

MUTANT CHRONICLES®

WARZONE ETERNAL™

ZASADY PODSTAWOWE

SZYBKA I DYNAMICZNA FIGURKOWA GRA BITEWNA



AUTORZY

ALEX KANOUS I BRYAN C.P. STEELE

WYDANE PRZEZ RES NOVA GAMES, ANN ARBOR, MICHIGAN



PROJEKT GRY // Bryan C.P. Steele, Alex Kanous

TEKST // Alex Kanous, Bryan C.P. Steele

UZUPEŁNIENIE PROJEKTU GRY // Kevin Smith

PROJEKT I UKŁAD GRAFICZNY // Matt Sturm

REDAKCJA // Chuck Scholti

KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE // Alex Kanous

ILUSTRACJA OKŁADKI // Henrik Rosenberg

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE // Anwar Hanano

RZEŹBIARZE // Nathan Coutanche, Desert Island Designs, Daniel Ehrli, Rich Erickson, Bruno Garcia, Matt Gubser, Chad Hoverter, Bobby Jackson, Limelight Miniatures, Panagiotis Mamalis, Michał Marciniak, Monster Fight Club, Noble Robo Studios

KONSULTACJE RZEŹBIARSKIE // Tom Mason, John Popson

TESTOWANIE GRY // Steven Bice, Ian Campbell, Thano Dalamagas, Evan Dell'Angelo, Nathan Deno, Thomas Becket Escoto, Jon German, Mark Giebler, Zach Grogan, Rick DztP Hall, Nick Howell, Averkios "Avi" Karalis, Chris Keimig, Frank Kirby, David Linder, Alkis Marinos, Brian Martin, Cormac McEvoy, Micah Moore, Norm Nevins, Alfie S. Quinn, Chuck Scholti, Amira Sieber, Kevin Smith, Brian Solomon, Conor Steele, Dan Wood, David Zerr

PODZIĘKOWANIA // Jay W, Paul K, Tom F, Matt E, Chuck S, Matt W, Rich J, Morgan V, Tim S, Mike M, Jim W, Bill R, Linda R oraz Tara G za wieczne wspomnienia, które zainspirowały powstanie tego projektu.

TŁUMACZENIE // Michał "Nef" Rudzki

KOREKTA // Piotr "ESu" Matejczuk, Dziadu z Lasu

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ // Michał "Nef" Rudzki

© 2024 Mutant Chronicles International LLC ("MCI").

MUTANT CHRONICLES, WARZONE i powiązane logo, postacie, imiona, nazwy i ich charakterystyczne podobieństwa są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi MCI. Heroic Signatures jest zastrzeżonym znakiem towarowym Cabinet Licensing LLC. Użyto za zgodą. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Pierwsze wydanie, grudzień 2024



SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 2 // WPROWADZENIE DO ZASAD	6
WSZYSTKO, CZEGO POTRZEBUJESZ	6
Podręcznik z Zasadami	6
Miejsce do Grania	6
Tereny	6
Modele	7
Miarki	7
Kości	7
Znaczniki	7
ROZDZIAŁ 3 // PODSTAWY ROZGRYWKI	8
PROFILE JEDNOSTEK I BRONI	8
Profil Jednostki	8
Profil Broni	10
SOJUSZNICY I WROGOWIE	11
TESTY, TESTOWANE WARTOŚCI ("TW"),	
I RZUTY KOŚCMI	11
MIERZENIE	11
ROZRZUT	12
KONTAKT Z PODSTAWKĄ	13
POLE WIDZENIA ("PW")	13
Punkty PW	13
Odsłonięty	14
Przesłonięty	14
Zasłonięty	15
"Punkt" w Polu Widzenia	15
ZAOKRĄGLANIE	15
WIELE EFEKTÓW NA RAZ	16
PRIORYTET ZASAD	16
ROZDZIAŁ 4 // PRZEGLĄD ZASAD	17
ZANIM ROZPOCZNIESZ	17
Tworzenie Oddziałów	17
Przygotowanie Rozgrywki	17
TURA W GRZE	17
FAZA POČĄTKU TURY	17
Oznaczenie Numeru Tury	17
Rzut na Inicjatywę	18
Rozstrzygnięcie Efektów	18
Wyliczenie Znaczników Pasu	18
FAZA AKTYWACJI	18
Aktywny Gracz	18
Używanie Znaczników Pasu	18
Aktywowanie Jednostki	18
Zmiana Aktywnego Gracza	18
FAZA KOŃCA TURY	18
Rozstrzygnięcie Efektów	18
Sprawdzenie Zakończenia Gry	18
Usunięcie Znaczników	
Aktywacji i Reakcji	18
Następna Tura	18



ROZDZIAŁ 5 // AKCJE 20

Celowanie	20	Ruch	21
Zaparcie Się	20	Zbieranie się	21
Szarża	20	Przeładowanie	21
Wspinaczka	20	Strzelanie	21
Latanie	20	Atak Wręcz	21
Interakcja	21		

ROZDZIAŁ 6 // REAKCJE 22

KIEDY I JAK UŻYWAĆ REAKCJI	22	Kontratak	23
RODZAJE REAKCJI	22	Skok za Zastłonę	23
Zasadzka	22	Cios na Odchodne	23

ROZDZIAŁ 7 // RUCH 24

POŁOŻENIE JEDNOSTKI	24	WYMUSZONY RUCH	25
AKCJA RUCHU	24	WSPINACZKA	26
AKCJA SZARŻY	25	SKOK	26
ZMIANA POZYCJI	25	SPADANIE Z WYSOKOŚCI	26

ROZDZIAŁ 8 // WALKA STRZELECKA 27

AKCJE STRZELANIA	27	Rażenie Obszarowe: Gaz	29
Absolutny Sukces	28	Rażenie Obszarowe: Eksplozja	30
Krytyczne Niepowodzenie	28	Rażenie Obszarowe: Miotacz	30
POLE WIDZENIA I PRZESKODY	28	OGIEŃ POŚREDNI	31
BRONIE Z RAŻENIEM OBSZAROWYM	28		

ROZDZIAŁ 9 // WALKA WRĘCZ 32

ZWARCIE	32	PRZEWAGA LICZEBNA	33
ATAK WRĘCZ	32	PIĘŚCI, STOPY	
Absolutny Sukces	32	I TYM PODOBNE	33
Krytyczne Niepowodzenie	33		

ROZDZIAŁ 10 // OTRZYMYWANIE OBRAZEN 34

TESTY PANCERZA	34	Znaczniki Ran	34
Brak Efektu	34	MODYFIKATORY OBRAŻEN	35
Przyśnięcie	34	KOLEJNOŚĆ OBRAŻEN	35



ROZDZIAŁ II // CECHY TERENÓW

36

CECHY TERENÓW	36	Nieprzekraczalny	37
Podejście	36	Trudny	37
Ostona	36	Gniazdo z Bronią (X)	37
Niebezpieczny	36	Strefa	37
Zniszczalny	36	Strefa (Gęsta)	37
Zamknięty	36	PRZYKŁADOWE CECHY TERENU	38

ROZDZIAŁ 12 // TWORZENIE ODDZIAŁU

39

USTALENIE SKALI ROZGRYWKI	39	RANGI SPRZYMIERZĘCÓW	42
WYBRANIE FRAKCJI	39	Konsultant	42
DEKLARACJA LOJALNOŚCI	40	Delegat	42
TWORZENIE ODDZIAŁÓW	40	Kultysta Ciemności	42
RANGI JEDNOSTEK	40	ZASOBY FRAKCYJNE	42
Dowódca	41	Zasoby Ogólne	42
Szeregowy	41	 Zasoby Bauhausu	43
Specjalista	41	 Zasoby Capitolu	43
Wsparcie	41	 Zasoby Cybertronu	43
Wyjątkowy	41	 Zasoby Imperiału	44
		 Zasoby Mishimy	44
		 Zasoby Bractwa	44
		Zasoby Nekrotechniki	45
		 Zasoby Algerotha	45

ROZDZIAŁ 13 // PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

46

USTALENIE STREF ROZSTAWIENIA	46	WYBÓR MISJI POBOCZNYCH	52
DIAGRAMY STREF ROZSTAWIENIA	47	Eskorta (Każdy)	52
USTALENIE SCENARIUSZA	48	Manewry Flankujące (Każdy)	52
Przywództwo z Pierwszej Linii	48	Utrzymanie Pozycji (Każdy)	53
Przełamanie Frontu	48	Przechwycenie Sygnału	
Kluczowe Pozycje	49	(Każdy)	53
Sabotaż	50	Dopuszczalne Straty	
ROZMIESZCZENIE TERENÓW	51	(Agenci Światłości)	53
WYBÓR STREF ROZSTAWIENIA	51	Poświęcenie (Agenci Światłości)	53
		Dobitny Przekaz	
		(Śludzy Ciemności)	54
		Rzeź	
		(Śludzy Ciemności)	54
		WYSTAWIANIE ODDZIAŁÓW	54
		Wystawianie Niestandardowe	54
		INICJATYWA W PIERWSZEJ TURZE	54
		ROZPOCZĘCIE GRY!	54



ROZDZIAŁ 2

WPROWADZENIE DO ZASAD

WITAJ w świecie *Kronik Mutantów*, w odległej przyszłości, w której dawna ojczyzna ludzkości - Ziemia została zapomniana i porzucona, a jej zasoby zostały wyczerpane przez zachłanne megakorporacje. Ludzkość przetrwała tylko dzięki kolonizacji pobliskich ciał niebieskich – Księżyca, Marsa, Wenus, Merkurego i pasa asteroid. Jednak w mroku kosmicznej otchłani pojawiło się nowe zagrożenie. Ingerencja ludzkości obudziła zło z innych wymiarów, grożące zniszczeniem ostatniej iskry nadziei dla rodzaju ludzkiego. Magia wykroczyła poza mity, przyjmując formę nikczemnej, zmieniającej rzeczywistość Mrocznej Harmonii. Jedyną przeciwwagą dla niej jest Sztuka – mistyczna moc, przebudzona siłą woli zjednoczonej ludzkości i stanowiąca ostateczną manifestację jej determinacji w walce o przetrwanie. Planety stały się arenami nieustannych walk o terytorium, zasoby i dusze nieszczęsnych żołnierzy.

W *Warzone Eternal* dwóm graczom przyjdzie poprowadzić swoje oddziały ku niezliczonym potyczkom w tych fikcyjnych czasach międzyplanetarnych i międzywymiarowych konfliktów. Gracze przejmą kontrolę nad różnymi frakcjami ludzkości lub ich nikczemnymi wrogami w nieustannych walkach o korporacyjne interesy oraz dominację Światła lub Ciemności.

WSZYSTKO, CZEGO POTRZEBUJESZ

Do zagrania w *Warzone Eternal*, gracze będą potrzebować następujących rzeczy:

PODRĘCZNIK Z ZASADAMI

Do gry potrzebny będzie co najmniej jeden egzemplarz niniejszych zasad, tym niemniej zaleca się aby każdy gracz miał swoją kopię, co pozwoli przyspieszyć sprawdzanie zasad w trakcie rozgrywki.

MIEJSCE DO GRANIA

Standardowa powierzchnia do gry w *Warzone Eternal* to 36 cali na 36 cali — obszar ten nazywany będzie w niniejszych zasadach Polem Bitwy. Gracze mogą oczywiście wybrać mniejszą bądź większą powierzchnię na swoje Pole Bitwy, ale prawdopodobnie będą musieli zmodyfikować mechanikę gry,

tak by uwzględniła tę zmianę. Powierzchnia do gry powinna być wystarczająco duża, aby pomieścić Pole Bitwy, a także dodatkową przestrzeń na rzeczy związane z grą, takie jak Karty Jednostek i nieużywane Znaczniki, oraz zapewnić miejsce na rzuty kośćmi.

TEREN

Pola Bitwy w *Warzone Eternal* są pokryte gęstą roślinnością równikową, ciasnymi uliczkami miast lub kraterami po intensywnych bombardowaniach. Niezależnie od tego, czy gracze dysponują kolekcją tematycznych terenów, które dobrze oddadzą klimat *Warzone Eternal*, czy też wykorzystają stopy książek i pudełek, około 50-75% Pola Bitwy powinno być pokryte



obiektami wystarczająco dużymi, by zasłaniać pole widzenia. Każdy z tych obiektów będzie nazywany poniżej Elementem Terenu i będzie stanowić część Pola Bitwy.

MODELE

Każdy gracz będzie potrzebował modeli *Warzone Eternal* reprezentujących żołnierzy, których wybrał do swojego Oddziału. Każdy model jest określany jako Jednostka i posiada swoją Kartę Jednostki z jej szczegółowym Profilem, Zdolnościami Specjalnymi i opisem Broni.

MIARKA

Każdy gracz powinien posiadać miarkę z podziałką w calach, aby móc określić takie rzeczy jak odległość, jaką może

przebyć Jednostka, odległość między Jednostkami oraz inne dystanse.

KOŚCI

Każdy gracz potrzebuje co najmniej jednej 20-ściennej kości (tzw. „k20”), choć zaleca się posiadanie dwóch lub trzech, aby przyspieszyć rozstrzyganie rzutów kośćmi w niektórych sytuacjach.

ZNACZNIKI

Gracze będą potrzebowali żetonów i znaczników do oznaczania Ran, statusu Aktywacji Jednostki lub różnych innych efektów w grze. Każdy taki znacznik powinien być unikalny dla konkretnego efektu, który przedstawia. Wspólna pula dla obu graczy zwykle jest wystarczająca, chociaż niektóre efekty mogą mieć zastosowanie tylko dla jednej ze stron.



ROZDZIAŁ 3

PODSTAWY ROZGRYWKI

ZNACZNA część działań w trakcie rozgrywki *Warzone Eternal* będzie zależała od unikalnych umiejętności Jednostek w Oddziale gracza oraz zróżnicowanych Akcji, które mogą one wykonywać. Istnieje jednak kilka podstawowych elementów, które stanowią fundament rozgrywki w *Warzone Eternal*.

PROFILE JEDNOSTEK I BRONI

Każdy model w *Warzone Eternal* ma odpowiadający mu Profil, który szczegółowo opisuje jego zdolności bojowe oraz Zdolności Specjalne, które może posiadać. W grze nazywane to jest Profilem Jednostki.

Tak samo każda Broń, posiadana przez Jednostkę, również ma swój własny Profil, który określa zasięg rażenia broni, obrażenia jakie może zadać, oraz wszelkie możliwe Zdolności Specjalne. W grze nazywane to jest Profilem Broni.

Profil Jednostki oraz Profile Broni z jej wyposażenia, znajdują się na Karcie tej Jednostki. Przykład Karty Jednostki można zobaczyć na następnej stronie i składa się ona z następujących elementów:

PROFIL JEDNOSTKI

- 1 FRAKCJA:** Ten symbol przedstawia Frakcję, do której należy Jednostka. Oddział zazwyczaj składa się z Jednostek tej samej Frakcji.
- 2 TYP JEDNOSTKI:** Każda Jednostka wywodzi się z jakiegoś Typu Jednostki, takiego jak słynne Krwawe Berety z megakorporacji Imperial czy tajemnicze Lustrzaki z Cybertroniku.

- 3 RANGA:** Każda Jednostka posiada przynajmniej jedną Rangę, wskazującą na rolę jaką pełni w Oddziale i są to: Dowódca, Szeregowy, Specjalista, Wsparcie i Wyjątkowy. Ponadto, niektóre Jednostki mogą dołączyć do Oddziału jako Sprzymierzeńcy, w takim przypadku ich Ranga w Profilu Jednostki to Sprzymierzeniec. Ma to kluczowe znaczenie podczas tworzenia Oddziału (patrz: Rozdział 12 // Tworzenie Oddziału).

- 4 ZDOLNOŚCI SPECJALNE:** Są to Zdolności Specjalne, które posiada dana Jednostka. W przypadku Zdolności Specjalnych Jednostki, które posiadają przypisaną wartość (najczęściej są to te z oznaczeniem „(X)” po nazwie). Wartości tych Zdolności potrafią się kumulować, chyba że jakaś zasada twierdzi inaczej.

- 5 KOSZT POBORU (KP) I KOSZT WSPARCIA (KW):** Wartości te są wykorzystywane głównie podczas tworzenia Oddziału przed rozpoczęciem rozgrywki (patrz: Rozdział 12 // Tworzenie Oddziału).



1 **NEKROMUTANT** Szeregowy, Kultysta Ciemności

2 **ZDOLNOŚCI SPECJALNE** Nadzorca (6), Nieustraszony

3 **R** 4 **BS** 12 **WW** 12 **S** 6 **DEF** 0 **P** 22 **ŻW** 2 **M** 12 **DW** 11

4 **BRONIE** **WW** **ZASIĘG BLISKI** **ZASIĘG DALEKI** **KN**

5 **BAGNET SECTIONER // Sztých (5)** **+1** **S+5** **—** **—** **—** **19**

6 **KARABIN SZTURMOWY BELZARACH** **—** **—** **12"** **+0** **14** **36"** **-2** **14** **19**

7 **11** **12** **13** **14**

8 **30**

9 **10** **11** **12** **13** **14**

15 **16** **17** **18** **19** **20** **21** **22** **23** **24** **25** **26** **27** **28** **29** **30**

6 CHARAKTERYSTYKI: Jest dziewięć Charakterystyk w grze, z których każda ma swoją Wartość. Są one zazwyczaj używane do rozstrzygania Akcji lub innych efektów.

RUCH (R): To prędkość z jaką Jednostka porusza się po Polu Bitwy. Określa, jak daleko Jednostka może się przemieścić w swojej Turze.

BROŃ STRZELECKA (BS): To zdolność Jednostki do walki na odległość. Jest używana jako Testowana Wartość w Akcjach Strzelania tej Jednostki.

WALKA WRĘCZ (WW): To zdolność Jednostki do walki w zwarcu. Jest używana jako Testowana Wartość w Akcjach Ataku Wręcz tej Jednostki.

SIŁA (S): To fizyczna siła Jednostki. Najczęściej używana jest przy ustalaniu Obrażeń (OB) zadawa-

nych w wyniku Akcji Ataku Wręcz.

DEFENSYWA (DEF): To zdolność Jednostki do unikania obrażeń. Jest używana jako modyfikator do Testowanej Wartości Ataku Wręcz lub Strzelania, wymierzonych w tę Jednostkę.

PANCERZ (P): To jakość pancerza Jednostki lub też jej wrodzona wytrzymałość. Służy do ustalania odporności Jednostki na przyjmowane obrażenia.

ŻYWOTNOŚĆ (ŻW): To twardość Jednostki i jej zdolność do kontynuowania działań, nawet po odniesieniu poważnych obrażeń.

MOC (M): To siła woli Jednostki oraz jej podatność na Sztukę i Mroczną Harmonię, ale czasem też i biegłość w posługiwaniu się nimi. Służy jako Testowana Wartość przy Akcjach związanych z używaniem lub opieraniem się tym siłom Światła i Ciemności.



