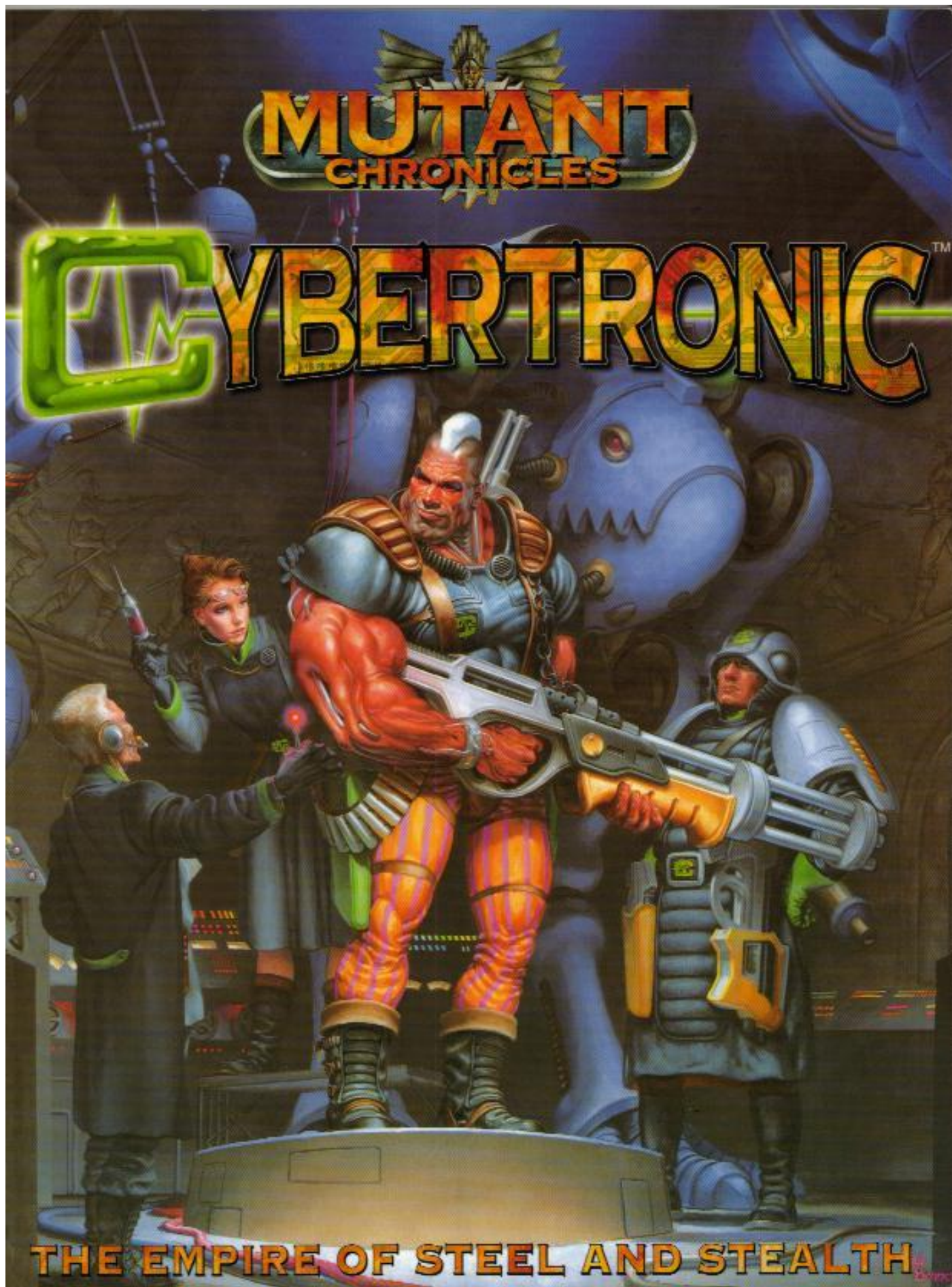




Spis treści

Cybertronic- lista armii 3

Kompozycja armii..... 3

Nowe zasady i umiejętności:..... 3

Jednostki podstawowe: 5

Cybercurity 5

Oficer IES 5

Machinatorzy 6

Szaserzy 6

Oficer MCR 7

Jednostki elitarne: 7

Szturmowcy..... 7

Lustrzaki 8

Oficer IGC 9

Rozbójnicy 9

Kirasjerzy Attyla 9

Ulepszeni szaserzy..... 10

Cyril Dent..... 10

Vince Diamond 11

Coral Beach 11

Szaserzy szturmowi.....**Error! Bookmark not defined.**

Dr Diana- klon drugiej generacji..... 10

Jednostki wsparcia: 12

Pojazd zwiadowczy TA-6500 12

Skorpion 12

Chemogen 12

Moździerz Tarantula..... 13

Rak..... 13

Eradicator Deathdroid..... 13

Cybertronic – zbrojownia..... 14

Cybertronic - ulepszenia 18

Cybertronic – programy..... 19

LISTA ARMII CYBERTRONIC

Stan zasad na dzień: 25.XII.2018

Kompozycja armii



- max. 1 oddział elitarny na 1 oddział podstawowy.
- max.1 oddział wsparcia na każde 2 oddziały podstawowe.
- max. 1 model pojedynczy na oddział elitarny/ podstawowy
- max. 1 jednostka z cechą Diamond Class na każde zaczęte 500 pkt armii
- wybór modeli pojedynczych wg tabeli poniżej:

