



Infinity – futurystyczna gra figurowa

Tłumaczenie: Jakub „Mandrake” Gromnicki

Infinity jest figurkową grą bitewną przenoszącą graczy w futurystyczny świat Ludzkiej Sfery.

Infinity doskonale odtwarza klimat szybkich, ryzykownych i zabójczych operacji sił specjalnych: misji przeprowadzanych wprost w ogniu bitwy, lub w strategicznie ważnych lokacjach na tyłach wroga. Gracze dowodzą niewielkimi oddziałami elitarnych żołnierzy, specjalnie wybranych do konkretnego zadania ze względu na umiejętności dopasowane do warunków pola walki. Skład oddziału zmieniać się będzie z misji na misję, ponieważ każde zadanie wymagać będzie innego zestawu umiejętności i wyszkolenia.

Infinity to innowacyjna, ekscytująca gra pozwalająca, z zachowaniem systemu turowego, na jednoczesne działania wszystkich grających. Realistyczny i elastyczny system walki pozwala na zastosowanie szerokiego wachlarza strategii i manewrów taktycznych.

Możliwości, jakie daje Infinity na polu taktyki są olbrzymie, co może prowadzić do niespodziewanych sytuacji, do których rozstrzygnięcia zasady zawarte w tej książce mogą nie wystarczyć. W takiej sytuacji radzimy odwiedzić stronę internetową www.infinitythegame.com i zalogować się na naszym forum internetowym. Tam łatwo znajdziecie odpowiedzi na wszystkie wasze pytania, także te dotyczące interpretacji reguł gry. Jeśli i w ten sposób nie uda się znaleźć jednoznacznego rozwiązania problemu, sugerujemy rzut sędziowski i przyjęcie interpretacji tego z graczy, którzy uzyska najwyższy wynik na k20.

Skala rozgrywki

Każda z figurek reprezentuje pojedynczego żołnierza, bojowego robota lub inne stworzenie zdolne do samodzielnego funkcjonowania na polu bitwy. Koszt punktowy każdej z figurek waha się w zależności od jej zdolności bojowych i posiadanych opcji wyposażenia.

Wielkość figurki, określająca tzw. Skalę, to jej wysokość w milimetrach. Średnia wysokość figurki w Infinity to 28 milimetrów, co reprezentuje mniej więcej średnią wysokość człowieka. Modele o innych wymiarach są proporcjonalnie wyższe lub niższe. Dla większej satysfakcji z rozgrywki modele powinny być pomalowane i wyposażone adekwatnie do profilu uzbrojenia danej jednostki.

Do reprezentowania pola walki wystarczy prosty stół, lecz bardzo ważne jest też posiadanie innych elementów, które mogą służyć za reprezentację przeszkód terenowych i budynków.

Zasięg i pomiary odległości

Odległości na polu walki mierzone są w calach przy pomocy linijki lub miarki, licząc zawsze od środka podstawki. Zarówno odległości poruszania się, jak i zasięgi broni, zawsze mierzone są w ten właśnie sposób. Mierząc ruch figurki należy uwzględnić pełny dystans, jaki musi ona pokonać od punktu A do punktu B, łącznie z ewentualnym omijaniem przeszkód terenowych. Strzelając, należy przeprowadzić prostą linię od środka figurki do środka podstawki celu, i zmierzyć odległość dzielącą oba punkty wzdłuż tej prostej.

Czego potrzeba, by zacząć grać?

- kości dwudziestościenne (k20) – co najmniej jedna, najlepiej zestaw około 4-5
- figurki Infinity
- stół służący za reprezentację pola walki
- wzorniki wybuchu (okrągły oraz mała i duża „łezka”)
- zestaw markerów: Rana (Wound), Pozycja leżąca (Prone), Uszkodzony (DIS, disabled), Ogień zaporowy (Suppression fire), Unieruchomiony (IMM Immobilized), Kamuflaż (Camo), Kamuflaż termooptyczny (TO camo), Impersonacja (IMP-1 i IMP-2), Kontrola (POS possessed), Miny (Mines), Embriony (Spawn), Repeater i E/mauler.
- Przeszkody terenowe: specjalnie przygotowane makiety budynków i innych elementów terenu lub odpowiedniki zaimprovizowane z przedmiotów codziennego użytku. Ważne, by było ich odpowiednio dużo, Infinity jest grą, która wiele zyskuje na dużej ilości terenu.
- Miarka calowa, najlepiej w formie taśmy mierniczej.
- Zasady, listy armii i tabela broni.

Przygotowanie do gry

Jak przygotować pole walki?

Gracze powinni rozstawić dostępne elementy scenerii na stole, starając się zrobić to w możliwie równomierny i sprawiedliwy sposób (wyjątkiem są oficjalne scenariusze, które wymagają specjalnego ustawienia, zgodnego z założeniami misji). Doradzamy jak najgęstsze ustawienie elementów terenu: pomiędzy poszczególnymi przeszkodami nie powinno być więcej niż 10 cali odstępu. Teren ustawiany jest przed rozpoczęciem gry i rzutem na inicjatywę.

Taktyczne zdolności gracza definiowane są przez jego umiejętność dostosowania swoich manewrów do ruchów przeciwnika i do warunków pola walki: realistyczny i dobrze rozstawiony teren wiele wnosi do rozgrywki, czyniąc ją bardziej realistyczną i przyjemniejszą.

Strefy rozstawienia

Strefa rozstawienia to miejsce, gdzie oddział konkretnego gracza rozpoczyna grę. Zazwyczaj rozciąga się ona wzdłuż wybranej przez gracza krawędzi stołu i sięga 12 cali w głąb pola bitwy. Przeciwnik rozstawia swoje jednostki w podobnej dwunastocalowej strefie po przeciwnej stronie stołu. Takie strefy uznajemy za typowe, jednak położenie i wielkość stref rozstawienia może się zmieniać, jeśli wymagają tego założenia scenariusza.

Typy jednostek

Jednostką nazywamy grupę żołnierzy należących do tej samej armii. Ci żołnierze (np. Fizylierzy, Zhanshi, Hellcats itd.) przeszli podobne szkolenie wojskowe, mają podobne cechy, zdolności, uzbrojenie i podstawowe wyposażenie.

ISC (International Standard Code) – Międzynarodowy Kod Normatywny

Każda z jednostek ma swoją historię, listę osiągnięć, reputację i przede wszystkim własną nazwę. W niektórych przypadkach jest to międzynarodowa nazwa danej jednostki (tak jak w przypadku Kamau lub Bagh Mari), w innych wypadkach jest tłumaczona na różne języki Sfery (jak Niezwyciężeni czy Kozacy liniowi). By uniknąć pomyłek i bałaganu, O-12 stworzyła międzynarodową nomenklaturę, znaną jako ISC, i powszechnie używaną do określania formacji wojskowych w oficjalnych raportach. ISC jest podstawową nazwą danej jednostki, jaką znajdziecie w listach armii, kartach wewnątrz blisterów i na pudełkach.

