

WARZONE 4.1

ZBIÓR ZASAD DO FANOWSKIEGO SYSTEMU BITEWNEGO



AUTORZY MODYFIKACJI ZASAD WARZONE 4.0 DO WERSJI WARZONE 4.1: JASION, PAWŁO, TYGRYS
SKŁAD I ŁAMANIE: PAWŁO, OBRAZ NA OKŁADCE: TOMASZ TWOREK

Spis treści

1. PODSTAWY GRY 4

1.1 RZUTY KOŚCMI I TESTY 4

- 1.1.1 Testy Cech 4
- 1.1.2 Testy Przeciwstawne 4
- 1.1.3 Test Rozrzutu 4
- 1.1.4 Test rozjemcy 4

1.2 PARAMETRY MODELI 4

1.3 AKCJE 4

1.4 MODELE 4

- 1.4.1 Przód modelu 5
- 1.4.2 Rozmiary modeli 5
- 1.4.3 Pole widzenia (LOS) 5
- 1.4.4 Pole Ostrzału (FOF) i Linia Strzału (LOF) 5
- 1.4.5 Klasyfikacja modeli 5
- 1.4.6 Modele z różnych edycji i systemów 5

1.5 MIERZENIE ODLEGŁOŚCI 5

1.6 WZORNIKI 6

2. JEDNOSTKI 6

2.1 ODDZIAŁY 6

- 2.1.2 Żołnierze 6
- 2.1.3 Żołnierze opcjonalni 6
- 2.1.4 Specjaliści 6
- 2.1.5 Dowódca oddziału 6
- 2.1.6 Zasięg dowodzenia 6
- 2.1.7 Poziomy zdolności dowódcy 6
- 2.1.8 Dowódca starszy stopniem 7
- 2.1.9 Utrata dowódcy oddziału 7
- 2.1.10 Kilka modeli ze zdolnością dowódcy w oddziale 7
- 2.1.11 Wydawanie rozkazów 7
- 2.1.12 Przyłączanie się do oddziałów 7
- 2.1.13 Odtwarzanie się od oddziałów 7

2.2 MODELE POJEDYNCZE 7

3. RUCH 8

3.1 PORUSZANIE SIĘ MODELI PO POLU BITWY 8

- 3.1.1 Ruch pomiędzy przyjaznymi Modelami 8
- 3.1.2 Ruch pomiędzy Wrogimi Modelami 8
- 3.1.3 Zetknięcie podstawek 8
- 3.1.4 Bieg 8
- 3.1.5 Akcja Roztrącanie 8
- 3.1.7 Ruch a Teren (opis w rozdz. 10.1.1) 8

3.2 POZYCJE MODELU 8

- 3.2.1 Pozycja Stojąca 8
- 3.2.2 Pozycja Strzelecka 8
- 3.2.3 Pozycja przewrócona 8
- 3.2.4 Czołganie się 9

3.3 WSPINACZKA 9

3.4 SZTURM 9

4. WALKA - ZASADY OGÓLNE 9

4.1 PRIORYTET CELU 9

4.2 OBRAŻENIA ŚRODOWISKOWE (ATS) 9

5. WALKA WRĘCZ 10

5.1 WALKA WRĘCZ I MODELE 10

5.2 WALKA WRĘCZ A BROŃ 10

- 5.2.1 Modyfikator Trafienia 10
- 5.2.2 Modyfikator Wielokrotnego Trafienia 10
- 5.2.3 Obrażenia broni 10
- 5.2.4 Modyfikator obrażeń 10
- 5.2.5 Broń improwizowana 10

5.3 SZARŻA 10

5.4 ATAK W WALCE WRĘCZ 11

5.5 ABSOLUTNY SUKCES I PORAŻKA 11

5.7 CZEKANIE I REAGOWANIE NA SZARŻĘ 11

- 5.7.1 Kontrszarża 11

- 5.7.2 Garda 11

- 5.7.3 Ucieczka 11

5.8 ODERWANIE SIĘ Z WALKI WRĘCZ 12

5.9 WIELU ATAKUJĄCYCH 12

5.10 ROLA TERENU W WALCE WRĘCZ 12

6. WALKA STRZELECKA 12

6.1 WARUNKI STRZAŁU 12

6.2 WALKA STRZELECKA A BROŃ 12

- 6.2.1 Zasięg Broni 12

- 6.2.2 Modyfikator Trafienia 12

- 6.2.3 Modyfikator Wielokrotnego Trafienia 12

- 6.2.4 Przenoszenie Ognia 13

- 6.2.5 Obrażenia broni 13

- 6.2.6 Modyfikator obrażeń 13

6.3 STRZAŁ 13

6.4 ABSOLUTNY SUKCES I PORAŻKA 13

6.5 MODYFIKATORY PRZY STRZALE 13

- 6.5.1 Dym 13

- 6.5.2 Specjalne 13

6.6 CELOWANIE 13

6.7 STRZELANIE A WIELKOŚĆ 13

6.8 STRZELANIE A MODELE 14

6.9 STRZELANIE DO MODELI WALCZĄCYCH WRĘCZ 14

7. TYPY BRONI 14

7.1. BROŃ Z OGNIEM BEZPOŚREDNIM 14

- 7.1.1 Broń ze Wzornikiem Pośrednim 14

- 7.1.2 Broń ze Wzornikiem Bezpośrednim 14

- 7.1.3 Broń ze Wzornikiem a Przeszkody Terenowe 15

7.2. BROŃ Z CECHĄ OGIEŃ POŚREDNI 15

7.3 INNE CECZY BRONI 16

8. MORALE 16

8.1 MORALE A ODDZIAŁY 16

- 8.1.1 Wykonywanie Testów 16

- 8.1.2 Przyciśnięcie Ogniem 16

- 8.1.3 Panika 17

- 8.1.4 Złamanie 17

- 8.1.5 Zbieranie 17

8.2 MORALE A MODELE POJEDYNCZE 17

8.3 SZAŁ 17

- 8.3.1 Modele podatne na Szał 17

- 8.3.2 Tabela Szału 17

9. INNE AKCJE 18

9.1 CZEKANIE 18

- 9.1.1 Czekanie a priorytet celu 18

9.1.2 Akcje dostępne z Czekania	18	13.2 KIEROWANIE OGNIEM POŚREDNIM	27
9.1.3 Rozliczanie akcji czekania	18	13.3 POLA MINOWE	27
9.1.4 Ruch a czekanie	18	13.3.1 Umieszczanie pól minowych	27
9.1.5 Ucieczka za zasłonę	18	13.3.2 Widoczność pól minowych	28
9.2 WYKRYWANIE MODELI UKRYTYCH	19	13.3.3 Rozminowywanie	28
9.2.1 Zasady dotyczące akcji Wykrywania	19	13.4 ŁADUNKI WYBUCHOWE	28
9.2.2 Wykonywanie akcji Wykrywania	19	14. NADNATURALNE MOCE	28
9.2.3 Modyfikatory przy Wykrywaniu	19	14.1 UŻYWANIE NADNATURALNYCH MOCY	28
10. TEREN	19	14.1.1 Obrona przed Nadnaturalnymi Mocami	28
10.1 OBSZARY OSŁONY	19	14.1.2 Koncentracja	28
10.1.1 Poruszanie się przez Obszary Osłony	20	14.2 RODZAJE NADNATURALNYCH MOCY	28
10.1.2 Obszary Osłony a osłona	20	14.3 SZCZEGÓŁOWE ZASADY KORZYSTANIA Z NADNATURALNYCH MOCY	28
10.1.3 Obszary Osłony a widoczność	20	15. UMIEJĘTNOŚCI	28
10.1.4 Przykładowe opisy obszarów osłony	20	16. KOMPOZYCJA ARMII	36
10.2 PRZESZKODY TERENOWE	21	16.1 OKREŚLENIE LIMITU PUNKTOWEGO	36
10.3 PRZESŁONY	21	16.2 ZASADY TWORZENIA LISTY ARMII	36
10.4 OSŁONA A WYSOKOŚĆ	21	16.2.1 Wystawianie oddziałów	36
11. ZASADY ŚRODOWISKOWE	21	16.2.2 Dowódca Armii	36
11.1 CIEMNOŚĆ I PORY DNIA	21	16.2.3 Dowódca: Batalion	37
11.2 PODZIEMIA	22	16.2.4 Konsultanci	37
11.3 TUNDRA	22	16.2.5 1/1000 pkt	37
11.4 DŻUNGLA	22	17. PRZEBIEG GRY	37
11.5 PUSTY尼亚	22	17.1 PRZYGOTOWANIE POLA GRY	37
12. POJAZDY	23	17.2 WYSTAWIENIE KART ROZSTAWIENIA	37
12.1 ZASADY OGÓLNE	23	17.2.1 Przygotowanie Stref Rozstawienia	37
12.1.1 Typy pojazdu	23	17.2.2 Karty Rozstawienia	37
12.2 ZAŁOGA POJAZDU	23	17.2.3 Rozmieszczenie Kart Rozstawienia	37
12.2.1 Wysiadanie i wsiadanie do pojazdu	24	17.2.4 Podsumowanie wystawiania kart	38
12.3 POJAZDY I PORUSZANIE SIĘ	24	17.3 ROZPOCZĘCIE BITWY	38
12.3.1 Skręt	24	17.3.1 Rzut Inicjatywy	38
12.3.2 Wsteczny	24	17.3.2 Zasady Aktywacji Jednostek	38
12.3.3 Ruch pomiędzy przyjaznymi Modelami	24	17.3.3 Wystawianie modeli spod Kart Rozstawienia	38
12.3.4 Ruch pomiędzy Wrogimi Modelami	24	17.3.4 Odkrywanie Kart Rozstawienia przeciwnika	38
12.3.5 Ruch a Teren	24	17.3.5 Więcej jak dwóch graczy w grze	38
12.4 POJAZDY I WALKA STRZELECKA	24	17.4 CEL GRY	39
12.4.1 Strzelanie z poruszającego się pojazdu	24	17.4.2 Wykonanie misji	39
12.5 POJAZDY I WALKA WRĘCZ	24	17.4.3 Eliminacja sił przeciwnika	39
12.6 POJAZDY A MORALE	24	17.4.4 Inne misje i scenariusze	40
12.7 USZKODZENIA I ZNISZCZENIE POJAZDU	24	18. ZBROJOWNIA	40
12.7.1 Uszkodzenie pojazdu	24	18.1 EKWIPUNEK KORPORACYJNY	40
12.7.2 Zniszczenie pojazdu	25	18.2 EKWIPUNEK OGÓLNY	40
12.8 TRANSPORTERY OPANCERZONE	25	18.3 OSPRZĘT DO BRONI	40
12.8.1 Załadunek do transportera	25	18.4 AMUNICJA ARTYLERYJSKA	40
12.8.2 Podróżowanie w Transporterze	25	18.4.1 Amunicja moździerzowa 60mm	40
12.8.3 Aktywacja Jednostki Transportowanej	25	18.4.2 Amunicja moździerzowa 80mm	40
12.8.4 Wyładunek z transportera	25	18.5 UZBROJENIE DODATKOWE	41
12.8.5 Transportery jako część oddziału	26	18.5.1 Granaty ręczne	41
12.9 POJAZDY LATAJĄCE	26	18.5.2 Granaty do granatników podwieszanych i ręcznych	41
13. WSPARCIE OGNIOWE, POLA MINOWE I ŁADUNKI WYBUCHOWE	26	18.5.3 Pozostałe	41
13.1 WSPARCIE OGNIOWE	26	18.5.4 Miny i ładunki wybuchowe	41
13.1.1 Kupowanie wsparcia ogniowego	26	19. SKRÓT ZASAD WARZONE 4.1	
13.1.2 Rodzaje wsparcia ogniowego	26		
13.1.3 Wzywanie wsparcia ogniowego	27		

Zmiany w stosunku do ostatniej wersji zaznaczone są na szaro

Ostatnia aktualizacja: 25.XII.2018

1. PODSTAWY GRY

Uwaga: jeśli nie jest napisane inaczej, zasady opisane przy konkretnych oddziałach, modelach pojedynczych, umiejętnościach itp. Traktowane są jako ważniejsze od zasad ogólnych, opisanych w tym podręczniku.

1.1 RZUTY KOŚĆMI I TESTY

W grze Warzone 4.1 wykorzystujemy kość dwudziestościenną (K20). Jeśli zasady nie mówią inaczej, to gracze nie mogą dobrowolnie rezygnować z wykonania jakiegokolwiek testu. Jeśli gracz może wykonać przerzut jakiegoś testu, dozwolone jest to tylko jednorazowo, tzn. nie można przerzucać przerzutów.

1.1.1 Testy Cech

Testy cech polegają na porównaniu wyniku rzutu kością z określoną wartością docelową. Zwykle jest to jedna z charakterystyk modelu, często z uwzględnieniem różnych modyfikatorów. Wszelkie modyfikatory, ujemne bądź dodatnie sumujemy przed porównaniem ich z daną cechą. Sukcesem nazywamy wynik nie wyższy niż wartość docelowa. Jeżeli nie jest napisane inaczej domyślnie testy wykonuje się przy pomocy K20. Jeśli zajdzie potrzeba zaokrąglenia wartości (np. gdy testujemy połowę jakiejś cechy), zaokrąglamy w górę (o ile nie jest to zaznaczone inaczej).

Absolutny Sukces - Wyrzucenie na kości 1 (lub więcej, w wypadku specjalnych umiejętności) zawsze oznacza zdanie testu – nawet wtedy, gdy wartość docelowa dla testu wynosi 0 lub mniej. W takim wypadku mówimy o absolutnym sukcesie (w wypadku rzutów na trafienie używamy też określenia krytyczne trafienie – te dwa terminy traktowane są równoważnie). Wynik ten często daje dodatkowe korzyści, które będą opisane w zasadach konkretnych testów.

Porażka - Wyrzucenie na kości 20 nazywane jest absolutną porażką. Zawsze oznacza nieudany test – nawet, jeśli wartość docelowa wynosiła 20 lub więcej. Wynik ten często pociąga za sobą dodatkowe negatywne konsekwencje, które będą opisane w zasadach konkretnych testów.

1.1.2 Testy Przeciwstawne

Czasami gracze będą wykonywać rzuty przeciwstawne: obaj rzucają kością i dodają odpowiednie modyfikatory. Gracz z wyższym wynikiem wygrywa. Gdy wyniki są takie same gracze rzucają jeszcze raz.

1.1.3 Test Rozrzutu

Niektóre sytuacje podczas gry będą wymagały wykonania tak zwanego Testu na Rozrzut. W tym celu wykonujemy rzut K20. Kierunek rozrzutu wskazuje górny wierzchołek ścianki kostki. Na K20 liczby są wpisane w trójkąty – kość składa się z 20 takich trójkątów. Jeżeli popatrzymy, jak jest w ten trójkąt wpisana liczba możemy stwierdzić, który z wierzchołków jest górny. On właśnie wskazuje kierunek rozrzutu. Druga cyfra wyniku (rząd jedności) oznacza odległość rozrzutu w calach (10 i 20 oznaczają rozrzut 10 cali, 9 i 19 – 9 cali itd.). Zamiast wykonywać rzut kością, możemy posłużyć się zwornikiem rozrzutu. Odległość, na jaką został ustalony Rozrzut, nigdy nie może przekroczyć połowy odległości między modelem strzelającym a punktem na polu bitwy, który był celem.

Przykład: Żołnierz Ciężkiej Piechoty próbuje położyć zasłonę dymną. Wykonuje test na trafienie ręcznym granatem

dymnym. Niestety, rzut jest niecelny, wykonujemy więc Test Rozrzutu, by sprawdzić, gdzie polecą granaty. Na kości wypadła wartość 8 cali, jednak odległość między Żołnierzem a miejscem, w które pierwotnie chciał trafić, wynosi 6 cali, a więc granat polecą maksymalnie 3 cale w kierunku wskazanym przez kość Rozrzutu.

Uwaga: Niektóre zasady szczegółowe mogą modyfikować sposób obliczania odległości rozrzutu. Zamiast wyznaczać kierunek rozrzutu przy pomocy kostek, można również użyć zwornika umieszczonego na końcu podręcznika.

1.1.4 Test rozjemcy

Czasami gracze nie będą mogli dojść do porozumienia na temat jak interpretować jakąś zasadę na polu bitwy. Należy wtedy wykonać test rozjemcy – w wypadku wyniku 1-10 rację ma pierwszy z graczy, w wypadku wyższego – drugi.

1.2 PARAMETRY MODELI

Każdy model w WZ 4.1 jest określany przez 3 rzeczy – jakie są parametry jego podstawowych cech, jakie ma umiejętności oraz jak jest wyposażony.

WW – umiejętność walki wręcz

WS – umiejętność walki strzeleckiej

M – moc – określa jak dobrze dany model posługuje się nadnaturalnymi mocami (jeśli nie może się nimi posługiwać, nie ma tej cechy)

Dw – dowodzenie – określa morale i poziom wyszkolenia modelu

A – określa ilość akcji dostępnych dla modelu

Żw – określa ilość punktów żywotności modelu

S – określa siłę modelu

R – określa bazowy ruch modelu (w calach)

P – określa opancerzenie lub naturalną odporność danego modelu

Ro – określa rozmiar danego modelu

K – określa koszt punktowy danego modelu (razem z wliczonym uzbrojeniem i umiejętnościami).

1.3 AKCJE

Podstawą wykonywania jakichkolwiek działań w WZ 4.1 są akcje. Jeśli model rozpocznie wykonywanie swoich akcji, musi je zakończyć zanim kolejny model nie rozpocznie ich wykonywania (są od tego wyjątki, np. czekanie albo wysiadanie z transporterów). Wiele umiejętności pozwala na wykonanie specjalnych akcji, do tego różne typy modeli (np. dowódcy) również posiadają specjalne akcje, dostępne tylko dla siebie. Szczegółowy opis wszystkich akcji znajduje się w odpowiednich rozdziałach. Poniżej zaprezentowana jest podstawowa lista dostępnych akcji.

•Ruch •Bieg •Szturm •Wspinaczka •Zmiana pozycji
•Szarża •Atak w walce wręcz •Oderwanie się z Walki Wręcz
•Strzał •Celowanie •Wejście w Czekanie •Wykorzystanie Czekania •Ucieczka za zasłonę •Kontrszarża •Ucieczka
•Wykrywanie modeli ukrytych

1.4 MODELE

Model to podstawowa część składowa twojej armii. Przeważnie jeden Model to jedną figurka.

1.4.1 Przód modelu

Wszystkie Modele mają przód i tył. Przód Modelu to 180 stopni pole z przodu Modelu. 180 stopni za jego plecami określamy jako tył Modelu.

1.4.2 Rozmiary modeli

Wszystkie modele danego Rozmiaru traktujemy w grze jak walce o identycznych rozmiarach. Ponadto, wszystkie modele danego Rozmiaru – o ile szczegółowe zasady ich dotyczące nie stanowią inaczej, powinny być umieszczone na podstawkach o podanych poniżej wymiarach.

- **Rozmiar 1** – korzystamy z podstawek o średnicy 20mm lub 25mm, model ma 0.75 cala wysokości
- **Rozmiar 2** – korzystamy z podstawek o średnicy 25mm, model ma 1.5 cala wysokości
- **Rozmiar 3** – korzystamy z podstawek o średnicy 40mm, model ma 2 cale wysokości
- **Modele ze zdolnością Sekcja Broni Ciężkiej o Rozmiarze 2** – korzystamy z podstawek o średnicy 60mm, model ma 1.5 cala wysokości
- **Rozmiar 4** – korzystamy z podstawek o średnicy 60mm, model ma 3 cale wysokości
- **Rozmiar 5+** – modele nie muszą być umieszczane na podstawkach, dla potrzeb pola widzenia modele traktujemy jako minimalny walec, w którym mieści się model
- **Wszystkie pojazdy** – minimalny prostopadłościan, w którym mieści się pojazd (pojazdy inne niż pojazdy kroczące) lub minimalny walec, w którym mieści się pojazd (pojazdy kroczące), pojazdy nie muszą być umieszczane na podstawkach.

1.4.3 Pole widzenia (LOS)

Pole widzenia (Line Of Sight – LOS) modelu określa, jakie miejsca na polu bitwy i które modele widzi dany model. Innymi słowy, wyznaczamy je po to by określić czy nasz model widzi dany model przeciwnika (i np. czy może do niego strzelać). Pole widzenia obejmuje obszar 360 stopni wokół figurki (chyba, że w zasadach szczegółowych napisano inaczej). Model lub punkt pola bitwy znajduje się w LOS innego modelu, gdy możemy poprowadzić odcinek nazywany Linią Widzenia między dowolnymi punktami na każdym z tych walców (lub pomiędzy walcem a punktem na polu bitwy) nie przerywany przez żaden element terenu, ani przez modele o Ro 4 i większym.

1.4.4 Pole Ostrzału (FOF) i Linia Strzału (LOF)

Pole ostrzału (Field Of Fire – FOF) oraz Linia Strzału (Line of Fire - LOF) modelu określa gdzie może strzelać dany model i jak bardzo osłonięty jest jego cel. Innymi słowy, wyznaczamy je po to by określić czy nasz model ma przeciwnika w przednich 180°, oraz jakie negatywne modyfikatory wynikające z osłony ma do niego. Pole ostrzału FOF obejmuje obszar z przodu modelu (chyba, że w zasadach szczegółowych napisano inaczej, np. w wypadku pojazdów). Aby wyznaczyć Linię Strzału LOF modelu należy poprowadzić linię pomiędzy środkiem podstawki modelu strzelającego (lub punktem umiejscowienia broni w wypadku pojazdów), a środkiem podstawki celu (lub też środkiem figurki w wypadku pojazdów).

1.4.5 Klasyfikacja modeli

Każdy Model w Warzone można zakwalifikować do jednej z kilku grup.

Śmiertelnik – większość jednostek w WZ należy do tej kategorii. Brak zasad specjalnych.

A.I. – Sztuczna Inteligencja – Są to roboty oraz śmiertelnicy z ulepszeniami w mózgu. Każda jednostka AI ma podaną informację o poziomie AI odzwierciedlającym stopień i liczbę dokonanych modyfikacji lub jakość oprogramowania. Szczegółowe zasady dotyczące modeli AI znajdują się w liście armii Cybertronu i obowiązują dla wszystkich modeli AI w grze.

Nekrobioty/Nekroorganik – istoty istniejące dzięki Mrocznej Harmonii. Obowiązują je następujące zasady:

- Posiadają umiejętność Wysokie Morale: 2,
- Odporność na ataki środowiskowe: 2
- Nie mogą wykonywać akcji Bieg.

Kawaleria – typ jednostki składającej się z jeźdźcy i wierzchowca. Wierzchowcem może być bestia lub maszyna. Model tego typu jest traktowany jako jeden pod względem testów DW, P oraz M, ma wspólną cechę ŻW, R oraz Ro. Jeśli model wierzchowca ma parametr WW lub WS może wykonywać ataki wręcz lub strzeleckie symultanicznie z jeźdźcą.

Modele z tą zdolnością posiadają następujące zasady specjalne:

- Mogą dokonać dowolnej liczby zwrotów w każdej akcji
- Mogą wykonywać akcję Strzał w Ruchu zamiast akcji Ruch (z modyfikatorem -4 do WS)
- Niezgrabny

Pojazd – kategoria obejmuje wszelkie rodzaje pojazdów. Szczegóły dotyczące ich zasad specjalnych znajdują się w rozdziale nr. 12.

1.4.6 Modele z różnych edycji i systemów

Wielokrotnie spotkaliśmy się z pytaniami o to czy w grach w WZ 4.1 można wykorzystywać modele z WZR albo innych systemów. Nie mamy nic przeciwko takiemu rozwiązaniu, a w wypadku grania modelami z WZR nie widzimy również problemu z ich podstawkami, które są trochę szersze od tych na których były umieszczane klasyczne figurki do Warzone. Są jednak dwie zasady które wg. nas należy przestrzegać wystawiając modele w armii:

- Podobny rozmiar – o ile nie ma np. problemu żeby zastąpić Machinatorów konwersjami Nekronów z WH40k, to wystawienie Ożywionego Legionisty jako Razydy raczej nie jest dobrym pomysłem

- Jednoznaczność – w każdym momencie bitwy musi być wiadome jaką jednostkę reprezentuje dana figurka – nie może być więc sytuacji, gdzie przeciwnik zniechęca oznajmia że model który dotychczas reprezentował Akolitę okazuje się być Nefarytą Algerotha.

1.5 MIERZENIE ODLEGŁOŚCI

O ile nie jest napisane inaczej, wszystkie odległości w WZ 4.1 mierzymy w calach. Gracz może dokonać pomiaru każdej odległości w dowolnym momencie gry.

1.6 WZORNIKI

W Warzone 4.1 gracze korzystają ze wzorników – zazwyczaj podczas strzelania z różnego rodzaju broni (patrz r.7).

Wzorniki wykorzystywane w WZ 4.1:

Duży wzornik wybuchu – sfera średnicy 6 cali.

Mały wzornik wybuchu - sfera średnicy 4 cali.

Wzornik miotacza ognia (MO) – wysokość 2 cale.

Wzornik małego miotacza ognia/strzelby (STRZELBA) – wysokość 1 cal.

2. JEDNOSTKI

W WZ 4.1 występują Jednostki - są to zarówno oddziały żołnierzy (wszystkich typów), pojazdy, duże potwory, jak i modele pojedyncze (np. dowodzący oficerowie). Szczegółowe zasady wystawiania jednostek w armii są opisane w rozdziale 16.

2.1 ODDZIAŁY

W WZ 4.1 podstawą armii są Oddziały, Drużyny – grupy Modeli trenowanych do pracy razem. Skład Oddziałów, ich wyposażenie i rola na polu bitwy, to cechy, na które trzeba zwrócić szczególną uwagę podczas kompozycji armii. Oddziałem nazywamy każdą jednostkę, która nie jest Modelem Pojedynczym i która składa się z więcej niż jednego Modelu. Od tej zasady mogą być wyjątki co zostanie uwzględnione w Profilu danej jednostki. Oto przykładowa charakterystyka oddziału w WZ 4.1:

CIĘŻKA PIECHOTA

Oddział podstawowy – określenie przynależności oddziału do oddziałów podstawowych lub elitarnych;

Minimalny Rozmiar: 5 – minimalna, całkowita liczebność oddziału, uwzględniająca żołnierzy, dowódców, żołnierzy opcjonalnych oraz specjalistów, w czasie tworzenia Listy Armii;

Maksymalny Rozmiar: 14 – maksymalna, całkowita liczebność oddziału, uwzględniająca żołnierzy, dowódców, żołnierzy opcjonalnych oraz specjalistów, w czasie tworzenia Listy Armii;

Próg Morale: 4 – współczynnik określający, kiedy oddział musi wykonać test Złamania (patrz rozdział Morale);

1 specjalista na 4 nie-specjalistów – współczynnik liczby specjalistów na innych członków oddziału.

2.1.2 Żołnierze Szeregowi

Uzbrojeni w standardową broń, stanowią podstawę każdego Oddziału. Każdy Oddział ma zaznaczoną w swoim profilu minimalną i maksymalną ilość żołnierzy.

2.1.3 Żołnierze opcjonalni

Żołnierze opcjonalni nie są traktowani jako specjaliści, nie obowiązuje ich więc limit liczby specjalistów na innych członków oddziału. Jedynym ograniczeniem jest maksymalna liczba danego rodzaju żołnierza opcjonalnego w danym oddziale.

2.1.4 Specjaliści

Liczba żołnierzy specjalistów w oddziale jest limitowana, określa ją współczynnik liczby specjalistów na innych członków oddziału. Współczynnik ten jest określony dla każdego oddziału, do obliczania go używamy wszystkich żołnierzy w oddziale, którzy nie są specjalistami (czyli także sierzanci, kaprale, żołnierze opcjonalni). Każdy rodzaj specjalisty ma również maksymalną ich liczbę która może znajdować się w danym oddziale. W jednym oddziale może znajdować się kilka rodzajów żołnierzy specjalistów.

2.1.5 Dowódca oddziału

Oddziały na polu bitwy muszą być dowodzone – dotyczy to nawet tak małych oddziałów, jak sekcje i drużyny piechoty. Domyślnie oddziałem dowodzi model ze zdolnością Dowódcy: Drużyna (ma on też często adnotację „dowódca” wpisaną jako rodzaj żołnierza w oddziale). Jeśli oddział nie ma w swoim składzie takiego modelu (wskutek strat lub braku takiego modelu we wpisie danego oddziału w liście armii), na początku każdej Aktywacji Oddziału, przed sprawdzeniem Zasięgu Dowodzenia gracz musi wskazać model, który będzie uważany za Dowódcę aktywowanego Oddziału.

2.1.6 Zasięg dowodzenia

Zasięg Dowodzenia to sfera wokół modelu, w której jest on w stanie wpływać w jakiś sposób na inne modele. Zasięg Dowodzenia działa niezależnie od LOS.

Na początku Aktywacji Oddziału sprawdzamy, czy wszystkie Modele należące do tego Oddziału znajdują się w zasięgu dowodzenia Dowódcy oddziału.

Jeśli z jakiegoś powodu na początku Aktywacji Jednostki Model będzie znajdował się poza Zasięgiem Dowodzenia, dopóki nie znajdzie się z powrotem w Zasięgu Dowodzenia, może wykonywać tylko następujące Akcje:

- Ruch • Skok, • Atak w Walce Wręcz,
- Oderwanie się z Walki Wręcz • Wspinaczka.

Modele znajdujące się poza Zasięgiem Dowodzenia muszą być aktywowane przed jakimikolwiek modelami znajdującymi się w Zasięgu Dowodzenia i dążyć do powrotu do Zasięgu Dowodzenia w możliwie najmniejszej liczbie akcji. W momencie, gdy model kończy swoją akcję w Zasięgu Dowodzenia Dowódcy swojego oddziału przestaje podlegać wymienionym wyżej ograniczeniom.

2.1.7 Poziomy zdolności dowódcy

• **Dowódca: Sekcja** – Zasięg Dowodzenia 6 cali. Modele znajdujące się do 6 cali od modelu z umiejętnością Dowódcy: Sekcja uznaje się za znajdujące się w zasięgu dowodzenia o ile dowódca sekcji jest w zasięgu dowodzenia dowódcy oddziału (tzw. Łańcuch Dowodzenia).

• **Dowódca: Drużyna** – Zasięg Dowodzenia 6 cali. Modele z drużyny w zasięgu dowodzenia mogą używać wysokości jego statystyki dowodzenia (DW) podczas testów Morale.

• **Dowódca: Pluton** – Zasięg Dowodzenia 8 cali. Oddział, do którego przyłączy się dowódca tego typu oraz zostanie Dowódcą oddziału, może korzystać z jego cechy DW (modyfikowanej jego umiejętnościami wpływającymi na morale) podczas testów Morale. Może użyć akcji, aby Wydać Rozkaz. Może użyć akcji, aby Dołączyć Się Do Oddziału lub Odłączyć Się Od Oddziału lub aby Zebrać Oddział. Model ze zdolnością Dowódcy: Pluton może używać swojego dowodzenia, Zbierać oraz Dołączać Się jedynie do oddziałów odpowiedniego typu (jeśli nazwa modelu jednoznacznie nie

określa typu, będzie to wyszczególnione w jego opisie (lub specjalnej tabelce w liście armii).

- **Dowódca: Kompania** – jak Dowódca: Pluton, za wyjątkiem tego że jego Zasięg Dowodzenia to 8 cali. Dodatkowo, Model ze zdolnością Dowódca: Kompania może używać swojego dowodzenia, Zbierać oraz Dołączać Się do wszystkich oddziałów w armii (o ile jego zasady nie mówią inaczej).

- **Dowódca: Batalion** – jak Dowódca: Kompania, za wyjątkiem tego że jego Zasięg Dowodzenia to 10 cali. Dodatkowo, jeśli dowódca oddziału, któremu model ze zdolnością Dowódca: Batalion chce wydać rozkaz znajduje się w polu widzenia, rozkaz może zostać wydany nawet, jeśli odległość do niego jest większa niż Zasięg Dowodzenia. By wystawić model ze zdolnością Dowódca: Batalion należy spełnić odpowiednie wymagania (patrz rozdział 16.2.2)

2.1.8 Dowódca starszy stopniem

W dalszych częściach tego podręcznika wielokrotnie będzie użyty termin „dowódca starszy stopniem”. Oznacza to dowódcę o wyższym poziomie zdolności Dowódca od konkretnego modelu. Czyli najwyższym stopniem dowódcą jest d-ca Batalionu, potem Kompanii, Plotonu, Drużyny a na końcu Sekcji.

2.1.9 Utrata dowódcy oddziału

Jeśli model pełniący funkcję Dowódcy Oddziału zostanie wyeliminowany, Oddział natychmiast otrzymuje status Przyciśnięty Ogniem (oddaje to zamieszanie wynikające ze śmierci Dowódcy). Nowy dowódca oddziału zostaje wyznaczony przed aktywacją oddziału zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 2.1.5.

2.1.10 Kilka modeli ze zdolnością dowódca w oddziale

Jeśli w składzie oddziału znajduje się kilka modeli ze zdolnością specjalną „Dowódca” – funkcję tą pełni model z najwyższym poziomem tej zdolności. Jeśli jest ich kilku z tym samym poziomem, wybierany jest model z najwyższą wartością cechy Dw (w wypadku gdy mają taką samą, wybór należy do gracza). W przeciwnym wypadku gracz może wybrać dowolny należący do oddziału model. Wybrany model będzie uważany za Dowódcę Oddziału do początku następnej aktywacji tego oddziału. Wszystkie modele z cechą Dowódca: X poza aktualnie pełniącym funkcję Dowódcy Oddziału są traktowane tak, jakby miały zdolność Dowódca: Sekcja. Modele te jednak zachowują zasady powiązane z ich poziomem umiejętności Dowódca.