Model:	Wystawiany na:	Dowodzi:
▪ Oficer IES ▪ Cyril Dent	▪ Cybercurity ▪ Szaserzy	▪ Cybercurity ▪ Szaserzy ▪ Machinatorzy
▪ Oficer MCR ▪ Vince Diamond ▪ Cyril Dent	▪ Szaserzy ▪ Rozbójnicy ▪ Ulepszeni Szaserzy	▪ Szaserzy ▪ Rozbójnicy ▪ Ulepszeni Szaserzy ▪ Machinatorzy ▪ Kirasjerzy ▪ Rak ▪ Tarantulla
▪ Oficer IGC ▪ Coral Beach ▪ Cyril Dent	▪ Szturmowcy ▪ Lustrzaki ▪ Szaserzy Szturmowi (Coral Beach)	▪ Szturmowcy ▪ Lustrzaki ▪ Machinatorzy ▪ Skorpion ▪ Chemogen ▪ Szaserzy Szturmowi (Coral Beach)

Nowe zasady i umiejętności:

Diamond Class - gracz może wystawić jednostkę w wariantcie Diamond Class. Szczegóły zmian jednostek podane są w ich opisach, dodatkowo ilość ulepszeń dostępnych dla tych jednostek jest zwiększona o 1. Niektóre Jednostki już w wariantcie podstawowym (np. Cyryl Dent) zajmują slot Diamond Class.

Technik - jeśli w zasięgu dowodzenia modelu z tą zdolnością znajduje się 50% jednostki podlegającej efektom amoku to jednostka ta może wykonać dodatkowy rzut na tabelę amoku i wybrać niższy wynik. Modele AI z cechą golem traktują ten model tak jakby posiadał zdolność Dowódca: X

Sieć Taktyczna Cybertronica – każdy model z tą umiejętnością daje dodatkowy i kumulatywny modyfikator + 1 do rzutu na Inicjatywę, lecz maksymalna wartość tak uzyskanej Inicjatywy nie może przekroczyć wyniku 20 (z wyjątkiem sytuacji zabicia dowódcy armii przeciwnika, wtedy może osiągnąć wynik 24) .

Sztuczna inteligencja (AI) (nie dotyczy modeli śmiertelników z wykupionym Cybermózgiem) posiadają następujące zasady specjalne:

- **Odporny na morale**
- **Odporność na Ataki Środowiskowe: 6**
- **Niezgrabny**

W momencie kiedy normalnie model musiałby wykonać test morale modele AI wykonują test Amoku. Test wykonuje się rzucając K20 i porównując do wyniku 20 – AI lv. Jeśli wynik jest mniejszy nic się nie dzieje, jeśli jest => wykonaj test na tabelę amoku dodając do wyniku poziom AI modelu.

Przykład: Oddział machinatorów ponosi straty musi więc wykonać test Amoku. Modele w oddziale nie mają wykupionych dodatkowych programów zwiększających ich poziom AI tak więc jest on na standardowym poziomie lv. 4. Przy wyniku 20-17 machinatorzy podlegają amokowi (rzuć na tabelę Amoku), przy rezultacie 1-16 nic się nie dzieje.

Śmiertelnicy z poziomem AI. Modele śmiertelników wykonują normalne testy morale jak inne modele, jednak gdy wynik rzutu na morale będzie => 20 – AI lv model ten podlega zasadom amoku podobnie jak AI. Zasady amoku zawsze zastępują zasadę niezdanego testu morale (za wyjątkiem niezdanego testu złamania).

Mieszane oddziały. Czasem zdarza się, że oddział będzie się składał zarówno z jednostek AI jak i modeli innego typu (najczęściej śmiertelników). Żw momencie testowania morale wykonujemy jeden rzut dla całego oddziału i porównujemy wynik oddzielnie dla wszystkich jednostek stosując odpowiednie efekty zdania/obłania testu.

Przykład: Oddział szaserów ma w swych szeregach model Kirasjera Attyla. Po stracie jednego z żołnierzy wykonują test morale. Na K 20 wpada 15. Najwyższa wartość Dw w oddziale wynosi 13. Żw powyższej sytuacji wszyscy szaserzy w oddziale podlegają zasadom oblanego testu morale, Attyla natomiast działa normalnie. Gdyby wynik wyniósł 18 szaserzy ulegli by zasadom oblanego morale Attyla zaś amokowi.

Amok - w momencie gdy model obleje test amoku podlega on następującym zasadom:

- Gracz wykonuje rzut k20, a do otrzymanego wyniku dodaje AI lv modelu podlegającego amokowi
- Efekty amoku trwają do końca najbliższej aktywacji modelu (lub do końca obecnej, jeśli amok jest efektem np. reakcji z czekania)
- Efekty amoku nie kumulują się - zawsze wybieramy efekt o wyższym wyniku w tabeli amoku.

Tabela amoku:

K20 + AI lv	Efekt
2-10	Restart systemu: model traci 1 akcję.
11-15	Degradacja systemu: model traci 1 akcję, jego WS i WW są obniżone o 2
16-18	Błąd identyfikacji: model traci 1 akcję, dodatkowo musi zdać test DW jeśli chce zaatakować wrogi model (niepowodzenie oznacza stratę akcji)
19-23	System zawieszony: model traci 2 akcje.
24+	Amok: Jednostka przechodzi pod kontrolę przeciwnika.

Jednostki podstawowe:



Cybercurity

Oddział podstawowy

Minimalny Rozmiar: 5

Maksymalny Rozmiar: 10

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Uwagi: każdy model wyposażony w karabinek CAW2000 może go zamienić na karabin AR3000 (2pkt/model) lub strzelbę SA-SG 7200 I (0pkt/model).