DOWODZENIE (DW): To umiejętność Jednostki do dowodzenia innymi żołnierzami. Jest zazwyczaj używana jako Testowana Wartość dla działań związanych z dowodzeniem i opanowaniem.

7 DOSTĘPNOŚĆ FRAKCYJNA: W niektórych, rzadkich przypadkach Jednostka może być dostępna dla Oddziałów Frakcji innych niż jej główna Frakcja. Frakcje te są w tym miejscu oznaczone odpowiednim symbolem.

8 ROZMIAR PODSTAWKI: Jest to rozmiar Podstawki używanej przez model tej Jednostki.

PROFIL BRONI

9 NAZWA BRONI: Nazwa tej broni.

10 ZDOLNOŚCI SPECJALNE BRONI: Są to Zdolności Specjalne, które posiada dana Broń. W przypadku Zdolności Specjalnych Broni, które posiadają przypisaną wartość (najczęściej są to te z oznaczeniem „(X)” po nazwie). Wartości tych Zdolności potrafią się kumulować, chyba że jakaś zasada twierdzi inaczej.

11 WALKA WRĘCZ (WW): Te wartości są używane w trakcie wykonywania Akcji Ataku Wręcz tą Bronią. Pierwsza wartość to modyfikator do Testowanej Wartości dla Akcji Ataku Wręcz. Druga wartość to obrażenia (OB), jakie ta Broń zadaje po udanej Akcji Ataku Wręcz. Jeśli w kolumnie WW nie ma żadnych wartości, to Broń ta nie może być użyta w Walce Wręcz.

12 ZASIĘG BLISKI: Te wartości są używane w trakcie wykonywania Akcji Strzelania tą Bronią do Jednostki wroga znajdującej się w Zasięgu Bliskim. Pierwsza wartość to maksymalny próg Zasięgu Bliskiego tej Broni wyrażony w calach. Cel znajdujący się w obrębie tego zasięgu, jest uznawany za znajdujący się w Zasięgu Bliskim. Druga wartość to modyfikator do Testowanej Wartości dla Akcji Strzelania. Trzecia wartość to Obrażenia (OB), jakie ta Broń zadaje po udanej Akcji Strzelania. Jeśli w kolumnie Zasięg Bliski nie ma żadnych wartości, to Broń ta nie posiada Zasięgu Bliskiego.

13 ZASIĘG DALEKI: Te wartości są używane w trakcie wykonywania Akcji Strzelania tą Bronią do Jednostki wroga znajdującej się w Zasięgu Dalekim. Pierwsza wartość to maksymalny próg Zasięgu Dalekiego tej Broni wyrażony w calach. Cel znajdujący się w obrębie tego zasięgu (ale jednocześnie dalej niż próg Zasięgu Bliskiego), jest uznawany za znajdujący się w Zasięgu Dalekim. Druga wartość to modyfikator do Testowanej Wartości dla Akcji Strzelania. Trzecia wartość to Obrażenia (OB), jakie ta Broń zadaje po udanej Akcji Strzelania. Jeśli w kolumnie Zasięg Daleki nie ma żadnych wartości, to Broń ta nie posiada Zasięgu Dalekiego.

14 KRYTYCZNE NIEPOWODZENIE (KN): Jeśli w trakcie Testu Akcji Strzelania lub Ataku Wręcz tą Bronią, naturalny (tj. taki bez uwzględniania modyfikatorów) wynik rzutu da wynik równy lub wyższy od podanej liczby, to ma miejsce Krytyczne Niepowodzenie i należy rozpatrzyć jego efekty.



SOJUSZNICY I WROGOWIE

Jak wspomniano wcześniej, każdy model na Polu Bitwy nazywany jest Jednostką. Ponadto, w zależności od tego, do którego Oddziału należy Jednostka, będzie ona uznawana za Jednostkę Sojuszniczą albo Wroga. Niektóre Akcje, Zdolności Specjalne czy też inne zasady, będą odpowiednio odnosić się do Jednostek Sojuszniczych i Wrogich. Jednostki Sojusznicze to Jednostki,

które są częścią tego samego Oddziału (patrz: Rozdział 12 // Tworzenie Oddziału) co Jednostka, której dotyczy dana zasada. Jednostka jest uznawana za Jednostkę Sojuszniczą wobec samej siebie, o ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej. Jednostki Wrogie to te Jednostki, które nie są częścią tego samego Oddziału co Jednostka, do której się odnosi dana zasada.

TESTY, TESTOWANE WARTOŚCI („TW”) I RZUTY KOŚCIĄ

W *Warzone Eternal* gracze często będą rzucać kośćmi, aby określić wynik Akcji, takich jak np. Atak Wręcz. Takie rzuty nazywane są Testami i wykonuje się je, rzucając kością k20 i porównując wynik z wymaganą Testowaną Wartością (w skrócie TW). Testowana Wartość jest zapisywana jako „TW(X)”, gdzie X ma wartość od 1 do 20. Na wartość TW mają wpływ takie czynniki jak Zdolności Specjalne, rodzaj wykonywanej Akcji a także wartości danej Charakterystyki w Profilu Jednostki. Jeśli wynik rzutu kością jest równy lub mniejszy od TW, to test jest zdany. Przyjmuje się, że Jednostka zdała Test. Jeśli wynik rzutu kością jest większy niż TW, Test jest niezdany. Przyjmuje się, że jednostka nie zdała Testu.

TW Testu może być modyfikowana przez szereg różnych czynników, w tym przeszkody terenowe utrudniające ataki z dystansu, wartość Charakterystyki DEF Jednostki Wroga i inne. W żadnym przypadku modyfikatory nie mogą zmienić TW do wartości mniejszej niż 1 ani większej niż 20.

Niektóre Zdolności Specjalne lub inne mechaniki w grze, mogą umożliwiać



Na przykład, TW dla Testu Akcji Strzelania jest obliczana na podstawie Charakterystyki BS strzelającej Jednostki, Charakterystyki DEF celu, modyfikatorów zasięgu używanej Broni oraz wszelkich Przeszkód na linii strzału (patrz: Rozdział 8 // Walka Strzelecka). Uzyskana w ten sposób liczba stanowi TW, a gracz kontrolujący atakującą Jednostkę musi uzyskać wynik równy lub niższy od tej liczby, aby zdać Akcję Strzelania i trafić swój cel.

graczowi przerzut wyniku z kości. W takich przypadkach rzut może zostać wykonany ponownie. Aczkolwiek wynik przerzucić można jedynie raz, nawet jeżeli kumuluje się wiele efektów dających Jednostce możliwość wykonania przerzutu. Ponadto, o ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej, gracz musi zaakceptować wynik ponownego rzutu kością – nie ma możliwości wyboru między wynikiem pierwotnym a wynikiem przerzutu.

MIERZENIE

W *Warzone Eternal* wszystkie pomiary są dokonywane w calach, a gracze mogą mierzyć odległości w dowolnym

momencie. Aczkolwiek, żeby ograniczyć nadużycia, spowolnienie rozgrywki i zachęcić graczy do unikania



nieklimatycznych nawyków w grze (której, głównym celem jest budowanie ekscytującej narracji), gracze powinni stosować się do poniższych wytycznych:

- Znaczniki, żetony i inne akcesoria nie powinny być używane do zaznaczania na Polu Bitwy odległości, zasięgów czy czegokolwiek innego, co nie wynika bezpośrednio z zasad gry.
- Gracz powinien mieć konkretny powód, aby mierzyć odległości w trakcie Aktywacji innego gracza. Jeśli gracz nie jest w stanie w prosty sposób wyjaśnić konieczności mierzenia, to prawdopodobnie nie powinien tego robić w tym momencie.

Przy ustalaniu dystansu między Jednostką a innym obiektem, mierzymy zawsze od lub do najbliższej krawędzi Podstawki tej JEDNOSTKI.

W trakcie gry mogą zdarzyć się sytuacje, w których pomiar nie obejmuje w całości jakiegoś celu, np. na pograniczu Zasięgu Bliskiego i Zasięgu dalekiego Broni, częściowo w Polu Rażenia Eksplozji itp. Jeśli mierzony dystans wypada na pograniczu Zasięgów Broni, Aktywny Gracz może wybrać, który to Zasięg.

ROZRZUT

Czasami gracze będą musieli losowo określić jakiś ruch czy położenie elementów na Polu Bitwy. Na przykład zboczenie czegoś z obranej trajektorii, rozmieszczenie Znaczników Misji czy inne oznaczenia wynikające ze Zdolności Specjalnych czy zasad wybranego Scenariusza. Nazywamy to Rozrzutem. Aby ustalić efekt Rozrzutu, należy rzucić k20 możliwie jak najbliżej pierwotnego celu. Kierunek Rozrzutu wskazuje górny wierzchołek trójkąta ścianki

W niektórych sytuacjach gracz będzie musiał dokładnie ustalić, czy coś znajduje się całkowicie czy też częściowo w jakimś zasięgu. Żeby obiekt był całkowicie w zasięgu, żadna jego część nie może znajdować się poza nim. Aby obiekt był częściowo w zasięgu, jakkolwiek jego część musi się w nim znajdować.



Na przykład, żeby ustalić, czy Jednostka znajduje się całkowicie w Polu Rażenia, jej Podstawka musi znajdować się w całości w obrębie mierzonej odległości. Jeśli jakkolwiek część tej Podstawki wystaje poza Pole Rażenia, przyjmuje się, że Jednostka ta częściowo znajduje się w Polu Rażenia, ale nie w całości.

Zawsze staraj się zachować ostrożność kiedy mierzysz odległości, by przypadkiem nie przesunąć jakiejś JEDNOSTKI, Elementu Terenu czy innego obiektu na Polu Bitwy. Wypadki się zdarzają, ale kilka lekko przesuniętych elementów może mieć później ogromny wpływ na dalszy przebieg rozgrywki.

kostki. Dystans Rozrzutu określony będzie w odpowiednich Zasadach lub Zdolności Specjalnej.



Rzut na Rozrzut wskazuje, że obiekt przemieści się w kierunku wskazanym przez strzałkę na odległość określoną w odpowiednich Zasadach lub Zdolności Specjalnej.





KONTAKT Z PODSTAWKĄ

Grając w *Warzone Eternal*, gracze mogą być czasem zmuszeni ustalić czy dane Jednostki, Elementy Terenu lub inne obiekty są ze sobą w bezpośrednim kontakcie. Na przykład (o ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej) Podstawki dwóch Jednostek muszą stykać się ze sobą, żeby były w stanie

wzajemnie się Atakować Wręcz. Jednostka jest uznawana za będącą w Kontakcie Podstawką z innym obiektem, jeśli jakakolwiek część Podstawki Jednostki fizycznie się styka z tym obiektem. Przyjmuje się, że Jednostka jest zawsze w Kontakcie Podstawką z sobą samą.

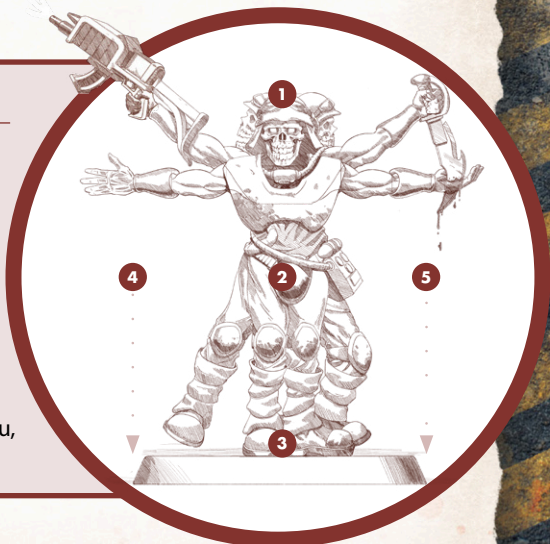
POLE WIDZENIA ("PW")

Zarówno w przypadku walki dystansowej, wydawania rozkazów, jak i innych interakcji w grze, konieczne może być ustalenie co jest widoczne na Polu Bitwy. Najczęściej ma to miejsce, gdy jakaś Jednostka zamierza strzelać do Jednostki Wroga. Nazywamy to Polem Widzenia ("PW"). Przyjmuje się, że Jednostka ma zawsze Odślonięte PW dla siebie samej oraz dla każdej innej Jednostki, z którą jest w Kontakcie z Podstawką. We wszystkich innych przypadkach PW określa się, wytyczając linie między obserwowaną Jednostką a Jednostką lub Punktem, stanowiącymi cel. Linie te nazywamy "Liniami PW".

Gracz dowodzący obserwującą Jednostką, wybiera jeden z pięciu punktów na modelu tej Jednostki i wytycza Linie PW do każdego z pięciu punktów na modelu Jednostki będącej celem. Punkty te nazywamy "Punktami PW". Jak przedstawiono na poniższym diagramie, Punkty PW znajdują się wzdłuż pionowej osi na czubku głowy lub korpusu modelu (nie obejmują więc wyprostowanych ramion ani broni), na jego środku i na samym spodzie (nie obejmując Podstawki), a także wzdłuż poziomej osi na środku modelu, oraz po jego lewej i prawej stronie, bezpośrednio nad krawędziami Podstawki.

PUNKTY PW

- ❶ Czubek głowy modelu lub czubek jego korpusu.
- ❷ Środek modelu.
- ❸ Spód modelu (nie obejmując podstawki).
- ❹ Na lewo od środka modelu, nad krawędzią podstawki.
- ❺ Na prawo od środka modelu, nad krawędzią podstawki.

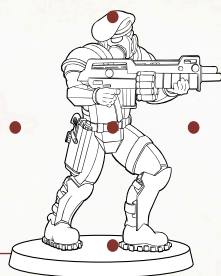




Linie PW, które nie są blokowane przez żadne Elementy Terenu ani inne Jednostki, są nazywane Nieprzerwanymi Liniami PW. Linie PW, które są blokowane przez jakieś Elementy Terenu lub inne Jednostki, są nazywane Przerwanymi Liniami PW. Ilość Nieprzerwanych i Przerwanych Linii PW wpływa na poziom PW obserwującej Jednostki w sposób opisany poniżej:

ODSŁONIĘTY

Jeśli wszystkie wytyczone Linie PW są Nieprzerwane, przyjmuje się że w danym przypadku PW jest Odsłonięte. Odsłonięte PW nie ogranicza Akcji, jakie może wykonać Jednostka, ani nie nakłada ujemnych modyfikatorów na TW Testów wymagających PW.



ODSŁONIĘTY

PRZESŁONIĘTY

Jeśli część Linii PW jest Przerwanych, przyjmuje się że w danym przypadku PW jest Przesłonięte. Jak to opisano w Rozdziale 8, „Walka Strzelecka”, Przesłonięte PW nakłada karę do TW dla Jednostek wykonujących Akcję Strzelania. Wartość tej kary zależy od stopnia Przesłonięcia. Jeśli jakkolwiek Linia PW jest Przerwana, to przyjmuje się że Jednostka obserwowana jest za Lekką Przeszkodą, a Testy Strzelania wymierzone w tę Jednostkę otrzymują karę -2 do TW.

Jeśli trzy bądź więcej Linii PW jest Przerwanych, przyjmuje się że Jednostka obserwowana jest za Ciężką Przeszkodą, a Testy Strzelania wymierzone w tę Jednostkę otrzymują karę -4 do TW.

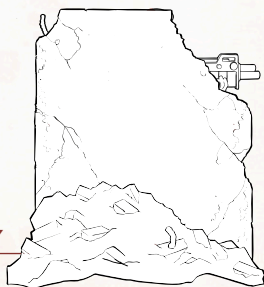
Jeśli Podstawka Jednostki obserwowanej znajduje się w bezpośrednim kontakcie z Elementem Terenu lub też całkowicie się znajduje w obrębie Obszaru z Cechą Terenu - Strefa (patrz: Rozdział 11 // Cechy Terenów), to uznaje się że Jednostka jest za Ciężką Przeszkodą. Ponadto, jeśli powyższy Element posiada Cechę Terenu - Osłona, Jednostka ta uzyskuje modyfikator +2 do Charaktery-



LEKKĄ PRZESZKODĄ



CIĘŻKĄ PRZESZKODĄ



ZASŁONIĘTY



styki P, w momencie rozpatrywania efektów obrażeń (patrz: Rozdział 10 //Otrzymywanie Obrażeń).

ZASŁONIĘTY

Jeśli wszystkie Linie PW są Przerwane, przyjmuje się że w danym przypadku PW jest Zasłonięte. Zasłonięte PW zazwyczaj uniemożliwia Jednostkom wzajemne widzenie się czy atakowanie się.

“PUNKT” W POLU WIDZENIA

W niektórych przypadkach, np. przy prowadzeniu Ognia Pośredniego (patrz: Rozdział 8 //Walka Strzelecka), Jednostka może potrzebować Pola Widzenia do Punktu na Polu Bitwy. Takie Punkty są dwuwymiarowymi obiektami na powierzchni Pola Bitwy (lub Elementu Terenu) i nie posiadają pionowej wysokości. W związku z tym takie Punkty posiadają tylko jeden Punkt PW, który zawsze będzie Zasłonięty (w przypadku gdy wszystkie Linie PW wytyczone od Jednostki do Punktu są Przerwane) lub Odśłonięty (w przypadku gdy co najmniej jedna Linia PW wytyczona od Jednostki do Punktu jest Nieprzerwana).

ZAOKRĄGLANIE

Wszystkie dystanse, wymiary i inne wartości w *Warzone Eternal* należy podawać jako liczby całkowite, a wszelkie ułamki należy zaokrąglać w górę do najbliższej pełnej liczby.



Notka od Twórców: Powyższe zasady mają na celu zapewnienie rzetelnej metody ustalania, czy dana Jednostka jest zasłonięta przez teren lub inne modele w przynajmniej 25% i czy w związku z tym przysługują jej korzyści wynikające z bycia za Lekką Przeszkodą, albo czy dana Jednostka jest zasłonięta przez teren lub inne modele w przynajmniej 50% i czy w związku z tym przysługują jej korzyści wynikające z bycia za Ciężką Przeszkodą. Gracze, którzy preferują bardziej swobodny styl gry, powinni ignorować wytyczanie Linii PW i zamiast tego zdecydować się na proste wizualne określenie stopnia, w jakim Jednostka widoczna, i stosować adekwatne modyfikatory wynikające z Przeszkód Terenowych dla danej Jednostki.



Na przykład, niewielki Element Terenu składający się ze stosu cegieł po zburzonym budynku ma Cechę Teren - Trudny, która zmniejsza o połowę Charakterystyki R każdej Jednostki, która się po nim porusza. Lustrzak Cybertronicu, którego Charakterystyka R wynosi 5, będzie się przemieszczać o 3 cale, przechodząc przez ów stos.