2.1.11 Wydawanie rozkazów

Wydawanie Rozkazów jest specjalna akcja, którą mogą wykonywać tylko modele z umiejętnością Dowódca: Pluton lub wyższą i powoduje natychmiastowe uaktywnianie jednostki, której wydano rozkaz. Wydawanie Rozkazów to wyjątek od zasady aktywowania Jednostek. Obowiązują następujące zasady:

- Wydawać rozkazy mogą jedynie oficerowie, którzy nie są Spanikowani,
- Wydanie rozkazu kosztuje jedną Akcję
- Jednostka, której wydano rozkaz nie może w tej samej turze wydać rozkazu kolejnej Jednostce,
- Oficer może Wydać rozkaz tylko przyjaznej Jednostce, która nie była jeszcze aktywowana w tej turze,
- Żeby Oficer mógł Wydać Rozkaz Jednostce musi on mieć w swoim Zasięgu Dowodzenia Dowódcę Oddziału albo przynajmniej połowę jego składu osobowego,

- Oficer może wydać Rozkaz Modelowi Pojedynczemu jeśli ma go w swoim Zasięgu Dowodzenia, jednak Oficer wydający rozkaz musi być starszy stopniem od modelu będącego celem akcji.

- Wydanie rozkazu jest akcją widoczną

- Po zakończeniu aktywacji oficera który wydał rozkaz, aktywuje się jednostka, której wydano Rozkaz

- Po wydaniu Rozkazu Oficer może zdecydować, że dokona zmiany Priorytetu Celu dla oddziału, któremu wydał rozkaz. W takim przypadku nie jest potrzebne wydanie akcji, lecz oficer musi zdać test DW.

2.1.12 Przyłączanie się do oddziałów

W trakcie swojej aktywacji model ze zdolnością Dowódca: Pluton lub wyższą może wydać jedną akcję, by przyłączyć się do przyjaznego oddziału. W takim przypadku Oficer jest traktowany jako część oddziału i przestaje być traktowany jak Model Pojedynczy. Obowiązują następujące ograniczenia:

- Tylko Oficer, który nie jest Spanikowany może przyłączyć się do oddziału,

- Żeby Przyłączyć się do oddziału Oficer musi mieć w swoim Zasięgu Dowodzenia dowódcę tego oddziału lub przynajmniej połowę jego składu osobowego,

- Przyłączenie się do oddziału nie kończy aktywacji Oficera. Wykonuje on wszystkie pozostałe mu jeszcze akcje,

- Po przyłączeniu się do oddziału Oficera oraz zakończeniu przez niego swojej aktywacji, natychmiast zostaje aktywowany oddział, do którego Oficer się przyłączył (chyba, że oddział był już aktywowany w tej turze, w takim przypadku nie zostaje on aktywowany),

- Oficerowie będący członkami oddziałów nie mogą Przyłączać się do innych oddziałów zanim nie odłączą się od obecnego oddziału,

- Jeśli wszyscy członkowie oddziału, w którym znajduje się jeden lub więcej modeli z umiejętnością Dowódca: Pluton lub wyższą zginą, to wszyscy wspomnieni Oficerowi w następnej aktywacji znowu stają się Modelami Pojedynczymi,

- Oficer może przyłączyć się do oddziału reprezentowanego przez kartę. W takim wypadku modele spod karty wystawia się w zwyczajny sposób, ustawiając na środku karty model z umiejętnością Dowódca: Drużyna i od niego mierząc zasięg przy wystawianiu pozostałych modeli.

2.1.13 Odłączanie się od oddziałów

W trakcie aktywacji oddziału, w którym znajduje się model z umiejętnością Dowódca: Pluton lub wyższą, gracz może podjąć decyzję, że jeden lub więcej Oficerów zostaną odłączeni z tego oddziału. By odłączyć się od oddziału każdy Oficer musi wydać jedną akcję (może to być jego pierwsza, druga lub trzecia akcja). Odłączenie się Oficera od oddziału nie kończy aktywacji Oficera, ani oddziału. Od momentu Odłączenia się od Oddziału Oficer znów traktowany jest jak Model Pojedynczy.

2.2 MODELE POJEDYNCZE

To Modele działające niezależnie na polu bitwy. Z reguły są to dowódcy, modele specjalne, potwory lub postacie o nadnaturalnych mocach. Aby oddać ich rzadkość gracz może wystawić ograniczoną ich liczbę. Jeżeli liczebność dowolnego oddziału zostanie zredukowana do jednego modelu to nie jest on traktowany jako Model Pojedynczy.

3. RUCH

Kiedy gracz chce poruszyć swój Model na polu bitwy, wydaje jedną Akcję i przesuwają go o liczbę cali równą lub mniejszą od wartości jego cechy Ruch (R). Również, aby się obrócić, Model musi wydać jedną Akcję na Ruch nawet, jeżeli pozostanie w miejscu.

3.1 PORUSZANIE SIĘ MODELI PO POLU BITWY

3.1.1 Ruch pomiędzy przyjaznymi Modelami

Modele w ramach jednej armii mogą przechodzić przez siebie na wzajem tak długo, jak długo ich podstawki nie zachodzą na siebie po zakończeniu akcji Ruch, chyba że za kolejną akcję modelowi uda się osiągnąć miejsca gdzie swobodnie będzie można postawić figurkę. Jednak w żadnym wypadku model nie może zakończyć aktywacji na podstawie innej figurki.

3.1.2 Ruch pomiędzy Wrogimi Modelami

Model zawsze musi się znajdować co najmniej 1" od wrogiego niezwiązanego w WW modelu nie będącego pojazdem. Modele o Rozmiarze 4 i większym ignorują modele wroga o Rozmiarze 2 i mniejszym przy określaniu tego odstępu. Pojazdy i modele latające, które są w powietrzu, zupełnie ignorują tę zasadę. Również modele wroga związane w Walce Wręcz nie są brane pod uwagę przy określaniu tego odstępu. Między takimi Modelami można przechodzić bez przeszkód. Zawsze jest też możliwe poruszenie się bezpośrednio w kierunku najbliższego Modelu wroga.

3.1.3 Zetknięcie podstawek

O ile nie zapisano inaczej w profilu danej Jednostki, przyjazne Modele mogą dążyć do zetknięcia się podstawkami w dowolnym czasie. Zetknięcie się podstawką (bezpośredni kontakt) z Modelem wroga może jednak nastąpić wyłącznie w wyniku Szarży bądź Kontrszarży, obydwie te akcje opisano dalej w rozdziale Walka Wręcz.

3.1.4 Bieg

Aktywowany model może, kosztem 3 akcji wykonać Bieg. Chęć wykonania biegu deklarujemy zaraz po aktywacji modelu, przed wykonaniem jakichkolwiek innych czynności. Model wykonujący Bieg musi wykorzystać dwie pierwsze dostępne akcje jako zwykłe akcje Ruchu, trzecia wykonywana akcja może być kolejną zwykłą akcją Ruchu lub Szarżą. Wszystkie akcje wykonywane są z premią +1 do Ruchu. Tylko modele śmiertelników mogą wykonywać Bieg.

3.1.5 Akcja Roztrącanie

Duże Potwory czy pojazdy mogą przedzierać się przez oddziały wroga. Stosuje się następujące zasady:

- Akcje roztrącania (będącą szczególną formą ruchu) mogą wykonywać jedynie modele Rozmiaru (Ro) 4 lub więcej.
- Roztrącanie umożliwia im wykonanie ruchu przez wroga (i tylko wroga) modele o rozmiarze 2 lub 1. W tym wypadku modele wroga pozostają w miejscu w którym stały, a tylko model, który wykonuje Roztrącanie jest przesuwany na odległość nie większą niż jego cecha Ruchu. Ruchu tego nie mogą jednak zakończyć na modelach wroga (nie mogą nachodzić ani stykać się z podstawką wrogiego modelu), chyba że za kolejną akcję Roztrącania modelowi uda się osiągnąć miejsca gdzie swobodnie będzie można postawić figurkę.

- Modele roztrącające ignorują zasadę Ruchu między wrogimi modelami.
- Modele wykonujące Roztrącanie nie mogą podejmować żadnych innych czynności w tej akcji (nie jest dozwolony Strzał w Ruchu itd.).
- Roztrącanie można przerywać z Czekania tylko na początku akcji (po zadeklarowaniu) lub na końcu (po postawieniu figurki), nie w trakcie ruchu modelu roztrącającego.
- Roztrącanie można wykonać będąc w Walce Wręcz (zamiast Oderwania się). Model Roztrącający odrywa się wtedy automatycznie (nie otrzymuje automatycznego ataku od modeli będących z nim w walce wręcz).

3.1.7 Ruch a Teren (opis w rozdz. 10.1.1)

3.2 POZYCJE MODELU

Żołnierze mogą znajdować się w jednej z trzech pozycji:

- Pozycja Stojąca
- Pozycja Strzelecka
- Pozycja Przewrócona

Model poświęcając jedną akcję może dowolnie zmieniać swoją pozycję na Stojącą, Strzelecką bądź Przewróconą.

3.2.1 Pozycja Stojąca

Jest to standardowa pozycja każdego modelu. Nie ma żadnych dodatkowych zasad z tytułu tej pozycji. Nie każdy model może przybrać inną pozycję niż Stojącą.

3.2.2 Pozycja Strzelecka

Pozycja Strzelecka ma oddać sytuację, gdy swoim ustawieniem blisko ziemi bądź przeszkody, żołnierz staje się dla wroga o wiele trudniejszym celem do trafienia. Przy takim modelu należy zawsze umieszczać odpowiedni znacznik. Przybranie bądź powstanie z Pozycji Strzeleckiej wymaga od modelu poświęcenia jednej Akcji. Jednostki wykonujące strzał do modelu w Pozycji Strzeleckiej otrzymują karę -2 do Walki Strzeleckiej.

Model w Pozycji Strzeleckiej nie może Szarżować, może jednak atakować będąc w Walce Wręcz ale otrzymuje karę -2 do cechy Walka Wręcz (WW) ze względu na niewygodne ułożenie do takiego ataku.

Modele w Pozycji Strzeleckiej nie mogą wykonywać akcji Wspinaczka.

Ruch (R) Modelu w Poz. Strzel. jest zmniejszony o połowę (bez zaokrąglania).

Przyjmujemy, że Rozmiar (Ro) Modelu będącego w PS, jest o połowę mniejszy przy określaniu LOS dla wrogich modeli; nie jest to faktyczne zmniejszenie jego cechy Rozmiar (RO), która nadal wynosi tyle samo.

3.2.3 Pozycja przewrócona

Zasadniczo nie jest to czynność, którą model chciałby dobrowolnie wykonać, ale na wyraźne życzenie gracza, model może uzyskać status Przewróconego kosztem jednej Akcji. Zazwyczaj modele będą się przewracać, w wyniku różnych zdarzeń bądź oddziaływania innych modeli.

Model przewrócony nie może nic robić dopóki nie wyda Akcji na powstanie. Jeśli to uczyni, może powstać do Pozycji Stojącej lub do Pozycji Strzeleckiej.

Atakując Przewrócony model, otrzymuje się dodatni modyfikator +3 do Walki Wręcz (WW) i Walki Strzeleckiej (WS).

3.2.4 Czołganie się

Aby Model mógł się czołgać musi najpierw przejść do Pozycji Strzeleckiej. Czołganiem nazywamy Ruch w Pozycji Strzeleckiej.

Model czołgający się otrzymuje karę do Ruchu za Pozycję Strzelecką (R zmniejszone o połowę). Pozwala mu to jednak przejść przez przeszkody czy miejsca w których normalnie nie mieściłby się ze względu na Rozmiar.

3.3 WSPINACZKA

Do pokonywania przeszkód, których wysokość jest większa od Rozmiaru (Ro) modelu, niezależnie od kierunku poruszania się (w górę lub w dół) wymagane jest już użycie Akcji Wspinaczki. Zasady dotyczące wspinaczki:

- Wspinać się mogą tylko modele w Pozycji Stojącej.
- Dystans pokonany podczas wspinaczki liczy się podwójnie, czyli pokonując 1 cal model liczy jakby ruszył się 2 cale.
- Wspinaczkę kończy się wtedy, gdy model sięgnie powierzchni na której może stanąć.
- Podczas wspinaczki model nie może wykonywać Akcji innych niż Akcja Wspinaczki.
- Gracze przed grą ustalają, na które przeszkody można wejść tylko przy użyciu akcji Wspinaczka.
- Modele nie mogą zejść z przeszkód terenowych wymagających wspinaczki w inny sposób niż używając akcji Wspinaczka.

Jeżeli model nie jest w stanie wspiąć się na przeszkodę w jednej Turze, może kontynuować wspinaczkę w swojej następnej aktywacji. Należy to odpowiednio zaznaczyć, aby obaj gracze dokładnie wiedzieli, na jakiej aktualnie wysokości znajduje się model (oczywiście sama figurka stoi w miejscu, w którym model rozpoczął wspinaczkę, chyba że makieta umożliwia postawienie modelu w odpowiednim miejscu).

3.3.2 Wspinaczka a Walka Wręcz

Model Wspinający się sam nie może prowadzić Walki Wręcz jednak sam może zostać zaatakowany. Stosowane są następujące zasady:

- Model może zaszarżować wspinającego się wroga, jeśli cel ataku jest nie wyżej niż półtora Rozmiaru atakującego mierzonego w calach. Odległość ta mierzona jest od podstawki atakującego do podstawki atakowanego. Jeśli atakujący posiada broń, która umożliwia mu prowadzenie Walki Wręcz na określonej odległości (cecha Zasięg) to dodaje tą odległość do zasięgu z jakiego może atakować wspinające się modele.
- Za szarżę na model wspinający się nie otrzymuje się bonusów za szarżę.
- Ze względu na niewygodną pozycję wspinającego się, model który go atakuje otrzymuje modyfikator +2 do każdego ataku w Walce Wręcz
- Model atakujący musi mieć LOS do wspinającego się aby zaszarżować/zaatakować.

W ten sam sposób model znajdujący się nad modelem wspinającym może go zaatakować (pamiętając, że odległość liczymy od podstawki do podstawki).

3.4 SZTURM

Aktywowany model może, kosztem 3 akcji wykonać Szturm. Chęć wykonania szturmów deklarujemy zaraz po aktywacji modelu, przed wykonaniem jakichkolwiek innych czynności.

Model wykonujący Szturm musi wykorzystać wszystkie trzy swoje akcje jako akcje Ruchu lub Szarży. Model wykonujący szturm otrzymuje jedną dodatkową akcję, którą może wykorzystać tylko jako akcję Strzał (akcja ta może być wykonana normalnie – tzn. jako pierwsza, ostatnia, lub między dowolnymi dwiema innymi akcjami). Akcja ta podlega następującym ograniczeniom:

- Priorytet celu nie może być zmieniony w żaden sposób,
- Cel w momencie oddawania strzału musi znajdować się w odległości nie większej niż Zasięg Bliski (SR – do 12”),
- Strzał oddawany jest z dodatkowym modyfikatorem -4,
- Jeśli opis wyposażenia dodatkowego nie mówi wyraźnie, że można je wykorzystać w Szturmie – nie liczymy premii z wyposażenia do akcji wykonywanych w Szturmie,
- Strzał może być oddany jedynie z broni znajdujących się na poniższej liście:

Pistolety
Pistolety Maszynowe
Karabinki
Karabinki Szturmowe
Karabiny Szturmowe
Granatniki Podwieszane
Strzelby
Strzelby Automatyczne
Granaty
Broń z zasadą specjalną Broń Szturmowa

4. WALKA - ZASADY OGÓLNE

4.1 PRIORYTET CELU

Model wykonujący jedną z akcji pozwalających na zaatakowanie przeciwnika (szarża, atak wręcz, strzał, użycie mocy specjalnej) musi wybrać jako cel ataku najbliższy model przeciwnika znajdujący się w jego Polu Widzenia – mówimy, że ma na tym modelu Priorytet Celu. Jest jednak kilka wyjątków od tej zasady:

- Wykorzystanie zdolności pozwalających przenieść Priorytet Celu na inny model, takie jak Zmysł Taktyczny i Snajper,
- Jeśli model nie posiada broni, mogącej trafić lub zranić model będący Priorytetowym Celem – może przenieść swój Priorytet Celu na najbliższy model, który może zostać przez niego zraniony.
- Jeśli model będący Priorytetowym Celem znajduje się w osłonie, pozycji strzeleckiej, dymie lub pod wpływem innego efektu utrudniającego trafienie go, model może przenieść priorytet celu na najbliższy widoczny model w tym samym zasięgu jego broni. Wybrany nowy model nie może znajdować się w osłonie, pozycji strzeleckiej, dymie lub pod wpływem innego efektu utrudniającego trafienie go (nie bierzemy pod uwagę modyfikatorów wykorzystywanej broni).
- Wrogie modele związane w Walce Wręcz mogą zostać pominięte przy ustalaniu Priorytetu Celu.

Wrogie modele znajdujące się w odległości nie większej niż 6” nie mogą być zignorowane w sytuacjach innych niż ostatnia wymieniona na liście.

4.2 OBRAŻENIA ŚRODOWISKOWE (ATS)

Niektóre typy broni, jak również czary czy efekty terenu mogą mieć zapis ATS (X). Odzwierciedla to zarówno atak gazami bojowymi, jak i śmiertelne efekty czarów czy też środowiska.

Jeśli model zostanie trafiony z bronią, posiadającą w rubryce DAM cechę ATS (X), lub też poddany efektowi czaru lub umiejętności mającej w opisie adnotację ATS (X), musi wtedy wykonać rzut K20. Wynik mniejszy lub równy X oznacza zdanie testu, podczas gdy wyższy oznacza oblanie testu i ranę. Umiejętność Odporność na efekty środowiskowe oraz pewne rodzaje ekwipunku, pozwalają na podniesienie wartości X o poziom umiejętności lub poziom wyszczególniony w opisie ekwipunku

5. WALKA WRĘCZ

5.1 WALKA WRĘCZ I MODELE

Model znajduje się w Walce Wręcz wtedy, gdy jego podstawka styka się z przynajmniej jedną podstawką modelu wroga. Należy uwzględnić, że niektóre figurki mogą mieć dynamiczne pozy, uniemożliwiające im dostawienie ich do podstawki przeciwnika. W takiej sytuacji wystarczy, że pozostają one w "bliskim kontakcie" ze sobą a gracze odpowiednio zasygnalizują fakt, że Modele traktują jako zetknięte.

Modele mogą mieć pewne Zdolności lub wyposażenie umożliwiające im Atakowanie w walce Wręcz na pewien dystans, nie zawsze musi to być bezpośredni kontakt. W takim wypadku Modele nie są traktowane jako Walczące Wręcz.

Będąc w Walce Wręcz można wydać akcje tylko na następujące czynności:

- Atak w walce Wręcz
- Odrywanie się
- Powstanie
- Roztrącanie

Wyjątek stanowią niektóre Zdolności Specjalne, Moce, czy Ekwipunek, przy których będzie zaznaczone, że można ich użyć w Walce Wręcz.

5.2 WALKA WRĘCZ A BROŃ

Jeżeli Model jest wyposażony w kilka broni, które może wykorzystać w Walce Wręcz to do gracza należy decyzja, z której będzie korzystał w danej Akcji Ataku. Jeśli nie jest napisane inaczej może wybrać tylko jedną. Broń może zostać wykorzystana do Ataku w Walce Wręcz jeśli w jej profilu w rubryce WW (Walka Wręcz) znajduje się jakaś liczba (modyfikator). W przypadku gdy w tym miejscu jest znak kreski (-) to dana broń nie może być użyta do tego rodzaju ataku.

5.2.1 Modyfikator Trafienia

W profilu broni w rubryce WW Modyfikatory Trafienia są zapisywane 1, 2 lub też -1, -2 itp. Modyfikator odpowiednio modyfikuje cechę WW zanim zostanie wykonany rzut.

5.2.2 Modyfikator Wielokrotnego Trafienia

Modyfikator Wielokrotnego trafienia jest zapisywany jako (x2), (x3) itp. i umieszczony jest obok Modyfikatora Trafienia w profilu broni w rubryce WW. Za każdą akcję wydaną na Atak w Walce Wręcz taką bronią użytkownik wykonuje liczbę testów Trafienia równą temu właśnie modyfikatorowi. Będzie więc rzucał dwukrotnie w przypadku modyfikatora (x2), a trzykrotnie w przypadku (x3). Należy pamiętać, że mimo iż

wykonuje się kilka testów jest to nadal jedna akcja (nie można jej przerwać z Czekania).

Model z bronią z Modyfikatorem Wielokrotnego trafienia może dowolnie rozdzielać swoje ataki w Walce Wręcz, cały czas pamiętając o zasadach zasięgu (patrz niżej).

5.2.3 Obrażenia broni

Obrażenia broni są podane w profilu broni w rubryce Dam (od Damage). Po udanym trafieniu podczas Ataku w walce Wręcz, model będzie musiał wykonać test pancerza, aby zobaczyć czy cios przebił ochronę żołnierza. W WW obrażenia opierają się głównie na Sile (S) każdego Modelu. Zależy to jednak także od broni, jakiej Model ten używa. Obrażenia broni białej będą bazowały właśnie na sile Modelu. Obrażenia broni palnej używanej w Walce Wręcz będą zależały zaś wyłącznie od statystyki tej broni. Nawet najmocniejsze pociągnięcie za spust nie spowoduje, że pocisk zada większe obrażenia. Trafiony przeciwnik będzie musiał przeprowadzić Test Pancerza (P). Od wartości cechy P odejmuje się Obrażenia zadane przez atakującego. Wynik wyższy od wymaganego będzie oznaczał, że trafiony Model odniósł ranę.

5.2.4 Modyfikator obrażeń

Modyfikatory obrażeń są zapisywane jako (x2), (x3) itp. Za każde jedno trafienie model wykonuje kilka testów Pancerza (zależnie od Modyfikatora Obrażeń). W przypadku modyfikatora (x2) trafiony model będzie musiał wykonać dwukrotny test pancerza, przy (x3) trzykrotnie przetestuje pancerz itd.

5.2.5 Broń improwizowana

Nawet nie posiadając broni do walki wręcz każdy model może się bronić. Każdy model jest traktowany jakby posiadał improwizowaną broń do Walki Wręcz o statystykach WW+0, Obrażenia S+0.

5.3 SZARŻA

Aby zainicjować walkę Wręcz Model musi wykonać akcję Szarży. Jest to kombinacja ruchu i ataku w jednej akcji i jest to jedyna możliwość na to, by wejść w bezpośredni kontakt z Modelem wroga.

Jeżeli nasz Model posiada w zasięgu swojego Ruchu i/lub zasięgu ataku oraz LOS Model wroga może zadeklarować Szarżę. Następnie przesuwamy nasz Model po najkrótszej możliwej linii łączącej model szarżujący i cel ataku tak, aby podstawki obu się zetknęły. Oba Modele są teraz traktowane jako walczące Wręcz.

Jeśli w walce Wręcz z danym modelem jest już kilka przyjaznych modeli to można je przesunąć tak, by umożliwić dostawienie kolejnego, jeśli oczywiście jest to fizycznie możliwe.

Może się zdarzyć też tak, że Model nie będzie miał wroga w zasięgu ruchu lub nie będzie chciał zetknąć się z nim podstawką ale jego broń do walki Wręcz lub Zdolności pozwolą mu sięgnąć przeciwnika (posiadając np. Cechę Zasięg: X). W takim wypadku również można zadeklarować Szarżę, należy ją wykonać po najkrótszej możliwej linii łączącej model szarżujący i cel ataku. Atak wykonuje się bez modyfikatorów za Szarżę, a modele nie są traktowane jako walczące Wręcz.

Deklarując Szarżę należy mieć tylko odpowiedni zasięg i LOS do przeciwnika. Nie jest wymagane by mieć go w Polu

Ostrzału czy z Przodu Modelu. Szarżując nadal jednak obowiązuje nas Priorytet Celu, to znaczy, że należy szarżować na najbliższy wrogi model nie zajęty Walką Wręcz.

Szarżę mogą wykonywać jedynie modele będące w pozycji Stojącej, nie można szarżować będąc w Pozycji Strzeleckiej.

Po zadeklarowaniu Szarży, Gracz nie może się z niej wycofać, musi wykonać wszelkie czynności jakie są z nią związane, nie można też w jej trakcie zmieniać celu ataku.

Model Szarżujący może wykonać ruch przez modele z własnej Jednostki ale nie może go na nich zakończyć. Jeśli fizycznie nie jest możliwe spełnienie tych warunków, model nie może zadeklarować Szarży.

W czasie ruchu podczas Szarży nie można wykonywać żadnych innych czynności (strzelanie w ruchu itp.).

Szarża kończy się wykonaniem ataku w Walce Wręcz, podczas którego atakujący ma przewagę nad przeciwnikiem wynikającą z rozpędu i zaskoczenia. Wszystkie ataki z Szarży, bronią do walki wręcz, otrzymują premię +1 do WW i +1 do Obrażeń. Jeśli dany model ma więcej jak jeden atak na akcję to do każdego dodaje modyfikator za Szarżę. Pistolety i inna broń palna użyta w walce wręcz otrzymuje tylko premię +1 do WW, nie otrzymuje premii do obrażeń.

5.4 ATAK W WALCE WRĘCZ

Model poświęcając jedną Akcję może wykonać Atak w walce Wręcz. Do tego celu używa się cechy WW. Jeśli model znajduje się już w Walce Wręcz to zobowiązany jest do atakowania modeli, które są z nim związane walką (wybór i kolejność jest dowolna, jeśli jest kilka takich modeli), jeśli nie jest to musi wykonać Szarżę.

Następnie wykonuje się Test Trafienia. Gracz musi uzyskać wynik nie wyższy niż zmodyfikowana Cecha WW atakującego Modelu. Modyfikatory w szczególności będą wynikać z użytej broni, z Szarży, ale też ze Specjalnych Zdolności posiadanych przez walczące Modele itd.

5.5 ABSOLUTNY SUKCES I PORAZKA

Absolutny Sukces

Absolutny Sukces w tym ataku zwiększa obrażenia zadawane przez broń o +4.

Porażka

W wypadku Porażki nie dość, że model nie trafił celu to na dodatek następny atak jaki przeprowadzi w tej turze otrzyma ujemny modyfikator -4 do WW.

5.7 CZEKANIE I REAGOWANIENA SZARŻĘ

Modele, które mają Czekanie mogą reagować na zadeklarowaną Szarżę przeciwnika.

Powinno mieć to następujący przebieg. Gracz deklaruje Szarżę swojego Modelu, wybiera cel ataku i ustala linie ruchu (najkrótsza możliwa). Podczas tego ruchu przeciwnik może w dowolnym momencie zadeklarować wykorzystanie zarezerwowanej akcji na dowolną, dozwoloną czynność. Nie można przerwać Szarży jeśli model szarżujący zadeklaruje atak, wtedy należy poczekać aż wszystkie testy związane z atakiem zostaną rozstrzygnięte. Poniżej opisane są trzy specyficzne rodzaje reakcji, które można wykonać tylko z Czekania i tylko jako reakcję na Szarżę wroga.

5.7.1 Kontrszarża

Jest to reagowanie na akcję Szarży wrogiego modelu. Jeżeli nasz Model jest celem Szarży może bez testu DW wykorzystać czekanie na Kontrszarżę. Należy wtedy przesunąć nasz Model o 1 cal w kierunku atakującego nas przeciwnika. Oba Modele wykonują jednocześnie atak w WW korzystając z wszelkich Modyfikatorów wynikających z Szarży. Może to oznaczać, że oba Modele zginą jednocześnie we wzajemnej wymianie ciosów.

Jeżeli celem szarży jest inny Model wtedy konieczny jest test DW, aby przyjąć mu z odsieczą i przeprowadzić Kontrszarżę z Czekania. W takim wypadku obowiązują wszystkie zasady dotyczące Szarży.

Model czekający musi mieć fizyczną możliwość przerywania linii Szarży wrogiego modelu, nie może on Kontrszarżować jeśli przed nim znajduje się jakaś przeszkoda terenowa albo inne modele, których nie da się wyminąć.

Kontrszarżę można zadeklarować tylko wtedy, gdy wrogi szarżujący model będzie w Priorytecie Celu (w dowolnym momencie jego ruchu). Linia Szarży wrogiego Modelu musi też być w zasięgu ruchu i/lub ataku naszego Modelu. Gracz, który kontroluje model kontrszarżujący decyduje w którym momencie przerwie linie ruchu Szarżującego. Model Szarżujący musi się tam zatrzymać. Jeśli Modele nie dysponują wydłużonym zasięgiem ataku to stykamy je podstawkami w miejscu "przechwycenia". Tak jak poprzednio oba Modele wykonują jednocześnie atak w WW korzystając z modyfikatorów za Szarżę.

Jeśli model kontrszarżujący zakończy ruch w bazowym kontakcie z modelem Szarżującym to bez względu na wynik kończy akcję szarży wrogiego modelu.

Jeżeli którykolwiek z modeli ma większy zasięg ataku od przeciwnika to zawsze wykona atak jako pierwszy ale nie uwzględnia wtedy bonusów za Szarżę. Jeśli przeciwnik przeżyje będzie mógł kontynuować ruch aż sięgnie wroga i wtedy to on wykona atak.

Model kontrszarżujący, który ma zasięg ataku większy niż bazowy kontakt nie musi w czasie kontrszarży zetknąć się z wrogiem podstawka. Wtedy wykonuje atak bez modyfikatora za Szarżę. Jeśli model szarżujący przeżyje ten atak to może kontynuować ruch na pierwotny cel, chyba że na linii Szarży wszedł model kontrszarżujący, wtedy to on stanie się obiektem ataku.

5.7.2 Garda

Jeżeli nasz Model jest celem Szarży może wykorzystać Czekanie bez konieczności testowania DW na wykonanie Gardy. Oba Modele jednocześnie wykonają atak w WW, ale żaden z nich nie odniesie korzyści wynikających z Szarży. Model wykonujący Gardę stoi w miejscu. Tak jak w przypadku Kontrszarży, model z większym zasięgiem ataku wykonuje atak jako pierwszy.

5.7.3 Ucieczka

Model będący celem Szarży może bez konieczności testowania DW wykorzystać czekanie na Ucieczkę. Może to zrobić w momencie gdy szarżujący Model miałby wykonać atak. Pozwoli mu to odsunąć się na odległość równą jego cesze Ruch (R) od przeciwnika. Ten ruch Model zakończy jednak zwrócony plecami do przeciwnika. Model atakujący może kontynuować Szarżę lecz jeśli nie uda mu się dopaść wroga to akcja ta jest zmarnowana. W czasie takiego pościgu

model atakujący musi mieć fizyczną możliwość poruszania się w kierunku Uciekającego, Jeśli takowej nie ma (bo na drodze stoją inne wrogi modele) to musi się zatrzymać. Jeżeli dzięki temu Uciekający model oddalił się poza zasięg Szarży przeciwnika oznacza to, że jej uniknął. W innym przypadku zostanie zaatakowany, a atakujący trafia automatycznie.

5.8 ODERWANIE SIĘ Z WALKI WRĘCZ

Model może oderwać się automatycznie (bez jakichkolwiek testów) kosztem jednej akcji, wykonuje wtedy Ruch (używając cechy R) tak aby nie dotykać już podstawek modeli wroga. Obowiązują wszelkie ograniczenia dotyczące Ruchu. W tym czasie Model nie może wykonywać, żadnych innych czynności (strzał w ruchu, atak, szarża itp.). Każdy model z którym jest związany walką może wykonać wtedy jeden atak wręcz, skierowany w niego. W przypadku gdy Model nie ma możliwości fizycznego poruszenia się (bo na przykład został przyparty do muru i nie może przesunąć modelu tak, by nie dotykać podstawek wroga) to nie może wykonać akcji Oderwanie się i musi pozostać w Walce Wręcz.

5.9 WIELU ATAKUJĄCYCH

Model podczas Ataku otrzymuje bonus +1 do trafienia za każdy inny przyjazny Model walczący Wręcz z tym samym przeciwnikiem. Liczba Modeli Atakujących jest też ograniczona. Suma wielkości Modeli Atakujących nie może być większa niż 4xRozmiar Modelu atakowanego. Czyli model o wielkości 2 może być atakowany przez Modele, których suma Ro wynosi maksymalnie 8.

5.10 ROLA TERENU W WALCE WRĘCZ

Czasem do walki Wręcz może dojść nad przeszkodami:

- Model może walczyć, jeśli przeszkoda terenowa nie jest większa niż połowa Rozmiaru Modelu i nie szersza niż 1 cal.
- W tym wypadku modele, które wymagają bezpośredniego kontaktu z wrogiem mogą wykonywać ataki nie dotykając podstawki wroga.
- Jeśli model chce zaszarżować na wroga stojącego za przeszkodą to musi go mieć w swoim polu widzenia (LOS) oraz zasięgu ruchu i/lub ataku. Nie jest wymagane aby podstawki się zetknęły, należy model postawić tak by był on naprzeciwko wroga.
- Modele nie otrzymują żadnych premii do CC za Szarżę.
- Modele takie nie są traktowane jakby były związane Walka Wręcz.

6. WALKA STRZELECKA

Walkę Modeli na odległość przy pomocy broni strzeleckiej nazywamy Strzelaniem.

6.1 WARUNKI STRZAŁU

Każdy Model wyposażony w broń strzelecką może kosztem jednej akcji oddać z niej strzał. Aby mógł wystrzelić do wybranego celu muszą być spełnione następujące warunki:

- Strzelający musi widzieć cel, czyli mieć go w Polu Widzenia LOS (patrz r. 1.4.3).
- Cel musi się znajdować w Polu Ostrzału FOF strzelającego (patrz r. 1.4.4). Jeżeli cel znajduje się poza Polem Ostrzału

Strzelający musi poświęcić akcje Ruchu na wykonanie obrotu tak, aby cel znalazł się w Polu Ostrzału i dopiero potem wystrzelić.

- Strzelający musi mieć cel w zasięgu swojej broni (patrz r. 6.2.1).
- Jeśli nie jest napisane inaczej można wystrzelić tylko do wroga będącego w Priorytecie Celu (patrz r. 4.1)..
- Nie jest możliwe wzięcie na cel przyjaznych modeli (przy użyciu jakiegokolwiek typu broni, wyjątkiem jest sytuacja opisana w rozdziale 6.9),

6.2 WALKA STRZELECKA A BROŃ

Jeżeli Model jest wyposażony w kilka broni strzeleckich to do gracza należy decyzja, z której będzie korzystał w danej Akcji strzelania. Jeśli nie jest napisane inaczej może wybrać tylko jedną.

