



INFINITY

Jest rok 2175. Ludzkość, pomimo wielu wojen grożących zniszczeniem gatunku ludzkiego, nadal istnieje. Jednak jak długo jeszcze?

Ludzkość sięgnęła gwiazd. Poprzez tunele czasoprzestrzenne pomiędzy systemami gwiazdnymi podróżują ogromne statki handlowe zwane Circularami. Circulary są kontrolowane przez O-12, międzynarodowy twór będący Organizacją Narodów Zjednoczonych nowej ery, ale z dużo większą możliwością podejmowania oraz egzekwowania decyzji. Bardzo potężna i skomplikowana Sztuczna Inteligencja [A.I.] jest obecna w całej Ludzkiej Sferze, stanowi ona niezbędną pomoc dla wielkich potęg, wspierając O-12 w zachowaniu kruchej równowagi pomiędzy nimi.

Stare nacje połączyły się w ogromne międzynarodowe federacje i rozdzieliły pomiędzy siebie nadające się do zamieszkania systemy gwiazdne. Te nowe potęgi kierują się w dalszym ciągu starymi rządami ludzkości: potrzebą posiadania przestrzeni życiowej, zasobów oraz władzy. Wszystkie chcą tego samego, więc konflikty pomiędzy nimi są nieuniknione. Starcia i walki są normą, nieważne czy są one otwarte czy też pozostają w cieniu, na dużą czy na małą skalę, trwają lata czy minuty... Bycie żołnierzem w tych czasach jest dalekie od nudy.

PanOceania jest największą potęgą w całej Ludzkiej Sferze. Posiada największą liczbę planet, najsilniejszą gospodarkę i najnowocześniejsze technologie. Pragmatyczna i wspaniałomyślna, PanOceania jest mieszkanką różnych kultur, dziedziczką najlepszych demokratycznych i socjalnych dokonań zachodu. Dumna z siebie i trochę władcza, może się chlępić tym, że ma najbardziej zaawansowane technologicznie społeczeństwo i armię.

Inną wielką potęgą, wiecznym wrogiem nieustającym w spiskach i intrygach mających doprowadzić do upadku swego przeciwnika, jest Yu Jing (czyt. Ju Czing) Azjatycki Gigant. Cały daleki wschód zjednoczył się pod flagą tego co niegdyś było Chinami, ale teraz stało się jedną, jakkolwiek wewnętrznie zróżnicowaną, orientalną kulturą. Produkt wielkiego przemysłu, rozwoju technologicznego oraz silnej rozwijającej się gospodarki, Yu Jing jest zdeterminowane by osiągnąć dominującą pozycję na którą zasługuje.

Haqqislam, Nowy Islam, jest mniejszą siłą, dysponującą tylko jednym systemem gwiazdnym, Bourak. Odrzuciwszy fundamentalizm Haqqislam odwołuje się do złotych lat islamu, gdy był on humanistyczny, filozoficzny i ściśle połączony z naturą. Wiedza biologiczna oraz terraformacja są głównym kapitałem Haqqislam, słynącego również z najlepszych uczelni medycznych i planetologicznych w całej Ludzkiej Sferze.

Nomadzi stanowią załogę trzech ogromnych statków kosmicznych, wybrali oni odłączenie się od społeczeństwa kontrolowanego przez wielkie makroekonomiczne bloki i Sztuczną Inteligencję. Podróżują teraz, handlując, od sytemu do sytemu.



Tunguska poświęciła się handlowi informacją oraz przechowywaniu jej. Corregidor oferuje zdolnych inżynierów za rozsądną cenę. Natomiast załoga trzeciego ze statków, Bakunina, handluje wszystkim co jest egzotyczne i nielegalne, poczynając od modnych ubrań a skończywszy na nano-technologii.

Ariadna składa się z potomków pierwszego statku z kolonistami który znikł w tunelu czasoprzestrzennym i został uznany za stracony. Odizolowani na dalekiej i wrogiej planecie, Ariadczycy Kozacy, Amerykanie, Szkoci i Francuzi rozwinęli się w twardą i technologicznie słabo rozwiniętą siłę, której dopiero niedawno udało się z kontaktować z Ludzką Sferą i która stara się teraz uzyskać przestrzeń dla siebie oraz nie dać się zdominować innym potęgom.

Pola bitew, jawne czy nie, znajdują się na planetach i systemach gwiazdnych podzielonych pomiędzy różne siły. Surowa i zimna Svalarheima, duszne dżungle zniszczone miasta Paradise, gęste lasy Ariadny, niezbadana przestrzeń na granicach ludzkiej strefy. Nazwy które dopiero co się pojawiły, a które już mają długą historię zapisaną ludzką krwią. Ciągłe walki spowodowały rozwój Kompanii Najemników prowokując desperackie akcje technologicznie rozwiniętej, lecz mało licznej armii O-12.

Kiedy ludzkość pożera samą siebie, nowe zagrożenie, możliwe że największe ze wszystkich utworzyło

przyczółek w samym środku Ludzkiej Sfery. Połączona Armia obcych ras, zjednoczona przez dominującą Wyewoluowaną Inteligencję, starożytny ostateczny sztuczny umysł oświecony żądzą hegemonii nad każdą rasą, z którą się zetknie. Mały oddział, wyposażony w technologię przewyższającą ludzką, zdołał jak na razie przetrwać wszystko co Sfera wystawiła przeciwko nim i wygląda na to, że czekają na posiłki...

Teraz ludzkość znajduje się w decydującym momencie swego istnienia... Czy ludzie zadadzą sobie w pełni sprawę przeciw czemu walczą? Czy będą kontynuować swoją wewnętrzną walkę o władzę? Jakie jest przeznaczenie ludzkości? Chińska klątwa właśnie się ziszcza, nadchodzą ciekawe czasy...

To, co właśnie czytasz, jest zbiorem zasad wprowadzających do Infinity. Możesz dzięki niemu spokojnie zacząć grę, jednak aby odkryć pełen potencjał Infinity odwiedź naszą stronę www.infinitythegame.com lub spytaj w swoim sklepie z figurkami jak zdobyć pełne zasady. Niniejsze zasady ukazują tylko podstawowe reguły rządzące Infinity dając ogólne pojęcie o grze.

CZEGO POTRZEBA DO GRY ?

Płaskiej powierzchni, która będzie reprezentowała pole bitwy na którym twoi żołnierze będą walczyć (doskonale w tym celu nadaje się zwykły stół). Powierzchnia 1 metr x 1 metr jest wystarczająca dla dwóch małych armii, takich jak te z zestawów startowych.

Elementów terenu. „Twoi żołnierze muszą mieć gdzie się schować” Potrzebujesz dużo elementów terenu



aby zapewnić osłonę dla swoich figurek. Na początek możesz użyć tego co jest pod ręką: książek, płyt, długopisów... Jednak idealnie by było kupić lub zrobić bardziej realistyczny teren reprezentujący drzewa, skały, zrujnowane budynki...

Figurek. Potrzebujesz figurek z Infinity które będą twoimi żołnierzami. Każda figurka reprezentuje żołnierza, istotę lub robota. Zestawy startowe Infinity są najlepszym sposobem na rozpoczęcie gry.

Kostek. 20 ścienne kostki (k20) są nieodzownym elementem gry, pozwolą one dowiedzieć się czy danej figurce udało się wykonać jakąś czynność.