Sierżant : śmiertelnik , dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	8	-	11	3	1	4	4	17	2	20

Wyposażenie: Karabinek CAW 2000, Nóż

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Bystry Wzrok

Oficer cybercurity: śmiertelnik , wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	10	3	1	4	4	17	2	15

Wyposażenie: Karabinek CAW 2000, Nóż

Umiejętności: Bystry Wzrok

Kapral cybercurity: śmiertelnik , opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	10	3	1	4	4	17	2	16

Wyposażenie: Karabinek CAW 2000, Nóż

Umiejętności: Bystry Wzrok, Dowódca Sekcja

Medyk: śmiertelnik , opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	10	3	1	4	4	17	2	17

Wyposażenie: Karabinek CAW 2000, Nóż

Umiejętności: Bystry Wzrok, Medyk 5

Strzelec wyborowy: śmiertelnik , opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	8	-	10	3	1	4	4	17	2	20

Wyposażenie: Karabin AR 3000, Nóż

Umiejętności: Bystry Wzrok, Snajper

Technik: śmiertelnik , opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	10	3	1	4	4	17	2	16

Wyposażenie: Karabinek CAW 2000, Nóż

Umiejętności: Bystry Wzrok, Technik

Oficer wsparcia: śmiertelnik , specjalista 0-2

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	10	3	1	4	4	17	2	20

Wyposażenie: LKM TSW 4000, Nóż

Umiejętności: Bystry Wzrok

Grenadier: śmiertelnik , specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
6	7	-	10	3	1	4	4	17	2	22

Wyposażenie: Granatnik SSW-2500GL, Nóż

Umiejętności: Bystry Wzrok

Oficer IES

Model pojedynczy

Diamond Class: Model otrzymuje + 1 do Dw oraz podnosi stopień zdolności Dowódca o 1. Kontrwywiad zamieniony zostaje na Siatkę Szpiegowską; 3 pkt

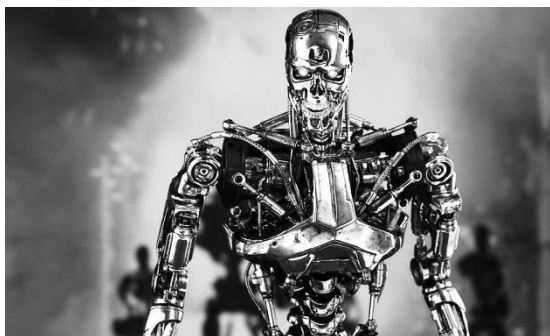
Oficer IES: śmiertelnik

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	13	3	2	4	4	17	2	31

Wyposażenie: karabinek CAW 2000, pistolet P 100

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Bystry Wzrok, Kontrwywiad

Uwagi: Może Wymienić CAW2000 na Strzelbę SA-SG 7200I (0pkt) Lub Karabin AR 3000 (2pkt)



Machinatorzy

Oddział podstawowy

Minimalny Rozmiar: 8

Maksymalny Rozmiar: 15

Próg Morale: 0

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Uwagi: każdy model może wymienić miecz CSA 400 na CSA 401 (0pkt/model)

Uwagi: Strata każdego MK II powoduje podniesienie poziomu AI pozostałych modeli o 2 do końca gry.

Machinator MK II: AI lv 4 opcjonalny 1-3

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	-	-	10	3	1	6	4	20	2	13

Wyposażenie: Miecz CSA 400 , Puklerz CSA 200

Umiejętności: Atak Grupowy, Dowódca: drużyna

Machinator MK I: AI lv 4 , wymagany 6-14

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	-	-	10	3	1	6	4	20	2	13

Wyposażenie: Miecz CSA 400 , Puklerz CSA 200

Umiejętności: Atak Grupowy

Machinator MK I z LKM :AI lv 4 , specjalista 0-3

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	8	-	10	3	1	6	4	20	2	24

Wyposażenie: LKM SW 4100

Umiejętności: Atak Grupowy



Szaserzy

Oddział podstawowy

Minimalny Rozmiar: 5

Maksymalny Rozmiar: 12

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

Sierżant : śmiertelnik , dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	13	3	1	6	4	21	2	29

Wyposażenie: Karabin AR 3000, Nóż

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna

Szaser: śmiertelnik, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	6	4	21	2	24

Wyposażenie: Karabin AR 3000, Nóż

Umiejętności:

Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	6	4	21	2	25

Wyposażenie: Karabin AR 3000, Nóż

Umiejętności: Dowódca Sekcja

Dr Diana: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	10	3	1	4	4	17	2	18

Wyposażenie: Pistolet P 100

Umiejętności: Medyk 5

Uwagi: może powtórzyć jedną próbę użycia umiejętności Medyk w ciągu tury.

Technik: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	6	4	21	2	25

Wypożyczenie: Karabin AR 3000, Nóż

Umiejętności: Technik

Wysunięty obserwator: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	6	4	21	2	25

Wypożyczenie: Karabin AR 3000, Nóż

Umiejętności: Wysunięty Obserwator(12)

Szaser z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	6	4	21	2	29

Wypożyczenie: CKM SSW 4200P, Nóż

Umiejętności:

Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	6	4	21	2	28

Wypożyczenie: Granatnik SSW-2500GL, Nóż

Umiejętności:

Łowca czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	6	4	21	2	28

Wypożyczenie: Wyrzutnia SSW 5500, Nóż

Umiejętności: Łowca Czołgów

Snajper: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	10	-	12	3	1	6	4	21	2	31

Wypożyczenie: Karabin Snajperski SR 3500, Nóż

Umiejętności: Snajper

Oficer MCR

Model pojedynczy

Diamond Class: Model podnosi stopień zdolności

Dowódca o 1 oraz otrzymuje umiejętność Wysunięty

Obserwator: 12, koszt +3 pkt

Oficer MCR: śmiertelnik

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	11	-	14	3	2	6	4	21	2	39

Wypożyczenie: AR 3000, Miecz CSA 402

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton

Uwagi: Może wymienić karabin AR 3000 na strzelbę SA-SG 7200I (-2 pkt) lub karabinek CAW 2000 (-2 pkt)

Jednostki elitarne:



Szturmowcy

Oddział elitarny

Minimalny Rozmiar: 5

Maksymalny Rozmiar: 10

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Wybór między umiejętnością Desant/Infiltracja: 1 dokonywany jest na początku każdej gry. Każdy model wyposażony w pistolet P1000 może go wymienić go na karabinek CAW 2000 za +2pkt/model, w takim wypadku cały oddział musi dokonać wymiany broni.