6.2.1 Zasięg Broni

Od zasięgu zależy, jak efektywna jest broń. Niektóre bronie nie mogą być użyte na danych zasięgach, co będzie oznaczone kreską (-) przy statystykach broni dla danego zasięgu.

Wszystkie zasięgi prócz pierwszego Walka Wręcz (WW) będą miały zastosowanie przy strzelaniu. Zasięgi wpływają na Modyfikatory broni. Wyróżniamy pięć zasięgów używanych przy Walce Strzeleckiej:

Zasięg Bezpośredni (PB – Point Blank) – Charakteryzuje efektywność broni do 6 cali.

Zasięg Bliski (SR – Short Range) – Charakteryzuje efektywność broni powyżej 6 do 12 cali.

Zasięg Średni (MR – Medium Range) – Charakteryzuje efektywność broni powyżej 12 do 24 cali.

Zasięg Daleki (LR – Long Range) – Charakteryzuje efektywność broni powyżej 24 do 36 cali.

Zasięg Ekstremalny (ER – Extreme Range) – Charakteryzuje efektywność broni powyżej 36 cali.

6.2.2 Modyfikator Trafienia

Niektóre bronie są bardziej lub mniej celne, zwiększają lub zmniejszają szansę na trafienie. Modyfikatory Trafienia są zapisywane jako 1, 2 lub też -1, -2 itp. Modyfikator odpowiednio modyfikuje WS strzelca zanim zostanie wykonany rzut.

6.2.3 Modyfikator Wielokrotnego Trafienia

Niektóre bronie mają modyfikator umożliwiający wielokrotne trafienie celu lub strzał do kilku celów naraz. Modyfikator ten daje szansę na wielokrotne trafienie celu. Modyfikator Wielokrotnego Trafienia jest zapisywany jako (x2) i umieszczony jest obok Modyfikatora Trafienia w charakterystyce broni. Np. jako -2(x2). Za każdą akcję wydaną na Strzał z takiej broni użytkownik wykonuje liczbę testów Trafienia równą temu właśnie modyfikatorowi. Będzie więc rzucał dwukrotnie w przypadku modyfikatora (x2), a trzykrotnie w przypadku (x3). Akcji strzelania broni z modyfikatorem wielokrotnego trafienia nie można przerwać Czekaniem między strzałami.

Strzelając z takiej broni należy od razu zadeklarować jak wiele kulek planuje się posłać w kierunku celu w danej akcji. Robi się to prosto – biorąc odpowiednią liczbę kolorowych kostek (najlepiej w kolorach od jasnego do ciemnego lub w inny, łatwy sposób z rozpoznawalną kolejnością). Rzucamy nimi na raz i każda kolejna odpowiada za kolejny strzał w danej akcji. Jeśli oddajemy 3 strzały do jednego celu w zasięgu (i nie mamy na kogo przenieść

ognia) a pierwszy strzał go zabije to i tak patrzymy na kolejne kostki – bo może być na nich zacięcie.

6.2.4 Przenoszenie Ognia

Jeżeli pierwotny cel zostanie zabity, następne strzały mogą zostać przeniesione na najbliższy nieprzyjacielski model maksymalnie oddalony od martwego celu o 4 cale.

Nie można jednak przenieść ognia na model:

- będący poza Polem Ostrzału,
- nie będącym w Polu Widzenia
- będącym poza zasięgiem maksymalnym/minimalnym broni.
- będący w Walce Wręcz z przyjaznym modelem, chyba, że nie ma ryzyka trafienia przyjaznych modeli.

W przypadku prowadzenia ognia na dwóch różnych zasięgach, do kolejnych strzałów stosujemy Modyfikator Trafienia z nowego zasięgu. Natomiast przy Modyfikatorze Wielokrotnego Trafienia wybieramy mniejszy Modyfikator Wielokrotnego Trafienia z obu zasięgów.

Przykład: Jasio strzela z CKM-u do Zdzicha i Rycha. Zdzich jest oddalony od niego o 5 cali (PB), Rychu o 8 cali (SR). Jeśli Jasio zabije Zdzicha pierwszą kulą, drugą będzie mógł przenieść na Rycha. Jeśli uda mu się to dopiero przy drugiej kuli, nie będzie mógł już strzelać do Rycha, ponieważ na zasięgu SR CKM ma modyfikator trafienia x2, a Jasio oddał już dwa strzały do Zdzicha.

6.2.5 Obrażenia broni

Obrażenia broni są stałe niezależnie od zasięgu. Po udanym trafieniu z broni strzeleckiej, model będzie musiał wykonać test pancerza aby zobaczyć czy kula przebiła ochronę żołnierza (patrz niżej).

6.2.6 Modyfikator obrażeń

Bronie z Modyfikatorem Obrażeń mogą zadawać więcej niż jedną ranę. Modyfikator Obrażeń pokazuje, ile maksymalnie punktów Żywotności (ŻW) może utracić cel w wyniku jednego trafienia.

Modyfikatory obrażeń są zapisywane jako (x2), (x3) itp. przy obrażeniach broni. Strzelający wykonuje jeden test Trafienia, a jeśli się on powiedzie, broniący musi wykonać jeden test Pancerza za każdy modyfikator. Dwa testy Pancerza są wymagane po trafieniu bronią z Modyfikatorem Obrażeń (x2), a trzy z modyfikatorem (x3). Obrażenia zadawane przez broń pozostają takie same, ale model traci jeden punkt Żywotności (ŻW) za każdy nieudany test Pancerza.

6.3 STRZAŁ

Poświęcając jedną Akcję Model może oddać strzał z wybranej broni strzeleckiej. Należy następnie przeprowadzić test Trafienia. Sukces wymaga wyrzucenia na K20 nie więcej niż zmodyfikowana cecha WS Modelu strzelającego.

6.4 ABSOLUTNY SUKCES I PORAŻKA

Absolutny Sukces

Absolutny Sukces w tym strzale zwiększa obrażenia zadawane przez broń o +4.

Porażka

Jeżeli wyrzuciliśmy równo lub więcej niż współczynnik zacięcia broni (Jam) broń ulega zacięciu. Nie można z niej strzelać do czasu odcięcia zajmuje to jedną akcję. Jeśli broń zatnie się w trakcie serii (czyli podczas strzelania bronią z modyfikatorem wielokrotnego trafienia) to każdy strzał w serii po wyrzuceniu zacięcia automatycznie pułkuje niezależnie od wyniku rzutu

(nawet jeśli był to Absolutny Sukces). Jeśli broń strzelecka nie ma podanej wartości Zawodności (Jam) to nie ma możliwości wyrzucenia Absolutnej Porażki strzelając z tej broni.

6.5 MODYFIKATORY PRZY STRZALE

Nawet, jeżeli mamy LOS do przeciwnika nie oznacza to, że będziemy mogli oddać czysty strzał. Pewne czynniki mogą, bowiem zapewnić przeciwnikowi różne stopnie ochrony. Modyfikatory przy strzelaniu mogą pochodzić z różnych źródeł i zostały podzielone na cztery podstawowe grupy. Aby wyznaczyć modyfikator, należy poprowadzić LOF między strzelającym a celem, sumując modyfikatory wynikające z pierwszych trzech grup, a następnie uwzględnić wszystkie modyfikatory specjalne (opisane w czwartej grupie).

• OBSZARY OSŁONY, PRZESZKODY TERENOWE i PRZESŁONA (patrz r.10)

• DYM

• POZYCJA STRZELECKA (patrz r.3.2.2)

• SPECJALNE

6.5.1 Dym

Na polu bitwy żołnierze często stosują granaty dymne, które mają ułatwić im podchodzenie pod wroga. Dym jest traktowany jako Obszar Osłony, który jest sferą o wielkości małego lub dużego wzornika wybuchu. Poziom dymu może mieć wartość od 1 do 3 i określa modyfikator trafienia którym podlegają modele, które przynajmniej częściowo znajdują się pod wzornikiem. Dym nigdy nie może kumulować się ze sobą, zawsze wybierany jest najwyższy poziom z dostępnych.

By położyć dym, model musi wykonać skuteczne trafienie granatem dymnym (celem jest tu zawsze punkt na polu bitwy). Wszystkie normalne warunki strzału muszą być spełnione. W turze pierwszej (w której model skutecznie położył dym) poziom dymu wynosi tyle, ile ma dany typ granatu. W turze drugiej (kolejna po położeniu dymu) jego poziom zawsze zmniejsza się o jeden. Na początku tury trzeciej (kolejna po turze drugiej) dym jest zdejmowany ze stołu.

6.5.2 Specjalne

W tej kategorii zostały zawarte wszystkie inne modyfikatory (które nie należą to pierwszych trzech grup), takie jak Zdolności specjalne, modyfikatory wynikające z broni, ekwipunek, warunki środowiskowe, wielkość modelu, Celowanie, Moce, modyfikatory wynikające z morale etc .

6.6 CELOWANIE

Model wyposażony w broń strzelecka może poświęcić jedną Akcję na Celowanie. Otrzymuje on wtedy modyfikator Trafienia +3 do WS. Modyfikator przyznawany jest do każdego strzału do jednego celu do końca aktywacji modelu celującego. Gdy jednak Cel zostanie zabity traci on ten modyfikator.

Należy pamiętać, że modyfikator za Celowanie sumujemy ze wszystkimi innymi modyfikatorami przed wykonaniem testu Trafienia.

6.7 STRZELANIE A WIELKOŚĆ

Do strzelania do modeli z następującym Rozmiarem stosuje się modyfikatory:

Rozmiar 1 i 2 brak modyfikatorów,

Rozmiar 3 modyfikator +1,

Rozmiar 4 modyfikator +2,

Rozmiar 5 modyfikator +3,

Rozmiar 6 i większy modyfikator +4.

6.8 STRZELANIE A MODELE

Każdy model:

- o Ro większym, równym lub mniejszym o 1 od modelu strzelającego niebędący w Pozycji Strzeleckiej, oraz
 - o Ro większym przynajmniej o 1 od modelu strzelającego będący w Pozycji Strzeleckiej,
- który znajduje się w LOF modelu strzelającego, traktowany jest jako Przesłona.

6.9 STRZELANIE DO MODELI WALCZĄCYCH WRĘCZ

Strzelanie do Modeli związanych Walką Wręcz to rzecz ryzykowna. Model będący celem Strzału oraz wszystkie modele walczące z nim Wręcz taktujemy jako jeden cel. Do modelu będącego w Walce Wręcz możemy strzelić jeśli nie jest całkowicie zasłonięty przez teren lub inne modele będące z nim w Walce Wręcz.

Nawet jeżeli możemy wystrzelić ryzykujemy trafienie własnego, żołnierza. Należy wykonać test trafienia – jeśli trafimy, obrażenia otrzymuje ten model w który strzelaliśmy. W wypadku pudła, należy losowo wybrać który model z walczących wręcz trafiliśmy zamiast niego (jeśli jest to tylko jeden, to zostaje on automatycznie trafiony). W wypadku jeśli jest to kilka modeli o równym Ro, szanse są równe na trafienie każdego z nich. W wypadku różnicy Ro, gracze sami mogą zmodyfikować szanse na trafienie danego modelu, biorąc pod uwagę Ro wszystkich modeli biorących udział w Walce Wręcz.

Przykład: Huzar strzela do Ożywieńczego Legionisty, walczącego wręcz z Etoiles Mortant (Ro 2). W walce bierze również udział Razyda (Ro 3). Nie trafia w Legionistę, należy zatem ustalić w kogo trafił pocisk. Patrząc po proporcji Ro reszty modeli biorących udział w tej walce, należy wykonać test z następującym założeniem: na 1-8 pocisk trafia w Etoiles, na 9-20 w Razydę.

7. TYPY BRONI

7.1. BROŃ Z OGNIEM BEZPOŚREDNIM

Przyjmuje się, że wszystkie bronie strzeleckie są domyślnie bronią z Ogniem Bezpośrednim. Wszelkie standardowe zasady akcji strzelania odnoszą się do takich właśnie broni.

7.1.1 Broń ze Wzornikiem Pośrednim

Są to bronie, takie jak wyrzutnie rakiet z pociskami odłamkowymi, granaty, granatniki ręczne i podwieszane itp., które mają możliwość strzelania wzornikiem wybuchu. Strzelanie z takiej broni odbywa się na normalnych zasadach, z tym że w wypadku trafienia wszystkie modele pod wzornikiem otrzymują obrażenia. Jeżeli pod wzornikiem znajduje się model w Walce Wręcz to wszystkie modele będące z nim w walce również otrzymują trafienie (nawet jeśli wzornik ich nie objął).

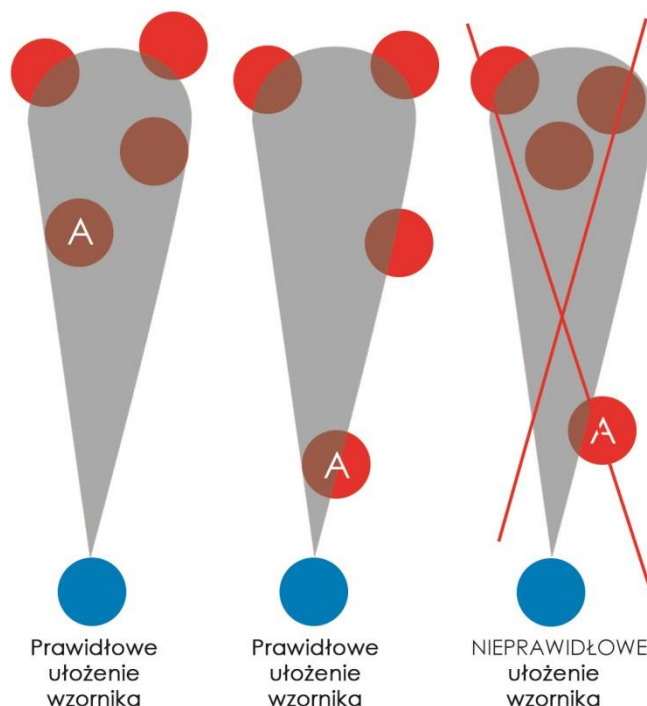
Jeśli Model jest całkowicie schowany za przeszkodą terenową tak, że w żaden sposób nie jest możliwe wytyczenie prostej linii między centrum wybuchu a modelem będącym pod wzornikiem, to taki model nie otrzymuje trafienia. Należy pamiętać, że bycie schowanym za innym modelem nie chroni od trafienia (wyjątek modele o Ro 4+).

7.1.2 Broń ze Wzornikiem Bezpośrednim

Niektóre bronie używają podczas strzału specjalnych wzorników przykładanych do modelu, jak chociażby miotacze ognia czy Strzelby.

Do broni używających Bezpośredniego Wzornika stosuje się następujące zasady:

- Używa się wzornika podanego w opisie broni,
- Muszą zostać spełnione wszystkie warunki oddania Strzału,
- Przykładamy wzornik tak by odpowiednią częścią dotykał podstawki modelu strzelającego (w jego polu ostrzału), a następnie nakierowujemy wzornik tak, by pokrywał całą podstawkę modelu, na którym jest Priorytet Celu. Jeśli cel jest zbyt blisko, by wzornik przykrył całą podstawkę celu, należy go ułożyć tak, by nie wystawał z prawej lub lewej strony poza obręb podstawki celu.



Przykład (Priorytet Celu jest na modelu A)

- Strzelający może umieścić wzornik na modelu znajdującym się powyżej/poniżej niego.
- Jeśli wzornik broni jest oznaczony jako Miotacz Ognia MO nie trzeba wykonywać testu Trafienia przy użyciu tej broni – gracz po prostu poświęca akcję na Strzał. Wykonujemy jeden rzut k20 by sprawdzić ew. zacięcie się broni. Trafienie otrzymują automatycznie wszystkie modele znajdujące się choć częściowo pod wzornikiem. Jeśli potrzeba określić wysokość wzornika (np. by trafić modele na różnej wysokości) przyjmuje się iż każdy wzornik ma w danym miejscu wysokość równą połowie jego szerokości w tym miejscu.
- Jeśli broń wykorzystuje wzornik Strzelby – należy wykonać rzut na trafienie (uwzględnieniem modyfikatora za celność broni i wszystkich innych modyfikatorów do WS). Cecha "Cluster: X" oznacza maksymalną ilość najbliższych modeli pod wzornikiem, która może zostać trafiona. Tylko pierwszy rzut na trafienie może spowodować zacięcie broni. Jeśli strzał z strzelby trafia kilka modeli i na innym niż pierwszy wypadnie więcej niż Jam broni model nie jest trafiony ale broń nie ulega zacięciu. W przypadku strzelb automatycznych dwa pierwsze rzuty w strzale mogą spowodować zacięcie broni
- Strzelanie do Modelu Walczącego Wręcz odbywa się na zasadach opisanych wcześniej, z tą różnicą, że w wyniku

strzału zostają trafione wszystkie modele będące w Walce Wręcz z pierwotnym celem (nawet jeśli wzornik ich nie objął). Nie można w ten sposób objąć własnych modeli, za wyjątkiem tych z umiejętnościami Na Straty oraz Zombie.

- Bronie ze Wzornikiem Bezpośrednim, która ma podana jakąś wartość przy cesze WW może być wykorzystana w Walce Wręcz. W takim wypadku nie używa się wzornika, a model musi wykonać rzut Trafienia w normalny sposób.

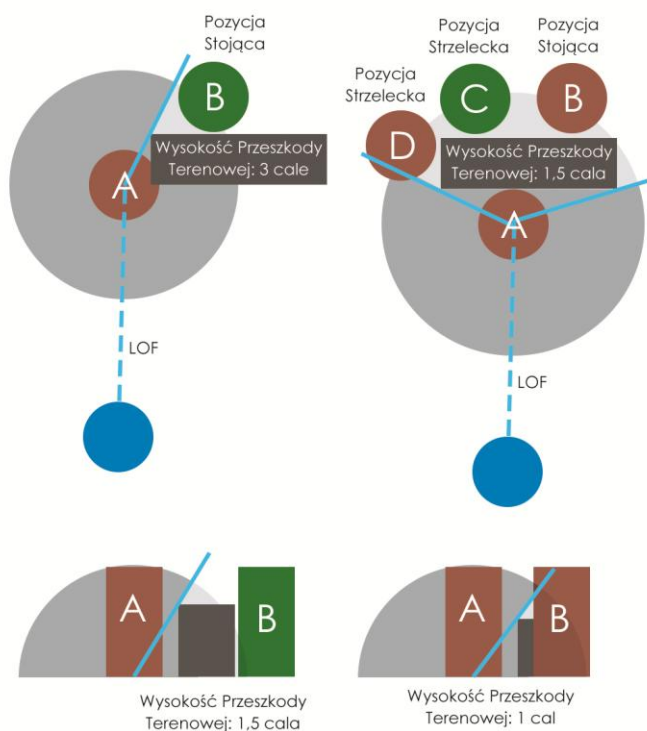
Ściany, czy inne przeszkody terenowe całkowicie zasłaniające żołnierzy chronią ich przed otrzymaniem trafienia. Jeśli Model jest całkowicie schowany za przeszkodą terenową tak, że w żaden sposób nie jest możliwe wytyczenie prostej linii między strzelającym a modelem będącym pod wzornikiem to taki model nie otrzymuje trafienia. Należy pamiętać, że bycie schowanym za innym modelem nie chroni od trafienia.

7.1.3 Broń ze Wzornikiem a Przeszkody Terenowe

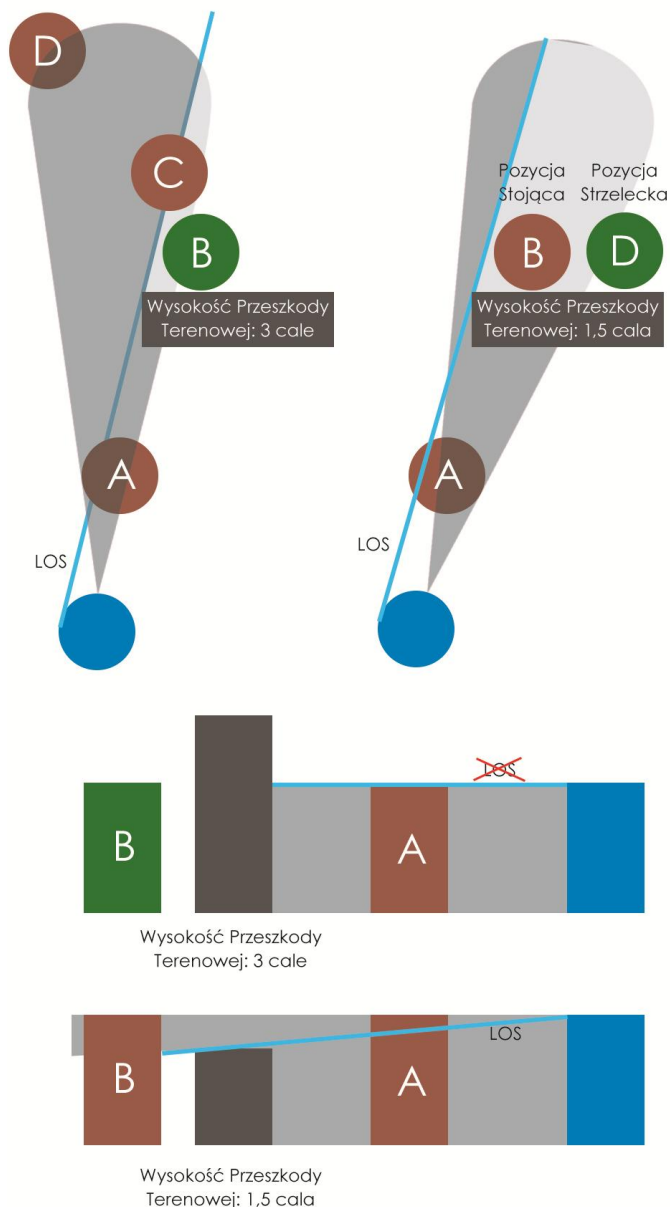
W czasie bitwy może się zdarzyć, że modele znajdujące się pod Wzornikiem Pośrednim lub Bezpośrednim będą się również znajdować za przeszkodami terenowymi, ścianami itp. W takich sytuacjach należy rozpatrzyć każdą sytuację zgodnie z rysunkami poniżej.

Jasno szary kształt to obszary pokryte przez wzorniki. Ciemno szary – przeszkody. Niebieskie kształty to modele strzelające, czerwone kształty to modele objęte działaniem wzornika, zielone to modele bezpieczne od wpływu wzornika.

Bronie ze Wzornikiem Pośrednim. Niebieskie linie wyznaczają granice wybuchu blokowane przez przeszkody. Prowadzone są zawsze z centrum wzornika, który zawsze jest układany na środku podstawki trafionego modelu, na powierzchni gruntu (ew. podłogi domu na piętrze itp.)



Bronie ze Wzornikiem Bezpośrednim. Podobnie jak w poprzednim przykładzie, niebieskie linie wyznaczają obszar na który oddziałuje wzornik, i jest to zawsze linia wyznaczana na zasadzie wyznaczania linii LOS (czyli z dowolnego punktu walca).



7.2. BROŃ Z CECHĄ OGIEŃ POŚREDNI

Broń z cechą Ogień Pośredni, strzela pociskami o trajektorii parabolicznej (pociski lecą po łuku). Nie uwzględnia się także przy strzelaniu modyfikatorów wynikających z Terenu i Pozycji Strzeleckiej (ale za wszystkie inne już tak (dym, moce, itp.)).

Rzut na trafienie broni z cechą Ogień Pośredni rozpatrujemy w następujący sposób:

- Jeśli test trafienia jest udany – pocisk trafia dokładnie w cel,
- Jeśli test jest nieudany a celem danego strzału jest Punkt – atak ulega rozrzutowi o K10 cali (zgodnie z zasadami rozrzutu 1.2.3),
- Jeśli test jest nieudany, a celem danego strzału jest Model – atak automatycznie pudłuje.

Modelami z umiejętnością Artyleria lub Wsparciem Artyleryjskim, nie można strzelać do wroga który znajduje się w pomieszczeniu zamkniętym (czyli ma bezpośrednio nad sobą dach lub kawałek stropu). Np. cel jest w domku i widać go jedynie przez okno – do takiego celu nie można strzelać np. z Moździerzy, gdyż pocisk eksplodowałby na dachu.

W czasie strzelania bronią z cechą Ogień Pośredni przy uzyskaniu Absolutnego Sukcesu strzał jest zawsze trafiony, lecz poza tym traktujemy go jakby model został trafiony w normalny sposób (nie obowiązują bonusy wynikające z uzyskania Absolutnego Sukcesu).

7.3 INNE CECHY BRONI

Broń Dwuręczna

Nie może być wykorzystana razem z inną bronią przy użyciu zdolności Atak Wtórny.

Broń Energetyczna

Broń posiadająca cechę energetyczna dostaje dodatkowy modyfikator + 2 do obrażeń dla modeli z cechą AI. Dodatkowo, w wypadku rzutu 1 na trafienie, oprócz standardowych modyfikatorów wynikających z trafienia krytycznego, traktowana jest jakby miała cechę Zapalająca.

Broń Ogłuszająca

Model wykonujący atak bronią oznaczoną jako Ogłuszająca musi wykonać test swojej S+2. Jeśli test się powiedzie, cel zostaje Przewrócony. Modele o Rozmiarze większym o co najmniej 2 od modelu uzbrojonego w broń ogłuszającą są niewrażliwe na ten efekt.

Broń Podwójnie Sprężona

Broń z tą zdolnością może przerzucić raz na turę jeden dowolny nieudany (oprócz zacinki) rzut na trafienie.

Broń Przebijająca

Model posiadający cechę Opancerzony po trafieniu bronią tego typu nie może wykonywać przerzutu nieudanego testu pancerza. Broń z tą cechą nie ma żadnego wpływu na modele z cechą Ciężki Pancerz.

Broń Przeciwpancerna

Model posiadający cechę Opancerzony, który zostanie trafiony Bronią Przeciwpancerną, nie może wykonać przerzutu nieudanego testu pancerza, a broń którą został trafiony dostaje modyfikator +2 do DAM. Model posiadający cechę Ciężki Pancerz otrzymuje normalne obrażenia i przechodzi normalne testy pancerza po trafieniu bronią z cechą Przeciwpancerna.

Broń Rozrywająca

Model trafiony bronią oznaczoną jako Rozrywająca musi przerzucić udane testy pancerza. Cecha ta nie działa na modele z umiejętnościami Opancerzony i Ciężki Pancerz.

Broń Szturmowa

Broń z tą zasadą zmniejsza ujemny modyfikator do akcji Strzał w Szturmie o 2 pkt (w wypadku braku innych modyfikatorów z-4 do -2).

Broń Wyciszona

Strzał z broni oznaczonej jako Wyciszona nie jest uważany za widoczną akcję na potrzeby zasad Czekania.

Broń Zabójcza dla X: Y

Strzał z broni oznaczonej jako Zabójcza dla X zadaje +Y DAM przy trafieniu Modeli typu X.

Broń Zapalająca

Model trafiony bronią posiadającą cechę Zapalająca musi wykonywać testy pancerza tak długo, aż jeden z nich będzie udany lub model zginie. Każdy nieudany test Pancerza oznacza utratę punktu Żywności.

Broń z cechą ROF: 1

Z takiej broni można oddać tylko jeden strzał w turze.

Broń z cechą Zasięg: X

Broń z cechą Zasięg może być wykorzystana do wykonywania ataków wręcz przeciw modelom znajdującym się w odległości do X cali. Taki atak może być wykonany w szarży – nie można jednak wtedy wykorzystać żadnych modyfikatorów za szarżę. Wykonanie takiego ataku nie powoduje związania w walce wręcz żadnego z modeli. Podczas wykonywania takiego ataku obowiązują normalne zasady Priorytetu Celu.

Broń z cechą Zamaszysty Cios

Broń posiadająca cechę Zamaszysty Cios może być wykorzystana do wykonania specjalnego ataku: Model poświęca jedną akcję i wykonuje atak przeciwko wszystkim modelom stykającym się z nim podstawką (lub też będących w Zasięgu jego broni), zarówno przyjaznym jak i wrogim. Przeciwko każdemu modelowi, poczynając od wybranego i idąc z ruchem wskazówek zegara, wykonywany jest osobny rzut na trafienie z odpowiednimi modyfikatorami. Zamaszystego Ciosu nie można łączyć z Atakiem Wtórnym, ani z Szarżą. Krytyczna Porażka przy zamaszystym ciosie oznacza przerwanie ataku.

8. MORALE

8.1 MORALE A ODDZIAŁY

8.1.1 Wykonywanie Testów

Drużyna, która straciła w wyniku działania przeciwnika jednego lub więcej żołnierzy musi wykonać test Morale. W zależności od ilości poniesionych strat drużyna może być objęta działaniem Przyciśnięcia Ogniem, Paniki lub Złamania. Strata modelu (czy inna sytuacja wymuszająca test Morale) powoduje tylko jeden test Morale – tzn. nie wymusi jednocześnie np. testu na Przyciśnięcie Ogniem, Panikę i Złamanie, a jedynie na Złamanie.

W celu wykonania testu Morale oddziału (lub modelu pojedynczego), wykonujemy test Dowodzenia. Rzut wykonujemy raz za cały oddział, wynik rzutu porównujemy z Dowodzeniem Dowódcy Oddziału (biorąc pod uwagę wszystkie stosowne do sytuacji modyfikatory). Za każdy model znajdujący się poza zasięgiem DW dowódcy oddziału, stosuje się modyfikator -1 do DW. Oddział, aby zdać test Morale, musi mieć zmodyfikowane Dowodzenie Dowódcy oddziału nie niższe od wyniku rzutu. Test ten wykonujemy:

- na koniec aktywacji oddziału przeciwnika, który spowodował straty,
- w wypadku, gdy straty zostały zadane podczas aktywacji przeciwnika bezpośrednio po utracie modelu
- w wypadku jeśli zostały one spowodowane przez model wykorzystujący Czekanie, jednak nie więcej niż raz na aktywację drużyny (jeśli drużyna w czasie swojej aktywacji straci przez modele czekające dwa lub więcej modeli, testuje Morale tylko raz).

8.1.2 Przyciśnięcie Ogniem

Drużyna, która poniosła straty mniejsze niż 50% początkowego stanu liczbowego oraz nie zdała testu Morale, podlega efektom Przyciśnięcia Ogniem. Skutki tego są następujące:

- modele Przyciśnięte Ogniem otrzymują karę -2 do WW, WS, Dw
- modele Przyciśnięte Ogniem nie mogą biegać ani szturmować
- modele Przyciśnięte Ogniem, jeśli miały status Czekania, tracą go
- modele Przyciśnięte Ogniem nie mogą Celować, zmieniać Priorytetu Celu, Czekać lub wykorzystywać Mocy.

8.1.3 Panika

Drużyna, która poniosła straty większe lub równe 50% początkowego stanu liczbowego oraz nie zdała testu Morale, podlega efektom Paniki. Skutki tego są następujące:

- modele Spanikowane otrzymują karę -4 do WW, WS, Dw
- modele Spanikowanie nie mogą szarżować, szturmować ani biegać
- modele Spanikowane, jeśli miały status Czekania, tracą go
- modele Spanikowane muszą w najbliższej dostępnej akcji wykonać jedną z następujących czynności (nie muszą tego robić, jeśli w momencie aktywacji znajdują już się w pozycji strzeleckiej, osłonie lub poza linią widzenia wroga):
 - wyjść z linii widzenia wszystkich wrogich modeli,
 - wejść za osłonę,
 - przejść do pozycji strzeleckiej

Czynności są podane w kolejności preferencji – tzn. model mający do wyboru np. wejście za osłonę lub przejście do pozycji strzeleckiej powinien wejść za osłonę. Wejście za osłonę/wyjście z linii widzenia nie może wiązać się z ruchem w stronę widocznego przeciwnika.

- Modele Spanikowane nie mogą wykorzystywać akcji na Czekanie, Celowanie lub wykorzystywanie Mocy.

Zdolności zapobiegające wybranym skutkom Przyciśnięcia Ogniem – np. Determinacja – nie zapobiegają skutkom Paniki. Kary za Panikę zastępują kary za Przyciśnięcie Ogniem, nie kumulują się.

8.1.4 Złamanie

Drużyna, której liczebność spadła w wyniku działania przeciwnika do Progu Morale lub poniżej, musi wykonać test Morale. Oddział, który nie zdał testu Morale uważany jest za złamany i jest usuwany z pola bitwy. Oddział, który zdał test Morale uważany jest za Spanikowany. Oddział taki może być normalnie zbierany.

8.1.5 Morale a Modele Pojedyncze

Modele Pojedyncze również podlegają zasadom Morale. Test Przyciśnięcia Ogniem model pojedynczy wykonuje po utracie punktu Żywotności. Testy Paniki model pojedynczy zaczyna wykonywać po utracie 50% punktów Żywotności. Modele Pojedyncze nie mogą zostać Złamane, nawet jeśli Przyłączyły się do oddziału. W takim przypadku pozostaw model na stole, jest on traktowany jakby pomyślnie przeszedł test złamania tzn. otrzymuje status modelu spanikowanego.

8.2 ZBIERANIE – ZASADY OGÓLNE

Dowódca Drużyny może wykonać próbę Zbierania oddziału Przyciśniętego Ogniem lub Spanikowanego, którym Dowodzi. W celu Zebrania oddziału należy wykonać test Morale. Test wykonujemy na początku aktywacji Jednostki, którą chcemy zebrać, bez konieczności wydania akcji, używając Dowodzenia modelem Zbierającego. Wyniki rozpatrujemy dla całego oddziału łącznie, biorąc pod uwagę wszystkie modyfikatory do testów Dowodzenia, którym podlega model Zbierający. By przeprowadzić akcję Zbierania, model Zbierający musi mieć przynajmniej połowę oddziału w swoim Zasięgu Dowodzenia (nie można używać przenoszenia zasięgu dowodzenia przy pomocy łańcucha Dowodzenia). Za każdy model pozostający poza Zasięgiem Dowodzenia Dowódcy Drużyny, model Zbierający otrzymuje modyfikator -1 do DW. Test jest udany, gdy zmodyfikowane Dowodzenie modelem Zbierającego jest nie wyższe od wyniku rzutu. Gdy test jest udany, wszystkie

modele z oddziału są uważane za Zebrane i przestają ponosić kary z tytułu Paniki i Przyciśnięcia Ogniem.