Miarki. Potrzebujesz jej, aby wiedzieć jak daleko twoi żołnierze mogą się ruszyć oraz zmierzyć zasięg ich broni.

Znaczników. Różne znaczniki są używane podczas gry. Najpopularniejsze możesz znaleźć w zestawie startowym lub ściągnąć je i wydrukować z www.infinitythegame.com.

JAK SIĘ GRA W INFINITY ?

Każdy z graczy ma armię pod swoim dowództwem, która ma walczyć z armią przeciwnika i ją zniszczyć lub osiągnąć cele wyznaczone w scenariuszu.

Każdy żołnierz ma pewne cechy , określają one szybkość z jaką się porusza , jak dobry jest w różnych dziedzinach oraz jakiego ekwipunku używa. Na końcu tych zasad wprowadzających znajdziesz charakterystyki żołnierzy z Zestawów Startowych.

Spójrz na charakterystyki Fusiliera z PanOceanii, będzie on naszym przykładem.

Nazwa Żołnierza: Pokazuje oficjalną nazwę danej jednostki (w naszym przypadku jest to Fusilier). Może ona także pokazywać jakiego typu jest to jednostka, czy jest Ciężką Piechotą (HI), Zdalnie Sterowanym Robotem (REM) lub Taktycznym Pancernym Bojowym (TAG).

MOV: Ruch. Ta cecha określa jak wiele centymetrów może poruszyć się dany żołnierz. Uważaj bo są tam dwie liczby! Pierwsza liczba (10 w przypadku Fusiliera) jest maksymalnym dystansem jaki może pokonać figurka gdy chcesz by wykonała jeszcze jakąś inną czynność. Jeśli chcesz się tylko ruszyć bez wykonywania innych czynności to możesz dodać do siebie obie wartości cechy (Jeśli nasz Fusilier będzie chciał się tylko ruszyć to maksymalny dystans wyniesie 20 centymetrów, ponieważ taka jest suma jego dwóch wartości ruchu 10+10).

CC: Walka Wręcz. Pokazuje jak twój żołnierz radzi sobie w walce wręcz. Kiedy dwie figurki stykają się podstawkami to karabiny są bezużyteczne! Pora wyjąć noże, pistolety i użyć sztuk walki.

BS: Umiejętności Strzeleckie. Pokazują jak dobrze twoi żołnierze radzą sobie ze strzelaniem.

PH: Kondycja. Opisuje jak silny, zwinny i wytrzymały jest dany żołnierz.

WIP: Siła Woli. Mierzy zdolność żołnierzy do podejmowania decyzji oraz ich odwagę podczas walki. Jak długo twoi żołnierze mogą wytrzymać pod

ciąglým ostrzałem wroga bez załamania się? Cecha ta wskazuje także na to, jak dobrzy są żołnierze w wykonywaniu pewnych czynności intelektualnych i koncentrowaniu się, jak na przykład przy próbie hakowania lub wykrywania.

ARM: Pancerz. Wskazuje jakość zbroi twoich żołnierzy.

BTS: Tarcza Biotechnologiczna. Zapewnia ona ochronę przed atakami NBC (nuklearnymi, biologicznymi i chemicznymi), elektromagnetycznymi oraz przed hakerami.

W: Rany. Cecha ta pokazuje ilość ran jaką może otrzymać twój żołnierz zanim zostanie wyłączony z gry, bądź to poprzez utratę świadomości, bądź przez śmierć. Zwykle liczba ran wynosi jeden, jednak są istoty lub żołnierze w specjalnych zbrojach, którzy mogą odnieść więcej ran.

Specjalne Zdolności i Ekwipunek: Wskazuje na przebyte specjalistyczne szkolenia, bycie doświadczonym zwiadowcą, posiadanie kamuflażu... Cecha ta określa również jakim specjalnym wyposażeniem dysponuje żołnierz.

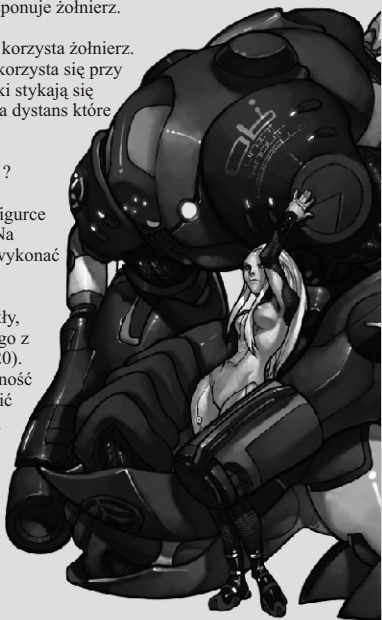
Bronie: Określa z jakiego uzbrojenia korzysta żołnierz.

Są bronie do walki wręcz z których korzysta się przy użyciu wartości cechy CC gdy figurki stykają się podstawkami, oraz bronie do walki na dystans które korzystają z wartości cechy BS.

DO CZEGO UŻYWA SIĘ KOSTEK ?

Kostek używa się by sprawdzić czy figurce udało się wykonać jakąś czynność. Na przykład czy udało się trafić w cel, wykonać unik...

Są trzy typy rzutu: zwykły, twarzą w twarz i pancerza. Do każdego z nich używa się 20 ściennych kostki (k20). Zwykle by sprawdzić czy dana czynność zakończyła się sukcesem należy rzucić kostką i porównać wynik z wartością odpowiedniej cechy. Jeśli wynik będzie równy lub niższy niż wartość cechy to czynność zakończyła się sukcesem. Czasem należy do wartości cechy dodać lub odjąć Modyfikatory.



Czym jest modyfikator (MOD)?

Modyfikator wskazuje, czy to co starasz się wykonać jest prostsze lub trudniejsze niż normalnie.

Na przykład im dalej figurka znajduje się od celu tym trudniej będzie jej w ten cel trafić, z tego powodu, wielokrotnie podczas swoich gier, będziesz mieć negatywny modyfikator do swojego BS.

Czym jest Krytyka?

Jeśli rzucisz k20 i wynik będzie równy wartości cechy to otrzymałeś krytyka. Gratulacje udało Ci się wykonać akcje w najlepszy z możliwych sposobów!

Nie zapomnij dodać lub odjąć modyfikatorów od wartości swojej cechy. Aby otrzymać krytyka wynik na kostce musi być równy wartości zmodyfikowanej cechy. Na przykład: cecha wynosi 10, ale jest modyfikator do niej -3, w takim wypadku aby otrzymać krytyka musisz wyrzucić 7 na kostce..

ZWYKŁY RZUT: używany gdy chcesz wiedzieć czy akcja zakończyła się sukcesem. Rzuć k20 i jeśli wynik jest równy lub mniejszy od wartości odpowiedniej cechy to czynność zakończyła się sukcesem. Nie zapomnij o dodaniu lub odjęciu modyfikatorów do wartości cechy przed rzucaniem.

RZUT TWARZĄ W TWARZ: Używany jest kiedy dwie figurki stoją twarzą w twarz i chcesz wiedzieć która z nich ruszy się pierwsza wykonując swoją akcję, zanim zrobi to przeciwnik. Ty i Twój przeciwnik musicie rzucić k20 i porównać wyniki z odpowiednimi cechami. Nie zapomnijcie o zastosowaniu MOD do cech przed wykonaniem rzutu.

