom zbroi elementów	
Kto pierwszy.....	18	zewnętrznych.....	35
Ratunek.....	19	Podstawowy koszt konstrukcji.....	35
Walka.....	20	Napędy pojazdów.....	35
Wyprowadzenie Ataku.....	20	Typy ruchu.....	36
Sprawdzenie zasięgu.....	20	Alternatywne typy ruchu.....	36
Rzut na trafienie i na obrażenia.....	20	Uszkodzenia napędów.....	36
		Broń w kreacjach.....	37

Wielkość broni.....	37	Poruszanie się oddziałami.....	49
Ograniczenia wielkości.....	38	Przeszkody na drodze.....	50
Podejmowanie działań.....	38	Oddziały piechoty i konnicy.....	50
Mózg.....	38	Akcje Oddziałów.....	51
Pół-mózgi.....	38	Jeden za wszystkich, wszyscy za	
Rozszerzone umiejętności.....	39	jednego.....	51
Pilotowanie.....	40	Ograniczenia dostępu.....	51
Panele sterowania.....	40	Atakowanie Oddziałami.....	52
Systemy zarządzania.....	41	Ataki zasięgowe.....	52
Piloci.....	41	Ataki bezpośrednie.....	52
Obrażenia konstrukcji.....	41	Broń dwuręczna i potyczki.....	53
Ogólne obrażenia.....	42	Przewaga liczebna.....	54
Wpływ obrażeń na wielkość.....	42	Szarża oddziałami.....	54
Obrażenia dedykowane.....	42	Obrażenia podczas walki grupowej... 54	
Dodatkowe konsekwencje.....	43	Oddział na celowniku.....	54
Specjalne rodzaje obrażeń.....	43	Rozdzielanie obrażeń.....	55
Walka z użyciem kreacji.....	44	Suplementy do systemu.....	56
Walka bezpośrednia.....	44	Kosztorys tworzenia armii.....	56
Walka dystansowa.....	44	Postacie.....	56
Szarża.....	44	Broń - zasięg bezpośredni oznacza	
Oddziały.....	46	długość broni (plus ręki oczywiście).	
Charakterystyka oddziału.....	46	56
Podstawy budowy oddziału.....	46	Tworzenie kreacji.....	57
Podstawki oddziałów.....	47	Uzbrojenie konstrukcji.....	58
Sztandar.....	47	Dodatkowe akcje minifigów.....	59
Jednostki.....	47	Bohaterskie akcje.....	59
Formowanie oddziałów.....	48	Fazy Walki.....	60
Zmiana formacji.....	48	Modyfiktory trafienia.....	60
Oficer.....	49		

BrikWars - wolne tłumaczenie zasad

Klocki LEGO (i nie tylko) od dawna goszczące w naszych domach wbrew pozorom nie służą jedynie zabawie w "dom". Mimo oficjalnej linii firmy LEGO Group, nie raz i nie dwa toczono się z ich udziałem krwawe bitwy i podboje. Nie powinien dziwić nikogo fakt, że powstał (i to już dość dawno temu) nieoficjalny system bitewny, pozwalający na usystematyzowanie reguł dotyczących takich walk.

System nazywa się "BrikWars" (pisownia celowa) i pozwala na użycie klocków (dowolnej firmy, nie wyłączając LEGO) do toczenia bitew zarówno na mniejszą (skirmish) jak i na większą skalę, łącznie z użyciem pojazdów, rumaków bojowych, zmiennych warunków środowiskowych, supermocy, magii, broni prostych i obszarowych etc. - w skrócie dostarcza zasad, pozwalających na zdominowanie świata klocków i objęcia go w swoje posiadanie, po wyeliminowaniu wszystkich rywali (czyli to co szablożebne tygrysy bojowe LEGO lubią najbardziej).

Aby w niego zagrać warto zapoznać się z 71 stronicową (!!!!) instrukcją w języku angielskim, dostępną (wraz z suplementami) na stronie brikwars.com. Bezpośredni link do instrukcji: <http://brikwars.com/downloads/BW2005.pdf>. Drugą opcją jest zapoznanie się z niniejszym tłumaczeniem. Jego aktualną wersję oraz ludzi grających w BrikWars można znaleźć w serwisie <http://www.lego.netla.pl> oraz <http://www.lugpol.pl/forum>

Podstawową zasadą w tym systemie jest walka - więc nic nie stoi na przeszkodzie by rycerze w swoim zamku stanęli naprzeciwko statku kosmitów lub gwieźdnego patrolu. Mieszanie konwencji i systemów jest jak najbardziej dozwolone - zasady są wspólne i dopracowane na tyle, że liczy się w efekcie dobra zabawa, zmysł taktyczny i oczywiście rzut kostką.

Ogólne zasady są proste - poza dwiema armiami (warto podobnie jak w innych grach bitewnych aby miały podobną wartość punktową o czym później), gracze budują z klocków (lub w drodze wyjątku czegośkolwiek innego) teren bitwy na płaskiej powierzchni (stół na środku pokoju wydaje się idealny). Każdy z graczy ma w swojej kolejce fazę ruchu, podczas której może przesunąć wszystkimi figurkami i oddziałami jakimi dysponuje, oraz fazę walki, podczas której robi użytek z broni w jaką wyposażył swoją armię (**lub buduje coś z klocków**, jeśli jakieś figurki niosły klocki).

Do gry, jak już wspomniałem, potrzebna jest również kostka sześcienna (może przydać się parę ale 1 to minimum) - w czasach, gdy system był tworzony, nikt jeszcze jak sądzę nie myślał o kostkach LEGO, dziś są już takie dostępne i np. w zestawie „CityAlarm”, można złożyć pełnoprawną kostkę sześcienną (a przy okazji zagrać w bardzo fajną grę w policjantów i złodziei). Zasadą rzutów jest tzw. dorzut wielokrotny po otrzymaniu wyniku 6 - oznacza to, że jeśli na kostce wypadnie 6, rzucamy nią ponownie, oczywiście licząc otrzymany wynik jako sukces i czynimy to, dopóki uda nam się wyrzucić 6 oczek. W wersji pełnej zasad, może się również przydać kostka 10-ścienna.

Walki można toczyć zgodnie z zasadami uproszczonymi (tzw. QuickWars) oraz z użyciem pełnych zasad. Na potrzeby polskich graczy powstały również zmodyfikowane uproszczone zasady - LugPolWars

W wersji podstawowej, zasady są opracowane dla skali minifigurek (standardowa figurka LEGO), które poza walką mogą również budować w trakcie gry różne konstrukcje. Figurka LEGO samodzielnie może unieść klocek nie większy niż 2x4 study (oczka). Elementy większe, wymagają kooperacji jednej lub więcej figurki (dobrą ideą jest przyjęcie wtedy 8 studów lub objętości klocka 2x4, jako normy przeliczeniowej).

System jest grywalny i potrafi pochłonąć na długie wieczory - zwłaszcza osoby, posiadające LEGO, a ci, którzy jeszcze nie posiadają klocków, mogą zaopatrzyć się w nie w sklepach. Jeśli brakuje Wam do gry „minifigów”, warto zwrócić uwagę na zestawy typu „battlepack”, dość często można w nich otrzymać 3-5 jednostek z tej samej formacji bojowej lub po 2 jednostki z dwóch przeciwnych formacji – co pozwala już na rozegranie potyczki.

BrikWars is copyright ©1995-2006 Mike Rayhawk.

For more information and the complete rules, please visit <http://www.brikwars.com>.

QuickWars – Szybka Walka

Specjalnie dla graczy, którzy nie mają siły, czasu ani ochoty aby przedzierać się przez "gąszcz zasad" z pełnej wersji BrikWars, został stworzony uproszczony zbiór reguł pozwalających na szybkie rozpoczęcie gry i zawładnięcie światem klocków.

Przegląd gry

"Szybka Walka" (QuickWars), to gra podczas której gracze wysyłają swoje armie na pole bitwy zbudowane z klocków celem stoczenia potyczki. Gracze tworzą swoje armie w dowolny sposób. Ci bardziej zainteresowani "sprawiedliwą grą", mogą wystawić naprzeciw siebie po prostu dwie armie w identycznym składzie, różniące się jedynie kolorami, jednak choatycznie dobrane armie sprawdzają się równie dobrze.

Po określeniu rozpoczynającego gracza (np. rzutem kostką), walka trwa tak długo, dopóki na stole nie pozostaną przedstawiciele tylko jednej armii - jeńców nie bierzemy.

Każda tura gracza składa się z fazy ruchu i fazy walki. W fazie ruchu może on przemieścić dowolną ilość swoich jednostek, oraz podnosić i upuszczać przedmioty, które jednostki noszą. W fazie walki może atakować jednostki przeciwnika i budować konstrukcje. Każda taka czynność, to jedna akcja, Na każdego minifiga w danej fazie przypada jedna akcja, czyli możemy np. tylko podnieść klocek w fazie ruchu, albo tylko się poruszyć.

Kostka

W grze QuickWars, stosowana jest głównie kostka sześcienna, jaką możemy bez problemu kupić w sklepie lub pożyczyć z innej gry planszowej. Ilekroć podczas rzutu kostką wypadnie nam 6 oczek, robimy tzw. dorzut. Dorzut może być wielokrotny, czyli ponowne wyrzucenie 6 oczek, powoduje kolejny dorzut itd...

Odległości

Ponieważ system jest opracowany na rynek anglojęzyczny, wszelkie odległości podawane są w calach, niemniej jest prosty sposób aby mierzyć je również klockami LEGO - **1 cal to około 3 study (oczka na klocku)**, tak więc najczęściej występująca miara 5 cali to 15 studów. Dla potrzeb gry, warto przygotować sobie dwie miarki - 5 i 10 calową. Jeśli nie dysponujemy miarką calową może być to "listewka z klocków LEGO o długości odpowiednio 15 i 30 studów.

Budowa Armii

Minifigurki

W "Szybkiej Walce" każda figurka ma dwa takie same współczynniki:

- **Ruch** - opisujący, jak daleko w danej turze można ją przesunąć, domyślnie jest to **5 cali** ruchu po płaskiej powierzchni, wspinaczki po drabinie etc. Maksymalny "podskok" figurki lub dystans jaki może przepłynąć podczas pojedynczego ruchu to **2 cale** (i nadal może wykorzystać pozostałe 3 cale na ruch, przed lub po pływaniu).
- **Obrona** - opisująca możliwość obrony minifiga podczas ataku i podawana w ilości kostek (np. **domyślna 2 oznacza dwie kostki sześcienne - 2d6**). Gdy figurka jest atakowana,

wykonuje się rzut dwiema kostkami i jeśli wynik jest wyższy lub równy od zadanych obrażeń, figurka przetrwała atak. W przeciwnym wypadku pozostaje jako klocki na polu chwały.

Pozostałe cechy to:

- **Obrażenia:** zależne od broni jaką w danej chwili używa minifig (może się ona zmieniać w trakcie walki)
- **Umiejętności:** W zasadzie dotyczą one bohaterów (patrz niżej) i opisują dodatkowe możliwości minifiga.

Bohaterowie

Każda armia potrzebuje swoich bohaterów - QuickWarsowe nie są inne. Powinna być to wyróżniająca się ubiorem lub ekwipunkiem figurka. W "Szybkiej Walce" bohaterowie mają takie same statystyki jak zwykłe figurki ale posiadają możliwość wykonania dwóch ataków na rundę (które mogą być połączone w jeden atak o podwójnej sile). Bohater ma też możliwość wykorzystania jednej **niezwykłej mocy**, w każdej swojej turze.

Niezwykłe moce, są tymi wszystkimi możliwościami jakie posiadają bohaterowie komiksów i filmów akcji, a jakich osiągnięcie w realnym życiu jest niemożliwe. Podnoszenie samochodów, przechodzenie przez ściany, unikanie pocisków, wskrzeszanie towarzyszy etc...

Aby użyć takiej mocy, gracz deklaruje jej wykonanie i rzuca kostką. Jego przeciwnik, wykonuje również rzut kostką. Jeśli wynik pierwszego rzutu jest wyższy lub równy drugiemu, użycie mocy się powiodło ale... jeśli jest niższy, bohater nie tylko nie użył mocy, lecz również musi ponieść konsekwencje niepowodzenia, które powinny zależeć od mocy i mogą mieć rozmaite skutki.

Broń i Zbroja

Każdy minifig może w rękach trzymać adekwatną do swojej roli broń, za pomocą której będzie zadawał obrażenia przeciwnikom (zarówno bezpośrednio jak i dystansowe). Jeśli drugą rękę ma wolną (i użycie broni jej nie wymaga), może w niej trzymać również tarczę. Założenie tarczy oraz elementów zbroi, pozwala na zwiększenie obrony minifiga. Ma to znaczenie tym bardziej, że jeśli więcej niż jeden minifig może zaatakować danego minifiga przeciwnika, ataki wszystkich mogą zostać połączone w jeden ogromny atak zadający naprawdę duże obrażenia. Poniżej przedstawione są podstawowe rodzaje broni:

- **Puste ręce:**
 - Atak - brak.
 - W BrickWars nie jest przewidziany atak gołymi dłońmi. Jeśli minifig nic w nich nie ma... powinien się zaopatrzyć w jakąś jej wersję.
- **Broń ręczna (miecze, topory, włócznie etc.):**
 - Atak - 2d6,
 - **Zasięg** - bezpośredni dotyk bronią (tak tak, długość włóczni ma w tym wypadku znaczenie).
- **Broń zasięgowa (łuki, kusze, proce, pistolety, karabiny laserowe etc.):**
 - Atak - 1d6,
 - Zasięg - 10 cali, tak długo jak długo cel pozostaje na widoku.
- **Zbroja / Tarcza:**
 - Obrona - 1d6.
 - Minifig otrzymuje dodatkową kostkę obrony jeśli trzyma tarczę lub ma na sobie element zbroi (np. hełm)
- **Klocek:**
 - Atak - 1d6.

- Zasięg - do 5 cali. Czasami minifigi z nieokreślonych przyczyn noszą w rączkach klocki (np. aby coś zbudować). W chwili bezpośredniego zagrożenia i desperacji, mogą go użyć jako broni improwizowanej, zarówno zasięgowej krótkiego dystansu jak i bezpośredniej. Dzięki temu nie ma problemu aby np. rozegrać bitwę w karczmie na kufle, stoły i ławy. Niesiony klocek może zostać również użyty do dołączenia do czegoś - np. aby zbudować umocnienia, zreperować pojazd lub stworzyć coś z klocków.
- **Broń ciężka:**
 - Atak - 2d6.
 - Zasięg podstawowy - 10 cali. Broń ciężka to sprzęt, który z racji wagi musi być zamontowany na pojazdach lub ustawiony na ziemi aby mógł być użytkowany. Atak z jego pomocą można wykonać tylko raz w ciągu tury i aby to zrobić przynajmniej jeden minifig musi być w jego bezpośredniej bliskości. Potężniejsze bronie ciężkie można tworzyć wzmacniając ich obsługę. *Za każdego dodatkowego minifiga, taka broń uzyskuje dodatkową 1d6 obrażeń i dodatkowe 5 cali zasięgu*. Jak widać armata polowa z trzyosobową obsługą zamienić się może w naprawdę morderczą maszynę miotającą pociski na 20 cali i zadającą 4d6 obrażeń.

Wierzchowce

Ruchome konstrukcje zbudowane z wielu klocków są określane jako pojazdy, natomiast proste pojazdy (motocykle, deski surfingowe) i zwierzęta zbudowane z jednego lub dosłownie paru klocków, są określane jako wierzchowce. Jeśli minifig dosiadający wierzchowca zsiądzie z niego lub zostanie zabity, dowolny inny minifig (z dowolnej drużyny) może wierzchowca zająć i używać. Wierzchowce mają domyślnie następujące parametry: **Szybkość: 10 cali, Obrona: 3d6**

Konstrukcje

Wszystko, co jest zbudowane z większej ilości klocków jest określane mianem konstrukcji, niezależnie czy jest to baza wojskowa, pojazd, fragment terenu czy ściana. Wszystkie konstrukcje są traktowane w ten sam sposób. Aby uszkodzić konstrukcję, minifig musi zaatakować jej konkretny element (klocek z którego jest zbudowana). Jeśli obrażenia zadane są większe niż ilość studów łączących element atakowany z główną konstrukcją, klocek zostaje od głównej konstrukcji oderwany i przesunięty w odpowiednim do sytuacji kierunku. Jeśli więcej niż jeden minifig atakuje konstrukcję i obrażenia są naprawdę duże, można w ten sposób rozdzielać kolejne klocki... dopóki wystarczy ilości obrażeń.

Prawda, że łatwe? - A co łatwo rozwalić, to i łatwo odbudować, przynajmniej w świecie LEGO. Aby zreperować konstrukcję, wystarczy, że minifig podniesie odpowiedni klocek i w swojej turze ataku umieści go na właściwym (bądź nowym) miejscu. W swojej turze minifig może w ten sposób położyć tylko jeden klocek, tracąc akcję ataku.

Kontrolki i sterowanie

Jeśli pojazd posiada działko, napęd (jakoś musi jeździć), lub jakąś inną automatykę, powinien również mieć odpowiednią do niej kontrolkę. Kontrolki są reprezentowane przez kierownice, konsole komputerowe, przyciski, wajchy, pipsztyki etc... Każda z kontrolki jest przymocowana do konstrukcji **NA STAŁE** i pozwala na dostęp do wszystkich jej elementów.

Jeśli więcej niż jeden gracz ma dostęp do konstrukcji, może w swojej turze wykorzystać ją zgodnie ze swoją wolą.

Pojazdy

Każda konstrukcja może zostać przekształcona w pojazd poprzez dodanie do niej jakiejś formy napędu. Taki napęd działa jedynie jeśli pojazd porusza się po odpowiednim dla niego terenie. W wersji "Szybkiej Walki" pojazdy mogą mieć na pokładzie maksymalnie 1 minifiga. Jeśli jakiś dodatkowy minifig się dostanie na pokład pojazdu, ten musi stanąć (lub wylądować), ponieważ jest przeładowany.

Szybkość pojazdów to 5 cali / jeden moduł napędowy, z ograniczeniem maksymalnym do 15 cali.

Pojazdy mogą na początku swojego ruchu obrócić się w dowolnym kierunku a następnie ruszyć aż do swojego maksymalnego dystansu, przy czym muszą poruszać się w linii prostej. Jeśli pilot pojazdu zostanie zabity lub Kontrolka zostanie zniszczona, pojazd porusza się w wybranym uprzednio kierunku z taką samą prędkością w każdej turze, dopóki ponownie nie zostanie odzyskana nad nim kontrola (lub się nie rozbije).

Jeśli pojazd uderzy w przeszkodę, zarówno pojazd jak i przeszkoda otrzymują obrażenia w wysokości 1d6 na każdy napęd jaki jest w pojeździe używany w tym czasie.

W pojazdach mogą być używane następujące **moduły napędowe** napędy w przeliczeniu na ich jednostki:

- **1 para kół / nóg / płóz:** poruszanie po twardym terenie
- **1 żagiel / 1 para wiosel:** poruszanie po otwartej wodzie
- **1 śmigło:** poruszanie się w powietrzu
- **1 para silników odrzutowych:** dowolny teren

Zwycięstwo

Zwycięża oczywiście ten gracz, który pierwszy pokona wszystkie jednostki przeciwnika.

Podsumowanie

Do rozegrania szybkiej walki nie jest potrzebna duża ilość figurek, tak po prawdzie, to wystarczy w zasadzie jeden z mniejszych zestawów np. z serii LEGO Star Wars - 75000 Clone Trooper vs. Droidekas (około 40-60 zł), aby można było rozpocząć szybką potyczkę, tak więc zdecydowanie jest to jeden z najtańszych dostępnych na rynku systemów bitewnych. Poniżej zaprezentowana jest przykładowa drużyna wraz z uzbrojeniem.



BrikWars

Założeniem systemu BrikWars jest dostarczenie zabawy, podczas której słodkie, zazwyczaj pokojowo nastawione minifigi mogą walczyć ze sobą. Walki mogą być toczone zarówno całymi armiami, jak też i przez małe grupki (np. poszukiwaczy przygód), mogą być wyrównane albo jedna ze stron może mieć przewagę. Oddziały mogą działać w sposób zorganizowany, lub chaotyczny... ba figurki mogą nawet zmieniać strony konfliktu.

Wprowadzenie do gry

Gracze przygotowują się do gry, tworząc swoje armie, budynki, ukształtowanie terenu (wszystko oczywiście najlepiej z klocków LEGO). Jeśli założeniem rozgrywki ma być "uczciwa gra" można stworzyć schemat punktowy "zabudowy", na wykorzystanie do tworzenia fortyfikacji, maszyn bojowych etc.

Będą zapewne tacy gracze, którzy długie godziny spędzą tworząc własne armie, dobierając uważnie sprzęt i uzbrojenie, będą też tacy, którzy wezmą kilka pierwszych lepszych figurek z pudła i z nimi rozpoczną zabawę - system BrikWars zapewnia możliwość zabawy dla wszystkich.

Ustalenie pozycji startowej naszych armii przebiega podobnie - może być określone z góry (np. przez scenariusz typu "obrona zamku"), wybrane rzutem kostki lub w jakikolwiek inny sposób. Dobrym zwyczajem jest przyjęcie, że jeśli jeden gracz ustawia teren bitwy, drugi może wybrać jako pierwszy swoje pozycje startowe.

Po zajęciu pozycji startowych zaczyna się właściwa rozgrywka i trwa dopóki jedna ze stron nie wygra.

Warunki zwycięstwa

Zazwyczaj warunkiem zwycięstwa jest pokonanie wszystkich jednostek wrogiej armii, ale BrikWars jest tylko systemem bitewnym, nie ma więc ograniczeń - może być sytuacja taka iż grupa odważnych śmiałków, przedzierając się przez dzikie ostępy i stając oko w oko z tygrysami i dzikimi plemionami musi zdobyć skarb (którego te plemiona dzielnie bronią), inną opcją może być zdobycie jak największej ilości skalpów lub głów pokonanych wrogów... odbicie smoka z rąk nienasyconej księżniczki etc...

Wszystko co zapewni doskonałą zabawę jest dopuszczalne - włącznie z globalnym kataklizmem pola bitwy.

Stosowanie zasad gry w praktyce

Jeżeli przyjrzymy się, jak się bawią dzieci, stwierdzimy że najczęściej urządzają swoim figurkom istne piekło - nie ma rzeczy niemożliwych. Dzielny bohater jeśli ma zwyciężyć, może zwykłym bambusowym kijem pokonać największego smoka, lub armię szkieletów. Jego pojazd w mgnieniu oka będzie przebudowywany, uzyska nadzwyczajne moce (np. łódź patrolowa poleci) lub ulegnie zniszczeniu aby za chwilę, w cudowny sposób naprawiony, posłużyć jako ostateczna broń zagłady wrogów.