Jeśli model, który normalnie miałby prawo do Zbierania oddziału nie może tego dokonać (podlega jakiemuś efektowi uniemożliwiającemu mu to), prawo do jego Zebrania nie przechodzi na inny model.

8.2.1 Zbieranie – Modele Pojedyncze

- Wszystkie Modele Pojedyncze na początku swojej aktywacji mogą wykonać próbę Zbierania samych siebie bez konieczności wydania Akcji. Wykonujemy Test Morale biorąc pod uwagę wszystkie modyfikatory do testów Dowodzenia, którym podlega Model Pojedynczy.
- Modele z cechą Dowódca: Pluton lub wyższą mogą Zbierać oddziały na zasadach ogólnych gdy są Dowódcami tych oddziałów. Dodatkowo w czasie swojej aktywacji (lub aktywacji Oddziału, do którego należą (także niebędący Dowódcami tych oddziałów) mogą wykonać próbę Zbierania kosztem 1 akcji, by zebrać Jednostkę, do której są dołączeni, jak i inną Jednostkę, do której Zbierania są uprawnieni. Ogólne zasady Zbierania muszą być przestrzegane, dodatkowo na każdą Jednostkę przypada tylko jedna próba Zbierania w ten sposób.

8.3 SZAŁ

8.3.1 Modele podatne na Szał

Na Szał podatne są wszystkie modele, dla których odpowiednia informacja została umieszczona w liście armii. Odnoszą się do nich następujące zasady:

- Jeśli modele podatne na Szał są jedynymi modelami w oddziale, a oddział powinien zostać spanikowany wskutek jakiegoś efektu lub zasady (np. zda test na Złamanie lub jest pod wpływem czaru) – zamiast tego rzuca na tabelę Szału. W wypadku gdy wpadnie w Szał, wszystkie modele nie będące podatne na Szał są automatycznie odłączane od oddziału.
- Jeśli Model Pojedynczy podatny na Szał powinien zostać spanikowany wskutek jakiegoś efektu lub zasady – zamiast tego rzuca na tabelę Szału.
- Modele ogarnięte Szaleciem nie mogą korzystać z Dowodzenia oficerów przy testach na Panikę i Złamanie, jeśli są jedynymi modelami w oddziale.

8.3.2 Tabela Szału

Wynik Rezultat

1-5 Brak efektu

6-12 Modele w oddziale muszą najbliższej aktywacji wydać wszystkie dostępne akcje by zaatakować w walce wręcz najbliższy model przeciwnika*.

13-20 Modele w oddziale muszą w najbliższej aktywacji wydać wszystkie dostępne akcje by zaatakować w walce wręcz najbliższy nie należący do oddziału model (przyjazny lub wrogi)*.

* – najbliższy model jest ustalany indywidualnie dla każdego modelu dotkniętego Szaleciem. Modele będą poruszać się w jego kierunku po linii prostej (nawet, jeśli oznacza to np. upadek) i wykonają (jeśli to możliwe) szarżę.

9. INNE AKCJE

9.1 CZEKANIE

Model czekający wypatruje dogodnej sposobności do działania poza swoją aktywacją. Podczas swojej aktywacji model może zarezerwować jedną ze swoich Akcji na Czekanie. Zaznaczamy ten fakt, umieszczając odpowiedni znacznik przy modelu. Model może zarezerwować w ten sposób tylko jedną Akcję. Wydanie akcji na Czekanie kończy aktywację modelu.

Model może podjąć próbę wykorzystania zarezerwowanej Akcji w odpowiedzi na widoczną Akcję wykonywaną przez widoczny model przeciwnika znajdujący się w polu widzenia czekającego modelu. Oto lista widocznych Akcji: Ruch, Strzał w Ruchu, Wspinaczka, Strzał, Atak w Walce Wręcz, Wyładunek z Transportera, Wydawanie rozkazów, Zbieranie, zmiana pozycji modelu, Szarża.

W wypadku próby reakcji na akcje wymagające wykonania rzutu kością (np. strzelanie), gracz próbujący wykorzystać czekanie musi zadeklarować wszystkie modele, które spróbują wykorzystać swoją zarezerwowaną akcję natychmiast po zadeklarowaniu wykonania akcji, a jeszcze przed jakimkolwiek rzutem kością (gracz wykonujący akcję powinien dać szansę na zadeklarowanie ew. reakcji swojemu przeciwnikowi). Jeśli reakcja któregoś z zadeklarowanych modeli przestaje być potrzebna* (np. model, na którego akcję miał zareagować został wyeliminowany), zarezerwowana akcja zostaje zmarnowana i należy zdjąć znacznik czekania z takiego modelu.

* – jeśli akcja cały czas może przynieść efekt, np. model miał oddać strzał z broni wzornikowej, a pod wzornikiem znajdują się inne modele, można tę akcję wykonać.

Aby wykorzystać zarezerwowaną akcję, należy zdać test Dowodzenia reagującego modelu. Jeżeli test się powiedzie, model może wykonać zarezerwowaną Akcję, jeśli nie zostaje ona zmarnowana. W obu wypadkach należy zdjąć znacznik Czekania. Wszystkie niewykorzystane akcje Czekania przepadają w momencie, gdy oddział jest po raz kolejny aktywowany (znaczniki zdejmowane są przed aktywacją).

9.1.1 Czekanie a priorytet celu

Priorytet Celu modelu wykorzystującego Czekanie jest przeniesiony na oddział, do którego należy model, na którego akcję reaguje. Na czas tej akcji Priorytet Celu nie może być w żaden sposób przeniesiony na inny model.

9.1.2 Akcje dostępne z Czekania

Jeśli nie jest napisane inaczej, z Czekania można wykonywać tylko następujące akcje:

- Strzał
- Atak w Walce Wręcz
- Szarża
- Kontrszarża
- Ucieczka
- Garda
- Ucieczka za Zastłonę
- Wykrywanie (wykorzystywane przeciw modelom ukrytym) – nie wymaga testu Dw na wyjście z Czekania

9.1.3 Rozliczanie akcji czekania

W wypadku reakcji na akcje nie wymagające rzutu kością, efekty akcji wykonywanych z czekania są wcielane w życie natychmiast.

Przykład: *Wolny Marine reaguje na ruch ukrytego Komandos Wilczarzy w jedyny dostępny sposób – próbując go Wykryć w czasie, gdy się porusza. Test Dowodzenia potrzebny do wykrycia poruszającego się modelu jest udany, Komandos Wilczarzy od tego momentu traci status ukrytego.*

W wypadku reakcji na akcje wymagające rzutu kością, akcja i reakcja traktowane są jako następujące równocześnie i wyniki ich działania są wcielane w życie w tym samym momencie.

Przykład 2: *Wolny Marine reaguje na strzał oddawany przez Huzara. Test Dowodzenia wymagany do wykorzystania zarezerwowanej akcji udaje mu się, Wolny Marine postanawia odpowiedzieć ogniem i również deklaruje oddanie Strzału. Wyniki strzałów Huzara i Wolnego Marine rozliczane są równocześnie, tak więc w efekcie wymiany ognia mogą zginąć obaj, jeden z nich lub żaden.*

Przykład 3: *Wolny Marine reaguje na strzał ze strzelby oddany przez Sierżanta Huzarów. Test Dowodzenia wymagany do wykorzystania zarezerwowanej akcji udaje mu się, Wolny Marine postanawia Uciec za Zastłonę – przesuwając się o swój Ruch zmniejszony o połowę, wychodząc tym samym spod wzornika strzelby – nie może więc być już trafiony. Oczywiście inne modele znajdujące się pod wzornikiem cały czas mogą zostać trafione.*

9.1.4 Ruch a czekanie

Ruch jest o tyle nietypowy, że 1) trwa, 2) w jego trakcie modele mogą tracić/zyskiwać LOS do poruszającego się modelu. W związku z tym wszystkie modele widzące poruszający się model muszą deklarować użycie czekania w stosunku do niego w momencie gdy 1) zobaczą go, 2) widzą go na początku akcji Ruch.

Reakcje są przez grupę takich modeli wykonywane jednocześnie.

Jeśli model A widzi model B na początku akcji Ruch wykonywanej przez model B, musi zadeklarować akcję przeciwko niemu na początku jego ruchu, później nie ma takiej możliwości aż do początku kolejnej akcji modelu B. Jeśli model B widzi kilka modeli – każdy z nich musi zadeklarować wykorzystanie czekania w tym samym czasie.

Jeśli w trakcie ruchu model B wejdzie w pole widzenia innych modeli (lub innego modelu), te mogą zadeklarować wykorzystanie czekania w momencie, gdy go zobaczą – znowu, wszystkie jednocześnie. Potem nie mają takiej możliwości, aż do początku kolejnej akcji modelu B. Może to oczywiście doprowadzić do sytuacji, w której na ruch modelu B najpierw zareagują np. modele A1 i A2, a potem (gdy ten wychyli się zza rogu) modele A3 i A4.

9.1.5 Ucieczka za zastłonę

Ucieczkę za Zastłonę można wykonać tylko z Czekania. Jeżeli Model znajdzie się pod wzornikiem może spróbować Ucieczki za Zastłonę. Udane wykorzystanie Czekania powoduje, że Model może się poruszyć o połowę cechy Ruch. Może też zdecydować się na pełny ruch o całą wartość R, uznaje się wtedy, że Model rzucił się, aby uniknąć ataku i należy go położyć w pozycji Przewrócony. Jeżeli w wyniku ruchu Ucieczki za Zastłonę model znalazł się poza wzornikiem broni nie ma ona na niego efektu.

9.2 WYKRYWANIE MODELI UKRYTYCH

9.2.1 Zasady dotyczące akcji Wykrywania

- Wykrywać może każdy model nie będący Spanikowanym.
- Żeby model mógł wykryć jednostkę Ukrytą, musi ją mieć w Polu Widzenia.
- Nie można wykrywać jednostek Ukrytych jeśli model wykrywający ma w zasięgu SR (oddziały podstawowe) lub PB (oddziały elitarne) wrogi model, nie mający statusu Ukrytego i nie będący w Walce Wręcz.
- Jeśli model wykrywający ma w swoim Polu Widzenia kilka modeli Ukrytych to może wypatrywać najbliższy Ukryty model z najbliższej jednostki (czyli z uwzględnieniem Priorytetu Celu).

9.2.2 Wykonywanie akcji Wykrywania

- Aby test się powiódł gracz musi wyrzucić na K20 tyle samo lub mniej ile wynosi wartość DW modelu wykrywającego ze wszelkimi bonusami i karami.
- Jeżeli test się nie powiedzie to akcja jest zmarnowana, za kolejną akcję model może spróbować ponownie.
- Jeżeli test się powiedzie to Model Ukryty traci status Ukrycia i może być atakowany przez dowolny przyjazny model bez ponownej potrzeby wykrywania.

9.2.3 Modyfikatory przy Wykrywaniu

- Przy teście Wykrywania od DW należy też odjąć poziom cechy Skradanie jednostki wykrywanej.
- Od cechy DW modelu wykrywającego odejmuje się przy teście poziom Osłony jaki posiada model Ukryty względem wykrywającego.
- Dym powoduje karę do wykrywania równą Poziomowi Dymu.
- Do wykrywania modeli Ukrytych stosuje się następujące modyfikatory wynikające z odległości dzielącej model wykrywający i wykrywany:
 - o Do 6 cali: +2
 - o Do 12 cali: +0
 - o Do 24 cali: -2
 - o Do 36 cali: -4 do DW
 - o Powyżej 36 cali: brak możliwości wykrywania

Przykład: Wenusjański Zwiadowca (DW 13) chce wykryć Intruza z Calisto (Skradanie: 2) oddalonego od niego o 17 cali. Jeśli ten będzie się znajdował w jego LOS będzie mógł próbować go wykrywać. Test wykrycia Zwiadowca będzie wykonywał na 9.

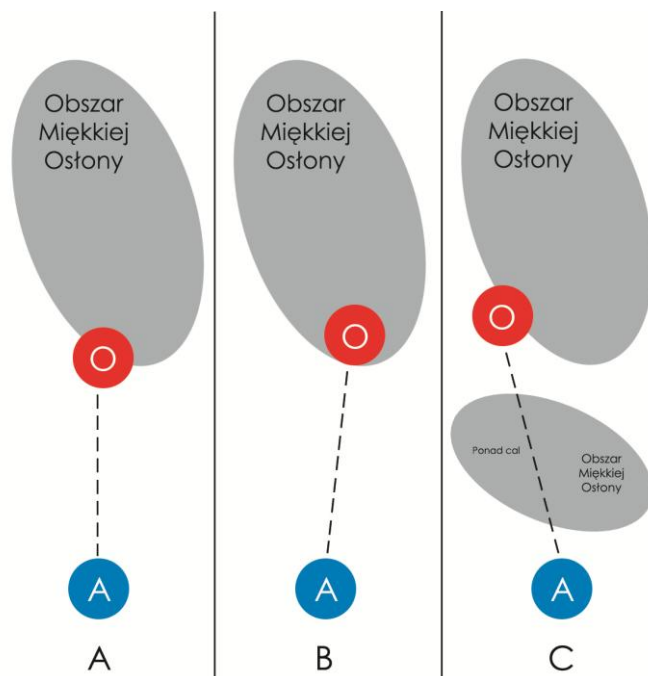
10. TEREN

Teren zasadniczo dzielimy na Teren Obszarowy i Przeszkody Terenowe. W niektórych wypadkach należy podjąć decyzję, czy jakiś element terenu (np. ruiny) traktujemy jako zbiór pojedynczych Przeszkód Terenowych, czy Teren Obszarowy. Różne elementy terenu wpływają na widoczność na stole, zmniejszając szansę na trafienie. Aby określić jaki modyfikator otrzymuje model strzelający do danego celu, należy poprowadzić między tymi modelami LOF, i zsumować wszystkie elementy przez które przebiega ta linia (patrz r.6.5).
Uwaga: Przedstawione poniżej zasady należy traktować jako ogólne – gracze, jeśli chcą, mogą sami umówić się przed bitwą jak należy traktować dane fragmenty terenu.

10.1 OBSZARY OSŁONY

Obszary Osłony są to wszystkie Osłony, które zajmują określoną powierzchnię stołu. W wypadku Obszarów Osłony wszystkie modele znajdujące się w tym obszarze traktowane są jednakowo, niezależnie od ich położenia względem różnych elementów Obszaru (drzew w lesie, fragmentów muru w obszarze ruin). Elementy te (np. mury budynków) mogą jednak blokować LOS, tym samym uniemożliwiając strzelanie (patrz 1.4.3), lub też uniemożliwiać przejście w danym miejscu takiego Obszaru (np. mur budynku). By model był traktowany jako będący w Obszarze Osłony, musi znajdować się w jej obrębie całą podstawką modelu. Jednak w przypadku, gdy model nie znajduje się w Obszarze Osłony, jednak LOF między wrogim modelem a nim przechodzi przez przynajmniej cał takiego terenu, jest traktowany jakby znajdował się w Obszarze Osłony (odpowiedniego rodzaju) i do jego trafienia stosowane są odpowiednie negatywne modyfikatory. Obszary Osłony nie utrudniają strzelania modelom Atakującym, które się w niej znajdują. A więc jeśli Atakujący i Obrońca znajdują się w jednym Obszarze Osłony, podczas wymiany ognia żaden z nich nie dostaje negatywnych modyfikatorów.

Przykład: W sytuacji A model Obrońcy (O) nie znajduje się całą podstawką w Obszarze Osłony i model Atakujący (A) nie ma negatywnych modyfikatorów do trafienia modelu O. W sytuacji B model O znajduje się całą podstawką w obrębie Obszaru Osłony i model A ma negatywne modyfikatory do trafienia modelu O. W sytuacji C model O nie znajduje się całą podstawką w Obszarze Osłony, jednak LOF przechodzi przez przynajmniej cał takiego terenu, a więc model O jest traktowany jakby znajdował się w Obszarze Osłony (tego obszaru, przez który przechodzi LOF).



Obszary Osłony mają wpływ na trzy aspekty gry – ruch modeli jak w nich jest możliwy, osłona jaką zapewniają i widoczność w ich głębi. Każdy obszar osłony powinien mieć określoną swoją wysokość, na jaką sięga. Przykładowe wysokości różnych Obszarów Osłony szukaj w rozdziale 10.1.4. Od tej zasady mogą być jednak wyjątki (patrz 10.4).

10.1.1 Poruszanie się przez Obszary Osłony

Teren może wpływać na ruch modeli – niektóre rodzaje terenu mogą być trudniejsze do przebycia od innych.

Teren Normalny: Po takim terenie Jednostki poruszają się bez żadnych przeszkód.

Teren Trudny: W czasie poruszania przez teren trudny, nie można w nim Biegać, Szturmować ani Skakać.

Teren Bardzo Trudny: W czasie poruszania przez teren trudny, cecha Ruch (R) modelu jest zmniejszona o -1. Modele w Pozycji Strzeleckiej, w ogóle nie mogą poruszać się w terenie bardzo trudnym, dodatkowo nie można w nim Biegać, Szturmować ani Skakać.

Teren Niedostępny: Żaden Model nie może przejść przez teren niedostępny o ile nie posiada Zdolności Specjalnych lub Specjalnego Wyposażenia umożliwiającego taki ruch.

Niskie i wąskie przejścia: Modele mogą swobodnie przechodzić pod przeszkodami, jeżeli szczelina jest równa co najmniej 1/2 wysokości Modelu wynikającej z jego rozmiaru - w innym wypadku musi być w pozycji strzeleckiej. Jeżeli przeszkoda jest mniejsza, niż 1/4 wysokości Modelu wtedy nie może on pod nią przejść wcale. Aby model mógł zmieścić się w przejściu, musi być ono wystarczająco szerokie, by zmieściła się w nim jego podstawka. Wyjątkiem są tu modele posiadające zdolność Sekcja Broni Ciężkiej – przejście musi być wystarczająco szerokie, by zmieściła się w nim podstawka modelu o Rozmiarze 2, jednak model nie może zakończyć swojej aktywacji w takim przejściu. Podczas pokonywania takich przeszkód nie wolno wykonywać akcji Bieg.

10.1.2 Obszary Osłony a osłona

Różne elementy terenu mogą dawać dodatkową osłonę modelom. Należy określić, jak duże modele mogą skorzystać z osłony oferowanej przez dany teren.

Rodzaje Obszarów Osłony:

Teren Normalny: Do modeli znajdujących się w takim terenie można strzelać bez przeszkód.

Obszar Miękkiej Osłony (lub Miękka Osłona): Modele znajdujące się w takim terenie traktowane są jakby były w Miękkiej Osłonie, do ich trafienia stosuje się modyfikator trafienia -2.

Obszar Twardej Osłony (lub Twarda Osłona): Modele znajdujące się w takim terenie traktowane są jakby były w Twardej Osłonie, do ich trafienia stosuje się modyfikator trafienia -3.

Obszar Fortyfikacji: Modele znajdujące się w takim terenie traktowane są, jakby były w Fortyfikacji, do ich trafienia stosuje się modyfikator trafienia -4.

10.1.3 Obszary Osłony a widoczność

Różne elementy terenu mogą utrudniać obserwację znajdujących się w nich lub za nimi modeli. Jeśli LOS przebiega przez obszar osłony, może się okazać że jest on przez nią blokowany. Taki teren blokuje też działanie broni wzornikowych, wykorzystujących wzorniki Miotacza Ognia i podobne. Jeśli np. Linia Widzenia może być poprowadzona przez 6 cali terenu, Miotacz Ognia nie może trafić modeli znajdujących się dalej niż 6 cali od punktu, w którym zaczyna się to ograniczenie.

Przykład: Jasiu strzela z Ciężkiego Miotacza Ognia do Zenka. Obaj znajdują się w gęstej dżungli. Jeśli Zenek jest do 6 cali od Jasia, zostanie trafiony normalnie. Jeśli znajduje się dalej niż 6

cali od niego, jest bezpieczny, napalm zatrzymał się na gęstych zaroślach.

Przykład 2: Jasiu strzela z Miotacza Ognia do Zenka. Zenek znajduje się w gęstej dżungli, Jasiu stoi na ścieżce. Ograniczenie widoczności zaczyna się na granicy dżungli. Jeśli Zenek jest bliżej niż 6 cali od granicy dżungli, ma dziś zły dzień. Jeśli Zenek jest głębiej, tym razem obejdzie się bez oparzeń.

Teren Normalny: Nie przeszkadza w poprowadzeniu Linii Widzenia.

Teren Utrudniający Obserwację: Linia Widzenia może być poprowadzona przez nie więcej niż 6 cali takiego terenu (wliczając w to obszar osłony w którym jest nasz model).

Teren Blokujący Pole Widzenia: Obejmuje zarówno Teren Obszarowy jak i wybrane Przeszkody Terenowe. Linia Widzenia nie może być poprowadzona przez taki teren.

10.1.4 Przykładowe opisy obszarów osłony

Wszystkie charakterystyki obszarów osłony opisane są w kolejności Poruszanie się/Osłona/Widoczność. Zasady te dotyczą wszystkie modele nie będące Pojazdami - w dziale dotyczącym Pojazdy (patrz r.12.1.1) będą opisane dodatkowe zasady poruszania się przez wybrane Obszary Osłony.

Teren Płaski: np. trawiasta równina czy asfaltowa droga. Teren Normalny ze względu na Ruch, Osłonę i Widoczność.

Las: Teren Trudny/Miękka Osłona/Teren Utrudniający Obserwację. Standardowa wysokość: 6 cali.

Dżungla: Teren Bardzo Trudny/Twarda Osłona/Teren Utrudniający Obserwację. Standardowa wysokość: 8 cali.

Gruzowiska: Teren Bardzo Trudny/Twarda Osłona/Teren Utrudniający Obserwację. Standardowa wysokość: 1-3 cale.

Obszary podmokłe (np. bagna, brody): Teren Bardzo Trudny/Teren Normalny/Teren Utrudniający Obserwację.

Obszary terenu luźnego (ruchome piaski, zaspy śnieżne): Teren Bardzo Trudny/Teren Normalny/Teren Normalny.

Obszary wodne Teren Niedostępny (za wyjątkiem poduszkowców i modeli o Ro ≥ 5)/Teren Normalny/Teren Normalny.

Budynki i ruiny: Teren Normalny/Twarda Osłona/Teren Utrudniający Obserwację. Z broni ze wzornikiem pośrednim (strzelby, miotacze ognia, granatniki itp.) możemy strzelać do środka Budynków tylko jeśli model strzelający może wyznaczyć LOS do jakiegokolwiek modelu wewnątrz budynku (nie dotyczy strzelania z moździerzy). Modele stojące przy oknach lub otworach strzelniczych nie mają też negatywnych modyfikatorów z tego obszaru osłony przy strzelaniu do modeli wewnątrz. Standardowa wysokość: 3 cale na piętro.

Fortyfikacje: Teren Normalny/Fortyfikacja/Teren Utrudniający Obserwację. Z broni z cechą Ogień Pośredni i bronią wzornikową (strzelby, miotacze ognia itp.) możemy strzelać do środka Fortyfikacji tylko jeśli model oddający strzał dotyka podstawką Fortyfikacji w miejscu gdzie wyznaczone są okna lub otwory strzelnicze. Modele stojące przy oknach lub otworach strzelniczych nie mają też negatywnych modyfikatorów z tego obszaru osłony przy strzelaniu do modeli wewnątrz. Standardowa wysokość: 3-4 cale.

Okopy, kratery i leje po bombach: Teren Normalny/Twarda Osłona/Teren Normalny. Obszary tego typu dają osłonę tylko modelom znajdującym się w nich, więc jeśli LOF przebiega przez taki Obszar, ale cel znajduje się poza nim, to strzelający nie otrzymuje negatywnych modyfikatorów za ten Obszar.

Drut kolczasty: Teren Bardzo Trudny/Teren Normalny/Teren Normalny.

10.2 PRZESZKODY TERENOWE

Przeszkodami terenowymi będą nazywane wszystkie elementy terenu takie jak: pojedyncze mury, beczki, samotne drzewa itp. Gracze przed bitwą powinni ustalić, które z nich zasłaniają modele o danym Ro na tyle, by dawały im osłonę. Sugerujemy, by takie przeszkody zasłaniały około 50% modelu o danym Ro. Dodatkowo, by model był traktowany jako zasłonięty przez Przeszkodę Terenową, musi znajdować się do 1" od niej, a LOF między nim a modelem strzelającym musi przebiegać przez tę Przeszkodę. Modyfikatory trafienia modelu będącego zasłoniętego przez Przeszkodę Terenową zależą od materiału, z którego jest wykonana:

Miękka Osłona: Deski, drzewa, beczki itp. Modele zasłonięte przez tego typu Przeszkody terenowe traktowane są jakby były w Miękkiej Osłonie, do modeli będących w niej stosuje się modyfikator trafienia -2.

Twarda Osłona: Murki, worki z piaskiem, betonowe przeszkody, kupy kamieni, okopy: Modele zasłonięte przez tego typu Przeszkody terenowe traktowane są jakby były w Twardej Osłonie, do modeli będących w niej stosuje się modyfikator trafienia -3.

Elementy Fortyfikacji: Pozostałości umocnionych murów, zbrojone szyby, elementy o wyjątkowej wytrzymałości: Modele zasłonięte przez tego typu Przeszkody terenowe traktowane są jakby były w Obszarze Fortyfikacji, do modeli będących w niej stosuje się modyfikator trafienia -4.

Jeśli model jest ponad 1 cal od Przeszkody Terenowej, traktowany jest jakby był w Przesłonie. Jeżeli Model jest w bezpośrednim kontakcie z przeszkodą równą bądź mniejszą od jego Rozmiaru (Ro) to poświęcając jedną Akcję może pokonać taką przeszkodę. Gracze powinni przed grą ustalić, jakie przeszkody da się w ten sposób przebyć, jakie są za duże na to i trzeba poświęcić więcej Akcji a jakie są na tyle małe, że zupełnie nie wpływają na ruch Modeli. Niektóre modele są na tyle duże że trudno im się ukryć za Przeszkodami Terenowymi – w wypadku modeli o Ro4+, muszą być zakryte przez tą Przeszkodę przynajmniej w 50%, aby być zasłonięty przez tą przeszkodę. Gracze mogą jednak przed grą samodzielnie ustalić, w jaki sposób duże modele będą się mogły chować za Przeszkodami Terenowymi.

10.3 PRZESŁONY

Są to wszystkie przeszkody terenowe, znajdujące się powyżej 1" od celu lub modelu strzelającego, oraz wszystkie modele znajdujące się w LOF. Za każdy element przesłony w LOF, strzelający otrzymuje ujemny modyfikator -1.

10.4 OSŁONA A WYSOKOŚĆ

Gracze mogą się umówić, że modele strzelające ze znacznej wysokości (np. znajdujące się na wyższych piętrach budynków czy wysokich wzgórzach) ignorują negatywne modyfikatory strzelając do modeli znajdujących się w danym Obszarze Osłony (np. leju po bombie, kraterze itp.), lub też nie dostają negatywnych modyfikatorów jeśli ich LOF podczas strzelania przebiega przez niskie domki, gruzowiska czy też Przeszkody Terenowe takie jak murki, płoty itp.

11. ZASADY ŚRODOWISKOWE

Poniżej zaprezentowane zostały zasady odzwierciedlające warunki środowiskowe panujące między innymi w dżunglach Wenus, na pustyniach Marsa lub w podziemiach Merkurego. Każdy z rodzajów terenu charakteryzuje się własnymi zasadami, podzielonymi na warunki środowiskowe ogólne i szczegółowe. Warunki ogólne są zbiorem generalnych zasad charakteryzujących warunki danego typu środowiska. Zasady szczegółowe są zależne od poziomu terenu – poziomy te są ustalane obowiązkowo dla dżungli, tundry i pustyni, i wynoszą od 1 do 4. W wypadku gdy jakaś jednostka posiada umiejętność Survival, stosujemy dla niej zasady szczegółowe z poziomu równego poziom stołu minus poziom umiejętności Survival danej jednostki. Tak więc oddział z ST 4 w dżungli lvl 2 stosuje zasadę Szkolenia Specjalnego (czyli lvl -2). Oddział z ST 1 na pustyni lvl 3 stosuje się do zasad z lvl 2.

11.1 CIEMNOŚĆ I PORY DNIA

Gracze mogą zdecydować że bitwa będzie się toczyć podczas dowolnej wybranej pory dnia (dzień, noc, zmierzch, świt). Zasady można wykorzystywać na wszystkich stołach (wtedy kumulujemy ograniczenia LOS występujące już na danym stole) oprócz podziemi, gdzie tylko wybieramy, czy podziemia są oświetlone, czy też nie.

Dzień

Normalna gra, bez ograniczeń widoczności (poza tymi wynikającymi z zasad stołu).

Noc

Do trafienia i wykrywania celów położonych w różnych zasięgach stosujemy następujące modyfikatory (kumulatywne ze wszystkimi innymi modyfikatorami):

- PB: -1
- SR: -2
- MR i dalsze: brak widoczności

Zmierzch

Gra rozpoczyna się na warunkach dziennych. W wypadku gdy któryś z graczy podczas rzutu na inicjatywę wyrzuci odpowiedni wynik (20 w pierwszej turze, potem 19 w drugiej, 18 w trzeciej i tak co jeden mniejszy w każdej następnej) zapada zmierzch. Stosujemy wtedy zasady nocy, z tym że w najbliższej turze widoczność jest ograniczona do zasięg MR (z modyfikatorem -3). W następnej turze, aż do końca gry, widoczność jest identyczna jak w zasadach nocy.

Świt

Gra rozpoczyna się an warunkach nocnych. W wypadku gdy któryś z graczy podczas rzutu na inicjatywę wyrzuci odpowiedni wynik (20 w pierwszej turze, potem 19 w drugiej, 18 w trzeciej i tak co jeden mniejszy w każdej następnej) nastaje świt. Stosujemy wtedy zasady nocy, z tym że w najbliższej turze widoczność jest ograniczona do zasięg MR (z modyfikatorem -3). W następnej turze, aż do końca gry, widoczność jest identyczna jak w dzień.

11.2 PODZIEMIA

Gracze mogą zdecydować że cała bitwa będzie się toczyć w podziemiach, lub też że będą one częścią innego pola bitwy (dając w ten sposób dwa poziomy stołu). Dowolny model, który może normalnie wejść do podziemi, może się tam przenieść z wyznaczonego miejsca na stole, poświęcając na to jedną akcję.

Warunki środowiskowe ogólne:

Ciasnota – do podziemi mogą wejść modele o Ro maksymalnie 3. Niektóre obszary mogą być oznaczone przez graczy jako węższe i mniejsze niż reszta – mogą tam wejść modele o maksymalnym Ro 2. Do podziemi nie mogą wjeżdżać pojazdy i kawaleria.

Walka pod ziemią – w podziemiach nie działają następujące umiejętności: Desant (w tym Templariuszy Koła), Infiltracja (wszystkie poziomy), Trening Partyzancki (wszystkie poziomy), Siatka Szpiegowska, Rekonesans (wszystkie poziomy) i Niewidoczny Zabójca (nadal zapewnia zdolność Skradanie: 6, ale model taki musi zacząć grę jak inne modele). Zabroniony jest jakiegokolwiek ruch w powietrzu (czyli plecaki odrzutowe, pojazdy latające etc.). Nie można wzywać wsparcia artyleryjskiego.

Mrok – gracze mogą zdecydować, że podziemia w których toczy się gra są oświetlone, lub też że panuje w nich mrok. Stosowane są w nich wtedy zasady nocy, opisane poniżej.

Wystawianie jednostek – w przeciwieństwie do otwartych przestrzeni, jednostki nie są wystawiane z kart rozstawienia. Zamiast tego, jednostka jest umieszczana modelami na stole przy wyznaczonej do rozstawienia krawędzi, a następnie aktywowana. Gdy zakończy się jej aktywacja, przeciwnik wystawia i aktywuje w ten sposób swoją jednostkę itd.

11.3 TUNDRA

Warunki środowiskowe ogólne:

Uwaga: Modele ze zdolnością *Survival Training* (min. 2) lub *Survival Training: Tundra* (dowolny) traktują obszary lasu jako *Teren Normalny z punktu widzenia ruchu*.

Warunki środowiskowe szczegółowe:

-2 - Piechota Górská – jednostka może, zamiast normalnie, być wystawiona w Kroku 4, do 9" poza swoją strefą rozstawienia, tak jakby miała zdolność Rekonesans (jeżeli już posiada tą zdolność, dodaje kolejne 6" do swojego rozstawienia).

-1 - Partyzanci – jednostka może, zamiast normalnie, być wystawiona w Kroku 4, do 6" poza swoją strefą rozstawienia, tak jakby miała zdolność Rekonesans (jeżeli już posiada tą zdolność, dodaje kolejne 3" do swojego rozstawienia).

0 - Brak jakichkolwiek ograniczeń

1 - Głęboki Śnieg* – nie można wykonywać akcji Szturmu.

2 - Dotkliwe Zimno – DW jest zmniejszone o 1 pkt.

Głęboki Śnieg* – nie można wykonywać akcji Biegu i Szturmu.

3 - Dotkliwe Zimno – DW jest zmniejszone o 1 pkt.

Głęboki Śnieg* – nie można wykonywać akcji Biegu i Szturmu. Bazowy R modeli z P >20 nie może być większy od 3.)

4 - Dotkliwe Zimno – DW jest zmniejszone o 2 pkt.

Głęboki Śnieg* – nie można wykonywać akcji Biegu i Szturmu. Bazowy R modeli z P >19 nie może być większy od 3.