Jest kilka możliwych wyników:

Obu graczom nie udaje się rzut. Nikt nie uzyskuje swojego celu.

Jednemu graczowi udaje się rzut a drugiemu nie. Gracz, któremu powiódł się rzut uzyskuje swój cel.

Obaj gracze odnieśli sukces. Porównaj wyniki ich rzutów k20. Gracz z wyższym wynikiem wygrywa i uzyskuje swój cel.

Jednemu graczowi udaje się rzut a drugi rzucił krytyka. Gracz, który rzucił krytyka uzyskuje swój cel. Nawet jeśli pierwszy gracz wyrzucił wyższą liczbę niż gracz z krytykiem to i tak gracz z krytykiem wygrywa.

Obaj gracze mają krytyki. Gracz z wyższym wynikiem wygrywa i uzyskuje swój cel.

Remis. Czasem rzuty mogą zaowocować remisem, w takim przypadku zarówno gdy

obaj gracze mieli sukces z takim samym wynikiem, jak i gdy obaj mieli krytyka z takim samym wynikiem, zwycięzca zostaje ten którego wartość cechy jest wyższa (Porównuje się wartość cech użytych do tego rzutu po odpowiednim zmodyfikowaniu ich). Jeśli te wartości w dalszym ciągu będą równe to rzuty się na wzajem kasują i żaden z graczy nie odnosi sukcesu, należy rzucać jeszcze raz używając w tym celu odpowiedniego rozkazu.

Pamiętaj że w rzucie twarzą w twarz mogą uczestniczyć więcej niż dwie figurki!

RZUT PANCERZA: Używa się go, gdy chce się dowiedzieć czy pancerz (ARM) był w stanie zatrzymać trafienie. Rzuć k20 i dodaj wartość pancerza oraz możliwe MOD do siebie, jeśli otrzymany wynik jest wyższy niż siła z jaką zostałeś trafiony, to pancerz pozostał cały, a twojej figurce nic się nie stało. Jeśli wynik jest równy lub niższy to twoja figurka otrzymała ranę. Sprawdź w dziale Jak Zadawać Obrażenia jakie są tego skutki.

Zagramy ?

Pierwsze co należy zrobić to rozstawić elementy terenu, im więcej tym lepiej. Możecie ustawić go dowolnie, ale dobrym pomysłem jest pozostawienie długich „ulic” które, pozwolą na łatwiejsze strzelanie. Odkryjecie wagę tego wraz z ilością rozegranych gier. Dobrym sposobem sprawdzenia czy jest odpowiednio dużo terenu jest takie rozstawienie go aby żaden element nie był oddalony od innego lub końca stołu o więcej niż 25cm. Oczywiście to tylko sugestie i nie trzeba jej traktować jak obowiązkową zasadę, jednak szybko

odkryjecie że gra z dużą ilością osłon sprawia, że zabawa jest jeszcze lepsza.

Wybór Armii. Uzgodnijcie ilość punktów do przeznaczenia na figurki, na przykład 150 punktów. Suma kosztu wszystkich figurek danej armii nie może być większa od uzgodnionej wartości. Te zasady wprowadzające najlepiej sprawują się, gdy używa się ich dla armii pomiędzy 100 a 200 punktami.

Wybierz Dowódcę dla swojej armii. Nazwiemy go porucznikiem, będzie on reprezentował oficera dowodzącego twoimi żołnierzami. Niemów przeciwnikowi kto jest twoim porucznikiem! Zapisz to na kartce papieru. Gdy twój porucznik zostanie zabity jest bardzo prawdopodobne, że twoi żołnierze nie będą wiedzieli co mają robić lub zaczną panikować.

Dlatego jest bardzo ważne aby porucznik pozostał przy życiu. Każda figurka (poza sterowanymi robotami - REM) może być porucznikiem, ale figurka albo odpowiadający jej znacznik kamuflażu musi być od początku gry na stole.

Rozstawianie żołnierzy na stole: Każdy gracz rzuca jedną k20 i dodaje wynik do WIP swojego porucznika. Gracz który otrzyma wyższą liczbę będzie mógł zdecydować po której stronie stołu chce rozstawić swoich żołnierzy. Przegrany rozstawia się po przeciwnej stronie stołu. Zwycięzca decyduje także kto pierwszy rozstawia swoje figurki. Zwykle będzie chciał aby przeciwnik pierwszy rozstawił się by poznać pozycję jego żołnierzy. Kiedy pierwszy gracz rozstawi wszystkie swoje figurki nadchodzi tura drugiego by rozstawił swoje.

Musisz wystawić żołnierzy w swojej Strefie Rozstawiania, która mieści się w obszarze do 30 cm od krawędzi stołu gracza. Nie dotyczy to niektórych figurek,

na przykład takich jak te z Specjalnymi Umiejętnościami Zwiadowczymi (Special Infiltration Skills), mogą one rozstawiać się gdziekolwiek od krawędzi gracza aż do środka stołu. Jeśli posiadasz żołnierzy ze zdolnością do kamuflażu, wystaw odpowiednie znaczniki a figurki pozostaw na razie poza stołem. Jeśli twój żołnierz ma kamuflaż termooptyczny (TO Camouflage) nie musisz nawet wystawiać znacznika. Po prostu zapisz na kartce gdzie dokładnie znajduje się figurka. Nazywa się to Ukrytym Rozstawianiem (Hidden Deployment), nie musisz mówić gdzie znajduje się figurka dopóki nie chcesz wykonać nią jakiejś czynności - czyli wydać rozkazu. Pamiętaj, że ta figurka nie może być porucznikiem. Jeśli chcesz by była porucznikiem musisz wystawić odpowiedni znacznik na polu walki, tracąc tym samym korzyść z ukrytego rozstawiania.

Infinity jest grą turową z osobnymi turami dla każdego gracza. W każdej turze obaj gracze grają, ale jeden jest Graczem Aktywnym a drugi Graczem Reaktywnym. Aktywny gracz to ten który aktywuje, rusza się i wykonuje różne akcje swoimi figurkami, natomiast gracz reaktywny może reagować na akcje gracza aktywnego poprzez Automatyczne Rozkazy Reakcji (ARO). Kiedy gracz aktywny zużył wszystkie swoje rozkazy i nie może już nic zrobić, rozpoczyna się tura przeciwnika podczas której to on staje się teraz graczem aktywnym.

Teraz kiedy już wszystkie twoje figurki są na polu walki, gotowe aby otrzymać rozkaz do walki, kto zaczyna się pierwszy ruszać? Rzuć jedną k20 i dodaj wynik do siły woli (WIP) swojego

porucznika. Ten kto otrzyma wyższy wynik decyduje, który z graczy rusza się pierwszy. Ten rzut nazywany jest rzutem inicjatywy (Initiative Roll). Jeśli wygrasz, możesz zdecydować, że ruszasz się pierwszy (stając się tym samym Aktywnym Graczem) albo oddać inicjatywę swojemu przeciwnikowi.

Teraz kiedy już wiecie kto rusza się pierwszy, nadszedł moment prawdy...

Co mogę zrobić z moimi żołnierzami i jak to zrobić?