BrikWars posiada wiele zasad - można oczywiście się uprzeć i stosować je wszystkie, biorąc rozgrywkę jako śmiertelnie poważną... i nudną, bowiem zasady te są stworzone tylko dlatego, że zabawniej jest mieć grubą książkę z zasadami, które można załamać i nagiąć niż absolutny brak zasad. Można też wziąć przykład z dzieci... i wykorzystać zasadę nadrzędną - **przyznania racji poprzez los**. Jeśli jakaś zasada jest nieopisana, albo nie możemy jej znaleźć, nie jesteśmy pewni jak ją zinterpretować... to warto po prostu wykonać test kostką. Przykładowo: "Czy zombie po ugryzieniu psa, zamienia go w psa zombie?", "Czy łucznik ze swojego miejsca, jest w stanie trafić w cel za tymi krzakami?", "Czy ta budka z hot-dogami jest w zasięgu naszej bazooki?" - a nie, to możemy

zmierzyć ;-)- tak czy inaczej, na powyższe pytania odpowiedzią może być rzut kostką (o ile rozmowa i gra "for fun" nie umożliwia danej akcji) - **Każdy z graczy precyzuje jasno swoje zdanie w konfliktowej sytuacji i rzucają kostką - oczywiście 6 się przerzuca, sumując. Kto osiągnie wyższy wynik... ma rację.**

Pomiary odległości

W BrikWars, zazwyczaj odległości mierzy się w calach. Jeśli z jakiegoś powodu nie lubicie cali (np. wolicie system metryczny albo "studowy"), możecie użyć innej miary. Jeden cal to niecałe 3 centymetry i około 3 studów (kropek legowych) na płaskim klocku, lub wysokość trzech standardowych klocków. Tak długo, jak długo będziecie używali podczas bitw wspólnego systemu metrycznego, nie jest istotne który z nich będzie waszym wyborem.

Miarka calowa/centymetrowa jest dobrym rozwiązaniem, w praktyce o tyle wygodniejszym od "sztywnej linijki", że pozwala na pomiar odległości "za narożnikami budynków" etc.

Kostki

Czyli narzędzie losu, mające spore znaczenie w rozstrzygnięciu konfliktów w światach BrikWars. Decydują o trafieniu przeciwnika, rozsądają spory, pozwalają na wykonanie akcji specjalnych.

W pełnych zasadach BrikWars używane są kostki sześciennie (zazwyczaj łatwo dostępne), określane jako d6 oraz dziesięściennie - d10 (tu niestety wymagana jest już wizyta w sklepie z gramami planszowymi lub RPG, gdzie będzie można się w taką kostkę zaopatrzyć). Jeśli rzut wymaga użycia więcej niż jednej kostki lub modyfikacji, jest on określany zapisem **ndx+y**, gdzie n oznacza ilość kostek, x ilość ścian na kostkach a y dodatkowy modyfikator, np.

- 2d6+2 - rzut dwiema kostkami sześciennymi i dodanie do niego 2,
- 1d10 (lub d10) - rzut jedną kostką dziesięścienną. etc.

Kostki d6 są używane w większości akcji BrikWars, podczas gdy kostki d10 są zarezerwowane raczej dla akcji "na większą skalę" i bohaterów.

Zasada jest taka, że najmniejszy możliwy do osiągnięcia wynik - to zero, nawet jeśli modyfikatory tworzą liczbę ujemną

Rzuty krytyczne

Los płata figle, w dodatku obu stronom, dlatego też istnieje pojęcie rzutu krytycznego. W efekcie otrzymujemy albo "totalną klapę" albo "niesamowity sukces

- **Rzut pechowy**, występuje wtedy **gdy na wszystkich kostkach** używanych do rzutu wypadnie **wynik 1**. W takim wypadku akcja się nie powiodła, bez względu na to, jak prosta była (nawet jeśli po zsumowaniu oczek powinna się powieść).
- **Rzut szczęśliwy**, występuje wtedy gdy na jakiegokolwiek kostce wypadnie najwyższy możliwy wynik (6 na d6, 10 na d10) - mamy wtedy prawo powtórzyć rzut tą kostką i wynik dodać do całosciowego wyniku (np seria 3d6 z wynikiem 3,6,4, daje nam sumę 13 i dorzut na 6 - w efekcie mamy np. ponownie 6 (suma 19 i dorzut) i w kolejnym rzucie 3 - suma 22, która jest końcowym wynikiem rzutu).

Aksesoria do grania

Aby dobrze się bawić w BrikWars, przydatne będzie nieco dodatkowych akcesoriów:

- **Dobry humor** - jest niezmiernie ważne aby zabawy nie traktować zbyt poważnie... w końcu nie gracie o złote kalesony, a minifigi przydadzą się w kolejnej bitwie, gdy cudownymi mocami zostaną wskrzeszone.
- **Kostki** - głównie kilka kostek d6, kostki d10 są raczej przeznaczone do akcji "epickich", co nie znaczy, że się nie przydadzą – jedna lub dwie.
- **Karty statystyk** - mimo iż można mieć wszystkie statystyki figurek w głowie, warto poświęcić czas i zwłaszcza karty bohaterów dobrze rozpisać, tak aby nie było niejasności i zbędnych konfliktów podczas rozgrywki. Można je ściągnąć i wydrukować np. [ze strony BrikWars: http://brikwars.com/supplement/](http://brikwars.com/supplement/) albo wykonać samemu.
- **"Krew i Ogień"** - może to i gadget, ale dodaje klimatu, gdy można kładąc zwykłą czerwoną płytkę odwzorować "plamę krwi", albo użyć płomieni aby pokazać płonący wrak samochodu.
- **Dodatkowe części** - np. do zmiany ubranka bohatera (jeee... Superman), albo do budowy dodatkowego elementu w trakcie gry.
- **Aparat fotograficzny** - BrikWars są zazwyczaj zabawą kreatywną. Ciekawe sytuacje, konstrukcje etc, warto uwiecznić na zdjęciach.
- **Pączki i Piwo (a dla nieletnich inne napoje)** - Każda wojna wzmaga apetyt.

Są również rzeczy, których prawdopodobnie nie będziesz potrzebował:

- **Olówek i długopis** - z wyjątkiem sytuacji pisania miłosnych wyznań do pięknej przeciwniczki w zmaganiach
- **Śmieszne kostki** - z różnymi dodatkowymi efektami. Można je mieć, ale nie są niezbędne.
- **Dodatkowe "pola miernicze"** - np. do kreślenia wielkości rozbryzgu ognia, albo chmury gazu... - nie są niezbędne, logika i zabawa powinny wystarczyć.
- **Żetony** - po co Ci żetony, skoro masz klocki!!!
- **Ogniste pierścienie** - wyglądają ładnie... no i oczywiście bardzo pro... i są zbędne.

Minifigurki - czyli jak najać najemników.



Minifigurki LEGO, są słodkie - tak jak najbardziej, w dodatku występują w wielu wersjach i mogą służyć do wielu celów. W naszym wypadku będą zazwyczaj wojownikami, nie znającymi litości i nie jest istotne, czy będą to owadokształtni kosmici z serii Galaxy Squad, krwiożerczy Wikingowie (niestety ta seria już dawno nie jest produkowana), waleczni wojownicy NinjaGo, czy członkowie klanów Chima.

W wypadku BrikWars, Minifigi posiadają 4 indywidualne charakterystyki, przedstawione na kartach postaci. Dla wielu minifigów podstawowe wartości są wspólne ale bohaterowie i specjalne minifigi, mogą potrzebować indywidualnych kart (dwustronnych):

- **Umiejętność (Skill)** - w większości wypadków będzie to szansa na wykonanie akcji (trafienie przeciwnika, zbudowanie czegoś z klocków lub zniszczenie). Wyrzuconą wartość porównuje się z szansą powodzenia akcji (w wypadku walki jest to obrona). **Domyślna wartość, to 1d6**
- **Ruch (Move)** - Czyli maksymalna odległość jaką minifig może **pieszo** pokonać w swojej fazie ruchu po płaskim terenie. **Domyślna wartość to 5" (5 cali).**
- **Obronę (Armor)** - ta charakterystyka definiuje jak wiele obrażeń jest w stanie minifig wytrzymać podczas jednego ataku (szansa powodzenia ataku - vide Umiejętność). **Domyślna wartość to 4.** Oznacza to, że jeśli ktoś naszego minifiga zaatakuje i wyrzuci **na 1d6 4 oczka lub mniej**, to nasz wojownik otrząśnie się oszołomiony i **pójdzie dalej w bój**, ale jeśli na kostce wypadnie **5 lub 6 oczek...** to niestety **zginie** (oczywiście w możliwie widowiskowy i bohaterski sposób).
- **Koszt (Cost)** - To cena w punktach, jaką musimy zapłacić za ... najęcie danego minifiga do naszej armii. Na koszty naszej armii składają się zarówno minifigi jak i ich ekwipunek, pojazdy, umocnienia etc. **Domyślny koszt zwykłego najemnika bez ekwipunku, to 4 punkty.**

Bohaterowie posiadają dodatkowo "Specjalizację", która pozwala na dodatkowe umiejętności ale jej omówieniem zajmiemy się później.

Broń jaka jest - każdy widzi



Jak już zostało zaznaczone w poprzednim rozdziale, najęcie minifigów do naszej armii, to zaledwie początek. Trzeba ich jeszcze uzbroić i tu pomocą nam będzie służył niniejszy rozdział. Broń jak zwykle można dobierać jedynie pod kątem skuteczności... ale wygląd też się liczy... w końcu wykańczanie wrogów za... mieczem z milionem kolców jest bardziej pro, niż bambusowym kijem ;-). Co więcej, skoro już mamy narzędzia do szarpania, kłucia i walenia, to warto również zaopatrzyć naszą armię w jakąś ochronę przed nimi (przeciwnik też je ma).

Poniżej przedstawione zostają grupy broni i zbroi, ich koszt w punktach, zasięg, zadawane obrażenia charakterystykę oraz uwagi. Broń jest podzielona rozmiarowo wedle zasady: **to co jest mniejsze od Minifiga, jest bronią typu S, to co jest wielkości Minifiga to broń typu M a wszystko co jest większe to broń typu L.**

W wypadku broni miotanych, przyjmuje się iż "amunicja" nigdy się nie kończy ale nie można się nią podzielić, chyba że oddaje się ją całą. Wyjątkiem są materiały wybuchowe - liczone "na sztuki" na armię.

Trudność użycia, jest cechą dodatkową, używaną przy określaniu powodzenia akcji (patrz wartość umiejętności minifiga i rozdział o walce).

Broń do walki bezpośredniej

- **Broń krótka ręczna (S)**
 - **Koszt:** 2 punkty
 - **Trudność użycia:** 2
 - **Zasięg:** bezpośredni, na długość broni
 - **Obrażenia:** 1d6
 - **Charakterystyka:** To krótka broń, do wysokości mniej więcej figurki krasnoluda, lub krótsza od standardowego minifiga o około 1 stud. Pozwalają na posiadanie drugiej broni lub tarczy w drugiej ręce. Wszelkie sztylety, krótkie topory i miecze, maczugi, piły mechaniczne etc. należą do broni krótkiej.
 - **UWAGI:** Można jej użyć do rzucania na odległość 1d6 cala.
- **Broń ciężka ręczna (M)**
 - **Koszt:** 3 punkty
 - **Trudność użycia:** 4
 - **Zasięg:** bezpośredni, na długość broni
 - **Obrażenia:** 1d6+2 (6 są przerzucane ale +2 dodajemy jednorazowo)
 - **Charakterystyka:** Ta broń jest wysokości minifiga (stąd M). Ponieważ broń ta jest mniej poręczna i cięższa od broni krótkiej, jedyną opcją w jej wypadku dla drugiej ręki jest tarcza. W jej zakres wchodzi długie miecze (półtoraręczne), włócznie, kije, katany, topory na długim trzonku (ale nie halabardy), nunchaku, morgensterny etc.
 - **UWAGI:** Ze względu na nieporęczność tej broni, w drugiej ręce minifig może trzymać co najwyżej tarczę.
- **Broń długa dwuręczna (L)**
 - **Koszt:** 4 punkty

- **Trudność użycia:** 5
- **Zasięg:** bezpośredni, na długość **ostrza broni**
- **Obrażenia:** 2d6
- **Charakterystyka:** Broń wyższa od minifiga. Ciężka i nieporęczna ale posiadająca duże obrażenia. Jedyną opcją gdy minifig może jej używać za pomocą jednej ręki, jest poruszanie się na jakimś zwierzęciu lub w pojeździe (np. rycerz na koniu z halabardą podczas szarży). Do takich broni należą halabardy, bosaki, długie włócznie (na przedłużonym trzonku), miecze dwuręczne, kosy etc.
- **UWAGI:** Prędkość ruchu jednostki pieszej, zmniejszona o 1". Obrażenia mogą być zadawane tylko na długości ostrza broni, co umożliwia prześlizgnięcie się na bliższy dystans i zadanie obrażeń bardziej mobilnym jednostkom. Co prawda istnieją gracze "wydłużający" sztucznie ostrze broni na całą jej długość ale nie jest to mile widziane.

Broń zasięgowa

- **Broń zasięgowa krótka (S)**
 - **Koszt:** 3 punkty
 - **Trudność użycia:** 3
 - **Zasięg:** 6 cali
 - **Obrażenia:** 1d6
 - **Charakterystyka:** Proce, różdżki, małe kusze, rewolwery i pistolety to bronie zasięgowe, pozwalające na użycie ich jedną ręką (w drugiej można wtedy dzierżyć krótką broń). Niemniej do ich ponownego naładowania potrzebne są dwie puste ręce. Łuki mimo iż są uznawane za jednoręczne, wymagają do strzelania dwóch wolnych rąk.
 - **UWAGI:** Niektóre z broni zasięgowych do strzału lub naładowania wymagają dwóch rąk, przyjmuje się wtedy, że broń ręczna jest schowana w pochwie. Ponieważ producenci klocków nie wprowadzają zazwyczaj odróżnienia krótkich łuków od długich, o ile się używa obu typów łuków w swojej armii, warto je jakoś oznaczyć na własną rękę (wybierając kolor, albo przypisując je do konkretnej jednostki - np. jazda - łuki krótkie, piechota - długie).
- **Broń zasięgowa długa (M)**
 - **Koszt:** 5 punktów
 - **Trudność użycia:** 3
 - **Zasięg:** 12 cali
 - **Obrażenia:** 1d6 +1
 - **Charakterystyka:** Wszelka broń zasięgowa, wymagająca użycia dwóch rąk - strzelby, długie łuki, bazooki, karabiny, długie magiczne laski etc. Minifigi w nią wyposażone są skoncentrowane na jej używaniu i nie mogą posiadać innej broni, chyba że pozbędą się tej.
 - **UWAGI:** Ponieważ producenci klocków nie wprowadzają zazwyczaj odróżnienia krótkich łuków od długich, o ile się używa obu typów łuków w swojej armii, warto je jakoś oznaczyć na własną rękę (wybierając kolor, albo przypisując je do konkretnej jednostki - np. jazda - łuki krótkie, piechota - długie).
- **Materiały wybuchowe**
 - **Koszt:** 1 punkt
 - **Trudność użycia:** 3
 - **Zasięg:** Zależny od typu materiału (patrz charakterystyka)
 - **Obrażenia:** 1d10

- **Charakterystyka:** Położone na ziemi mogą mieć **opóźniony zapłon** (np dwie tury). **Rzucane mają zasięg 1d6+2 cala, wystrzeliwane** (rakiety, flary) z broni miotanej **mają zasięg danego typu broni**. W skład materiałów wybuchowych, wchodzi wszelkie bomby, rakiety, dynamit, koktaile mołotowa etc.
- **UWAGA:** W przeciwieństwie do broni miotanych, wymagana jest ich konkretna ilość w armii - jeśli chce się mieć 3 granaty, trzeba kupić 3 granaty i ponieść ich koszt w punktach.

Tarcze i zbroje

- **Tarcze**
 - **Koszt:** 1 punkt
 - **Trudność użycia:** 2
 - **Zasięg:** bezpośredni
 - **Wyparowanie obrażeń:** 1d6
 - **Charakterystyka:** Tarcze mogą służyć do parowania ciosów bronią ręczną oraz odbijania pocisków i strzał, z wyjątkiem kul karabinowych, magicznych ataków, plazmowych (no chyba że tarcze energetyczne) etc.
 - **UWAGI:** Tarcze mogą służyć tylko do parowania obrażeń ew. przepychania przeciwnika w wybranym kierunku. Nie można nimi obrażeń zadawać.
- **Zbroje**
 - **Koszt:** 2 punkty
 - **Trudność użycia:** -
 - **Zasięg:** bezpośredni
 - **Obrona:** +1d6
 - **Charakterystyka:** Zbroje zwiększają obronę minifiga o 1d6 punktów.
 - **UWAGI:** Ze względu na ciężar zbroi, szybkość pieszego minifiga jest zmniejszona o 1 cal.

Pozostałe rodzaje broni

- **Puste ręce**
 - **Koszt:** -
 - **Trudność użycia:** 2
 - **Zasięg:** bezpośredni
 - **Obrażenia:** brak
 - **Charakterystyka:** W tym systemie pustymi rękoma można co najwyżej trochę poprzepychać minifigi przeciwnika lub kolegów. Nawet "Ninja" musi mieć jakąś broń aby zagrozić poważnie przeciwnikowi.
- **Dowolne klocki - broń improwizowana**
 - **Koszt:** -
 - **Trudność użycia:** 2
 - **Zasięg:** bezpośredni
 - **Obrażenia:** 1d6-2
 - **Charakterystyka:** Broń improwizowana jest mało skuteczna ale zawsze lepszy klocek w garści niż pusta garść bez klocka.
 - **UWAGI:** Klockami można też rzucać w przeciwnika, na maksymalny zasięg 1d6-1 cala. Obrażenia pozostają bez zmian.

Tura gracza i Akcje

W każdej turze gracza, może on przesunąć wszystkie, lub pojedyncze swoje oddziały i pojedyncze figurki, wykorzystując turę ruchu. Po niej następuje tura akcji, podczas której gracz decyduje o działaniach "zaczepno-obronnych" swoich oddziałów i... w efekcie otrzymuje również "Reakcję" swojego przeciwnika (o ile jest taka możliwa), na swoje działania. Poniżej wszystkie (trzy) fazy zostaną detalicznie omówione.

Ruch

Podczas fazy ruchu minifig może przesunąć się do 5 cali, w dowolnym kierunku (również po linii krzywej) po płaskim terenie, wspiąć się o 5 cali po schodach lub drabinie, lub przeskoczyć do 5 cali nad przepaścią.

Oczywiście są warunki, które ten ruch mogą zmienić. **Minifig nie może przechodzić przez przeszkody (ściany etc) lub przeskoczyć przeszkody wyższej niż 1 cal (trzy standardowe klocki).** Dla specyficznych form ruchu, wymagających dodatkowo użycia rąk (pływanie, czołganie się, wspinanie się na mury, bądź po linie etc.) koszt ruchu jest podwojony a co więcej, minifig nie może wykonywać ataków, gdy jego ręce są zajęte (np. trzymaniem liny).

Jeśli minifig, przemieszcza się **w zasięgu broni ręcznej** wrogiego minifiga, przyjmuje się iż ten go atakuje (chyba, że Twój przeciwnik zdecyduje inaczej). Jeśli zdecydujesz się na kontratak, ruch Twojego minifiga się kończy i pozostajecie w zwarciu, do fazy ataku. Jeśli nie - możesz kontynuować swój ruch minifigiem, o ile ten ostatni przeżyje atak.

Bieg

Niekiedy zdarza się tak, że liczy się głównie szybkość. Minifig może zacząć biec, dodając dodatkowo 1d6 cali do swojego ruchu, ale jego ruch musi być wtedy w linii prostej. Bieg może być połączony z atakiem typu "szarża" i tylko wtedy kończy się atakiem. W przeciwnym razie, minifig traci swoją turę akcji i nie może w niej atakować.

Szybkie Akcje

Mimo iż Minifigi w Twojej turze mogą wykonać tylko jedną akcję, jest wiele drobnych działań, na które nie muszą jej przeznaczać i mogą je wykonać w fazie ruchu. Proste akcje, nie potrzebujące specjalnej uwagi, rzutu kostką etc., jak podnoszenie i upuszczanie drobnych przedmiotów (w tym i ekwipunku), rozmowa z innym minifigiem etc. nie są objęte żadnym kosztem.

Akcje bardziej skomplikowane, jak podnoszenie większych klocków (o rozmiarach zbliżonych do 2x4 study), otwieranie drzwi, zmiana lub przeładowanie broni, są obarczone kosztem 1 cala mniej podczas fazy ruchu (za każdą akcją).

Faza Akcji

Akcja jest bardziej skomplikowaną czynnością pochłaniającą umysł minifiga, dlatego też w jednej fazie gracza każdy minifig może wykonać tylko jedną Akcję i powinna być ona przemyślana.

W większości wypadków będzie to atak, omówiony detalicznie w dalszym rozdziale, jednak czasami są to akcje innego typu i wtedy wymagane jest określenie ich stopnia trudności.

Stopień Trudności akcji

Ponieważ Akcje bardzo rzadko udają się "automatycznie" i wymagają najczęściej rzutu kostką, określenie wartości, jaką trzeba osiągnąć jest kluczową sprawą aby zdecydować czy akcja się powiodła, czy nie.

Aby To sprawdzić wykonujemy zawsze rzut na "Umiejętność", wpisaną na karcie minifiga (standardowo jest to 1d6) i jeśli wynik jest wyższy lub równy (włączając zasadę "przerzucania 6"), osiągamy sukces - akcja zostaje wykonana. Jeśli jest mniejszy, akcja się nie powiodła i minifig ponosi konsekwencje jej niepowodzenia (o ile jakieś są).

Ataki minifigów, są przeprowadzane z użyciem "Trudności Użycia" określonej przy każdym typie broni. Poza atakami oczywiście jest jeszcze mnóstwo akcji, jakie minifig może zrobić - w większości będą one miały trudność o skali 3, niemniej poniższe zestawienie obrazuje ogólną zasadę:

Trudność	opis	Przykład ataku	Przykład innej czynności
-	Trywialna	kopnięcie minifiga w kolano	zamknięcie drzwi, włożenie spodni
2	Łatwa	Uderzenie minifiga pałąką	skok z podestu i chwycenie liny
3	Normalna	Trafienie minifiga mieczem	otworzenie zamkniętych drzwi kopniakiem
4	Sztuczka	Trafienie minifiga toporem bitewnym	wspięcie się po pionowej ścianie skalnej
5	Trudna	Trafienie minifiga halabardą	rozbicie bomby
6	Bardzo trudna	Trafienie minifiga taranem	Wykonanie prostego zabiegu chirurgicznego
8	Heroiczna	Trafienie minifiga mieczem energetycznym mecha	Włamanie się do wojskowego satelity
10	Legendarna	Precyzyjne rozsmarowanie minifiga kamienną kulą wystrzeloną z katapulty	złapanie pocisku z kuszy w locie.
12+	Boska	Trafienie w głowę minifiga z satelity, po namierzeniu go laserem	Wykonanie chwytu judo na T-rexie.

Minifigi mogą również budować konstrukcje z klocków w trakcie gry. Proces ten nie wymaga rzutu kostką ale zajmuje całą akcję.

Rozszerzone Akcje

Kontrpozycją dla szybkich akcji, są akcje rozszerzone. Są to takie czynności jak pilotaż pojazdów, programowanie komputera etc... Minifig wykonujący rozszerzoną akcją, nie może zrobić w turze gracza nic poza nią.

Duże Akcje

Większość akcji zawiera w sobie użycie obiektów, wielkości osiągalnej dla jednego minifiga (miecze, broń palna etc.). W grze występują również obiekty, których można użyć w sposób niekonwencjonalny - o ile są wystarczająco małe (około 1 cala lub mniej). Manipulacja przy dużych obiektach lub urządzeniach nieprzeznaczonych do obsługi przez jednego minifiga lub wymagających współpracy wielu minifigów (ogromne drzwi, tarany, okręty), jest określana jako duża akcja. **W takim wypadku, stosuje się "regulę rozmiaru", czyli ilość minifigów, lub tur potrzebnych do wykonania pojedynczej akcji takim urządzeniem, jest równa wielkości tego urządzenia w calach.** Oczywiście gracze mogą nadal stosować też zasadę rozstrzygnięcia rzutu kośćmi, jeśli uważają iż do danej akcji potrzeba więcej lub mniej minifigów.