WIELE EFEKTÓW NARAZ

Fabularnie wiele różnych efektów może w *Warzone Eternal* może występować jednocześnie, w ferworze walki. Jednak z uwagi na strukturę gry, efekty nigdy nie pojawiają się naraz, a ich rozpatrywanie zawsze odbywa się w określonej kolejności.

Jeśli Oddział gracza jest pod wpływem wielu różnych efektów, które należy rozpatrzyć w tym samym momencie

podczas danej Tury, każdy gracz może wybrać kolejność, w jakiej rozpatruje efekty na swoich Jednostkach.

Jeśli Oddziały obu graczy są pod wpływem wielu różnych efektów, które należy rozpatrzyć w tym samym momencie, gracz, którego Jednostka jako ostatnia użyła Znacznika Aktywacji lub Reakcji, rozpatruje swoje efekty jako pierwszy.

PRIORYTET ZASAD

Warzone Eternal to złożona gra, której zasady będą opisane w niniejszym podręczniku, w nadchodzących rozszerzeniach, na Kartach Jednostek oraz w różnych innych źródłach. W przypadku sprzeczności między zasadami określonymi w jednym z tych produktów *Warzone Eternal*, gracze powinni postępować zgodnie z poniższą hierarchią pierwszeństwa zasad, aby ustalić, w jakiej kolejności zasady powinny być rozpatrywane:

1. **FAQ/ERRATA**
2. **KARTA JEDNOSTKI**
3. **ROZSZERZENIE DO WARZONE ETERNAL**
4. **ZASADY PODSTAWOWE WARZONE ETERNAL**

Oznacza to, że wszelkie zasady zawarte w przyszłych rozszerzeniach *Warzone Eternal*, które będą sprzeczne z zasadami zawartymi w niniejszym podręczniku, mają pierwszeństwo i należy się do nich stosować. Podobnie, jeśli Karta Jednostki jest sprzeczna z rozszerzeniem *Warzone Eternal*, pierwszeństwo ma Karta Jednostki.



***Na przykład,** Ożywienchy Legionista Algerotha posiada Zdolność Specjalną - Bez-względny. Oznacza to, że nie można mu przydzielać Znaczników Przyciśnięcia. Ożywienchy Legionista podlega własnym, unikatowym zasadom Przyciśnięcia, a nie standardowym zasadom przedstawionym w niniejszej podręczniku.*

By mieć możliwość korygowania błędów wydawniczych lub rozwiązywania problemów związanych z balansem gry, najnowsza wersja *Warzone Eternal* FAQ/Errata zawsze będzie miała pierwszeństwo przed wszystkimi innymi publikacjami.



ROZDZIAŁ 4

PRZEGLĄD ZASAD

ROZGRYWKI W WARZONE ETERNAL przedstawiają brutalne starcia między Frakcjami świata Kronik Mutantów. W ciągu pięciu tur każdy Oddział będzie próbowała zdobyć jak najwięcej Punktów Zwycięstwa, realizując cele Scenariusza i swoich Misji Pobocznych, jednocześnie uniemożliwiając przeciwnikowi osiągnięcie tego samego.

ZANIM ROZPOCZNIESZ

Zanim rywalizujące Oddziały wkroczą na Pole Bitwy, istnieje szereg wstępnych kroków, które należy wykonać przed rozpoczęciem rozgrywki.

TWORZENIE ODDZIAŁÓW

Gracze muszą najpierw uzgodnić łączną liczbę punktów Kosztu Poboru („KP”), do wykorzystania w rozgrywce. Następnie, zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale 12 „Tworzenie Oddziału”, obaj gracze dodają Jednostki z wybranej przez siebie Frakcji, aż do osiągnięcia ustalonego limitu punktów KP.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Po skompletowaniu Oddziałów, gracze muszą ustalić układ Pola Bitwy, położenie Elementów Terenu oraz charakter Scenariuszy i Misji Pobocznych, o które będą walczyć. Zasady ustalania tych elementów można znaleźć w Rozdziale 13, „Przygotowanie Rozgrywki”. Po stworzeniu Oddziałów, rozłożeniu Pola Bitwy i ustaleniu Celów, nadśledź czas, aby rozpocząć grę!

TURA W GRZE

Partia w *Warzone Eternal* składa się z kilku Tur, w trakcie których Jednostki są Aktywowane w celu osiągnięcia Warunków Zwycięstwa rozgrywanego Scenariusza. Każda Tura podzielona jest na trzy Fazy:

1. FAZA POCZĄTKU TURY
2. FAZA AKTYWACJI
3. FAZA KOŃCA TURY

FAZA POCZĄTKU TURY

To początek każdej Tury i obejmuje szereg kroków przygotowujących do Fazy Aktywacji, która nastąpi po niej. W Fazie Początku Tury gracze wykonują następujące czynności w

poniższej kolejności:

OZNACZENIE NUMERU TURY

Należy oznaczyć numer rozpoczynają-



cej się Tury. Można to zrobić za pomocą nieużywanej kości, znaczników, żetonów lub innej metody notowania.

RZUT NA INICJATYWĘ

Obaj gracze jednocześnie rzucają kością k20, a następnie modyfikują wynik w następujący sposób, aby określić poziom swojej Inicjatywy:

Wynik kości k20 + aktualne PZ + liczba Sojusznicznych Jednostek ze Znacznikami Przyciśnięcia = Inicjatywa

Gracz z niższą Inicjatywą może zdecydować się na zachowanie Inicjatywy, co pozwoli mu wykonać pierwszą Aktywację w Fazie Aktywacji, lub przekazać Inicjatywę przeciwnikowi, wtedy pierwszy Aktywować się będzie przeciwnik. Jeśli jest to pierwsza Tura, gracz który nie wybierał Strefy Rozstawienia (patrz: Rozdział 13 // Przygotowanie Rozgrywki), ma Inicjatywę i jako pierwszy się Aktywuje w Fazie Aktywacji.

ROZSTRZYGNIECIE EFEKTÓW

Począwszy od gracza z Inicjatywą, a potem na przemian, gracze rozpatrują wszelkie efekty i mechaniki gry, które mają miejsce w Fazie Początku Tury.

FAZA AKTYWACJI

Jest to podstawowa i najdłuższa Faza w Turze, podczas której gracze na przemian aktywują swoje Jednostki i trwa ona dopóki wszystkie te Jednostki nie zostaną aktywowane. Faza ta rozpoczyna się od gracza posiadającego Inicjatywę i przebiega w następujący sposób:

AKTYWNY GRACZ

Gracz z Inicjatywą jest pierwszym Graczem Aktywnym i pozostaje nim do momentu zakończenia

WYLICZENIE ZNACZNIKÓW PASU

W większości gier *Warzone Eternal* rywalizujące Oddziały rozpoczynają rozgrywkę z wyrównanymi siłami. Jednak w miarę upływu gry (lub w rzadszych przypadkach, już na jej początku) jeden Oddział może uzyskać znaczną przewagę nad drugim pod względem liczby posiadanych Aktywacji. Aby zniwelować tę nierówność, Oddział otrzymuje jeden Żeton Pasu za każde dwie pełne Aktywacje przewagi swojego przeciwnika.



Na przykład, Oddział z czterema Aktywacjami rozpoczynający Turę przeciwko Oddziałowi z siedmioma Aktywacjami, otrzymuje jeden Znacznik Pasu. Gdyby stosunek ten wynosił cztery do ośmiu, Oddział ten otrzymałby dwa Znaczniki Pasu.

Jednostki ze Zdolnością Specjalną - Grupa (X) na potrzeby wyliczania Znaczników Pasu są traktowane jako pojedyncza Aktywacja per Grupa. Znaczniki Pasu, które nie zostały wykorzystane w trakcie Tury, padają wraz z jej końcem — nie można gromadzić niewykorzystanych Znaczników Pasu.

UŻYWANIE ZNACZNIKÓW PASU

Gracz Aktywny posiadający Znaczniki Pasu może zdecydować się na użycie jednego z tych Znaczników. Wykorzystując Znacznik Pasu, zakończy swoją Aktywację bez aktywowania Jednostki, tym samym przekazując przeciwnikowi status Gracza Aktywnego.



AKTYWOWANIE JEDNOSTKI

Aktywny Gracz wybiera jedną ze swoich Sojuszniczych Jednostek, spośród tych które jeszcze nie mają na sobie Znacznika Aktywacji. Wszelkie efekty lub mechaniki gry, które dotyczą Jednostki w momencie jej Aktywacji, są rozstrzygane natychmiast. Wybrana Jednostka zostaje następnie Aktywowana i wykonuje poniższe czynności:

ZNACZNIK AKTYWACJI: Połóż Znacznik Aktywacji obok Jednostki. Jednostka, która już posiada Znacznik Aktywacji, nie może otrzymać kolejnego.

WYKONAJ AKCJE: Jednostka może teraz wykonać maksymalnie dwie Akcje (patrz: Rozdział 5 //Akcje). Aktywowana Jednostka deklaruje i wykonuje swoją pierwszą Akcję, po czym deklaruje i wykonuje drugą. O ile jakaś zasada nie twierdzi in-

aczej, każdy rodzaj Akcji może być wykonany wielokrotnie i w dowolnej kolejności, choć niektóre Akcje muszą być poprzedzone wykonaniem innej Akcji (np. Akcja Przyjęcia Postawy Strzeleckiej musi być wykonana przed Akcją Strzelania). Jednostka może zakończyć swoją Aktywację bez wykonania obu Akcji, ale wtedy one przepadają.

ZMIANA AKTYWNEGO GRACZA

Gdy Aktywny Gracz użyje Znacznika Pasu lub Aktywuje Jednostkę, status Aktywnego Gracza przechodzi na Gracza Reagującego. Poprzedni Aktywny Gracz staje się teraz Graczem Reagującym. Jeśli Gracz Reagujący nie ma już Jednostek do Aktywacji ani Znaczników Pasu, status Aktywnego Gracza pozostaje przy obecnym Aktywnym Graczu.

FAZA KOŃCA TURY

To Faza kończąca każdą Turę i służy ustaleniu, czy cele Scenariusza zostały osiągnięte, zdjęciu nieaktualnych Znaczników z Pola Bitwy oraz przygotowaniu się do następnej Tury. W tej Fazie gracze wykonują poniższe czynności zgodnie z podaną kolejnością:

ROZSTRZYGNIECIE EFEKTÓW

Wszelkie efekty lub mechaniki gry, które mają miejsce na Koniec Tury, są rozstrzygane teraz, rozpoczynając od gracza z Inicjatywą. Pozostałe efekty są dalej rozstrzygane na przemian, aż do rozstrzygnięcia ich wszystkich.

SPRAWDZENIE ZAKOŃCZENIA GRY

Koniec Tury 5 kończy rozgrywkę. Gracze powinni policzyć swoje Punkty Zwycięstwa zgodnie ze Scenariuszem oraz wybranymi przez

siebie Misjami Pobocznymi (patrz: Rozdział 13 //Przygotowanie Rozgrywki). Gracz, który zgromadził więcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa bitwę. Jeśli to jeszcze nie jest Koniec Tury 5, przejdź do poniższego kroku.

USUNIĘCIE ZNACZNIKÓW AKTYWACJI I REAKCJI

Znaczniki Aktywacji i Reakcji, które zostały położone przy Jednostkach w minionej Fazie Aktywacji, są teraz usuwane, chyba że jakaś zasada twierdzi inaczej.

NASTĘPNA TURA

Obecna Tura dobiegła końca i gracze powinni ponownie przejść do Fazy Początku Tury i tym samym rozpocząć Turę następną.



ROZDZIAŁ 5

AKCJE

NIEKTÓRE ZDOLNOŚCI SPECJALNE lub też charakter rozgrywanego Scenariusza, mogą negować sposób działania mechaniki opisanej poniżej. Jednak w większości przypadków, poniższe Akcje mogą być wykonywane w trakcie Aktywacji przez dowolną Jednostkę i w dowolnej kolejności.

CELOWANIE

Jednostka otrzymuje modyfikator +4 do TW Testu Akcji Strzelania i dodaje +2 do OB Broni w nadchodzącej Akcji Strzelania bieżącej Aktywacji. O ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej, nie można czerpać korzyści z Akcji Celowania w przypadku używania Broni ze Zdolnościami Specjalnymi - Seria (X) lub Miotacz, czy też w przypadku wykonywania Ognia Pośredniego. W przypadku Akcji Strzelania Bronią posiadającą Zdolności Specjalne - Gaz lub Eksplozja, mogą czerpać korzyści z Akcji Celowania, ale jedynie wobec Celu Głównego (patrz: Rozdział 8 // Walka Strzelecka).

ZAPARCIE SIĘ

Akcję tę może wykonać wyłącznie Jednostka uzbrojona w Broń ze Zdolnością Specjalną - Seria (X). Nadchodząca Akcja Strzelania tą Bronią w bieżącej Aktywacji tej Jednostki ignoruje Zdolność Specjalną - Odrzut (X) i zyskuje Zdolność Specjalną - Ogień Zaporowy.

SZARŻA

Aktywowana Jednostka porusza się w po linii prostej w kierunku Wrogiej Jednostki, na odległość nie większą niż jej Charakterystyka R. Cel ataku musi być w PW, a trasa Szarży nie może być przecięta żadnymi Elementami Terenu. Szarżująca Jednostka zatrzymuje się w momencie wejścia w Zwarcie z Wrogą Jednostką (patrz: Rozdział 9 // Walka Wręcz). Nie można Szarżować na Jed-

nostki, z którymi już jest się w Zwarcu. Jednostka, która nie ma możliwości się poruszyć, lub też nie chce tego robić, nie może zadeklarować Akcji Szarży. Po udanym wejściu w Zwarcie z Wrogą Jednostką na koniec Akcji Szarży, można ją Zaatakować Wręcz. Taki Atak otrzymuje modyfikator +2 do TW Testu Akcji Ataku Wręcz, oraz jest uważany za część Akcji Szarży i nie wymaga przeznaczania na to żadnych dodatkowych Akcji.

WSPINACZKA

Jednostka przemieszcza się o połowę swojej Charakterystyki R w górę lub w dół, wzdłuż pionowej powierzchni, z którą jest w Kontakcie Podstawką, zgodnie z opisem z rozdziału 7 „Ruch”.

LATANIE

Akcję tę może wykonać wyłącznie Jednostka posiadająca Zdolność Specjalną - Latanie. Taka Jednostka może wykonać Akcję Ruchu lub Szarży w linii prostej, ignorując wszelkie Elementy Terenu oraz inne Jednostki znajdujące się na jej drodze. Odległość, jaką może pokonać, jest równa dwukrotności jej Charakterystyki R, ale tą Akcją nie można dostać się do wnętrza Elementu Terenu z Cechą - Zamknięty. Akcja Ruchu lub Szarży jest traktowana jako część Akcji Latania i nie wymaga przeznaczania na to żadnych dodatkowych Akcji. Podczas takiego ruchu Wrogie Jednostki, które nie znajdują się we wne-



trzu Elementu Terenu z Cechą - Zamknięty, mogą wybrać tę Jednostkę jako cel Akcji Strzelania w ramach Reakcji Zasadzka, otrzymując modyfikator -4 do TW. Wrogie Jednostki mają Odsłonięte PW do latającej Jednostki, nawet jeśli teoretycznie Linie PW do niej są Przerwane. Taką jednostkę Szarżować w ramach Reakcji Zasadzka mogą jedynie te wrogie Jednostki, które również posiadają Zdolność Specjalną - Latanie. Reakcje są szczegółowo opisane w Rozdziale 6, „Reakcje”.

INTERAKCJA

Jednostka wykonuje Interakcję ze Znacznikiem Scenariusza lub Misji Pobocznej, zgodnie z ich opisem.

RUCH

Jednostka może przemieścić się na odległość nieprzekraczającą swojej Charakterystyki R (patrz: Rozdział 7 //Ruch).

ZBIERANIE SIĘ

Jednostka zdejmuje z siebie Znacznik Przyciśnięcia.

PRZELADOWANIE

Jednostka usuwa Znacznik Przeładowania z jednej ze swoich Broni, co umożliwia ponowne wykorzystanie jej do Akcji Strzelania lub Ataku Wręcz.

STRZELANIE

Jednostka wykonuje atak dystansowy (patrz: Rozdział 8 //Walka Strzelecka). Akcja ta nie może zostać zadeklarowana przez Jednostkę będącą w Zwarcu z Wrogą Jednostką.

ATAK WRĘCZ

Jednostka wykonuje atak w bezpośrednim kontakcie (patrz: Rozdział 9 //Walka Wręcz).



ROZDZIAŁ 6

REAKCJE

AKCJA w *Warzone Eternal* jest nieprzerwana, a dzięki używaniu Reakcji Jednostki mogą odpowiednio reagować lub nawet sabotować działania wrogów na Polu Bitwy.

KIEDY I JAK UŻYWAĆ REAKCJI

O ile nie jest to zabronione w danej sytuacji, Jednostka z Oddziału Gracza Reagującego może przyjąć na siebie Znacznik Reakcji i wykonać Reakcję zgodnie z poniższym opisem. Każda Reakcja działa na swój własny sposób, ale istnieje kilka ogólnych zasad, które dotyczą ich wszystkich:

- Jednostka nie może otrzymać Znacznika Reakcji, jeśli już jeden posiada, chyba że jakaś zasada twierdzi inaczej.
- Jednostka nie może otrzymać Znacznika Reakcji, jeśli posiada Znacznik Przyciśnięcia.
- Po zadeklarowaniu Reakcji nie można jej już "odwołać", nawet jeśli okoliczności zmieniają sposób ich działania lub oczekiwany rezultat.

- Jednostka może wykonać tylko jedną Reakcję w odpowiedzi na jedną Akcję Wrogiej Jednostki. Na przykład, Jednostka nie może wykonać jednocześnie Reakcji Kontrataku i Skoku za Zasłonę w odpowiedzi na Akcję Strzału Wrogiej Jednostki.
- O ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej, tylko jedna Jednostka w Oddziale Reagującego Gracza może wykonać Reakcję na jedną Akcję Wrogiej Jednostki.
- W przypadku, gdy wiele Jednostek może wykonać Reakcje w tym samym czasie, Gracz Reaktywny wybiera kolejność, w jakiej te Reakcje będą wykonywane.
- Reakcje mogą być wykonywane wyłącznie przez Oddział Gracza Reagującego.