Aby się ruszyć, strzelić lub zrobić jakąkolwiek inną czynność, musisz rozkazać swoim żołnierzom aby ją zrobili. Najpierw musisz wiedzieć ile masz rozkazów, to pokaże ile czynności mogą Twoi żołnierze zrobić w danej turze. Masz jeden rozkaz za każdą figurkę w swojej armii. Sumę wszystkich rozkazów twojej armii nazywamy Rezerwą Rozkazów (Order Reserves). Jeśli używasz figurek z zestawu startowego, możesz sprawdzić czy, masz sześć modeli w swojej armii, twoja Rezerwa Rozkazów wynosi więc 6. Liczba rozkazów w rezerwie, może ulec zmianie podczas gry. Jeśli któraś z twoich figurek zostanie wyłączona z gry, tracisz jej rozkaz a w związku z tym twoja rezerwa rozkazów ulega obniżeniu.

Figurki które zostają wystawione jako znacznik kamuflażu lub znacznik kamuflażu termooptycznego także dodają swoje rozkazy do Rezerwy Rozkazów. Jednak figurka, która pozostaje ukryta ponieważ została wystawiona zgodnie z zasadami ukrytego rozstawiania, nie dodaje swojego rozkazu do Rezerwy Rozkazów, dzieje się tak do momentu w którym pojawi się na stole bądź jako znacznik kamuflażu bądź jako zwykły żołnierz.

Jak wydawać rozkazy?

Zwykle rozkazy są wydawane jeden po drugim. Możesz wydać swoje rozkazy jak chcesz : możesz dać wszystkie jednemu żołnierzowi, lub 2 jednemu 3 drugiemu, i tak dalej...

Nie musisz użyć wszystkich swoich rozkazów jeśli nie chcesz, ale rozkazy które pozostaną niewykorzystane, nie mogą zostać użyte w następnej turze. Gdy gracz wydał wszystkie rozkazy ze swojej Rezerwy Rozkazów, lub zdecyduje że nie potrzebuje wydać więcej, wtedy kończy się jego tura, i następny gracz staje się graczem aktywnym.

Pamiętasz, że masz porucznika? Porucznik ma dodatkowy rozkaz, który może wykorzystać tylko on, nie może go oddać innej figurce. Ten rozkaz nazywa się Specjalny Rozkaz Porucznika (Lieutenant's Special Order). Jeśli wydałeś wszystkie rozkazy ze swojej rezerwy rozkazów, twój porucznik dalej ma możliwość wykonania jakiejś czynności, jeśli użyje swojego specjalnego rozkazu porucznika. Ten specjalny rozkaz nie musi być ostatnim rozkazem który wydasz, i nie musisz mówić że go używasz.

Jakie rozkazy mogę wydać?

Możesz rozkazać swoim żołnierzom aby wykonali dowolną akcję: by biegli, strzelali, i tak dalej...

Rozkaz jest zawsze wykonywany w całości. Jeśli twoja figurka przed wykonaniem rozkazu zostanie zastrzelona, bądź zostanie zmuszona do schowania się po ostrzale,

musi zawsze skończyć rozkaz który wykonywała i dopiero wtedy zacząć działać efekty trafienia. Czasem możliwa jest inna sytuacja na przykład: gdy przeciwnik korzysta ze zdolności sztuki walki (martial artist).

W tych zasadach wprowadzających, zamieszczamy tylko najbardziej podstawowe rozkazy. Aby odkryć wszystkie możliwości Infinity musisz skorzystać z zestawu pełnych zasad.

Odwiedź

www.infinitythegame.com lub spytaj w swoim sklepie z figurkami jak je dostać.

Wydając rozkaz możesz:

Ruszyć się i Ruszyć się: możesz ruszyć się o tyle centymetrów, ile pokazuje twoja pierwsza wartość ruchu (MOV) a następnie kontynuować ruch o drugą wartość ruchu (Jeśli twój MOV wynosi 10/10 , to możesz ruszyć się o maksimum 20cm). Aby ruszyć się nie trzeba rzucać kostką.

Ruszyć się i Walczyć wręcz (CC): możesz ruszyć się o tak wiele centymetrów jak wiele pokazuje twoja pierwsza wartość ruchu (MOV), a następnie wykonać atak wręcz (CC attack). Kiedy dwie figurki stykają się podstawkami są uważane za walczące wręcz i muszą walczyć ze sobą.

Jeśli twoja figurka była już wcześniej w kontakcie z wroga figurką na początku twojej tury, musisz wydać co najmniej jeden rozkaz aby walczyć wręcz, możesz jednak wydać go by wydostać się z tej walki stosując unik (Dodge roll). Aby rozstrzygnąć walkę wręcz potrzebny jest rzut twarzą w twarz używając umiejętności walki wręcz (CC) walczących figurek. Wygrany uzyskuje swój cel, a ten kto został trafiony musi

wykonać rzut pancerza.

Jeśli wolisz możesz tylko walczyć bez ruszania się, (gdy rozkaz został wydany figurce która już była w kontakcie z wroga figurką). Możesz także walczyć, a następnie gdy przeciwnik został zabity, ruszyć się do maksimum swojej pierwszej wartości ruchu (MOV).

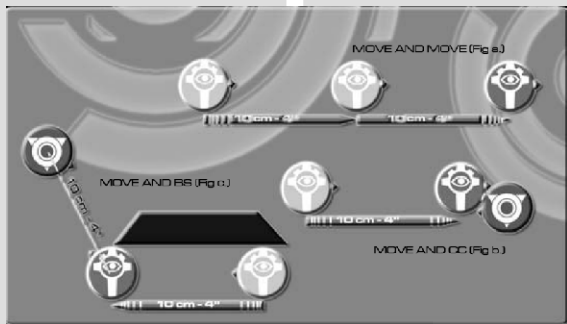
Unikanie Walki: Możesz wydać swój rozkaz w walce wręcz aby wydostać się z walki, Aby tego dokonać wykonujesz taki sam rzut jak w przypadku walki wręcz, przy czym zamiast wartości CC do wyniku rzutu dodajesz swoją wartość Kondycji (PH). Jeśli wygrasz rzut twarzą w twarz, możesz ruszyć się swoją figurką odchodząc się tym samym od przeciwnika, aż do maksimum swojej pierwszej wartości ruchu (MOV).

Ruszyć się i strzelić. Możesz ruszyć się tak daleko jak pokazuje twoja pierwsza wartość ruchu a następnie wykonać strzał. Możesz wykonać ten atak w dowolnym momencie swojego ruchu. Możesz także tylko strzelić bez ruszania się. Możesz strzelić tyle razy na ile pozwala liczba strzałów (Burst - B) twojej broni.

Co oznacza liczba strzałów broni ?

Każda figurka może strzelić tyle razy na ile pozwala wartość cechy liczba strzałów (Burst) używanej przez nią broni. Możesz wycelować swoje strzały w jedną lub w kilka wrogich figurek o ile znajdują się one zasięgu twojej broni i masz do nich linię ognia (Line of fire - LoF). Wszystkie strzały wykonywane są z jednego miejsca, więc nie można strzelić ruszyć się trochę a potem strzelić znowu.