* Wyjątkiem od tej zasady są pojazdy gąsienicowe i wszystkie modele, które ignorują negatywne modyfikatory terenu po jakim się poruszają (pojazdy latające, poduszki, modele z lewitacją, modele z plecakami odrzutowymi etc).

11.4 DŻUNGLA

Warunki środowiskowe ogólne:

Gęsta Roślinność - LOS 18". Wszystkie modele znajdujące się w odległości powyżej 6 cali są traktowane jakby były Przesłonięte (z tym że modyfikator wynosi -2).

Uwaga: *Przesłona wynikająca z tej zasady nie odnosi się do zasad morale. Jeśli model jest tylko tak przesłonięty, na potrzeby testów morale jest traktowany jak model nie będący w żadnej osłonie.*

Obszary Gęstej Dżungli (skupiska drzew etc.) – są traktowane jak Obszar Dżungli (patrz r. 10.1.4), dodatkowo nie można w nich desantować ze śmigłowca.

Uwaga: *Modele ze zdolnością Survival Training (min. 2) lub Survival Training: Dżungla (dowolny) traktują obszary Gęstej Dżungli jako Teren Trudny z punktu widzenia ruchu.*

Korony drzew – na całym terenie dżungli nie działa umiejętność Desant, oraz zabronione są jakiegokolwiek formy ruchu w powietrzu (w tym plecaki odrzutowe etc) – możliwe jest jednak desantowanie ze śmigłowca (poza Obszarami Gęstej Dżungli) oraz zrzut Kapsuły Desantowej.

Pojazdy – Pojazdy kołowe i poduszki mogą poruszać się jedynie po wyznaczonych drogach (poduszki dodatkowo po terenach wodnych), pojazdy kroczące i gąsienicowe nie mogą się poruszać po obszarach gęstej dżungli, na obszarze dżungli mają R/2 (za wyjątkiem pojazdów gąsienicowych, które poruszają się z pełnym R). Jedyną zasadą szczegółową stosowaną wobec pojazdów jest Wysoka Wilgotność.

Warunki środowiskowe szczegółowe:

-2/-3 - Zaawansowane Szkolenie Specjalne – jak poniżej, plus jednostka dostaje zdolność Zasadzka

-1 - Szkolenie Specjalne – jednostka dostaje zdolność Kamuflaż - jeśli ją już ma, podwaja wszystkie modyfikatory z niej wynikające.

0 - Brak jakichkolwiek ograniczeń

1 - Wysoka wilgotność - JAM mniejszy o 1

Ograniczona mobilność - nie można wykonywać akcji Szturmu.

2 - Wysoka wilgotność - JAM mniejszy o 1

Ograniczona mobilność - nie można wykonywać akcji Biegu i Szturmu.

3 - Wysoka wilgotność - JAM mniejszy o 1

Ograniczona mobilność – Maksymalna bazowa ilość R wynosi 3, nie można wykonywać akcji Biegu i Szturmu.

Zmęczenie – WW i WS są zmniejszone o 1 pkt. za każdy punkt pancerza powyżej 19.

4 - Wysoka wilgotność - JAM mniejszy o 2

Ograniczona mobilność – Maksymalna bazowa ilość R wynosi 3, nie można wykonywać akcji Biegu i Szturmu.

Zmęczenie – WW i WS są zmniejszone o 2 pkt. za każdy punkt pancerza powyżej 19.

11.5 PUSTYNIA

Warunki środowiskowe ogólne:

Ruchome Piaski - są traktowane jako Obszary Terenu luźnego (patrz r.10.1.4). Mają rozmiar d. wzornika wybuchu. Oddziały ze zdolnością *Survival: Pustynia* (X) traktują je jako Teren Trudny.

Burza piaskowa - LOS 12", JAM spada dodatkowo o 1, zasięg dowodzenia spada o 2 cale. Nie można wykonywać akcji biegu i szturm, nie można również wykonywać akcji Desant (za wyjątkiem teleportacji Templariuszy Koła, Walkirii i

Kapsuły Desantowej). Maksymalna bazowa wartość cechy R dla każdego modelu może wynosić 4. Zabronione są wszelkie formy ruchu w powietrzu, takie jak latanie, plecaki odrzutowe, desant ze śmigłowca itp. Burza wybucha gdy dowolny z graczy rzuci wynik potrzebny lub większy podczas rzutu na inicjatywę (patrz tabela poniżej). Burza trwa dwie tury, tj. turę w której się zaczęła i następną, zaczyna się tylko raz na grę. Oddziały ze dolnością Survival: Pustynia (X) mogą biegać i szturmować podczas burzy piaskowej.

Elementy zmienne na pustyni

Poziom Pustyni	Burza piaskowa	Ilość Ruchomych Piasków
Poziom 1	Od wyniku 20	2
Poziom 2	Od wyniku 19	4
Poziom 3	Od wyniku 18	6
Poziom 4	Od wyniku 17	8

Warunki środowiskowe szczegółowe:

-3 - Dziecko Pustyni: jak poniżej plus oddział potrafi dobrze wykorzystać teren i słońce. Przed rozstawieniem kart wybierz losowo jedną z bocznych krawędzi. Jest to strona z której świeci słońce. Jeśli przedłużona linia strzału do nich przebiega przez krawędź gdzie jest słońce, to do ich trafienia stosujemy dodatkowy modyfikator -2, kumulujący się z wszystkimi innymi (nie działa w czasie burzy).

-2 - Nomad: jak poniżej, plus oddział może normalnie wykonywać akcje Biegu i Szturmu podczas Burzy Piaskowej. Dodatkowo podczas pierwszej tury oddział jest traktowany jakby był w Kamuflażu, czyli nie można reagować z czekania na jego ruch etc.

-1 - Szkolenie Przetrwania: Oddział traktuje ruchome piaski jako Teren Trudny. Nadal nie może w nich Biegać, Szturmować i Skakać.

0 - brak ograniczeń do JAM

1 - Pył - JAM mniejszy o 1.

2 - Pył - JAM mniejszy o 2.

3 - Pył - JAM mniejszy o 3.

4 - Pył - JAM mniejszy o 3.

12. POJAZDY

12.1 ZASADY OGÓLNE

Przód modelu: Jeśli nie jest napisane inaczej Przód Pojazdu to 180 stopni pole z przodu Modelu. 180 stopni za jego plecami określamy jako tył Modelu.

Pole Widzenia (LOS): Jeśli nie jest napisane inaczej to Pole widzenia obejmuje pole 360 stopni wokół modelu.

Pole Ostrzału (FOF): Pole ostrzału dla każdej z broni jest indywidualnie podane przy każdym pojeździe. Pole ostrzału sprawdzamy z punktu zamocowania broni, natomiast zasięg broni od krawędzi obrysu lub krawędzi podstawki pojazdu na linii strzału prowadzonej od punktu zamocowania broni do środka walca celu.

Profil Pojazdu: Każdy pojazd ma swój własny Profil. Profil ten może obejmować tylko część charakterystyk pojazdu – np. Pancierz, Ruch i Żywotność. W wypadku jeśli profil pojazdu nie podaje charakterystyki potrzebnej do wykonania określonej akcji (np. Strzał), wykorzystujemy odpowiednią charakterystykę załoganta wykonującego daną akcję. Celem każdego rodzaju ataku jest sam pojazd, nigdy nie mogą być trafieni załoganci, chyba, że zasada szczegółowa stanowi inaczej.

Pojazdy nie mogą przyjmować Pozycji Strzeleckiej, Czołgać się, Uciekać za Zasłonę, Skakać czy Wspinać się. Nie mogą też wykonywać Akcji Specjalnych takich jak Bieg, Szturm (i inne Akcje Specjalne)

12.1.1 Typy pojazdów

Typy pojazdów przedstawiają się następująco: Kołowe, Kroczące, Gąsienicowe, Poduszkowe i Latające. W opisie każdego typu pojazdu wyszczególniony jest jego rodzaj (tj. krótki opis), skręt (liczba stopni o które może obrócić się pojazd w jednej akcji Ruch) i wpływ terenu (ograniczenia jakie obowiązują dany typ pojazdów odnośnie poruszania się po różnych typach terenu – w tym dodatkowe ograniczenia dla wybranych typów Obszarów Osłony).

Kołowe: Ten typ reprezentują klasyczne pojazdy kołowe.

Skręt: 90°

Wpływ terenu: Mogą poruszać się po terenie Trudnym bez żadnych ograniczeń. Nie mogą poruszać się po terenie Bardzo Trudnym, Niedostępnym i pokonywać Przeszkód Terenowych. W lesie, gruzowiskach i obszarze terenu luźnego lub podmokłego poruszają się z połową R. Nie mogą wjeżdżać na obszar dżungli.

Gąsienicowe: Czyli większość czołgów w świecie Warzone.

Skręt: 180°

Wpływ terenu: Mogą poruszać się po terenie Trudnym bez żadnych ograniczeń, i po terenie Bardzo Trudnym z -1 do R. Nie mogą poruszać się po Niedostępnym. Mogą poruszać się przez pionowe przeszkody terenowe, które są nie wyższe niż połowa fizycznej wysokości modelu.

Kroczące: Wszelkiego rodzaju broje wspomagane i łaziki w rodzaju Imperialnego Hurricane.

Skręt: 180°

Wpływ terenu: Mogą poruszać się po terenie Trudnym bez żadnych ograniczeń, i po terenie Bardzo Trudnym z -1 do R. Nie mogą poruszać się po Niedostępnym. Mogą poruszać się przez pionowe przeszkody terenowe, które są nie wyższe niż połowa fizycznej wysokości modelu (maks. 2 cale). Na obszarze terenu luźnego, podmokłego i dżungli poruszają się z połową R.

Poduszkowe: Szybkie i zazwyczaj lekko opancerzone pojazdy

Skręt: 180°

Wpływ terenu: Poduszkowce mają zdolność Lewitacja. Mogą poruszać się normalnie niezależnie od typu terenu, ale nie mogą pokonywać pionowych Przeszkód Terenowych wyższych niż 1 cal. W lesie i gruzowiskach poruszają się z połową R. Nie mogą wjeżdżać na obszar dżungli.

Latające: Pojazdy w tej kategorii są w stanie osiągać zarówno olbrzymią szybkość jak też znaczny pułap. Nie mogą jednak wlatywać w obszary osłony, a jedynie przelatywać nad nimi.

Skręt: 90°

Wpływ terenu: Ignorują ograniczenia terenowe.

12.2 ZAŁOGA POJAZDU

- Kierowca (w wypadku pojazdów jednoosobowych jedyny członek załogi – niezależnie od nazwy – jest Kierowcą). Jest on odpowiedzialny za ruch pojazdu i użycie jego wyposażenia, w tym obsługiwanego przez niego broni.

- Pozostali członkowie załogi pełnią funkcje wyszczególnione w zasadach pojazdu – np. Strzelec odpowiada za wskazane w zasadach pojazdu uzbrojenie, i tylko on może używać tej broni.

- Członkowie załogi pojazdu wykonują akcję w następujący sposób: kierowca wykonuje jedną akcję, następnie (w dowolnej kolejności) po jednej akcji wykonują pozostali członkowie załogi. Powtarzamy ten cykl do momentu, gdy wszyscy członkowie załogi wykonają swoje 3 akcje. Jeśli kierowca (lub inny członek załogi) nie robią nic, gdy przyjdzie ich kolej – akcja przepada,
- Tylko Kierowca może poświęcać akcje na Ruch pojazdem. Jeśli pojazd straci Kierowcę, pojazd nie może się poruszać.
- Po śmierci jednego załoganta, inni mogą się przesiąść na jego miejsce, by pełnić jego funkcję – wymaga to poświęcenia akcji przez innego załoganta.
- Każdy z członków załogi pojazdu może niezależnie wykonać akcję Czekania. Rozliczane są również indywidualnie dla każdego załoganta. Akcje z czekania są wykorzystywane bez kary za ruch pojazdu.

12.2.1 Wysiadanie i wsiadanie do pojazdu

Załoga pojazdu nie może wysiadać i wsiadać do pojazdu. Załoga pojazdu zawsze zaczyna grę w pojeździe.

12.3 POJAZDY I PORUSZANIE SIĘ

Akcja Ruchu Pojazdu różni się nieco od tych akcji ruchu innych modeli. Kierowca jest odpowiedzialny za prowadzenie i utrzymanie kontroli nad pojazdem. Tylko kierowca może wydawać akcje na Ruch pojazdu. Aby pokierować pojazdem kierowca musi poświęcić jedną Akcję. Odległość na jaką Pojazd może się ruszyć w jednej akcji jest podana w Profilu pojazdu. Pojazd zawsze porusza się po linii prostej.

12.3.1 Skręt

Pojazdy są ograniczone do jednego Skrętu podczas jednej akcji Ruchu. Skręt ten może odbyć się w dowolnym momencie akcji Ruch, a maksymalny kąt skrętu zależy od Typu pojazdu.

12.2.2 Wsteczny

Pojazd na wstecznym może poruszyć o połowę wartości R do tyłu i wykonać podczas tego ruchu jeden Skręt na akcję.

12.2.3 Strzał w ruchu

Kierowca pojazdu może zamiast zwykłej akcji Ruch wykonać akcję Strzału w Ruchu. W takim przypadku ruchu modelu wykonywany jest normalnie, a po jego zakończeniu w ramach tej samej akcji Kierowca może oddać strzał z obsługiwanej przez siebie broni z modyfikatorem -4.

12.3.4 Ruch pomiędzy przyjaznymi Modelami

Przy pojazdach obowiązują dokładnie takie same ograniczenia jak przy innych modelach.

12.3.5 Ruch pomiędzy Wrogimi Modelami

Przy pojazdach obowiązują dokładnie takie same ograniczenia jak przy innych modelach. Wyjątkiem są pojazdy o rozmiarze 4 lub więcej, które mogą wykonywać akcję Roztrącania.

12.3.6 Ruch a Teren

Wpływ terenu na pojazdy został podany przy każdym Typie pojazdu.

12.4 POJAZDY I WALKA STRZELECKA

Wszystkie pojazdy obowiązują normalne zasady Strzału. Stosuje się również dodatkowe reguły:

12.4.1 Strzelanie z poruszającego się pojazdu

Członkowie załogi pojazdu wykonujący akcję Strzał z poruszającego się pojazdu otrzymują modyfikator -4 do WS. Kumuluje się on ze wszystkimi innymi modyfikatorami. Nie można użyć Miotaczy Ognia i Miotaczy Gazu z pokładu poruszającego się pojazdu.

Pojazd uważamy za poruszający się, jeśli w akcji, w której oddawany jest strzał, pojazd wykonał Ruch.

12.5 POJAZDY I WALKA WRĘCZ

W Walce Wręcz do pojazdów stosuje się następujące zasady:

- Załoga jest całkowicie chroniona przed atakami w Walce Wręcz i ewentualnymi obrażeniami. Wszelkie trafienia otrzymuje pojazd, chyba, że zasada szczegółowa mówi inaczej,
- Pojazdy o Rozmiarze 4 lub większym mogą wykonać Roztrącanie.
- Szarżę mogą wykonywać te pojazdy, które są wyposażone w Broń do Walki Wręcz, lub których załoganci są wyposażeni w Broń do Walki Wręcz.

12.6 POJAZDY A MORALE

Pojazdy nie podlegają żadnym zasadom morale.

12.7 USZKODZENIA I ZNISZCZENIE POJAZDU

12.7.1 Uszkodzenie pojazdu

Pojazd który w wyniku ataku przeciwnika traci punkt Żw, musi dodatkowo wykonać rzut k20 na tabelę uszkodzeń pojazdów. Rzut wykonuje się oddzielnie za każdą zadaną pojazdowi ranę. Pojazdy pozbawione umiejętności Ciężki Pancernik nie muszą rzucać na tą tabelę.

Tabela uszkodzeń pojazdów

Wynik rzutu*	Rodzaj uszkodzenia
1-3	Brak efektu
4-7	Uszkodzenie sterowania: promień skrętu pojazdu jest zmniejszany o połowę, drugie trafienie w tą lokację oznacza brak możliwości skręcania
8-10 **	Uszkodzenie konstrukcji: P pojazdu zostaje zmniejszone o 3. Kolejne trafienie powoduje kolejną stratę 3 punktów P. Trzecie wylosowanie tego wyniku powoduje zniszczenie pojazdu.
11-14	Uszkodzenie broni: JAM broni (wybierz losowo jeśli posiada więcej niż jedną) zostaje zwiększony o 5. Kolejne trafienie w tą samą broń powoduje jej całkowite zniszczenie.
15-17	Uszkodzenie napędu: R pojazdu zostaje zmniejszony o 1/2. Kolejne uszkodzenie tej lokacji oznacza, że pojazd nie może wykonywać akcji ruchu.
18-20	Trafiony załogant: losowo wybrany załogant otrzymuje trafienie o Dam/2 broni która spowodowała uszkodzenie pojazdu. Pojazdy sterowane przez AI w wyniku wylosowania tej lokacji tracą na stałe 1 A bez wykonywania testu P.

* Jeśli ponownie została wylosowana lokacja która została już całkowicie zniszczona powtórz rzut do uzyskania wyniku który jest odpowiedni dla innej lokacji.

** wartość P jest odejmowana dopiero w następnym skutecznym ataku na pojazd.

Przykład: Pojazd o wartości P 20 zostaje trafiony w wyrzutnię rakiet o Dam 16x2. W wyniku testu P wylosowane zostają wyniki 7 i 3, czyli pojazd otrzymuje 1 ranę. Tabela uszkodzeń pojazdów wskazuje na wynik Uszkodzenie konstrukcji co zmniejsza P pojazdu do 17. W takiej sytuacji wynik rzutu na P = 6 także oznaczałby porażkę, jednak nie jest to kolejny atak więc efekt uszkodzenia nie jest brany pod uwagę w tej akcji atakującego modelu. Jeśli broń zamiast mnożnika obrażeń posiadałaby mnożnik trafienia np. x2, to rzut na tabelę uszkodzenia należałoby wykonać przed rozpatrzeniem testu P drugiego celnego trafienia w tej akcji.

12.7.2 Zniszczenie pojazdu

Jeśli pojazd zostaje zniszczony w wyniku sprowadzenia jego Żw do 0 lub w wyniku efektu tabeli uszkodzeń pojazdu należy wykonać wynik na tabelę zniszczenia pojazdów.

Tabela zniszczenia pojazdu

Wynik rzutu*	Efekt
1-5	Wrak pojazdu zostaje na polu bitwy. Jest traktowany jak teren niedostępny i zapewnia twardą osłonę. Załoga pojazdu jest usuwana ze stołu, natomiast jeśli pojazd był transporterem, Modele Transportowane muszą opuścić pojazd zgodnie z zasadami Wyładunku z Transportera, automatycznie otrzymują status Przeciśnięcia Ogniem.
6-15	Wrak pojazdu pozostaje na stole. Załoga pojazdu jest usuwana ze stołu, a jeśli pojazd był Transporterem, wszystkie Modele Transportowane otrzymują pojedyncze trafienie o Dam 10, muszą opuścić pojazd zgodnie z zasadami Wyładunku z Transportera, automatycznie otrzymują status Przeciśnięcia Ogniem.
16-20	Wrak pojazdu pozostaje na stole. Wszyscy członkowie Załogi, jak i Modele Transportowane, giną.

12.8 TRANSPORTERY OPANCERZONE

Pojazdy przeznaczone do transportu piechoty mają stosowną informację w swoich zasadach specjalnych, wraz z liczbą modeli o Ro 2, jakie mogą być przewożone. Tylko modele będące członkiem oddziału do którego dokupowany jest transporter, wraz z dołączonymi modelami pojedynczymi, mogą przebywać w transporterze. Modele będące wewnątrz Transportera (ale nie będące Załogą pojazdu) są uważane za Modele Transportowane, pozostałe modele są Załogą Pojazdu.

12.8.1 Załadunek do transportera.

- Model, który chce wejść do transportera musi być w Bezpośrednim Kontakcie z modelem Transportera i poświęcić jedną akcję na załadowanie się.

- Gdy Model wejdzie do transportera jego aktywacja uważana jest za zakończoną.

- Modele mogą wchodzić do transportera w dowolnej kolejności. Mogą też rozpocząć grę już w Transporterze. Kiedy pierwszy model znajdzie się w transporterze, rozpoczyna się Załadunek. W czasie jego trwania Transporter Piechoty nie może wykonywać akcji Ruch. Od tej pory wszystkie pozostałe modele z tego oddziału muszą dążyć do załadowania się do Transportera Piechoty. Może się zdarzyć, iż nie wszystkie Modele z danej jednostki będą w stanie wejść do Transportera Piechoty w tej samej aktywacji. Może to być wynikiem np.: opóźnień w załadunku, braku wystarczającej ilości miejsca. Modele te pozostają poza transporterem i muszą w kolejnych aktywacjach dążyć do załadowania się do Transportera Piechoty, w którym znajduje się reszta ich oddziału.

- Zasięg dowodzenia Dowódcy w transporterze jest liczony od środka modelu Transportera Piechoty, w którym znajduje się Dowódca.

- Jeśli na początku aktywacji Jednostki wśród modeli Transportowanych nie ma dowódcy oddziału to są oni automatycznie poza Zasięgiem dowodzenia niezależnie w jakiej odległości od Transportowca znajduje się ich Dowódca. Modele takie mogą wysiąść z Transportowca i Jeśli nie znajdują się w Zasięgu Dowodzenia to ponoszą wszystkie kary z tego tytułu.

- Wrogie Modele nie mogą wchodzić do Transportera.

- Modele wewnątrz Transportowca nie mogą wykonywać żadnych akcji poza wyjściem z Transportera.

12.8.2 Podróżowanie w Transporterze.

Jeżeli nie jest napisane inaczej w Profilu pojazdu, Modele wewnątrz Transportera są uważane za chronione, nie mogą zostać wyznaczone za cel jakiegokolwiek ataku. Nie mogą zostać bezpośrednio ranione chyba, że sam Transporter zostanie zniszczony.

12.8.3 Aktywacja Jednostki Transportowanej

Jednostka, której wszystkie, lub chociaż część modeli znajduje się w Transporterze aktywuje się na normalnych zasadach. W czasie aktywacji takiej jednostki Gracz może zdecydować czy i w jakiej ilości wysadzi modele z Transportera (może zdecydować, że żaden model nie wysiądzie).

12.8.3 Wyładunek z transportera

W aktywacji modelu Transportera gracz może zdecydować, że rozpocznie Wyładunek oddziału z Transportera. By Wyładunek był możliwy, pojazd nie może znajdować się w ruchu (czyli w akcji, w której model chce opuścić transporter, Kierowca Transportera nie może wykonać akcji Ruch lub Strzał w Ruchu). Model chcąc wyjść z transportera poświęca na to jedną akcję i jest umieszczany w odległości 3 cali od brzegu modelu Transportera. Gdy gracz zakończy Wyładunek pierwszego modelu, przechodzi do kolejnych modeli w oddziale, aż do momentu, gdy wszystkie modele z oddziału opuszczą Transporter. Dopiero wtedy Wyładunek jest zakończony, a aktywacja oddziału i Transportera jest kontynuowana normalnie, jeśli zostały im do wykorzystania jeszcze jakieś akcje (czyli cały oddział musi wysiąść z Transportera, zanim ten będzie mógł dalej się poruszać). Kolejność aktywacji modeli po zakończeniu Wyładunku jest dowolna i nie musi być zgodna z kolejnością w czasie Wyładunku.

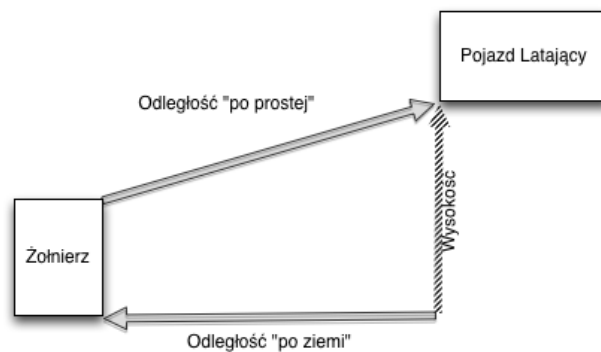
12.8.5 Transportery jako część oddziału

- transporter i jego załoga nie są liczone do rozmiaru minimalnego i maksymalnego oddziału, nie liczą się przy wybieraniu specjalistów oraz do progu morale
- transporter aktywowany jest razem z resztą oddziału do którego należy i traktowany jest jako posiadający zdolność Grupa Wsparcia
- porucznicy oddziałów zmechanizowanych (np. porucznik Dragonów) mogą zaczynać grę dołączeni do oddziału w transporterze

12.9 POJAZDY LATAJĄCE

Pojazdy Latające – w przeciwieństwie do innych pojazdów mogą (a nawet powinny) poruszać się ponad polem bitwy. W związku z tym odnoszą się do nich następujące zasady dodatkowe:

- Każdy pojazd latający znajduje się w danym momencie na określonej Wysokości Lotu (dalej nazywanej po prostu Wysokością) – pojazd na Wysokości X znajduje się X cali ponad poziomem gruntu. Wysokość 0 to poziom gruntu – na tym pułapie mogą znajdować się wyłącznie pojazdy, które wylądowały.
- W wypadku zmiany poziomu gruntu zmienia się Wysokość, na jakiej znajduje się pojazd – jeśli pojazd wlatuje nad niższy położony obszar, jego Wysokość automatycznie zwiększa się o różnicę wysokości. W wypadku, gdy pojazd wlatuje nad wyższy położony obszar (lub np. budynek), jego Wysokość automatycznie zmniejsza się o różnicę wysokości. Może to doprowadzić do rozbicia pojazdu (patrz dalej)
- Odległość do modelu znajdującego się na większej Wysokości mierzymy umieszczając model na odpowiedniej wysokości i mierząc odległość do niego po prostej (Rysunek)
- Odległość do modelu znajdującego się na mniejszej Wysokości mierzymy “po ziemi” (Rysunek).
- Model latający może zwiększyć Wysokość, na jakiej leci o 1 cal za każdy 1 o jaki zmniejszy swój ruch w płaszczyźnie poziomej.
- Model latający może zmniejszyć Wysokość, na jakiej leci, o 1 cal za każdy 1 cal przebyty w płaszczyźnie poziomej. Może też zrezygnować z przemieszczania się w poziomie i zmniejszyć Wysokość na jakiej leci o nie więcej niż swój Ruch (ale co najmniej o tyle, ile wynosi jego Prędkość Minimalna, jeśli taką posiada).
- Lądowanie należy zadeklarować, pojazd w akcji Ruch w której ląduje musi zmniejszyć swoją Wysokość do 0
- Pojazd, który zmniejszy Wysokość, na której się znajduje do 0 lub poniżej nie lądując ulega zniszczeniu
- Pojazd latający nie mający na końcu swojej aktywacji Kierowcy uważa się za zniszczony, chyba, że wcześniej wylądował. Pojazd latający pozbawiony w dowolnym momencie całej załogi również uważa się za zniszczony, chyba, że wcześniej wylądował.



13. WSPARCIE OGNIOWE, POLA MINOWE I ŁADUNKI WYBUCHOWE

13.1 WSPARCIE OGNIOWE

Modele posiadające zdolność Wysunięty Obserwator mogą kierować wsparciem ogniowym wykonywanym przez jednostki nie reprezentowane na polu bitwy – artylerię, lotnictwo szturmowe itp.

13.1.1 Kupowanie wsparcia ogniowego

Armia, w której znajduje się przynajmniej jeden model posiadający zdolność Wysunięty Obserwator może wykupić wsparcie ogniowe przeznaczając na to odpowiednią ilość punktów. Każde wykupienie danego rodzaju wsparcia uprawnia do pojedynczej próby wezwania wsparcia ogniowego wskazanego typu.

Przykład: 34th Fleet Initial Strike Team – armia Capitolu – wykupiła dla swoich obserwatorów dwa artyleryjskie ostrzały odłamkowe i trzy pociski przeciwpancerne. W trakcie gry najwyżej tyle razy będzie możliwe podjęcie próby wezwania wsparcia ogniowego odpowiedniego typu.

13.1.2 Rodzaje wsparcia ogniowego

Wszystkie armie mają dostęp do trzech wymienionych poniżej rodzajów wsparcia ogniowego.

Wszystkie rodzaje wsparcia ogniowego opisane są według następującego schematu:

- Nazwa – Wiadomo
- Obrażenia: Tyle obrażeń odnosi każdy trafiony model.
- Wzornik – rodzaj wzornika nalotu
- Cel: Punkt lub Model
- Uwagi – Dodatkowe efekty itp.

Nazwa: Artyleria – Odłamkowy

Obrażenia: 8

Wzornik: Duży wzornik wybuchu

Cel: Punkt

Koszt: 10 pkt

Nazwa: Przeciwpancerne Pocisk Kierowany

Obrażenia: 16×3 (Przeciwpancerne)

Przeciwpancerne Wzornik: brak

Cel: Model o Ro min. 4 lub cechą Ciężki Pancerz

Koszt: 16 pkt

13.1.3 Wzywanie wsparcia ogniowego

Model posiadający zdolność Wysunięty Obserwator może podjąć próbę wezwania wsparcia ogniowego wydając jedną akcję. Wybiera jeden z wykupionych rodzajów wsparcia ogniowego i wskazuje dla niego cel (Model lub Punkt), następnie na celu kładziony jest Znacznik. Zasady Priorytetu Celu nie obowiązują Wysuniętego Obserwatora przy wyznaczaniu celu dla Wsparcia Ogniowego. Gracz może położyć dowolną ilość Znaczników w ciągu jednej Tury, lecz spośród wszystkich Znaczników położonego Wsparcia Ogniowego do rozliczenia wybierany jest jeden. Wezwanie wsparcia ogniowego kończy aktywację Wysuniętego Obserwatora.

Wsparcie ogniowe rozliczane jest na koniec tury, w której zostało wezwane, po aktywacji wszystkich oddziałów po obu stronach. Jeśli Wysunięty Obserwator, który położył Znacznik wybrany do rozliczenia, nadal żyje, wykonywany jest test jego umiejętności Wysunięty Obserwator z odpowiednimi modyfikatorami.

- Jeśli test jest udany – wsparcie ogniowe trafia dokładnie w cel.
- Jeśli test jest nieudany a celem danego typu wsparcia ogniowego jest Punkt – atak ulega rozrzutowi o K10 cali.
- Jeśli test jest nieudany, a celem danego typu wsparcia ogniowego jest Model – atak automatycznie pudłuje.
- Jeśli test zakończył się Krytyczną Porażką – obserwator naprowadził atak na swoją pozycję, rozlicz wsparcie ogniowe tak, jakby celem był model Wysuniętego Obserwatora (Cel: Model) lub miejsce w którym się on znajduje (Cel: Punkt).

Jeśli Wysunięty Obserwator, który położył Znacznik wybrany do rozliczenia, nie żyje, atak ulega automatycznie rozrzutowi o K10 cali (w przypadku strzelania w Punkt). Jeśli Obserwator Wzywający wsparcie przestał widzieć model będący celem (w wypadku ataków, dla których celem jest Model) – atak automatycznie pudłuje.

Modyfikatory do testu umiejętności Wysunięty Obserwator wykonywanego na koniec tury są następujące:

- Modyfikator wynikający z tabelki „Wzywanie wsparcia ogniowego” odpowiedni dla odległości do celu
- Niezależnie od ilości wykupionego wsparcia ogniowego i posiadanych Wysuniętych Obserwatorów, gracz może dokonać najwyżej jednej udanej próby wezwania wsparcia ogniowego w ciągu tury.

Tabela modyfikatorów wynikających z odległości do celu

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
-	-3	-2	-3	-4	-5	spec	spec

Uwagi: spec – zależnie od typu wsparcia ogniowego lub zasad opisanych w tym rozdziale

13.2 KIEROWANIE OGNIEM POŚREDNIM

Model posiadający zdolność Wysunięty Obserwator może wskazywać cele dla modeli posiadających umiejętność Artyleria. Odbyna się to w następujący sposób:

Aktywowany jest model posiadający umiejętność Artyleria. W trakcie swojej aktywacji, model ten może wykorzystać LOS dowolnego modelu ze zdolnością Wysunięty Obserwator (musi go mieć w zasięgu dowodzenia swoim lub swojego dowódcy) zamiast swojego. Wyznaczając cele, kierujemy się Priorytetem Celu Wysuniętego Obserwatora (którego nie

można zmieniać). Następnie wykonuje akcję strzału z następującymi modyfikatorami:

- Modyfikator wynikający z tabelki „Wzywanie wsparcia ogniowego” odpowiedni dla odległości Wysuniętego Obserwatora do celu.
- Modyfikator zasięgu swojej broni odpowiedni dla odległości modelu strzelającego do celu, oraz wszystkie inne modyfikatory normalnie obowiązujące podczas strzelania bronią z cechą Ogień Pośredni.

Model ze zdolnością Artyleria może na każdą akcję strzelania wykorzystywać LOS innego Wysuniętego Obserwatora – tak długo jak każdy z nich jest w zasięgu dowodzenia jego lub jego dowódcy. Strzelając w ten sposób, załoga moździerza nie może celować.

Przykład: Aktywowana zostaje Sekcja Moździerzy Huzarów. Gracz postanawia że dobrze byłoby wystrzelić w grupkę Nekromutanów – jest ona w zasięgu strzału (w 20 calach od Sekcji), lecz niestety jest poza LOS. Na szczęście, w 6 calach od Dowódcy Sekcji moździerzy Huzarów znajduje się Wysunięty Obserwator Jęgrów, który ma Nekromutantów w swoim LOS i zasięgu 18 cali. Sekcja Moździerzy może teraz strzelać do Nekromutantów, z łącznym modyfikatorem -5 do WS (-3 za zasięg Wysuniętego Obserwatora do celu i -2 z zasięgiem Sekcji do celu).

Cele wskazywane przez Wysuniętego Obserwatora podczas kierowania ogniem pośrednim nie mogą znajdować się pod jakąkolwiek twardą osłoną (np. dach) zasłaniającą cel od góry.

13.3 POLA MINOWE

Miny reprezentowane są przez karty o identycznych rozmiarach jak karty oddziałów (109mmx70mm). Każda karta reprezentuje fragment pola minowego – awers karty powinien pokazywać symbol pola minowego, natomiast na rewersie powinna znajdować się informacja o typie min, z którego składa się dane pole minowe.