RODZAJE REAKCJI

O ile żadne ograniczenia nie stoją na przeszkodzie, Jednostki mogą wykonywać następujące rodzaje Reakcji:

ZASADZKA

W odpowiedzi na ruch Wrogiej Jednostki (w dowolnym momencie tego ruchu), jedna Jednostka z Oddziału Gracza Reagującego, może

zadeklarować Reakcję - Zasadzka. Jednostka będąca celem musi znajdować się w PW Reagującego. Reakcja nie jest możliwa, gdy Jednostka Gracza Reagującego jest w Zwarcu z modelami wroga - chyba że wszyscy wrogowie w Zwarcu mają Znacznik Przyciśnięcia. Jednostka otrzymuje Znaczniki Reakcji i Aktywacji, a ruch Wrogiej Jed-



nostki zostaje zatrzymany w miejscu, w którym zadeklarowano Zasadzkę. Następnie Jednostka w ramach Reakcji wykonuje Akcję Strzelania lub Akcję Szarży w zatrzymaną Jednostkę Wroga.

Jeśli Wroga Jednostka przetrwa Zasadzkę, może dokończyć wstrzymany ruch i kontynuować swoją Aktywację. Jeśli Wroga Jednostka, w momencie Zasadzki, wykonywała Akcję Szarży, może po Zasadzce kontynuować swoją Szarżę na pierwotny cel lub zmienić cel na Jednostkę, z którą obecnie jest w Zwarcu.



Notka: W przeciwieństwie do innych rodzajów Reakcji, Zasadzka wymaga, aby Jednostka otrzymała zarówno Znacznik Aktywacji, jak i Znacznik Reakcji. Ponieważ Jednostka nie może mieć więcej niż jeden Znacznik Aktywacji (i nie więcej niż jeden Znacznik Reakcji), to Zasadzki nie może wykonać Jednostka która była już Aktywowana w tej Turze lub którą gracz planuje jeszcze w tej Turze Aktywować.

KONTRATAK

Po zakończeniu Akcji Strzelania lub Akcji Ataku Wręcz Wrogiej Jednostki, Jednostka będąca celem (lub będąca w Polu Rażenia Broni ze Zdolnością Specjalną - Gaz (X), Eksplozja (X) lub Miotacz) może zadeklarować Kontratak. Tylko jedna Jednostka Gracza Reagującego może zadeklarować Kontratak, nawet gdy celem ataku było wiele Jednostek. Jednostka otrzymuje Znacznik Reakcji, a następnie wykonuje akcję Strzelania lub Ataku Wręcz, w ramach której wszystkie Testy muszą być skierowane przeciwko Wrogiej Jednostce, na którą deklarowany był Kontratak. Reakcja ta nie może być wykorzystana do Akcji Strzelania

przez model będący w Zwarcu, zgodnie z podstawowymi zasadami dotyczącymi Walki Strzeleckiej. Wyjątek stanowi sytuacja, w której wszystkie Jednostki Wroga w Zwarcu posiadają Znaczniki Przyciśnięcia.

SKOK ZA ZASŁONĘ

W odpowiedzi na deklarację Akcji Strzelania przez Jednostkę Wroga, Jednostka będąca celem i nie będąca w Zwarcu (lub gdy w Zwarcu jest jedynie z Przyciśniętymi Wrogami) może zadeklarować Reakcję Skoku za Zasłonę. W przeciwieństwie do innych Reakcji, wszystkie Jednostki, które są celem Akcji Strzelania Wrogiej Jednostki, mogą zadeklarować Reakcję Skoku za Zasłonę. Dotyczy to zarówno Celów Głównych jak i Pobocznych w Polu Rażenia Broni o Obszarowym Działaniu. Podobnie w przypadku wielu Jednostek, będących celem Strzelania z Broni ze Zdolnością Specjalną - Seria.

Reagująca Jednostka otrzymuje Znacznik Reakcji i modyfikator +2 do swojej Charakterystyki P do wszystkich Testów Pancerza, które wynikają z Akcji Strzelania Jednostki Wroga.

CIOS NA ODCHODNE

W odpowiedzi na ruch Wrogiej Jednostki, Jednostka będąca w Zwarcu z tą Wrogą Jednostką może zadeklarować Reakcję Ciosu na Odchodne. W przypadku, gdy wiele Jednostek jest w Zwarcu z Wrogą Jednostką, tylko jedna z nich może zadeklarować Reakcję Ciosu na Odchodne.

Jednostka otrzymuje znacznik Reakcji i wykonuje pojedynczą Akcję Ataku Wręcz, w ramach której wszystkie testy Akcji Ataku Wręcz muszą być skierowane przeciwko uciekającej Jednostce Wroga. Jeśli Wroga Jednostka przeżyje, może normalnie kontynuować swój ruch.



ROZDZIAŁ 7

RUCH

W TRAKCIE ROZGRYWKI *Warzone Eternal* Jednostki będą przemieszczać się po Polu Bitwy, starając się uzyskać przewagę taktyczną lub osiągnąć cele Scenariusza. Jednostka może się przemieszczać w ramach Akcji Ruchu, Akcji Szarży, Akcji Latania, Akcji Wspinaczki, Zmiany Pozycji (opisanej poniżej) lub w wyniku Ruchu Wymuszonego (opisanego poniżej). Niektóre z poniższych zasad mogą dotyczyć jednego lub kilku z wymienionych rodzajów ruchu i obowiązywać jedynie w ich konkretnych przypadkach. Inne zasady odnoszą się ogólnie do "Ruchu" jako takiego i obowiązują przy wszystkich jego formach.

POŁOŻENIE JEDNOSTKI

Podczas przemieszczania się Jednostka napotyka inne Jednostki, zarówno Sojusznice, jak i Wrogie, a także wąskie szczeliny lub niebezpieczne wzniesienia Elementów Terenu, które mogą ograniczać jej swobodę ruchu. Aby to oddać, podczas przemieszczania się należy zawsze uwzględniać fizyczny rozmiar podstawki Jednostki i o ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej, Podstawka Jednostki musi zmieścić się pomiędzy Elementami Terenu a Podstawkami innych Jednostek napotkanych podczas ruchu.

Jednostka może zakończyć swój Ruch skierowana w dowolnym kierunku –

nie ma to wpływu na przebieg gry, chyba że jakaś zasada twierdzi inaczej. Jednak jej docelowe położenie musi znajdować się na płaskiej powierzchni Elementu Terenu lub powierzchni Pola Bitwy. Nie może ona nachodzić na Podstawki innych Jednostek ani na Elementy Terenu z Cechą - Nieprzekraczalny. Musi mieć też wystarczająco dużo miejsca, żeby jej Podstawka mogła stać płasko i stabilnie. Nie wolno używać kości, podkładek ani innych przedmiotów do „podparcia” jednostki w celu podtrzymania jej pozycji – jeśli jednostka nie jest w stanie samodzielnie stać, nie może zakończyć Ruchu w tym miejscu.

AKCJA RUCHU

Akcja Ruchu jest najczęstszym sposobem poruszania się Jednostek po Polu Bitwy. Wykonując Akcję Ruchu, Jednostka może przemieścić się o maksymalnie tyle cali, ile wynosi jej Charakterystyka Ruch (R).

Odległość, jaką ma przebyć Jednostka mierzmy od krawędzi jej Podstawki do miejsca, w którym ma się zatrzymać.

Podstawka nie może wystawać poza odmierzony dystans. Elementy Terenu, które są niższe niż połowa modelu reprezentującego Jednostkę, nie utrudniają jej Ruchu i może się ona po nich normalnie poruszać, ale Jednostka ta musi być w stanie zakończyć swój Ruch po drugiej stronie Elementu Terenu lub na jego powierzchni (zgodnie z opisem



w sekcji „Położenie Jednostki”). Elementy Terenu wyższe niż połowa modelu reprezentującego Jednostkę ale nie wyższe od niej, traktuje się tak jakby posiadały Cechę - Trudny. Po Elementach Terenu wyższych od Jednostki można się już tylko Wspinać. Jednostka może poruszać się przez Sojusznicze Jednostki o tej samej lub

mniejsej Podstawce, ale nie może poruszać się przez Sojusznicze Jednostki o większej Podstawce lub jakiegokolwiek Wrogie Jednostki.

Jednostka nie może wykonać Akcji Ruchu, w celu opuszczenia Pola Bitwy, chyba że jakaś zasada twierdzi inaczej (np. w niektórych Scenariuszach).

AKCJA SZARŻY

Ruch w ramach Akcji Szarży podlega tym samym zasadom, co ruch w ramach Akcji Ruchu, z dwoma wyjątkami.

Po pierwsze, szarżująca Jednostka musi podążać najkrótszą możliwą drogą do celu swojej Szarży, a jej celem musi być najbliższa Jednostka Wroga w Polu Widzenia (Odśloniętym lub Przesłoniętym). Może to oznaczać

poruszanie się wokół Elementu Terenu, który utrudnia jej ruch, ale w innych przypadkach musi to być ruch po linii prostej.

Po drugie, Jednostka nie może zatrzymać się, zanim nie przemieści się na odległość równą jej Charakterystyki R lub nie wejdzie w Zwarcie z celem Szarży.

ZMIANA POZYCJI

Raz na aktywację, Jednostka może przesunąć się o maksymalnie 2 cale w dowolnym kierunku, o ile nie jest w Zwarcu, a jej ruch zakończy się Kontaktem Podstawki z Elementem

Terenu. Nazywa się to Zmianą Pozycji. Ruch Zmiany Pozycji nie zużywa Akcji i może nastąpić przed lub po wykonaniu dowolnej Akcji (ale nie w jej trakcie).

WYMUSZONY RUCH

W wyniku jakiegoś efektu w grze, Zasady Specjalnej lub podobnej okoliczności, Jednostka może zostać zmuszona do przemieszczenia się na określoną odległość. Tego rodzaju wymuszone przemieszczenie opisuje się za pomocą słów takich jak „musi” i „jest zmuszony/a” i nazywa się je Wymuszonym Ruchem. Efekt skutkujący Wymuszonym Ruchem określa, jak daleko jednostka musi się przemieścić i w jakim kierunku. Zazwyczaj jest to opisane jako „w kierunku” lub „od” obiektu. Aby określić kierunek tego ruchu, należy wytyczyć linię między środkiem obiektu a środkiem podstawki Jednostki, a Jednostka przemieszczana jest o wy-

muszoną odległość wzdłuż tej linii, w kierunku obiektu lub od niego. Jednostka pod wpływem Wymuszonego Ruchu musi pokonać całą wymaganą odległość i zatrzyma się dopiero na Sojuszniczej Jednostce z większą Podstawką, na Elementie Terenu (przez który nie może przejść) lub gdy wejdzie w Zwarcie z Jednostką Wroga bez Żetonu Przyciśnięcia. Jeśli Wymuszony Ruch zmusza Jednostkę do przekroczenia krawędzi wzniesienia, spadnie ona i może ponieść obrażenia opisane poniżej.

Jednostka, która przekroczyła granicę Pola Bitwy w wyniku Wymuszonego Ruchu, jest usuwana z gry.



WSPINACZKA

Jednostka będąca w Kontakcie Podstawką z pionowym Elementem Terenu, może wykonać Akcję Wspinaczki i przemieścić się wertykalnie, wzdłuż powierzchni Terenu o maksymalnie tyle cali, ile wynosi połowa Charakterystyki R tej Jednostki. Jeśli po zakończeniu Wspinaczki został jakiś niewykorzystany ruch, to może być on wykorzystany jedynie do przemieszczenia się, tak by móc umieścić Jednostkę zgodnie z zasadami Położenia Jednostek.

Wspinaczka stanowi jedyny wyjątek od zasady Położenia Jednostek, zgod-

nie z którym Podstawka Jednostki musi być płasko ustawiona na powierzchni. Albowiem można uznać, że po zakończeniu Akcji Wspinaczki, nadal jest ona „w trakcie wspinaczki” w określonym punkcie na pionowej powierzchni Terenu.

Jeśli wspinająca się Jednostka (tj. zarówno taka, która właśnie wykonuje Akcję Wspinaczki, jak i taka, która zakończyła swoją Aktywację „zawieszona” w pół drogi) otrzyma nowy Znacznik Przyciśnięcia lub Rany, to spada zgodnie z poniższym opisem w sekcji „Spadanie z Wysokości”.

SKOK

Jednostka, w ramach Akcji Ruchu lub Szarży, może przeskakiwać niewielkie przeszkody lub zeskakiwać z krawędzi wzniesienia. Jednostka może przeskoczyć odległość równą jej Charakterystyce R, pomniejszoną o odległość jaką zdążyła już przebyć w danej Akcji przed rozpoczęciem skoku. Niewykorzystany ruch może zostać użyty do kontynuowania ruchu po zakończeniu skoku.

Podczas skoku zmierz odległość między punktem rozpoczęcia skoku a planowanym punktem lądowania. Pamiętaj, że punkt lądowania musi być zgodny z zasadami z sekcji „Poło-

żenia Jednostki” i stanowić stabilne podłoże dla Podstawki skaczącej Jednostki. Jeśli pozostały dostępny dystans ruchu Jednostki jest niewystarczający do osiągnięcia punktu lądowania, przemieść Jednostkę na koniec jej pozostałego dostępnego ruchu. W tym punkcie Jednostka spada, zgodnie z poniższym opisem w sekcji „Spadanie z Wysokości”.

Jednostka, która w trakcie skoku otrzyma nowy Znacznik Przyciśnięcia lub Rany, to spada w dół z miejsca, w który go otrzymała (zgodnie z poniższym opisem w sekcji „Spadanie z Wysokości”).

SPADANIE Z WYSOKOŚCI

Niektóre sytuacje, takie jak skok z wysokości lub zepchnięcie z krawędzi poprzez Wymuszony Ruch, mogą spowodować upadek Jednostki i ewentualne odniesienie przez nią obrażeń. Za każdym razem, gdy Jednostka spadnie z wysokości większej niż połowa jej Charakterystyki R, musi wykonać Test Pan-

cerza (patrz: Rozdział 10 // Otrzymywanie Obrażeń). Wartość OB dla takiego Testu Pancerza jest równa trzykrotności wysokości upadku wyrażonej w calach. Spadanie nie jest uznawane za ruch. Jeśli jednostka przeżyje upadek, może dokończyć bieżącą Akcję lub Wymuszony Ruch, w zależności od sytuacji.



ROZDZIAŁ 8

WALKA STRZELECKA

Z POMOCĄ karabinów, miotaczy ognia, granatów i dział, które wyrwywają w rzeczywistości międzywymiarowe szczeliny, większość walk w *Warzone Eternal* jest prowadzona na odległość. Walka dystansowa odbywa się zazwyczaj poprzez wykonanie przez Jednostkę Akcji Strzelania.

AKCJE STRZELANIA

Akcje Strzelania to Akcje, które może wykonać Jednostka, która nie jest w Zwarcu z Jednostką Wroga i jest uzbrojona w Broń z Bliskim lub Dalekim Zasięgiem, opisanym w Profilu Broni. Akcje Strzelania zawsze są wymierzone przeciwko Jednostce Wroga, chyba że jakaś zasada twierdzi inaczej (np. przy używaniu Ognia Pośredniego, czy też w wyniku zasad specjalnych jakiegoś Scenariusza). Żeby wykonać Akcję Strzelania, Jednostka musi widzieć swój cel - Wroga Jednostka musi znajdować się w Polu Widzenia (Odsłoniętym lub Przesłoniętym). Ponadto Wroga Jednostka musi być w Zasięgu Broni strzelającej Jednostki. Aby ustalić czy cel jest w Polu Widzenia, sprawdź zasady dotyczącymi Pola Widzenia w Rozdziale 3 „Podstawy Rozgrywki”. Aby ustalić czy cel jest w Zasięgu, sprawdź Profil Broni (Profile Broni są opisane w dalszej części tego rozdziału). Akcja Strzelania jest rozstrzygana poprzez wykonanie Testu Strzelania. W większości przypadków będzie to Test TW(BS), zmodyfikowany o poniższe czynniki:

MODYFIKATORY STRZELANIA

+/- wszystkie modyfikatory wynikające z Zasięgu do Wrogiej Jednostki (wg opisu w Profilu Broni)

+/- DEF Jednostki Wroga

- 2 jeśli w PW do Jednostki Wroga występują Lekkie Przeszkody

- 4 jeśli w PW do Jednostki Wroga występują Ciężkie Przeszkody

- 5 jeśli Jednostka Wroga jest w Zwarcu z Sojuszniczą Jednostką

Inne modyfikatory wynikające z efektów w grze lub Zdolności Specjalnych Jednostek lub Broni

Zdany Test Akcji Strzelania oznacza, że Jednostka trafiła w swój cel. Wszystkie trafione Jednostki muszą wykonać Test Pancerza, aby ustalić czy nie zostały zranione (patrz: Rozdział 10 //Otrzymywanie Obrażeń). Jeśli Test Akcji Strzelania będzie niezdany, atak dystansowy chybił. Niektóre wyniki Testu Akcji Strzelania mają istotny pozytywny lub negatywny wpływ, zgodnie z poniższym opisem:



ABSOLUTNY SUKCES

Naturalny wynik „1” w Teście Akcji Strzelania oznacza Absolutny Sukces. Broń użyta do wykonania Akcji Strzelania zyskuje dodatkowy Modyfikator Obrażeń x1 (wyjaśnienie Modyfikatorów Obrażeń znajduje się w Rozdziale 10, „Otrzymywanie Obrażeń”).

KRYTYCZNE NIEPOWODZENIE

Wynik rzutu równy lub wyższy od wartości Krytycznego Niepowodzenia (KN), Broni używanej do wykonania Testu Strzelania, oznacza Krytyczne Niepowodzenie. Jednostka otrzymuje znacznik Przeładowania i nie może używać

tej Broni do wykonywania Akcji Strzelania lub Ataku Wręcz, dopóki nie zostanie przeładowana za pomocą Akcji Przeładowania. W niektórych, bardzo rzadkich przypadkach, wynik rzutu skutkującego Krytycznym Niepowodzeniem, może nadal jednocześnie oznaczać zdany Test. W takich przypadkach Test kończy się trafieniem, ale strzelającą Jednostkę nadal obowiązują efekty Krytycznego Niepowodzenia. W przypadku Akcji Strzelania na którą składa się wiele Testów, efekty Krytycznego Niepowodzenia nie są rozpatrywane, dopóki cała Akcja nie zostanie w pełni rozstrzygnięta.

POLE WIDZENIA I PRZESZKODY

Zgodnie z Rozdziałem 3 „Podstawy Rozgrywki” oraz powyższym opisem, obecność Elementów Terenu i Jednostek na linii strzału, może skutkować modyfikatorami do TW Testu Akcji Strzelania, adekwatnymi do poziomu Przeszkody. Jednak niezależnie od tego, jak dużo Jednostek i Elementów Terenu przesłania cel, stosowany jest zawsze tylko jeden modyfikator Przeszkody – modyfikatory Przeszkód do TW Testu Strzelania nie kumulują się. Należy pamiętać, że Wroga Jednostka

będąca w Kontakcie Podstawką z Elementem Terenu będącym Ciężką Przeszkodą z Cechą Terenu - Osłona, otrzymuje modyfikator +2 do swojej Charakterystyki P przy wykonywaniu Testów Pancerza (patrz: Rozdział 10 // Otrzymywanie Obrażeń).