W walce strzeleckiej musisz wykonać zwykły rzut aby przekonać się czy trafiłeś w swój cel, jednak jak zobaczysz w dziale poświęconym automatycznemu rozkazowi reakcji (ARO), czasem będziesz musiał wykonać rzut twarzą w twarz. Jeśli powiesz Ci Się w tym rzucie trafisz swojego przeciwnika. W takim przypadku figurka twojego przeciwnika będzie musiała wykonać rzut pancerza.



Jak Się Strzela ?

1) Sprawdź cel znajduje się w obszarze widoczności (Area of Vision - AoV). Obszar widoczności figurki to wszystko w granicach 90° od kierunku, w którym 'patrzy' figurka (180° od przodu podstawki).

2) Sprawdź czy możesz wytyczyć linie ognia do swojego celu. Możesz wybierać tylko te cele które znajdują się w twoim obszarze widoczności (AoV). Linia ognia jest niewidzialną linią która biegnie od środka twojej podstawki do środka podstawki przeciwnika. Jeśli po drodze znajdują się przeszkody które całkowicie blokują widok przeciwnika to nie da się wytyczyć linii ognia. Aby móc strzelić w figurkę musisz widzieć co najmniej jej głowę bądź obszar odpowiadający jej wielkościowo. Jeśli jakaś figurka stoi pomiędzy strzelcem a celem, nawet częściowo blokując widok celu, to linia ognia jest zablokowana.

3) Sprawdzanie modyfikatorów (MOD) podczas strzelania:

a) Sprawdź odległość dzielącą figurki mierząc ją od środka podstawki strzelającego do środka podstawki celu. Następnie sprawdź MOD za odległość w tabeli broni.

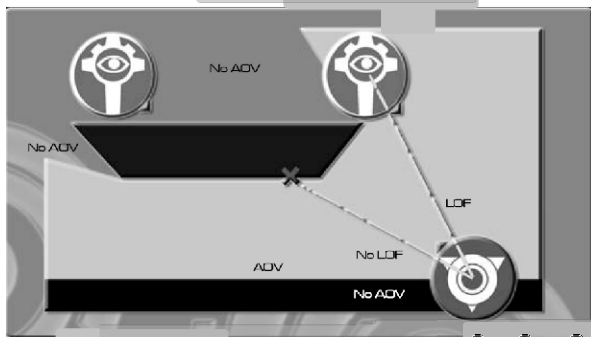
b) Sprawdź czy cel dysponuje kamuflażem lub kamuflażem termooptycznym i zastosuj odpowiedni MOD.

c) Sprawdź czy MOD za osłonę obowiązuje, dodaje się go wtedy, gdy element terenu zakrywa częściowo cel. Tylko jeśli figurka dotyka osłony to dostaje MOD +3 do ARM, a strzelająca w nią -3 do BS.

4) Dodaj lub odejmij MOD do swojego BS.

5) Rzuć k20 i porównaj po uprzednim zmodyfikowaniu do swojego BS. Jeśli rzut okazał się sukcesem to trafiłeś!

6) Zobaczmy czy zadałeś obrażenia. Sprawdź w dziale JAK ZADAĆ OBRAŻENIA który znajduje się dalej.



Ruszyć Się i Zastosować Unik: Możesz się ruszyć tak daleko jak na to pozwala twój pierwszy MOV, a następnie zrobić unik. Unik służy uniknięciu możliwego strzału, który twój przeciwnik może wykonać używając swojego automatycznego rozkazu reakcji (ARO). Aby zrobić unik musisz wykonać rzut twarzą w twarz, aby sprawdzić czy uda Ci się uniknąć strzału przeciwnika. Musisz jednak pamiętać, że w przypadku gdy kilka figurek przeciwnika strzela do Ciebie, możesz wykonać tylko jeden rzut twarzą w twarz aby uniknąć wszystkich strzałów wroga (Musisz przeżyć wszystkie aby wyjść z tego cało). Wszystkie strzały które miały wyższy wynik niż twój rzut uniku trafiają cię. Musisz wykonać rzut na ARM dla każdego trafienia. TAGi nie mogą stosować uniku.

Ruszyć się i Wykrywać możesz ruszyć się o tyle centymetrów o ile pozwala twoja pierwsza wartość MOV, a następnie starać się wykryć zakamuflowaną figurkę. Możesz też wykrywać w dowolnym momencie swego ruchu lub bez żadnego ruchu. Potrzebujesz jednak LoF do celu aby móc go wykryć. Musisz wykonać normalny rzut na WIP zmodyfikowany o wartość kamuflażu przeciwnika oraz dystans który was dzieli. Jeśli rzut będzie udany, to przeciwnik musi zastąpić będący na stole znacznik kamuflaż figurką którą on reprezentował.

Modyfikatory do Wykrycia.

Odległość	0-20	21-80	81-120	121-240
MOD	+3	0	-3	Odległość

Ruszyć się i Hakować. Tylko figurka wyposażona w sprzęt Hakerski może

hakować. AoV i LoF nie są konieczne jedyny wymóg to obecność celu w promieniu 20cm od hakera. Można się ruszyć o swoją pierwszą wartość MOV i hakować, hakować w dowolnym momencie ruchu lub tylko hakować bez poruszania się. Możliwe są trzy sposoby ataku :

1) Hakowanie Taktycznego Pancerza Bojowego. Aby zhakować Taktyczny Pancerz Bojowy (TAG), figurka musi odnieść sukces na co najmniej jednym z kilku rzutów na Hakowanie, (Normalny rzut na WIP zmodyfikowany o wartość BTS celu). Sukces ten oznacza że wrogi TAG zostaje unieruchomiony (imobilized) (Nie może się ruszać, strzelać lub robić nic innego poza Restem). Połóż znacznik unieruchomienia obok niego.

Jeśli po udanym unieruchomieniu wrogiej jednostki, haker wyda swój kolejny rozkaz na hakowanie i odniesie sukces w kolejnym rzucie na hakowanie ,wrogi TAG zostaje Opanowany. Połóż obok niego znacznik opanowania i zabierz znacznik unieruchomienia. Gracz może teraz całkowicie kontrolować wrogiego TAGa, wydawać mu rozkazy korzystając ze swojej rezerwy rozkazów tak jak by był on normalną figurką z jego armii.

Kiedy Hakerowi nie powiedzie się jeden z jego rzutów traci on efekty uzyskane do tego momentu, a wrogi TAG staje się zupełnie wolny. Haker może zdecydować w którym momencie chce przerwać, jednak kiedy już się zdecyduje wrogi TAG nie może być już celem kolejnego ataku hakerskiego w tej turze.

TAG może uwolnić się z

unieruchomienia lub opanowania w swojej następnej turze aby to wykonać, musi zrobić RESET.

2) Hakowanie Ciężkiej Piechoty lub Sterowanego robota. Aby zhakować ciężką piechotę (heavy infantry HI) lub sterowanego robota (REM), haker musi wykonać z sukcesem rzut na hakowanie (Normalny rzut na WIP zmodyfikowany o wartość BTS celu). Sukces ten oznacza że wroga HI lub REM, zostaje kompletnie unieruchomiona (Nie może się ruszać, strzelać lub robić nic innego poza Restem) Połóż znacznik unieruchomienia obok tej figurki.