Diamond Class: Wartość umiejętności Infiltracja wzrasta do 2; modele ze zdolnością Desant mogą przerzucić jedną z kości rozrzut (odległość lub kierunek), koszt 1 pkt/model

Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	10	-	13	3	1	5	4	19	2	31

Wypożyczenie: Karabinek CAW 2000, Nóż, Granat Błyskowy

Umiejętności: Dowódca: Drużyna, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja, Szturm, Desant/Infiltracja: 1

Szturmowiec: śmiertelnik, wymagany 3-6

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	19	2	25

Wypożyczenie: Pistolet P 1000, Nóż, Granat Błyskowy

Umiejętności: Determinacja, Desant/Infiltracja: 1, Szturm

Medyk: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	19	2	27

Wyposażenie: Pistolet P 1000, Nóż, Granat Błyskowy**Umiejętności:** Determinacja, Desant/Infiltracja: 1, Szturm, Medyk 5**Kapral: śmiertelnik, opcjonalny 0-1**

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	19	2	26

Wyposażenie: Pistolet P 1000, Nóż, Granat Błyskowy**Umiejętności:** Determinacja, Desant/Infiltracja: 1, Szturm, Dowódca, Sekcja**Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2**

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	19	2	26

Wyposażenie: Pistolet P 1000, Nóż, Granat Błyskowy**Umiejętności:** Determinacja, Desant/Infiltracja: 1, Trening Saperski, Szturm**Strzelec wyborowy: śmiertelnik, opcjonalny 0-1**

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	1	5	4	19	2	31

Wyposażenie: Karabin AR 3000, Nóż, Granat Błyskowy**Umiejętności:** Determinacja, Desant/Infiltracja: 1, Snajper, Szturm**Szturmowiec z LKM: śmiertelnik, specjalista 0-2**

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	19	2	31

Wyposażenie: LKM TSW 4000, Nóż, Granat Błyskowy**Umiejętności:** Determinacja, Desant/Infiltracja: 1, Szturm**Szturmowiec z MO: śmiertelnik, specjalista 0-1**

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	19	2	41

Wyposażenie: Miotacz Ognia Gehenna, Nóż, Granat Błyskowy**Umiejętności:** Determinacja, Desant/Infiltracja: 1, Szturm**Grenadier: śmiertelnik, specjalista 0-1**

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	9	-	12	3	1	5	4	19	2	33

Wyposażenie: Granatnika SSW-2500GL, Nóż, Granat Błyskowy**Umiejętności:** Determinacja, Desant/Infiltracja: 1, Szturm**Lustrzaki****Oddział elitarny****Minimalny Rozmiar: 4****Maksymalny Rozmiar: 8****Próg Morale: 2****Diamond Class:** Wszystkie modele w jednostce mogą dokupić zdolność infiltracja: 2 za +3 pkt/model.**Kombinezon Kameleona:** korzystając ze zdolności kamuflaż model przeciwnika otrzymuje modyfikator -2 do trafienia zamiast standardowego -1.**Sierżant: śmiertelnik, dowódca, wymagany 1**

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	10	-	14	3	1	5	4	20	2	30

Wyposażenie: Pistolet P 100, Miecz CSA 402**Umiejętności:** Determinacja, Skradanie Się: 2, Atak Wtórny**Lustrzak : śmiertelnik, wymagany 3-7**

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	13	3	1	5	4	20	2	29

Wyposażenie: Pistolet P 100, Miecz CSA 402**Umiejętności:** Determinacja, Skradanie Się: 2, Atak Wtórny**Saper: śmiertelnik, opcjonalny 0-2**

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	9	-	13	3	1	5	4	20	2	30

Wyposażenie: Pistolet P 100, Miecz CSA 402**Umiejętności:** Determinacja, Skradanie Się: 2, Atak Wtórny, Trening Saperski

Oficer IGC

Model pojedynczy

Diamond Class: Model podnosi stopień zdolności Dowódcy o 1 oraz otrzymuje umiejętność Trening Saperski, koszt 2 pkt

Uwagi: Może wymienić karabinek CAW 2000 i nóż na miecz CSA 404 oraz pistolet P 1000.

Desant/Infiltracja/Skradanie Się – gracz wybiera przed bitwą.

Oficer IGC: śmiertelnik

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
11	11	-	14	3	2	5	4	20	2	43

Wyposażenie: Karabinek CAW 2000, Nóż

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Determinacja, Szturm, Desant/Infiltracja: 1/Skradanie: 3



Rozbójnicy

Oddział elitarny

Minimalny Rozmiar: 5

Maksymalny Rozmiar: 10

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Diamond Class: Rozbójnicy otrzymują zdolność Determinacja oraz Próg Morale: 2, koszt : 1,5 pkt/model

Sierżant : śmiertelnik , dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	13	3	1	6	4	21	2	33

Wyposażenie: LKM SW 4100 ,Pazur Rozbójnika

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna, Odporność Sztuka/Harmonia, Nienawiść :3 (Bractwo)

Rozbójnik: śmiertelnik, wymagany 3-6

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	12	3	1	6	4	21	2	25

Wyposażenie: Karabin AR 3000, Pazur Rozbójnika

Umiejętności: Odporność Sztuka/Mroczna Harmonia, Nienawiść:3 (Bractwo)

Rozbójnik z LKM: śmiertelnik, specjalista 0-2

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	12	3	1	6	4	21	2	28

Wyposażenie: Karabinek SW 4100, Pazur Rozbójnika

Umiejętności: Odporność Sztuka/Mroczna Harmonia, Nienawiść :3 (Bractwo)

Rozbójnik z działkiem: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	12	3	1	6	4	21	2	31

Wyposażenie: Działko CAW 4000, Pazur Rozbójnika

Umiejętności: Odporność Sztuka/Mroczna Harmonia, Nienawiść :3 (Bractwo), Łowca Czołgów



Kirsjerzy Attyla

Oddział elitarny

Minimalny Rozmiar: 2

Maksymalny Rozmiar: 4

Próg Morale: 1

Uwagi: Ochroniarz (program): model zyskuje umiejętność Przydział, koszt: 2 pkt.