Przykładowo **Czarna Perła**, z piratów z karaibów, mierząca 24" wymaga do obsługi 24 minifigów, lub 24 tury jednego minifiga, aby wykonać swój ruch.

Warto tu zaznaczyć iż duże postacie (np. Bionicle), które omówione będą później, używają własnego wzrostu, jako odniesienia do wykonywania dużych akcji. Przykładowo, Tyranozaur będzie wart kilku minifigów, przy "otwieraniu" wielkich drzwi, bądź po prostu niszczeniu samochodu.

Odpowiedź na naszą akcję

Jeśli w swojej turze nie użyłeś akcji dla danej figurki, możesz je przeznaczyć na "odpowiedź" na akcję przeciwnika w jego turze. Strzelanie do komandosów, gdy tylko wychyła się zza węgła, zaatakowanie przeciwnika, nieostrożnie przechodzącego w zasięgu Twojej broni etc. Oczywiście w drugą stronę, działa to tak samo, tak więc planuj i bądź ostrożny. Akcje jak już było wcześniej wspomniane, należy wykorzystywać mądrze.

W następnym rozdziale, przy detalicznie omówionej walce, będzie wprowadzone pojęcie "złego cala" - podczas akcji "odwetowej", funkcjonuje ono na równi z przesunięciem się o ten jeden cal aby np. zablokować drzwi, nacisnąć guzik, lub wykonać jakąkolwiek inną zwykłą akcję.

Zakres widoczności

Aby móc wykonać akcję odwetową, nasz minifig musi jednak widzieć, że coś się dzieje i mieć odpowiednio dużo czasu na reakcję. Jeśli np. widzi wrogiego żołnierza mierzącego do niego z karabinu, może podjąć akcję schowania się. Jeśli jedynie słyszy odgłos strzału... to jest już na to za późno.

Przyjmuje się iż zakres widoczności minifiga, to kierunek, w którym zwrócona jest **jego głowa** (może patrzeć np. w bok) i 45 stopni szerokości w obie strony od jego linii wzroku (razem 90 stopni widoczności). Jeśli obiekt lub zdarzenie mieści się w tym polu - minifig może je zobaczyć. Jeśli nie - nie może wykonać akcji odwetowej. W wypadku niepewności, zawsze pozostaje "rzut rozstrzygający kostką"

Kto pierwszy...

Nawet jeśli minifig jest w stanie zaobserwować dane wydarzenie, nie jest powiedziane, że zdąży na nie zareagować. Przyjmuje się, że jeśli "Odpowiedź na akcję" dotyczy fazy ruchu przeciwnika (np. w rezultacie dostrzeżenia figurki wymykającej się przez okno, strzelamy do niej), to nasza figurka reaguje zawsze szybciej - czyli strzeli zanim przeciwnik dotrze w bezpieczne miejsce, jeśli natomiast reakcja jest na "akcję przeciwnika", decyduje "rzut kostką na umiejętność".

Strona wykonująca akcję, rzuca kostką, na swój "skill" odejmując szansę wykonania swojej akcji i analogicznie strona wykonująca "odpowiedź na akcję" wykonuje rzut kostką na swój "skill", odejmując szansę wykonania swojej akcji, jeśli taka istnieje. Następnie wyniki są porównywane i

akcja jest rozgrywana począwszy od wyższego wyniku (nawet jeśli oba wyniki są ujemne co jest równoznaczne z niepowodzeniem akcji). W wypadku remisu, przyjmuje się iż akcje rozegrały się równocześnie o ile to możliwe. Jeśli nie, pierwszeństwo ma gracz, którego tura obecnie wypada.

Ratunek

Mimo iż zazwyczaj "odpowiedzią" na akcję jest atak na wrogą jednostkę, wszystkim co mamy, czasami warto wykonać akcję obronną - uskok przed pędzącym pojazdem, wyskoczenie z helikoptera nim ten zostanie trafiony rakietą, czy też schowanie się za skałą nim dosięgną nas pociski wroga, są akcjami wspólnie określanymi mianem "ratunek".

Podczas ratunku (który jest akcją typu odpowiedź), wykonujemy rzut kostką 1d6 i możemy o tyle cali przesunąć naszą postać, która ląduje wtedy w pozycji horyzontalnej. Rzut o niskiej wartości, może spowodować czasami, że nie uda się skoczyć minifigowi odpowiednio daleko i mimo wszystko dosięgną go efekty wrogiej akcji. Jeśli przykładowo, nie zejdzie z torowiska, mimo wszystko przejedzie go rozpędzony pociąg, a jeśli skok okaże się za krótki i nie dosięgnie załomu muru, strzelec, który do niego celował i tak może go trafić, po prostu strzelając w jego nową pozycję. Rzut krytyczny oznacza iż minifig przewraca się na twarz w miejscu, w którym się znajduje.

Jeśli minifigowi udał się ratunek, jest niezdolny do jakiegokolwiek akcji do czasu aż nie nadejdzie nasza tura. Dopiero wtedy może zmienić pozycję (należy pamiętać, iż wstanie z pozycji leżącej, zabiera nam 2 cale ruchu).

Walka

Walka jest elementem nieodłącznym w zabawie typu BrikWars. Stanowi ona główny wątek, bowiem tylko poprzez serię starć możliwe jest wygranie bitwy. Poniższe zasady, pozwalają właśnie na jej prowadzenie.

Wyprowadzenie Ataku

Bez względu na to jaki rodzaj broni jest używany, atak składa się z trzech podstawowych kroków.

1. Gracz atakujący sprawdza czy cel jest w zasięgu broni
2. Gracz atakujący rzuca kostką, by sprawdzić, czy trafił cel
3. Gracz atakujący rzuca kostką by określić jak duże obrażenia zadał - i czy są wystarczające by pokonać obronę przeciwnika.

Na każdy z tych kroków mogą mieć wpływ dodatkowe modyfikatory, które z detalami zostaną omówione poniżej.

Sprawdzenie zasięgu

Aby móc w ogóle wyprowadzić atak, najpierw przeciwnik musi się znaleźć w zasięgu naszej broni. Sprawdzenie tego wymaga wykonania kilku prostych kroków:

- **Czy cel jest w zasięgu wzroku?** - Jest to witalna sprawa dla przeprowadzenia ataku, aby był widoczny cel, lub jego część, ew. elementy świadczące o jego bytności w danym rejonie (np. do ostrzału z moździerza - patrz dalej modyfikator strzelania na ślepo)
- **Czy cel jest w zasięgu broni?** - To drugi punkt, który MUSI być spełniony - jeśli cel jest poza zasięgiem rażenia naszej broni, nie możemy go zaatakować.
 - Jeśli minifig używa broni ręcznej (bezpośredniego kontaktu), aby zaatakować, musi być w stanie dotknąć bronią swojego celu. (niektóre bronie mają dodatkowe obostrzenia - np. rycerz nie może ot tak przerzucić kopii z prawej do lewej ręki aby zaatakować cel po swojej lewej stronie).
 - Jeśli minifig używa broni zasięgowej, cel musi się znajdować w odległości mniejszej lub równej jej zasięgowi i między celem a minifigiem musi znajdować się otwarta przestrzeń
 - W wypadku rzucania obiektami, zasięg jest determinowany przez rzut kostką i może się okazać, że nie dorzuciliśmy... cóż, tak też się zdarza.

Rzut na trafienie i na obrażenia

Gdy już wiemy, że jesteśmy w stanie zaatakować cel, wykonywane są dwa rzuty, stanowiące o tym, czy nasz atak dosięgnął celu i czy był skuteczny, czy też jedynie mógł przstraszyć przeciwnika ;-)

- **Rzut na trafienie** - Aby użyć z sukcesem broni, wymagany jest rzut "na trafienie". Należy wykonać test na umiejętność minifiga (zazwyczaj 1d6) i porównać jego wynik z "Trudnością użycia" danego typu broni. **Jeśli wynik jest większy lub równy - trafiliśmy** naszego przeciwnika i pozostaje określić jak dużą "krzywdę" mu zrobiliśmy.

- **Rzut na obrażenia** - Trafienie przeciwnika, pozwala nam na wykonanie rzutu, na obrażenia jakie zadaliśmy swoją bronią. Należy wykonać wtedy rzut kostką przypisaną do "Obrażeń broni" i porównać uzyskany wynik z Obroną naszego celu (domyślna 4). **Jeśli uzyskany wynik jest wyższy - zadaliśmy** wystarczające **obrażenia** aby cel został zniszczony. Jeśli jest równa lub niższa - nasz przeciwnik "otrzepuje się jedynie" śmiejąc się głośno z naszych umiejętności walki.

Modyfikatory Ataku

Nikt nie chce tracić żołnierzy, dlatego też każdy generał stara się swoim jednostkom zapewnić jak najlepszą ochronę przed atakami i oczywiście jak najlepsze możliwości ataku na wroga. Między innymi dlatego też powstały modyfikatory ataku, zarówno działające na korzyść atakującego jak i takie, które obniżają szansę skutecznego ataku. Pozwalają one niejednokrotnie bardzo mocno zmodyfikować możliwości ataku, ale i tu należy pamiętać, że dzięki zasadom krytycznych trafień i krytycznych pechów, nic nie jest nigdy przesądzone.

Modyfikator wielkości celu

Rzeczą powszechnie znaną jest fakt iż w większy cel jest dużo łatwiej trafić niż w mniejszy, dlatego też w zależności od wielkości celu jaki atakujemy, nasza szansa ataku może być mniejsza lub większa:

- Jeśli **cel jest większy** od standardowego minifiga, bierzemy pod uwagę jego powierzchnię zwróconą w naszym kierunku. Otrzymujemy wtedy modyfikator trafienia **+1 za każde dodatkowe 2 cale** widoczności celu - **maksymalnie +5**.
- Jeśli **cel jest wielkości minifiga**, lub zajmuje **powierzchnię około 2x4 study**, modyfikator trafienia wynosi **0**
- Przy **celu wielkości 2/3 minifiga** lub widocznym **obszarze około 2x2 studów**, modyfikator trafienia wynosi **-1**
- Dla **celu wielkości 1/3 minifiga** lub **obszaru o wielkości 1x1 studa**, modyfikator trafienia wynosi **-2**. UWAGA dla "snajperów": **elementy ekwipunku zazwyczaj traktuje się jako cele 1x1 studa**.

W każdym wypadku, **pod uwagę bierzemy modyfikator obszaru celu jaki widzimy** - przykładowo minifig ukryty za murkiem i wystawiający jedynie głowę, to cel o wielkości 1/3 minifiga - tak więc trafienie go, jest obarczone modyfikatorem -2

Modyfikator ruchomego celu

W większości wypadków, podczas walki strzelamy do celu ruchomego, ale i od takiej sytuacji są wyjątki:

- Jeśli nasz **przeciwnik stoi nieruchomo** - możemy dodać **+1** do naszej szansy ataku
- Jeśli **my stoimy nieruchomo** i mamy czas aby **dokładnie wycelować** - możemy dodać **+1** do naszej szansy ataku
- Przy **standardowym ruchu** (5 cali na rundę) - **nie modyfikujemy** szansy trafienia
- Przy **szybkim ruchu** (**6 lub więcej cali na rundę**) - odejmujemy **-1 od szansy ataku na każde 6 cali prędkości** (tak tak, w samolot odrzutowy wcale nie jest prosto trafić)

UWAGA: Minifigi w trakcie walki bezpośredniej, robią uniki, zwroty i poruszają się, tak więc nawet jeśli nie przesuwamy ich o 5" nie można ich traktować jako celu nieruchomego.

Ataki kombinowane

W myśl starej zasady "nec hercules contra plures", jeśli atakujący nie jest w stanie sobie sam poradzić z celem, może połączyć swoje siły z innymi przyjaciółmi i towarzyszami broni, aby pokonać przeciwnika. Tego typu atak jest uważany jako kombinowany. W większości będzie on polegał nie tyle na zwiększeniu szansy trafienia ile obrażeń, jakie w jednej rundzie otrzyma cel, co pozwoli na przebicie jego obrony i wyeliminowanie go z walki.

Wszystkie minifigi używane podczas ataku wykonują swoje rzuty ataku razem. Nie jest możliwa sytuacja, gdy do atakującej grupy, w ramach np. "brakującego rzutu", jest dokooptowywany kolejny minifig, natomiast jest możliwość, jeśli jedna atakująca grupa zawiedzie, aby została stworzona z pozostałych minifigów kolejna atakująca formacja.

Jednostki, z atakującej grupy, które przeszły z sukcesem rzut na trafienie celu, wykonują rzuty na obrażenia i sumują je. Ewentualne "pudła" przy atakach dystansowych (omówione dalej), są liczone osobno.

- **Łączone ataki dystansowe** mogą być prowadzone przez wszystkie jednostki, które mają cel w zasięgu. Do takiego ataku nie jest niezbędna żadna dodatkowa komunikacja między nimi, dopóki celem nie jest jakiś specyficzny fragment obiektu (np. mały czerwony guzik, albo wlot wentylacyjny wielkiego statku kosmicznego ;-). W efekcie takiego ataku po prostu **sumuje się obrażenia zadane przez jednostki, które trafiły w cel.**
- **Łączone ataki bezpośrednie**, poza sumowaniem obrażeń, skutecznie utrudniają jednostce broniącej się, również wyprowadzenie kontrataków. Pomijając fakt iż przeciwko każdemu z kolejnych przeciwników zmniejsza się mu szansa wyprowadzenia kontrataku, już na starcie jego szansa na kontratak jest obciążona karą -1 punktu za każdego (z wyjątkiem pierwszego) przeciwnika, z którym przyjdzie mu się zmierzyć. Generalna zasada jest taka, że **nie może więcej niż trzech przeciwników na raz atakować celu o standardowej wielkości** (np. jednego minifiga), w przeciwnym wypadku zaczynają sobie nawzajem przeszkadzać i mogą się nawet poranić. W swojej turze, przeciwnik może skoncentrować się na walce z jednym ze swoich "atakujących" - wtedy tylko on może wyprowadzić kontratak, lub próbować się wycofać - wtedy wszyscy jego przeciwnicy mogą wyprowadzić kontratak. Decyzja wbrew pozorom nie jest prosta.
- W **wypadku szarży grupowej, atakujący łączą razem zarówno swój pęd jak i obrażenia**, przy czym cel musi być odpowiednio duży, by miało to sens.
- Można łączyć ze sobą wiele typów ataku, ale warto pamiętać o tym, że walczący w walce bezpośredniej będą wspólnym celem (bez względu na stronę po jakiej są), dla ataków szarżą oraz dystansowych.

Pozostałe modyfikatory

Poniżej są omówione dodatkowe modyfikatory, które nie pasowały do żadnej z wcześniejszych kategorii.

- **Dodatkowy zasięg strzału** - jednostka wyprowadzająca atak zasięgowy otrzymuje dodatkowy 1 cal zasięgu za każdy 1 cal wysokości, ponad wysokością celu (przy czym strzelcy na niskiej wysokości, nie mają dodatkowych kar za strzelanie "z dołu". Wysokość jest liczona od powierzchni, na której stoi strzelający bądź jest zamontowana broń - przykładowo, strzelający nie może dostać dodatkowego zasięgu, trzymając swoją broń nad głową).
- **Strzelanie na ślepo** - Jednostki strzelające w cel, którego nie widzą, otrzymują **karę -5 do trafienia**. Nawet by wykonać taki atak, atakujący musi mieć pojęcie o tym, że cel się znajduje w jego rejonie (np. strzał z moździerza)

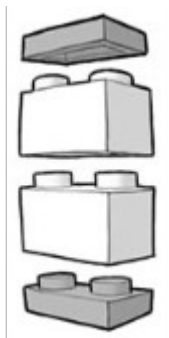
Bezpośrednie starcie

Podczas gradu ciosów i wyparowań, gdy wokół szczęka stal i leje się plastikowa krew, niełatwym może być zachowanie porządku walki. Dlatego warto pamiętać aby przeprowadzać jeden atak na raz i najpierw go rozstrzygnąć, dopóki jedna ze stron nie padnie. Daną bronią w swojej kolejce można zaatakować tylko raz. Poniżej przestawiony jest schemat takiego starcia:

1. **Deklaracja Ataków:** Atakujący gracz wskazuje swoje ataki, przepchnięcia, ew. wycofania. Gracz broniący się deklaruje swoje kontrakcje.
2. **Pierwszy Atak:** Atakujący gracz wykonuje rzuty związane ze swoim atakiem lub przepychaniem. Broniący paruje (jeśli ma taką wolę). Jeśli broniący się padł - koniec ataku, przechodzimy do następnego.
3. **Kontratak:** Broniący może podjąć próbę kontrataku lub odwetu. Jeśli atakujący pada - koniec ataku. Jeśli atakujący jako swoją akcję wybrał wycofanie się, następuje ono dopiero na końcu tej tury (o ile przeżył).
4. **Przegrupowanie i Powtórka:** Jeśli atakujący ma inną broń i chce jej użyć, wracamy do kroku drugiego. Jeśli Broniący się ma inną broń i chce jej użyć, wracamy do kroku trzeciego.
5. **Zakończenie Ataku:** Jeśli atakujący nie ma więcej możliwości ataku, dana tura walki się kończy. Jeśli obie strony nadal stoją na nogach, w turze następnej turze "Broniącego", będą nadal związane walką. Obecny Broniący będzie Atakującym. Rozstrzygnięcie walki, należy ponownie zacząć od punktu pierwszego.

Oczywiście zgodnie z zasadami, figurka posiadająca broń białą, może próbować rozbić jakikolwiek przedmiot, nie tylko atakować innego minifiga (ścianę, bramę, helikopter etc.). W takim wypadku nie ma możliwości aby "martwy przedmiot" odpowiedział na atak.

Cal Wściekłości



Podczas bezpośredniej walki minifigi nie poruszają się według standardowych zasad. zamiast tego, przed wykonaniem ataku lub kontrataku, mogą przemieścić się o jeden cal aby zająć lepszą pozycję. To przemieszczenie w żaden sposób nie wpływa na normalny ruch i jest znane pod nazwą "Cala Wściekłości" (wolne tłum. Angry Inch). Minifigi mogą go używać jedynie w starciu z wrogimi jednostkami. Podczas atakowania obiektów pasywnych oraz neutralnych lub przyjaznych jednostek, minifig nie ma na tyle adrenaliny aby móc użyć "Cala Wściekłości".

"Cal Wściekłości" jest bardzo prosty do zbudowania. wystarczy połączyć ze sobą dwa standardowe klocki 2x1 oraz dwa płaskie 2x1 aby otrzymać bardzo zgrabną "miarwę".

Manewry podczas bezpośredniej walki

Bezpośrednia walka jest bardzo intensywnym starciem. Każdy z minifigów porusza się, na przemian zadając ciosy i parując, każdą dostępną bronią próbując uszkodzić przeciwnika. W swojej turze minifig może podjąć jedną z trzech akcji:

Zaatakować przeciwnika

Jeśli wykonuje tę akcję, może użyć "Cala Wściekłości" aby ustawić się w odpowiedniej pozycji i podjąć próbę ataku na swojego wroga odpowiednią bronią. Jeśli oponent przegra, może kontratakować, o ile ma w swojej ręce broń do walki bezpośredniej.

Dopiero potem, jeśli nasz minifig ma drugą broń do walki bezpośredniej, może (ponownie) użyć "Cala Wściekłości" i po raz drugi zaatakować przeciwnika. Oczywiście nasz oponent również może kontratakować o ile ma drugą broń na podorędziu.

Jeśli atakujący ma więcej rąk/odnóży, zdolnych trzymać broń, ten cykl jest powtarzany, dopóki nie wykona swoich wszystkich ataków.

Wszystkie obrażenia z bezpośredniej walki się kumulują - jeśli minifig jest atakowany wielokrotnie w trakcie tury, obrażenia są dodawane.

Przepchnąć przeciwnika

Jeśli minifig nie ma w żadnej broni aby jej użyć podczas bezpośredniej walki, posiada broń dwuręczną, lecz przeciwnik stoi zbyt blisko by jej użyć, albo po prostu chce kogoś wkurzyć, może spróbować popchnąć swojego przeciwnika. Aby przepchnąć swojego przeciwnika, po wykorzystaniu "Cala Wściekłości" należy wykonać rzut na najwyższą "Trudność użycia broni", jaką trzyma lub na trudność 2, jeśli ma puste ręce. Jeśli zadanie się powiodło i nie zostało sparowane (Patrz rozdział poniżej), wrogi minifig zostaje odepchnięty o dwa cale w kierunku przeciwnym od minifiga.

UWAGA: Minifig posiadający tarczę, może przepchnąć nią przeciwnika jako swój normalny atak. Z wyjątkiem tego wypadku, minifigi nie mogą jednocześnie atakować i przepychać przeciwnika w tej samej rundzie walki. Tarcza użyta do przepchnięcia, nie może być ponownie użyta do parowania lub kontrataku w tej samej rundzie. Minifig posiadający więcej niż jedną tarczę może użyć w danej rundzie tylko jednej z nich do przepychania.

Wycofać się

Tchórzliwe minifigi niekiedy uciekają od bezpośredniego starcia. Mogą to zrobić, przemieszczając się na pełną odległość, na jaką pozwalają im ich punkty ruchu. W takim wypadku nie wchodzi w grę użycie "Cala Wściekłości".

Ich przeciwnik, ma szansę na darmowy "Kontratak" przeprowadzany jedną bronią, w dowolnym miejscu ruchu minifiga, którego nasz minifig nie może kontrować. Jeśli oponent nie jest w stanie ustawić się tak, aby osiągnąć naszego minifiga podczas jego ruchu, kontratak jest oczywiście stracony.

Jeśli nasz minifig odszedł na odpowiednią odległość lub przeżył kontratak, wycofanie się zakończyło się sukcesem i może kontynuować swoje działania. Pamiętaj, że Wycofanie się zużyło jego akcję, więc w tej turze nie może już atakować nikogo.

Manewry obronne

W zależności od tego jaką opcję wybierze atakujący, strona broniąca się może na nią odpowiednio zareagować o ile ma odpowiednią broń.

W każdej turze gracza minifig może parować jeden raz na każdą trzymaną w rękę broń. Minifigi pozbawione broni, mogą w najlepszym wypadku parować jedno przepchnięcie o ile również jest dokonywane bez broni.

Jeśli minifig jest zaangażowany w walkę z wieloma przeciwnikami, może kontrować ataki każdego z nich. W wypadku jego wycofania się, każdy z nich ma również prawo do darmowego kontrataku na niego.

Broniący się minifig, może użyć swojej broni na dwa sposoby - kontratakując wyprowadzając własny cios, bądź parując atak, obniżając w ten sposób obrażenia zadane przez atakującego minifiga. Jeśli trzyma dwie bronie do walki bezpośredniej, może jednocześnie parować i kontratakować, oczywiście zużywając w ten sposób możliwość użycia tych broni na raz.