Typy jednostek

- **LI (light infantry)** – Lekka piechota, trzon każdej armii. Są to szybkie jednostki o niezbyt silnym opancerzeniu, lecz ze zróżnicowanymi opcjami uzbrojenia.
- **MI (medium infantry)** – Średnia piechota, przeważnie członkowie sił specjalnych. Znacznie lepiej wyszkoleni niż liniowa piechota, są ekspertami w niestandardowych działaniach operacyjnych.
- **HI (heavy infantry)** - Ciężka piechota, wyposażona jest w ciężki pancerz, standardowy lub wspomagany, co umożliwia im skuteczniejsze stawianie oporu przeciwnikowi, ale także spowalnia.
- **T.A.G. (Tactical Armoured Gear)** – Taktyczne Pancerze Wspomagane to jakby połączenie ciężkiego pancerza wspomagane i lekkiego pojazdu wsparcia. Są to potężne jednostki, ciężko opancerzone, szybkie i dysponujące ogromną siłą ognia.
- **SK (Skirmishers)** – Zwiadowcy - lekkie jednostki sił specjalnych specjalnie szkolone w infiltracji i maskowaniu.
- **WB (Warbands)** – Harcownicy - lekkie jednostki szturmowe nastawione na walkę wręcz.

- **REM (Remote)** - rodzaj robota bojowego, pół-autonomiczne jednostki wsparcia, szybkie i wszechstronne, ale lekko opancerzone. By wystawić remote'y, oddział musi także dysponować hakerem lub T.A.G.iem, lecz jeśli jednostka ta zginie, remote'y nadal działają normalnie.
- **Jednostki specjalne** – wszelkie jednostki nie mieszczące się w powyższych kategoriach.

Klasyfikacja jednostek:

Określa charakter służby i funkcję, jaką oddział pełni w armii danej frakcji.

- Oddziały garnizonowe: te wojska otrzymują jedynie podstawowe przeszkolenie wojskowe, i najczęściej stanowią oddziały wsparcia lub pilnują tyłów.
- Oddziały liniowe: oddziały najczęściej spotykane na polach bitew, tworzą trzon każdej armii.
- Oddziały specjalne: ci żołnierze przeszli specjalny cykl szkoleniowy, mający przygotować ich do pełnienia określonej funkcji na polu bitwy.
- Weterani – jednostki te złożone są z weteranów biorących wcześniej udział w wielu kampaniach, to doświadczeni żołnierze, którzy zapracowali na swoją reputację.
- Oddziały elitarne: oddziały do zadań specjalnych, doskonale wyszkolone i posiadające na wyposażeniu najlepszy sprzęt.
- Wojska sztabowe - elita wśród elit, przydzielana jedynie do wyjątkowo trudnych zadań.
- Oddziały zmechanizowane – te oddziały posiadają wsparcie pancerne w postaci T.A.G.ów lub innych pojazdów opancerzonych.
- Oddziały wsparcia – ogólny termin określający oddziały pełniące funkcje wspierające na polu bitwy: medyków, mechaników itd.
- Najemnicy – zawodowi żołnierze, wynajmujące swe usługi temu, kto zapłaci za nie najwyższą stawkę. Mogą zostać wcieleni w szeregi normalnej armii frakcyjnej zgodnie z zasadami dla najemników wyszczególnionymi poniżej.

Jak zbudować armię?

Pierwszym krokiem podczas budowania armii jest ustalenie, jak duża ma ona być. Na budowę armii poświęcamy określoną ilość punktów, za które umieszczamy w swoim oddziale poszczególne jednostki, i im więcej punktów zdecydujemy się zużyć, tym większa i bardziej wyspecjalizowana będzie nasza armia. Nie ma konkretnych limitów punktowych, istnieją jednak pewne wytyczne dotyczące formatów armii.

Grając armiami po 150 punktów, uzyskamy dość szybką, niewielką potyczkę, standardowe starcie oznacza armie na około 200-300 punktów, zaś 600 punktów pozwoli na rozegranie prawdziwie epickiej bitwy, chociaż nawet starcia tak dużych sił nie powinny zająć więcej jak kilka godzin.

Gdy już wybierzesz format armii, musisz zainwestować punkty w konkretne jednostki, znajdujące się na liście armijnej wybranej przez ciebie frakcji (Ariadny, PanOceanii, Yu Jingu itd.). Każda figurka ma określony koszt w punktach, oddający jej

skuteczność w walce. Na koszt ten wpływa przede wszystkim wyposażenie i specjalne zdolności poszczególnych jednostek. Łączny koszt wybranych przez ciebie jednostek nie może przekroczyć limitu punktowego, jaki wybrałeś do skonstruowania armii.

* **Dostępność (AVA).** Każda armia składa się z określonych typów jednostek, a każda z nich ma określoną Dostępność (AVA od ang. Availability). Ta wartość określa ilu żołnierzy danego typu może wziąć udział w bitwie. Jednostki z wyższą dostępnością to najczęściej spotykane oddziały liniowe, te o niskiej Dostępności to najczęściej oddziały specjalne, bardzo nieliczne lub kierowane jedynie do specjalnych zadań.

Są dwa rodzaje Dostępności:

1. Dostępność ogólna: Ta właśnie liczba znajduje się w profilu danej jednostki na liście armijnej i określa jej dostępność w regularnej, nie najemniczej armii danej frakcji (np. PanOceanii, Yu Jingu czy Ariadny). Nieograniczona Dostępność oznacza, że w swojej armii możesz wystawić dowolną ilość tych jednostek.
2. Dostępność najemnicza: Zasady tworzenia Kompanii Najemniczych pozwalają stworzyć armię spośród jednostek należących do różnych frakcji. Jednak dostępność jednostek dla kompanii najemniczych drastycznie spada, i stanowi zawsze połowę dostępności ogólnej zaokrąglonej w dół. Jednostki z nieograniczoną dostępnością ogólną mają dostępność najemniczą 4, zaś jednostki z dostępnością ogólną 1 mają dostępność najemniczą 0. Specjalna zasada Kompanii Najemniczych mówi jednak, że za każde 200 punktów limitu punktowego armii Kompania może wystawić w swych szeregach jednostkę o dostępności ogólnej 1.