Operator: śmiertelnik , opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	5	4	21	2	25

Wyposażenie: Karabin AR 3000

Umiejętności: Technik

Kirsjer Attyla Mk III: AI lv 4 , wymagany 1-3

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	12	3	2	8	3	22	3	41

Wyposażenie: CKM SSW 4200P

Umiejętności: Opancerzony, Atak Wręcz :12

Uwagi: Jeden Kirsjer Attyla w oddziale może wymienić SSW4200P na działko CAW 4000.



Ulepszeni szaserzy

Oddział elitarny, Diamond Class

Minimalny Rozmiar: 4

Maksymalny Rozmiar: 6

Próg Morale: 2

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi : Każdy Ulepszony Szaser może wymienić karabin AR3000 na karabin plazmowy L&A Mk. 43 lub strzelbę SA-SG 7200I. Każdy model w oddziale musi dokonać takiej samej wymiany

Sierżant : śmiertelnik , dowódca, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	12	-	14	3	2	6	4	22	2	38

Wyposażenie: Karabin AR 3000, Pistolet P 1000

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Drużyna

Ulepszony Szaser: śmiertelnik, wymagany 2-5

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	2	6	4	22	2	33

Wyposażenie: Karabin AR 3000, Pistolet P1000

Umiejętności:

Technik: śmiertelnik, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	2	6	4	22	2	37

Wyposażenie: Karabin AR 3000, Pistolet P 1000

Umiejętności: Wysunięty Obserwator (14), Technik, Trening Saperski

Szaser z CKM: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	2	6	4	22	2	38

Wyposażenie: CKM SSW 4200P, Pistolet P 1000

Umiejętności:

Łowca czołgów: śmiertelnik, specjalista 0-1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	11	-	13	3	2	6	4	22	2	38

Wyposażenie: Wyrzutnia SSW 5500, Pistolet P 1000

Umiejętności: Łowca Czołgów



Dr Diana, klon drugiej generacji

Model pojedynczy

Uwagi: Dr Diana raz na turę może przerzucić jeden nieudany test umiejętności Medyk.

Dr Diana: śmiertelnik

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	7	-	12	3	1	4	4	17	2	27

Wyposażenie: Pistolet P 1000

Umiejętności: Medyk 6, Regeneracja 1, Technik



Cyril Dent

Model pojedynczy, Diamond class, Konsultant

Max 1 na Armia

Cyril Dent: śmiertelnik

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	15	3	2	5	4	20	2	48

Wyposażenie: LKM TSW 4000, pistolet P 100

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Kompania, Kontrwywiad, Bystry Wzrok, Brak Czasu By Umrzeć, Niezawodność, Determinacja, Wysunięty Obserwator (14)

Uwagi: Może nabywać ulepszenia (w tym Diamond Class) i programy tak jak oficer IES.

Uwagi: Zwiększa limit jednostek Diamond Class w armii o 1



Coral Beach

Model pojedynczy, Diamond class, Konsultant
Max 1 na Armia

Coral Beach: śmiertelnik

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	12	-	14	3	3	6	4	21	2	54

Wyposażenie: 2 Wyciszone Pistolety P 1000

Umiejętności: Dowódca: Pluton, Brak Czasu By Umrzeć, Niezawodność, Determinacja, Inspiracja: 3 (Szturmowi Szaserzy), Kamuflaż, Infiltracja: 1, Desperado, Atak Wtórny, Pewny Strzał.

Uwagi: Może nabywać ulepszenia (w tym Diamond class) i programy tak jak oficer IGC. Może wymienić jeden pistolet P 1000 na wyciszony karabin snajperski SR 3500. Zamienia wtedy umiejętność Desperado i Atak Wtórny na Snajper.

Uwagi: Pozwala wystawić 1 oddział Szaserów Szturmowych.

Szturmowi Szaserzy

Oddział podstawowy

Minimalny Rozmiar: 5

Maksymalny Rozmiar: 8

Próg Morale: 3

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

Uwagi: Skorzystaj z profilu jednostki szaserów. Wszystkie modele otrzymują zdolność Infiltracja 1 oraz kamuflaż i pewny strzał. Wszystkie modele wyposażone w karabiny AR 3000 muszą je wymienić na karabinki CAW 2000.
koszt: 3 pkt/model.



Vince Diamond

Model pojedynczy, Diamond class, Konsultant
Max 1 na Armia

Vince Diamond: śmiertelnik

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
10	12	-	13	3	3	8	4	22	3	64

Wyposażenie: CKM SSW 4200P, strzelba SA-SG 7200I

Umiejętności: Zmysł Taktyczny: Drużyna, Dowódca: Pluton, Brak Czasu By Umrzeć, Niezawodność, Odporność Na Morale, Inspiracja: 3, Atak Wręcz: 13

Uwagi: może nabywać ulepszenia (w tym Diamond Class) i programy tak jak oficer MCR,

Uwagi: może wymienić CKM SSW 4200P na działko CAW 4000.