W domyśle broniący się minifig zawsze kontratakuję jeśli trzyma w ręku broń i paruje, jeśli trzyma w ręku tarczę o ile gracz nie zadeklaruje inaczej. Aby zachować się fair play, gracz broniący się powinien zadeklarować swoją czynność zanim gracz atakujący rzuci kostką na swoją umiejętność. Oczywiście jeśli atakujący jest zbyt szybki, albo broniący zbyt powolny, zwykła deklaracja parowania przed rzutem kostką na obrażenia jest dobrym, uczciwym rozwiązaniem.

Kontratak

Po nieudanym ataku, minifig może się przez chwilę odsłonić i ten moment wykorzystuje broniący się najczęściej na szybki kontratak. Kontratak jest przeprowadzany identycznie jak zwykły atak, wraz z użyciem "Cala Wściekłości", rzutu na umiejętność oraz rzutu na obrażenia.

Minifig kontratakujący tarczą, może jej użyć aby "przepchnąć"/"odrzucić" przeciwnika, aczkolwiek tarcze dużo lepiej sprawdzają się do parowania ciosów.

Atakujący minifig, który jest ofiarą kontrataków może jedynie parować kontratak jeśli ma tarczę. W żadnym innym wypadku kontratak nie może być ani "kontratakowany" ani parowany.

Parowanie

Minifig, który nie jest w stanie kontratakować, lub boi się zginąć może parować atak przeciwnika za pomocą swojej tarczy lub trzymanej broni, do walki bezpośredniej. Aby parowanie się powiodło, jego rzut na umiejętność musi być większy lub równy zarówno od jego własnej trudności użycia broni jak i rzutu na atak przeciwnika (wraz z wszelkimi jego modyfikatorami).

Jeśli parowanie nie powiodło się, atak nie został odbity. Co gorsza, jeśli parujący minifig próbował odbić atak dwuręczną bronią, za pomocą broni jednoręcznej lub jeśli na kostce wypadł wynik krytyczny rzutu, broń używana do parowania zostaje wytracona mu z ręki i leci o 1d6 cali od atakującego minifiga.

Jeśli parowanie odniosło sukces, broniący się minifig wykonuje rzut kostką odpowiednią do obrażeń swojej broni i odejmuje od obrażeń zadawanych przez atakującego wynik rzutu.

W wypadku gdy "parowane" jest "przepychanie", po prostu nie ma ono żadnego efektu i minifig utrzymuje swoją pozycję.

Parowanie z kontratakiem

Minifig, posiadający dwie bronie ręczne, może jedną z nich parować a drugą jednocześnie kontratakować (o ile przeżyje parowanie). Podczas tej akcji, może użyć tylko jednego "Cala Wściekłości" oraz oczywiście obie bronie są traktowane jako użyte podczas obrony. Ze względu na wyższe umiejętności jakie są potrzebne do walki za pomocą dwóch broni na raz, rzuty zarówno na parowanie jak i kontratak jest wykonywane z modyfikatorem -1. Dotyczy to zarówno rzutów na umiejętność jak i na obrażenia.

Walka dystansowa

Zamiast ładować się w chaos ciosów i narażać na guzy w walce wręcz, minifigi mogą spróbować osiągnąć swoich przeciwników za pomocą broni zasięgowej. Co prawda taka walka jest mniej ekscytująca niż walka wręcz, ale w zamian nie pozwala przeciwnikowi na kontratak.

Minifigi mogą wykonać tylko jeden atak zasięgowy na turę i nie może on być wykonywany w tej samej turze, w której były (lub będą) zajęte walką wręcz ani przed atakiem ani po nim.

W większości ataki zasięgowe są wyprowadzane w kierunku, w którym minifig patrzy - i w zależności od tego, co może zobaczyć. Linia między strzelającym/rzucającym minifigiem, jego bronią i celem powinna być pozbawiona przeszkód, tak aby przynajmniej część celu była widoczna. Oczywiście cel musi się również znajdować w odpowiedniej odległości (zasięg broni) aby mógł być zaatakowany.

Rzuty na umiejętność Ataku i Obrażenia są wykonywane tak jak normalnie, z uwzględnieniem wszelkich modyfikacji ataku.

Strzały znikąd - czyli "co się dzieje, gdy nie trafimy"

Zazwyczaj, w wypadku chybienia, pocisk ląduje na ziemi, lub ginie gdzieś w przestworzach, nie czyniąc nikomu krzywdy. Oczywiście, każdy gracz może zadeklarować śledzenie toru pocisku, ale w większości nie ma sensu spowalnianie w ten sposób gry. Niemniej zawsze istnieje potencjalna możliwość, że pocisk mimo wszystko trafia duży cel, albo wybuch dynamitu powoduje obrażenia. Jeśli ktokolwiek deklaruje potrzebę śledzenia takiego pocisku, należy porównać wynik rzutu na umiejętność z szansą powodzenia. Różnica jest promieniem koła wokół celu, w którym ląduje pocisk, przy czym miejsce wybiera... gracz broniący się.

W efekcie może mieć miejsce, w wypadku strzelania w grupę walczących postaci np. trafienie swojego przyjaciela.

Po określeniu miejsca, w którym wylądował pocisk, wykonuje się rzut na zadane przez niego obrażenia, zgodnie z zasadami.

Jedyną zasadą jaka obowiązuje gracza broniącego się, jest taka, że nie może wybrać jako trafionej przez pocisk jednostki gracza niezaangażowanego w rozgrywkę. Chodzi o uniknięcie sytuacji, w której ofiarami stają się minifigi osób postronnych, nie biorących udziału w grze.

Szarża

Trzecim sposobem ataku przeciwnika jest... szarża lub po prostu zderzenie. Pojedynek rycerzy na kopie, zderzenie samochodów, czy po prostu mecz amerykańskiego futbolu są dobrymi przykładami takiej akcji. Jest to jedyna akcja, która może być połączona z ruchem (a dokładniej biegiem).

Wykonanie szarży wbrew pozorom nie jest proste, ponieważ atakujący musi mieć odpowiednią odległość aby nabrać rozpędu. Jeśli uda mu się osiągnąć odpowiedni pęd, jego atak może nie tylko zadać duże obrażenia, lecz również spowodować odrzucenie przeciwnika. Niestety jest to broń obosieczna, bo atakujący również może otrzymać analogiczne obrażenia jakie sam zadaje.

UWAGA: Jeśli jakiś minifig atakuje postać będącą podczas szarży, może zignorować kary dla szybko poruszających się obiektów. Po pierwsze dlatego, że ruch szarży jest w zasadzie niepowstrzymany i łatwy do przewidzenia, a po drugie dlatego, że podczas szarży, wykonujący ją nie ma szans na żadne uniki.

Pęd

MOM (Pęd): jest liczony jako 1 punkt na każde 2 cale ruchu, z ograniczeniem do wielkości

POP (siła odbicia): jest liczony jako 1 punkt na każde 2 cale ruchu, z ograniczeniem do wielkości

Siła zderzenia jest obliczona poprzez zsumowanie pędów obiektów zderzających się. Wszystkie obiekty biorące udział w zderzeniu mają swój pęd (MOM). Analogicznie każdy z tych obiektów ma również swoją siłę odbicia (POP).

Zarówno Pęd (MOM) jak i Siła odbicia (POP) zależy od dwóch czynników - prędkości obiektu i jego wielkości.

Prędkość Uderzenia

Pęd jest tworzony poprzez szybkość szarży, co się przekłada na długość rozpędu. Szarża musi być wykonana w linii prostej, każdy skręt, czy też przeszkoda kończy budowanie pędu i powoduje konieczność rozpoczęcia od nowa. Każde dwa cale ruchu dają w efekcie jeden punkt pędu. Oczywiście aby uzyskać większy pęd, atakujący może rozbić swoją szarżę na więcej niż jedną turę, jednak wtedy, w każdej z tur ruchu musi poruszać się z maksymalną możliwą prędkością. Taka

"rozszerzona szarża" jest najlepsza przeciwko obiektom nieruchomym, które nie mogą uciec, ponieważ wszelkie obiekty mające możliwość poruszania, mogą po prostu zejść z drogi szarżującego. Obiekt atakowany może (ale nie musi) dodać swoją prędkość, do prędkości uderzenia. Prędkość Uderzenia jest sumowana, jeśli oba obiekty poruszają się w tym samym kierunku. Jeśli kierunek ruchu różni się choć trochę, prędkość uderzenia nie jest sumowana z pędów. Najlepszym rozwiązaniem aby uniknąć niejasności, jest jasne zadeklarowanie przez graczy, czy "idą na czołówkę", czy też swój ruch traktują w inny sposób, tym bardziej że jest możliwość również zmniejszenia siły uderzenia poprzez ruch w przeciwnym kierunku, choć zazwyczaj znacznie prościej jest po prostu odskoczyć z toru ruchu szarżującego.

W wypadku przypadkowego zderzenia (strata kontroli nad pojazdem, uderzenie w niewidzialną ścianę, upadek z wysokości, etc.) tylko bezpośrednia prędkość jest brana pod uwagę. Obiekty nie mogą budować rozszerzonej prędkości zderzenia bez swojej intencji. Ponieważ gracze mogą kombinować w wypadku "swobodnych spadków" na temat fizyki, parabol etc... a przypadkowe uderzenia w ziemię są znacznie zabawniejsze, niż zaplanowane - upadki z wysokości są traktowane zawsze jako odbywające się w linii prostej "w dół" i tak są liczone.

Wielkość

Obiekty, które podlegają zderzeniu mogą poruszać się bardzo szybko ale nawet wtedy aby osiągnąć odpowiedni pęd, muszą mieć również odpowiednią wielkość. **Standardowy minifig ma wielkość 1. Minifig na koniu ma wielkość 2.** Wielkość pozostałych obiektów jest określana zgodnie z ich rozmiarami (będzie to omówione w dalszym rozdziale), w uproszczeniu zgodnie z ich najdłuższym wymiarem w calach.

Obiekty mogą budować swój Pęd (MOM) i Siłę odbicia (POP) poprzez swoją prędkość ale w ograniczeniu do swojej wielkości. Przykładowo **minifig o wielkości 1 może mieć maksymalny pęd (MOM) równy 1, bez względu na to jak długo się będzie rozpędzał.** Co więcej branie rozpędu dłuższego niż dwa cale nie tylko nie da mu dodatkowych korzyści, ale wręcz może być niebezpieczne dla niego, bo może pozwolić obiektowi uderzanemu na zbudowanie większej siły odbicia (POP) niż jego pęd i wykorzystania jej przeciw niemu.

Przygotowanie na zderzenie

W większości wypadków obiekty biorące udział w zderzeniu mogą się na nie "przygotować" (wystarczy przywołać na myśl oddział pikinierów, osadzających w ziemi swoje włócznie, w oczekiwaniu na szarżę jazdy i mocniej ściskających swoje tarcze). Przygotowanie na zderzenie jest automatyczne dla obiektów na stałe nieruchomych (drzewa, skały, domy). **Obiekty ruchome muszą być w stanie widzieć nadciągającą szarżę i obrócić się w jej kierunku i móc użyć "Akcji odwetowej".**

Obiekty przygotowane na zderzenie, odpowiadają z pełną dostępną im siłą odbicia. Jeśli nie są w stanie przygotować się na zderzenie lub nie chcą, ich siła odbicia jest zmniejszona do połowy ich wielkości.

Obrażenia podczas uderzenia

W uproszczeniu obrażenia związane z szarżą liczy się zgodnie z zasadą: **[Pęd (MOM) * 1d6 lub Siła odbicia (POP) * 1d6] + obrażenia używanej broni.**

Obiekty biorące udział w zderzeniu zadają **dotatkowe obrażenia** w postaci rzutu kostką 1d6 pomnożonego przez ilość punktów pędu jakie podczas szarży zostały wygenerowane. W drugą stronę otrzymują również adekwatne obrażenia w postaci rzutu kostką 1d6 pomnożonej przez ilość punktu siły odbicia. W wypadku ataku szarżą, nie wykonuje się rzutu na umiejętność. Trafienie jest automatyczne, tak długo jak cel nie zejdzie z drogi lub w inny sposób nie uniknie ataku.

Obrażenia od zmiżdżenia

Obiekty biorące udział w zderzeniu mogą zadać (bądź otrzymać) dodatkowe obrażenia w efekcie niekontrolowanego uderzenia o niezależne obiekty. Cel może być zmiżdżony (np. pod kopytami konia) lub odrzucony uderzeniem i ciśnięty o ścianę etc. W takim wypadku atakujący zadaje swojemu celowi dodatkowe obrażenia za każdy punkt swojej wielkości, kumulujący się z pozostałymi obrażeniami, jednak aby zadać te obrażenia - cel musi być w tej samej kolejce ponownie osiągnięty przez atakującego. Przykładowo, pędzący samochód może potrącić pieszego, który siłą odbicia wylądował na drzewie ale aby zadać dodatkowe obrażenia, musi siłą rozpędu dotrzeć do tego pieszego i ponownie go uderzyć (w tym samym ruchu). Cel może być "zmiżdżony" tylko w efekcie zetknięcia z ziemią albo obiektem większym od niego.

Broń przeznaczona do szarży

Taranowanie wrogów jest jedną z ulubionych technik wojskowych, ale wiele jednostek preferuje jednak posiadanie jak najdłuższej broni aby osiągnąć nią przeciwnika, zanim on osiągnie je. Podobne upodobania mają jednostki "blokujące szarżę". Nie każda broń nadaje się do szarży. Generalnie powinna być duża o zaostrzonym końcu. Lance, tarany, umieszczone na karabinach bagnety etc. są dobrymi przykładami broni nadających się do szarży. Pałki, toporki i miecze (nawet długie), nie nadają się do szarży. Topory na długim trzonku i halabardy mogą być użyte do szarży tak długo, jak długo mają na końcu drzewca zaostrzony koniec. Gracze mogą również wymyślać własne sposoby - np. szarżujący berserker może to robić przy pomocy swego rogatego hełmu lub najeżonej kolcami tarczy ;-)

Minifig posiadający tarczę, może parować przy jej pomocy atak bez względu na to, czy jest stroną atakującą, czy broniącą. Minifig na koniu, może potykać się z lancą lub kopią, trzymając w drugiej ręce tarczę i ignorując dwuręczność broni.

Używanie broni do szarży ma przewagę nad zwykłym zwarem, po pierwsze dlatego, że daje możliwość zadania większych obrażeń w efekcie wykorzystania pędu. Po drugie, przy odpowiedniej długości pozwala na osiągnięcie przeciwnika, zanim on osiągnie nas (odległość dalsza niż 1 cal). Po trzecie jednostka może zadać kolejne (śmiertelne) obrażenia poprzez odrzucenie przeciwnika i "wdeptanie go w ziemię".

Minusem używania takiej broni jako ataku, zamiast taranowania jest to, że można nią chybić ponieważ wykonuje się normalny rzut na trudność użycia. Jednostka nią operująca staje się wtedy niemal bezbronna i wystawiona na ciosy. W dodatku niemożność wyhamowania pędu, powoduje iż w konsekwencji podlega wszelkim siłom bezwładności.

Odrzucenie przeciwnika

Wzór uproszczony: Pęd (MOM) wygranego * 1d6 - Pęd (MOM) przegranego * 1d6 - wielkość przegranego

Jeśli obie strony spotkają się w efekcie szarży, istnieje możliwość, że jedna z nich może zostać przez drugą odrzucona na pewną odległość, siłą impetu. Efekty tego działania mogą być niekiedy ciekawsze niż same niszczące obrażenia. Efektem odrzucenia może być złamanie formacji, abordaż statku a nawet roztrącenie przeciwników na moście i zrzuconie ich w przepaść.

Elementy terenu (drzewa i budynki) nie mogą zostać odrzucone, dopóki ich mocowanie do gruntu nie zostanie zerwane na skutek początkowych obrażeń, w wyniku szarży. Nadal też biorą udział w teście sprawdzającym, czy atakujący na nie, nie odbił się od nich.

Aby ustalić "kto kogo odrzuci", obie strony rzucają kostkami tyle razy ile wynoszą ich Pędy (MOM) lub odpowiednio "Siły odbicia" (POP) i porównują wyniki. Jeśli różnica między wygrywającym i przegrywającym jest mniejsza lub równa wielkości przegrywającego nic się nie dzieje. Jeśli natomiast różnica jest większa, przegrywający jest odrzucany od atakującego na tyle cali ile wynosi różnica między wynikami rzutów i wielkością przegranego.

Gracz wygrywający może zrobić z obiektem odrzucanym w zasadzie co chce, w zakresie tego ruchu. Może go przesunąć po prostu na odpowiednią odległość, ale może też go obrócić, przewrócić etc... oczywiście w skrajnych wypadkach należy być nadal przygotowanym na test "rzutu kostką" aby potwierdzić decyzję.

To czy obiekt został faktycznie przewrócony, można dość łatwo określić. Wystarczy, że obiekt zostanie przesunięty na długość większą niż jego podstawa aby był przewrócony, przy czym w wypadku większych obiektów (np. wież oblężniczych), może się okazać, że trzeba "zsumować" kilka "odrzuceń" na raz.

Jednostki odrzucone są zdezorientowane i dopóki nie staną na własnych nogach nie mogą podjąć żadnej akcji (włączając w to akcje odwetowe i reakcje na ataki). W wypadku obiektów pływających konsekwencje są większe. Łodzie, które są "odrzucane", przewracają się i toną w ciągu kolejnej tury. Obiekty latające natomiast przejawiają tendencję, do ulegania grawitacji i w efekcie rozbijają się o ziemię.

Bohaterowie

W każdym zbiorze minifigów, znajdzie się taki, który się wyróżnia od samego początku. Jest specjalny i jego przeznaczeniem jest dokonanie wielkich czynów. Tym właśnie charakteryzują się bohaterowie.

Ich jakość nie ma nic wspólnego z treningiem, uzbrojeniem czy pochodzeniem. Oni po prostu są bohaterami - z wyglądu i z zachowania (**mają też wybijale ego**).

Standardowe atrybuty bohatera są wyższe niż normalnego minifiga - jego **umiejętność to 1k10**, co daje mu niemal dwukrotną przewagę nad innymi minifigami. Są też szybsi - **mogą poruszać się 7 cali na turę**, no i oczywiście lepiej umieją zadbać o swoją skórę - ich **ochrona to 2d6**.

Co prawda nie ma róży bez kolców - taki bohater, to **koszt 11 punktów** aby wystawić go na polu chwały... czy warto? - Oceńcie sami.

Ego

W wypadku bohatera, mowa o ego (a raczej Ego) nie jest jedynie czczym pustosłowiem. To ono jest jego "specjalną zdolnością" i ono go definiuje. Standardowy minifig, udając się na pole bitwy, wie że może zginąć i nic się nie da z tym zrobić. Bohater, ma świadomość tego, że wszelkie prawa fizyki i zasady można złamać i nagiąć. On jest po prostu ponad nie.

Zdziwaczenie

Ponad wszystko inne bohaterowie są postaciami pierwszoplanowymi każdego pola bitwy. Oczywiście bohaterów nie zajmują "bohaterowie" strony przeciwnej. Któż by się przejmował jakimiś standardowymi "uzurpatorami". Bohaterowie z zaprzyjaźnionej drużyny zaś - są dla nich konkurencją, wyzwaniem aby pokazać kto jest lepszy (a po zakończonej bitwie, gdy już się odwrócicie, po cichu ich zaszytletować).

Najgorszą rzeczą jaką w rozumieniu bohatera możesz zrobić jest natomiast umieszczenie w Twojej drużynie... drugiego bohatera. W wielkim pokazie, jakim jest bitwa nie ma miejsca bowiem w ich odczuciu na więcej niż jedną gwiazdę. Umieszczając więcej niż jednego bohatera w swojej armii, powodujesz że cierpią ich Ega... a im więcej jest bohaterów, tym bardziej czują się nieswojo ze sobą.

Za każdego minifiga, posiadającego umiejętność "Bohaterskiego Ego", znajdującego się w tej samej armii, każdy bohater otrzymuje **-1 karny punkt "dziwactwa"** (maksymalnie 5), który wpływa na wyniki wszelkich jego testów i rzutów (z zastrzeżeniem, że wynik nigdy nie może być mniejszy niż 0). Oczywiście nie dotyczy to rzutów, wykonywanych przeciwko naszemu bohaterowi - np. nadal otrzymuje on pełne obrażenia.

Karne punkty dziwactwa otrzymuje się jedynie za aktywnych bohaterów - jeśli w trakcie bitwy któryś z nich ginie... wartość "zdziwaczenia spada". Gdy na polu chwały zostaje już tylko jeden bohater - jak łatwo się można domyśleć, jest on znów w swoim żywiole, bo udowodnił, kto jest tym prawdziwym.

Jednak "dziwactwo" ma też swoją zaletę - za każdy punkt dziwactwa jaki na początku musimy dać bohaterowi, możemy odjąć jeden punkt od jego kosztu (maksymalnie do 50% wartości).

Poświęcenie

Bohater jest ważniejszy na polu bitwy niż jakikolwiek inny minifig, nic więc dziwnego iż zwykli żołnierze, są gotowi się za niego poświęcić. Bohater, otoczony przez swych towarzyszy, może być więcej niż pewien, że osłonią go własnym ciałem, przyjmując na siebie ciosy, przeznaczone dla niego. Za każdym razem, gdy bohater może otrzymać obrażenia, pochodzące z zewnętrznego źródła, może starać się zmotywować stojącego obok towarzysza, do poświęcenia się za niego. W tym celu rzuca kostką (1d6), wliczając w to ew. dorzuty. Jeśli odległość między nim i „wybrańcem” jest mniejsza od

wyniku - udało mu się i obrażenia lądują na wybranym minifigu. Może się też zdarzyć tak, że minifig musi zająć miejsce bohatera a jego samego usunąć (np. z drogi pędzącej lokomotywy).

UWAGA: nie powoduje to straty akcji (o ile minifig przeżyje)

Bohater może inspirować do samopoświęcenia tak wielu towarzyszy jak chce, ale na każde źródło obrażeń może być to tylko jeden towarzysz w danej turze. Aby poświęcenie miało szansę się udać, jednostka używana do poświęcenia musi mieć możliwość "skakania" (w grę wchodzi więc minifigi, roboty, zwierzęta etc. ale już nie nadają się do tego samochody i samoloty) i musi mieć mniejszy koszt w punktach (nie licząc ekwipunku) niż bohater.

Poświęcenie powinno być wykonywane, zanim zostanie wykonany rzut na obrażenia, ale już po informacji, że bohater może otrzymać obrażenia. Wtedy też bohater ma jedną szansę na to aby przekonać inną jednostkę do zasłonięcia go, przy czym jeśli obrażenia są zbyt małe lub w efekcie żadne (krytyczny pech), bohater i tak je bierze na siebie, a poświęcenie traktuje się jako nieudane. Jeśli bohater jest członkiem oddziału, nie musi wykonywać rzutu 1d6 na poświęcenie (detailed zasady dot. oddziałów zostaną omówione później).

Jednostki poświęcające się, nie podlegają żadnym prawom fizyki - są zawsze szybsze od kuli, strzały, strzału z blastera etc... o zwykłym ciosie miecza nie wspominając.

Poświęcenie nie może być wykorzystywane do przyspieszenia ruchu jednostek. Gracz, który atakuje swojego bohatera aby za pomocą poświęcenia przenieść jednostki z jednego miejsca pola bitwy na drugie, nie zasługuje na to aby z nim grać i powinien natychmiast być wykluczony z rozgrywki za oszukiwanie.