Przykład: w 400-punktowej armii można wystawić jednego Hac Tao (dostępność ogólna 1) i jednego członka Gwardii Szwajcarskiej (dostępność ogólna 1) i żadnych więcej jednostek z dostępnością ogólną 1. Oczywiście nie można też podnieść dostępności powyżej ogólnej i np. wystawić dwóch Hac Tao czy Gwardzistów Szwajcarskich.

Bohaterowie specjalni (tacy jak Uxia McNeil, Ko Dali itd.), którzy nie mają statusu najemnika, nie mogą wejść w skład Kompanii najemniczej.

Jedynie armie celowo stworzone przez gracza na zasadach Kompanii Najemniczej mogą wystawiać jednocześnie żołnierzy należących do różnych frakcji. Zwykle regularne armie (np. PanOceanii czy Ariadny) tworzy się wyłącznie z jednostek jednej frakcji, choć także one mogą mieć w swych szeregach najemników (np. Piratów Yuan Yuan).

W skład Kompanii Najemniczej nie mogą wchodzić obcy z Połączonych Armii. Również Połączone Armie nie mogą korzystać z usług jednostek z jakichkolwiek ludzkich armii.

- **SWC (Support Weapon Cost)** – koszt broni specjalnej. Broń specjalna to nadprogramowe wyposażenie, przekraczające standardy uzbrojenia danej jednostki: ciężkie karabiny maszynowe, karabiny snajperskie itp. Za każde 50 punktów limitu punktowego armii oddział dysponuje 1 punktem SWC, i tak na przykład, armia na 300 punktów będzie miała do dyspozycji 6 SWC. Koszt SWC jest wyszczególniony w każdej opcji uzbrojenia, która go wymaga. Poszczególne opcje wyposażenia mają różny koszt SWC np. Fizylier wyposażony w zwykły karabin combi rifle ma koszt SWC równy 0, a ten sam Fizylier wyposażony w HMG, czyli ciężki karabin maszynowy, wymaga wydania 1 punktu SWC.
- **Dowódca (Lieutenant)**. Po tym, jak skład armii zostanie ustalony, jedna z figurek musi zostać wybrana Dowódcą oddziału. Tylko jednostki posiadające opcję Dowódcy mogą zostać wybrane do pełnienia tej funkcji za odpowiedni koszt SWC. Niektóre opcje Dowódcy przed swoim kosztem znak +. Oznacza to, że wybranie tej jednostki Dowódcą powoduje dodanie dodatkowych SWC do puli. Na przykład oznaczenie +1 SWC oznacza, że do zwykłej puli SWC dodany zostanie dodatkowy 1 punkt.

Dowódca powinien znajdować się na polu walki od początku bitwy. Jeśli na początku tury na stole nie ma Dowódcy, oddział jest w sytuacji Utraty dowódcy, z czym wiąże się nieprzyjemne reperkusje, dokładne opisane w sekcji „Morale i dowodzenie”.

- **Grupy bojowe**. Jeśli liczb figurek w armii przekroczy 10, musi być ona podzielona na Grupy Bojowe. Gracz wybiera liczbę figurek wchodzących w skład każdej z grup, która nie może jednak nigdy przekroczyć 10. Składu Grup bojowych nie można zmieniać w czasie walki, nie wolno też przekazywać pojedynczych figurek ani nawet rozkazów z jednej grupy do drugiej. Każda Grupa posiada własną Pulę Rozkazów, która nie może być transferowana na inne jednostki.

Statystyki jednostek

Statystyki to seria wartości liczbowych, określających podstawowe cechy każdej figurki. Wartości te wykorzystywane są podczas wykonywania określonych działań, określając szanse, jakie dana figurka ma na odniesienie sukcesu, czyli np. trafienie przeciwnika lub uniknięcia ataku. Figurki w Infinity opisywane są następującymi cechami:

Ruch (MOV, Movement) określa ilość cali, jaką dana jednostka jest w stanie przebyć w ciągu jednego rozkazu.

Tabela ruchu	
Wartość ruchu (MOV)	Przykład jednostki o takiej wartości MOV
8/8	Lekki pojazd
8/6	Motor
6/6	Antypody, Ciężki pojazd
6/4	T.A.G.i i Remote'y
4/4	Lekka piechota, Zwiadowcy, Harcownicy
4/2	Średnia i Ciężka piechota
2/2	Minimalny ruch

Walka wręcz (CC, close combat): CC określa umiejętności żołnierza w walce wręcz.

Umiejętności strzeleckie (BS ballistic skill): BS określa, jak dobrze dana jednostka radzi sobie z obsługą broni palnej.

Atletyka (PH, Physique): PH określa fizyczne predyspozycje figurki: jej zręczność, siłę i koordynację. Współczynnik jest wykorzystywany głównie podczas uników, wspinaczki rzucania granatami i innych czysto fizycznych akcji. Żołnierz, który ma wyższą wartość PH, może nieść na plecach żołnierza o niższej wartości.

Siła woli (WIP Will power) określa ogół psychicznych cech figurki, jej spostrzegawczość i inteligencję. Wykorzystywany jest podczas prób wykrywania, hakowania lub leczenia/naprawy.

Pancerz (ARM Armour) ten współczynnik określa rodzaj pancerza, w jaki wyposażona jest dana jednostka. Im wyższa wartość pancerza, jest on skuteczniejszy i tym większą zapewnia obronę przed atakami wroga.

Ośłona Biotechnologiczna (BTS Biotechnological Shield) zapewnia ochronę przed bronią ABC (atomową,biologiczną,chemiczną) jak również przed innymi atakami o podobnej naturze: atakiem nanotechnologicznym, elektromagnetycznym i próbami hakowania.

Rany (W Wounds) symbolizują siły życiowe żołnierza i ilość obrażeń, jakie jest w stanie znieść zanim zginie.

Struktura (STR Structure) jest odpowiednikiem współczynnika Rany (W) dla jednostek mechanicznych, jak pojazdy i T.A.G.i. Tyle właśnie obrażeń mogą znieść takie jednostki, zanim zostaną zniszczone.

Dostępność (AVA Availability) ten współczynnik określa, ile jednostek danego typu może wejść w skład armii. Sprawdź też zasady Dostępności najemniczej i tworzenia Kompanii najemniczych powyżej.

SWC (Support Weapon Cost) dodatkowy koszt specjalnej broni w punktach SWC, który należy zapłacić, aby wyposażyc jednostkę w np. karabin snajperski lub inną broń specjalną.

Koszt (C Cost) koszt jednostki w punktach, który trzeba zapłacić aby wcielić ja w szeregi swojego oddziału.

Charakterystyki

Zestaw cech wynikających z wyszkolenia i charakteru jednostki, determinujących jej zachowanie na polu walki. Ich działanie wyszczególnione jest w sekcji Charakterystyk.