BRONIE Z RAŻENIEM OBSZAROWYM

Niektóre Bronie dystansowe takie jak granaty, miotacze ognia, pojemniki z gazem, entropijne strumienie Mrocznej Harmonii i tym podobne, rażą na Polu Bitwy nie tylko trafiony cel ale i wszystko dookoła, łącznie z innymi Jednostkami które miały pecha się tam znaleźć. Broń taką nazywamy Bronią Obszarową i są to Bronie ze Zdolnościami Specjalnymi - Gaz, Eksplozja i Miotacz.

Broń Obszarową wymierzamy we Wroga Jednostkę tak samo jak w przypadku każdej innej Akcji Strzelania. Jednostka ta jest Głównym Celem ataku. Obszar Pola Bitwy, na

który oddziałuje Broń Obszarowa, nazywany jest Polem Rażenia. Pole Rażenia jest ustalane po deklaracji Akcji Strzelania i ma rozmiar oraz kształt określony w opisie Zdolności Specjalnej Broni, zgodnie z poniższymi zasadami. Wszystkie Jednostki, których Podstawki znajdują się przynajmniej częściowo w Polu Rażenia, a także Jednostki będące w Zwarcu z Jednostkami, których Podstawki znajdują się przynajmniej częściowo w Polu Rażenia, stanowią Cele Poboczne. Cele Poboczne w Polu Rażenia nigdy nie są uznawane za cel innych Zdolności Specjalnych Broni

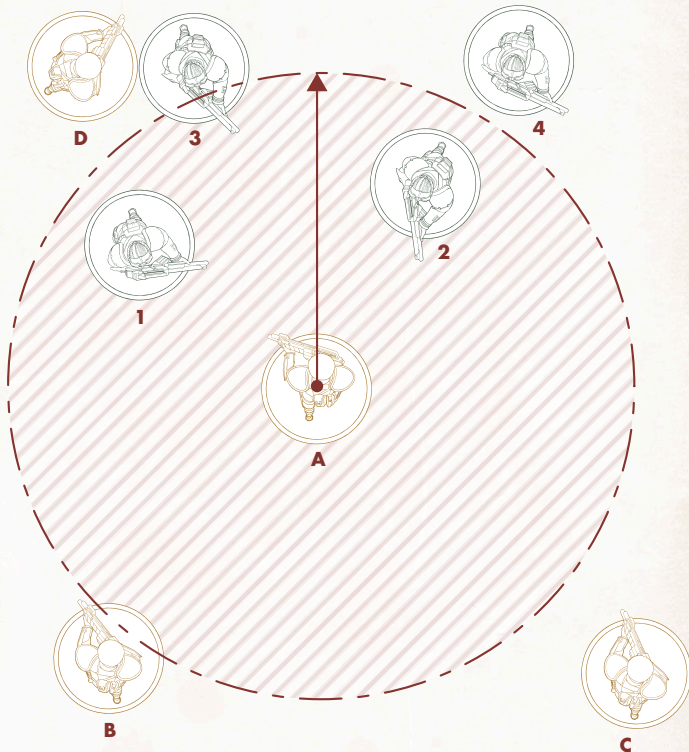


Obszarowej, chyba że jakaś zasada twierdzi inaczej.

RAŻENIE OBSZAROWE: GAZ

Broń ze Zdolnością Specjalną - Gaz (X) tworzy Pole Rażenia, które roz-

przestrzenia się od środka Podstawki Głównego Celu (tzw. Punkt Trafienia), wypełniając obszar dymem, gazem lub podobnymi substancjami które utrzymują się na Polu Bitwy, zagrażając wszystkim z którymi się zetkną. Rozmiar Pola Rażenia określony jest w opisie Zdolności Specjalnej Broni.



Przykład działania Efektów Obszarowych - Gaz oraz Eksplozja: Jednostka A jest celem Akcji Strzelania z Broni ze Zdolnością Specjalną - Gaz lub Eksplozja. Jest więc Głównym Celem ataku, a Punkt Trafienia służący do odmierzenia rozmiaru Pola Rażenia znajduje się na środku jego podstawki. Wrogie Jednostki 1, 2 i 3 są traktowane jako Cele Poboczne, ponieważ ich podstawki przynajmniej częściowo znajdują się w Polu Rażenia. Jednostka Sojusznica B również jest Celem Pobocznym, ponieważ jej podstawka częściowo znajduje się w Polu Rażenia. Jednostka Sojusznica D również jest Celem Pobocznym, ponieważ jest w Zwarcu z Jednostką, której podstawka częściowo znajduje się w Polu Rażenia.



Po zdaniem Teście Strzelania do Głównego Celu, wszystkie Cele Poboczne również zostają trafione – nie przeprowadza się osobnych Testów Strzelania przeciwko Celom Pobocznym. Jednostka otrzymuje obrażenia od efektu Broni, jak tylko znajdzie się w Polu Rażenia, a potem ponownie na koniec każdej Aktywacji, którą zakończy pozostając w Polu Rażenia.

Pole Rażenia pozostaje na Polu Bitwy, dopóki nie zniknie zgodnie z dalszym opisem. Dlatego też jego Punkt Trafienia powinien być odpowiednio zaznaczony aby mieć pewność, że Jednostki które podejną zbyt blisko, czy też PW przebiegające przez ten obszar, znajdą się pod wpływem odpowiednich efektów itp. Należy pamiętać, że nawet jeśli pierwotny cel Broni ze Zdolnością Specjalną - Gaz, przemieści się, to Pole Rażenia nadal pozostaje na swoim miejscu.

W najbliższej Fazie Końca Tury rzuć k20 za każde Pole Rażenia Gazu znajdującego się na Polu Bitwy. Wynik 11 lub wyższy oznacza, że Gaz się rozprasa a Pole Rażenia zostaje usunięte. Wynik 10 lub niższy oznacza, że Pole Rażenia pozostaje w grze na swoim miejscu.

RAŻENIE OBSZAROWE: EKSPLOZJA

Broń ze Zdolnością Specjalną - Eksplozja (X) tworzy Pole Rażenia, które rozprzestrzenia się od środka Podstawki Głównego Celu (tzw. Punkt Trafienia), obejmując obszar ten efektami swojej eksplozji. Rozmiar Pola Rażenia określony jest w opisie Zdolności Specjalnej Broni.

Po zdaniem Teście Strzelania do Głównego Celu, wszystkie Cele Poboczne również zostają trafione – nie przeprowadza się osobnych Testów Strzelania przeciwko Celom Pobocznym.

Jeśli PW Punktu Trafienia do Celu Pobocznego jest Zasłonięte przez Element Terenu z Cechą - Osłona (np.

znajduje się po drugiej stronie ściany), uznaje się że ten Cel Poboczny nie jest w Polu Rażenia.

RAŻENIE OBSZAROWE: MIOTACZ

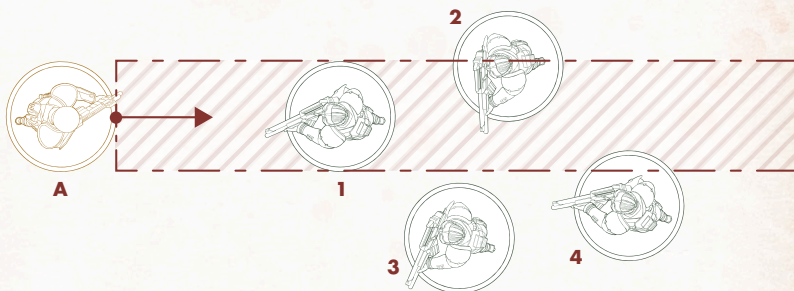
Broń ze Zdolnością Specjalną - Miotacz, tworzy Pole Rażenia o wysokości równej wysokości Jednostki dzierżącej Broń, o szerokości równej szerokości jej podstawki i sięgające od podstawki Jednostki do Zasięgu, który jest podany w Profilu Broni.

W przeciwieństwie do innych Broni Obszarowych, Akcje Strzelania z Miotaczy nie muszą być wyśrodkowane na Jednostce Wroga. Zamiast tego muszą one po prostu obejmować co najmniej jedną Wrogą Jednostkę w Odsłoniętym lub Przesłoniętym PW Pola Rażenia. Jednostka ta będzie uznawana za Cel Główny. W przypadku, w którym Pole Rażenia będzie obejmować wiele Wrogich Jednostek w Odsłoniętym lub Przesłoniętym PW, atakujący gracz musi wybrać którą Wrogą Jednostka będzie Głównym Celem. Każda inna Jednostka w Polu Rażenia będzie Celem Pobocznym, tak jak w innych przypadkach.

Test Akcji Strzelania jest wykonywany osobno dla Celu Głównego i każdego Celu Pobocznego, ustalając TW niezależnie dla każdego z nich. Modyfikatory za Sojusznice Jednostki w Zwarcu oraz za Przesłonięcie Elementami Terenu zapewniającymi Lekką lub Ciężką Przeszkodę są ignorowane, nawet jeśli mają Cechę - Osłona. Jeżeli natomiast Teren z Cechą - Osłona Zasłania PW do Celu Pobocznego Jednostce strzelająca z Miotacza (np. cel znajduje się po drugiej stronie ściany), uznaje się że ten Cel Poboczny nie jest w Polu Rażenia. W przeciwieństwie do standardowych Akcji Strzelania, Akcje Strzelania Bronią ze Zdolnością Specjalną - Miotacz mogą być wykonywane, nawet jeśli Jednostka jest w Zwarcu. Pole Rażenia takiego strzału normal-



nie rozciąga się na pełen zakres swojego zasięgu, potencjalnie trafiając również inne Jednostki.



Przykład działania Broni z Zasadą - Miotacz: Jednostka A wykonuje Akcję Strzelania bronią ze Zdolnością Specjalną - Miotacz i wybiera Jednostkę Wroga 1 jako Cel Główny. Wrogie Jednostki 2 i 4 są traktowane jako Cele Poboczne, ponieważ ich podstawki znajdują się częściowo w Polu Rażenia. Jednostka A Testy Akcji Strzelania do Wrogich Jednostek 1, 2 i 4 będzie musiała wykonywać osobno.

OGIEŃ POŚREDNI

Jednostki uzbrojone w Broń ze Zdolnością Specjalną - Pośredni mogą wykonywać Ogień Pośredni. Dzięki temu Jednostka, wykonując Akcję Strzelania, może wycelować w dowolny Punkt na Polu Bitwy, zamiast bezpośrednio w Jednostkę Wroga w swoim PW i zasięgu Broni. Punkt ten nie może znajdować się w odległości mniejszej niż X cali od Elementu Terenu z Cechą - Osłona, przez który przebiega Linia PW między Jednostką a Punktem. X w tym przypadku jest równe połowie wysokości (w calach) tego Elementu Terenu. Ogień Pośredni nie może być wykonywany przez Jednostkę znajdującą się w obrębie Elementu Terenu z Cechą - Zamknięty, chyba że Punkt ten również znajduje w obrębie tego samego Elementu Terenu. Akcje Ognia Pośredniego podlegają następującym modyfikatorom, zamiast standardowych modyfikatorów do Testów Akcji Strzelania:

MODYFIKATORY OGN. POŚRED.

+/- każdy modyfikator związany z Zasięgiem do docelowego Punktu (wg opisu w Profilu Broni)

-2 jeśli docelowy Punkt znajduje się w Dalekim Zasięgu Broni, ale poza jej Zasięgiem Bliskim

-2 jeśli PW do wybranego miejsca jest Zasłonięte

Inne modyfikatory wynikające z określonych efektów w grze lub Zdolności Specjalnych Jednostek lub Broni

W przypadku Ognia Pośredniego z Broni ze Zdolnością Specjalną - Gaz lub Eksplozja, wszystkie Jednostki w Polu Rażenia są traktowane jako Cele Poboczne.



ROZDZIAŁ 9

WALKA WRĘCZ

CZY TO MIECZEM, czy nekrobionicznymi szponami, czy z pistoletu prosto w twarz - Jednostki w *Warzone Eternal* mają szeroki wachlarz możliwości na prowadzenie walki w bezpośrednim kontakcie. Ten rodzaj walki zazwyczaj odbywa się poprzez wymianę Akcji Ataku Wręcz między Jednostkami będącymi w Zwarcu.

ZWARCIE

O ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej, Jednostki mogą wykonywać Akcje Ataku Wręcz jedynie przeciwko Jednostkom Wroga z którymi są w Zwarcu. Uznaje się, że Jednostki są ze sobą w Zwarcu gdy ich Podstawki są ze sobą

w Kontakcie. Jednostka może opuścić Zwarcie poprzez Ruch, Szarżę, Latanie, Wspinaczkę lub Ruch Wymuszony. Może to jednak wywołać Reakcję Ciosu na Odchodne ze strony Jednostki Wroga, z którą jest w Zwarcu.

ATAK WRĘCZ

Akcja Ataku Wręcz jest rozstrzygana poprzez wykonanie Testu Akcji Ataku Wręcz z TW(WW) i modyfikowany według poniższych kroków:

MODYFIKATORY ATAKU WRĘCZ

+2 za darmową Akcję Ataku Wręcz wykonaną w ramach Akcji Szarży

+/- DEF Jednostki Wroga

+/- za modyfikator z używanej Broni, zgodnie z opisem w Profilu Broni

+1 za każdą Sojuszniczą Jednostkę w Zwarcu z Jednostką Wroga

Inne modyfikatory wynikające z efektów w grze lub Zdolności Specjalnych Jednostek lub Broni

Zdany Test Akcji Ataku Wręcz oznacza, że Jednostka trafiła w swój cel. Wszystkie trafione Jednostki muszą wykonać Test Pancerza, aby ustalić czy nie zostały zranione (patrz: Rozdział 10 //Otrzymywanie Obrażeń). Jeśli Test Akcji Ataku Wręcz zakończy się niepowodzeniem, Atak Wręcz chybił. Niektóre wyniki rzutu kośćmi w Teście Akcji Ataku Wręcz mają istotny pozytywny lub negatywny wpływ, zgodnie z poniższym opisem:

ABSOLUTNY SUKCES

Naturalny wynik „1” w Teście Akcji Ataku Wręcz oznacza Absolutny Sukces. Broń użyta do wykonania Akcji Ataku Wręcz zyskuje dodatkowy Modyfikator Obrażeń x1 (Modyfikatory Obrażeń - patrz: Rozdział 10 //Otrzymywanie Obrażeń).



KRYTYCZNE NIEPOWODZENIE

Wynik rzutu równy lub wyższy od wartości Krytycznego Niepowodzenia (KN), Broni używanej do wykonania Testu Ataku Wręcz, oznacza Krytyczne Niepowodzenie. Atakująca Jednostka otrzymuje znacznik Przeciśnięcia. W niektórych, bardzo rzadkich przypadkach, wynik rzutu skutkującego Krytycznym Niepowodzeniem, może nadal jedno-

czasie oznaczać zdany Test. W takich przypadkach Test kończy się trafieniem, ale atakującą wręcz Jednostkę nadal obowiązują efekty Krytycznego Niepowodzenia. W przypadku Akcji Ataku Wręcz na którą składa się wiele Testów, efekty Krytycznego Niepowodzenia nie są rozpatrywane, dopóki cała Akcja nie zostanie w pełni rozstrzygnięta.

PRZEWAGA LICZEBNA

Kiedy większa grupa wojowników łączy siły i koordynuje wspólny atak na jeden cel, braki w finexji rekompensuje brutalna skuteczność. Atakująca Jednostka otrzymuje +1 do

TW Testu Akcji Ataku Wręcz i +1 do OB swojej Broni za każdą dodatkową Sojuszniczą Jednostkę w tym samym Zwarcu.

PIĘŚCI, STOPY I TYM PODOBNE

Nie wszystkie Jednostki są wyposażone w Broń do Walki Wręcz, ale wszystkie Jednostki potrafią uderzyć pięścią, kopnąć, ugryźć czy przywalić kolbą karabinu. Wszystkie modele

w *Warzone Eternal* mogą wykonać Akcję Ataku Wręcz, wykorzystując swoją Charakterystykę S jako OB swojego ataku.



ROZDZIAŁ 10

OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

CZY TO W WYNIKU trafienia z Broni nieprzyjaciela, upadku z wysokości czy innej podobnej sytuacji zagrożenia, Jednostki w *Warzone Eternal*, często będą musiały stawiać czoła odniesionym obrażeniom. Odporność Jednostek wynika noszonego przez nie pancerza, z ich naturalnej odporności, a niekiedy również z ich czystej zawziętości i niezachwianej determinacji.

TESTY PANCERZA

Aby uniknąć zranienia od otrzymanych obrażeń, Jednostka będzie musiała zdać test TW(P) zmodyfikowany o siłę ataku (o ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej). Taki test nazywamy Testem Pancerza, a jego TW obliczamy w następujący sposób:

TW Testu Pancerza = (Charakterystyka P Jednostki) – (OB ataku) +/- (inne ewentualne modyfikatory)

Po wykonaniu Testu Pancerza, ustalamy dotkliwość odniesionych przez Jednostkę obrażeń (lub też ich braku). Będzie ona wynikała z tego, w jakim stopniu Jednostka zdała lub nie zdała Testu Pancerza, zgodnie z poniższą tabelą.

WYNIK TESTU PANCERZA	STOPIEŃ OBRAŻEŃ
TW zdana o 6 +	Brak Efektów
TW zdana o 0 - 5	1 Przyciśnięcie
TW nie zdana o 1 - 5	1 Przyciśnięcie i 1 Rana
TW nie zdana o 6 +	1 Przyciśnięcie i 2 Rany

Różne Stopnie Obrażeń będą miały na model następujący wpływ:

BRAK EFEKTU

Pancerz Jednostki lub jej naturalna wytrzymałość uchroniła ją przed otrzymaniem obrażeń i efektami z tego wynikającymi.

ZNACZNIK PRZYCIŚNIĘCIA

Jednostka otrzymuje Znacznik Przyciśnięcia. Niezależnie od okoliczności, Jednostka może mieć na sobie mak-

symalnie jeden Znacznik Przyciśnięcia. Jednostki ze Znacznikiem Przyciśnięcia podlegają następującym zasadom:

- Jednostka nie może otrzymać Znacznika Reakcji.
- Jednostka nie może deklarować Akcji, które by ją zbliżyły do Jednostek Wroga w Odsłoniętym lub Przesłoniętym PW.

ZNACZNIKI RAN

W zależności od wyniku Testu Pancerza, Jednostka może otrzymać jeden lub



dwa Znaczniki Ran. Jeśli Jednostka będzie miała łącznie tyle Znaczników Ran, ile wynosi jej Żywotność (ŻW)

lub więcej, jest uznana za poległą i usuwana z pola bitwy.