Bohaterskie moce i działania

Niesamowite wyczyny bohaterów biorą się zarówno z ich oszałamiającej brawury jak i równie zadziwiającej tępoty ale największą siłą czerpią z długiej tradycji związanej z filmami akcji.

Kopiowanie zachowań bohaterskich

Aby ujawnić pełnię swoich możliwości, bohater powinien mieć wybrany pewien typ swojej bohaterskości, oczywiście ściągnięty z filmów akcji, kreskówek, gier komputerowych etc... Oczywiście nieodzowne jest również zachowanie przy takiej roli odpowiedniego akcentu (najczęstszy i najbardziej popularny, będzie związany z pewnym austriackim aktorem, zresztą bohater, który nie był grany przez Arniego, najprawdopodobniej nie jest prawdziwym bohaterem).

Przykłady typów bohaterów do skopiowania		
Typ do skopiowania	Akcent bohatera	Dostępne umiejętności
Super Żołnierz	Austriacki / a la Stallone	Potrafi unieść ciężką dwuręczną broń maszynową, dokonuje na samym sobie zabiegów chirurgicznych, umie przebić się przez ściany na wylot.
Barbarzyńca	Austriacki / Szwedzki	Nosi dwuręczny topór, przesuwa nawet najcięższe obiekty, umie rozmawiać ze zwierzętami
Tajny Agent	Austriacki / Brytyjski	Łamie systemy zabezpieczeń, uwodzi kobiety, bardzo celnie strzela, umie uniknąć niemal każdej pułapki
Mistrz Kung-Fu	Austriacki / Chiński	Odbija kule, chodzi po ścianach, mówi zagadkami
Archeolog	Austriacki / Amerykański	Omija pułapki, pokonuje w walce na pięści nazistów, posiada bicz
Rewolwerowiec	Austriacki / Żargon kowbojski	Zna sztuczki strzeleckie, umie jeździć konno, jest szulerem, zna się na pojedynkach
Wojownicza księżniczka	Austriacki / Nowo Zelandzki	Zna sztuczki z energią, jest świetną akrobatką, jest uszczypliwa, ma podteksty lesbijskie

Dla bohatera, który jest kopią znanej postaci, użycie jej charakterystycznych cech jest najprostszą z możliwości. Figurka Robin Hooda, będzie miała jedną z umiejętności Robin Hooda, figurka Zeusa - jedną z jego umiejętności a figurka Xeny... oczywiście jedną z jej umiejętności.

Heroiczne wyczyny

Dla bohaterów akcji osiągnięcie niemożliwego jest chlebem powszednim. Wykonywanie takiej akcji, która dla nich jest tylko kilkoma sekundami a dla obserwatorów stanowi niepowtarzalny spektakl, to ich życie - i to są właśnie Heroiczne wyczyny.

Oczywiście bohaterowie mają swoje ograniczenia uzależnione od typu jaki reprezentują. Przykładowo Wrestler nie będzie kalkulował w jaki sposób powinien ustawić swoją energetyczną tarczę na optymalną częstotliwość - on znajdzie się świetnie w rzucie motocyklem, w grupę przeciwników, natomiast Oficer statku kosmicznego jak najbardziej świetnie odnajdzie się w roli bohatera manipulującego osłonami energetycznymi.

Aby wykonać czyn heroiczny, gracz opisuje, co bohater zamierza zrobić i rzuca kostką 1d6. Jeśli którykolwiek z jego oponentów (a niemal na pewno znajdzie się taki), będzie chciał aby akcja się nie powiodła, również rzuca kostką 1d6. Jeśli wynik rzutu za bohatera jest równy lub wyższy od wyniku rzutu oponenta, akcja się udała. Jeśli jest niższy - nadszedł czas na okoliczności fatalne w skutkach.

Bohater może użyć swej umiejętności w swojej kolejce, jako akcji. Jeśli jej nie użyje, może ją wykorzystać jako "odpowiedź" na akcję przeciwnika, bez żadnych kar. Jeśli nie użyje swojej akcji przed końcem tury - jest stracona. Specjalne akcje nie kumulują się.

Konsekwencje niewykonania akcji

Ze względu na zakres możliwości, jakie mają bohaterowie, w dużej mierze zależy to od graczy, czy akcje pasują do wybranego wzorca postaci, czy nie. Dotyczy to zarówno efektów w wypadku powodzenia akcji jak i w wypadku jej niepowodzenia.

Efekty fatalne zależą od powagi bitwy i oczywiście poczucia humoru graczy. Można oczywiście bohatera, który zjada 100 pączków przyprawić od razu o śmierć... ale znacznie ciekawsze jest zmuszenie go do siedzenia w wygodce. Oczywiście w drugą stronę, jeśli bohaterowi ugną się ręce przy podnoszeniu autobusu, to najprawdopodobniej on runie na niego... ale może, zamiast go zmiążdżyć np. przytrzasnąć mu nogę. Homer Simpson jest dobrym przykładem bohatera, któremu nie wychodzą akcje.

Specjalne kreacje

Wysyłanie jednostek do boju, by sprawiły krwawą łaźnię innym minifigom jest pasjonujące, ale niewielu generałom z prawdziwego zdarzenia wystarczy jedynie minifigi, pozbawione czołgów, samolotów, kroczących olbrzymich bestii czy też po prostu broni masowego rażenia.

Zamiast koncentrować się na poszczególnych budowlach i nadawać im statystyki, w systemie BrikWars mamy relatywnie prosty system klasyfikacji jakiegokolwiek konstrukcji, którą możesz potkać.

Słownik pojęć

- **Kreacja** - jakikolwiek obiekt, zarówno ruchomy jak i statyczny, zbudowany w klocków LEGO (i nie tylko), przez gracza.
- **Struktura** - główna część konstrukcji obiektu, z wyłączeniem elementów dodatkowych (uzbrojenia, ładunku etc.)
- **Budowla** - jakikolwiek obiekt, który się nie porusza
- **Pojazd** - jakikolwiek obiekt, który się porusza ale nie posiada w sobie "iskry życia" - niesamodzielny
- **Stwór** - jakikolwiek obiekt, który się porusza samodzielnie, ze względu na bycie żywym, bądź posiadanie sztucznej inteligencji

Przegląd kreacji

Gdy tylko kreacja zostanie stworzona i masz ją już w rękach, w pierwszym kroku należy zdefiniować jej strukturę. Każdy obiekt ze względu na swoją **strukturę** posiada dwie statystyki: **Wielkość** i **Poziom Obrony**, które definiują jego koszt w punktach.

Jeśli kreacja jest prostym budynkiem, może się okazać iż są to jedyne statystyki jakie są konieczne. W przeciwnym wypadku, wiele zależy od tego z jakiego typu kreacją mamy do czynienia - np. jeśli jest to pojazd, niezbędne jest określenie jego napędu. Jeśli obiekt jest uzbrojony, niezbędne jest dokupienie osobno broni (zgodnie z zasadami z rozdziału o broni), na koniec jeśli kreacja jest żyjącym stworzeniem, robotem albo magiczną istotą należy określić jej stopień niezależności.

Oczywiście istnieje możliwość opracowania statystyk przed stworzeniem kreacji, aczkolwiek dużo ciekawszym rozwiązaniem jest budowa modelu najpierw a dopiero po jego wykonaniu nadawanie mu odpowiednich charakterystyk. Jeśli budowla wyjdzie nieco tańsza, lub droższa niż zakładałeś - będziesz mógł różnicę w składzie armii z łatwością zrekompensować odrzucając bądź dokładając jakiegoś minifiga.

Struktura

Elementy strukturalne

Podstawą każdej kreacji jest struktura. Zgodnie z przyjętą w BrikWars definicją każdy element posiadający swoje wnętrze (nie ważne czy przeznaczone na kabiny pasażerów, ładunek, organy wewnętrzne czy na silniki) jest elementem struktury, bądź strukturą, natomiast elementy dodatkowe, montowane na strukturze (lub w jej wnętrzu), do niej nie należą i dla uproszczenia są określane jako elementy zewnętrzne.

Elementy zewnętrzne

Każdy element dekoracyjny, bądź ruchomy, montowany dodatkowo na kreacji nie należy do struktury, lecz do jej elementów zewnętrznych. Również meble i wyposażenie umieszczone wewnątrz pomieszczeń są określane jako elementy zewnętrzne, ponieważ nie są integralną częścią struktury. Elementy zewnętrzne, dodawane ze względu na taktyczne możliwości kreacji są traktowane jako broń i zbroja i są nabywane za dodatkowe punkty. Jeśli natomiast stanowią jedynie uatrakcyjnienie kreacji - są pozbawione dodatkowego kosztu i można je umieścić na strukturze za darmo.

Podział na elementy strukturalne i zewnętrzne		
Typ kreacji	Elementy strukturalne	Elementy zewnętrzne
Budowla	Ściany, podłogi, podstawa, dach, łuki podporowe	umeblowanie, "gniazda" na broń, anteny satelitarne, reflektory szperające etc.
Pojazd	podwozie, kokpit, bagażnik	skrzydła, rakiety, koła, działa laserowe, wysięgniki, generatory tarczy, silniki
Stwór	głowa, tułów	skrzydła, zęby, ogon, broń, wypustki kościste, kończyny

Każda konstrukcja ma dwa podstawowe atrybuty: Wielkość i Poziom Obrony

Wielkość konstrukcji

Aby określić wielkość konstrukcji, zmierz po prostu najdłuższy bok jej struktury - dla murów, będzie to ich długość, dla smoka, odległość od mocowania ogona do czubka pyska, etc... Wielkość konstrukcji jest jej miarą w calach. Domyślnie minifig ma wielkość 1. Zaokrąglenia można stosować zarówno w górę jak i w dół, w zależności od wygody (oczywiście w granicach zdrowego rozsądku).

Stworzonka

Bardzo małe stworzenia, takie jak węże, mrówki czy pająki które są poniżej cala, nie posiadają zazwyczaj wielkości (przyjmuje się ich wielkość jako 0) i tym samym nie posiadają również obrony. Określa się je zbiorczym terminem "stworzonka". Domyślnie również nie kosztują, można jednak dokupić im "zbroję", za każdy jej punkt płacąc 0.5 CP

Poziom struktury

Poziom struktury jest określany przez gracza, adekwatnie do poniższej tabeli. Definiuje on w pewien sposób z jakich materiałów struktura jest wykonana i jakiej jest jakości

Tabela określania poziomów struktury

Poz. Struktury	Poziom Zbroi	Adekwatne materiały	Przykład budowli	Przykład pojazdu	Przykład stworzenia
0	1d6	liny, plastik, ciało	Namiot	lotnia	minifig
1	1d10	drewno, płyty metalowe, kable, kevlar	domek weekendowy	motocykl	troll
2	2d10	cegły, ściany z bali, kute żelazo	dom z cegieł	piracki galeon	smok
3	3d10	obrobione kamienie, konstrukcje zbrojone	Zamek	pojazd opancerzony	kamienny gigant
4	4d10	ciężkie konstrukcje stalowe i tytanowe	bunkier przeciwoatomowy	kosmiczny statek	żelazny golem
5	5d10	adamantyt, pola siłowe	piramida iluminatów	pancerz kosmicznego robota	jeden z bogów Olimpu

Oczywiście powyższa tabela, to tylko przykłady - obrona smoka może być zarówno w wysokości 1d6 jak i 3d10, w zależności od jego wieku, wielkości i typu. Po prostu warto pamiętać, że większe i lepiej uzbrojone konstrukcje są jednocześnie droższe.

Poziom zbroi elementów zewnętrznych

Dla uproszczenia przyjmuje się, że każdy element zewnętrzny ma poziom zbroi i jeden niższy niż poziom zbroi struktury (oczywiście minimalnym poziomem zbroi nadal jest 0). Wszelkie wystające na zewnątrz elementy - wysięgniki, koła łopatkowe etc., mają poziom zbroi o dwa punkty niższy niż poziom zbroi struktury. Dodatkowe dekoracje i obiekty mogą mieć zróżnicowane poziomy zbroi, w zależności od tego gdzie się znajdują względem struktury.

Podstawowy koszt konstrukcji

Gdy masz już określoną wielkość i poziom konstrukcji, pomnóż je przez siebie (w wypadku wielkości 0 pomnóż przez 0.5). Wynik będzie oznaczał koszt jaki musisz zapłacić za włączenie jej do swojej armii.

Napędy pojazdów

Każda kreacja, która może się poruszać wymaga jakiegoś rodzaju napędu, nawet jeśli jego sposób działania nie jest trywialny do wytłumaczenia (przykładowo maszyny oblężnicze wiecznie się poruszają mimo braku koni lub olbrzymiej ilości niewolników, którzy mogliby je w ten ruch wprowadzić). Najważniejszy w tym wszystkim jest typ ruchu - bo to od niego tak naprawdę uzależniony jest rodzaj napędu.

Typy ruchu

Większość standardowych typów ruchu (**po ziemi, po wodzie i pod wodą**), kosztuje **1 CP** za możliwość uzyskania maksymalnej prędkości **2 cali / rundę** (przykładowo, aby nasz pojazd poruszał się z prędkością 10 cali / rundę, musimy wydać na jego napęd 5 CP). **Latanie** jest jednak znacznie droższe. Napęd umożliwiający poruszanie się w powietrzu o **2 cale / rundę**, kosztuje **2 CP plus poziom struktury**. Przykładowo **opancerzony transporter kosmiczny, o poziomie struktury 2**, musi ponieść koszt **4 CP** za każde **dwa cale swojej szybkości** w powietrzu.

Przykłady prędkości różnych obiektów	
2"	pająki, skorpiony, balony napędzane powietrzem, łodzie wiosłowe
5"	minifigi, aligatory, małpy
8"	czołgi, psy, łodzie podwodne
10"	konie, rowery, łodzie
12"	samochody, ptaki, pociągi, helikoptery
16"	sportowe samochody, samoloty, motocykle, UWAGA: to prędkość graniczna dla standardowych napędów
20"	Myśliwce, statki kosmiczne
24"	rakiety, gwiazdne myśliwce, superbohaterowie, UWAGA: to prędkość graniczna dla jakichkolwiek kreacji

Oczywiście nietypowe sposoby poruszania się, takie jak wchodzenie po gładkich ścianach, drażnienie tuneli podczas ruchu czy teleportacja, również są możliwe o ile gracze dojdą do porozumienia odnośnie ich właściwej ceny w punktach.

Alternatywne typy ruchu

Czasami pojazdy muszą zmienić swoje typowe środowisko ruchu - przykładowo samochód może przejechać częściowo zanurzony w wodzie ale nie będzie latał. Podobnie samolot może kołować po płycie lotniska albo jechać po drodze ale nie będzie pływał. Łódź podwodna będzie mogła poruszać się po powierzchni oceanu ale nie da rady przesuwać się po lądzie. W wypadku takich alternatywnych środowisk ruchu, pojazdy poruszają się z połową swojej prędkości. Ponadto bez względu na to, jak szybko by się zazwyczaj poruszały ich ruch nie może przekroczyć 5" w środowisku alternatywnym.

Uszkodzenia napędów

Dla większości urządzeń, jakiegokolwiek uszkodzenie może albo powodować jego zniszczenie albo nic. W wypadku napędów jest to nieco bardziej skomplikowane.

- Jeśli w wyniku ataku uszkodzony lub zniszczony zostaje jeden z komponentów napędu (jedna z nóg mechanicznego żuka, jedno z kół ciężarówki etc.), prędkość pojazdu spada o 1".
- Jeśli w wyniku ataku/ataków uszkodzona lub zniszczona zostaje połowa elementów napędu (jedno z kół motocykla, 3 z sześciu nóg owada etc), prędkość pojazdu jest minimalizowana do maksymalnie 1"
- Jeśli wszystkie z elementów napędu są zniszczone, pojazd jest unieruchomiony.
- W wypadku systemów latających warto zwrócić uwagę iż uszkodzenie napędu może łączyć się z upadkiem na ziemię (przykładowo uszkodzenie jednego skrzydła smoka albo śmigła samolotu)

Broń w kreacjach

Być może początkujący gracz będzie Cię przekonywał o pięknie zabytkowej katedry albo niezwyklej sile murów obronnych, ale każdy prawdziwy weteran bitew wie, że po to się buduje duże budowle aby móc w nich umieścić dużą broń, zadającą masowe i śmiertelne obrażenia.

Wielkość broni

Podobnie jak budowle, wielkość broni również określa się w calach. W wypadku broni o wielkości 1 (1 cal lub mniej), jest to typowa broń, jaką można spotkać w dłoniach minifiga. Im broń większa tym większe są również jej statystyki aż do wielkości maksymalnej - 5 cali. Ponieważ możliwość użycia broni rośnie wprost proporcjonalnie do jej obrażeń, w efekcie największe z broni będą najbardziej efektywne przeciwko naprawdę dużym bestiom. Analogicznie, dobrze dobrana broń o niewielkich rozmiarach, będzie doskonała przeciwko zwykłym minifigom i bardzo słabo użyteczna wobec celów o dużych rozmiarach. W wypadku broni montowanej na konstrukcjach i strukturach, mnoży się jej standardowe statystyki przez jej wielkość.

Poniższa tabela prezentuje sposób przeliczania statystyk broni, dla struktur. Należy pamiętać, że maksymalna wielkość broni to 5 cali.

Broń	Cena	Użycie	Zasięg	Obrażenia	Uwagi
<i>Broń bezpośredniego zasięgu</i>					
Broń biała	2 x lvl	2 x lvl	bezpośredni	lvl x d6	-
Broń do taranowania	2 x lvl	2 x lvl	taranowanie	+lvl x d6*	*Obrażenia jak od zwykłej broni białej odpowiedniej wielkości plus obrażenia dodane z efektów uderzenia
<i>Broń zasięgowa</i>					
Działa, katapulty etc.	3 x lvl	3 x lvl	6 x lvl "	lvl x d6	-
Wyrzutnie	3 x lvl	3 x lvl	lvl x d6 "	lvl x d6*	*Ewentualnie ładowność wyrzutni - maksymalna ładowność to połowa poziomu wielkości
Materiały wybuchowe	1 x lvl	3 x lvl*	0"*	lvl x d10 eksplozja	*Trudność Użycia i zasięg mogą być też determinowane przez wyrzutnię materiałów wybuchowych.
Rakiety	2 x lvl	4 x lvl	6 x lvl "	lvl x d10 eksplozja	-
<i>Ochrona</i>					
Zbroje płytowe	2 x lvl	2 x lvl*	bezpośredni	lvl x d6 Obrony przed obrażeniami na obszarze 2 x lvl "*	*Jeśli ma możliwość bycia poruszaną, może być użyta do parowania bądź przepychania
lvl w powyższej tabeli oznacza poziom wielkości danej broni / zbroi					

Ograniczenia wielkości

Wielkość kreacji ma znaczenie, przy doborze uzbrojenia, ponieważ ogranicza ilość broni, w jaką kreacja może być wyposażona. Maksymalna ilość sumy wielkości broni w jaką wyposażone mogą być kreacje, to dwukrotność ich wielkości. Kreacje poruszające się w powietrzu mogą mieć co najwyżej taką sumę broni, jak ich wielkość. Jeśli suma wielkości broni w danej kreacji przekracza dopuszczalny limit, muszą być one osłabione. W ten sposób nawet jeśli posiadamy broń o wielkości 5", może ona mieć faktyczne statystyki broni o wielkości 3".

Przykład: Mech - Skorpion o wielkości 3" ma dwie pary szczypiec o wielkości 1" (każda para) i ostrze na ogonie o wielkości 4". Ze względu na ograniczenia, Skorpion może posiadać broń o maksymalnej wielkości 6 (2 x 3 <- jego wielkość), co wyczerpuje jego limit (2 x 1 calowe szczypce plus 4 calowe ostrze). Jeśli gracz chciałby np. dodać mu do uzbrojenia laser na głowie (o wielkości 1"), musi albo zrezygnować z jednej pary szczypiec albo zmniejszyć wielkość "żądła" do 3.

Podejmowanie działań

Nie wszystkie kreacje specjalne, są stworzone do działań - drzewa, budynki, mosty doskonale działają w wersjach statycznych. Jeśli natomiast kreacja jest przeznaczona do poruszania się (czy to w celu przewożenia ładunków, straszenia ludzi etc.) potrzebuje posiadać do tego odpowiednik mózgu lub inteligentnego operatora.

Mózg

Różnicą między stworzeniem a pojazdem jest to czy posiada mózg. Nie jest istotne, czy będzie on zbudowany z materii organicznej, magii, czy też będzie jednostką AI. Jeśli wielki mech potrzebuje do działania aby siedział w nim/ lub kierował nim pilot, to jest on pojazdem, natomiast jeśli jest w stanie poruszać się samodzielnie, to jest stworzeniem.

Dodanie mózgu do naszej kreacji, jest banalnie proste - za 1CP / rozmiar kreacji (minimum 1CP) nasza kreacja staje się stworzeniem ze możliwością wykonywania czynności (Skill) równą 1d6. Możemy ją oczywiście powiększyć płacąc taką samą cenę za każdy dodatkowy 1 punkt (czyli Skill równy 1d6+1 dla naszej godzilli o wielkości 4, będzie nas kosztował 8 CP - 8 CP za mózg podstawowy i 8 CP za dodatkowy punkt).

Tak ożywione stworzenia mogą działać i robić wszystko to, co i zwykle minifigi o ile oczywiście mają do tego warunki fizyczne (np odpowiednie kończyny do pisania na klawiaturze). Jeśli czegoś nie jesteśmy pewni, zawsze pozostaje "Rzut na rację" plus ew. specjalne obwarowania - np. inteligentny karaluch może pisać, skacząc po klawiaturze, ale będzie miał problem z używaniem guzika "SHIFT", o ile nie pomoże mu ktoś jeszcze.

Pół-mózgi

Czasami zachodzi potrzeba aby stworzenie z jednej strony mogło działać samodzielnie ale z drugiej nie wykazywało się specjalną inteligencją. Tego typu rozwiązanie kosztuje połowę ceny bazowej, przy czym jego modyfikacja o jeden punkt, kosztuje już pełną cenę. W ten sposób mechagodzilla-półmózg o wielkości 4, będzie nas kosztowała 6CP: 2CP za stworzenie jej "półmózgu" i 4CP za dodatkowy punkt bonusowy.

- **Niekompetentne** stworzenia, posiadają poziom umiejętności (Skill) 1d6-2 i z wyjątkiem wykupionych punktów bonusowych, nie podlega on żadnym modyfikacjom bonusowym (np. nie obowiązuje go reguła dorzutu na 6 oczkach)
 - Przykładami takich stworzeń są: Zombie, Ogry, Mutanty, Demokraci(*), Republikanie(*) i managerowie średniego szczebla(*).
- (*) Wierność tłumaczenia czasami jest przekleństwem.