Zdolności specjalne

Efekt specjalnego treningu, jaki przeszły konkretne jednostki, który umożliwia im korzystanie ze zdolności niedostępnych dla zwykłych żołnierzy, jak chociażby maskowanie lub użycie spadochronów. Lista zdolności specjalnych znajduje się w odpowiedniej sekcji podręcznika.

Uzbrojenie i wyposażenie

To ogół broni i innego wyposażenia, jakie żołnierze biorą ze sobą do walki. Karabiny, apteczki, sprzęt hakerski. Ich działanie jest opisane w sekcji dotyczącej wyposażenia.

Linia ognia i Strefa kontroli

Linia ognia (Line of fire, LoF)

Linia ognia nazywamy prostą, poprowadzoną od środka podstawki atakującego modelu do celu. Jeśli na tej linii znajduje się przeszkoda terenowa całkowicie zasłaniająca cel, linia ognia jest zablokowana i do takiego celu nie można strzelać. Jeśli widoczna jest przynajmniej głowa lub część ciała o podobnej wielkości, figurka może zostać ostrzelana. Nie strzelamy do broni, płaszczy itd. Figurki mają 180 stopni pola widzenia. Linia ognia może być wyprowadzona tylko, jeśli cel znajduje się w polu widzenia. Inne modele, podobnie jak elementy scenerii i inne obiekty na polu bitwy, blokują linię ognia.

W Infinity linia ognia przeprowadzana jest w obie strony stosując się do zasady „skoro ty mnie widzisz, ja również cię widzę”. Jeśli model może przeprowadzić linię ognia do swojego celu, cel również może przeprowadzić do niego linię ognia (o ile tylko model znajduje się w jego polu widzenia).

Z racji ustawienia terenu lub położenia figurek ustalenie linii ognia może być czasem dość trudne. Dobrym pomysłem jest po prostu popatrzeć na pole walki zza pleców figurki mniej więcej na wysokości jej głowy i stwierdzić, czy cel jest z tej perspektywy widoczny. Innym pomysłem jest przeciągnięcie linii ognia pomiędzy figurkami przy pomocy miarki lub linijki. Jeśli nic nie zakłóca przebiegu taśmy mierniczej, linia ognia nie jest zablokowana.

Jednostki mające zablokowaną linię ognia nie mogą atakować, chyba że dysponują bronią, która pozwala na prowadzenie Ognia parabolicznego (więcej o ogniu parabolicznym w sekcji dotyczącej broni palnej) lub posiada amunicję kierowaną (guided ammo).

Graczowi nie wolno strzelać do własnych figurek, a własne i wrogie figurki, które znajdują się na linii ognia blokują ją uniemożliwiając ostrzelanie celów znajdujących się bezpośrednio za nimi. Wyjątkiem jest oczywiście sytuacja, gdy zasłaniana figurka jest większa od zasłaniającej.

Figurki w walce wręcz także blokują linię ognia. (zobacz sekcję walki wręcz: strzelanie do figurek w walce wręcz)

Strefa kontroli (Zone of control ZoC)

Tylne sensory zamontowane na pancerzu jednostki bądź po prostu zmysł słuchu, wzmocniony bądź nie, umożliwiają jednostce wykrycie zagrożeń znajdujących się w promieniu 8 cali od niej. Ta ośmiocalowa strefa zwana jest dalej Strefą kontroli lub ZoC.

Jeśli jakiś przeciwnik wejdzie w zasięg bądź będzie działał w strefie kontroli, ale znajduje się w miejscu, do którego nie można poprowadzić linii ognia (np. za jej plecami lub za osłoną blokującą całkowicie linię ognia), figurka może zareagować jedynie obracając się w miejscu tak, by uzyskać linię ognia do przeciwnika (można także użyć niektórych zdolności specjalnych jak hakowanie). Jednostka po prostu usłyszała jakiś hałas i odwróciła się by sprawdzić, co się dzieje. Jeśli jednostka posiada jakieś wyposażenie lub zdolność specjalną pozwalającą jej działać bez konieczności przeprowadzenia linii ognia, może skorzystać z tego sprzętu lub zdolności zamiast wykonywać obrót.

Zasady gry

Rzuty kośćmi

Rzuty kością wykonywane są, aby stwierdzić czy model odniósł sukces w wykonywanej akcji, i np. trafił swój cel albo wykrył zamaskowanego przeciwnika.

Są trzy rodzaje rzutów: standardowe, przeciwstawne i rzuty na pancerz. Wszystkie wykonywane są przy użyciu kości dwudziestościennej, dalej zwanej k20. Aby określić, czy działanie zakończyło się sukcesem, rzuć k20 i porównaj wynik z wartością odpowiedniej cechy. Jeśli na kości wypadł wynik niższy lub równy tej wartości, miniaturowi udaje się osiągnąć sukces.

W niektórych przypadkach wartość cechy zmieniają modyfikatory, czyli określone liczby dodawane lub odejmowane od podstawowej wartości. Modyfikator wskazuje na to, że konkretne zadanie jest prostsze lub trudniejsze niż zwykle, z uwagi na dodatkowe okoliczności. Np. zasięg od celu wpływa na celność strzału: im cel jest dalej, tym trudniej go trafić, co odzwierciedla ujemny modyfikator za zasięg odejmowany od wartości BS strzelającego. Modyfikatory dotyczą następujących okoliczności:

- Dystans – odległość od celu modyfikuje wartość BS podczas strzelania i WIP przy wykrywaniu.
- Osłona – modyfikuje szanse trafienia schowanego za osłoną celu i jego wartość pancerza (ARM)
- Zdolności i sprzęt – modyfikuje wiele cech w różnych sytuacjach, sprawdź sekcję dotyczącą zdolności specjalnych i wyposażenia.
- Inne – wszelkie modyfikatory nie mieszczące się w powyższych kategoriach.

Ponadto jeśli na k20 uzyskany zostanie wynik równy dokładnie wartości testowanej cechy wraz z modyfikatorami, oznacza to sukces krytyczny. Krytyczny sukces oznacza, że akcję udało się przeprowadzić w sposób naprawdę perfekcyjny – gratulacje.

Należy zawsze pamiętać o zastosowaniu wszystkich modyfikatorów przed rzutem. Sukces krytyczny uzyskamy, jeśli na kości wypadnie wynik równy zmodyfikowanej wartości cechy, jeśli więc podstawowa wartość cechy wynosi 10, a sytuacja wymaga zastosowania modyfikatora -3, sukces krytyczny uzyskamy rzucając na kości dokładnie 7.