Na przykład, Karabin szturmowy M50 (OB13) żołnierza Wolnych Marines Capitolu trafia Lustrzaka z Cybertronicu (P 21). Lustrzak wykonuje test pancerza z TW wynoszącym 8 ($21-13 = 8$). Gracz grający Lustrzakiem wyrzuca 11, co oznacza niezdanie o 3 od wymaganego wyniku. Lustrzak otrzymuje Znacznik Przeciśnięcia i Znacznik Rany. Ponieważ Lustrzaki mają Żywotność (ŻW) równą 2, to pozostaje on w grze, o ile już wcześniej nie miał Znacznika Rany.

MODYFIKATORY OBRAŻEŃ

Niektóre ataki lub inne przyczyny obrażeń są na tyle śmiertelne, że mogą wymagać od Jednostki pomyślnego zdania wielu Testów Pancerza, aby uniknęła zranienia. Takie ataki posiadają Modyfikator Obrażeń, który jest wyrażony jako wartość podawana po OB Broni (np. OB 12(x2)). Ponadto Zdolności Specjalne, Absolutne Sukcesy lub inne efekty, mogą skutkować tym, że Modyfikatory Obrażeń otrzymuje Broń, która normalnie go nie posiada. Efekty dające Broni Modyfikatory Obrażeń mogą się kumulować, więc Broń może posiadać OB

X(x3) lub i więcej. Jednostka trafiona atakami z Modyfikatorem Obrażeń, aby uniknąć zranienia, musi zdać tyle Testów Pancerza ile wskazuje wartość Modyfikatora. O ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej, model nie otrzymuje dodatkowych Ran za niezdanie kilku Testów Pancerza od Broni z Modyfikatorem Obrażeń. Tym niemniej, do ustalenia wyniku Testu Pancerza, wybiera się rzut kością z wynikiem najbardziej niekorzystnym dla trafionej Jednostki.



Na przykład, Wolny Marine Capitolu wyrzuca Absolutny Sukces wykonując Test Akcji Strzelania przeciwko Lustrzakowi. To powoduje otrzymanie dodatkowego Modyfikatora x1 w tym ataku, zwiększając OB karabinu M50 do 13(x2). Teraz Lustrzak musi zdać dwa Testy Pancerza by uniknąć zranienia.

W przypadku Broni z Rażeniem Obszarowym, Modyfikatory Obrażeń są stosowane jedynie wobec Celu Głównego.

KOLEJNOŚĆ OBRAŻEŃ

Z różnych względów, istotne może być ustalenie kolejności w jakiej Jednostka otrzymuje obrażenia. Na przykład różne Bronie lub typy ataków strzeleckich i wręcz, mogą mieć szansę na zadanie obrażeń kilka razy w trakcie jednej Akcji. Albo gdy Jednostka otrzyma obrażenia

w wyniku Reakcji - Zasadzka, zanim zdąży w całości wykonać swoją Akcję. We wszystkich tych przypadkach, efekty Obrażeń są rozpatrywane dopiero gdy skończy się Akcja, w której te obrażenia zostały zadane.



ROZDZIAŁ II

CECHY TERENÓW

MAKIETY I DIORAMY używane są w *Warzone Eternal* do odwzorowania ogarniętych wojną pól bitewnych i nazywamy je Elementami Terenu. Mają one taktyczny wpływ na rozgrywkę, ponieważ utrudniają ruch, blokują pole widzenia (PW) i zapewniają korzyści Jednostkom, które je zajmują. Każdy Element Terenu może posiadać jedną lub więcej Cech Terenu, które określają w jaki sposób wpływają na Jednostki w grze — Cechy te zostały opisane poniżej.

Ponieważ kolekcje terenów każdego gracza są unikalne, zaleca się aby gracze przed rozpoczęciem gry ustalili Cechy dla wszystkich Elementów Terenu, występujących na stole.

CECHY TERENÓW

PODEJŚCIE

Jest to Cecha takich Terenów jak drabiny, nierówne szczeble, liny lub inne punkty umożliwiające wejście na wzniesienia bądź zejście z nich. Jednostki wykonujące Akcję Wspinaczki po takim Elemencie Terenu, przemieszczają się na odległość równą pełnej wartości Charakterystyki R.

OŚŁONA

Ten Element Terenu jest na tyle wytrzymały, że spowalnia lub zatrzymuje pociski wystrzelone w obiekty korzystające z jego osłony. Zgodnie z zasadami Pola Widzenia - jeśli ten Element Terenu zapewnia Ciężką Przeszkodę Jednostce, będącej z nią w Kontakcie z Podstawką (lub znajduje się w jego obrębie), to Jednostka ta otrzymuje +2 do Charakterystyki P.

NIEBEZPIECZNY

Ten Element Terenu ma zdradliwy charakter i może być niebezpieczny dla tych, co poruszają się po nim nieostrożnie. Jednostka musi wykonać test TW(DW), za każdym razem gdy wejdzie w Kontakt Podstawką z Niebezpiecznym Terenem LUB rozpocznie jakikolwiek Ruch w jego obrębie. Niezdany Test oznacza, że Jednostka natychmiast otrzymuje trafienie OB 7.

ZNISZCZALNY

Ten Element Terenu może zostać zniszczony zgodnie ze specjalnymi zasadami niektórych Scenariuszy lub Misji Pobocznych.

ZAMKNIĘTY

Ten Element Terenu przedstawia zwartą konstrukcję lub też jakąś jej część (taką jak pojedyncze piętro w wielopiętrowym budynku lub pojedynczy pokój w budynku z wieloma



pomieszczeniami). Zamknięty Element Terenu składa się z dachu, ścian i przynajmniej jednym, wyraźnie zaznaczonym, wejściem. Jeśli w obrębie Elementu Terenu nie ma żadnych Jednostek lub znajdują się w nim wyłącznie Jednostki Sojusznicze, Jednostka może wejść do Elementu Terenu przez wejście, w ramach Akcji Ruchu. Jeśli w obrębie Elementu Terenu znajdują się Wrogie Jednostki, Jednostka próbująca wejść do środka musi najpierw zdać Test TW(LD). Niezdany Test oznacza, że Jednostka musi zakończyć swoją Akcję na skraju wejścia, w Kontakcie Podstawką z Zamkniętym Elementem Terenu.

NIEPRZEKRACZALNY

Ten Element Terenu całkowicie blokuje ruch. Jednostka nie może wykonać żadnego Ruchu, który sprawiłby, że jej Podstawka nachodziłaby na Nieprzekraczalny Teren. Jeśli Wymuszony Ruch miałby sprawić, że Jednostka będzie nachodzić na Nieprzekraczalny Teren, to Ruch ten należy zakończyć momencie Kontaktu Podstawką z tym Elementem Terenu.

TRUDNY

Ten Element Terenu jest trudny do przemieszczania się. Jednostki wykonujące jakikolwiek Ruch po tym Elementie Terenu poruszają się z połową swojej Charakterystyki R (lub 1 cal w przypadku Zmiany Pozycji).

GNIAZDO Z BRONIĄ (X)

Ten Element Terenu ma Broń zamontowaną w fizyczny sposób na elemencie makiety. Broń, oznaczona jako X, może być używana przez każdą Jednostkę będącą w Kontakcie Pod-

stawką ze znacznikiem ją reprezentującym, w taki sposób jakby Jednostka ta była w tę Broń uzbrojona. Broń może być użyta tylko raz na Aktywację w ramach jednej Tury.

STREFA

Element Terenu z tą Cechą nie jest pojedynczym obiektem czy konstrukcją, lecz całym obszarem podobnego terenu, takim jak pole gruzu lub zagajnik drzew. Wszystkie zasady dotyczące tego Elementu Terenu obowiązują w granicach jego obrysu na Polu Bitwy, a nie na pojedynczych jego elementach. Wyjątkiem jest Gniazdo z Bronią (X), które nadal musi być wyraźnie zaznaczona na Elementie Terenu.

STREFA (GĘSTA)

Ta Cecha Terenu jest odmianą Cechy Terenu - Strefa i przedstawia obszar tak gęsty, że niemożliwe jest dostrzeżenie czegokolwiek po drugiej stronie. Przykładem może być leśna gęstwina, dżungla, czy też nisko osadzona, gęsta mgła. PW do Jednostki, której podstawka znajduje się całkowicie w obrębie Strefy, jest traktowane jakby była on za Ciężką Przeszkodą. Dotyczy to również Jednostek, które też znajdują się w obrębie Gęstej Strefy (bez względu na to jak wytyczane są Linie PW). Ponadto, jeśli Linia PW przebiega na przynajmniej 2 cale w głąb Gęstej Strefy to PW jest traktowane jako Zasłonięte, co często może skutkować tym, że Jednostki, na dwóch krańcach tego Elementu Terenu, nie widzą siebie nawzajem. Jednak Linie PW nadal mogą być wytyczane, szczególnie w przypadku wyjątkowo dużych dużych Jednostek, wyższych niż Gęsty Teren - w ich przypadku PW jest Przesłonięte a nie Zasłonięte.



PRZYKŁADOWE CECZY TERENU

Poniższe przykłady to jedynie kilka możliwych wariantów Elementów Terenu oraz powiązanych z nimi Cech Terenu, które mogą występować na polach bitew *Warzone Eternal*. Nie jest to lista wyczerpująca, więc gracze mogą (a wręcz powinni) przypisywać swoim Elementom Terenu te Cechy, które najlepiej będą oddawać ich charakter lub pomogą uzyskać doświadczenie jakiego oczekują po rozgrywce. Jak wspomniano wcześniej, Cechy Terenu powinny być uzgodnione wspólnie z drugim graczem, podczas rozmieszczania terenu w trakcie Przygotowania Gry.

POLE POPIOŁU // Osłona, Strefa

ROZBITY TRANSPORT // Osłona, Niebezpieczny, Trudny

POLE GRUZU // Trudny, Strefa

GNIAZDO STRZELECKIE // Osłona, Gniazdo z Bronią (CKM Charger)

BUDYNEK MIESZKALNY // Podejście, Osłona, Zamknięty

SKAŻONY STAW // Trudny, Niebezpieczny, Strefa

RUINY // Osłona, Trudny, Strefa

DRZEWO (POJEDYNCZE) // Osłona

DRZEWA (GRUPA) // Osłona, Trudny, Strefa (Gęsta)

WENUSJAŃSKA DŻUNGLA // Trudny, Niebezpieczny, Strefa (Gęsta)



ROZDZIAŁ 12

TWORZENIE ODDZIAŁU

USTALENIE SKALI ROZGRYWKI

Pierwszym krokiem do rozpoczęcia gry w *Warzone Eternal* jest ustalenie liczby punktów Kosztu Poboru (KP), które każdy z graczy będzie miał do dyspozycji przy budowaniu swoich Oddziałów. Liczba ta stanowić będzie Skalę Rozgrywki. Obaj gracze, w trakcie tworzenia swoich Oddziałów, będą mieli do dyspozycji tyle samo KP (chyba że gracze będą rozgrywać Scenariusz, który zakłada asymetryczność rywalizujących Oddziałów). Wybrana Skala Rozgrywki będzie

wpływać na złożoność oraz przybliżony czas trwania partii. Standardowa Skala Rozgrywki w *Warzone Eternal* to 40 KP. Mała skala, wynosząca 30 KP lub mniej, idealnie nadaje się do szybkiej rozgrywki w przerwie obiadowej, natomiast gry rozgrywane przy wartości większej niż 40 KP mogą trwać kilka godzin. Zaleca się, aby gracze rozpoczynający przygodę z *Warzone Eternal* zaczynali od Skali Rozgrywki wynoszącej 20 KP, aby móc na spokojnie zapoznać się z zasadami.

WYBRANIE FRAKCJI

Każdy gracz wybiera Frakcję, z której będzie budował swój Oddział. Każda Jednostka w *Warzone Eternal* należy do co najmniej jednej Frakcji i, o ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej,

wszystkie Jednostki w Oddziale gracza muszą pochodzić z wybranej Frakcji. Przynależność Jednostki do Frakcji jest określona w jej Profilu Jednostki i będzie jedną z następujących:



BAUHAUS



CAPITOL



CYBERTRONIC



IMPERIAL



MISHIMA



BRACTWO



LEGION CIEMNOŚCI: ALGEROTH



LEGION CIEMNOŚCI: DEMNOGONIS



LEGION CIEMNOŚCI: ILIAN



LEGION CIEMNOŚCI: MUAWIJHE



LEGION CIEMNOŚCI: SEMAI

W miarę tego, jak *Warzone Eternal* będzie kontynuować eksplorację uniwersum Kronik Mutantów, pojawią się nowe Frakcje, takie jak Kartel czy mieszkańcy Mrocznego Edenu.



DEKLARACJA LOJALNOŚCI

Niektóre Oddziały ruszają do bitwy, dumnie manifestując swoją wiarę w Kardynała albo heretyckie oddanie Legionowi Ciemności, stojąc ramię w ramię z sługami Bractwa lub Apostołów. Innym z kolei, niezachwiana korporacyjna duma, nie pozwala składać takich hołdów. Ale nawet tacy wypełniają agendę Światła lub Ciemności - nawet jeśli nie robią tego świadomie. Niezależnie od motywacji Oddziałów, jeden będzie lojalny wobec Agentów Światłości, a drugi wobec Sług Ciemności. Nazywamy to Lojalnością Oddziału.

Lojalność Oddziału wpływa na różne aspekty gry, takie jak dostępność Misji Pobocznych, czy możliwość dołączania Jednostek spoza własnej Frakcji.

Aby ustalić Lojalność, obaj gracze rzucają 1k20. Gracz z niższym wynikiem będzie dowodził Oddziałem Agentów Światłości, a gracz z wyższym wynikiem będzie kierował Sługami Ciemności. Oddziały należące do Frakcji Bractwa odejmują 10 od wyniku rzutu. Oddziały Legionu Ciemności dodają 10 do wyniku rzutu. W przypadku remisu, należy powtórzyć rzut.

TWORZENIE ODDZIAŁÓW

Gdy już ustalone będą Skala Rozgrywki, Frakcje i Lojalność, przychodzi czas na budowanie Oddziałów graczy. Obaj gracze w tajemnicy rozpisują listę Jednostek, które chcą wystawić na Polu Bitwy, w ramach swojego Oddziału. Oddział może być elastyczną grupą Jednostek ze zróżnicowanymi zdolnościami, które odnajdą się w każdej sytuacji, może być grupą mocno nastawioną na wąski zakres specjalizacji i skuteczną w konkretnym stylu gry, a może być też czymś pomiędzy.

Każda Jednostka w *Warzone Eternal* posiada Koszt Poboru (KP), wyszczególniony w jej Profilu Jednostki. Każdy Oddział musi zawierać przynajmniej jedną Jednostkę z Rangą Dowódcy (patrz poniżej). Reszta Jednostek może już być dobierana swobodnie z listy wybranej Frakcji, o ile ich wystawienie spełnia wy-

mogi wynikające z Rangi Jednostki lub jej Zdolności Specjalnej. Łączna liczba KP wydanych na wybrane Jednostki nie może przekroczyć Skali Rozgrywki.

Niektóre Jednostki mogą również posiadać Koszt Wsparcia (KW), wyszczególniony w swoim Profilu Jednostki. Może to być wartość dodatnia (zazwyczaj Jednostka z Rangą Dowódcy), która zwiększa dostępną pulę punktów KW o wskazaną wartość, lub wartość ujemna (zazwyczaj Jednostka z Rangą Wsparcia), która oznacza, że należy wydać wskazaną ilość punktów KW, aby móc dołączyć tę Jednostkę do Oddziału. Nie ma obowiązku wydawania całego dostępnego KW, ale nie można wydać więcej punktów KW, niż wynosi ich łączna liczba zapewniona przez odpowiednie Jednostki w Oddziale.

RANGI JEDNOSTEK

Jak wspomniano w Rozdziale 3 „Podstawy Rozgrywki”, Profil każdej Jednostki zawiera Rangę, która odzwierciedla rolę tej Jednostki w Oddziale. Rangi te to: Dowódca, Szeregowy, Specjalista, Wsparcie oraz Wyjątkowy. Większość Jednostek posiada tylko jedną Rangę, jednak w rzadkich przy-

padkach Jednostka może mieć ich dwie lub więcej. Jak szczegółowo opisano poniżej, różne Rangi mają kluczowe znaczenie przy tworzeniu Oddziału, ponieważ określają, czy Jednostka spełnia wymogi tworzenia Oddziału (takie jak obecność Dowódcy) lub podlega ograniczeniom



dotyczącym jej włączenia do Oddziału.

DOWÓDCA

Nawet w najmniejszych potyczkach, Oddział potrzebuje kogoś, kto stanie na jego czele. W związku z tym, każdy Oddział musi posiadać przynajmniej jedną Jednostkę z Rangą Dowódcy. Do każdego Dowódcy w Oddziale, trzeba dodać również odpowiednią liczbę Jednostek z Rangą Szeregowego odpowiedniego Typu (zazwyczaj tego samego co Dowódca). Informacja ta jest zapisana w Profilu Jednostki jako Dowódca (X:Y), gdzie X oznacza wymaganą, dla danego Dowódcy, liczbę Jednostek z Rangą Szeregowego, a Y oznacza jakiego Typu muszą być ci Szeregowi. Każdy Szeregowy w Oddziale może być użyty do spełnienia powyższego wymogu tylko wobec jednego Dowódcy (jednak ten sam Szeregowy może być użyty do spełnienia wymogu dla Specjalisty, jak i Dowódcy, jeśli taka sytuacja ma miejsce).

Na przykład, Dowódca Wolnych Marines posiada następującą Rangę — Dowódca (1: Wolny Marine). Oznacza to, że do każdego Dowódcy Wolnych Marines w Oddziale, należy również dodać przynajmniej jednego Wolnego Marine z Rangą Szeregowego.

SZERELOWY

Jednostki z Rangą Szeregowego są podstawowymi żołnierzami danego Typu Jednostki. Zazwyczaj posiadają wszystkie podstawowe Zdolności Specjalne charakterystyczne dla tych Jednostek. W przeciwieństwie do Jednostek Wsparcia są zwykle uzbrojone w standardową broń i nie mają niektórych wyjątkowych Zdolności

Specjalnych z Rangą Specjalisty. O ile jakaś zasada nie twierdzi inaczej, do Oddziału można dodać dowolną liczbę Jednostek z Rangą Szeregowego dowolnego Typu.

SPECJALISTA

Jednostki z Rangą Specjalisty posiadają unikalne Zdolności Specjalne, które odróżniają je od Jednostek Szeregowych, i mogą być wyposażone w inną broń, odpowiednią dla pełnionej roli. Podobnie jak w przypadku Dowódców, do każdego Specjalisty w Oddziale trzeba dodać również odpowiednią liczbę Jednostek z Rangą Szeregowego odpowiedniego Typu (zazwyczaj tego samego co Specjalista). Informacja ta jest zapisana w Profilu Jednostki jako Specjalista (X:Y), gdzie X oznacza wymaganą, dla danego Specjalisty, liczbę Jednostek z Rangą Szeregowego, a Y oznacza jakiego Typu muszą być ci Szeregowi. Każdy Szeregowy w Oddziale może być użyty do spełnienia powyższego wymogu tylko wobec jednego Specjalisty (jednak ten sam Szeregowy może być użyty do spełnienia wymogu dla Specjalisty, jak i Dowódcy, jeśli taka sytuacja ma miejsce).