- **Prosta** istota jest niezdolna do kreatywnego myślenia, a jedynie do mechanicznego powtarzania pewnych czynności. Na początku bitwy otrzymuje zestaw prostych, konkretnych czynności, które będzie mogło wykonać i to będzie robić. Np. "Wyszukaj najbliższego rannego z Twojej frakcji i ulecz go" albo "Pozostań blisko bohatera i strzelaj w obcych weteranów", będą odpowiednimi poleceniami, natomiast "Wygraj bitwę" albo "Zabij wszystkich wrogów" już nie. Można przyjąć iż dobrym odpowiednikiem będzie forma jaka jest stosowana dla zwierząt.
 - Przykładami takich stworzeń są: Roboty bojowe, golem, przywołane żywiołaki, Psy strażnicze, użytkownicy AOL(*), owce
- **Zależne** istoty teoretycznie są w stanie myśleć samodzielnie ale wolą przyjmować rozkazy od swego Pana. Dopóki wydający im polecenia minifig jest w pobliżu, mogą zachowywać się i reagować tak jak on im każe ale w chwili jego zniknięcia, ich możliwości spadają do wykonywania podstawowych działań - kręcenia się w kółko bez sensu, atakowania wszystkiego co się wokół rusza, etc. Jeśli inny inteligentny minifig, jest w stanie zapanować nad takim stworzeniem (niezależnie od frakcji), akceptuje go ono jako Pana i znajduje się pod jego kontrolą.
 - Przykładami takich stworzeń są: Konie, androidy, magistrzy(*), uczniowie wschodnich sztuk walki, zwierzęta domowe, gracze futbolowi(*), kultyści
- **Zniewoleni**, to istoty zmuszone wbrew swojej woli do służenia komuś. W rzeczywistości mogą posiadać pełną inteligencję ale nie są w stanie wyrwać się z niewoli. Tak długo, jak długo to trwa, muszą wypełniać rozkazy swoich porywaczy. Jeśli uda się ich uwolnić zrobią co tylko będą w stanie aby zapobiec ponownemu uwięzieniu. Oznacza to zarówno to, że mogą zaatakować swoich ciemniejszych jak też po prostu uciec z pola bitwy. Niestety w grę wchodzi również to, że zaczną atakować na ślepo wszystkich i wszystko wokół.
 - Przykładami takich stworzeń są: galernicy, uczniowie(*), berserkerzy, poborowi(*)

Przykład stworzenia "półmózgiego": Bojowy rumak

- stworzenie zależne
- wielkość: 2
- Ochrona: 1d6 - poziom struktury 0 x wielkość 2. (Koszt: +1CP)
- Szybkość: 10" (Koszt: 2"x5 = +5CP)
- Umiejętność 1d6 / zależny (Koszt: wielkość 2 x półmózg = +1CP)
- Broń: Kopanie lub ugryzienie, bezpośredni zasięg, trudność użycia 2, 1d6 (Koszt: wielkość 1, "broń ręczna" = +2 CP)
- Koszt całkowity: 9CP
- Dodatkowo rumak może posiadać pancerz o koszcie +2CP, który zwiększa ochronę o 1d6 i zmniejsza prędkość o 1"

Rozszerzone umiejętności

Podobne jak minifigi, stworzenia mają zazwyczaj jedną akcję na turę i mogą atakować jedną bronią miotaną lub dwoma broniąmi ręcznymi. Czasami jednak to nie wystarcza, dla Twoich podstępnych zamysłów. Możesz wtedy (za dodatkową opłatą), zwiększyć możliwości stworzeń.

Koszt takiego rozszerzenia, jest równy "kosztowi dodatkowego mózgu".

Dostępne są dwa rodzaje takich rozszerzeń:

- **Superzręczność:** Doskonała dla stworzeń posiadających wiele kończyn lub możliwości przeprowadzania wielu ataków jednocześnie. Superzręczność zwiększa ilość broni, jakich stworzenie może użyć podczas jednego ataku (oczywiście przy założeniu iż ma odpowiednią ilość kończyn). Stworzenie obdarzone taką umiejętnością może atakować dodatkowymi dwiema brońmi bezpośrednimi, jedną dodatkową zasięgową lub wykonywać dodatkową

czynność. Stworzenie nadal jest ograniczone do wykonywania swych akcji przeciwko jednemu celowi w danej turze o ile nie posiada również wykupionej "wielozadaniowości".

- **Wielozadaniowość:** Adekwatna dla stworzeń posiadających wiele głów, lub bardzo zaawansowane oprogramowanie AI. Dzięki tej umiejętności stworzenie może skoncentrować się na jednym dodatkowym przeciwniku w swojej turze bądź wykonać jedną dodatkową czynność. Takie stworzenie może wykonać dwie zupełnie niezwiązane ze sobą akcje w jednej turze, o ile użyje do ich wykonania różnych kończyn, no i oczywiście nie może użyć więcej niż dwóch kończyn dopóki nie będzie wyposażone również w superzręczność.

Przykład: Profesor małpiogłowy, pionier w dziedzinie bioinżynierii genetycznej

- Jako normalny minifig, kosztuje **4CP**
- Dodatkowo ma wydane **+2CP na swoją umiejętność (1d6+2)**
- Wydaje również **+2CP na Wielozadaniowość** aby móc wykonać **trzy akcje** na raz
- Adekwatnie wydaje również **+1CP na Superzręczność** aby móc użyć **dowolnych 4 ze swoich sześciu ramion** w jednej turze.
- Całkowity koszt profesora to obecnie **9CP**, ale jest w zamian gotów stawić czoło wszelkim niebezpieczeństwom jakie można znaleźć na uniwersytecie.

Pilotowanie

Każda kreacja może być obciążona oprzyrządowaniem i możliwościami, ale jeśli będzie pozbawiona mózgu, musi być wyposażona w pilota, który ten mózg ma.

Panele sterowania

Idealna sytuacja zakłada iż urządzenie sterowane, posiada również jakiś panel sterowania (koło sterowe, drążek sterowy, komputer etc.). Jeśli zdarzy się iż taki element nie został przewidziany w urządzeniu, musi ono posiadać przynajmniej miejsce, w którym musi się znajdować osoba sterująca aby mogła panować nad urządzeniem. Oczywiście konstrukcja może zawierać różne miejsca sterowania do zarządzania różnymi funkcjami - np. osobny mostek kapitański na statku, aby kierować jego lotem i osobne miejsce dla strzelca w wieżyczce strzeleckiej.

Wraze minifigi, mogą zepsuć konstrukcję poprzez uszkodzenie miejsca sterowania ale oczywiście wolą zabić pilotów i przejąć osobiście kontrolę nad urządzeniem.

Jeśli zdarzy się, że w miejscu dowodzenia więcej niż jedna drużyna ma swoje minifigi, mogą one wykorzystać swoje akcje do uniemożliwienia przeciwnikom skutecznego kierowania strukturą. Dobrym przykładem jest np. scena z Gwiezdnych Wojen, gdy Han Solo i Luke Skywalker szli oswobodzić Leię z więzienia.

W tych rzadkich wypadkach gdy więcej niż jedna zaprzyjaźniona drużyna znajduje się w sali kierowania strukturą, zasadą naczelną jest iż można struktury użyć tylko raz - jeśli użyją jej minifigi jednego z partnerów, to minifigi drugiego nie mogą w danej turze już nią sterować, aby zapobiec nieuzasadnionemu podwajaniu dostępnych akcji struktury (Wyobraźmy sobie np ogromnego AT-AT, który sprintem dobiega do bazy rebeliantów). To obostrzenie oczywiście dotyczy jedynie jednostek zaprzyjaźnionych. Jeśli mamy sytuację przejścia struktury, wrogowie mogą wykorzystać konstrukcję zgodnie z własną wolą.

Systemy zarządzania

Zakładając iż minifig ma dostęp do panelu sterowania, może w swojej turze wykorzystać swoją Akcję na sterowanie jedną (i tylko jedną) z wymienionych poniżej funkcji systemu:

- **Jazda:** Czyli wszelkie czynności związane z poruszaniem pojazdem. Przyspieszanie, zwalnianie, zmiana kierunku, szarża (zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej)
- **Strzelanie z broni zasięgowej:** Strzał z broni, ew. z dwóch sprzężonych ze sobą broni w konkretny cel.
- **Atak bezpośredni:** Atak lub parowanie bezpośredniego ataku za pomocą broni bezpośredniego zasięgu.
- **Przenoszenie elementów:** podnoszenie, przesuwanie, układanie elementów, rzucanie nimi lub ich upuszczanie
- **Działania na urządzeniach:** włączanie/wyłączanie dodatkowych sensorów, skanerów, tarcz ochronnych, funkcji autodestrukcji etc.

Jeśli pilot przestaje aktywnie kontrolować jakąś funkcję systemu, działa ona wtedy na zasadach automatyzacji. Osłony są postawione, żagle pozbawione wiatru smętnie zwisają, ręce robotów z mechaniczną precyzją dalej rozbijają tą samą głowę przeciwnika, etc. Jeśli pilot zaczyna np. kontrolować działą, pojazd porusza się nadal w wyznaczonym przez niego kierunku z nadaną prędkością.

Piloci

Każdy minifig może usiąść za sterami dowolnego pojazdu lub wsiąść na jakieś zwierzę, ale jeśli jednocześnie z kierowaniem nim, spróbują robić cokolwiek innego katastrofa jest prawie gwarantowana. Sterowanie konstrukcją i obsługa jej dodatkowych funkcji to osobne akcje a co za tym idzie, normalny minifig może wykonać tylko jedną z nich w swojej turze. Pojazdy bojowe zazwyczaj mają w swojej obsłudze osobne minifigi przeznaczone do sterowania nimi i osobne do obsługi zamontowanej broni. Jeśli taki minifig, który kieruje pojazdem, zacznie strzelać, wehikuł będzie poruszał się nadal w linii prostej z zadaną prędkością, dopóki kierowca nie wróci do przerwanych działań.

Wyjątkiem od tej zasady są specjalnie wytrenowane minifigi, zwane właśnie **pilotami**. To oni mają niesamowitą umiejętność sterowania pojazdem i jednoczesnego picia kawy (lub strzelania z działą). To właśnie doskonale wytrenowany pilot śmigłowca może jednocześnie lecieć nim i siać spustoszenie z zamontowanych karabinów, wyszkolony jeździec, może pędząc na swoim rumaku strzelać z łuku lub gruchotać czaszki wrogów a pilot statku kosmicznego może jednocześnie z wykonywaniem skomplikowanych manewrów w przestrzeni, stawiać osłony, uruchamiać wystrzelenie kapsuł ratunkowych etc.

Nie ma oczywiście nic za darmo - **uzyskanie takiej umiejętności wymaga treningu, więc aby standardowy minifig, mógł się poszczycić umiejętnościami pilotażu, jego szef (czyli ty) musi wydać dodatkowy 1 CP** (co oznacza iż standardowa figurka o koszcie 4CP będzie kosztować 5CP).

Obrażenia konstrukcji

Minifigi i małe kreacje (o rozmiarze 1 lub mniej) zazwyczaj mogą być łatwo rozpatrywane pod kątem obrażeń. Po prostu obrażenia równe lub wyższe niż ich poziom zbroi zabijają je.

Większe konstrukcje niestety nie są już tak proste do rozwalenia, choćby dlatego że ich poziom zbroi uniemożliwia ich zniszczenie jednym ciosem. W zależności od tego jak duża jest kreacja, zadane jej obrażenia, mogą ją jedynie osłabić lub spowodować "oderwanie" pojedynczego klocka.

Atakując duże konstrukcje, minifigi mogą to zrobić na dwa sposoby:

- **Ogólne obrażenia:** polegające na osłabieniu konstrukcji poprzez systematyczne jej uszkodzanie
- **Obrażenia dedykowane:** polegające na tym, że atakujący koncentruje się na zniszczeniu jakiegoś fragmentu konstrukcji.

Ogólne obrażenia

Trafienie w krację w ramach chęci zadania ogólnych obrażeń, nie wymaga nadmiernej precyzji. Atakujący musi po prostu wybrać dowolną widoczną część głównej struktury. Dość często będzie to połączone dodatkowo z bonusem do trafienia, związanym z wielkością kracji (+1 na każde 2" wielkości celu). Jeśli atak raczej jest w stanie dotrzeć jedynie do powierzchni celu niż do jego właściwej części, rozpatrywany jest jako uszkodzający powierzchnię a nie zadający generalne obrażenia i stosują się do niego reguły obrażeń dedykowanych powierzchni (opisane poniżej).

Wpływ obrażeń na wielkość

Jeśli atakuje minifig, to jego obrażenia muszą po pierwsze przekroczyć wartość zbroi celu aby odniosły jakiś efekt. Jeśli to się uda, cel otrzymuje jeden punkt obrażeń do swojej wielkości, który powinien być zaznaczony np. przyklejeniem czerwonego lub czarnego małego klocka do celu lub jego podstawki. Zazwyczaj stosowane są okrągłe lub stożkowe znaczniki - w zależności od dostępności i wygody. Oczywiście można również użyć dowolnych innych klocków (np. płomieni), w zależności od konwencji i wygody.

Gdy kracja otrzymuje takie obrażenia, jej szybkość spada o 1" (aż do minimalnej 1") i jej możliwości są zredukowane tak, jakby jej rozmiar był o 1 mniejszy, ze wszelkimi tego konsekwencjami - użyciem broni i innych urządzeń, określeniem pędu podczas szarży etc.

Jeśli kracja otrzyma ilość obrażeń do wielkości, redukujących jej wielkość do 0, uznawana jest za zniszczoną i może być w ten sposób potraktowana zgodnie z wszelkimi zasadami logiki. Wieża może się zawalić, statek rozpaść w wybuchu na mnóstwo elementów, zeppelin spłonąć, gigantyczny wieloryb obrócić do góry brzuchem, a piracki statek zatonać.

Kracje o wielkości 1" (i te o wielkości 0") uznaje się za zniszczone po pierwszych tego typu obrażeniach.

Obrażenia dedykowane

Jeśli atakujący chce zadać obrażenia konkretnemu elementowi, może to zrobić określając konkretny cel lub jego obszar (o wielkości 1" lub mniejszej). Zazwyczaj wymaga to większej precyzji niż ogólny atak, jako iż elementy witalne są zazwyczaj małych rozmiarów i niezmiernie rzadko można otrzymać dodatkowy bonus do ich trafienia. Zaletą dedykowanego ataku, jest to że elementy atakowane mają zazwyczaj dużo mniejszą wielkość niż główna struktura kracji (o jeden poziom zbroi niżej niż ogólny poziom struktury - minimum 0) dla elementów powierzchni i wystających.

Jeśli obrażenia dedykowane przekraczają poziom zbroi elementu, jest on uznawany za zniszczony (spalony, rozbity, etc.). Atakujący może usunąć z elementu atakowanego pojedynczy element lub klocki o wielkości do 1". Oczywiście najlepiej jeśli usunięte klocki będą odpowiadały rodzajowi zadanych obrażeń - zupełnie inaczej wygląda dziura wypalona mieczem świetlnym w zbroi, a inaczej wgniecenie zadane młotem bojowym.

Jeśli kracja jest wykonana z jednego, dużego elementu, usunięcie jego fragmentu może być niemożliwe. W takim wypadku pozostaje użycie albo ataku na obrażenia ogólne, co prowadzi raczej do unieruchomienia niż do zniszczenia elementu.

Dodatkowe konsekwencje

Precyzja ataków dedykowanych, pozwala na uzyskanie dodatkowych efektów. Osłony czołgu, mury zamku, czy łuski smoka pozwalają na osłonięcie witalnych części struktur, ale takie elementy jak koło sterowe, śmigła helikoptera lub nasada skrzydeł, mogą być narażone na ataki.

Wzięcie na cel takich witalnych miejsc (np. nasady ogona), pozwala w wypadku ataku zakończonego sukcesem, na rozdzielenie kreacji i podzielenie jej na dwie mniejsze. Takie obrażenia mogą być ekstremalnie niebezpieczne ponieważ każdy z rozdzielonych elementów ma w tym momencie na nowo określaną swoją wielkość ale obrażenia od wielkości otrzymuje takie, jakby był nadal częścią dużej kreacji. W efekcie jedna lub obie części konstrukcji mogą zostać zniszczone.

Każda z części konstrukcji może używać jedynie broni i zbroi jaka przy niej pozostała o ile pozwala na to jej wielkość oraz możliwości kontroli aby je aktywować.

Specjalne rodzaje obrażeń

Jeśli obrażenia są o wiele za duże lub o wiele za małe w stosunku do zbroi atakowanej kreacji, można użyć specjalnych efektów obrazujących zadane zniszczenia. Oczywiście nie należy z tym przesadzać. Tego typu wyczyny powinny być zarezerwowane na specjalne okazje.

Uszkodzanie

Mając odpowiednią ilość czasu, drwal swoją siekierą może ściąć sekwoję, taran przebije się przez każdą bramę a dłuto i młotek może wybić w końcu dziurę w kadłubie łodzi podwodnej. Jeśli stoimy przed sytuacją, gdy zbroja jednostki uniemożliwia przebicie się przez nią żadnym atakiem, pozostaje nam jej cierpliwe uszkodzanie. Aby to zrobić, atakujący musi zadeklarować przed rzutem kostkami, że będzie jedynie uszkodzał i osłabiał zbroję przeciwej jednostki. Bierze wtedy pod uwagę jedynie poziom struktury a nie jej zbroję (przykładowo struktura o zbroi 4k10 ma poziom struktury 4). Ilość zadanych uszkodzeń jest wynikiem wszystkich wyników rzutów kostkami, które były wyższe niż poziom struktury. Powinny być one w jakiś sposób zaznaczane, jako iż są potem dodawane do wyniku ataku właściwego.

Uszkodzanie może trwać kilka rund i sumować się podczas późniejszych ataków zarówno ogólnych jak i dedykowanych (oczywiście pod warunkiem że są prowadzone na ten sam element konstrukcji).

Po "użyciu" we właściwym ataku, punkty uszkodzenia nie znikają i mogą być ponownie dodane do obrażeń w kolejnych atakach.

Rozsmarowanie

Nadspodziewanie udane ataki mogą spowodować znaczne przekroczenie zbroi struktury lub zniszczenie kilku jej elementów za jednym zamachem. W normalnych warunkach przekroczenie tej wartości jest ignorowane ale jeśli gracz sądzi, że obrażenia zadane mogą przekroczyć wielkość zbroi ponownie, wtedy mamy do czynienia z rozsmarowaniem.

Jeśli atakujący decyduje się na rozsmarowanie, broniący się rzuca kostkami na swoją zbroję ponownie, jako kontrę stosując pozostałą wielkość zadanych obrażeń. W ten sposób można stwierdzić, czy na skutek obrażeń struktura uzyskała kolejne obrażenia do wielkości, czy też straciła kolejny element struktury. Jeśli obrażenia są odpowiednio duże, może mieć zastosowanie rozsmarowanie rozsmarowania... itd... aż do chwili gdy nie pozostaną już odpowiednio duże obrażenia, lub cel zostanie zniszczony.

Poza zadawaniem ogromnych obrażeń strukturom, rozsmarowanie może być stosowane również wobec grup mniejszych jednostek (np. oddziałów). Przy dobrej pozycji obrażenia mimo iż wejściowo wymierzone w jedną jednostkę, mogą przenieść się również na jednostki sąsiednie. Maksymalny zasięg takich obrażeń jest równy zasięgowi broni (bezpośredni dla topora, zasięg dla strzału z lasera, ilość cali jakie może pokonać w danym ruchu dla szarżującego byka etc.)

Walka z użyciem kreacji

Podczas walki, kreacje podlegają standardowej sekwencji ataków oraz mają wybór między walką zasięgową, bezpośrednią oraz szarżą. Wobec nich wykonywane są rzuty w stosunku do odpowiedniego poziomu użycia broni oraz obrażenia względem obrony ich celów. W zależności od swojej "sprawności myślenia" Stworzenia mogą działać tak niezależnie jak minifigi. Jeśli zaś kreacja nie posiada własnego "mózgu", wymaga operatora lub jakiejś formy inteligencji, która go zastąpi, i której wartość umiejętności będzie brana w zamian. Jeśli stwór posiada zarówno własny mózg jak i operatora (np. kierującego nim jeźdźca, albo sterującą nim obrożę), wtedy operator wydaje polecenia ale stworzenie używa własnych umiejętności aby je wykonać - np. wykonać ataku.

Walka bezpośrednia

Kreacje toczą walkę bezpośrednią na tej samej zasadzie jak minifigi aczkolwiek nie zawsze są w stanie w pełni reagować kontrami na zmieniającą się sytuację. Poniżej scharakteryzowane są warunki, które wpływają na ich ograniczenia:

- **Bezmózgie:** Kreacje nie posiadające własnego mózgu muszą być sterowane przez pilota, niestety skutkuje to brakiem odpowiedniego refleksu aby dokonać kontrataku.
- **Zbyt duże:** Duże kreacje mają zbyt wielkie rozmiary i są zbyt toporne aby reagować na ataki o wiele mniejszych od niego przeciwników. Kreacja może z sukcesem kontrować ataki innych kreacji i minifigów jeśli są co najmniej wielkości jej połowy rozmiaru. Istoty o wielkości 0 mogą kontrować jedynie ataki innych istot o wielkości 0.
- **Nieruchome:** Kreacje nieposiadające zdolności ruchu skokowego nie mogą w trakcie walki używać "wrednego ciała".

Walka dystansowa

Minifigi są w stanie dość szybko poruszyć ramieniem i wystrzelić w niemal dowolnym kierunku z miejsca, w którym stoją. Kreacje są znacznie mniej plastyczne w zakresie ruchu i w zależności od sposobu zamontowania ich broni.

Aby oddać strzał w kierunku celu, kreacja musi być w stanie wycelować swoją broń w jego kierunku. Kierunek nie musi być perfekcyjny, tolerancja to około 45 stopni odchyłu w każdą stronę. Zarówno zasięg broni jak i kąt jej celowania jest liczony od końca lufy.

Gracze mogą zamontować broń na kreacjach na dowolnych rodzajach obrotownic, wysięgników etc. tak aby pokryć możliwie szerokie pole rażenia. Nie pociąga to za sobą dodatkowego kosztu, aczkolwiek należy pamiętać, że dowolny element obrotowy musi być mniejszy o dwa poziomy od poziomu struktury.

Szarża

Szarża jest wykonywana w niemal ten sam sposób, co w wypadku minifigów, z uwzględnieniem momentu pędu zależnego od wielkości konstrukcji. W ten sposób szarża bardzo dużej kreacji może wręcz wgnieść w ziemię bardzo wiele małych celów nim się zatrzyma. Dodatkowe obrażenia są liczone jednak nieco inaczej niż w pozostałych sposobach walki. Mniej istotne jest to, czy został zniszczony, niż to czy pęd odrzucił go dalej. Dodatkowe obrażenia podczas szarży po prostu bardziej zależą od momentu pędu niż od obrażeń jako takich. Jednostka szarżująca, rzuca na swój moment pędu tylko raz ($MOM * d6$). Ten moment pędu jest porównywany z fizyczną opozycją ($POP * d6$) każdego z celów znajdującego się w zasięgu szarży.

Wbicie w ziemię

Jednostka atakująca nie może zaszarżować w danej turze na tę samą jednostkę dwukrotnie, zdarzyć się jednak może, że podczas szarży jakaś jednostka zostanie odrzucona dalej na trasę, po której podąża szarżujący i ten ponownie do niej dotrze. W takim wypadku, o ile aby przesunąć się nad jednostką odrzuconą, szarżujący nie musi wykonywać akcji typu skok lub wspinaczka, uznaje się iż jednostka została wbita w ziemię (i sponiewierana). Jednostka wdeptująca zadaje dodatkowe obrażenia z bonusu od swojej wielkości poza zwykłymi obrażeniami wynikającymi ze zderzenia.

Maksymalny zasięg szarży i związanych z nią obrażeń jest tak duży, jak długo jednostka szarżująca porusza się w linii prostej, ruchem ciągłym. Jeśli jednostka zatrzyma się, skręci lub zboczy z kursu, szarża uznawana jest za przerwana wraz z wszelkimi wynikającymi z niej bonusami.