Jednostki wsparcia:



Pojazd zwiadowczy TA-6500

Oddział wsparcia

Minimalny Rozmiar: 1

Maksymalny Rozmiar: 2

Próg Morale: 0

Uwagi: Przy wystawieniu 2 modeli TA-6500 gracz wykrywa 3 karty dzięki zdolności Rekonesans.

TA-6500: AI lv 4, pojazd gąsienicowy, wymagany 1-2

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
-	10	-	12	3	1	-	5	22	3	71

Wyposażenie: AR 3002, Wyrzutnik Dymu SCW 6500 (Pole Ostrzału 360°), Detektor Ruchu

Umiejętności: Ciężki Pancerz, Rekonesans: 2, Bystry Wzrok

Uwagi: AR 3002 może zostać wymieniony na działko SSW 6500.

Skorpion

Oddział wsparcia

Minimalny Rozmiar: 1

Maksymalny Rozmiar: 2

Próg Morale: 0

Uwagi: Skorpion zawsze traktuje teren po którym się porusza o jeden poziom niżej (pod względem ruchu) niż normalnie. Teren niedostępny nie ulega modyfikacji.

Skorpion: AI lv 4, wymagany 1-2

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	2	8	5	21	3	48

Wyposażenie: Granatnik „Obliterator”, Miecz CSA 404, Strzelba SSW „Stinger”, Tarcza Antybalistyczna

Umiejętności: Opancerzony, Skok



Chemogen

Oddział wsparcia

Minimalny Rozmiar: 1

Maksymalny Rozmiar: 2

Próg Morale: 0

Uwagi: Chemogen nie podlega działaniu zasady Niezgrabny.

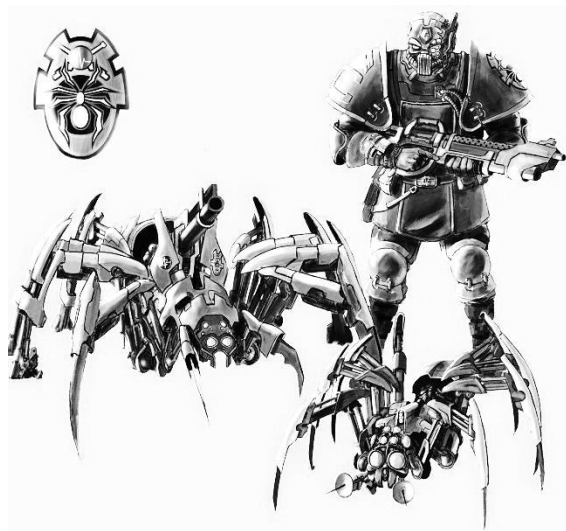
Chemogen: AI lv 4, wymagany 1-2

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	11	-	12	3	2	6	4	20	2	46

Wyposażenie: Karabin Snajperski SR3500 (Tłumik), Granatnik D-332

Umiejętności: Snajper, Zasadzka, Infiltracja: 1





Moździerz Tarantula

Oddział wsparcia

Minimalny Rozmiar: 2

Maksymalny Rozmiar: 3

Próg Morale: 1

Operator: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	5	4	21	2	25

Wyposażenie: Karabin AR 3000

Umiejętności: Technik

Moździerz Tarantula: AI lv 4, wymagany 1-2

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	9	-	11	3	2	8	4	22	3	42

Wyposażenie: Moździerz Automatyczny SSW 8000,

Kleszcze CSA 500

Umiejętności: Opancerzony, Zmysł Taktyczny: Osobisty, Golem, Artyleria

Zwiadowca tarantula: AI lv 4 ,opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
5	-	-	10	3	1	4	4	15	1	8

Wyposażenie:

Umiejętności: Wysunięty Obserwator: Drużyna, Na Straty, Kamuflaż, Grupa Wsparcia, Golem



Rak

Oddział wsparcia

Minimalny Rozmiar: 2

Maksymalny Rozmiar:3:

Próg Morale: 1

Uwagi: poświęcając akcję model może uruchomić ciężką tarczę antybalistyczną. Tarcza działa do momentu gdy model się nie poruszy.

Operator: śmiertelnik, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
7	9	-	12	3	1	5	4	21	2	25

Wyposażenie: Karabin AR 3000

Umiejętności: Technik

Rak: AI lv 4, wymagany 1-2

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
8	10	-	11	3	2	8	4	22	3	52

Wyposażenie: SSW 4200 „Titan Megablaster”, Kleszcze

CSA 500, Ciężka Tarcza Antybalistyczna

Umiejętności: Opancerzony, Golem

Eradiator Deathdroid

Model pojedynczy

Diamond Class: Dodatkowy Rdzeń Obliczeniowy (0-2): model jest traktowany jakby posiadał dodatkowego członka załogi typu AI, koszt: 15 pkt za każdy Rdzeń.

Eradiator :AI lv 4 , pojazd kroczący, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	Żw	S	R	P	Ro	K
9	10	-	12	3	3	-	4	22	5	110

Wyposażenie: Działko SSW 6000, slot broni A i B

Umiejętności: Ciężki Pancerz

Pole ostrzału: 180° z przodu

Uwagi: Na każdy slot (A i B) gracz musi wybrać jedną z poniższych broni (nie mogą się dublować):

- SSW 4200 „TitanMegablaster” +17 pkt
- ciężki miotacz ognia „Magmascorcher” +15 pkt
- ciężki karabin szturmowy AR 3002 +10 pkt
- Strzelba Automatyczna S.A.-SG 80 + 4 pkt
- miecz łańcuchowy Gigadeath Chainripper +2 pkt

Cybertronic – zbrojownia

Broń do walki wręcz



Nóż

WW	Dam
+1	ST+3

CSA 400

WW	Dam
+1	ST+5

CSA 401

WW	Dam
+1	ST+4

Uwagi: ogłuszający

CSA 402

WW	Dam
+1	ST +6

Uwagi: przebijający (nieparzyste)

CSA 404

WW	Dam
+1	ST +6

Uwagi: energetyczna, przebijająca (nieparzyste)

Kleszcze CSA 500

WW	Dam
0	S+4

Uwagi: przebijająca

Pazur rozbójnika

WW	Dam
+1	ST+4

Uwagi: rozrywająca

Ukryte ostrze

WW	Dam
0	S+3

Uwagi: nieczysta walka.