WSPARCIE

Jednostki wyposażone w potężną broń, taką jak karabiny maszynowe, granatniki, karabiny snajperskie czy miotacze ognia, zazwyczaj posiadają Rangę Wsparcia. Każda taka Jednostka ma w swoim Profilu podaną wartość Kosztu Wsparcia (KW) —X, gdzie X oznacza liczbę KW, którą należy wydać, aby dodać ją do Oddziału.

WYJĄTKOWY

Niektóre Jednostki stanowią wyjątkową rzadkość w szeregach danej Frakcji, inne przedstawiają konkretną, imienną postać. Oddział może posiadać maksymalnie jeden model takiej Jednostki. Jednostki te oprócz Rangi Dowódcy, Szeregowego, Specjalisty czy Wsparcia, posiadają



osobno również Rangę Wyjątkową (lub Wyjątkową).

RANGI SPRZYMIERZĘCÓW

Chociaż Oddziały zazwyczaj składają się z Jednostek jednej Frakcji, gracz może wzmocnić swój Oddział Jednostkami z Frakcji, wobec której ma Deklarację Lojalności. Takie Jednostki spoza własnej Frakcji nazywane są Sprzymierzeńcami, a gracz może na nie przeznaczyć do 20% KP całego Oddziału. Nie ma ograniczenia liczby KW, jaką można przeznaczyć na Sprzymierzeńców w Oddziale, tak długo jak ogólny limit KW Oddziału nie jest przekroczony.

Gdy Jednostka zostanie dodana do Oddziału w charakterze Sprzymierzeńca, jej Rangi zastępowane są Rangą Szeregowego. Aczkolwiek Frakcja Sprzymierzeńca pozostaje bez zmian — nie zmienia się jej na Frakcję reszty Oddziału.

Jednostki, które mogą być dołączane w charakterze Sprzymierzeńca, posiadają jedną z poniższych Rang:

KONSULTANT

Ranga Jednostek pochodzących z Kartelu. Ci Sprzymierzeńcy nie mogą być dołączani do Oddziałów, które mają w szeregach Jednostki Legionu Ciemności.

DELEGAT

Ranga Jednostek pochodzących z Bractwa. Ci Sprzymierzeńcy mogą być dołączani jedynie do Oddziałów, które mają Lojalność Agentów Światłości i jednocześnie same nie są Oddziałem Bractwa. Oczywiście Oddziały Legionu Ciemności nigdy nie będą mogły posiadać Sprzymierzeńców z Bractwa.

KULTYSTA CIEMNOŚCI

Ranga Jednostek pochodzących z Legionu Ciemności. Ci Sprzymierzeńcy mogą być dołączani jedynie do Oddziałów, które mają lojalność Sług Ciemności i jednocześnie same nie są Oddziałem Legionu Ciemności. Sprzymierzeńcy z Kultu Ciemności mogą być dodawani tylko z jednej Frakcji Legionu Ciemności. Oczywiście Oddziały Bractwa nigdy nie będą mogły posiadać Sprzymierzeńców z Legionu Ciemności.

ZASOBY FRAKCYJNE

Punkty KP można przeznaczać nie tylko na Jednostki, ale też do 10% dostępnego KP może być wydane na zakup Zasobów Frakcyjnych. Takimi Zasobami mogą być specjalistyczne przeszkolenie lub sprzęt. Zasoby Frakcyjne mogą mieć wpływ na Zdolności Specjalne, zapewniać jednorazową przewagę taktyczną lub zmieniać niektóre cechy rozgrywki w sposób charakterystyczny dla danej Frakcji.

Każdy Zasoób Frakcji w Oddziale może być zakupiony tylko raz, aczkolwiek gracz może nabyć wiele różnych Zasobów Frakcji, spośród wszystkich dostępnych dla jego Oddziału.

ZASOBY OGÓLNE

Poniższe Zasoby Frakcyjne mogą zostać zakupione przez Oddziały Bauhausu, Capitolu, Cybertronicu, Imperialu, Mishimy lub Bractwa.

HELM DOWÓDCZY (1 KP): Wybierz Jednostkę posiadającą Zdolność Specjalną - Wydawanie Rozkazów (X). Zasięg tej Zdolności Specjalnej zostaje zwiększony o +4 cale.

CYBERNETYCZNA RĘKA (1 KP): Wybierz Jednostkę. Jej Charakterystyka S zostaje zwiększona o +2.

ZESTAW ZAPASOWY (1 KP): Wybierz Jed-



nostkę. Wartość Krytycznego Niepowodzenia wszystkich Broni tej Jednostki zostaje zwiększona o +1, do maks 20.

HIPERAKTYWATOR (1 KP): Wybierz Jednostkę. Zasięg jej Zmiany Pozycji zostaje zwiększony do 4 cali.

ZMYLENIE WYWIADU (1 KP): Raz na grę, po rzucie na Inicjatywę w Fazie Początku Tury, możesz nakazać przeciwnikowi, by przerzucił swój wynik.

MISJA PRIORYTETOWA (1 KP): Zadeklaruj użycie w Fazie Początku wybranej Tury. W trakcie tej Tury, Sojusznicze Jednostki mogą wykonywać Akcje Interakcji związane ze Scenariuszem lub Misją Poboczną, nawet jeśli są w Zwarciu z Jednostką Wroga.

ZASOBY BAUHAUSU

Poniższe Zasoby Frakcyjne mogą być zakupione przez Oddziały Bauhausu.

WSPARCIE OGNIOWE (1 KP): Raz na grę, w Fazie Początku dowolnej Tury, wybierz maksymalnie dwie Wrogie Jednostki będące do 12 cali od siebie i co najmniej 8 cali od dowolnej Jednostki Sojuszniczej. W trakcie tej Tury, wybrane Wrogie Jednostki nie mogą wykonywać Reakcji Zasadzki ani Kontrataku.

NIEZAWODNOŚĆ (1 KP): Raz na grę, zadeklaruj w Fazie Początku dowolnej Tury. W trakcie tej Tury Krytyczne Niepowodzenia, w Testach Akcji Strzelania, nie nakładają Znaczników Przeładowania na Sojusznicze Jednostki.

NADSZEDŁ CZAS! (1 KP): Raz na grę, zadeklaruj przed rzutem na Inicjatywę w Fazie Początku dowolnej Tury (z wyjątkiem Tury pierwszej). Przyjmuje się, że Oddział wyrzucił „1”, niezależnie od faktycznego wyniku na k20.

ZASOBY CAPITOLU

Poniższe Zasoby Frakcyjne mogą być zakupione przez Oddziały Capitolu.

WEZWANIE NALOTU (1 KP): Raz na grę, w trakcie Aktywacji Jednostki Sojuszniczej z Rangą Dowódcy. Jednostka ta może wykonać Akcję Strzelania poniższą bronią, używając do Testu swojej Charakterystyki DW zamiast Charakterystyki BS:

WW | **ZASIĘG BLISKI** | **ZAS. DALEKI** | **KN**

NALOT // Ogłuszający, Eksplozja (3)

  48" -1 10    

DESANT Z HELIKOPTERA (1 KP): Wybierz Jednostkę. Ta Jednostka nie jest wystawiana w trakcie Przygotowywania Rozgrywki. Zamiast tego, swoją Aktywację w pierwszej Turze musi rozpocząć Akcją Ruchu i wejść na Pole Bitwy z Krawędzi innej niż A lub B, poza Strefą Rozstawienia przeciwnika. Ruch jest mierzony od wybranej krawędzi Pola Bitwy.

ZRZUT ZAOPATRZENIA (1 KP): Raz na grę, w Fazie Początku dowolnej Tury, wybierz punkt na Polu Bitwy. Usuń wszystkie Znaczniki Przeładowania z Sojuszniczych Jednostek w promieniu 8 cali od wybranego punktu.

ZASOBY CYBERTRONICU

Poniższe Zasoby Frakcyjne mogą być zakupione przez Oddziały Cybertronicu.

ODPORNOŚĆ NA ARKANA (1 KP): Wybierz Jednostkę. Jednostka ta nie może być celem Akcji Ataku Wręcz lub Strzelania z Broni posiadającej Zdolność Specjalną - Konsekwowany lub Harmonia.

SERWER SIECIOWY (1 KP): Wybierz Jednostkę posiadającą Zdolność Specjalną - Łącze Sieciowe. Inne Sojusznicze Jednostki



z łączem Sieciowym, mogą przenosić swoje Znaczniki Reakcji na tę Jednostkę, nawet jeśli ta ma już taki Znacznik (ale nie więcej niż jeden).

ŁĄCZE WIRTUALNE (1 KP): Wybierz Jednostkę. Jednostka ta może przerzucać rzuty na TW(DW) nieudanych Testów Interakcji.

ZASOBY IMPERIALU

Poniższe Zasoby Frakcyjne mogą być zakupione przez Oddziały Imperialu.

WAŚNIE KLANOWE (1 KP): Raz na grę, gdy Sojusznicza Jednostka wyrzuci „20” podczas Testu Strzelania lub Ataku Wręcz, wybierz Sojuszniczą Jednostkę w jej PW. Ta Jednostka do końca gry ignoruje efekty Krytycznego Niepowodzenia, jeśli sama wyrzuci „20” w trakcie Strzelania lub Ataku Wręcz.

PRZEJĘCIE INICJATYWY (1 KP): W trakcie ustalania Inicjatywy, Oddział nie dodaje posiadanych PZ do swojego poziomu Inicjatywy. Dotyczy każdej Fazy Początku w grze.

DO OSTATNIEGO WOJOWNIKA (1 KP): W Fазie Początku każdej Tury, możesz wybrać jedną Sojuszniczą Jednostkę, by wykonała Test TW(DW). Zdejmij Znacznik Przyciśnięcia z tej Jednostki, jeśli test będzie zdany.

ZASOBY MISHIMY

Poniższe Zasoby Frakcyjne mogą być zakupione przez Oddziały Mishimy.

OSTRZE RODOWE (1 KP): Wybierz Jednostkę uzbrojoną w Ceremonialne Ostrze. Ceremonialne Ostrze tej Jednostki otrzymują dodatkowy Modyfikator Obrażeń x1.

SZARŻA HONOROWA (1 KP): Wybierz Turę przed jej rozpoczęciem. W trakcie tej Tury, wszystkie Sojusznicze Jednostki otrzymują +1 WW i +1 S do swoich Ataków Wręcz wynikających z Akcji Szarży.

DAIMYO (1 KP): Wybierz Jednostkę z Rangą Dowódcy i Zdolnością Specjalną - Wydawanie Rozkazów (X). Korzystając ze Zdolności Specjalnej - Wydawanie Rozkazów (X), ta Jednostka może wybrać dwie Sojusznicze Jednostki na Akcję, o ile obie Jednostki mają Rangę Szeregowego.

ZASOBY BRACHTWA

Poniższe Zasoby Frakcyjne mogą być zakupione przez Oddziały Świętego Bractwa.

MIOTACZ F-214 (1 KP): Wybierz Jednostkę wyposażoną w Broń ze słowem „Pistolet” w nazwie. Akcje Strzelania tą Bronią zyskują Zdolności Specjalne - Trawiący i Miotacz, gdy celem jest Jednostka Wroga na Bli skim Zasięgu tej Broni.

POBOŻNOŚĆ I GORLIWOŚĆ (1 KP): Wybierz Jednostkę, która otrzyma Zdolność Specjalną - Wiara (1). Jeśli Jednostka posiada już Zdolność Specjalną - Wiara (X), to jej wartość X zostaje zwiększona o +1.

WIARA (X): W trakcie Przygotowania Rozgrywki, ta Jednostka dodaje X Znaczników do wspólnej Puli Wiary swojego Oddziału. W dowolnym momencie Sojusznicza Jednostka posiadająca tę Zdolność Specjalną może wydać jeden Znacznik z puli, aby wykonać przerzut swojego dowolnego Testu.

SŁOWO KARDYNAŁA (1 KP): Wybierz Jednostkę z Rangą Przywódcy i Zdolnością Specjalną - Wiara (X). Jednostka ta może wydać Znacznik Wiary, aby automatycznie zdać dowolny Test TW(DW). Decyzja o wydaniu Znacznika Wiary może zostać podjęta po nieudanych Teście TW(DW).



ZASOBY NEKROTECHNIKI

Poniższe Zasoby Frakcyjne mogą być zakupione przez Oddziały dowolnej Frakcji Legionu Ciemności.

PANCERZ ZEPSUCIA (1 KP): Wybierz Jednostkę. Kiedy ta Jednostka wykonuje Akcję Szarży, po zakończeniu ruchu ale jeszcze przed wykonaniem Ataku Wręcz, jedna z Wrogich Jednostek ze Zwarcia otrzymuje automatyczne trafienie z OB 7.

SAMONAPRAWA (1 KP): Wybierz jednostkę. Gdy Jednostka ta zostanie aktywowana, posiadając jakiegokolwiek Znaczniki Ran, może wykonać Test TW(10) przed wykonaniem swojej pierwszej Akcji. Zdejmij jeden Znacznik Rany z tej Jednostki, jeśli Test będzie zdany. W ten sposób można usunąć tylko jeden Znacznik Rany na grę.

IMPLANTY PODSKÓRNE (1 KP): Wybierz Jednostkę z Charakterystyką P równą 22 lub mniejszą. P tej Jednostki jest większe o +1.

⚡ ZASOBY ALGEROTHA

Poniższe Zasoby Frakcyjne mogą być zakupione przez Oddziały Legionu Ciemności Algerotha.

WYWOŁANIE SZALEŃSTWA (1 KP): Wybierz Jednostkę posiadającą Zdolność Specjalną - Wydawanie Rozkazów (X), aby użyć następujący dodatkowy efekt do tej Zdolności Specjalnej:

- Wydadź Akcję, aby wybrać Sojusznicą Jednostkę w PW i w promieniu 12 cali. Jednostka ta zyskuje Zdolność Specjalną "Zaciekła Szarża" do końca trwania tej Tury.

⚡ ZACIEKŁA SZARŻA: Jednostka zyskuje +2 OB do Ataków Wręcz wykonywanych w ramach Akcji Szarży.

WYPACZENIE (1 DP): Wybierz Jednostkę i zadeklaruj użycie przed rozpoczęciem wybranej Tury. Do końca wybranej Tury wszystkie Jednostki Wroga w promieniu 2 cali od Jednostki otrzymują karę -2 do swoich Charakterystyk WW, S i DW.

LEGIONISTA ALFA (1 KP): Wybierz Jednostkę Typu Ożywieńczy Legionista. Jednostka ta otrzymuje +1 do swoich Charakterystyk WW i BS oraz Zdolność Specjalną - Nadzorca (3). Jednostkę tę uznaje się za będącą we własnym zasięgu Zdolności Nadzorca (X).



ROZDZIAŁ 13

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY w *Warzone Eternal*, gracze muszą się do niej najpierw odpowiednio przygotować. Przygotowanie rozgrywki obejmuje ustalenie Stref Rozstawienia, rozmieszczenie Elementów Terenu oraz Znaczników Scenariusza i Misji Pobocznych. Przygotowania te dzielą się na szereg kroków, opisanych poniżej.

USTALENIE STREF ROZSTAWIENIA

Przed rozpoczęciem gry, należy wyznaczyć obszar na Polu Bitwy, na którym gracze będą mogli wystawić swoje Jednostki. W tym celu, jeden z graczy wykonuje rzut k20 i sprawdza wynik w poniższej tabeli:

WYNIK	TYP ROZSTAWIENIA
1–5	Standardowe
6–10	Wysunięte
11–15	Narożne
16–20	Flankujące

Wynik rzutu wskaże, który Typ Wystawienia zostanie użyty w tej rozgrywce. Na poniższych diagramach Pól Bitewnych zaznaczono obszary, na których będzie można rozmieścić Jednostki obu Oddziałów. Są to tak zwane Strefy Rozstawienia. Zaznaczona jest na nich też Centralna Oś Pola Bitwy, niewidzialna linia dzieląca stół na dwie równe połowy. Chociaż Strefy Rozstawienia zostały już ustalone, to nie wiadomo nadal do których graczy one należą, więc jeszcze nie wystawiamy Jednostek na Polu Bitwy. To uczynimy w kolejnym kroku “Wystawianie Oddziałów”, opisanym poniżej.



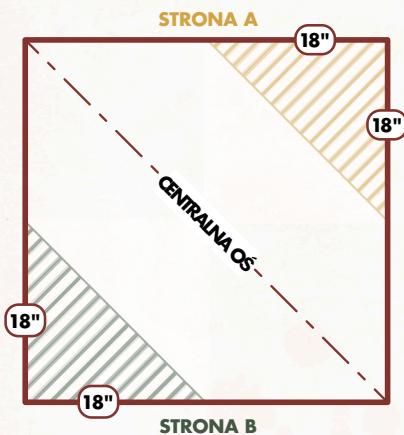
DIAGRAMY STREF ROZSTAWIENIA



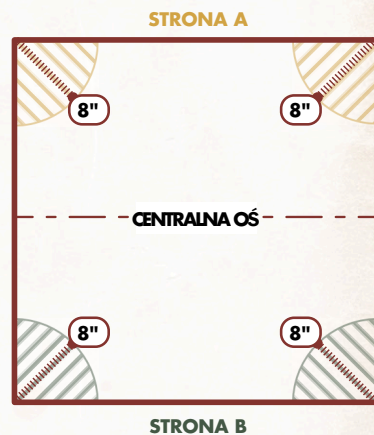
ROZSTAWIENIE STANDARDOWE



ROZSTAWIENIE WYSUNIĘTE



ROZSTAWIENIE NAROŻNE



ROZSTAWIENIE FLANKUJĄCE

Notka: Choć zasady mogą odnosić się do Strefy Rozstawienia w liczbie pojedynczej, w przypadku Rozstawienia Flankującego, gracze mogą wystawiać Jednostki na obu ćwierć-okręgach, zaznaczonych na diagramie.



USTALENIE SCENARIUSZA

Gracze mogą wspólnie ustalić który Scenariusz rozegrają. Scenariusze na turniejach zazwyczaj będą odgórnie narzucone. W pozostałych przypadkach, jeden z graczy rzuca k20 i sprawdza wynik w poniższej tabeli:

WYNIK	SCENARIUSZ
1-5	Przywództwo Pierwszej Linii
6-10	Przełamanie Frontu
11-15	Kluczowe Pozycje
16-20	Sabotaż

Wynik tego rzutu określa, który z poniższych Scenariuszy zostanie rozegrany. Wylosowany Scenariusz dotyczy obu Oddziałów i oba te Oddziały będą walczyć o Punkty Zwycięstwa zgodnie z opisem Scenariusza.