Oddziały

Czterech żołnierzy, działających osobno, może wykonać wspaniałą robotę, wykorzystując swoje akcje, ale czterech żołnierzy połączonych w sprawny oddział, może zmienić się w naprawdę skuteczną maszynę wojenną. Oddziały zaś mogą dokonać rzeczy, o których pojedyncze jednostki mogą jedynie pomarzyć.

Charakterystyka oddziału:

Wiele typów jednostek może być połączonych w oddziały - zarówno minifigi, jak i jazda lub grupa helikopterów, operują na tych samych zasadach. Oddziały są dużo prostsze w zarządzaniu jeśli składają się z jednostek tego samego typu (np. jazda albo pikinierzy), ale oczywiście istnieją również oddziały heterogeniczne - katapulta z jej obsługą, albo nekromanta i jego ożywieńcy.

Używanie oddziałów ma sporo zalet w porównaniu z używaniem pojedynczych figurek:

Efektywność: To pierwsza z nich. Rozgrywka w Brikwars trwa tyle, ile musi ale nie ma sensu jej wydłużanie, jeśli grupa minifigów i tak będzie wykonywała tę samą czynność, łatwiej połączyć je w grupę.

Połączona moc: Ilość obrażeń, jaką może zadać pojedynczy żołnierz nie jest duża i nic się z tym nie da zrobić. Wiele z celów, będzie posiadało broń którą przed takimi obrażeniami chroni. Połączenie mocy dzięki działaniu jako oddział, zwiększa te obrażenia w znaczny sposób.

Gigantyczna ilość rzutów kostkami: Jeśli masz dużo identycznych jednostek, wykonujących identyczny atak z identyczną bronią, możesz wykonać ich rzuty na atak i obronę za pomocą dwóch garści pełnych kostek. Efekt szoku po takim rzucie, masz zapewniony.

Bezpieczeństwo: Jest znacznie łatwiej odstrzelić jednego samotnego wojownika, niż grupę żołnierzy, w której każdy pilnuje swoich towarzyszy. Ponieważ ataki są rozdzielane pomiędzy członków oddziału, pojedyncze ataki śmiertelne są rzadsze i "mięso armatnie" złożone z gorzej uzbrojonych żołnierzy, stanowi doskonałą obronę, dla ważniejszych jednostek.

Walka wręcz jest niestraszna: Jeśli uderzysz przeciwnika a on Ci odda, to jest to walka fair i liczą się umiejętności i szczęście. Jeśli uderzysz przeciwnika ale oddaje Ci kilkunastu - to powinieneś przemyśleć swoją taktykę. Siła tkwi w ilości, zwłaszcza podczas walki wręcz.

Plastyckość: Oddziały mogą się przegrupowywać i adaptować do dowolnych warunków. Dwa średnie oddziały osłaniające się wzajemnie, mogą się nagle połączyć w jeden duży oddział, przeprowadzający uderzenie na ogromny cel albo rozproszone jednostki przeciwnika.

Podstawy budowy oddziału

Różnicą pomiędzy przypadkową grupą żołnierzy a oddziałem jest organizacja a jej wyrazem jest sformowanie oddziału. Nawet jeśli ułożenie jednostek wygląda na losowe, każdy z członków oddziału zna położenie i stan każdego ze swoich towarzyszy, i mogą koordynować swoje działania aby osiągnąć założone cele. Oddziały mają trzy ważne cechy:

- Podstawkę, na której jednostki są umieszczone
- Sposób poruszania
- Szyk, w którym się poruszają jako oddział.

Podstawka jest używana aby określić jak dużo miejsca oddział potrzebuje aby się poruszać oraz wejść w walkę bezpośrednią. Jest też na niej **sztandar**, przeznaczony do zmierzenia zasięgu i zakresu ruchu a umieszczenie jednostek określa rozkład obrażeń wynikających z eksplozji lub efektów szarzy.

Podstawki oddziałów

Konstrukcyjna natura wojowników z klocków LEGO, powoduje że bardzo łatwo jest ich pogrupować w szybkie formacje. Wystarczy zebrać ich razem i ustawić na wspólnej podstawce. W efekcie taka podstawka oddziału łączy na sobie pewną ilość mniejszych jednostek w jedną "super jednostkę". Zamiast poruszać każdym z jej członków indywidualnie, przesuwamy po prostu podstawkę z jednostkami poruszając nimi za jednym zamachem. Zamiast wykonywać indywidualne ataki, wykonuje się atak wspólny, za cały oddział, zamiast konieczności aby każdy minifig dotykał celu, wystarczy, że dotknie go podstawka i wszyscy członkowie oddziału, uzyskują do niego dostęp.

Podstawka oddziału, powinna być odpowiedniej wielkości dla danego oddziału. Jako generalną zasadę należy przyjąć, że powinno być zapewnione na niej miejsce o wielkości 2x4 studów na każdego piechura lub 4x8 studów na każdego konnego. Oczywiście rozmiary mogą być lekko zmodyfikowane, w zależności od rozmiarów dostępnych podstawek i potrzeb gracza wynikających z kształtów oddziałów.

Gracze typu munchkinowego, będą próbowali upakować swoich żołnierzy na jak najmniejszej podstawce, ale kilka walk powinno oduczyć ich tej metody, jako nie prowadzącej do zadowalających efektów.

Sztandar

Kiedy przychodzi czas na pomiary odległości do lub od oddziału, gracze mogą próbować przybliżyć główny punkt, będący środkiem oddziału, od którego pomiar powinien być prowadzony, ale brak precyzji w tej metodzie, może prowadzić do kłótni. Dużo lepszym rozwiązaniem jest danie oddziałowi sztandaru, od którego są mierzone wszelkie zasięgi, zakresy ruchu etc. Najczęściej przyjmuje on formę bannera lub flagi, ale każdy specyficzny element dekoracji lub ekwipunku może być użyty. Przykładowo - jednostki z II wojny światowej mogą być zgrupowane wokół osoby, posiadającej "radiostację", jednostki z wojny domowej mogą się grupować wokół dobosza etc...

Dla jednostek improwizowanych, sztandarem może być po prostu "dowódca stojący w środku". Tak długo jak wszyscy gracze wiedzą, co w danej jednostce pełni funkcję "sztandaru", wszystko jest w porządku. Jeśli jakiś element jest sztandarem, idealnie by było jeśli byłby niesiony lub przymocowany do którejś z jednostek. Jeśli z jakichś powodów, jest to niewykonalne, wtedy może być po prostu przyczepiony do podstawki. Jedyne zastrzeżenie jest takie, że powinien być umieszczony w okolicach środka oddziału i gracze nie mogą oszukiwać, przemieszczając go wokół i w ten sposób modyfikując rezultaty pomiarów. Przy założeniu uczciwości, sztandar może nawet nie być jako fizycznego obiektu. Chodzi po prostu o symbol dla graczy (w skrajnym wypadku, wystarczy więc umieścić po prostu klocek o wielkości 1 studa, na podstawce - przyp. tłumacza).

Żołnierz trzymający sztandar, nadal może używać dwuręcznej broni, trzymanej w drugiej ręce, tak jakby nie trzymał sztandaru. Sztandary nie kosztują żadnych dodatkowych punktów i gracze mogą zdecydować na ich dodanie lub odjęcie z walki, jeśli pojawią się w jej trakcie nowe oddziały a stare się rozpadną. Generalnie minifigi nie powinny mieć możliwości używania "nieistniejących sztandarów" jako broni albo narzędzi - zwłaszcza tych, które w sposób "magiczny" pojawiają się w trakcie bitwy, dopóki z ich pomocą nie wykonają czegoś na tyle śmiesznego, że inni gracze będą zbyt rozbawieni aby oponować.

Jednostki

To, w jaki sposób gracz rozmieści jednostki na podstawce, jest raczej podyktowane względami estetycznymi niż praktycznymi. Poruszanie i zasięg broni są zdeterminowane przez położenie sztandaru, tak samo jak obrażenia są dystrybuowane pomiędzy członków oddziału w zależności od ich rozmieszczenia. Mimo iż figurki wyglądają na statyczne na podstawce, w grze znajdują się one potencjalnie w dowolnym miejscu podstawki na raz. To taka "kwantowa zasada" nieoznaczoności miejsca w oddziale.

Niezależnie od tego, jednostki powinny być tak rozmieszczone aby mogły przeprowadzić swoje ataki. Ciężka konnica znacznie lepiej wykona swoją szarżę jeśli rozwinie się w szereg, niż jeśli zrobi to jako linia, żołnierze upakowani jak sardynki w puszcze, będą sobie przeszkadzali wymachując toporami albo mierząc z karabinów. Mimo iż przy normalnych obrażeniach pozycja jednostki jest ignorowana, staje się ona ważna jeśli efekty są "lokalne" - np. jeśli trafimy na minę, albo między dwa przejeżdżające pociągi. Z jednej strony obrażenia są współdzielone pomiędzy członków oddziału, ale mogą być też takie, które mają swój dodatkowy efekt - np. strzał z bazooki, może zostać przekierowany na dowolną jednostkę, jednak efekt wybuchu pocisku, będzie dotyczył już wszystkich i będzie rozpatrywany tak, jakby ta jednostka była jego centralnym punktem.

Formowanie oddziałów

Na początku bitwy, gracze mogą połączyć swoje jednostki w takie oddziały, jakie im odpowiadają, dać im odpowiednie podstawki i ustawienie figurek. Podczas walki, żołnierze mają znacznie więcej na głowie niż pilnowanie porządku i nie są zazwyczaj na tyle szybcy aby przeorganizować się "w locie".

Zmiana formacji

Tak długo, jak gracz nie musi dodawać nowej podstawki do pola bitwy, lub zmieniać wielkości istniejącej, większość prostych zmian organizacyjnych oddziału nie pociąga za sobą dodatkowych kosztów. Opuszczenie przez jednostkę oddziału nie pociąga za sobą żadnych kosztów ani dla jednostki ani dla oddziału - po prostu gracz deklaruje, że dana jednostka opuszcza oddział i może wykonać nią ruch, opuszczając jednocześnie podstawkę oddziału.

Zmiana ustawienia jednostek na podstawce, również jest możliwa bez żadnych dodatkowych konsekwencji, tak długo, jak długo gracz nie próbuje z jej pomocą uzyskać "kilku dodatkowych cali" dla jednej lub więcej jednostek. Jeśli reorganizacja budzi wątpliwości, sporna jednostka musi zapłacić dodatkowy koszt ruchu, za zmianę położenia na podstawce, niemniej w większości wypadków nie ma podstaw do obaw.

Jeśli jednostki reorganizują się w taki sposób, że gracz musi zmienić podstawkę, lub ją powiększyć, ew. gdy nowe jednostki dochodzą do istniejącego oddziału, wtedy sytuacja jest nieco bardziej skomplikowana. Za każdym razem gdy jednostka jest dołączana do nowego, lub zmienia oddział na inny, zachodzi ponowne formowanie oddziału. **Jest to liczone jako jedna akcja.** Jeśli jednostka nie ma wolnej akcji, aby ją wykorzystać na formowanie, nie może dołączyć do oddziału. Nawet jeśli jednostka dołączy do oddziału, jest wyłączona w danej turze gracza z brania udziału w akcjach tej grupy, nawet jeśli następują one po jej dołączeniu (wyjątek związany z pozycją Oficera, pozwalający na uniknięcie kosztu akcji przy formowaniu jest opisany niżej).

Przykład 1: Połączenie oddziałów

W sytuacji, gdy spotykają się: Jeden oddział na dużej podstawce, z trzema jednostkami, jeden oddział na małej podstawce z dwoma jednostkami i pojedyncza jednostka, mogą sformować oddział, korzystając z największej podstawki (zakładamy, że jest na nim tyle miejsca, aby się wszystkie jednostki zmieściły). Zarówno dla pojedynczej jednostki, jak i dla najmniejszego oddziału, oznacza to wydanie swoich akcji na dołączenie do oddziału. Jeśli po takim przeformatowaniu, oddział wykonuje jeszcze jakąś akcję - może to zrobić tylko z wykorzystaniem trzech jednostek, które były pierwotnie na głównej podstawce.

Przykład 2: Rozdzielenie oddziałów

Z pewnych przyczyn, dwie jednostki z naszego 6 osobowego oddziału, zdecydowały się na odejście - tworząc nowy oddziałik. W tym momencie wydają one swoje akcje na sformowanie oddziału (dokładamy wspólną podstawkę). Pozostałe 4 jednostki nadal mają wolną akcję i mogą np. zaatakować "dezertów". Gdyby te dwie jednostki odeszły jako indywidualne minifigi, oczywiście nie traciłyby akcji a jedynie ruch.

Przykład 3: Zmiana rozmiaru podstawki oddziału

Pozostałe 4 jednostki zdecydowały o przeformatowaniu oddziału na mniejszą powierzchnię, tak aby stanowiły mniejszy cel. Ponieważ w tym momencie zmieniana jest podstawka, na której stoi oddział, kosztuje to jedną akcję.

W wielu wypadkach może się zdarzyć, że jednostka opuszcza oddział i ponownie do niego dołącza w tej samej turze (najczęściej, gdy trzeba np. przejść jakimś wąskim przejściem, a następnie ponownie sformować oddział po drugiej stronie). Jest to możliwe i dozwolone. Nie jest natomiast dozwolona sytuacja odwrotna - czyli dołączenie jednostki do oddziału a następnie jego opuszczenie w tej samej turze.

Przykład 4: Przejście przez bramę

Nasz sześciuosobowy oddział ma zbyt szeroką podstawkę aby mógł przejść przez wąską bramę, w której zmieści się maksymalnie dwóch żołnierzy obok siebie, dlatego musi się rozdzielić na początku ruchu a następnie ponownie uformować już za bramą, wykorzystując akcje członków oddziału. Oczywiście w realnej rozgrywce, gracz nie ma obowiązku zdejmowania wszystkich figurek i może zwyczajnie przenieść podstawkę na drugą stronę bramy, o ile w trakcie przejścia przez nią jednostki nie będą w żaden sposób atakowane.

Oficer

Tracenie akcji za każdym razem, gdy oddział jest przeformowywany jest w najlepszym razie niewygodne. Na szczęście istnieje możliwość uniknięcia tego, jeśli mamy do dyspozycji jednostkę, która jest wyspecjalizowana w zarządzaniu podwładnymi - oficera.

Mimo iż oficerowie nie są w pełnym sensie tego słowa bohaterami, mają ich pewne cechy. Mianowicie umieją zarządzać szeregowymi żołnierzami, reorganizując ich. W większości nie są niczym więcej, niż dodatkowo wyspecjalizowanymi minifigami, zazwyczaj z wyróżniającym je mundurem. Standardowe cechy oficera, które uzyskuje podczas szkolenia, to:

- umiejętność: 1d6+1
- ruch: 6"
- obrona: 1d6+2

Dodatkowo, każdy oficer posiada umiejętność "Dowodzenia", pozwalającą na organizację nowych oddziałów i reorganizację istniejących, bez ponoszenia kosztu akcji. Tak sformowane oddziały (z udziałem oficera), mogą natychmiast rozpocząć swoje działania, jeszcze w tej samej turze. W tym wypadku możliwe jest nawet przeformatowywanie się jednostki, która już wykonała w danej turze swoją akcję.

Jeśli oczekujesz, że będziesz często reorganizował swoje oddziały w odpowiedzi na ruchy taktyczne przeciwnika - warto zadbać aby miały odpowiednią ilość oficerów. Oddziały pozbawione oficerów starają się unikać reorganizacji, bo powoduje to zbyt duże koszty w możliwości działania.

Przykład 5: rozdzielenie oddziału z oficerem

Przyjmując sytuację z przykładu drugiego, jeśli w oddziale głównym jest oficer, oddzielające się dwie jednostki nie ponoszą kosztu formowania nowego oddziału jako punktu akcji i mogą natychmiastowo podjąć dalsze działania.

Poruszanie się oddziałami

Dla potrzeb poruszania się oddziałów, ich podstawka jest traktowana jako podstawka pojedynczej jednostki. Tym samym prędkość oddziału i jego możliwości poruszania są ograniczone do najwolniejszego i posiadającego najmniejsze możliwości członka oddziału - dokładnie oznacza to, że

oddział porusza się tak szybko jak najwolniejszy z jego członków, skacze tak wysoko, jak może podskoczyć najgorzej skaczący z jego członków etc.

Przeszkody na drodze

Główną różnicą pomiędzy poruszaniem się oddziałem a pojedynczą jednostką jest to, iż podstawka oddziału jest większa i tym samym nie przemieszcza się tak prosto przez niektóre przejścia jak minifig.

Przejścia, korytarze, schody i wszelkie przeszkody terenowe, mogą być zbyt wymagające dla pełnej szerokości oddziału aby go przemieścić. W efekcie oddział musi się podzielić lub znaleźć inną drogę do obejścia przeszkody. Gracze powinni zoptymalizować swoje oddziały do warunków środowiska, w którym będą spodziewali się znaleźć. Przykładowo - walki w labiryncie korytarzy, będą się nadawały raczej dla znacznie mniejszych grup niż prowadzone na otwartej przestrzeni.

Jeśli oddział spotyka na swojej drodze np. grupę klocków, imitujących skały, może pokonać ją na dwa sposoby - albo stracić część punktów ruchu, poświęcając je na wspinanie się na skały i zejście z nich albo rozdzielić się na mniejsze grupy i obejść skały, wąskimi przejściami. W takim wypadku, obecność oficera w oddziale, znacznie ułatwia decyzję, ze względu na brak straty akcji, przy ponownym formowaniu oddziału.

Podstawka oddziału ma również takie ograniczenie, że nie może pozostać w miejscu "niestabilnym", w ramach "końca ruchu" - czyli oddział wspinający się na mur, musi mieć na tyle dużo punktów ruchu aby dokończyć wspinaczkę w miejscu, gdzie zmieści się cała podstawka oddziału. Oddział może więc albo czekać turę przy przeszkodzie, aby w następnej rundzie mieć do dyspozycji pełen zakres punktów ruchu, albo musi się podzielić na mniejsze oddziały lub jednostki i wtedy każdy minifig wspina się indywidualnie.

UWAGA: Nawet jeśli oddział ma odpowiednią ilość punktów ruchu, przeciwnicy mogą chcieć mu uniemożliwić jego wykonanie wykorzystując możliwość "odpowiedzi". Jeśli im się to powiedzie i przeszkodzą oddziałowi w dotarciu do właściwego miejsca, może on albo zostać cofnięty do wyjściowej pozycji albo zostaje rozbity.

Oddziały piechoty i konnicy

Generalnie oddziały dzielą się na dwa rodzaje, w zależności od jednostek jakie się na nie składają. Oddział składający się z minifigów, lub jednostek poruszających się jak one (robotów, konstrukcji, obcych etc.), jest nazywany w uproszczeniu **oddziałem piechoty**.

Oddział piechoty ma w przybliżeniu takie same cechy jak minifig - może obrócić się w dowolnym kierunku, wspinąć się, skakać, pływać i generalnie wszystko, co wykonuje jest robione metodami, które działają w stosunku do zwykłego minifiga.

Jakikolwiek oddział, zawierający pojazdy (statki pirackie, rydwany, statki kosmiczne), zwierzęta pociągowe (gigantyczne pająki, konie, smoki), lub jakikolwiek jednostki które są kierowane przez inne (katapulty, nieumarli, jednostki artyleryjskie) określane jest jako **oddział jazdy**.

Oddziały jazdy działają zgodnie z zasadami ich jednostek, ale mają następujące dwa ograniczenia:

- Oddziały jazdy nie mogą obracać się tak szybko jako oddziały piechoty. Mogą to zrobić tylko obracając się wokół jednego ze swoich przednich rogów podstawki - tak więc im mniejsza podstawka, tym bardziej są zwrotne.
- Oddziały jazdy nie mogą zrobić "kroku w bok" ani innych tego typu manewrów. Mogą poruszać się jedynie w kierunku, w którym są zwrócone, lub w tył, z połową prędkości. Może się zdarzyć, że oddział jazdy musi się rozdzielić po spotkaniu ze ścianą, aby pokonać ją jako pojedyncze jednostki.

Akcje Oddziałów

Podobnie jak minifigi, oddziały mogą w swojej turze wykonać tylko jedną akcję. Niektóre akcje mogą absorbować tylko część oddziału, ale w większości wszystkie minifigi obecne w oddziale będą taką akcją objęte. Dowolna standardowa akcja jest dopuszczalna, dopóki któryś z członków oddziału nie uniemożliwia jej wykonania.

Jeśli część członków oddziału nie bierze udziału w jego akcji, ich indywidualne akcje przepadają. Oddział nie otrzymuje w związku z tym żadnej dodatkowej akcji. Jeśli chcemy wykonać taką akcję, minifigi muszą najpierw opuścić oddział.

Jeśli typy wykonywanych przez jednostki oddziału ataków są podobne, można je połączyć w jeden wspólny atak. Przykładowo, jeśli część członków oddziału używa szabel trzymanyh w obu rękach a druga część toporów - taki atak może być łączony, ale jeśli nawet cały oddział ma włócznie i część zamierza używać ich jako broni dwuręcznej a część nimi rzucać - taki atak musi być wykonywany osobno.

Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego

Gdy tworzymy oddział, jego podstawka symbolizuje wszystkie jednostki oddziału. Jeśli wspinamy się "nią" na mury - cały oddział się wspina na mury i każdy z jego członków jest tym działaniem spowolniony, jeśli chodzi o punkty ruchu. Jeśli podstawka zostaje "przejechana przez tira", członkowie oddziału muszą wziąć na siebie obrażenia jako grupa, nawet jeśli tylko część z nich była na trasie pojazdu. Jeśli "flaga" oddziału jest w odległości 5" od celu, to wszyscy członkowie oddziału wykonują swoje strzały z odległości 5", bez względu na to jak blisko lub daleko się znajdują. Jeśli oddział przechodzi do walki bezpośredniej, wszyscy jego członkowie są w nią zaangażowani. Po prostu w oddziale, to co wydarza się jednemu, wydarza się wszystkim. Od tej zasady są dwa główne wyjątki:

Po pierwsze, obrażenia zadane oddziałowi mogą być rozłożone na poszczególnych członków oddziału w inny sposób (opisane jest to w kolejnym rozdziale). Po drugie - istnieje limit członków oddziału, którzy mogą wykonywać działania na pojedynczym, małym obiekcie, w tym samym czasie.

Ograniczenia dostępu

Jeśli oddział lub jego podstawka dotyka obiektu, każdy członek oddziału może zadeklarować, że go dotyka, bez względu na to gdzie w danej chwili znajduje się w oddziale. Niektóre obiekty są jednak zbyt małe, aby wszyscy członkowie oddziału na raz się nimi zajmowali, tak więc nie więcej niż trzech członków oddziału może naraz dotykać minifiga albo klocek o wielkości do 2x4 studów i nie więcej niż dwóch klocków o wielkości 2x2 study a tylko jeden może na raz dotknąć klocek o wielkości 1x1 stud, we własnej turze (są to zresztą analogiczne ograniczenia jak te, opisane w rozdziale o atakach, w zależności od rozmiaru)

Jeśli jednostki muszą dotknąć obiektu aby wykonać akcję, wtedy ilość członków oddziału, którzy mogą ją wykonać jest ograniczona. Jest to istotne zwłaszcza w wypadku walki bezpośredniej i szarży, gdzie daje to ograniczenia jakie minifig może otrzymać w pojedynczej rundzie walki. Oczywiście gracze mogą argumentować specyficzne wydarzenia, ale w większości wypadków to ograniczenie działa.