3) Protokoły antykaherskie: Hakerzy mogą wykonywać cyberataki na innych hakerów będących w zasięgu 20cm. Protokoły antyhakerskie powodują że ich ofiara doznaje fizycznych obrażeń spowodowanych neuronowym przeładowniem cyberwszczepów. Aktywowanie protokołu antyhakerskiego jest niebezpieczne ponieważ cel może zablokować cyberatak i odesłać go z powrotem do atakującego. Cyberatak jest wykonywany, poprzez rzut twarzą w twarz zmodyfikowany o WIP, pomiędzy dwoma hakerami. Nie zapomnij o zmodyfikowaniu rzutu o BTS celu. Zwycięzca zadaje Ranę ofierze.

RESET: TAG, HI lub REM który został zaatakowany przez hakera i jest unieruchomiony bądź opanowany musi zdać normalny rzut na WIP. Jeśli mu się nie uda, to może ponawiać próby korzystając z kolejnych rozkazów. Można wykonać Reset i ruszyć się w tym samym rozkazie.

Kamuflaż: Wyjaśnienie dokładnego działania tego rozkazu zawarte jest w

dziale poświęconym zdolnościom specjalnym. Podczas wykonywania rozkazu kamuflowania nie można się ruszać.

CZYM JEST AUTOMATYCZNY ROZKAZ REAKCJI (ARO) I CO MOŻNA NIM ZROBIĆ ?

Jest to zdolność jednej lub więcej twoich figurek do działania we wrogiej turze w odpowiedzi na rozkaz aktywnego gracza, i tylko wyłącznie przeciwko figurce która została aktywowana rozkazem. Nie ma limitu na liczbę figurek reagujących na wrogi rozkaz. Reaguje się zawsze na cały rozkaz a nie na jego część. Na przykład gdy wroga figurka rusza się i strzela Gracz nie dostaje jednej reakcji na ruch a drugiej za strzelanie tylko jedną na cały rozkaz (Ruch się i Strzał).

ARO ma takie same wymogi i jak zwykły rozkaz (na przykład potrzebny jest LoF do celu aby móc w niego strzelić) i jest zawsze wykonywane równocześnie z rozkazem na który odpowiada.

Używając ARO możesz:

Walczyć Wręcz (CC): Możesz odpowiedzieć na atak w walce wręcz kiedy tylko twoja figurka styka się podstawką z figurką przeciwnika. Twoja jedyna możliwa reakcja to atak lub próba uniku. Jeśli przeciwnik zaatakuje Cię wręcz to wykonujecie rzut twarzą w twarz korzystając z wartości CC twojej i przeciwnika. Zamiast ataku możesz spróbować uniku. Wtedy twój rzut będzie rzutem na unik a więc zamiast wartości CC będziesz używać wartości swojego PH.

Jeśli twój przeciwnik będzie próbował zastosować unik, to wtedy odbywa się rzut twarzą w twarz w którym przeciwnik rzuca

na PH a Ty na CC.

Ten kto odniesie sukces w tym rzucie w twarzą w twarz trafia swego przeciwnika lub w przypadku uniku, unika ciosu przeciwnika. By poznać więcej szczegółów zobacz Unik.

Jeśli twój przeciwnik zdecyduje się tylko na ruch i będzie się stykał z twoją podstawką bez wykonania ataku możesz zareagować w CC wykonując normalny rzut. Jeśli on się powiedzie trafisz swego przeciwnika. Możesz także zareagować stosując unik. W tym przypadku wykonujesz normalny rzut na unik. By poznać więcej szczegółów zobacz Unik.

Walczyć na odległość (BS). Możesz użyć swojego ARO aby strzelić, pamiętaj jednak że w ARO liczba strzałów broni (B) jest zawsze równa 1. Wykonując ARO, nie możesz wykonać ruchu, jedynie odpowiedzieć ogniem na ostrzał nieprzyjaciela.

Jeśli Twój przeciwnik strzeli do Ciebie wtedy wykonujecie rzut twarzą w twarz na BS.

Jeśli przeciwnik próbuje zastosować unik w stosunku do twojego strzału to podczas rzutu twarzą w twarz strzelający korzysta z wartości BS a stosując unik PH.

Ten kto odniósł sukces w rzucie twarzą w twarz, trafia swojego przeciwnika, w przypadku gdy próbował uniknąć strzału, unika go.

Jeśli przeciwnik wykona jakąś czynność która nie jest skierowana przeciw twojej figurce to możesz zareagować strzałem, robiąc rzut normalny na BS. Jeśli ten rzut się powiedzie trafiasz swój cel.

Próbować Uniku: Możesz skorzystać z

ARO aby zastosować unik. Pamiętaj że TAGi nie mogą stosować uniku.

Jeśli twój przeciwnik strzela wykonujecie rzut twarzą w twarz używając jego BS przeciw twojemu PH. Jeśli wykonuje on kilka strzałów (Na przykład ma broń z B=3), to pamiętaj że wykonujesz tylko jeden rzut na unik i że każdy strzał, który będzie miał wyższy wynik niż twój unik oznacza trafienie.

Jeśli twój przeciwnik stara się zaatakować cię w CC to wykonaj rzut twarzą w twarz korzystając ze swojego PH przeciw jego CC.

Ten kto odniesie sukces w rzucie twarzą w twarz trafia swego przeciwnika , a w przypadku uniku , unika ataku. Jeśli uda Ci się unik możesz ruszyć swoją figurkę o maksymalnie połowie pierwszej wartości MOV.

Wykrywać. Możesz użyć swojego ARO aby wykryć zakamuflowaną figurkę przeciwnika reprezentowaną przez znacznik kamuflażu. W ARO nie można ruszyć się i wykrywać.

Hakować. Możesz użyć swojego ARO aby hakować, pamiętaj że możesz tylko unieruchomić wrogiego TAGa. W ARO niemożliwe jest opanowanie. W ARO nie można ruszyć się i hakować.

JAK ZADAWANE SĄ OBRAŻENIA?

Kiedy figurka zostaje trafiona, musi wykonać rzut pancerza. Jeśli ten rzut był sukcesem figurka jest uratowana, trafienie to nie oznacza dla niej nic więcej niż tylko drobne zadrapanie. Jeśli jednak nie uda Ci się twój rzut, to twoja figurka odnosi ranę. Kiedy figurka odniesie tyle ran ile wynosi jej wartość W to musi zostać

usunięta ze stołu jako że nie liczy się już w tej grze. Nie oznacza to, że jest ona martwa, po prostu w skutek odniesionych obrażeń nie może już kontynuować walki.

Wpływ Krytyka: Trafienie krytyczne powoduje automatyczne odniesienie rany, bez możliwości wykonania rzutu na ARM.

Jeśli wartość Ran twojej figurki wynosi 2 to nie musisz zabierać figurki ze stołu po odniesieniu pierwszej rany, zamiast tego połóż obok niej znacznik rany (wound marker). Gdy odniesie ona kolejną ranę to należy ją zabrać ze stołu.