Puklerz CSA 200

WW	Dam
-	-

Uwagi: parowanie 2

Tarcza antybalistyczna

WW	Dam
-	-

Uwagi: + 2 P przeciwko atakom strzeleckim bez cechy przeciwpancerny z przodu (180 stopni), Parowanie: 1

Ciężka tarcza antybalistyczna

WW	Dam
-	-

Uwagi: + 2 P przeciwko atakom strzeleckim bez cechy przeciwpancerny z przodu (180 stopni)

Gigadeath Chainripper

WW	Dam
0	13x2

Uwagi: przeciwpancerna, zasięg 1, zamaszte cięcie

Pistolety i pistolety maszynowe



Pistolet P 100

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
1	2	1	-	-	-	8	20

Pistolet maszynowy P 1000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
1	2x2	1	-	-	-	8	20

Wyciszony pistolet maszynowy P 1000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
1	2x2	1	-	-	-	8	20

Uwagi: wyciszony

Karabinki



Karabinek CAW 2000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	1x2	1	0	-	-	9	20

Uwagi: wyposażony w granatnik podwieszany GL 2000, szturmowa

Granatnik Podwieszany GL 2000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-	-	-	N	20

Uwagi: RoF 1, ogień pośredni

Strzelby



SA-SG 7200I

Wzornik	Celność	Dam	Jam	Cluster
Strzelby	+2	10	20	4

Uwagi: wyposażony w brenekę

SA-SG 7200I (breneka)

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	-2	-	-	-	10	20

Uwagi: rozrywająca (nieparzyste)

Ciężka strzelba Automatyczna S.A.-SG80

Wzornik	Celność	Dam	Jam	Cluster
Strzelby	+2	11	20	4

Uwagi: podwójnie sprzężona

Stinger (ogień rozpryskowy)

Wzornik	Celność	Dam	Jam	Cluster
Strzelby	+3	8	20	5

Uwagi: pole ostrzału 360°

Stinger (ogień skoncentrowany)

Wzornik	Celność	Dam	Jam	Cluster
Strzelby	+1	11	20	2

Uwagi: pole ostrzału 360°

Karabiny Szturmowe



Karabin Szturmowy AR 3000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	1	1	-2	-	10	20

Uwagi: wyposażony w granatnik podwieszany GL 3000

Granatnik Podwieszany GL 3000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	1	-	-	-	N	20

Uwagi: RoF 1, ogień pośredni

Karabin plazmowy L&M Mk. 43

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	1	-1	-4	-	11	19

Uwagi: Wyposażony w amunicję plazmową, broń szturmowa

Amunicja płamowa

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	1	-	-	-	11	19

Uwagi: RoF 1, przeciwpancerna

Ciężki karabin szturmowy AR 3002

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	1x2	1x2	-2	-	10	20

Karabiny Wyborowe

SR3500 KARABIN SNAJPERSKI



Karabin Wyborowy SR 3500

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-2	0	2	2	1	14	20

Karabiny Maszynowe

SSW4200P CKM



Lekki Karabin Maszynowy TSW 4000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	2x3	1x2	1	-2	-	11	20

Lekki Karabin Maszynowy SW 4100

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	3x3	2x2	-1	-4	-	12	18

Ciężki Karabin Maszynowy SSW 4200P

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	2x3	1x2	0	-2	-	13	20

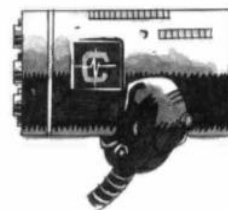
Uwagi: przebijający (nieparzyste)

SSW 4200 "TitanMegablaster"

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	2x3	2x2	-1	-	14	20

Uwagi: przebijający (nieparzyste)

Działa i Działka Automatyczne



Działo SSW 6000 (amunicja p.panc)

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-	-2	-3	-4	-	13x2	20

Uwagi: przeciwpancerny

Działo SSW 6000 (amunicja odłamkowa)

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-	-2	-3	-4	-	10	20

Uwagi: mały wzornik wybuchu

Działo CAW 4000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0x2	-1x2	-2	-3	-	14	20

Uwagi: przeciwpancerny

Działo SSW 6500

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	1	0	-2	-	12	20

Uwagi: przeciwpancerny

Granatniki ręczne, wyrzutnie rakiet i moździerz

SSW5500 WYRZUTNIA RAKIET



Granatnik SSW-2500GL

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-2	-	-	N	20

Uwagi: spec - zależy od użytej amunicji.
Ogień pośredni

Granatnik Obliterator

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-	-	-	9	20

Uwagi: ogień pośredni, mały wzornik wybuchu

Wyrzutnik gazu D-332

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-	-	-	ATS 10	20

Uwagi: ogień pośredni, mały wzornik wybuchu

Wyrzutnia Raket SSW 5500

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-	-3	-4	-5	-	14x2	20

Uwagi: przeciwpancerny, amunicja odłamkowa- Obr. 9, mały wzornik wybuchu koszt 4pkt

Moździerz Automatyczny SSW 8000

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-	0	-2	-3	-4	spec	20

Uwagi: ogień pośredni

Wyrzutnik dymu SCW6500

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	0	-	-	-	spec	20

Uwagi: ogień pośredni, może dokupić granaty dymne, marker lub flarę

Granat błyskowy

WW	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	0	-	-	-	-	spec	20

Uwagi: RoF: 1, mały wzornik wybuchu, ogień pośredni. Cel: punkt. Modele pod wzornikiem tracą status czekania.