Atakowanie Oddziałami

Atakowanie oddziałami przypomina w dużej mierze ataki za pomocą wielu jednostek, opisane we wcześniejszych rozdziałach. Rzut ataku, składa się po prostu z dużej ilości kostek, podobnie jak obrażenia. Im większe oddziały są w grze, tym więcej kostek będzie potrzebnych. Z praktycznego punktu widzenia ilość dostępnych kostek w praktyce powinna być traktowana jako limit wielkości oddziałów na planszy.

Ograniczenia w ataku oddziałami wynikają z tego, że każdy oddział może w danej turze wykonać tylko jedną akcję. W wypadku ataku, członkowie oddziału muszą móc wykonać atak tego samego typu - nawet jeśli nie używają tej samej broni, typ ataku musi być wybrany, pomiędzy zasięgowym, bezpośrednim lub szarżą. Jednostki, które danego typu ataku nie chcą lub nie mogą wykonać, nie wykonują żadnej akcji w swojej turze. Oczywiście, mimo iż oddział jest ograniczony do jednego typu ataku, nadal może współdziałać z innymi oddziałami lub jednostkami, używającymi innego typu ataków.

Ataki zasięgowe

Oddział wykonujący zasięgowy atak, w zakresie skuteczności robi dokładnie to samo, co grupa jednostek wykonujących łączony atak. Jest to o tyle prostsze, że zamiast mierzyć odległość od każdej jednostki osobno, jest ona mierzona jako odległość między celem a sztandarem oddziału.

Gdy oddział jest gotowy do strzału, wykonuje się od razu rzuty ataku. Liczy się ilość trafień i ponownie rzuca się na ilość zadanych obrażeń. Cel otrzymuje sumę połączonych obrażeń. Po określeniu efektu strzałów celnych, każdy ze strzałów nietrafiionych może być rozpatrywany indywidualnie, zgodnie z jego zasadami.

Przykład ataku kombinowanego:

Pluton Marines został połączony w jeden oddział, w celu zwiększenia ich efektywności. Składa się z dwóch tuzinów żołnierzy uzbrojonych w pistolety (broń krótka, trudność użycia: 3, obrażenia: 1d6), tuzina snajperów z karabinami (broń długa, trudność użycia: 3, obrażenia: 1d6+1) oraz trzech jednostek artylerii (trudność użycia 6, obrażenia 2d10).

Ponieważ oddział nie ma sztandaru, jego położenie jest określone w przybliżeniu na środku podstawki a następnie zostaje zmierzona odległość od celu, która wynosi 4". Oznacza to, że cel jest w zasięgu wszystkich jednostek.

Mimo iż zarówno żołnierze, jak i snajperzy mają tę samą trudność użycia broni, gracz wykonuje dla nich osobny rzut na trafienie, ponieważ obrażenia zadawane przez ich broń różnią się od siebie. Tak więc na początku wykonujemy rzut 24 kośćmi za atak żołnierzy. 18 dało wynik 3 lub lepszy. Następnie wykonujemy rzut 12 kośćmi, za snajperów - w efekcie mamy 5 trafień (powyżej 3 oczek). Na trzy jednostki artyleryjskie - tylko jedna trafiła (wynik 6 na 3k6). W efekcie obrażenia jakie zostały zadane, to 18 trafień 1d6, 5 trafień 1d6+1 oraz jedno obrażenie 2d10 od artylerii - czyli 23d6 + 2d10 + 5. Gracz rzuca kostkami a następnie dodaje wyniki (powiedzmy 98 punktów). W tym wypadku można odpuścić zarówno rozpatrywanie strzałów, które poszły bokiem jak i rzutów krytycznych - to więcej niż trzeba aby cel został zniszczony.

Ataki bezpośrednie

Podobnie jak w wypadku minifiga, oddział może wykorzystać zasadę "wrednego cala" i wykonać rzut na obrażenia, dla niczego niespodziewającego się celu ale jeśli cel zaczyna się "odgryzać"... przechodzimy do walki bezpośredniej i zaczynamy mieć do czynienia z manewrami oddziału w walce.

Walka bezpośrednia za pomocą oddziału

Walka bezpośrednia za pomocą oddziału przebiega dokładnie tak samo jak za pomocą jednego minifiga, z tą różnicą, że ataki poszczególnych członków oddziału są sumowane, a w wypadku obrońców, podobnie postępujemy z licznikiem obrony.

Jeśli jacyś członkowie oddziału wykonują drugi atak, sumuje się oczywiście tylko ataki właściwych jednostek. Podobnie jest z obrońcami - tylko ci, którzy mogą wykonać drugą akcję obrony liczą się do niej. Jedynym ograniczeniem jest spójność akcji - jeśli któraś z postaci wykonuje kontratak, to wszyscy członkowie oddziału, którzy mogą go wykonać, robią to. Nie ma możliwości aby część z nich kontrowała a część wykonywała parowanie. Parowane obrażenia są w taki sam sposób rozmieszczone pomiędzy parującymi członkami oddziału jak zwykle.

Zwarcie

Aby w pełni wykorzystać siłę oddziału w walce bezpośredniej, musi on przejść do zwania. W tym celu jego podstawka, musi dotykać podstawki jego celu. Przejście do zwania, pozwala wszystkim członkom oddziału na udział w walce, bez względu na to, gdzie stoją na podstawce. Przyjmuje się też wtedy, że oddziały są ze sobą przemieszane. W praktyce, oznacza to iż jeśli jakikolwiek z nich będzie zaatakowany za pomocą broni zasięgowej lub w inny sposób niż "walka bezpośrednia", obrażenia będą rozdzielone po równo, pomiędzy oba walczące oddziały, przy czym pierwsze trafienie łąduje w oddziale, w który było skierowane.

Wiele oddziałów i minifigów może przechodzić do zwania, z jednym celem i wiele celów, może wiązać w zwarcie atakujące je oddziały i minifigi. Takie powiązanie, jest nazywane "**pierścieniem zwania**". Do pierścienia można dołączyć tylko poprzez atak na inną jednostkę, nie może więc być sytuacji, że dochodzimy kolejnym oddziałem do naszego oddziału i w ten sposób powiększamy pierścień.

Wszystkie jednostki i oddziały w pierścieniu zwania, są traktowane jako jedna duża grupa zajęta walką bezpośrednią, bez względu na to jak daleko jest jeden koniec pierścienia od drugiego. W takim układzie wszystkie jednostki atakujące biorące udział w pierścieniu, są traktowane jako jeden oddział i analogicznie wszelkie jednostki broniące się, są traktowane jako jeden oddział.

Przykład:

Tybalt i Mercutio, każdy uzbrojony w rapier, walczą ze sobą. Widząc to Romeo rusza na pomoc swojemu przyjacielowi, atakując Tybalta swoim rapierem. Dwóch na jednego - to nie jest sprawiedliwe wedle jednego z żołnierzy Kapulettich, który podejmuje atak na Romea, co powoduje ruszenie z odsieczą, jednego z żołnierzy Montekkich. W efekcie mamy jeden "pierścień zwania", złożony z Tybalta i żołnierza Kapulettich z jednej strony, oraz Mercutia, Romea i żołnierza Montekkich z drugiej. Gdy pył bitewny opadnie, być może wszyscy Montekki będą martwi i Tybalt zanieśe Julii wieść o swych przewagach bitewnych.

Broń dwuręczna i potyczki

Jeśli oddziały atakują, przed przejściem do zwania, ich możliwości są ograniczone, do zasięgu broni, jaką mają ich członkowie. Wtedy też pozycja w oddziale ma znaczenie, bo w ataku mogą brać udział tylko te jednostki z oddziału, które mogą swoją bronią dosięgnąć przeciwnika, z miejsca w którym stoją.

Tego typu ataki nazywane są "potyczkami" i zazwyczaj są dostępne głównie dla oddziałów pikinierów i jednostek posiadających długą broń dwuręczną. Oddział może w takim wypadku "odskakiwać" i "doskakiwać", pomiędzy wejściem w zwarcie a potyczką, korzystając z zasady "wściekłego łała".

Broń dwuręczna wymaga jednak miejsca aby nią skutecznie manewrować. Oddział walczący w zwarcie, tego miejsca nie zapewnia, więc aby je zdobyć musi używać "wściekłego łała" aby wyrwać się ze zwania. Jeśli nie chce tego zrobić, lub nie może, broń dwuręczna może być używana tylko do parowania lub przepychania przeciwnika.

Przewaga liczebna

Jeśli jeden oddział przewyższa znacznie liczebnie drugi, może dojść do zmiżdżenia przeciwnika przewagą liczebną. W wypadku dwukrotnej przewagi liczebnej, oddział o mniejszej liczbie jednostek otrzymuje karę -1 do rzutów na umiejętności i do obrażeń w wypadku kontrataku. W wypadku trzykrotnej przewagi, kara wynosi -2 i tak dalej...

Pamiętać tu należy, że jeden minifig nie może być trafiony jednocześnie przez więcej niż trzy minifigi, tak więc każda dodatkowa jednostka w to zaangażowana będzie tylko stratą sił, niemniej rzut na obrażenia wykonuje się dla wszystkich jednostek, które trafiły. W wypadku gdy jest ich więcej niż trzy - atakujący może wybrać które wyniki będzie brał pod uwagę.

Szarża oddziałami

Szarżowanie za pomocą oddziału jest proste. Sumuje się po prostu rozmiary poszczególnych jednostek oddziału i traktuje się tak otrzymaną wartość wielkości jako wielkość jednostki szarżującej. Reszta szarży jest rozpatrywana normalnie.

Oddziały kawalerii są znacznie trudniejsze w manewrowaniu niż piechoty i ich układ w formacji jest znacznie istotniejszy. Gdy liczony jest pęd i obrażenia, tylko jednostki znajdujące się w pierwszej linii, są brane pod uwagę, w dodatku te i tylko te, które podczas szarży trafiają w cel. Pozostałe "dodają ducha kompanom" i minimalizują obrażenia od odbicia.

Przełamanie obrony

Gdy duży oddział szarżuje, nie jest niczym niezwykłym, że mały oddział lub pojedynczy minifig wedle zasad mógłby zatrzymać całą szarżę. Oddział może przełamać taką obronę korzystając ze swojego pędu, w taki sam sposób jak dzieje się to w wypadku "szarżujących, dużych konstrukcji", co zostało opisane w rozdziale o szarży.

Zwarcie przeciwko szarży

Gdy oddział szykuje się na przyjęcie szarży, jest traktowany w całości, jako jednolity organizm, łącząc fizyczną obronę oraz broń członków oddziału. Jeśli taki oddział będzie "odrzucony", odrzucenie dotyczy całej jego "podstawki", co utrudnia "wgniecenie w ziemię". Jeśli mimo to, zderzenie jest na tyle silne aby umożliwić "wgniecenie w ziemię", wtedy oddział oraz jego jednostki uważa się za rozbite (o ile przetrwały).

Jeśli oddział nie może lub nie chce się przygotować na przyjęcie szarży, wtedy jego jednostki są traktowane indywidualnie i mają do nich zastosowanie zasady "przełamania obrony". Oznacza to, że część jednostek najprawdopodobniej zostanie po prostu stratowanych, ale inne będą miały szansę odskoczyć i uniknąć obrażeń. Jednostki, które odrzucenie wyniesie poza podstawkę oddziału są z niego wyrwane.

Obrażenia podczas walki grupowej

Oddział na celowniku

Jedną z zalet tworzenia oddziałów, jest to, że znacznie trudniej jest wyeliminować pojedynczą jednostkę, będącą członkiem oddziału. W dół stronę trafienie oddziału jest znacznie łatwiejsze, ponieważ atakującemu wystarczy możliwość zobaczenia dowolnego minifiga z oddziału, lub nawet fragmentu podstawki oddziału aby oddać strzał w jego kierunku. Co więcej, ponieważ podstawka oddziału jest zazwyczaj większa od minifiga, atakujący dostanie dodatkowe bonusy do ataku za duży cel.

Od powyższej reguły jest wyjątek - **atakujący może wybrać jako cel konkretną jednostkę w oddziale, jeśli jest ona dwukrotnie większa niż on**. Przykładowo: chłop (minifig o wielkości 1)

może rzucić kamieniem w konkretnego rycerza na koniu (wielkość 2) a rycerz może zaatakować konkretnego giganta (wielkość 4).

Rozdzielanie obrażeń

Pojedyncze ataki

Gdy oddział otrzymuje obrażenia od pojedynczego ataku, gracz broniący może wybrać jednostkę, która przyjmuje na siebie obrażenia. Z jednej strony najbardziej rzeczywistym wyborem jest wybranie jednostki najbliższej przeprowadzanemu atakowi, ale wewnętrzna dyspersja położenia jednostek oraz ich samopoświęcenie względem towarzyszy, zawsze może zaowocować tym, że jednostka z drugiego końca podstawki otrzyma obrażenia, zamiast naszej ulubionej jednostki.

Efekty dodatkowe

Jeśli efektem ataku jest np. wybuch, zadający obrażenia obszarowe, "dynamiczne" przemieszczanie się jednostek na podstawie nie jest już tak prosto dozwolone. Broniący się gracz nadal może wybrać, która jednostka otrzyma centralne obrażenia, ale pozostałe są dystrybuowane na jednostki z nią sąsiadujące, w zasięgu ew. wybuchu.

Atak wielokrotny

W wielu wypadkach oddział może paść ofiarą ataku wielokrotnego - np. gdy jest atakowany przez inny oddział, albo grupę jednostek wzajemnie ze sobą współdziałających, ew. skoncentrowany ogień artylerii tudzież dowolną mieszankę powyższych form ataku. Obrażenia wynikające z takiego ataku, są dystrybuowane przez gracza broniącego się z użyciem konkretnych reguł:

- Gracz atakujący rzuca kośćmi, określając obrażenia i szeregując je od największych do najmniejszych (*UWAGA: obrażenia zadawane przez poszczególne jednostki można sumować*).
- Poczynając od największego, gracz broniący się przyporządkowuje wyniki do poszczególnych członków oddziału, dopóki wszyscy nie otrzymają obrażeń. Jeśli jakkolwiek z członków oddziału przeżył i nadal pozostały trafienia do rozdysponowania, rozpoczynana jest kolejna runda przydzielania obrażeń. Proces trwa, dopóki są obrażenia do przydzielenia, bądź dopóki cały oddział nie zostanie wybity do nogi.
 - Druga (i każda kolejna) runda nie może się rozpocząć, dopóki każda żyjąca jednostka w oddziale nie otrzyma obrażeń z pierwszej rundy
 - Obrażenia z każdej rundy się kumulują i członkowie oddziału są eliminowani z niego, tak szybko jak tylko otrzymają na tyle dużo obrażeń aby ich zabić.
- Mimo iż gracz broniący się, może wybierać jednostki, którym przydziela obrażenia w dowolnej kolejności, do dobrego zwyczaju należy aby w drugiej rundzie zachować kolejność w jakiej są przydzielane obrażenia z pierwszej rundy.

Efekty dodatkowe przy ataku wielokrotnym

Jeśli oddział ma pecha i trafia na zmasowany atak z obrażeniami obszarowymi, należy rozpocząć od najtrudniejszego typu obrażeń:

- W pierwszym rzucie należy rozpatrzyć efekty wybuchów
- Następnie rozpatrujemy wszystkie ataki, które potencjalnie są niemal na pewno śmiertelne
- Jako ostatnie w kolejności są rozpatrywane normalne ataki

We wszystkich przypadkach obrażenia należy rozdzielać kolejno od najwyższych do najniższych przed przejściem do kolejnego typu ataku.

Suplementy do systemu

Kosztorys tworzenia armii

Postacie

Typ figurki	Umiejętność	Ruch	Obrona	Koszt
najemnik	1d6	5"	4	4
oficer	1d6+1	6"	1d6+2	7
bohater	1d10	7"	2d6	11

Broń - zasięg bezpośredni oznacza długość broni (plus ręki oczywiście).

Typ	Trudność użycia	Obrażenia	Zasięg	Koszt
Broń krótka 1-ręczna	2	1d6	bezpośredni	2
Broń ciężka 1-ręczna	4	1d6+2	bezpośredni	3
Broń dwuręczna	5	2d6	bezpośredni	4
Broń zasięgowa krótka	3	1d6	6"	3
Broń zasięgowa długa	3	1d6+1	12"	5
Materiały wybuchowe	3	1d10	(1d6+2)"	1
Tarcze	2	1d6	wyparowanie obrażeń	1
Zbroje	-	+1d6	zwiększenie obrony	2
Puste ręce	2	-	można jedynie się przepychać	-
Broń improwizowana	2	1d6-2	bezpośredni	-

Tworzenie kreacji

- Koszt struktury:
 - Wielkość (w calach) * Poziom struktury (kolumna 1)
 - Dla wielkości 0 mnożymy razy 0.5

Poz. Struktury	Poziom Zbroi	Adekwatne materiały	Przykład budowli	Przykład pojazdu	Przykład stworzenia
0	1d6	liny, plastik, ciało	namiot	lotnia	minifig
1	1d10	drewno, płyty metalowe, kable, kevlar	domek weekendowy	motocykl	troll
2	2d10	cegły, ściany z bali, kute żelazo	dom z cegieł	piracki galeon	smok
3	3d10	obrobione kamienie, konstrukcje zbrojone	zamek	pojazd opancerzony	kamienny gigant
4	4d10	ciężkie konstrukcje stalowe i tytanowe	bunkier przeciwiatomowy	kosmiczny statek	żelazny golem
5	5d10	adamantyt, pola siłowe	piramida iluminatów	pancerz kosmicznego robota	jeden z bogów Olimpu

- Koszt napędów
 - Większość standardowych typów ruchu (**po ziemi, po wodzie i pod wodą**), kosztuje **1 CP** za możliwość uzyskania maksymalnej prędkości **2 cali / rundę** (przykładowo, aby nasz pojazd poruszał się z prędkością 10 cali / rundę, musimy wydać na jego napęd 5 CP).
 - **Latanie** jest jednak znacznie droższe. Napęd umożliwiający poruszanie się w powietrzu o **2 cale / rundę**, kosztuje **2 CP plus poziom struktury**. Przykładowo **opancerzony transporter kosmiczny, o poziomie struktury 2**, musi ponieść koszt **4 CP** za każde **dwa cale swojej szybkości** w powietrzu.

Uzbrojenie konstrukcji

- Koszt uzbrojenia - Maksymalna ilość sumy wielkości broni w jaką wyposażone mogą być kreacje, to dwukrotność ich wielkości. Kreacje poruszające się w powietrzu mogą mieć co najwyżej taką sumę broni, jak ich wielkość.

Broń	Cena	Użycie	Zasięg	Obrażenia	Uwagi
<i>Broń bezpośredniego zasięgu</i>					
Broń biała	2 x lvl	2 x lvl	bezpośredni	lvl x d6	-
Broń do taranowania	2 x lvl	2 x lvl	taranowanie	+lvl x d6*	*Obrażenia jak od zwykłej broni białej odpowiedniej wielkości plus obrażenia dodane z efektów uderzenia
<i>Broń zasięgowa</i>					
Działa, katapulty etc.	3 x lvl	3 x lvl	6 x lvl "	lvl x d6	-
Wyrzutnie	3 x lvl	3 x lvl	lvl x d6 "	lvl x d6*	*Ewentualnie ładowność wyrzutni - maksymalna ładowność to połowa poziomu wielkości
Materiały wybuchowe	1 x lvl	3 x lvl*	0"*	lvl x d10 eksplozja	*Trudność Użycia i zasięg mogą być też determinowane przez wyrzutnię materiałów wybuchowych.
Rakiety	2 x lvl	4 x lvl	6 x lvl "	lvl x d10 eksplozja	-
<i>Ochrona</i>					
Zbroje płytowe	2 x lvl	2 x lvl*	bezpośredni	lvl x d6 Obrony przed obrażeniami na obszarze 2 x lvl "*	*Jeśli ma możliwość bycia poruszaną, może być użyta do parowania bądź przepychania
lvl w powyższej tabeli oznacza poziom wielkości danej broni / zbroi					

Dodatkowe akcje minifigów

- estowane na 1k6 z przerzutami

Trudność	opis	Przykład ataku	Przykład innej czynności
-	Trywialna	kopnięcie minifiga w kolano	zamknięcie drzwi, włożenie spodni
2	Łatwa	Uderzenie minifiga pałką	skok z podestu i chwycenie liny
3	Normalna	Trafienie minifiga mieczem	otworzenie zamkniętych drzwi kopniakiem
4	Sztuczka	Trafienie minifiga toporem bitewnym	wspięcie się po pionowej ścianie skalnej
5	Trudna	Trafienie minifiga halabardą	rozzbrojenie bomby
6	Bardzo trudna	Trafienie minifiga taranem	Wykonanie prostego zabiegu chirurgicznego
8	Heroiczna	Trafienie minifiga mieczem energetycznym mecha	Włamanie się do wojskowego satelity
10	Legendarna	Precyzyjne rozsmarowanie minifiga kamienną kulą wystrzeloną z katapulty	złapanie pocisku z kuszy w locie.
12+	Boska	Trafienie w głowę minifiga z satelity, po namierzeniu go laserem	Wykonanie chwytu judo na T-rexie.

Bohaterskie akcje

- **Rzut 1k6 na powodzenie akcji musi być większy lub równy rzutowi 1k6 na niepowodzenie akcji**

Fazy Walki

1. Gracz atakujący sprawdza czy cel jest w zasięgu broni
2. Gracz atakujący rzuca kostką, by sprawdzić, czy trafił cel
 - *Rzut na umiejętność minifiga \geq trudność użycia broni aby trafić*
 - *Atakowany bohater może „zasłonić się” innym minifigiem*
3. Gracz atakujący rzuca kostką by określić jak duże obrażenia zadał - i czy są wystarczające by pokonać obronę przeciwnika.
 - *Aby przebić obronę obrażenia muszą być wyższe od niej*
 - *Broniący się wykonuje parowanie / obronę ze zbroi*
 - *Broniący się wykonuje ew. kontrataki – zamiana ról w schemacie walki*

Modyfikatory trafienia

- Jeśli cel jest większy od standardowego minifiga, bierzemy pod uwagę jego powierzchnię zwróconą w naszym kierunku. Otrzymujemy wtedy modyfikator trafienia +1 za każde dodatkowe 2 cale widoczności celu - maksymalnie +5.
- Jeśli cel jest wielkości minifiga, lub zajmuje powierzchnię około 2x4 study, modyfikator trafienia wynosi 0
- Przy celu wielkości 2/3 minifiga lub widocznym obszarze około 2x2 studów, modyfikator trafienia wynosi -1
- Dla celu wielkości 1/3 minifiga lub obszaru o wielkości 1x1 studa, modyfikator trafienia wynosi -2. UWAGA dla "snajperów": elementy ekwipunku zazwyczaj traktuje się jako cele 1x1 studa.
- Jeśli nasz przeciwnik stoi nieruchomo - możemy dodać +1 do naszej szansy ataku
- Jeśli my stoimy nieruchomo i mamy czas aby dokładnie wycelować - możemy dodać +1 do naszej szansy ataku
- Przy standardowym ruchu lub (do 5 cali na rundę) lub związaniu walką - nie modyfikujemy szansy trafienia
- Przy szybkim ruchu (6 lub więcej cali na rundę) - odejmujemy -1 od szansy ataku na każde 6 cali prędkości (tak tak, w samolot odrzutowy wcale nie jest prosto trafić)