Jeśli wartość cechy wraz z modyfikatorami lub bez przekracza 20, cecha liczy się jako 20 a dodatkowe punkty zwiększają szansę uzyskania krytycznego sukcesu. Przykład: dla cechy równej 19 sukces krytyczny uzyskujemy, gdy na kostce wypadnie dokładnie 19. Podobnie dla cechy równej 20 na kostce musi wypaść dokładnie 20. Natomiast przy wartości cechy równej 22 krytyczny sukces uzyskuje się przy wyniku 20, jednak 2 dodatkowe punkty oznaczają zwiększenie szansy na krytyczny sukces o 2 oczka, a więc zarówno 20, 19 jak i 18 są wynikami, które oznaczają krytyczny sukces.

Kategoria błędu (Failure category, FC) to liczba oczek, o którą wynik na kostce przekroczył wartość wymagającą do odniesienia sukcesu. Na przykład, jeśli cecha z modyfikatorami wynosi 14, a na kostce wypadnie 16 oznacza to test nieudany o dwa oczka, czyli o Kategorii błędu 2.

Ponadto, jeśli wartość negatywnych modyfikatorów przekroczy wartość odpowiedniej cechy modelu, oznacza to automatyczną porażkę w teście i rozkaz bądź akcja zostaje zmarnowana bez jakiegokolwiek efektu. Przykład: model z wartością cechy BS równą 11 wykonujący ostrzał paraboliczny na maksymalnym dystansie broni (łączny modyfikator -12).

Typy testów umiejętności:

Standardowy:

Standardowy test przeprowadzamy, jeśli figurka przeprowadza akcję, w której testuje wyłącznie własne umiejętności, ponieważ nikt jej bezpośrednio nie przeszkadza. (np. użycie zdolności Sensor do wykrycia zakamuflowanych wrogów w najbliższym otoczeniu). Jeśli wynik na kostce jest niższy lub równy wartości testowanej cechy, akcja kończy się sukcesem. Pamiętaj, aby zastosować wszystkie modyfikatory.

Przykład: Fyzylir Angus ma umiejętności strzeleckie (BS) równe 12, więc aby trafił przeciwnika, na kości musi wypaść 12 lub mniej. Ponieważ jednak jego cel znajduje się za osłoną, Angus otrzymuje dodatkowy modyfikator -3 do strzelania, co oznacza, że trafi swój cel jedynie, jeśli na kostce wypadnie 9 lub mniej ($12-3=9$).

Przeciwstawny:

Testu przeciwstawnego używa się w momencie bezpośredniej konfrontacji między dwoma figurkami, aby ustalić, która z nich zareaguje szybciej, skuteczniej wykona swoje zadanie i w efekcie pokona przeciwnika. Obaj gracze rzucają kośćmi porównując wyniki z wartościami testowanych cech, stosując oczywiście wszystkie konieczne modyfikatory. Następnie wyniki są porównywane według następujących reguł:

1. Żaden z graczy nie uzyskał sukcesu – zatem żadna z figurek nie osiągnęła swojego celu
2. Jeden z graczy osiągnął sukces, drugi nie – gracz, który rzucił sukces, osiągnął swój cel
3. Oba rzuty są udane – w takiej sytuacji wygrywa ten z graczy, który uzyskał wyższy wynik na kości. Ponieważ jego umiejętności okazały się wyższe, jego cel jest osiągnięty, a sukces przeciwnika jest negowany.
4. Oba rzuty są udane, lecz jeden z graczy uzyskał krytyczny sukces – zwycięża gracz z krytycznym sukcesem, nawet, jeśli sukces drugiego gracza oznaczał wyższy wynik na kości
5. Oba rzuty to sukcesy krytyczne – ponownie zwycięża wyższy wynik na kości
6. Oba rzuty są sukcesami i mają taki sam wynik na kostce (także w wypadku sukcesów krytycznych) – wygrywa gracz, którego figurka miała wyższą wartość testowanej cechy (po uwzględnieniu modyfikatorów), jeśli nadal oznacza to remis, żadna z figurek nie odniosła sukcesu, a rozkaz przepada.

Rzuty przeciwstawne przeprowadza się w momencie, gdy dochodzi do bezpośredniego starcia dwóch figurek i każda z nich, jedna korzystając z normalnego rozkazu, druga z automatycznej reakcji (ARO), próbują zrobić coś, co wpływa na powodzenie działań przeciwnika. Na przykład, gdy obie figurki strzelają do siebie lub jedna atakuje w walce wręcz, a druga próbuje uniknąć tego ataku.

W teście przeciwstawnym zwycięzca neguje akcję przeciwnika. Na przykład chybiają strzały (nie są umieszczane na stole wzorniki wybuchu granatów, broń o ograniczonej liczbie strzałów jak Panzerfaust wyczerpuje jeden ładunek bez jakiegokolwiek efektu), a ruch przy Uniku w ARO nie jest wykonywany.

Rzuty przeciwstawne mogą być również wykonywane przez więcej niż dwie figurki.

Przykład: Rzut przeciwstawny w sytuacji jeden na jednego.

Zhanshi Wen Liu dostrzega swojego przeciwnika: Fizyliera Angusa, i decyduje się do niego strzelić. Zużywa rozkaz i używa swojej wartości BS, aby ustalić, czy trafił. Angus decyduje się zareagować (ARO) próbą uniknięcia ataku i schować się za pobliską osłoną. Następuje rzut przeciwstawny BS strzelającego Zhanshi i PH unikającego Fizyliera. Wen Liu (BS 11) wyrzucił na kostce 3, a Angus (PH 10) uzyskuje wynik 8. Oba rzuty zakończyły się sukcesem, lecz zwycięsko wychodzi z tej potyczki Angus, ponieważ uzyskał wyższy wynik. Tak więc dzielny Fizylier w zręcznym uniku przetacza się za osłonę, podczas gdy kule z karabinu Zhanshi gwiżdżą mu nad głową.

Przykład: Rzut przeciwstawny w sytuacji dwóch na jednego.

Fizylierka Silva wyposażona w ciężki karabin maszynowy strzela pełną serią w dwójkę Zhanshi: Wen Liu i Jang Qi. Zhanshi używają swoich reakcji (ARO) by odpowiedzieć ogniem. Silva rozdziela strzały z karabinu (4, bo wartość serii dla karabinu wynosi 4) równo pomiędzy dwa cele. Ponieważ nie jest to aktywna tura Zhanshi, a jedynie automatyczna reakcja, wartość serii karabinów Zhanshi jest zredukowana do 1 strzału. Przeprowadzane są dwa rzuty przeciwstawne: Silva z

dwoma strzałami przeciwko Wen Liu z jednym i podobny rzut Silva kontra Jang Qi. W pierwszym rzucie Silva (BS 12) uzyskuje 16 (pudło) i 6 (trafienie) a Wen Liu 8 (trafienie) i to on trafia Fizylierkę (pierwszy strzał Silvy nie trafił, a drugi, trafiony, miał wartość niższą niż jego trafienie na 8). Następnie rozstrzygany jest drugi rzut przeciwny, w którym Silva uzyskuje 10 (trafienie) i 11 (kolejne trafienie), a Jang Qi rzuca 3 – odniósł sukces, ale wynik na kostce jest niższy od sukcesów Silvy, w związku z czym otrzymuje 2 trafienia. Teraz Jang Qi musi wykonać dwa rzuty na pancerz, a Fizylier Silva jeden.

