

Skrócony opis faz bitwy

1) **Faza rozkazów graczy i sojuszników**

BG wydają rozkazy. Każda postać może wykonać tylko jedną akcję. Akcje to min:

- Wydawanie rozkazów – główna akcja BG używana do wydania rozkazu podjęcia akcji przez podległych im żołnierzy i załogę ich pojazdów.
- Strzelanie – akcja deklarowana w tej fazie, która będzie wykonana w fazie 4). Jedna broń zostaje użyta przeciwko jednemu celowi, jeżeli ten jest w polu widzenia oraz broń posiada kompletną obsługę.
- Ruch – akcja deklarowana w tej fazie będzie aktywowana w fazie 3). W przypadku pojazdu, aby wykonać tę akcję wymagany jest kierowca.
- Strzelanie w biegu – jednostki wyposażone w system stabilizacji armaty mogą wykonać tę akcję. Pozwala ona na ruch oraz atak w fazie 4) z karą za strzelanie w ruchu.
- Chowanie się – akcja deklarowana, aby zmniejszyć szanse trafienia (tylko piechota)
- Nadzorowanie artylerii – podczas tej akcji postać, która nie porusza się (lub pozostaje w stojącym pojeździe) może nadzorować ostrzał artylerii wykonywany w fazie 8). Akcja ta może być łączona z akcją wydawania rozkazów.

2) Faza ruchu graczy i sojuszników

Podczas tej fazy następuje ruch jednostek, które zadeklarowały go w fazie 1. Pod koniec fazy wróg wykonuje darmową akcję wypatrywania.

3) Faza strzelania wroga #1

Podczas tej fazy wrogi jednostki mogą wykonać jeden atak zgodnie z akcją strzelanie

4) Faza strzelania graczy i sojuszników #1

Podczas tej fazy jednostki graczy i sojuszników, które zadeklarowały akcje strzelania lub strzelania w biegu wykonują swoje akcje

5) Faza rozkazów i ruchu wroga

Faza podobna do faz 1) i 2), z tym, że wykonywana przez wroga. Na koniec jednostki graczy i sojuszników wykonują darmowy test wypatrywania.

6) **Faza strzelania graczy i sojuszników #2**

Podczas tej fazy jednostki graczy i sojuszników mogą wykonać jeden atak zgodnie z akcją strzelanie, nawet jeżeli poruszały się podczas fazy 2)

7) Faza strzelania wroga #2

Faza podobna do fazy 4), przy czym wykonywana przez wroga

8) Faza artylerii

Podczas tej fazy atakuje artyleria i lotnictwo.

9) Faza morale

Podczas tej fazy następuje podliczenie morale i określenie statusu morale.

10) Faza statusu

Podczas tej fazy następuje określenie, czy któraś ze stron nie wycofała się z pola bitwy lub też, czy obie strony zakończyły działania bojowe. Jeżeli tak, gra przechodzi to tury strategicznej. W innym przypadku wracamy do fazy 1) i powtarzamy całą sekwencję.