Miotacze Ognia



Miotacz Ognia Gehenna

Wzornik	Dam	Jam
miotacz ognia	10	20

Uwagi: zapalający, wyposażony w strumień plazmy

Strumień plazmy

Wzornik	Dam	Jam
miotacz ognia	12	20

Uwagi: RoF: 1, trafiony zostaje 1 model pod wzornikiem, przeciwpancerny

Ciężki Miotacz Ognia "Magmascorcher"

Wzornik	Dam	Jam
miotacz ognia	12	20

Uwagi: zapalający

Cybertronic - ulepszenia



Ulepszenia mogą nabywać tylko modele śmiertelników za wyjątkiem ulepszeń oczu (noktowizor, zoom optyczny), które mogą nabywać także modele AI. Dostępność ulepszeń wg. tabeli. Każde ulepszenie może być wybrane przez model tylko raz. Wszystkie modele w oddziale muszą o ile to możliwe nabyć te same ulepszenia. Podobne ograniczenie dotyczy programów. Modele AI są już wyposażone w cybermózg.

Oprócz ulepszeń i programów modele Cybertronicu mogą nabywać dodatkowe wyposażenie (tylko modele nie będące pierwotnie AI) oraz dodatki do broni ze zbrojowni ogólnej.

Cybermózg – model zyskuje cechę AI lv 1 oraz możliwość dokupienia programów. **koszt 0,5 pkt, modele pojedyncze 1pkt**

Stymulator agresji – model zyskuje umiejętność zaciekłość i krwiożerczy. **1 pkt**

Zoom optyczny- model zyskuje premię + 1 do celowania, oraz wykrywania. **1 pkt**

Noktowizja- zwiększa o 12" zasięg widzenia w ciemnościach, oraz znosi wszystkie ujemne modyfikatory wynikające z ciemności. **2pkt**

Ukryte ostrze – model zostaje wyposażony w ukryte ostrze (patrz. Zbrojownia), Może nim wykonać 1 atak w ciągu tury tak jakby posiadał umiejętność atak wtórny. **1,5 pkt**

Pazury – model zyskuje umiejętność wspinaczka **0,5 pkt**

Wzmocnienie mięśni – model zyskuje +1 S i WW, **0,5 pkt**

Wzmocnienie kończyn – model może wykonywać akcję bieg poświęcając 2 akcje. **1 pkt**

Akcelerator- model otrzymuje zdolność daleka szarża (1) **0,75 pkt**

Filtr- model ignoruje cechę zabójczy X, oraz otrzymuje odporność na ataki ATS: 2 **0,5 pkt**

Przeplot skórny- model zyskuje + 1 do P (tylko modele z P mniejszym niż 21) **1 pkt**

Dozownik adrenaliny- model zyskuje umiejętność unik **0,75 pkt**

Bojowa jednostka medyczna (BJM) – model zyskuje zdolność Regeneracja: 1, jego cecha Żw zostaje zmniejszona o 1. **2 pkt**

Tab. Tabela ulepszeń.

Jednostka	maks. Ilość ulepszeń
Cybercurity	1
Szaserzy	2
Szturmowcy	2
Lustrzaki	3
Rozbójnicy	2
Ulepszeni szaserzy	4
IES, MCR, IGC	3
modele AI	2



Zaawansowana analiza obrazu: model zyskuje umiejętność refleks. **1 pkt**

Inteligentny system prowadzenia ognia - model zyskuje + 1 do WS na zasięgach PB i SR oraz zdolność pewny strzał na zasięgu PB, nie kumuluje się z kolimatorem. **1 pkt: modele wyposażone w działka, LKM lub CKM; 3 pkt**

Program zarządzania polem bitwy (DW): model może wydawać rozkazy dowolnej jednostce wyposażonej w łącze taktyczne na polu bitwy. **3 pkt**

Węzeł sieci taktycznej (DW) - model podlega zasadzie „Sieć Taktyczna Cybertronicu”. **2 pkt**

Overseer (DW): pozwala korzystać ze zdolności armii „Sieć taktyczna Cybertronicu”, tylko dla modelu Dowódcy Armii. **5 pkt**

Cybertronic – programy

Programy mogą nabywać tylko modele AI oraz modele wyposażone w Cybermózg. Każdy nabyty program zwiększa poziom AI modelu o 1. Programy oznaczone (DW) mogą nabywać tylko modele dowódców (z wykluczeniem dowódcy: sekcja), dodatkowo wymagają one Łącza Taktycznego. Każdy model może posiadać maksymalnie 1 program z oznaczeniem (DW)

Łącze taktyczne - zasięg dowodzenia modelu jest zwiększony o 2 względem innych modeli wyposażonych w łącze taktyczne. Nie kumuluje się z systemem łączności. **1 pkt**

Program walki wręcz – model zyskuje umiejętność szkolenie w walce wręcz: **2 0,5 pkt, modele z bronią parującą 1,5 pkt**

Niestandardowy protokół walki wręcz - model zyskuje umiejętność nieczysta walka. **0,5 pkt**

Zaawansowany program identyfikacji celu – model zyskuje umiejętność zmysł taktyczny: osobisty. **2 pkt**

Program adaptacji środowiskowej - model zyskuje umiejętność survival: 1. Tylko modele śmiertelników. Modele z cechą „Diamond Class” mogą nabywać dwukrotnie. **0,5 pkt**

Zaawansowana analiza dźwięku- model zyskuje umiejętność zmysł drapieżnika 2. **0,5 pkt**