Przykład: Ponownie sytuacja dwóch na jednego, tym razem jeden rzut przeciwny i jeden standardowy

Silva ponownie strzela do Zhanshi, tym razem jednak koncentrując ogień na Wen Liu, podczas gdy zarówno Wen Liu, jak i Jang Qi, odpowiadają ogniem. Wymianę ognia między Silvą i Wen Liu rozstrzyga się przy pomocy rzutu przeciwnego, ponieważ oboje strzelają do siebie. Ponieważ jednak Silva nie strzela do Jang Qi, jej odpowiedź oznacza rzut standardowy. Silva rzuci czterema kośćmi, Wen Liu zaś jedną próbując uzyskać wyższy rezultat w rzucie przeciwnym, natomiast Jan Qi po prostu strzeli do Silvy, próbując rzucić na kostce mniej niż 11 (tyle wynosi jej BS). Ponieważ nie jest celem ataku i musi jedynie testować własne umiejętności strzeleckie, stosuje się rzut standardowy.

Tura gracza i tura gry

Infinity jest grą w systemie turowym: każdy gracz ma swoją turę, po której następuje tura przeciwnika. W Infinity obaj gracze mogą działać w dowolnej turze, lecz jeden z nich zawsze będzie graczem aktywnym, a drugi reagującym. Aktywny gracz może aktywować i poruszać swoje figurki, podczas gdy reagujący może jedynie odpowiadać na te ruchy i działania. Gdy aktywny gracz wyczerpie swoją pulę rozkazów, jego tura się kończy i jego przeciwnik staje się aktywnym graczem.

Tura gry to okres zawierający w sobie tury obu graczy, następujące po sobie w określonym porządku, zdeterminowanym przez rzut na inicjatywę na początku gry. Na przykład, jeśli zaczynał gracz 1, tura gry obejmuje turę tego gracza i turę jego przeciwnika.

Rozkazy i pula rozkazów

W Infinity możliwości armii w zakresie manewrowania i działań bojowych mierzone są przy użyciu ilości rozkazów. Rozkaz daje możliwość aktywowania figurki, przemieszczenia jej lub zaatakowania przeciwnika. Im więcej rozkazów znajduje się w puli rozkazów danej armii, tym większe ma ona możliwości taktyczne.

Każdy model wystawiony na polu bitwy dostarcza jeden rozkaz. Ogół rozkazów dostarczonych przez poszczególne figurki w armii to tzw. pula rozkazów. Jeśli gracz wystawia do bitwy 12 modeli, w jego puli znajdzie się 12 rozkazów, gracz z 7 modelami będzie miał ich tylko 7. Pamiętaj, że rozkazy nie mogą być przekazywane między poszczególnymi Grupami bojowymi.

Pula rozkazów obrazuje zdolność armii do podejmowania działań bojowych. Aktywny gracz może przeznaczyć dowolną ilość rozkazów z puli na dowolny model w swojej armii aż do wyczerpania puli rozkazów, kiedy jego tura się kończy i pałeczkę przejmuje jego przeciwnik. Gracz może wydać całą pulę rozkazów, może też oddać inicjatywę przeciwnikowi nawet, jeśli w puli pozostały mu jeszcze rozkazy. Nie ma limitu rozkazów, jakie może otrzymać jedna figurka, poza tym wyznaczanym przez liczebność Grupy bojowej. Gracz może aktywować modele w dowolnej kolejności, może aktywować jeden model, następnie wydać jeden lub kilka rozkazów na inny, a następnie ponownie aktywować pierwszy model. Wszystkie nie zużyte rozkazy przepadają i nie mogą być wykorzystane w kolejnej turze.

Przykład: gracz wystawił w swoim oddziale 7 figurek, ma więc 7 rozkazów w puli. Może wydać każdej z figurek po jednym rozkazie, ale może też wydać wszystkie 7 jednej z nich, lub na przykład 4 jednej, a pozostałe 3 innej.

Pula rozkazów obliczana jest od nowa na początku każdej aktywnej tury danego gracza, więc jeśli straci on jakiś model, traci także rozkaz, który model ten przekazywał do puli rozkazów.

Jedynie jednostki znajdujące się na stole, lub reprezentowane przez znaczniki (takie jak Kamuflaż lub Impersonacja), mogą przekazywać rozkazy do puli. Modele czekające na desant powietrzny, wystawione w trybie ukrytego wystawienia (hidden deployment) lub z innych przyczyn nieobecne na stole nie przekazują swojego rozkazu do puli.

Po wydaniu Rozkazu model może zostać aktywowany i wykonać dostępne dla niego Akcje. Akcje opisują każde z działań, jakie może podjąć figurka. Dzielą się na akcje krótkie, akcje ruchu i akcje przedłużone. W ciągu trwania jednego rozkazu figurka może wykonać jedną akcję przedłużoną, jedną akcję krótką i jedną akcję ruchu lub dwie akcje ruchu.

Typy akcji:

Istnieją 3 typy akcji:

Akcje krótkie: Akcja krótka może być wykonana jako samodzielny rozkaz lub połączona z Akcją ruchu w ramach jednego rozkazu. Nie można wykonać w ciągu jednego rozkazu dwóch akcji krótkich. (np. można poruszyć się i strzelić w ramach jednego rozkazu, ale nie można strzelić i np. rzucić granatem lub strzelić, po czym strzelić ponownie).

Akcja ruchu: W ramach jednego rozkazu można wykonać jedną akcję ruchu, dwie takie same akcje ruchu, dwie różne akcje ruchu (np. skok i wspinaczka) lub dowolną kombinację akcji ruchu i akcji krótkiej.

Akcja przedłużona: Akcja przedłużona zajmuje pełny rozkaz i nie może być łączona z żadną inną akcją.