Dowolny model poruszający się przez pole minowe z wyjątkiem modeli latających może wywołać eksplozję jednej z min. Aby uniknąć wejścia na minę, model musi pomyślnie przejść test połowy Dowodzenia (zaokrąglonego w górę) – jeśli ten test będzie nieudany, model wywołuje eksplozję i należy rozliczyć jej skutki zgodnie z zasadami podanymi dla danego typu min, Pole Minowe pozostaje w grze. Test należy wykonywać w każdej akcji, w której model porusza się po polu minowym, w momencie, gdy znajdzie się na tym polu (czyli przy rozpoczęciu ruchu na polu minowym – od razu). Test wykonujemy dla każdego pola minowego osobno (jeśli model porusza się przez kilka pól minowych).

Modele poruszające się w Pozycji Strzeleckiej uzyskują premię +2 do Dowodzenia dla celów tego testu.

13.3.1 Umieszczanie pól minowych

Model wyposażony w miny dowolnego typu może rozmieścić Pole Minowe poświęcając na to dwie akcje (są to akcje widoczne). Należy umieścić kartę reprezentującą Pole Minowe w taki sposób, aby stykała się z modelem rozmieszczającym Pole. Karta reprezentująca Pole Minowe może również być umieszczona pod modelem rozmieszczającym pole minowe – w następnej swojej aktywacji będzie mógł on opuścić pole minowe bez konieczności wykonywania testu Dowodzenia, jednak wszelkie późniejsze próby poruszania się po polu minowym będą wymagały udanych testów Dowodzenia.

13.3.2 Widoczność pól minowych

Wszystkie Pola Minowe rozmieszczane w trakcie gry są widoczne na polu bitwy – ograniczony czas na ich rozmieszczenie i zamaskowanie powoduje, że żołnierze łatwo orientują się, że coś w danym miejscu nie gra.

Konkretne scenariusze mogą zakładać wykorzystanie ukrytych pól minowych – w takim wypadku lokalizacja pola minowego powinna być określona w scenariuszu lub zapisana w niebudzący wątpliwości sposób przez gracza decydującego o tej lokalizacji.

13.3.3 Rozminowywanie

Model posiadający umiejętność Trening Saperski może znajdując się na Polu Minowym lub stykając się z nim wydać dwie akcje na próbę rozminowania go (są to akcje widoczne). Aby rozminować Pole Minowe, model taki musi przejść test Dowodzenia. Modele poruszające się w Pozycji Strzeleckiej uzyskują premię +2 do powodzenia dla celów tego testu. Udany test Dowodzenia powoduje usunięcie jednej karty Pola Minowego. Nieudany test Dowodzenia powoduje eksplozję jednej z min – należy rozliczyć jej skutki zgodnie z zasadami podanymi dla danego typu min, Pole Minowe pozostaje w grze.

13.4 ŁADUNKI WYBUCHOWE

Ładunkami Wybuchowymi określamy materiały przeznaczone do tworzenia wyrw w barierach, burzenia obiektów oraz pozostałe ładunki nie wykorzystywane do tworzenia Pól Minowych (np. tak zwane Miny Claymore). Model wyposażony w ładunki Wybuchowe może umieścić znacznik ładunku wybuchowego poświęcając odpowiednią ilość akcji (są to akcje widoczne) podaną w opisie ładunku wybuchowego. Umieszczając znacznik ładunku wybuchowego gracz deklaruje rodzaj umieszczanego ładunku oraz sposób jego detonacji – natychmiast po umieszczeniu lub jako ładunek detonowany drogą radiową. Detonacja drogą radiową wymaga wydania przez model, który umieścił ładunek Wybuchowy jednej akcji. W przeciwieństwie do Pól Minowych Ładunki Wybuchowe są jednorazowego użytku.

14. NADNATURALNE MOCE

14.1 UŻYWANIE NADNATURALNYCH MOCY

Niektóre Modele mogą używać nadnaturalnych mocy, by pomagać swoim modelom lub by niszczyć wrogów na polu bitwy. Używać Mocy mogą tylko modele z odpowiednią zdolnością, jest to akcja widoczna. Mocy nie mogą używać modele Spanikowane. Aby użyć Mocy model musi mieć w rezerwie tyle akcji ile wymaga dana Moc, musi też spełnić wszelkie inne warunki przedstawione jej opisie. Model musi wykupić możliwość wykorzystania danej Mocy (warunki wykupienia dostępu do Mocy są opisane w liście armii do której należy Model). Jeżeli nie jest napisane inaczej Model może używać Mocy jedynie na modele będące w jego LOF, oraz musi przestrzegać zasad Priorytetu Celu. Aby zobaczyć czy Moc odniosła efekt wykonywany jest test Mocy - aby się powiódł model musi wyrzucić na K20 wynik mniejszy bądź równy jego wartości cechy M, zmodyfikowanej o Trudność (lub Stopień Trudności) Mocy. Jeżeli test się uda Model

poświęca podaną ilość akcji a moc odnosi efekt. Jeżeli rzut się nie uda, zmarnowana zostaje tylko jedna akcja (niezależnie ile akcji jest wymaganych do rzucenia mocy).

O ile nie jest napisane inaczej w Walce Wręcz można używać tylko Technik lub Mocy z zasięgiem – dotyk.

Absolutny Sukces: Model, który w teście na użycie Mocy uzyskał Absolutny Sukces zużywa jedną akcję mniej niż wynika to z opisu Mocy. Jeśli była to Technika, model może użyć kolejnej Techniki bez konieczności zużywania Akcji. Część Mocy może mieć dodatkowe efekty przy Absolutnym Sukcesie – będą one podane w opisie Mocy.

Krytyczna Porażka: Przy wyrzuceniu „20” zamierzona Moc nie odnosi efektu, a model do końca tury nie może już rzucać żadnych nadnaturalnych mocy.

14.1.1 Obrona przed Nadnaturalnymi Mocami

Tylko modele posiadające umiejętność Odporny na: (Sztukę/Mroczną Harmonię) mogą podejmować próbę obrony przed Nadnaturalnymi mocami (patrz r.15.)

14.1.2 Koncentracja

Jest to akcja niewidoczna. Model, który poświęci czas na medytację i oczyszczenie umysłu z większą łatwością jest w stanie kontrolować Moc. Koncentrować się mogą jedynie modele, które nie są Spanikowane Model może wykonać tą akcję tylko raz w ciągu swojej Aktywacji. Model, który poświęci akcję na Koncentrację uzyskuje do końca swojej Aktywacji modyfikator +3 do Mocy.

14.2 RODZAJE NADNATURALNYCH MOCY

Nadnaturalne Moce dzielą się na dwie kategorie:

Zakłęcie: wykorzystanie Mocy wymaga użycia jednej lub więcej akcji, Moc można wykorzystać dowolną ilość razy w aktywacji

Technika: Każdy model może wykorzystać jedną Technikę na Aktywację bez zużywania akcji. Użycie drugiej i kolejnych Technik kosztuje 1 akcję. Każdą z nauczonych Technik, można próbować wykorzystać tylko raz w ciągu Aktywacji.

14.3 SZCZEGÓŁOWE ZASADY KORZYSTANIA Z NADNATURALNYCH MOCY

Szczegółowe zasady korzystania z Nadnaturalnych mocy, takie jak ich zasięg, ich cel czy efekt, są opisane odpowiednich rozdziałach list armii (np. Sztuka w Bractwie, Mroczna Harmonia w armiach Legionu Ciemności itp.)

15. UMIEJĘTNOŚCI

Artyleria

Modele z tą umiejętnością mogą prowadzić ogień pośredni korzystając z LOS Wysuniętego Obserwatora (patrz: Kierowanie Ogniem Pośrednim)

Atak Grupowy

Modele posiadające umiejętność Atak Grupowy są świetnie wyszkolone w walce zespołowej. Modele te otrzymują dodatkowy modyfikator +1 do walki wręcz (WW) i +1 do obrażeń (Obr) za każdy inny przyjazny model z tą zdolnością, który jest zaangażowany w tej samej walce wręcz. Modyfikator sumuje się z modyfikatorem otrzymywanym za

obecność w walce innych przyjaznych modeli, lecz maksymalny dodatkowy modyfikator za Atak Grupowy może wynosić: +4/+4.

Atak Wręcz: X (poziom 5-20)

Model z zdolnością Atak Wręcz traktowany jest jakby posiadał broń do walki wręcz o statystykach WW+0, Obrażenia (X). Model może mieć wymienione przy zdolności Atak Wręcz dodatkowe cechy ataku np.: Atak Wręcz: 10, Przebijający.

Atak Wtórny

Model posiadający zdolność atak wtórny może wykonać w akcji Szarża lub Atak Wręcz dwa ataki zamiast jednego. Drugi atak wykonywany jest z modyfikatorem -2 do szansy trafienia. Jeśli model jest wyposażony w dwie bronie do walki wręcz, z których żadna nie jest bronią Dwuręczną – każdy atak musi być wykonany z użyciem innej z tych broni. Jeśli po pierwszym model przestaje być związany w walce wręcz, drugi atak może być atakiem strzeleckim – jednak użyta w nim broń musi być bronią, która może być użyta w walce wręcz (ma zdefiniowaną celność w walce wręcz – np. pistolet)

Aura Rozkładu: X (Y Cal)

Modele Śmiertelników i Bestii, które aktywują się w odległości Y cali od modelu z tą zdolnością muszą obronić się przeciwko zagrożeniu środowiskowemu o poziomie X, np. Aura Rozkładu: 12 (3 cale) działa na modele w zasięgu 3 cali, poziom testu ATS 12.

Brak czasu by umrzeć

Model z tą umiejętnością nie może utracić więcej niż 1 rany w wyniku pojedynczej akcji modelu przeciwnika (dotyczy to również akcji wykonywanych z czekania).

Przykład: Mitch Hunter jest celem ataku wykonywanego przez Razydę przy pomocy Ciężkiego Karabinu Maszynowego Nazgaroth. Niezależnie od tego, ile razy Razyda trafi i ile razy Mitch Hunter obleje test pancerza, w jednej akcji Strzelania wykonywanej przez Razydę może stracić co najwyżej 1 ranę.

Bystry Wzrok

Modyfikator do wykrywania wynikający z odległości jest zawsze o jeden rząd wielkości mniejszy niż normalnie (np. na zasięgu MR model wykrywa jakby był na zasięgu SR). Na zasięgu PB model otrzymuje taki sam modyfikator jak normalnie.

Ciężki Pancerz

Model ze zdolnością Ciężki Pancerz może być zraniony wyłącznie z broni mającej cechę Przeciwpancerny. Gdy jest trafiony bronią bez tej cechy, nie musi wykonywać testów pancerza zdaje go automatycznie.

Czujka

Z powodu swojej niezależnej natury, modele z tą zdolnością mogą znajdować się do 4 cali od strefy dowodzenia w swoim oddziale i nadal są traktowane jakby były w zasięgu dowodzenia. Dodatkowo mogą kupować wyposażenie specjalne jakby posiadali umiejętność Snajper oraz Detektory Ruchu.

Daleka Szarża: X (poziom 1-3)

Model z tą umiejętnością wykonując akcję Szarża może zwiększyć swoją cechę ruchu (R) o poziom tej umiejętności na czas trwania tej akcji.

Desant

Modele z tą zdolnością mogą być wystawione normalnie lub też wykorzystać zdolność Desant. W przypadku użycia tej zdolności nie są wystawiane na stół. W momencie kiedy oddział jest aktywowany a nie jest jeszcze wystawiony na stole właściciel decyduje czy wystawia modele. Jeśli nie w tej rundzie oddział jest uznawany za aktywowany i nie może już zostać wystawiony. Jeśli oddział ma być wystawiony, gracz wybiera miejsce gdzie modele się pojawią. Umieszcza tam mały wzornik wybuchu. Jego krawędź nie może być bliżej niż 1 cal od modeli przeciwnika oraz przeszkód wysokich na co najmniej 1 cal (za wyjątkiem przeszkód, co do których gracze przed bitwą zgodzili się na taką możliwość, np. płaskie wzniesienia, płaskie dachy budynków; należy tu kierować się zdrowym rozsądkiem). Następnie ustala kolejność w jakiej skaczą modele i dla każdego wykonuje test rozrzutu, kierunek wskazany jest przez kość rozrzutu. Wszystkie modele lądują w pozycji strzeleckiej, gracz ustawia przód modelu w dowolnym kierunku. Jeśli model wyląduje na wzorniku pozostają mu do wykorzystania 2 akcje, jeśli poza wzornikiem – 1 akcja. Modele uzbrojone w broń ciężką, jeśli chcą jej użyć, muszą poświęcić akcję na przygotowanie tej broni do użycia (broń ciężka to Działo, Ciężkie Karabiny Maszynowe, Granatniki, Wyrzutnie Rakiet, Miotacze Ognia, UBGL-e oraz wszystkie bronie z ROF 1). Model który spadnie 3" cale lub bliżej modelu przeciwnika jest uznawany za złapany i jest usuwany ze stołu. Modele są rozrzucone o 1-5 cali (1-4: 1 cal, 5-8: 2 cale, 9-12: 3 cale, 13-16: 4 cale, 17-20: 5 cali), a kierunek w którym są zwrócone po wylądowaniu należy do decyzji gracza. Wszystkie modele spadają równocześnie, więc zanim którykolwiek z nich będzie mógł wydać swoje akcje, wszyscy członkowie oddziału muszą zostać wystawieni na stole. Modele z tą zdolnością są przygotowane na straty z powodu zrzutu, i w rundzie w której oddział jest zrzucany, nie wykonuje testów Morale spowodowanych przez straty. W rundzie, w której oddział został zrzucany, wszyscy jego członkowie są traktowani jakby byli w zasięgu dowodzenia dowódcy oddziału.

Desperado

Model mający na wyposażeniu dwa Pistolety, Pistolety Maszynowe, Karabinki lub Lekkie Karabiny Maszynowe może użyć ich obu w jednej akcji Strzał. W takim wypadku oddaje normalną ilość strzałów z obu broni, jednak z dodatkowym modyfikatorem -2 do trafienia. Model strzelający w ten sposób nie może wykorzystać premii za akcję Celowania.

Determinacja

Model ignoruje ograniczenia wynikające z Przeciśnięcia Ogniem.

Doradca

Model z tą zdolnością dodaje +2 do DW innego modelu, będącego Dowódcą Armii w jego zasięgu Dowodzenia podczas określania jego wysokości przy rzucie na inicjatywę na początku tury. Zdolność nie jest kumulatywna z Zmysłem Strategicznym ani ze sobą.

Drapieżne Narodziny

Model z zdolnością Drapieżne Narodziny może być wystawiony normalnie lub ukryty poza polem gry. Jeśli nie zostanie wystawiony przy pomocy karty gracz będzie go mógł wystawić przy pomocy zdolności Drapieżne Narodziny. Od

drugiej tury gry, zamiast aktywować jeden ze znajdujących się na stole oddziałów gracz może wtedy wyznaczyć Oddział Podstawowy należący do przeciwnika, w którym narodzi się model z tą zdolnością. Model znajdujący się najdalej od dowódcy oddziału i nie będący specjalistą zostaje zastąpiony przez model ze zdolnością Drapieżne Narodziny (zastąpiony model liczy się jako zabity). Narodziny kosztują model z tą zdolnością jedną akcję, po umieszczeniu go na stole kontynuuj normalnie jego aktywację. Model z Drapieżnymi Narodzinami może się narodzić tylko w odpowiednim miejscu i w odpowiednim celu.

Cel w którym narodzi się model z umiejętnością Drapieżne Narodziny musi spełniać następujące warunki:

- Musi posiadać rozmiar 2
- Musi posiadać typ śmiertelnik lub nekrobioty/nekroorganik
- Cel nie może być w pojeździe ani być członkiem załogi pojazdu
- Cel nie może posiadać umiejętności Sekcja Broni Ciężkiej
- Cel nie może znajdować się w zasięgu bliższym niż 6" cali od dowolnego modelu przeciwnika który posiada umiejętność Zmysły Drapieżnika

Egzekucja

Model z tą zdolnością może bez testu trafienia zaatakować przyjazny spanikowany lub przyciśnięty ogniem model w swoim Zasięgu Dowodzenia. Model automatycznie ginie, a oddział z którego pochodził zabity model zostaje automatycznie zebrany, a do początku swojej następnej aktywacji otrzymuje umiejętność Wysokie Morale: 2. Model usunięty z gry przy użyciu umiejętności Egzekucja nie wywołuje żadnych dodatkowych testów morale.

Golem

Modele z tą zdolnością muszą pozostawać pod kontrolą uprawnionych dowódców. Model posiadający tę zdolność musi być dołączony do modelu posiadającego umiejętność Dowódca. Jeśli nie posiada tej zdolności, nie może być aktywowany w inny sposób, niż przez Wydanie Rozkazu oddziałowi do którego należy lub dołączenie się oficera do tego oddziału.

Infiltracja: X (poziom 1-2)

Oddział jest wystawiany kartą w fazie wystawiania Infiltracji. Nie może być wystawiony bliżej niż 12 cali od strefy rozstawienia przeciwnika oraz 12 cali od kart i modeli przeciwnika. Oddział może pozostać ukryty pod kartą, nie musi być aktywowany w danej turze. Kiedy karta zostanie odkryta lub aktywowana modele są wystawiane wedle zasady: Dowódca na środku karty, reszta oddziału w zasięgu dowodzenia dowódcy nie bliżej strefy rozstawienia przeciwnika niż 12 cali. Zależnie od poziomu zdolności modele są wystawiane w następującej pozycji:

Poziom: 1 Jeśli model nie jest wystawiany w Osłonie automatycznie jest wystawiany w Pozycji Strzeleckiej. Jeśli jest w osłonie, gracz wybiera czy model stoi czy leży.

Poziom: 2 Gracz decyduje czy model jest wystawiany w Pozycji Strzeleckiej czy nie (niezależnie od tego czy model jest w Osłonie, czy nie).

Inspiracja (Poziom 1-5)

Wszystkie przyjazne modele w zasięgu dowodzenia modelu z tą zdolnością (jak również sam model posiadający tę

umiejętność) dodają wartość umiejętności do DW podczas testów morale. Jeśli objęte nią modele należą do oddziału, przynajmniej połowa członków tego oddziału musi znajdować się w zasięgu działania umiejętności by Dowódca Oddziału dodał wartość umiejętności do swojego DW podczas testów morale. Premia nie kumuluje się – model może w danej chwili korzystać z Inspiracji tylko jednego przyjaznego modelu z tą zdolnością.

Kamuflaż

Modele z tą zdolnością nie powodują reakcji z Czekania, jeśli wykonując akcję Ruchu porusza się w Obszarze Osłony, Przesłonie, za Przeszkodą Terenową, w dymie lub Pozycji Strzeleckiej (dotyczy to również przyjmowania i wychodzenia z Pozycji Strzeleckiej). Dodatkowo jeśli jest w opisanej wyżej sytuacji, strzelające do niego modele otrzymują dodatkowy modyfikator -1 do trafienia.

Kapsuła Desantowa

Model z tą zdolnością transportuje pozostałe modele z oddziału na pole walki. Oddział nie jest rozstawiany normalnie – zamiast tego ustaw model gdziekolwiek na polu bitwy, lecz nie bliżej niż 6 cali od modeli wroga oraz poza terenem Niedostępnym, a następnie wykonaj test Rozrzutu zgodnie z zasadami Desantu w tym miejscu ostatecznie ląduje Kapsuła Desantowa. Jeśli będzie to teren niedostępny - model jest usuwany ze stołu, w innym przypadku teren nie wpływa na miejsce lądowania Kapsuły Desantowej. Na początku następnej aktywacji oddziału modele transportowane opuszczają Kapsułę Desantową na zasadach opuszczania Transportera Piechoty, a model Kapsuły Desantowej pozostaje na polu bitwy. W wypadku zniszczenia modelu ze zdolnością Kapsuła Desantowa, reszta oddziału traktowana jest jakby znajdowała się w zniszczonym pojeździe.

Kontrwywiad

Za każdy model z tą zdolnością możemy wykonać 2 testy Dw, aby zanegować działanie Rekonesansu lub Siatki Szpiegowskiej.

Przykład: jeśli przeciwnik posiada Jednostkę z Rekonesansem 2 i Jednostkę z Rekonesansem 1, a my posiadamy 2 modele z Kontrwywiadem, możemy wykonać łącznie 4 rzuty na zanegowanie efektów działania Rekonesansu. Testy polegają na przetestowaniu Dw modelu z umiejętnością Kontrwywiad. Dodatkowo za każdy model z tą zdolnością możemy wykonać 1 test Dw, aby zanegować działanie umiejętności Siatka Szpiegowska.

Przykład 2: jeśli przeciwnik posiada w rozpisce Jednostkę z umiejętnością Siatka Szpiegowska, a my posiadamy w rozpisce 2 modele z Kontrwywiadem, możemy wykonać łącznie 2 rzuty na zanegowanie efektów działania Siatki Szpiegowskiej. Testy polegają na przetestowaniu Dw modelu z umiejętnością Kontrwywiad.

Kroczenie w Cieniu

Raz na aktywację model z tą zdolnością może kosztem jednej akcji przemieścić się w dowolny punkt znajdujący się w odległości do 6 od niego. Miejsce docelowe nie musi być w jego LOS. Jeśli po umieszczeniu w punkcie docelowym model styka się podstawką z wrogim modelem, akcja jest traktowana jak Szarża z Ukrycia i podlega wszelkim ograniczeniom związanym z szarżą (cel musi być w LOS, priorytet celu itp.). Zdolności można użyć w walce wręcz.

Model wtedy automatycznie odrywa się od przeciwnika, nie może jednak wtedy skończyć ruchu stykając się z wrogiem. Wykorzystanie tej umiejętności nie powoduje utraty przez model statusu modelu ukrytego.

Krwiożerczy

Model z tą zdolnością nie może oderwać się dobrowolnie od walki wręcz (z wyjątkiem odrywania się od pojazdu).

Lewitacja

Model porusza się z pełną prędkością niezależnie od terenu, w którym się znajduje. Nie dotyczy to poruszania się po terenie zalesionym, który jest określony przynajmniej jako Teren Trudny z punktu widzenia ruchu, w takim terenie porusza się jak normalny model. Dodatkowo może poruszać się przez Teren Niedostępny (nie dotyczy takich elementów terenu jak wysokie góry, strome zbocza czy bardzo gęsty las).

Łowca Czołgów

Model z tą umiejętnością może próbować zmienić priorytet celu dokładnie tak jakby posiadał zdolność Zmysł Taktyczny: osobisty. Może jednak zmieniać priorytet tylko w wypadku, gdy chce strzelać do modeli z cechą Ciężki Pancerz lub o Ro ≥ 4 .

Medyk: X (poziom 5-6)

Modele z tą umiejętnością mogą leczyć rannych towarzyszy. Jeśli przyjazny model stracił swoją ostatnią ranę nie jest ściągany ze stołu (zostaw ten model przewrócony na polu bitwy). Medyk może uleczyć taki model jeśli dotyka go podstawką, poświęcając na to jedną akcję. Aby tego dokonać musi wykonać test umiejętności Medyk. Jeżeli test się powiedzie, przywróć leczonemu modelowi jeden punkt ŻW. Tak uleczonego model pozostaje przewrócony (prone). Połóż przy nim znacznik Ciężko Ranny. Jeśli test zdolności się nie powiodł, model z umiejętnością Medyk może podejmować kolejne próby leczenia. Na koniec następnej aktywacji oddziału, z którego jest ranny model, model czekający na pomoc medyka jest usuwany z pola bitwy. Model będący Ciężko Ranny nie może być ponownie leczony przez Medyka, nie można też leczyć modeli które nie straciły wszystkich ran. Model ze zdolnością Medyk może leczyć tylko modele śmiertelników.

Mortyfikacja

Model z tą umiejętnością wykonujący dowolny atak wręcz (w tym np. szarżę) z ukrycia przy użyciu broni będącej w bazowym wyposażeniu modelu z tą umiejętnością zwiększa swój mnożnik obrażeń o 1 (czyli np. zamiast obrażeń 10 zadaje 10x2, nie dotyczy wszelkich broni wzornikowych).

Nadnaturalne Moce (Sztuka, Mroczna Harmonia, Moce Ki)

Jednostki z tą zdolnością specjalną są otwarte na zjawiska nadprzyrodzone i potrafią użyć ich różnorodnych sił. Modele z tą zdolnością posiadają Nadnaturalne Moce z określonych list (będą one wymienione w opisie Modelu lub w zasadach armii) i używać ich.

Na Straty

Model z tą zdolnością nie jest uwzględniany w minimalnym/maksymalnym rozmiarze oddziału. Nie jest brany też pod uwagę przy określeniu progu morale oraz przy wystawianiu specjalistów. Modele te nie powodują testu morale

oddziału w wyniku swojej śmierci. Modele te mogą zostać zignorowane przez przeciwnika podczas ustalania priorytetu celu (ze standardowymi ograniczeniami dla tej akcji).

Nekromanta: X (poziom 5-6)

Modele z tą umiejętnością mogą leczyć ranne modele Nekrobiotyków. Jeśli przyjazny Nekrobiotyk stracił swoją ostatnią ranę, nie jest ściągany ze stołu (zostaw ten model przewrócony na polu bitwy). Nekromanta może uleczyć taki model jeśli dotyka go podstawką, poświęcając na to jedną akcję. Aby tego dokonać musi wykonać test umiejętności Nekromacja. Jeżeli test się powiedzie, przywróć leczonemu modelowi jeden punkt ŻW. Tak uleczonego model pozostaje przewrócony (Prone). Połóż przy nim znacznik Ciężko Ranny. Jeśli test zdolności się nie powiodł model jest ściągany z pola bitwy i nie może być już uleczone. Na koniec następnej aktywacji oddziału, z którego jest ranny model, model czekający na pomoc medyka jest usuwany z pola bitwy. Model będący Ciężko Ranny nie może być ponownie leczony przez Nekromantę, nie można też leczyć modeli które nie straciły wszystkich ran. Model ze zdolnością Nekromanta może leczyć tylko modele nekrobiotyków.

Nieczysta Walka

Model z tą zdolnością ignoruje umiejętność Szkolenie w Walce Wręcz przeciwników, których atakuje.

Nienawiść: X (Cel nienawiści)

Jednostka z tą zdolnością otrzymuje +X (wybieramy najwyższą wartość w jednostce, nie kumuluje się) do testów morale wywołanych przez obiekt nienawiści.

Przykład: Oddział Marsjańskich Banshee (Nienawiść:

3 (Mishima, Legion) dodaje do testów Morale wywołanych przez modele Legionu lub Mishimy +3 do DW dowódcy oddziału. Jeśli do oddziału Marsjańskich Banshee dołączy się Oficer Sztabowy, on również zyskuje modyfikator +3 do testów morale wywołanych przez modele Legionu lub Mishimy, jak długo pozostaje dołączony do oddziału Marsjańskich Banshee.

Jeśli do oddziału Ciężkiej Piechoty dołączy się Walkiria (Nienawiść: 3 (Legion, Cybertronic)), to dowódca oddziału (nie musi być nim Walkiria) zyskuje +3 Dw do wszystkich testów morale wywołanych przez modele Legionu lub Cybertroniku.

Niewidoczny Zabójca

Modele z tą zdolnością specjalną nie rozstawiają się podczas fazy rozstawienia. Zamiast tego model może być aktywowany w dowolnym momencie gry podczas tury jako normalna aktywacja. Model może być umieszczony gdziekolwiek na stole, jednak nie bliżej niż 12 cali od wroga jeśli jest poza swoją strefą rozstawienia (jeśli jest w swojej strefie rozstawienia, odległość ta nie jest istotna). Model posiada automatycznie zdolność Skradanie Się: 6 i jest uznawany za ukrytego w momencie wystawienia.

Niezawodność

Jam wszystkich broni modelu z tą umiejętnością jest traktowany jakby wynosił 20. Jeśli Jam już wynosi 20, to wtedy Porażka podczas strzelania oznacza tylko że model nie trafił, a nie zacięcie broni.

Niegrabny

Model z tą zdolnością nie może wspinać się (chyba, że posiada umiejętność Wspinaczka), biec i przechodzić do pozycji strzeleckiej.

Ochroniarz

Modele z tą umiejętnością odgrywają rolę ochroniarzy dla ważnych modeli dowódców. Modele Ochroniarzy są aktywowane razem z modelem ochranianym, muszą pozostawać w jego zasięgu dowodzenia. Gdy znajdują się poza nim, muszą, zanim wykonają jakąkolwiek inną akcję, znaleźć się z powrotem w Zasięgu Dowodzenia ochranianego modelu (dozwolony jest Ruch, Bieg, Wspinaczka oraz Pozycja Strzelecka). Modele z tą umiejętnością wykonują swoje akcje normalnie, lecz nie powodują zmiany statusu modelu pojedynczego na dowódcę oddziału. Ich śmierć nie powoduje wywołania żadnych testów morale, oni sami również są odporni na morale. Gdy ochraniany model dołączy się do oddziału, modele z umiejętnością Ochroniarz nie zwiększają liczebności tego oddziału, nie liczą się do progu morale i wciąż są odporni na morale. W takim przypadku ich aktywacja następuje wtedy, gdy aktywowany jest model ochraniany. Za każdym razem gdy model dowódcy jest celem ataku bronią strzelecką, a jeden z ochroniarzy znajduje się od niego w odległości swojego ruchu, zasłania go przed strzałem (nie jest potrzebne posiadanie zarezerwowanej akcji na Czekanie). Umieść model najbliższego Ochroniarza na linii strzału. Jeśli test trafienia będzie udany, trafienie otrzymuje ochroniarz i wykonuje normalne testy pancerza. Jeśli w odpowiedniej odległości od ochranianego modelu nie było żadnego modelu ze zdolnością Ochroniarz lub wszyscy są zajęci walką wręcz, trafienie jest rozpatrywane normalnie. Jeśli model ochraniany jest celem szarży a którykolwiek z modeli posiadających zdolność Ochroniarz ma w zasięgu ruchu linię szarży i nie jest związany walką wręcz, wykonuje automatycznie kontr szarżę (nie jest potrzebne posiadanie zarezerwowanej akcji na Czekanie). Nie może w ten sposób przerwać ataku z Ukrycia. Gdy model ochraniany ginie, modele Ochroniarzy (niezależnie od pozostałej liczby modeli) stają się oddziałem elitarnym pozbawionym dowódcy (Próg złamania: 0, brak Odporności na Morale, nie mogą używać umiejętności ochroniarz z innym modelem niż pierwotny).

Odporność na efekty środowiskowe: X

Model z tą zdolnością modyfikuje wynik swojego rzutu obronnego przeciwko efektom środowiskowym (ATS) o X.

Odporny na Morale

Model posiadający tą zdolność jest odporny na wszelkie pozytywne i negatywne efekty związane z Morale oraz wpływające na jego cechę Dowodzenie – takie jak Panika, Złamanie, Strach, Tortury, Inspiracja itp.

Odporny na: (Sztukę/Mroczną Harmonię)

Model z tą zdolnością przy wyniku rzutu 1-10 może zignorować efekty dowolnego zaklęcia Sztuki lub Mrocznej Harmonii (w zależności od posiadanej umiejętności), jaka na niego oddziałuje).

Odrażający Wygląd: X

Obniża morale jednostek przeciwnika o X o ile w 6" od modelu z tą zdolnością jest sierżant lub 50% składu osobowego jednostki. Nie sumuje się z zdolnością Strach.

Dodatkowo wszystkie modele walczące z modelem posiadającym tą zdolność mają obniżone CC o 1. Jednostki posiadające maski przeciwgazowe są odporne na obniżenie CC ale nadal podlegają obniżeniu morale.

Okrzyk Wojenny

Model z tą zdolnością otrzymuje darmową próbę Zebrania za każdym razem, gdy zrani wrogi model. Aby otrzymać darmową próbę Zebrania, musi być uprawniony do Zbierania oddziału (patrz zasady Zbierania).

Opancerzony

Model ze zdolnością Opancerzony może przerzucić nieudane testy pancerza, za wyjątkiem sytuacji, w której zostaje trafiony bronią z cechą Przeciwpancerzy lub Przebijający. Gdy drugi rzut również będzie nieudany, model otrzymuje ranę. Modele ze zdolnością Opancerzony trafione bronią z cechą Rozrywająca, zdają testy pancerza normalnie, bez konieczności przerzucania udanych testów pancerza.

Oplątanie

Model o Rozmiarze mniejszym lub równym 3 trafiony bronią posiadającą cechę Oplątanie nie może odrywać się z walki wręcz do końca swojej najbliższej aktywacji

Parowanie: X

Broń posiadająca cechę Parowanie zwiększa umiejętność Szkolenie w Walce Wręcz używającego jej modelu o X. Jeśli model nie posiada tej umiejętności, traktowany jest, jakby posiadał tą umiejętność na poziomie X

Pewny Strzał

Model posiadający tą umiejętność, ze względu na swoje wyszkolenie w używaniu broni palnej, nie musi obawiać się, że trafi przyjazny model uczestniczący w walce wręcz. By użyć tej umiejętności, modele biorące udział w tej walce wręcz do której będzie oddawany strzał, muszą być w zasięgu PB lub SR strzelającego. Zdolność nie ma zastosowania dla broni wzornikowych.

Przebranie

Przeciwnik, aby zaatakować model z tą zdolnością musi być w odległości nie większej niż 12 cali lub zdać test Dowodzenia (z modyfikatorami jak przy wykrywaniu modeli Ukrytych). W innym przypadku myli cel posiadający tą zdolność ze swoimi żołnierzami (lub cywilami), a akcja jest stracona. Próbę wykrycia modelu z tą zdolnością można wykonać kilkakrotnie. W momencie kiedy dowolny żołnierz z oddziału do którego należy model zaatakuje przeciwnika zdolność przestaje działać.