PRZYWÓDZTWO Z PIERWSZEJ LINII

PRZYGOTOWANIE: Standardowe.

ZASADY SPECJALNE: Gracze wybierają po jednej Jednostce z Rangą Dowódcy w swoich Oddziałach. Wybrane Jednostki są teraz głównymi Dowódcami swoich Oddziałów. Jeśli taki Dowódca polegnie i jego model zostanie zdjęty z Pola Bitwy, to w Fazie Początku następnej Tury można wybrać nowego Dowódcę spośród pozostałych Jednostek z Rangą Dowódcy w tym Oddziale.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej) 1 Punkt Zwycięstwa zdobywa Oddział, którego Dowódca wybiegł w przód dalej niż Dowódca przeciwnika.

Dystans ten mierzymy od Krawędzi Pola Bitwy za własną Strefą Rozstawienia (Strona A lub B - zgodnie z Diagramami Stref Rozstawienia) do najdalszej krawędzi Podstawki Dowódcy.

Jeśli Dowódca, wybrany na początku gry, zdobył Punkt Zwycięstwa w Turze Piątej, to jego Oddział zdobywa 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa. Jeśli inne Sojusznicze Jednostki wybiegły dalej niż ich Dowódca (tzn. ich dystans od Krawędzi jest większy), to odległość tego Dowódcy jest liczona w połowie.

PRZEŁAMANIE FRONTU

PRZYGOTOWANIE: Standardowe.

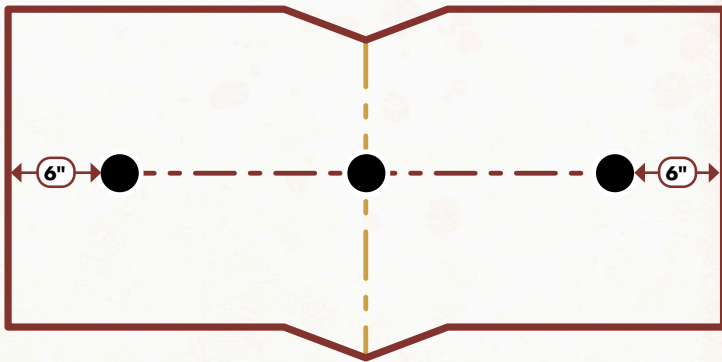
PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej) 1 Punkt Zwycięstwa zdobywa Oddział który posiada więcej (nie będących w Zwarcu) Sojuszniczych Jednostek na połowie swojego przeciwnika (tj. za Ośią Centralną). Jednostki Sojusznicze, znajdujące się w Strefie Rozstawienia przeciwnika, liczą się podwójnie w tym Scenariuszu.

Oddział zdobywa dodatkowy 1 Punkt Zwycięstwa, jeśli w Fazie Końca Tury piątej, na jego połowie Pola Bitwy, nie ma żadnej Jednostki Wroga.



KLUCZOWE POZYCJE

PRZYGOTOWANIE: Umieść trzy Znaczniki Scenariusza wzdłuż Osi Centralnej Pola Bitwy, zgodnie z poniższą ilustracją. Znaczniki te mają średnicę 40 mm i są traktowane jako Element Terenu z Cechą - Nieprzekraczalny.



UKŁAD ZNACZNIKÓW W SCENARIUSZU KLUCZOWE POZYCJE

ZASADY SPECJALNE: W Fазie Początku pierwszej Tury, każdy gracz w tajemnicy wybiera jeden ze Znaczników Scenariusza jako swój Cel Główny. Gdy Jednostka znajduje się w Kontakcie Podstawką ze Znacznikiem Scenariusza i nie jest w Zwarcu z Jednostką Wroga, może wykonać Akcję Interakcji.

Interakcja: Wykonaj Test TW(DW). Zdany Test oznacza przejście Znacznika Scenariusza, przez Jednostkę będącą z nim w Kontakcie z Podstawką. Przejęty znacznik pozostaje pod kontrolą Oddziału, dopóki nie zostanie przejęty przez Wrogi Oddział, w

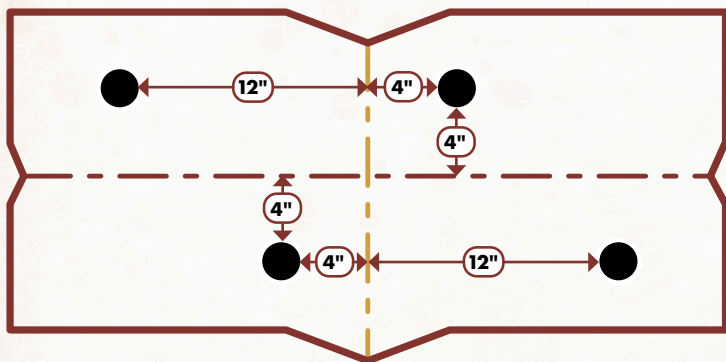
wyniku udanej Akcji Interakcji jego Jednostki.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fазie Końca każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej) 1 Punkt Zwycięstwa zdobywa Oddział, który kontroluje więcej Znaczników Scenariusza niż przeciwnik. W Fазie Końca Tury piątej ujawniane są Cele Głównie. Jeśli oba Oddziały wybrały ten sam Cel Główny, wówczas Oddział kontrolujący ten Znacznik Scenariusza zdobywa dodatkowy 1 Punkt Zwycięstwa.



SABOTAŻ

PRZYGOTOWANIE: Umieść cztery Znaczniki Scenariusza w układzie przesuniętym względem Osi Centralnej Pola Bitwy, jak pokazano poniżej. Znaczniki te mają średnicę 40 mm i są traktowane jako Element Terenu z Cechą - Nieprzekraczalny.



UKŁAD ZNACZNIKÓW W SCENARIUSZU SABOTAŻ

ZASADY SPECJALNE: Gdy Jednostka znajduje się w Kontakcie Podstawką ze Znacznikiem Scenariusza na wrogiej połowie Pola Bitwy i nie jest w Zwarcu z Jednostką Wrogą, może wykonać Akcję Interakcji.

Interakcja: Wykonaj Test TW(DW). Zdany Test oznacza uszkodzenie Znacznika Celu przez Jednostkę.

Nie ma ograniczenia, ile razy Znacznik Scenariusza może zostać uszkodzony. Obaj gracze powinni notować, ile uszkodzeń łącznie dokonały ich Oddziały w każdej Turze.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej) 1 Punkt Zwycięstwa zdobywa Oddział, który w danej Turze spowodował więcej uszkodzeń Znaczników Scenariusza niż przeciwnik. W Fazie Końca Tury piątej Oddział zdobywa dodatkowy 1 Punkt Zwycięstwa, jeśli jako jedyny uszkodził oba wrogie Znaczniki Scenariusza w tej Turze.



ROZMIESZCZENIE TERENÓW

W *Warzone Eternal* bitwy nie toczą się na płaskich, otwartych przestrzeniach— Pole Bitwy powinno być usiane Elementami Terenu, wokół których Jednostki mogą biegać, przez które mogą się skradać, za którymi mogą się chować i do których mogą wskakiwać, gdy zaczyna się intensywna wymiana ognia.

Standardowe Pole Bitwy w *Warzone Eternal* ma wymiary 36 cali na 36 cali, a gracze powinni dążyć do wypełnienia co najmniej 50% jego powierzchni Elementami Terenu. Elementy Terenu powinny być na tyle duże, by Zasłaniały lub Przestaśniały Pole Widzenia, oraz powinny posiadać zróżnicowane Cechy Terenu. Najlepiej to osiągnąć poprzez układanie Elementów Terenu przez graczy naprzemiennie, aż do uzyskania pożądanej gęstości. Po umieszczeniu każdego Elementu Terenu, gracze powinni określić jego Cechy Terenu (patrz: Rozdział 11 // Cechy Terenu), o ile takowe posiada. Elementy Terenu mogą zasadniczo mieć dowolny typ i mogą zostać rozmieszczone w dowolnym miejscu na Polu Bitwy. Jednak żaden Element Terenu nie może zostać ustawiony na Znaczniku Scenariusza ani na-

chodzić na niego. Niektóre Scenariusze mogą narzucać dodatkowe zasady, dotyczące rodzaju i rozmieszczenia Elementów Terenu.

Liczba, rozmiar i typ wybranych Elementów Terenu w dużym stopniu wpływają na przebieg rozgrywki. Rzadko zabudowane Pola Bitwy sprzyjają Oddziałom dysponującym bronią dystansową i ograniczają liczbę starć w zwarcu. Pola Bitwy wypełnione dużą ilością Elementów Terenu z Cechą Trudny, będą z kolei kanalizować ruch Jednostek i ograniczać dostęp do niektórych obszarów.

Dopóki obaj gracze zgadzają się co do rodzaju doświadczenia, jakie chcą uzyskać w grze, mogą swobodnie aranżować Pole Bitwy według własnych preferencji.

Gracze powinni zwrócić szczególną uwagę na rozmieszczenie Elementów Terenu w Strefach Rozstawienia. Ponieważ wybór Strefy Rozstawienia powinien mieć znaczenie, rekomendujemy asymetryczne układy.

W przypadku większych wydarzeń lub turniejów, ustawienie Pola Bitwy będzie zazwyczaj przygotowane z góry, a ten etap przygotowania rozgrywki będzie całkowicie pominięty.

WYBÓR STREF ROZSTAWIENIA

Pole Bitwy jest już wypełnione Elementami Terenu oraz odpowiednimi Znacznikami Scenariusza. Teraz przychodzi kolej na wybór Stref Rozstawienia, na których gracze rozstawiają swoje Oddziały. Obaj gracze rzucają

k20. Gracz z niższym wynikiem może wybrać jedną z dwóch Stref Rozstawienia, albo przekazać ten wybór przeciwnikowi (przeciwnik nie może przekazać decyzji z odwrotem).



WYBÓR MISJI POBOCZNYCH

Każdy Oddział wybiera dwie Misje Poboczne, które mogą modyfikować Pole Bitwy oraz dają możliwość zdobycia Punktów Zwycięstwa niezależnie od tych wynikających ze Scenariusza. Każdy gracz w tajemnicy wybiera dwie Misje Poboczne z poniższej listy, po czym obaj gracze jednocześnie ujawniają swoje wybory.

Cztery Misje Poboczne są dostępne dla obu Oddziałów, natomiast dwie są zarezerwowane dla Oddziałów z

Lojalnością wobec Agentów Światłości, a kolejne dwie są wyłącznie dla Oddziałów o Lojalności wobec Sług Ciemności.

Jeżeli oba Oddziały wybrały Misje Poboczne wymagające rozmieszczenia Znaczników Misji Pobocznych, gracze naprzemiennie umieszczają te Znaczniki, zaczynając od gracza, który nie wybierał swojej Strefy Rozstawienia. Żadna pojedyncza Misja Poboczna nie może dać Oddziałowi więcej niż 2 Punkty Zwycięstwa.

MISJA POBOCZNA	DOSTĘPNOŚĆ
Eskorta	Każdy
Manewry Flankujące	Każdy
Utrzymanie Pozycji	Każdy
Przechwycenie Sygnału	Każdy
Dopuszczalne Straty	Agenci Światłości
Poświęcenie	Agenci Światłości
Dobitny Przekaz	Słudzy Ciemności
Rzeź	Słudzy Ciemności

ESKORTA (KAŻDY)

PRZYGOTOWANIE: Oddział, który wybrał tę Misję Poboczną, umieszcza jeden Znacznik Misji Pobocznej na Osi Centralnej Pola Bitwy. Znacznik Misji Pobocznej nie może być umieszczony na skrajnych 6 calach Osi Centralnej, ani bliżej niż 12 cali od Krawędzi A lub B (w przypadku Rozstawienia Narożnego), ani też na jakimkolwiek Elemencie Terenu (nawet częściowo). Znacznik ten powinien przedstawiać model wielkości człowieka, na podstawie 30 mm.

ZASADY SPECJALNE: Jednostka Oddziału, który wybrał tę Misję Poboczną, może wykonać Akcję Interakcji gdy znajduje się w Kontakcie Podstawką ze

Znacznikiem Misji Pobocznej i nie jest w Zwarcu z Jednostką Wroga.

Interakcja: Wykonaj Test (TW)DW. Zdany Test oznacza przesunięcie Znacznika Celu o 4 cale w wybranym kierunku.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca Tury piątej Tury, Oddział zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa, jeśli Znacznik Misji Pobocznej znajduje się w jego Strefie Rozstawienia. Jeśli Znacznik Misji Pobocznej opuścił Pole Bitwy przez Krawędź na tyłach sojuszniczej Strefy Rozstawienia, Oddział zdobywa 2 Punkty Zwycięstwa zamiast 1 Punktu Zwycięstwa.

MANEWRY FLANKUJĄCE (KAŻDY)

PRZYGOTOWANIE: Standardowe.



PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej) Oddział zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa, jeśli co najmniej jedna Sojusznicza Jednostka znajduje się całą Podstawką w obrębie wrogiej Strefy Rozstawienia i w odległości nie większej niż 6 cali od Krawędzi Pola Bitwy innej niż A lub B.

UTRZYMANIE POZYCJI (KAŻDY)

PRZYGOTOWANIE: Standardowe.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej) Oddział zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa, jeśli w promieniu 4 cali od jego Strefy Rozstawienia nie ma żadnych Wrogich Jednostek.

PRZECHWYCENIE SYGNAŁU (KAŻDY)

PRZYGOTOWANIE: Oddział który wybrał tę Misję Poboczną, umieszcza dwa Znaczniki Misji Pobocznej na połowie swojego przeciwnika (tj. za Ośią Centralną). Znaczniki te nie mogą znajdować się bliżej niż 4 cale od Osi Centralnej, od Znaczników Scenariusza czy od innych Znaczników Misji Pobocznych (w tym drugiego Znacznika Misji Pobocznej "Przechwycenie Sygnału"), ani też na jakimkolwiek Elemencie Terenu (nawet częściowo). Znaczniki te mają średnicę 40 mm i są traktowane jako Element Terenu z Cechą - Nieprzekraczalny.

ZASADY SPECJALNE: Jednostka Oddziału, który wybrał tę Misję Poboczną, może wykonać Akcję Interakcji gdy znajduje się w Kontakcie Podstawką ze Znacznikiem Misji Pobocznej i nie jest w Zwarcu z Jednostką Wroga.

Interakcja: Wykonaj Test (TW)DW. Zdany Test oznacza, że Jednostka nawiązała połączenie z siecią komunikacyjną wroga. Po udanym przechwyceniu sygnału, drugi Znacznik Misji Pobocznej zostaje usunięty z Pola Bitwy.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej) Oddział zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa, jeśli Sojusznicza Jednostka, po udanym przechwyceniu sygnału, nadal jest w Kontakcie Podstawką ze Znacznikiem Misji Pobocznej.

DOPUSZCZALNE STRATY (AGENCI ŚWIATŁOŚCI)

PRZYGOTOWANIE: Gracz, który wybrał tę Misję Poboczną, przed rozpoczęciem Fazy Początku pierwszej Tury, zlicza swoje Jednostki. Użytkowana liczba to Liczebność Oddziału.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca Tury piątej Tury, należy policzyć ile Jednostek z tego Oddziału pozostało w grze (pomijając Jednostki, które dołączyły do Oddziału w trakcie gry). Jeśli Liczebność Oddziału wynosi 75% lub więcej, Oddział zdobywa 2 Punkty Zwycięstwa. Jeśli Liczebność Oddziału wynosi między 75% a 50%, Oddział zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa.

POŚWIĘCENIE (AGENCI ŚWIATŁOŚCI)

PRZYGOTOWANIE: Standardowe.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej) Oddział, który wybrał tę Misję Poboczną, zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa, jeśli Sojusznicza Jednostka z Rangą Szeregowego jest w Zwarcu z Jednostką Wroga o wyższym KP.



DOBITNY PRZEKAZ (SŁUDZY CIEMNOŚCI)

PRZYGOTOWANIE: Standardowe.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: Oddział zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa w każdej Turze (z wyjątkiem pierwszej), w której Sojusznica Jednostka z Rangą Dowódcy usunie z Pola Bitwy Wrogą Jednostkę w wyniku Akcji Ataku Wręcz.

RZEŻ (SŁUDZY CIEMNOŚCI)

PRZYGOTOWANIE: Standardowe.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA: W Fazie Końca każdej Tury (z wyjątkiem pierwszej) Oddział, który wybrał tę Misję Poboczną, zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa jeśli usunął przynajmniej dwie Wrogie Jednostki, a ich łączny KP jest większy niż łączny KP utraconych Sojusznich Jednostek w tej Turze.

WYSTAWIANIE ODDZIAŁÓW

Gracz, który wybierał swoją Strefę Rozstawienia, rozpoczyna wystawianie Oddziałów. Na wybranej Strefie Rozstawienia wystawia połowę swoich Jednostek. Kiedy skończy, drugi gracz na swojej Strefie Rozstawiania wystawia wszystkie swoje Jednostki. Kiedy drugi gracz wystawi cały swój Oddział, pierwszy gracz wystawia resztę swoich Jednostek. Jednostki można wystawiać w dowolnym miejscu na Strefie Rozstawienia, ale obowiązują poniższe ograniczenia:

- Podstawka Jednostki musi całkowicie się znajdować w obrębie Strefy Rozstawienia.

- Zgodnie z zasadami położenia Jednostek (patrz: Rozdział 7 //Ruch), Jednostka nie może być wystawiona w miejscu, na którym nie mieści się jej Podstawka.
- Wystawiane Jednostki nie mogą być w Kontakcie Podstawką z Jednostkami Wrogimi, ze Znacznikami Scenariusza, ani Znacznikami Misji Pobocznych.

WYSTAWIANIE NIESTANDARDOWE

Niektóre Zdolności Specjalne lub inne efekty w grze pozwalają na wystawianie Jednostek poza ich Strefami Rozstawienia. Takie Jednostki powinny być wystawione zgodnie z opisem ich Zdolności Specjalnych, ale nadal obowiązują je powyższe ograniczenia.

INICJATYWA W PIERWSZEJ TURZE

Gracz, który nie wybierał swojej Strefy Rozstawienia, posiada Inicjatywę w pierwszej Turze.

ROZPOCZĘCIE GRY!

Po ustaleniu Scenariusza, po rozmieszczeniu Elementów Terenu na Polu Bitwy oraz po wystawieniu obu Oddziałów, nadszedł w końcu czas aby zacząć grę. Gracze teraz rozpoczynają pierwszą Turę zgodnie z opisem w Rozdziale 4 „Przegląd Zasad”.