Akcje ruchu	Akcje krótkie	Akcje przedłużone
mogą być użyte w ARO:	mogą być użyte w ARO:	nie mogą być użyte w ARO
Obrót	Alarm	Desant powietrzny
Wspinaczka	Strzał (BS)	Atak: strzał na wyczucie
Wykrywanie	Atak w walce wręcz (CC)	Atak: taranowanie
Wyjście/zajście z pojazdu	Atak: Sepsitor	Atak: ogień zaporowy
Powstań	Unik	Atak: strzał paraboliczny
Padnij	Hakowanie	Zamaskowanie
Skok	Sensor	Skradanie się
Ruch	nie mogą być użyte w ARO:	Hakowanie desantu powietrznego
Skorzystanie z pojazdu	Atak: namierzanie celu	
Otwórz/zamknij	Koma	
	Leczenie	
	Naprawa	
	Regeneracja	
	Reset	
	Pierwsza pomoc/ Auto-leczenie	

W ramach 1 rozkazu figurka może:

1. Połączyć dwie akcje ruchu, np. Ruch+Ruch, Wspinaczka+Ruch lub Ruch+Padnij.
2. Połączyć akcję ruchu z akcją krótką w dowolnej kolejności, np. Ruch+Strzał, Ruch+Unik, Wykrywanie+Alarm albo Strzał+Padnij.
3. Wykonać pojedynczą akcję przedłużoną, np. Skradanie, Maskowanie lub Strzał na wyczucie.
4. Wykonać pojedynczą akcję krótką lub akcję ruchu, np. Strzał, Wykrywanie lub Unik.

Wszystkie akcje wykonywane w ramach jednego rozkazu są uznawane za wykonane niemal jednocześnie, więc jeśli model wykonuje akcję Ruch+Strzał, strzały mogą paść przed ruchem, po ruchu lub w dowolnej pozycji znajdującej się na trasie modelu. Jedynym zastrzeżeniem jest to, że cała seria musi zostać wystrzelona z jednego konkretnego punktu, nie można więc np. poruszyć się oddając po jednym strzale z trzech różnych pozycji na trasie ruchu.

Zauważ, że rozkaz zawsze zostanie doprowadzony do końca, a więc jednostka zakończy ruch dokładnie w miejscu, które zadeklarowała jako końcowy punkt ruchu, nawet jeśli w międzyczasie została trafiona, i jest nieprzytomna lub martwa.

Jedynym wyjątkiem od powyższej reguły jest walka wręcz, która zawsze zatrzymuje ruch modelu w miejscu, gdzie zaatakował lub został zaatakowany.

Niedozwolone jest dokonywanie jakichkolwiek pomiarów odległości przed zadeklarowaniem rozkazu.

Automatyczna reakcja (ARO od Automatic Reaction Order)

Nie tylko figurki należące do aktywnego gracza mogą działać w jego turze. Jego przeciwnik może reagować na wydawane przez niego rozkazy, ale **jedynie na właśnie aktywowane figurki**. Jedna reakcja przysługuje na jeden wydany figurce rozkaz, nie zaś na poszczególne akcje, a więc jeśli figurka rusza się i strzela w ramach jednego rozkazu, przeciwnik otrzyma jedno ARO, nie dwa.

Aby zareagować na rozkaz wydany przez przeciwnika, model reagującego gracza musi spełniać zwykłe wymagania dla wykonania konkretnej akcji. Na przykład, aby strzelić do przeciwnika, musi go widzieć i mieć czystą linię ognia (LoF). Jeśli chce hakować cel musi znajdować się w jej Strefie kontroli (ZoC).

Reakcje, zwane też ARO, muszą zostać zadeklarowane bezpośrednio po tym, jak aktywny gracz zadeklaruje swoją Akcję przedłużoną lub pierwszą rozkazu. Figurka może zareagować tylko na pierwszą podjętą przez przeciwnika Akcję, nie otrzymuje szansy na zareagowanie ponownie na drugą Akcję rozkazu, nie może też zmienić raz zadeklarowanej reakcji. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy miniatúrka podczas wykonywania drugiej akcji wejdzie w pole widzenia figurki przeciwnika, która nie widziała jej podczas wykonywania pierwszej akcji – w takim wypadku otrzyma ona możliwość zadeklarowania ARO po drugiej akcji przeciwnika.

Nie da się zareagować na ARO. ARO deklaruje wyłącznie gracz reagujący, gracz aktywny może wyłącznie zadeklarować drugą część rozkazu i przystąpić do jego wykonania.

ARO i rozkaz, na który odpowiada są uznawane za symultaniczne. Aby rozstrzygnąć, która z akcji powiodła się, konieczny jest za każdym razem rzut przeciwstawny (np. jeśli jedna z figurek strzela, a inna próbuje unikać bądź też jedna hakuje, druga zaś odpowiada ogniem). Jeśli któraś z akcji nie wymaga rzutu (np. Alarm), rzut przeciwstawny nie będzie potrzebny. Zastąpi go rzut standardowy. Podobnie, jeśli reagujący model może wykonać ARO, ale sam nie jest celem żadnego ataku ani innej akcji (np. aktywny model znajduje się w polu widzenia 2 wrogich jednostek, ale strzela tylko do jednej, więc druga, nie będąca celem ataku, reaguje na niego przy pomocy rzutu standardowego).

ARO wykonywane są jednocześnie, a nie kolejno. Jeśli więc np. dwie figurki mogą zareagować na marker camo, obydwie mogą go jedynie wykrywać. Zadeklarowanie wykrywania jednym modelem i strzelania drugim jest niemożliwe, ponieważ ARO wykonywane są w jednym i tym samym momencie, a nie w kolejności.

Nie ma limitu modeli, które mogą zareagować na działania aktywnej jednostki przeciwnika. Wszystkie figurki, które ją widzą, mogą przeprowadzić ARO.

Reagować można jedynie na modele. Pociski i granaty nie są uznawane za modele i nie można na nie reagować (oprócz hakowania pocisków kierowanych). Zareagować można jedynie na model strzelający z granatnika lub wyrzutni raket, o ile znajduje się on w polu widzenia.

Jako reakcję automatyczną można zadeklarować dowolną akcję ruchu. Każdy ruch wykonany w ARO jest uznawany za Unik, i będzie wymagał testu standardowego lub przeciwnastawnego Atletyki (PH).

Nie wszystkich akcji można używać w ARO. Sprawdź tabelę powyżej, by sprawdzić, które z nich mogą, a które nie mogą być w ten sposób użyte.

ARO w walce wręcz. Jeśli dwie figurki stykają się podstawkami, są uznawane za zaangażowane w walkę wręcz. W wypadku walki wręcz jedyną możliwą reakcją jest atak lub unik.