Przesłuchiwanie

Gdy model z tą umiejętnością zabije w walce wręcz wroga posiadającego zdolność Dowódcy: X, w następnym rzucie na inicjatywę gracz otrzymuje bonus zależny od poziomu zdolności Dowódcy zabitego modelu. Za zabicie D-cy Oddziału otrzymuje +1, D-cy Plutonu +2, D-cy kompanii +3, a za zabicie D-cy Batalionu lub Armii +4.

Przewodnik: X (np. Cyber Psy)

Model z tą zdolnością może kontrolować modele zwierząt (konkretny rodzaj będzie wyszczególniony przy umiejętności). Kontrolowane modele muszą pozostawać w odległości 6 cali od modelu z umiejętnością Przewodnik. Gdy model z umiejętnością

Przewodnik zginie, modele zwierząt natychmiast wykonują Szarżę Banzai (patrz Mishima), a następnie są zdejmowane ze stołu.

Przydział

Modele ze zdolnością Przydział nie są wystawiane jako część oddziału, z którym zostały kupione – zamiast tego, są wystawione jako część dowolnego innego oddziału w armii lub dołączone do modelu pojedynczego*. Decyzja o tym, do której Jednostki taki model zostaje dołączony, podejmowana jest przed rozpoczęciem bitwy. Model z tą zdolnością będzie traktowany jak normalny członek oddziału, do którego został dołączony. Do oddziału lub modelu pojedynczego można dołączyć co najwyżej 1 Jednostkę przy użyciu tej zdolności.

* Model taki dla potrzeb aktywacji i morale traktowany jest jak członek oddziału dowodzonego przez model pojedynczy, do którego został dołączony. Mimo jego obecności model pojedynczy może normalnie Wydawać Rozkazy i Dołączać Się do oddziałów (jeśli ma taką możliwość). Oddział stworzony w ten sposób (ale tylko w ten) ma Próg Morale: 0. Gdy któryś z dwóch modeli z tego oddziału zginie, pozostały model zyskuje status modelu pojedynczego.

Regeneracja: X (poziom 1-3)

Model posiada oprócz swojej podstawowej Żywotności X ran, które podlegają Regeneracji. Na początku każdej tury wszystkie punkty Żywotności pochodzące z Regeneracji powracają do początkowej wartości. Gdy model otrzymuje ranę, traci najpierw punkty Żywotności pochodzące z Regeneracji. Gdy te się skończą, model normalnie traci punkty Żywotności, które nie podlegają odtworzeniu. Model, który stracił wszystkie punkty żywotności, uznaje się za martwy i jest zdejmowany ze stołu.

Refleks

Modele posiadające tę umiejętność dodają modyfikator +2 do testów wychodzenia z czekania.

Rekonesans: X (1-2)

Modele z tą zdolnością mogą być wystawione normalnie lub korzystając z zdolności Rekonesans. W tym przypadku są wystawiane w fazie infiltracji (ale zanim zostaną rozstawione karty Infiltracji), modelami (bez karty), ukryte, do 6" cali poza własną strefą rozstawienia. W momencie, gdy gracz zdecyduje się na wystawienie jednostki z Rekonesansem (jeszcze zanim umieści je na stole) wskazuje jedną (Rekonesans: 1) lub dwie (Rekonesans: 2) karty rozstawienia przeciwnika. Przeciwnik musi w tym momencie przewrócić je na drugą stronę, ujawniając jaka Jednostka znajduje się pod kartą. Po tym modele z jednostki z Rekonesansem są wystawiane na stole. Modele posiadające umiejętność Rekonesans tracą status ukrytego (i nie mogą go odzyskać) na początku swojej pierwszej aktywacji. Do tego czasu nie mogą zostać wykryte.

Rewolwerowiec

Model z tą umiejętnością może strzelać do przeciwnika znajdującego się nawet poza jego polem ostrzału. Cel musi się jednak znajdować nie dalej niż 12 cali i musi być możliwość wytyczenia do niego LOS.

Sekcja Broni Wsparcia: X

Modele z tą zdolnością reprezentują broń ciężką (moździerz, zamontowane CKM-y) razem z dwoma lub więcej żołnierzami

obsługi. Figurki reprezentujące broń i obsługę wchodzące w skład sekcji broni ciężkiej powinny być umieszczone na wspólnej podstawie średnicy 60mm i z punktu widzenia gry są traktowane jako pojedynczy model. Gdy Sekcja Broni Wsparcia straci 1 ŻW, wartość cechy A spada do 2. X reprezentuje broń ciężką, obsługiwaną przez sekcję. Jeśli sekcja wykonywała akcję Ruchu (albo inną akcję, której częścią był ruch), musi wydać akcję na rozstawienie broni X, zanim będzie można prowadzić z niej ogień. Broń inna niż X wchodząca w skład uzbrojenia modelu reprezentuje indywidualną broń członków sekcji. W walce strzeleckiej i w walce wręcz członkowie sekcji mogą wykorzystywać tę broń – w takim wypadku w każdej Akcji mogą oddać tyle strzałów (lub wykonać tyle ataków wręcz), ile wynosi pozostała modelowi ilość Żywotności. Dodatkowo, nie jest możliwe użycia akcji Celowanie w przypadku strzelania z broni typu Moździerz (dotyczy również artylerii Mishimy). Sekcje Broni Wsparcia złożone z Zamontowanych CKM-ów są traktowane jak w Ciężkiej Ostonie, gdy model atakujący znajduje się w przedniej pół sferze modelu Sekcji Broni Wsparcia (nie dotyczy dowódców tych jednostek, jedynie modeli broni i obsługi).

Siatka Szpiegowska

W momencie wystawiania kart rozstawienia gracz posiadający w rozpisce jednostkę z Siatką Szpiegowską może zadeklarować, że tuż po umieszczeniu karty na stole będzie chciał ją odkryć. Wykonuje test DW, jeśli będzie udany, gracz wystawiający kartę ma obowiązek powiedzieć, co jest pod nią ukryte. Jeśli mu się nie powiedzie, test jest zmarnowany. Gracz może wykonać 2 testy na każdą jednostkę z Siatką Szpiegowską.

Skok

Poświęcenie jednej akcji umożliwia posiadaczowi tej zdolności skok na odległość nie większą niż wartość jego cechy Ruch. Skok można zakończyć w kontakcie z modelem wroga – jest to równoznaczne z wykonaniem szarży. Tak wykonanej szarży nie można przerwać z czekania, musi być ona jednak wykonana zgodnie z zasadami priorytetu celu. Skok pozwala na przekakiwanie nad modelami (własnymi i wrogimi) o tym samym Rozmiarze lub mniejszymi, pozwala też na przekakiwanie elementów terenu o co najwyżej takiej wysokości, co standardowa wysokość modelu o danym rozmiarze (patrz Walka).

Skradanie: X

Skradające się modele rozpoczynają grę ze statusem modelu ukrytego, wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, gdy modele zostaną rozstawione spod karty, która została odkryta przez przeciwnika. Tak długo, jak długo utrzymują status modelu ukrytego nie blokują linii widoczności. Model ukryty nie może być celem ataku i nie liczy się do priorytetu celu, ale jeżeli zostanie objęty wzornikiem broni strzeleckiej (granat, wzornik strzelby, miotacza ognia itp) – otrzymuje połowę obrażeń zadanych w ten sposób. Model traci status ukrytego, jeśli zostanie Wykryty, lub wykona akcję inną niż: Ruch, Szarża, MP, Wspinaczka, Czekanie, Celowanie, Koncentracja lub akcje w których opisie znajduje się informacja, że nie powodują utraty statusu modelu ukrytego. Poziom zdolności określa ujemny modyfikator jaki stosowany jest do testów wykrywania modelu z tą zdolnością. Model może odzyskać status modelu ukrytego gdy: a) na początku aktywacji nie jest

w LOS modeli przeciwnika (odzyskiwany za darmo); b) kosztem jednej akcji gdy jest powyżej 6 cali od wrogich modeli, poświęci na to akcję i zda test Dw (próby ukrycia się w tym wypadku mogą być podejmowane wielokrotnie). Atak wykonany z ukrycia nie może być przerwany czekaniem. Model Ukryty szarżujący z Ukrycia traci status Ukrytego ale otrzymuje premię +1 CC +1 Obrażeń (co sumuje się z premią za szarżę dając premię łączną +2 CC i +2 do Obrażeń). Model Skradający się, zawsze gdy utraci ten status, otrzymuje umiejętność Kamuflaż. Modele z umiejętnością Skradanie, które są wystawiane na Zasadach Infiltracji, w przypadku odkrycia karty Rozstawienia przez przeciwnika, muszą zostać wystawione spod karty bez statusu Ukrytego.

Snajper

Modele posiadające zdolność Snajper mogą poświęcić więcej niż jedna akcja na celowanie, za każdą z nich mogą wybrać jedną z poniższych premii (są one kumulatywne):

- + 3 do WS
- Model jest traktowany jakby zdał test na Zmysł Taktyczny
- Model może obrać za cel dowolny wrogi model w jednostce będącej w jego aktualnym Priorytecie Celu

Wydając przynajmniej jedną akcję na celowanie model z umiejętnością Snajper blokuje użycie umiejętności Ochroniarz – trafia zawsze model, który podlega ochronie. Z powodu swojej niezależnej natury, modele z tą zdolnością mogą znajdować się do 4 cali od strefy dowodzenia w swoim oddziale i nadal są traktowane jakby były w zasięgu dowodzenia.

Spojrzenie Drapieżnika

Modele, które znajdują się nie dalej niż 12 cali od modelu z tą umiejętnością, próbując wykorzystać akcję z Czekania przeciw niemu, otrzymują modyfikator -4 do Dw. W wypadku gdy chcą skorzystać z akcji która normalnie nie wymaga przetestowania Dw do wyjścia z Czekania, muszą wykonać ten test (ale bez minusów do Dw).

Strach (X): Zasięg (X)

Jeśli model posiadający tę umiejętność ma w zasięgu swojej umiejętności Strach przynajmniej tyle modeli wroga z jednego oddziału, ile wynosi wartość jego umiejętności Strach, to dowódca tego oddziału ma obniżoną wartość Dw na potrzeby testów morale o wartość umiejętności Strach. Jeśli jest ich mniej niż wymagana liczba, poziom umiejętności Strach jest odpowiednio zmniejszany. Modele odporne na Morale są odporne na działanie Strachu.

Przykład: Inkwizytor Majoris (Strach: 3, zasięg 6") ma w odległości 4 cali 3 żołnierzy Ciężkiej Piechoty. W związku z tym dowódca oddziału Ciężkiej Piechoty ma obniżone Dw na potrzeby testów morale o 3.

Survival: X (poziom 1-4)

Jednostki z tą zdolnością mogą odjąć swój poziom umiejętności Survival od poziomu Środowiska, w którym jest rozgrywana bitwa. W takim przypadku podlega ograniczeniom Środowiska z obniżonego poziomu trudności. Jeśli model ma umiejętność Survival tylko w odniesieniu do konkretnego typu terenu (tzw. dedykowany poziom umiejętności: Survival: 2 (Dżungla)), to może obniżyć poziom trudności Środowiska tylko w przypadku rozgrywania bitwy na zasadach terenu Dżungla. Jeśli model ma mieszany typ umiejętności Survival (np. tzw. ogólny poziom umiejętności:

Survival: 1 (dedykowany poziom umiejętności: Dżungla: 4)), to w przypadku rozgrywania bitwy w terenie Dżungla, Jednostka odejmuje od poziomu Środowiska wartość dedykowanej cechy Survival; w przypadku rozgrywania bitwy na każdym innym terenie z określonym poziomem Środowiska, Jednostka odejmuje od poziomu Środowiska wartość ogólnego Survivalu (w podanym przykładzie 1).

Szkolenie w Walce Wręcz (poziom 1-4)

Model ze zdolnością specjalną szkolenie w walce wręcz nakłada karę równą poziomowi umiejętności do wartości WW atakującego go wrogiego modelu.

Szturm

Modele z tą zdolnością mają niższe o 2 pkt. ujemne modyfikatory do akcji Strzał w Szturmie (w wypadku braku innych modyfikatorów -2 zamiast -4).

Szybkie Uderzenie

Modele z tą zdolnością są tak szybkie, że mogą zaatakować jako pierwsze w jednoczesnej walce wręcz (np. podczas kontrszarży). Jeżeli zabiją przeciwnika, ten nie wykona już swojego ataku. Jeśli oba modele posiadają zdolność Szybkie Uderzenie, jej działanie wzajemnie się znosi.

Ścinanie Głów

Zdolność ta pozwala posiadającemu ją modelowi traktować naturalny rzut na trafienie Walce Wręcz w przedziale 1-3 jako trafienie krytyczne (normalnie tylko rzut naturalny 1 jest traktowany jako trafienie krytyczne).

Śmigłowiec Transportowy

Model z tą zdolnością transportuje pozostałe modele z oddziału na pole walki. Oddział nie jest rozstawiany normalnie – zamiast tego ustaw model gdziekolwiek na polu bitwy, lecz nie bliżej niż 6 cali od modeli wroga oraz poza terenem Niedostępnym. W tej turze załoga śmigłowca ma do wykorzystania 1 akcję (nie może jednak opuszczać śmigłowca, nie musi przygotowywać broni do strzału). Na początku następnej aktywacji oddziału modele transportowane (nie licząc załogi śmigłowca) opuszczają śmigłowiec na zasadach opuszczania Transportera Piechoty, następnie model śmigłowca jest zdejmowany ze stołu. W wypadku zniszczenia modelu ze zdolnością Śmigłowiec Transportowy, reszta oddziału traktowana jest jakby znajdowała się w zniszczonym pojeździe.

Technomancja: X (poziom 5-6)

Modele z tą umiejętnością mogą na polu bitwy naprawiać pojazdy i leczyć stwory stworzone przy pomocy Mrocznej Technologii. Technomanta może przywrócić 1 punkt Żywności modelowi należącego do Legionu Ciemności o Rozmiarze 5 lub większym lub też dowolnemu modelowi pojazdu należącego do Legionu Ciemności. Aby tego dokonać musi dotykać taki model podstawką i poświęcić jedną akcję, jak również wykonać udany test umiejętności Technomancja. Model, który został zniszczony lub zabity (utracił wszystkie punkty żywotności) nie może być naprawiany/leczony przez Technomantę. W wypadku krytycznej porażki w teście naprawiany model zostaje zabity/zniszczony.

Trening Partyzancki: X (poziom 1-2)

Trening Partyzancki:1

Modele z tą zdolnością mogą być wystawione normalnie lub korzystając z zdolności Trening Partyzancki. Jeśli korzystają z zdolności nie są wystawiane podczas fazy rozstawienia ani podczas pierwszej tury gry. Na początku każdej następnej tury, przed rzutem na inicjatywę, gracz decyduje czy są wystawiane, jeśli nie zdecyduje się wystawić oddziału jest on uważany za już aktywowany w tej rundzie i nie może zostać w niej wystawiony.

Jeśli zdecyduje się wystawić oddział jest on wystawiany wedle następujących zasad: oddział jest wystawiany modelami (bez karty rozstawienia), pojawia się na dowolnej krawędzi stołu (wszystkie modele z oddziału muszą stykać się z krawędzią stołu) nie bliżej niż 12 cali od modeli przeciwnika. Może być normalnie aktywowany w tej rundzie. W przypadku, gdy obaj gracze posiadają Jednostki z umiejętnością Trening Partyzancki: 1, o kolejności ich wystawienia na stole decyduje rzut kością k20.

Trening Partyzancki:2

Modele mogą zostać wystawione na trzy sposoby, normalnie, jakby posiadały zdolność Trening Partyzancki:1 lub w zasadzce. Jeśli urządzają zasadzkę, są wystawiane wedle następujących zasad: po wystawieniu wszystkich kart i modeli na stole gracz posiadający oddziały z zdolnością Trening Partyzancki:2 zapisuje na kartce wyraźnie gdzie urządza zasadzkę. Nie może to być bliżej niż 16 cali od strefy rozstawienia przeciwnika. Musi to być strefa nie będąca w LOS modeli i kart przeciwnika (zamknięty budynek, las, okopy itp.), wielkości małego wzornika wybuchu.

Modele nie są wystawiane na stole kartą ani modelami. Są wystawiane w momencie aktywacji* lub gdy jakkolwiek model przeciwnika znajdzie się 3 cale od ich strefy zasadzki lub model z zdolnością Zmysły Drapieżnika znajdzie się 6 cali od strefy zasadzki. Strefa rozstawienia modeli jest wielkości dużego wzornika wybuchu. Dowódca oddziału jest wystawiany na środku wzornika reszta w całości pod wzornikiem i nie bliżej niż 16 cali od strefy rozstawienia przeciwnika. Modele zarządzające zasadzką nie mogą być aktywowane w pierwszej rundzie gry. W pierwszej rundzie gry nie mogą same się ujawnić, a odkryte zaraz po rozstawieniu są oznaczane jako aktywowane w tej rundzie. Od drugiej rundy mogą być aktywowane normalnie niezależnie od tego czy zostaną odkryte czy same się ujawnią.

* – jak w wypadku desantu, nie musimy aktywować oddziału w konkretnej turze – można sobie z tym poczekać na właściwy moment.

Trening Saperski

Model może korzystać z ładunków wybuchowych oraz wykonywać akcje zastawianie/rozbrajanie pól minowych.

Unik

Model z Unikem otrzymuje modyfikator +2 do P przeciwko atakom bronią wykorzystującą wzornik.

Władca Zombie

Modele z tą zdolnością jako jedyne mogą dowodzić oddziałami w których skład wchodzi modele ze zdolnością Zombie. Władca Zombie może przejąć kontrolę nad modelami posiadającymi zdolność Zombie, które nie rozpoczęły aktywacji w zasięgu dowodzenia swojego dowódcy oddziału

posiadającego zdolność Władca Zombie – czy to ze względu na jego śmierć, czy po prostu sytuację na stole. Aby tego dokonać, Władca Zombie musi wydać jedną akcję i wykonać udany test Dowodzenia – zdanie testu powoduje przejście kontroli nad wszystkimi Zombie znajdującymi się w zasięgu. Model Władcy Zombie będący dowódcą drużyny nie może przejąć kontroli nad Zombie, jeśli spowoduje to przekroczenie maksymalnego rozmiaru drużyny, którą dowodzi (w takim wypadku może zdecydować się przejąć kontrolę nad mniejszą ilością Zombie). Model Władcy Zombie będący modelem pojedynczym może kontrolować jednocześnie co najwyżej 15 Zombie.

Wspinaczka

Modele z tą zdolnością wspinają się z prędkością równą swojej cechy R, a nie połowy tej cechy, jak inne modele. Mogą również pokonywać przeszkody terenowe o wysokości do 1 cala bez konieczności wydawania akcji (murki, okna, beczki itp.)

Wysokie Morale: X

Modele z tą zdolnością modyfikują wartość swojego DW o X podczas wykonywania Testów Morale.

Wysunięty Obserwator: X (10-14)

Modele z tą zdolnością są w stanie kierować wsparciem ogniowym. Szczegółowo jest to opisane w rozdziale Wsparcie Ogniowe.

Zabójczy Cios

Każdy atak wyprowadzony przez model z tą zdolnością w walce wręcz otrzymuje dodatkowy modyfikator do obrażeń (x1). Przykład: jeżeli obrażenia broni wynoszą 10 to pod wpływem tej umiejętności wzrosną do 10(x2). Umiejętność nie działa z bronią do walki wręcz mającą Dam niezależny od siły używającego modelu (np. miny).

Zaciekłość

Modele z tą umiejętnością wykonujące Szarżę, bądź Kontrszarżę dostają premię + 2 do Obrażeń, kumulującą się z normalnymi premiami za szarżę (łącznie +1 do WW i +3 do Obrażeń).

Zasadzka

Modele z tą zdolnością używają akcji Czekania bez potrzeby wykonywania testu Dw.

Zmysł Strategiczny

Model z tą zdolnością dodaje +2 do swojego DW podczas określania jego wysokości przy rzucie na inicjatywę na początku tury.

Zmysły Drapieżnika: X (2-6)

Posiadacz tej zdolności otrzymuje:

- modyfikator +X do DW przy teście wykrywania modeli ukrytych, jeśli wykrywane modele znajdują się w odległości nie większej niż 12" od niego,
- wykrywanie modelei Ukrytych w zasięgu 6" bez konieczności posiadania ich w swoim LOS,
- wykrywanie modeli ze zdolnością Trening Partyzancki z odległości 6" zamiast 3",
- możliwość wykonywania szarży bez konieczności posiadania celu w LOS na początku akcji.

Zmysł Taktyczny: X (osobisty lub drużyna)

Zmysł Taktyczny: osobisty – Model może raz na swoją aktywację (przed dowolną akcją, umiejętność nie wymaga użycia akcji) spróbować zmienić priorytet celu. Model musi znajdować się ponad 6" od najbliższego widocznego modelu wroga. Jeżeli model przejdzie test Dowodzenia, może wybrać dowolną jednostkę przeciwnika – do końca aktywacji priorytet celu będzie na najbliższym widocznym modelu z wybranej jednostki. Jeśli jednostka nie będzie widoczna, lub zostanie całkowicie zniszczona, priorytet celu będzie ustalany normalnie.

Zmysł Taktyczny: drużyna – Model z tą zdolnością, będący Dowódcą Drużyny, raz w czasie swojej aktywacji może spróbować zmienić Priorytet Celu dla wszystkich modeli w oddziale, którym dowodzi. Próba nie wymaga użycia akcji, wykonujemy test DW modelu podejmującego próbę. Zmiana priorytetu celu wymaga, aby zarówno model ze zdolnością Zmysł Taktyczny: Drużyna jak i modele, na których ta zdolność zostanie użyta, znajdowały się w odległości ponad 6" od przeciwnika. Udana zmiana Priorytetu Celu pozwala wskazać jedną, wspólną dla wszystkich dotkniętych działaniem zdolności modeli, jednostkę przeciwnika – do końca aktywacji modele w oddziale MOGA (nie muszą) przenieść priorytet celu na najbliższy widoczny model z wybranej jednostki. Jeśli jednostka nie będzie widoczna, lub zostanie całkowicie zniszczona, priorytet celu będzie ustalany normalnie. Dodatkowo, model pojedynczy posiadający ww. umiejętność oraz Dowódca: Pluton lub wyższą, niebędący częścią żadnego oddziału, może wykonać próbę zmiany Priorytetu Celu na powyższych zasadach Jednostce, której Wydaje Rozkaz.

Zombie

Modele z tą zdolnością specjalną są całkowicie odporne na Morale i związane z nim efekty i umiejętności specjalne. Uwaga: jeśli jednostka zawierająca Zombie zostaje złamana – modele Zombie pozostają na stole, usuwane są jedynie modele nie posiadające tej zdolności. Modele z tą umiejętnością nie mogą wykonywać następujących akcji: skok, ucieczka za zasłonę, pozycja strzelecka, wykrywanie, czekanie. Modele nie będące w momencie aktywacji oddziału w zasięgu swojego dowódcy oddziału, posiadającego zdolność Władca Zombie, tracą jedną akcję, lecz obowiązują normalne zasady powrotu w zasięg dowodzenia.

16 KOMPOZYCJA ARMII

16.1 OKREŚLENIE LIMITU PUNKTOWEGO

Pierwszym krokiem do stworzenia swojej listy armii w WZ 4.1 jest ustalenie z przeciwnikiem limitu punktów, które każdy z graczy będzie miał do wykorzystania na „zakup” jednostek do swojej armii. Gdy chcemy rozegrać małą, dość szybką bitwę, najlepszy będzie limit 500-600 pkt. Średnie bitwy, na których rozegranie potrzeba 2,5-3 h, powinny być rozgrywane na 800-1000 pkt. Naprawdę duże i długie bitwy są rozgrywane na 1200-1500 pkt.

16.2 ZASADY TWORZENIA LISTY ARMII

16.2.1 Wystawianie oddziałów

Po określeniu wielkości armii, jakie zetrą się ze sobą, gracze dokonują konfiguracji swoich wojsk korzystając z List Armii wybranej korporacji lub Apostoła. Struktura każdej armii opiera się na kilku rodzajach Jednostek. Jednostki dzielimy na oddziały podstawowe, oddziały elitarne, oddziały wsparcia oraz modele pojedyncze. Zasady, na jakich je wystawiamy, opisane są poniżej:

- Jedna drużyna Elitarna musi przypadać na jedną drużynę Podstawową. Każda drużyna Elitarna nie może mieć większej liczebności niż jeden z oddziałów Podstawowych. Jeden oddział Podstawowy może posłużyć do ustalenia minimalnej liczebności tylko jednego oddziału Elitarnego

Przykład: Decydujemy się na granie Bauhausem. Mamy ośmioosobowy oddział Huzarów i dziesięcioosobowy oddział Księżęcej Milicji. W takim wypadku możemy wystawić maksymalnie dwa oddziały elitarne – jeden maksymalnie ośmioosobowy, a drugi maksymalnie dziesięcioosobowy. Decydujemy się na 8 Blitzerów i 10 Jęgrów.

- Dwie drużyny Podstawowe muszą przypadać na jeden oddział Wsparcia, z czego jeden z nich musi być przynajmniej takiej liczebności jak oddział Wsparcia.

Przykład: Kontynuujemy układanie listy armii, mamy już ośmioosobowy oddział Huzarów i dziesięcioosobowy oddział Księżęcej Milicji, do tego ośmioosobowy oddział Blitzerów i dziesięcioosobowy oddział Jęgrów. W takim wypadku możemy wystawić maksymalnie jeden oddział wsparcia (ponieważ mamy dwa oddziały podstawowe) – decydujemy się na Poduszkowiec Uderzeniowy GEV-8 „Asp”.

- Na jeden model pojedynczy musi przypadać jedna drużyna elitarna lub podstawowa nie będąca jednostką Wsparcia. Na jednego oficera związanego z danym oddziałem musi przypadać przynajmniej jeden oddział tego typu

Przykład: Do naszej armii Bauhausu postanawiamy dokupić modele pojedyncze. Ponieważ mamy dwa oddziały podstawowe i dwa oddziały elitarne, możemy zakupić maksymalnie cztery modele pojedyncze. Decydujemy się na Porucznika Huzarów (wystawionego na oddziale Huzarów), Porucznika Blitzerów (wystawionego na oddziale Blitzerów), Porucznika Jęgrów (wystawionego na oddziale Jęgrów) oraz Wenusjańskiego Szeryfa (wystawionego na oddziale Księżęcej Milicji). Poduszkowiec Uderzeniowy jest jednostką wsparcia, tak więc nie można wystawić na nim żadnego modelu pojedynczego.

- Przy kryteriach zakupów armii Jednostki Wsparcia nie mogą być traktowane jako Modele pojedyncze lub Oddziały, czyli nie liczą się do liczby drużyn bądź modeli pojedynczych. Poza wyżej wymienionym wyjątkiem, jednostki Wsparcia, w zależności czy są Oddziałem czy Modelem Pojedynczym będą podlegać w czasie gry wszystkim zasadom dotyczącym Oddziałów lub Modeli Pojedynczych.

16.2.2 Dowódca Armii

Na początku gry należy wyznaczyć jeden model spośród wszystkich modeli ze zdolnością Dowódca: X. Model ten staje się dowódcą armii i jego DW jest wykorzystywane na potrzeby rzutu na Inicjatywę. Dowódcę armii wyznaczamy wybierając najwyższą wartość DW spośród najwyższego stopniem oficera. Może zająć sytuacja, gdy w armii będą modele o wyższej wartości cechy DW od D-cy armii, ponieważ

będą od niego niższe stopniem. W wypadku śmierci dowódcy armii, następny model jest wyznaczany według tej samej procedury, a w najbliższym rzucie na Inicjatywę armia ta otrzymuje negatywny modyfikator -4, odzwierciedlający zamieszanie wynikające z objęcia dowodzenia przez nową osobę. Jeśli armia utraci w ciągu tury więcej niż jednego Dowódcę Armii, modyfikator nie jest kumulatywny i wynosi nadal -4. Jeśli w armii nie znajduje się ani jeden model z umiejętnością Dowódcy: X, nie wyznaczamy Dowódcy Armii, a w czasie rzutu na Inicjatywę bierzemy pod uwagę tylko wynik wyrzucony na kości k20.

Przykład: W armii mamy Porucznika Huzarów (Dowódca: Pluton, Dw 12), Porucznika Jęgrów (Dowódca: Pluton, Dw 14), Porucznika Blitzerów (Dowódca: Pluton, Dw 15) oraz Wenusjańskiego Szeryfa (Dowódca: Kompania, DW 14). W pierwszej kolejności dowódcą armii zostanie Wenusjański Szeryf – co prawda jego Dw jest niższe o 1 od Dw Porucznika Blitzerów, ale jest on wyższy stopniem (ma zdolność dowódcy: Kompania, podczas gdy porucznik Blitzerów ma zdolność Dowódcy: Pluton). Następny w łańcuchu dowodzenia jest Porucznik Blitzerów, potem Porucznik Jęgrów, a na końcu Porucznik Huzarów.

16.2.3 Dowódca: Batalion

By wystawić model ze zdolnością Dowódcy: Batalion należy spełnić odpowiednie wymagania. W armii musi się znajdować odpowiednia liczba dowódców niższego szczebla. Jeśli poniższy warunek nie zostanie spełniony, nie jest możliwe wystawienie modelu z tą zdolnością.

Liczba wymaganych dowódców, aby wystawić Dowódcę Batalionu

Rozmiar punktowy bitwy	Min. Dowódców Plutonu/Kompanii
0 – 500 pkt	-----
501 – 1000 pkt	3
1001 – 2000pkt	4
2000+ pkt	5

Każdy niewykorzystany slot wsparcia pozwala zignorować wymagania jednego dowódcy dowolnego szczebla (np. brak jednego dowódcy plutonu)

Przykład: W bitwie na 800 punktów mając jednego dowódcę plutonu, cztery oddziały podstawowe (które zapewniają dwa sloty wsparcia) i brak oddziałów wsparcia możemy wstawić Dowódcę Batalionu.

16.2.4 Konsultanci

Konsultanci są to Jednostki, które dysponują szczególnie dużą siłą ognia, są bardzo wyspecjalizowane lub są członkami innych korporacji. Model z tą cechą zajmuje dwa razy więcej dedykowanych slotów niż normalnie. Wystawiając Dowódcę: Batalion z cechą Konsultant, drugi slot przez niego zajmowany liczy się jako slot na Model Pojedynczy.

Przykład: Chcąc wystawić Czolg GEV-12 „Cobra” w bitwie musimy posiadać 4 jednostki podstawowe, ponieważ podczas układania armii „Cobra” traktowana jest jako dwie jednostki wsparcia.

Oprócz typu Konsultant Jednostki te będą zakwalifikowane do jednego z typów: Oddział, Model Pojedynczy lub Wsparcie, i podlegają również wszystkim zasadom (również wystawiania) zgodnym z danym typem.

16.2.5 1/1000 pkt.

W wypadku część jednostek w listach armii, będą mieć zapis 1/1000 pkt. (lub też podobne, np. 1/500 pkt.). O ile nie jest to dokładnie napisane inaczej, należy to rozumieć tak że na każde zaczęte X pkt. armii (czyli 1000, 500 itp.) można wystawić tylko jedną jednostkę danego typu. W wypadku zapisu 1 na Armia można wystawić tylko jedną taką jednostkę w armii – zazwyczaj zapis ten dotyczy bohaterów imiennych. Może się jednak pojawić kilku takich bohaterów w różnych armiach.

17. PRZEBIEG GRY

17.1 PRZYGOTOWANIE POLA GRY

Pierwszym krokiem do rozpoczęcia grania jest przygotowanie pola gry. Nie narzucamy graczom jak ma ono wyglądać, sugerujemy jednak że przy standardowej grze na 800 pkt. dobrze sprawdza się stół o wymiarach 72x48 cali.

17.2 WYSTAWIENIE KART ROZSTAWIENIA

17.2.1 Przygotowanie Stref Rozstawienia

Są one stworzone po to, aby nie doszło od razu do bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem. Zasadniczo przy grze 2 graczy strefy powinny być umieszczone na przeciwnych krańcach stołu. Sięgają one 6 cali od krawędzi stołu w jego głąb. Nie jest konieczne zaznaczanie jak dokładnie wygląda strefa. Ważne, aby przy rozmieszczaniu Kart Rozstawienia pamiętać o niej i odpowiednio mierzyć odległość tak, aby nie wyjść poza jej granice. Strefy rozstawienia mogą przybierać różne kształty, wszystko zależy od ustaleń między graczami.

17.2.2 Karty Rozstawienia

Każda jednostka gracza jest reprezentowana przez jedną Kartę Rozstawienia. Na odwrocie karty należy zapisać, jaką Jednostkę ona reprezentuje (może to być oddział, model pojedynczy lub pojazd).

W przypadku wystawiania oddziału w postaci karty rozstawienia, przyjmuje się, że karta ma wysokość odpowiadającą wysokości modeli znajdujących się pod kartą. Jeśli modele mogą zostać rozstawione w Pozycji Strzeleckiej, wtedy wysokość karty jest zmniejszona o połowę.

Każdy z graczy otrzymuje również Karty Puste, które służą do zmylenia przeciwnika w trakcie rozstawiania sił. Ilość Pustych kart zależy od wielkości armii:

do 999 pkt – 1 Pusta Karta
od 1000pkt – 2 Puste Karty
od 1500pkt – 3 Puste Karty
od 2000pkt – 4 Puste Karty
od 2500pkt – 5 Pustych Kart itd.

Karty puste rozstawia się na tych samych zasadach co Karty Jednostek wystawiane w normalnym trybie. Karty Puste nie mogą być aktywowane, zdejmuje się je ze stołu po aktywowaniu ostatniej Jednostki, najpóźniej przed początkiem drugiej tury gry.

17.2.3 Rozmieszczenie Kart Rozstawienia

Jako pierwsze należy ustalić, który z Graczy pierwszy wyłoży na stole Karty Rozstawienia. By to ustalić Gracze wykonują

Rzut na Rozstawienie. Jest to rzut przeciwny, a każdy dodaje do swojego wyniku cechę Dw Modelu Dowódcy Armii. Gracz, który uzyskał wyższy rezultat w Rzucie na Rozstawienie, wyznacza kto rozpocznie rozstawianie Kart Rozstawienia. Ten gracz będzie teraz Graczem Rozpoczynającym wystawianie kart rozstawienia. W przypadku remisu, rzut należy powtórzyć.