Jeśli twoja figurka została trafiona, ale przeżyła dzięki udanemu rzutowi pancerza lub ma więcej niż jedną ranę to musi uciekać w poszukiwaniu osłony. Jest to instynktowna reakcja na zagrożenie. Pod koniec wrogiego rozkazu (nie po każdym trafieniu lub ranie) musisz ruszyć się swoimi figurkami o połowę swojego pierwszego MOV (W przypadku Fizylera będzie to 5cm) Musisz się ruszyć tak, aby się schować, uciekając z AoV jak największej liczby wrogich modeli. Jeśli nie chcesz uciekać i wolisz zostać tam gdzie jesteś musisz zdać rzut na jaja (guts roll). Jest to normalny rzut na WIP. Gdy odniesiesz w nim sukces możesz zostać tam gdzie jesteś. Jeśli oblejesz, musisz uciekać w poszukiwaniu osłony.

JAK WYGRYWA SIĘ BITWĘ ?

Gdy grasz z tak małymi armiami jak te w Zestawie Startowym to gra kończy się gdy jedna z armii zostaje kompletnie wybita. Jeśli gracze używając scenariusza to zwykle są w nim określone warunki zwycięstwa.

Strata porucznika.

Dochodzi do niej gdy porucznik otrzymał liczbę ran równą swojej W. Figurka zostaje wtedy zdjęta z pola walki.

W następnej turze, jego armia będzie miała maksimum 2 rozkazy, nie zależnie od liczby figurek która będzie na polu walki. Rozkazy te muszą być wydane aby nominować nowego porucznika co będzie kosztowało dokładnie 2 rozkazy, żadna inna czynność nie jest dozwolona.

Jeśli nie masz wystarczająco dużo rozkazów aby wyznaczyć nowego porucznika (gdy masz tylko jedną dostępną figurkę) możesz kontynuować grę bez porucznika i tym samym bez jego specjalnego rozkazu.

PRZYKŁADOWA WALKA

Fizylier Angus, otrzymuje rozkaz przez interkom: przejdź na lepszą pozycję strzelecką, a: więc rusz się i strzel. W ten sposób Angus rusza się o 7,5cm do narożnika (mógłby się ruszyć do 10cm ale woli się nie wystawiać na ostrzał, trzymając się blisko osłony zapewnionej przez narożnik).

Stojąc przy narożniku Angus ma LoF do Wen Liu, wrogiego Nieśmiertelnego, oraz do znacznika kamuflażu TO. Wen Liu używa swojego ARO aby strzelić w Angusa, jako że ten właśnie wszedł w jego LoF. Figurka reprezentowana przez znacznik kamuflażu TO mogłaby również użyć swojego ARO ale decyduje się nie robić tego, będąc pewną zdolności strzeleckich Wen Liu.

Angus, który ciągle ma strzał do wykonania aby dokończyć swój rozkaz, decyduje się na odpowiedź na strzał Wen Liu, przy użyciu wszystkich strzałów (B) swojej broni (Jego Combi Rifle ma $B=3$, a więc może strzelić 3 razy). Rozpoczyna się walka strzelecka w której o tym kto wygra decyduje rzut twarzą w twarz.

Kiedy obydwa żołnierze zadeklarowali chęć do strzelania, mierzą dystans dzielący ich (25cm) i strzelają. Angus musi wyrzucić 15 lub mniej w swoich trzech rzutach ($12 BS + 3 MOD$ za używanie Combi Rifle na krótki dystans), Wen Liu musi wyrzucić 11 lub mniej ($11 BS + 3 MOD$ za używanie Combi Rifle na krótki dystans $3 MOD$ za osłonę, jako że Angus będąc opartym o narożnik jest przez niego częściowo osłonięty). Angus wyrzucił 16 (porażka), 19 (porażka) i 7 (sukces). Wen Liu wyrzucił 9 (sukces). Tylko Wen Liu trafia swój cel, ponieważ odniósł sukces w rzucie na BS oraz jego wynik był wyższy niż 7 Angus.

Teraz Angus musi wykonać rzut na pancerz i otrzymać w nim więcej niż 13 ($13 =$ Obrażenia od Combi Rifle), należy także do jego wyniku dodać $+4$ ($+1$ za jego ARM i $+3 MOD$ za osłonę). Angus wyrzucił 17 (sukces) a więc jego pancerz wytrzymał siłę strzału i ochronił go przed raną. Teraz Angus musi wykonać rzut na jaja. Rzuca k20 i wypada 10 oznacza to, że test zakończył się sukcesem ponieważ jego WIP wynosi 12. Angus zostaje na swojej pozycji.

To był ostatni rozkaz dla gracza kontrolującego Angusa. Rozpoczyna się tura przeciwnika. Aktywuje on Wen Shenru, figurkę reprezentowaną przez znacznik kamuflażu TO, okazuje się że jest to Ninja, który otrzymał rozkaz ruchu. Shenru rusza się 17,5cm (ruch + ruch, 10

+ 7,5) aby zbliżyć się do Angusa. Angus chciał użyć swojego ARO aby strzelić w Shenru ale ten mając TO kamuflaż nie może być celem innej akcji niż wykrywanie. Aby wykryć Angus mierzy odległość dzielącą ich: 10cm oraz musi wyrzucić 9 lub mniej w teście na WIP ($12 WIP + 3 MOD$ za odległość $6 MOD$ za kamuflaż TO), wyrzuca 11 i oblewa. Shenru zachowuje status kamuflażu TO aktywny, i może dalej używać znacznika kamuflażu zamiast figurki.

Shenru otrzymał nowy rozkaz: ognia! Jako że jest zakamuflowany, jego strzały są rozstrzygane przed reakcją Angusa. Przy dystansie 10cm pomiędzy nimi musi otrzymać w każdym strzale ($B=3$) mniej niż 17 ($14 BS + 3 MOD$ za używanie Combi Rifle na krótki dystans), ale wyrzuca 18(porażka), 20(porażka) i 18(porażka). Budda się od niego odwrócił. Wygląda na to że szczęście uśmiechnęło się do Angusa. Po oddaniu strzału figurka Shenru musi zostać postawiona na stole zamiast znacznika kamuflażu TO.

Teraz Angus ma prawo do ARO. Oddaje on tylko jeden strzał (Normalnie jego $B=3$ ale jest to ARO więc $B=1$) w kierunku Shenru. Musi wyrzucić 9 lub mniej ($12 BS + 3 MOD$ za używanie Combi Rifle na krótki dystans $6 MOD$ za kamuflaż TO), wypada 8, a więc trafia w swój cel. Shenru aby nie odnieść obrażeń musi teraz wyrzucić więcej niż 13 (13 siła z jaką został trafiany przez pocisk z Combi Rifle + 1 ARM) na k20. Otrzymał 17, więc jego pancerz przyjął siłę uderzenia i Ninja nie został ranny. Teraz Shenru musi wykonać rzut na morale jeśli chce zachować swoją pozycję lub musi się ruszyć w poszukiwaniu osłony. Jego WIP wynosi 14, rzuca k20 i dostaje 3, a

więc może zostać na swojej pozycji.

Shenru otrzymuje nowy rozkaz i decyduje się na zaatakowanie Angusa w walce wręcz. Używa rozkazu aby ruszyć się (10cm) i walczyć wręcz. Zakończy więc swój ruch w kontakcie z podstawką Angusa, który ma teraz prawo do ARO. Angus postanawia stawić mu czoła w walce wręcz. Jako że Shenru nie jest teraz zakamuflowany o wyniku walki decyduje rzut twarzą w twarz (Shenru decyduje się walczyć normalnie, bez korzystania ze swojej specjalnej zdolności która jest opisana w następnym dziale). Obaj walczący używają swojej wartości CC. Angus musi wyrzucić 13 lub mniej (Jego CC wynosi 13). Kiedy figurka walczy wręcz MOD za kamuflaż nie jest stosowany. Shenru musi wyrzucić 16 lub mniej.