Gracz rozpoczynający kładzie jedną Kartę Rozstawienia Jednostki o normalnym trybie wystawiania (wszystkie jednostki poza jednostkami z umiejętnościami Infiltracja, Rekonesans, Trening Partyzancki, Desant oraz Karty Puste) w swojej strefie rozstawienia, następnie kolejny gracz kładzie swoją. Gracze rozstawiają karty naprzemiennie, aż do ich wyczerpania. Karty mogą się dotykać, a nawet na siebie nachodzić. Oczywiście ważne jest, aby kłaść karty opisami do dołu tak, aby przeciwnik nie wiedział, jaka Jednostkę reprezentuje dana karta.

Karty puste rozstawia się na tych samych zasadach co Karty Jednostek wystawiane w normalnym trybie. Karty Puste nie mogą być aktywowane, zdejmują się ze stołu po aktywowaniu ostatniej Jednostki, najpóźniej przed początkiem pierwszej tury gry.

Gdy zostaną rozstawione wszystkie jednostki nie posiadające umiejętności specjalnych wpływających na fazę rozstawiania kart (Infiltracja, Rekonesans, Trening Partyzancki, Desant), zostają rozstawione wszystkie jednostki, które posiadają umiejętność Rekonesans, zaczyna oczywiście Gracz Rozpoczynający. Gdy wszystkie jednostki posiadające umiejętność Rekonesans są już rozstawione, przystępujemy do rozstawiania kart jednostek z umiejętnością Infiltracja. Ich wystawienie również zaczyna Gracz Rozpoczynający.

Jednostki rozstawiane przy użyciu umiejętności Desant lub Trening Partyzancki nie używają kart rozstawienia. Szczegółowe zasady ich wystawiania znajdują się w rozdziale: 15. Umiejętności.

17.2.4 Podsumowanie wystawiania kart

Krok 1: Przygotowanie Stref Rozstawienia.

Krok 2: Rzut na Rozstawienie (k20 + Dw Dowódcy Armii)

Krok 3: Wystawienie Kart Rozstawienia Jednostek o normalnym trybie wystawiania.

Krok 4: Wystawienie Kart Rozstawienia Jednostek z umiejętnościami Rekonesans.

Krok 5: Wystawienie Kart Rozstawienia Jednostek z umiejętnościami Infiltracja.

Krok 6: Wyznaczenie miejsca urządzenia zasadzki modeli wystawianych zgodnie z umiejętnością Trening Partyzancki: 2

17.3 ROZPOCZĘCIE BITWY

Po wystawieniu wszystkich Jednostek czas na rozpoczęcie bitwy. Bitwa dzieli się na Tury a każda Tura jest podzielona na Aktywację. Podczas każdej tury dana Jednostka i wszystkie w niej Modele mają przydzieloną Aktywację, w której mogą wykonać swoje akcje.

Tura kończy się z chwilą gdy wszystkie Jednostki na polu bitwy zakończyły swoje Aktywacje.

17.3.1 Rzut Inicjatywy

Gracze ponownie wykonują rzut przeciwny i dodają do wyniku rzutu wartość cechy Dw Dowódcy Armii. Gracz z największym wynikiem wygrywa i może wyznaczyć, który gracz zostanie Graczem Rozpoczynającym Aktywację i ten

gracz rozpocznie Aktywację. W przypadku remisu, rzut należy powtórzyć. Każda kolejna tura również zaczyna się od rzutu na Inicjatywę i wyznaczenia Gracza Rozpoczynającego Aktywację. Gdy w momencie rzutu na Inicjatywę model Dowódcy Armii jest spanikowany, test wykonywany jest z modyfikatorem -4.

17.3.2 Zasady Aktywacji Jednostek

To najważniejsza faza bitwy, w której wszystko się rozstrzyga. Gracz, który został Graczem Rozpoczynającym Aktywację, jako pierwszy aktywuje jedną dowolną ze swoich Jednostek. Następnie kolejny gracz robi to samo i tak naprzemiennie, aż wszystkie Jednostki zostaną aktywowane. Każda Jednostka może i musi być aktywowana tylko raz na Turę, dotyczy to wszystkich jednostek (reprezentowanych jeszcze przez karty rozstawień jak i już wystawionych). Przy dużej ilości Jednostek należy zaznaczać, która Jednostka była już aktywowana. Pozwoli to uniknąć powtórnego aktywowania danej Jednostki w tej samej Turze, bądź zupełnego pominięcia jej aktywacji. Aby zaznaczyć, które jednostki wykonały już Akcje a które nie, w grze posługujemy się następującymi terminami. Jednostki mogą znajdować się w jednym z następujących stanów:

Nieaktywowany – jednostka jeszcze nie wykonała swoich Akcji w tej Turze.

Aktywny – Jednostka jest w trakcie wykonywania swoich Akcji.

Aktywowany – Jednostka wykonała już wszystkie swoje akcje w tej Turze.

Gracze nie zawsze będą posiadali taką samą ilość Jednostek. Oznacza to, że gracz, który ma ich więcej, pod koniec Tury będzie poruszał się kilkoma Jednostkami jedna po drugiej. Nadal będą to osobne Jednostki i gracz musi je aktywować w normalny sposób. Dopiero po zakończeniu Aktywacji jednej, może rozpocząć Aktywację następnej. Kiedy gracze Aktywują już wszystkie Jednostki, Tura się kończy; należy ponownie wykonać rzut Inicjatywy, określić Gracza Rozpoczynającego Aktywację i rozpocząć nową Turę.

17.3.3 Wystawianie modeli spod Kart Rozstawienia

Jeżeli gracz aktywuje Jednostkę, która jest jeszcze reprezentowana przez kartę, musi odwrócić kartę w taki sposób, aby przeciwnik wyraźnie widział, co ona reprezentuje. Teraz na jej środku kładzie Sierżanta Jednostki, bądź Model Pojedynczy, a reszta Modeli jest ustawiana w Zasięgu Dowodzenia. Nie można jednak położyć Modelu poza Strefą Rozstawienia. Jeśli nie jest napisane inaczej to Modele muszą być wystawione jako stojące. W przypadku gdy na karcie znajdują się już inne przyjazne modele uniemożliwiające wystawienie Sierżanta na środku karty to należy je przesunąć na tyle by można było wystawić figurkę Sierżanta.

17.3.4 Odkrywanie Kart Rozstawienia przeciwnika

Kartę należy odkryć (wystawiając przy tym Modele), jeśli Model wroga będzie miał ja w Polu Widzenia i znajdzie się w odległości równej jego Dowodzeniu (Dw) liczonego w calach. Wykryte w ten sposób karty puste należy ściągnąć ze stołu.

17.3.5 Więcej jak dwóch graczy w grze

Może się zdarzyć tak, że w jednej grze będzie brało udział więcej jak dwóch graczy. Wtedy stosuje się trochę inne zasady podziału tury. Jeśli gracze grają każdy przeciwko sobie to: Rzut Inicjatywy jest wykonywany przez wszystkich graczy,

ten który miał najwyższy wynik może wybrać siebie lub dowolnego z przeciwników. Następnie aktywacji dokonuje Gracz, który uzyskał drugi wynik w rzucie na Inicjatywę. Na końcu swoją pierwszą Aktywację wykonuje Gracz, który miał najniższy wynik rzutu na Inicjatywę.

17.4 CEL GRY

Bitwa może się toczyć o dowolny cel. Poniżej prezentujemy podstawowe zasady dotyczące rozgrywki, które dotychczas bardzo często wykorzystywaliśmy w bitwach. Najczęstszym trybem rozgrywki jaki wykorzystywaliśmy to gra na Punkty Zwycięstwa (PZ), które można zdobyć za kontrolowanie stref lub punktów, wykonanie określonych misji lub straty zadane przeciwnikowi. Polecamy nie łączyć na stole celów zwycięstwa Kontroli stref i punktów oraz Misji. Do każdego z nich będzie pasować Eliminacja sił przeciwnika. Nie narzucamy jednak trybu rozgrywki, i jeśli gracze zechcą, mogą zdecydować się na rozegranie bitwy wg. własnego pomysłu.

17.4.1 Kontrola stref i punktów

Tak jak napisaliśmy powyżej, gracze mogą kontrolować strefy lub punkty. Poniżej zamieszczamy opis podstawowego wariantu takiej gry, z paroma podstawowymi możliwościami alternatywnymi.

Strefy: Mają rozmiar małego wzornika wybuchu, umieszczonego na stałe w dowolnym miejscu na stole. Aby je kontrolować, na koniec 6 tury należy tam posiadać modele (dowolnego typu) o łącznym Ro większym o 6 od modeli przeciwnika. Liczymy modele które choć w części znajdują się na wzorniku. Za kontrolę każdej strefy gracz dostaje na koniec gry +1PZ.

Punkty: Mają postać punktu (markera) umieszczonego na stałe na stole. Zajęcie go wymaga postawienie modelu na tym punkcie i kosztuje 1A, jeśli już został zajęty przez jakiegoś gracza, odbicie go wygląda tak samo jak zajęcie. Za kontrolę każdego punktu gracz dostaje na koniec gry +1PZ.

Podstawowe warianty alternatywne stref i punktów:

Bunkier dowodzenia (wariant strefy): Zajmij bunkier dowodzenia (symbolizują go zniszczone ruiny) z opuszczonej linii umocnień. Bunkier jest Terenem Obszarowym i Obszarem Fortyfikacji. Gracz kontrolujący dany bunkier dodaje + 2 do rzutu na inicjatywę na początku swojej następnej tury.

Zaminowany bunkier dowodzenia (wariant strefy): J.w., dodatkowo bunkier dowodzenia jest zabezpieczony w środku 2 polami minowymi.

Ukryta radiostacja (wariant punktu): Zajmij małą radiostację i nadaj sygnał prośby o wsparcie. By nadać sygnał, jeden model musi wydać przynajmniej 4 następujące po sobie akcje (mogą być w 2 kolejnych po sobie turach) będąc w kontakcie z punktem. Dopiero wtedy punkt uznaje się za zajęty. Nawet po nadaniu sygnału punkt może zostać odbity, lecz do jego zajęcia jest potrzebne wydanie 4 akcji przez jeden model. Tę misję mogą wykonać modele o Ro nie większym od 3.

17.4.2 Wykonanie Misji

Gra może się toczyć o wykonanie misji - poniżej zamieszczamy opis podstawowych misji, które mogą wykonywać jednostki podczas bitwy. Na stole może być dowolna ilość każdego z rodzajów misji do wykonania, podczas standardowej gry na 800 – 1000 pkt. zalecamy granie na 3 misje na stole.

Zbadaj obiekt:

Umieść znacznik w dowolnym miejscu na stole. Model w kontakcie ze znacznikiem obiektu może poświęcić 1-3 akcji na zbadanie obiektu. Przy wyniku 16+ gracz otrzymuje 1PZ. Modele ze zdolnością Dowódca: Drużyna i wyższym otrzymują dodatkowe +5 do wyniku rzutu. Każdy z graczy może zdobyć max. 1 PZ/na turę za tą misję. Modele mogą badać obiekt dopiero od drugiej tury.

Zajmij i utrzymaj:

W dowolnym miejscu na stole umieść mały wzornik wybuchu, lub też wyznacz strefę (np. wnętrze budynku). Gracz otrzymuje 1 PZ jeśli na końcu tury posiada wewnątrz strefy (modele nie muszą w całości być wewnątrz strefy) modele o łącznym Ro 6, lub też łączny Ro jego modeli w strefie jest większy o 6 od łącznego Ro modeli przeciwnika. Punkty są przyznawane na koniec tury zaczynając od tury 2.

Przejmij zrzut:

Na początku gry oznacz punkt zrzutu. Na początku drugiej tury korzystając z zasady rozrzutu (1-10") umieść X znaczników Paczek (podstawka 25mm, centrujemy na punkcie zrzutu). Wchodząc w kontakt z paczką model może kosztem 1 akcji (kawaleria i pojazdy 2A) podnieść paczkę. Od tej pory model ten może wykonywać tylko akcję ruch, wykonanie innej akcji skutkuje upuszczeniem paczki (umieść ją w kontakcie z podstawką modelu). Jeśli model transportujący paczkę zginie umieść znacznik paczki w miejscu jego podstawki. Gracz otrzymuje 1 PZ za każdy przyjazny model transportujący paczkę lub każdą paczkę znajdującą się w jego strefie rozstawienia. Punkty są przyznawane po zakończeniu ostatniej tury gry. Zalecana ilość paczek 3-5.

Obroń lub Zdobądź: W odległości maks. 6 cali od losowo wybranej strefy rozstawienia znajduje się Strefa do Obrony o wielkości MWW, która musi być bezwzględnie zabezpieczona. Strefa w zależności od terenu, w którym się znajduje, może być: Łatwa do obrony (budynek, bunkier, teren gęstej dżungli), Średnio trudna do obrony (las, zgrupowanie skałek) lub Trudna do obrony (brak obszarów osłony, kilka przeszkód terenowych w okolicy). Jeśli w 2 ostatnich turach gry gracz, przy którego strefie rozstawienia znajduje się Strefa (Obrońca), posiada w strefie modele o łącznym Ro większym od przeciwnika o 6, na koniec gry zdobywa: 1 PZ za strefę Łatwą do obrony, 2 PZ za strefę Średnio trudną do obrony oraz 3 PZ za strefę Trudną do obrony. Natomiast jeśli w 2 ostatnich turach gry gracz, przy którego strefie rozstawienia nie znajdowała się Strefa do Obrony (Atakujący), posiada w niej modele o łącznym Ro większym od przeciwnika o 6, na koniec gry zdobywa: 6 PZ za strefę Łatwą do obrony, 5 PZ za strefę Średnio trudną do obrony oraz 4 PZ za strefę Trudną do obrony.

17.4.3 Eliminacja sił przeciwnika

Na koniec bitwy należy podsumować wartość punktową modeli które zostały na stole dla każdej z armii. Gracz, który po zakończeniu bitwy ma na stole więcej punktów niż przeciwnik, otrzymuje odpowiednią ilość PZ. Liczbę PZ za straty liczymy od początkowego limitu punkowego armii. Jeśli jeden z graczy ma na stole więcej o 5% niż drugi gracz, otrzymuje 1 PZ. Jeśli ma 15% więcej, otrzymuje 2 PZ. Jeśli ma 25% więcej, otrzymuje 3 PZ. Każdy z graczy otrzymuje również 1 PZ za zabicie Dowódcy Armii przeciwnika (ale tylko jednorazowo, tak więc za zabicie modeli przejmujących tę funkcję nie otrzymuje się punktów).

Przykład: Gracze ustalili że będą grać bitwę na 850 pkt. (bardzo częsty limit punktowy w WZ 4.1.3). W takim wypadku, na koniec gry liczą wartość punktową modeli pozostałych na stole – w wypadku gdy jeden z nich ma o co najmniej 40 pkt. więcej niż drugi gracz, dostaje 1 PZ za straty zadane przeciwnikowi. Jeśli ma co najmniej 120 pkt. więcej – dostaje 2 PZ, a jeśli co najmniej 200 pkt. więcej dostaje 3 PZ.

17.4.4 Inne misje i scenariusze

Tak jak napisaliśmy, gra może się toczyć również w oparciu o jakiś bardziej skomplikowany scenariusz, i nic nie stoi na przeszkodzie, abyście grali na wymyślone przez siebie zasady.

18. ZBROJOWNIA

18.1 EKWIPUNEK KORPORACYJNY

Poniższy ekwipunek jest dostępny dla żołnierzy Megakorporacji, Bractwa oraz kultystów Legionu ciemności wyposażonych w broń korporacyjną.

18.2 EKWIPUNEK OGÓLNY

Można dokupić dowolnym modelom. Jeśli kupujemy ekwipunek dla drużyny – muszą otrzymać go wszyscy członkowie drużyny. Zawiera też ogólnodostępne wyposażenie dla modeli specjalistycznych.

Kombinezon ochronny (1 pkt) Modyfikator +5 do obrony przed efektami ATS

Maska przeciwgazowa (0,5 pkt) Modyfikator +3 do obrony przed efektami ATS

Kombinezon maskujący (1 pkt) Model otrzymuje zdolność Kamuflaż (w wypadku, gdy już taką zdolność posiada, daje ona modyfikator -2 zamiast -1). Możemy dokupić go żołnierzom ze zdolnością Snajper.

Skaner (3 pkt) Pozwala na wykonanie, kosztem jednej akcji, rzutu na wykrycie dla każdego modelu ukrytego w zasięgu 6" (nie stosujemy wtedy modyfikatora za zasięg PB oraz poziomu zdolności Skradanie). Tylko dla modeli ze zdolnością Dowódca: X oraz Czujka.

Lornetka (2 pkt) Zmniejsza o 2 karę do testu wykrywania wynikającą z odległości między modelem wykrywającym a wykrywanym. Tylko dla modeli ze zdolnością Dowódca: X.

Noktowizor (2 pkt) Zwiększa o 12" zasięg widzenia w ciemnościach, oraz znosi wszystkie ujemne modyfikatory wynikające z ciemności.

Walkie - talkie (1pkt) – można w nie wyposażać modele ze zdolnością Wysunięty Obserwator i dowódców oddziałów wsparcia ze zdolnością Artyleria. Wysunięty Obserwator jest dla potrzeb kierowania Wsparciem Ogniowym traktowany tak, jakby wszystkie oddziały wyposażone w System łączności były w jego zasięgu Dowodzenia.

System łączności (1 pkt) + 2 cale do Zasięgu Dowodzenia. Modele ze zdolnością Dowódca: X mogą wykorzystać zwiększony zasięg dowodzenia tylko w stosunku do innych modeli wyposażonych w System łączności.

18.3 OSPRZĘT DO BRONI

Można dokupić dowolnym modelom posiadającym odpowiedni rodzaj uzbrojenia lub umiejętność. Jeśli kupujemy ekwipunek dla drużyny – muszą otrzymać go wszyscy członkowie drużyny, którzy wykorzystują daną broń/posiadają umiejętność (można np. dokupić latarki taktyczne do wszystkich pistoletów, albo dwójnogi do wszystkich lkm-ów w drużynie).

Celownik optyczny (1 pkt, Lekkie Karabiny Maszynowe, broń używana przez modele ze zdolnością Snajper) – zwiększa premię za celowanie o 1 (np. z +3 na +4)

Celownik noktowizyjny (2 pkt, Lekkie Karabiny Maszynowe, broń używana przez modele ze zdolnością Snajper) – zwiększa premię za celowanie o 1 (np. z +3 na +4), zwiększa o 12" zasięg widzenia w ciemnościach, oraz znosi wszystkie ujemne modyfikatory wynikające z ciemności.

Celownik kolimatorowy (0,5 pkt: Pistolety, Karabiny Szturmowe, Strzelby i Strzelby Automatyczne (tylko przy strzelaniu breneką); 1 pkt: Pistolety Maszynowe, Karabinki) – model używający celownika dostaje premię +1 do WS przy strzelaniu na odległości PB i SR

Dwójnóg (1 pkt. Lekkie Karabiny Maszynowe, broń używana przez modele ze zdolnością Snajper) – Model dostaje premię +1 do WS jeśli jest w Pozycji Strzeleckiej.

Latarka Taktyczna (0.5 pkt Pistolety, Pistolety Maszynowe, Karabinki, Karabiny Szturmowe) – Usuwa kary za ciemność i dym przy strzelaniu na zasięgu PB i SR.

18.4 AMUNICJA ARTYLERYJSKA

18.4.1 Amunicja moździerzowa 60mm

Następujące moździerze mogą wykorzystywać podane niżej typy amunicji:

- Moździerz Automatyczny SSW8000
- Moździerz L&A C-06
- Moździerz M-224

Pociski odłamkowe Cel: Model, Obrażenia: 10, mały wzornik wybuchu, koszt: 5 pkt.

Pociski dymne Cel: Punkt, dym poziom 2, mały wzornik wybuchu, koszt: 3 pkt.

Pociski oświetlające Cel: Punkt, obszar małego wzornika wybuchu, podczas walki w nocy cele pod nim trafiamy jak w dzień, koszt: 3 pkt.

Pociski z gazem bojowym Cel: Model, ATS 10, mały wzornik wybuchu, koszt: 4 pkt (tylko dla Cybertronu).

18.4.2 Amunicja moździerzowa 80mm

Następujące moździerze mogą wykorzystywać podane niżej typy amunicji:

- Moździerz 8cm SGW-12
- Moździerz raketowy „Tajfun”

Pociski odłamkowe Cel: Model, Obrażenia: 8, duży wzornik wybuchu, koszt: 8 pkt.

Pociski dymne Cel: Punkt, dym poziom 2, duży wzornik wybuchu, koszt: 5 pkt.

Pociski oświetlające Cel: Punkt, obszar dużego wzornika wybuchu, podczas walki w nocy cele pod nim trafiamy jak w dzień, koszt: 4 pkt.

18.5 UZBROJENIE DODATKOWE

Uzbrojenie dodatkowe dzielimy na dwie kategorie – ogólne i specjalistyczne. Uzbrojenie ogólne wykupujemy dla każdego członka oddziału/modelu pojedynczego dla którego możemy, jego ilość nie jest limitowana i nie podlega zużyciu. Z kolei każdą sztukę uzbrojenia specjalistycznego wykupujemy osobno dla danego oddziału/modelu pojedynczego, i podlega ona zużyciu (np. po rzuceniu granatu hukowego, niezależnie czy skutecznie czy nie, mamy go jedną sztukę mniej dostępną na oddziale). Można nabyć dowolną ilość ekwipunku specjalistycznego dla oddziału/modelu pojedynczego. W obydwu przypadkach, z takiego uzbrojenia może skorzystać dowolny członek oddziału, który jest do tego uprawniony. Czyli po wykupieniu 4 panzerfaustów na oddział dowolny model w tym oddziale może z nich strzelić tak długo, jak są jeszcze jakieś dostępne. Z kolei jeśli wykupimy 3 miny magnetyczne, może z nich skorzystać dowolny członek oddziału ze zdolnością Trening Saperski. Gracz powinien śledzić ilość wykorzystanego wyposażenia.

18.5.1 Granaty ręczne

Wszystkie granaty ręczne mają PB, +0 do trafienia i mają zasadę Ogień Pośredni i Broń Szturmowa. Granat można rzucić raz na aktywację (niezależnie od ilości wykupionych typów granatów), nie można rzucić z czekania.

Granaty ogólne:

- Granat odłamkowy – DAM 8, mały wzornik wybuchu, Cel: Model (1 pkt)
- Granat przeciwpancerny – DAM 9 Przeciwpancerny, Cel: Model (1 pkt)
- Granat z gazem bojowym – ATS 10, mały wzornik wybuchu, Cel: Model (1 pkt, tylko dla Legionu i Cybertroniku)

Granaty specjalistyczne:

- Granat dymny – dym poziom 2, mały wzornik wybuchu, Cel: Punkt (2 pkt)
- Granat hukowy – mały wzornik wybuchu, model pod wzornikiem testuje Dw/2 (zaokrąglając w górę) albo traci Czekanie, Cel: Punkt (1 pkt)
- Marker – obszar małego wzornika, +4 do namierzania celów pod wzornikiem przez Forward Observerów, Tylko dla modeli ze zdolnością Dowódca: X. Cel: Punkt (1 pkt)

18.5.2 Granaty do granatników podwieszanych i ręcznych

Granaty do granatników podwieszanych – nie może strzelić z czekania. Kupują wszyscy, którzy mogą. W ramach jednej aktywacji model może używać tylko jednego typu granatów (nawet jeśli ma kupione 2). Oba typy granatów mają zasadę Ogień Pośredni. Cena: w zależności od obrażeń (cena za niskie/średnie/wysokie). Obrażenia N/S/W (niskie/średnie/wysokie) w profilu broni oznaczają które obrażenia stosujemy do danego granatnika.

Granaty ogólne:

- Granat odłamkowy – DAM 8-10 (zależnie od granatnika), mały wzornik wybuchu, Cel: Model (1,5/2/2,5 pkt)
- Granat przeciwpancerny – DAM 9-11 (zależnie od granatnika), Przeciwpancerny, Cel: Model (1,5/2/2,5 pkt)
- Granat śrutowy – DAM 9-11 (zależnie od granatnika), trafienie +0, Cluster: 3 wzornik strzelby, brak możliwości strzelania ogniem pośrednim (nawet, jeśli granatnik oferuje taką możliwość). Cel: Model (1/1,5/2 pkt)

Granaty specjalistyczne:

- Granat dymny – dym poziom 2, mały wzornik, Cel: Punkt (2 pkt.)
- Marker – obszar małego wzornika, +4 do namierzania celów pod wzornikiem przez Forward Observerów. Tylko dla modeli ze zdolnością Dowódca: X. Cel: Punkt (1 pkt.)

18.5.3 Pozostałe

Panzerfaust:

Kupowany na zasadach ekwipunku specjalistycznego. Koszt – 3 pkt.

Panzerfaust

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	Jam
	-2	-4	-	-	-	14	20

Uwagi: przeciwpancerny. ROF 1

18.5.4 Miny i ładunki wybuchowe

Miny i ładunki wybuchowe mogą być używane jedynie przez modele ze zdolnością Trening Saperski, są kupowane na zasadach ekwipunku specjalistycznego. Koszt min podany jest w ich opisie.

- **Przeciwpiechotne pole minowe:** Obrażenia 12, Koszt 2
- **Przeciwpancernie pole minowe:** Obrażenia 12x2, Przeciwpancerna, uaktywniana tylko przez modele o Rozmiarze 3 lub więcej, Koszt 3
- **Mina Claymore:** Założenie wymaga poświęcenia 1 akcji, znacznik symbolizujący założoną minę po- winien wskazywać kierunek wybuchu miny strzałką, której przedłużeniem będzie oś symetrii wzornika. Może być wyłącznie detonowana drogą radiową poprzez wydanie 1 akcji, model dokonujący detonacji musi mieć znacznik ładunku w swoim LOS. W efekcie kładziemy mały wzornik miotacza ognia, wszystkie modele pod wzornikiem otrzymują Obrażenia 12. Można wykorzystać zarezerwowaną przez Czekanie akcję do detonacji Miny Claymore. Koszt jednej miny Claymore – 1 pkt.
- **C4:** Założenie wymaga poświęcenia 1 akcji, ładunek można założyć na drzwi, ścianę lub inną przeszkodę nie grubszą niż 0.5 cala. Detonacja ładunku powoduje utworzenie w danym miejscu przejścia o rozmiarach wystarczających do modeli o Rozmiarze 2. Utworzone przejście należy odpowiednio oznaczyć (np. znacznikiem). Koszt C4 – 1 pkt za ilość wystarczającą na całą grę dla oddziału.
- **Mina magnetyczna:** Koszt jednego miny: 1 pkt.

Mina magnetyczna

WW	Dam
0	14

Uwagi: Przeciwpancerna, ROF 1, może być użyta jedynie przeciw pojazdom. Jeśli w wyniku udanego podłożenia ładunku pojazd odniesie ranę, gracz atakujący może wykonać przerzut tabeli uszkodzeń pojazdu (dla każdej rany) i wybrać bardziej odpowiadający dla siebie wynik.

SKRÓT ZASAD WARZONE 4.1

OSŁONA

Las: Teren Trudny (nie można w nim Biegać, Szturmować ani Skakać)/Miękką Osłona -2/Teren Utrudniający Obserwację (max 6 cali wgłęb).

Dżungla: Teren Bardzo Trudny (nie można w nim Biegać, Szturmować ani Skakać, R -1, nie można poruszać się w MP)/Twarda Osłona -3/Teren Utrudniający Obserwację (max 6 cali wgłęb).

Gruzowiska: Teren Bardzo Trudny (nie można w nim Biegać, Szturmować ani Skakać, R -1, nie można poruszać się w MP)/Twarda Osłona -3/Teren Utrudniający Obserwację (max 6 cali wgłęb).

Drut kolczasty: Teren Bardzo Trudny (nie można w nim Biegać, Szturmować ani Skakać, R -1, nie można poruszać się w MP).

Budynki i ruiny: Teren Normalny (brak ograniczeń Ruchu)/Twarda Osłona -3/Teren Utrudniający Obserwację (max 6 cali wgłęb).

Okopy, kratery i leje po bombach: Teren Normalny (brak ograniczeń Ruchu)/Twarda Osłona -3. Obszary tego typu dają osłonę tylko modelom znajdującym się w nich.

Fortyfikacje: Teren Normalny (brak ograniczeń Ruchu)/Fortyfikacja -4/Teren Utrudniający Obserwację (max 6 cali wgłęb).

Przeszkody terenowe: (jeśli jest się do 1" od nich)

Murki i ścianki: Twarda Osłona (-3)

Worki z piaskiem i zapory przeciwczołgowe: Miękką Osłona (-2)

Dym: od -1 do -3 (zależnie od poziomu)

Przesłona (wszystkie modele w LOF, i każda przeszkoda terenowa poza 1" od celu): -1

Pole widzenia (LOS)

Pole widzenia (Line Of Sight – LOS) wyznaczamy po to by określić czy nasz model widzi dany model przeciwnika. Pole widzenia obejmuje obszar 360 stopni wokół figurki (chyba, że w zasadach szczegółowych napisano inaczej). Model lub punkt pola bitwy znajduje się w LOS innego modelu, gdy możemy poprowadzić odcinek nazywany Linia Widzenia między dowolnymi punktami na każdym z tych walców (lub pomiędzy walcem a punktem na polu bitwy) nie przerywany przez żaden element terenu, ani przez modele o Ro 4 i większym.

Pole Ostrzału (FOF) i Linia Strzału (LOF)

Pole ostrzału (Field Of Fire – FOF) obejmuje obszar 180 stopni z przodu modelu (chyba, że w zasadach szczegółowych napisano inaczej, np. w wypadku pojazdów). Linia Strzału (Line of Fire - LOF) wyznaczamy prowadząc linię pomiędzy środkiem podstawki modelu strzelającego (lub punktem umiejscowienia broni w wypadku pojazdów), a środkiem podstawki celu (lub też środkiem figurki w wypadku pojazdów).

PRIORYTET CELU

Pomijamy priorytet celu, gdy:

- Wykorzystanie zdolności pozwalających przenieść Priorytet Celu na inny model, takie jak Zmysł Taktyczny i Snajper,
- Jeśli model nie posiada broni, mogącej trafić lub zranić model będący Priorytetowym Celem – może przenieść swój Priorytet Celu na najbliższy model, który może zostać przez niego zraniony.

• Jeśli model będący Priorytetowym Celem znajduje się w osłonie, pozycji strzeleckiej, dymie lub pod wpływem innego efektu utrudniającego trafienie go, model może przenieść priorytet celu na najbliższy widoczny model w tym samym zasięgu jego broni. Wybrany nowy model nie może znajdować się w osłonie, pozycji strzeleckiej, dymie lub pod wpływem innego efektu utrudniającego trafienie go (nie bierzemy pod uwagę modyfikatorów wykorzystywanej broni).

• Wrogie modele związane w Walce Wręcz mogą zostać pominięte przy ustalaniu Priorytetu Celu.

Wrogie modele znajdujące się w odległości nie większej niż 6" nie mogą być zignorowane w sytuacjach innych niż ostatnia wymieniona na liście.

AKCJE DOSTĘPNE Z CZEKANIA

• Strzał • Atak w Walce Wręcz • Szarża • Kontrszarża • Ucieczka • Garda • Ucieczka za Zasłonę • Wykrywanie nie wymaga testu Dw na wyjście z Czekania

ZASADY DOTYCZĄCE AKCJI WYKRYWANIA

- Wykrywać może każdy model nie będący Spanikowanym.
- Żeby model mógł wykryć jednostkę Ukrytą, musi ją mieć w Polu Widzenia.
- Nie można wykrywać jednostek Ukrytych jeśli model wykrywający ma w zasięgu SR (oddziały podstawowe) lub PB (oddziały elitarne) wrogi model, nie mający statusu Ukrytego i nie będący w Walce Wręcz.
- Jeśli model wykrywający ma w swoim Polu Widzenia kilka modeli Ukrytych to wypatruje z uwzględnieniem Priorytetu Celu).

MODYFIKATORY PRZY WYKRYWANIU

- Przy teście Wykrywania od DW należy też odjąć poziom cechy Skradanie jednostki wykrywanej.
- Od cechy DW modelu wykrywającego odejmuje się przy teście poziom Osłony jaki posiada model Ukryty względem wykrywającego.
- Dym powoduje karę do wykrywania równą Poziomowi Dymu.
- Do wykrywania modeli Ukrytych stosuje się następujące modyfikatory wynikające z odległości dzielącej model wykrywający i wykrywany:
 - Do 6 cali: +2 • Do 12 cali: +0 • Do 24 cali: -2 • Do 36 cali: -4
 - Powyżej 36 cali: brak możliwości wykrywania

MODYFIKATORY PRZY STRZALE

Aby wyznaczyć modyfikator, należy poprowadzić LOF między strzelającym a celem, sumując modyfikatory wynikające z pierwszych trzech grup, a następnie uwzględnić wszystkie modyfikatory specjalne:

- OBSZARY OSŁONY, PRZESZKODY TERENOWE i PRZESŁONA
- DYM • POZYCJA STRZELECKA • SPECJALNE

MORALE

Testy Morale: Rzucamy raz za cały oddział na DW D-cy Oddziału. Za każdy model poza zasięgiem DW D-cy oddziału -1 do DW. Test wykonujemy:

- na koniec aktywacji oddziału przeciwnika, który spowodował straty, w wypadku, gdy straty zostały zadane podczas aktywacji przeciwnika
- bezpośrednio po utracie modelu, jeśli został zabity z Czekania, nie więcej niż raz na aktywację drużyny.

Przyciśnięcie Ogniem

- modele Przyciśnięte Ogniem otrzymują karę -2 do WW, WS, DW
- modele Przyciśnięte Ogniem nie mogą biegać i szturmować
- modele Przyciśnięte Ogniem, jeśli miały status Czekania, tracą go