Rzucają swoimi k20. Angus otrzymuje 12, a Shenru 14. Shenru wygrywa, czyli trafia swój cel, Angus musi wykonać rzut na ARM. Aby wyjść z tego cało fizylier musi wyrzucić więcej niż 12 (Siła uderzenia Shenru w CC równa jest jego PH czyli 12), dodając + 1(ARM Angusa) do wyniku. Wypadło 2. Szczęście opuściło Angusa, cios Shenru przebił jego pancerz zagłębiając się w jego ciele. Angus został wyłączony z walki, jako że fizylierzy mają tylko jedną ranę figurka zostaje zabrana ze stołu.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI I WYPOSAŻENIE

Bronie typu MULTI: Ten rodzaj broni pozwala na strzelanie kilkoma typami amunicji. Rodzaje amunicji z których może korzystać dana broń opisane są w tabeli broni. Rodzaj używanej amunicji należy zadeklarować przed oddaniem

strzału, wszystkie strzały wykonuje się przy użyciu jednego typu amunicji.

1. Normalna Amunicja (N). Używając jej można strzelić tyle razy ile wynosi B danej broni.
2. Specjalna Amunicja Przeciwpancerna (AP), B obniżone jest do 2.
3. Specjalna Amunicja Wybuchowa (EXP), B obniżone do 2.
4. Specjalna Amunicja Zintegrowana, Jeśli dana broń może korzystać zarówno z amunicji AP i EXP to możliwe jest oddanie jednego strzału korzystając ze Specjalnej Amunicji Zintegrowanej. Ten rodzaj amunicji łączy cechy amunicji AP i EXP, B obniżone do 1.

Wykonując ARO żołnierz wyposażony w broń typu MULTI może skorzystać z jednego typu amunicji specjalnej za wyjątkiem Specjalnej Amunicji Zintegrowanej.

Sztuki Walki: Figurka, dzięki intensywnemu treningowi, ostrej dyscyplinie i długiej medytacji, posiada wspaniałe umiejętności w walce wręcz. Jest to specjalna zdolność uruchamiana automatycznie bez konieczności wydania rozkazu. Figurka wyposażona w tę zdolność może atakować pierwszą w walce wręcz, wykonując zwykły rzut zamiast rzutu twarzą w twarz. Jeśli przeciwnik przeżyje ten atak to on również będzie atakował używając zwykłego rzutu.

CH Specjalne Zdolności Kamuflażu i Ukrycia. Figurka wyposażona w tę zdolność specjalną może zostać wystawiona na początku gry jako znacznik kamuflażu lub znacznik kamuflażu termooptycznego. Figurka która jest reprezentowana na polu walki poprzez znacznik kamuflażu nie może być celem

FIG 1.



FIG 2.



FIG 3.



FIG 4.



żadnych działań przeciwnika inny niż wykrywanie, żadna figurka wroga nie może też się z nią stykać podstawkami. Aby zakamuflowana jednostka utraciła swój status musi zostać wykryta lub musi wykonać jakąś czynność inną niż ruch na przykład: strzelanie lub wykrywanie, w takim przypadku należy zastąpić znacznik odpowiednią figurką. O tego momentu jest ona całkowicie widoczna i może być celem dowolnych akcji przeciwnika.

Znaczniki Kamuflażu mają 360° AoV. Zastępując znacznik figurką można ustawić ją tak by patrzyły się w dowolnym kierunku. Ta figurka będzie miała normalne 180° AoV. Figurka z Kamuflażem bądź kamuflażem termooptycznym może odzyskać status zakamuflowanej, w przypadku gdy żadna wroga figurka nie ma LoF do niej, poprzez wydanie 1 rozkazu. Nie można ruszyć się i zakamuflować używając jednego rozkazu.

Figurki ze specjalnymi zdolnościami kamuflażu mają MOD-y które stosuje się w przypadku gdy ktoś chce w nie strzelać bądź je odkryć. Te MOD-y stosuje się także wtedy, gdy figurka nie ma statusu zakamuflowanej (Czyli gdy znajduje się na stole.)

CH Mimetyzm. MOD = -3. Figurki które mają tę zdolność specjalną nie mogą korzystać ze znacznika ale używają MOD przeciwko wrogiemu strzelaniu.

CH Kamuflaż. MOD = -3 Może używać Znacznika Kamuflażu

CH Kamuflaż termooptyczny (TO), MOD = -6 Może używać znacznika kamuflażu. Może korzystać z ukrytego rozstawiania. Sprzęt Hakerski: Są to małe kwatrowne komputery, specjalnie skonfigurowane do hakowania i cyberwalki pozwalają one na atak wrogich komputerów bądź obronę przed takim atakiem.

Infiltracja. Figurka wyposażona w tę

specjalną zdolność może być wystawiona na początku gry gdziekolwiek aż do połowy stołu. Specjalna Amunicja Przeciwpancerna (AP) Jest to amunicja specjalnie opracowana w celu przebijania nawet najtwardszych pancerzy. Amunicja AP obniża wartość ARM celu o połowę zaokrąglając do góry. Gdy cel znajduje się za osłoną efekt tej amunicji dotyczy tylko ARM figurki, a nie MOD za osłonę, który pozostaje taki sam. Specjalna Amunicja Wybuchowa (EXP). Amunicja EXP zmusza cel który został trafiony do wykonania trzech rzutów na ARM. Nawet jeśli jeden z nich się nie powiedzie to i tak należy rzucić pozostałe. Multispektralny Wizjer. To urządzenie pozwala na strzelanie bądź wykrywanie celu, bez zastosowania MOD za Specjalne Zdolności Kamuflażu i Ukrycia.

Jeszcze raz przypominamy, że te zasady wprowadzające pokazują jedynie uproszczoną wersję gry. Aby całkowicie cieszyć się grą w Infinity, musisz zdobyć pełne zasady, w których znajdziesz więcej informacji na temat TAG-ów, Skoku Bojowego oraz wielu innych rzeczy: więcej zdolności, więcej broni, więcej typów amunicji.... Więcej Akcji!

Przyszłość jest w twoich rękach.

Przyłącz się!

www.infinitythegame.com

Infinity jest zastrzeżonym znakiem towarowym Corvus Belli S.L.L.
Copyright: Gutier Lusquiños Rodríguez, Alberto Abal Couceiro, Carlos Torres Rodríguez, Fernando Liste Azpeitia

Tłumaczenie na język angielski: Dermont Quigley, Ian Colquhoun
Tłumaczenie na język polski: Tomek 'Mroq' Kawalec, Andrzej Pietras
Projekt okładki: Spindash (Yukiko Otasu, Ben Huen)
Grafika: Antone „Chuck” Pires, Jonathan Olivera
Projekt Graficzny: Alberto Abal, Eric Galand, Carlos LLauger
Skład: Jesus Serrano Mateo

Testowali: Corvus Belli, Jose Luis Garcia Bugallo, Ivan Solla Lengvenis, Alberto Alfonsin Gutierrez, Julio Abal Silva



INFINITY