ARO przeciw znacznikom camo i Impersonacji. Jedynym ARO jakie można zadeklarować przeciw znacznikom camo, TO camo i impersonacji jest wykrywanie lub obrót. Jednak zakamuflowane jednostki stanowią kolejny wyjątek od reguły mówiącej, że ARO należy zadeklarować po pierwszej akcji podjętej przez aktywny model. W wypadku znaczników można poczekać aż model zadeklaruje drugą akcję i jeśli spowoduje ona utratę statusu znacznika, można odpowiednio zareagować np. strzelając lub unikając. Zasada ta nie neguje przewagi wynikającej z zasad kamuflażu i Impersonacji.

Sekwencja wykonywania rozkazu

1. Wybierz figurkę, której wydasz rozkaz
2. Zadeklaruj pierwszą akcję rozkazu lub akcję przedłużoną, którą chcesz wykonać.
3. Modele, których pole widzenia przecinasz lub w których strefie kontroli się znajdziesz, mogą zadeklarować, jak zareagują w ARO.
4. Zadeklaruj drugą akcję rozkazu (jeśli chcesz jakiejś użyć)
5. Modele, które nie miały linii ognia w pierwszej akcji a mają ją w drugiej, deklarują ARO.
6. Obaj gracze rzucają odpowiednimi kostkami i ustalają efekty.

Przykład: Zhanshi Wen Liu otrzymuje rozkaz i deklaruje, że w pierwszej akcji rozkazu przemieści się o swoją pierwszą wartość ruchu w calach. Trasa jego ruchu przecina linię ognia Fizyliera Angusa, który decyduje się użyć automatycznej reakcji, by do niego strzelić. Teraz Wen Liu może zadeklarować drugą akcję swojego rozkazu. Decyduje się strzelać do Angusa, co wymusza następnie test przeciwnastawny BS. Kości zostają rzucone i okazuje się, że Angus pokonał Wen Liu, który otrzymał ranę i leży nieprzytomny na polu bitwy w miejscu, w którym kończyć się powinien jego zadeklarowany ruch. Obok niego należy położyć znacznik ran.

Przykład: Fizylier Silva otrzymuje rozkaz i deklaruje pierwszą akcję: Ruch. Gdy przecina linię ognia dwójki Zhanshi: Wen Liu i Jang Qi, oboje decydują się strzelać do Fizyliera. Silva w drugiej akcji decyduje się odpowiedzieć ogniem i dzieli serię swojego karabinu (wynoszącą 3) pomiędzy oba cele, dwa strzały w Wen Liu, jeden w Jang Qi. Strzelając do Wen Liu Silva pudłuje pierwszym strzałem, ale drugi okazuje się celny, Wen Liu musi zrobić test pancerza. Konfrontacja z Jang Qi wypada gorzej i tym razem to Silva zostaje trafiona musi zdać test pancerza. Zarówno Wen Liu jak i Silva oblewają swoje testy i nieprzytomni padają na ziemię.

Specjalny rozkaz Dowódcy

Porucznik jako dowódca oddziału posiada specjalny rozkaz, który może być wydany jedynie jemu. Nie należy on do puli rozkazów, to dodatkowy rozkaz Dowódcy.

Porucznik może przeznaczyć ten rozkaz na własne działania i w tym wypadku działa on dokładnie tak, jak każdy inny rozkaz, lecz fakt jego użycia może pozostać tajemnicą, by zachować w sekrecie który z modeli jest dowódcą.

Dowódca może także wydać specjalny rozkaz, aby automatycznie zdać dowolny test morale, zarówno swój jak i swoich podkomendnych.

Jedynie jednostki, które posiadają w swoich profilach opcję zostania Dowódcą, mogą zostać wyznaczeni do tej funkcji. Niektóre modele, jeśli zostaną wybrane na Dowódcę, powodują dodanie dodatkowych SWC (+1 lub +2) do puli uzyskanej w zwykły sposób (1 SWC na każde 50 punktów limitu punktowego armii). Na całą twoją armię przypada tylko jeden Dowódca.

Rozstawienie i Inicjatywa

Rozstawienie

Rozstawienie i inicjatywa są rozstrzygane poprzez rzut kością na początku gry, w systemie „rozstawienie lub rozpoczęcie”. Przed rozpoczęciem gry gracze muszą wykonać rzut przeciwstawny, korzystając z cech WIP swoich dowódców. Zwycięzca ma możliwość wybrania kolejności rozstawienia lub kolejności rozpoczęcia gry. Wybierając jedną z dwóch opcji, drugą pozostawia przeciwnikowi.

Jeśli gracz wybierze opcję rozstawienia, może też zdecydować, po której stronie pola bitwy znajdować się będzie jego strefa rozstawienia, jak również który z graczy wystawi swoje jednostki jako pierwszy.

Każdy z graczy może podczas rozstawienia pozostawić jedną jednostkę w Rezerwie. Ta figurka zostanie wystawiona po tym, jak swój oddział umieści na stole przeciwnik, który następnie będzie mógł wystawić własną rezerwę.

Istnieją również pewne zdolności specjalne, które pozwalają wyposażonym w nie modelom uniknąć znalezienia się na polu bitwy od w fazie rozstawienia. (np. desant powietrzny i kamuflaż termo-optyczny).

Dowódcy polowi są kluczowym elementem w łańcuchu dowodzenia, więc Dowódca oddziału powinien znaleźć się na polu walki, nawet jeśli posiada którąś z powyższych zdolności. Inaczej jego oddział znajdzie się w sytuacji Utraty dowodzenia, która opisana jest w sekcji „Morale i dowodzenie”. Dowódca posiadający kamuflaż termo-optyczny może uniknąć takiej sytuacji, jeśli zrezygnuje z rozstawienia ukrytego, i zostanie wystawiony jako marker. Co prawda figurka nadal nie znajduje się na stole, ale znacznik jest wystarczającą jej reprezentacją.

Inicjatywa

Jeśli gracz wybierze opcję rozpoczęcia, decyduje, kto zacznie grę jako pierwszy.

Ustalona w ten sposób kolejność następujących po sobie tur graczy pozostanie niezmienną do końca gry.

Przykład rozstawienia: gracz PanOceanii posiadający w oddziale 12 modeli, wyznaczył na dowódcę Fizyliera Angusa (WIP 12). Jego przeciwnik, gracz Yu Jingu posiada 7 figurek a jego dowódca to Zhanshi Wen Liu (WIP 13). Obaj rzucają kostkami w teście przeciwstawnym, PanOceańczyk uzyskuje 7, gracz Yu Jingu 11. Obaj odnieśli sukces w teście, ale to gracz dowodzący siłami Yu Jingu wygrał test, ponieważ uzyskał wyższy wynik na kości będący nadal sukcesem. Teraz musi zdecydować, czy woli opcję Rozstawienia czy Rozpoczęcia. Wybór rozstawienia byłby interesujący, ponieważ prawa strona pola bitwy ma więcej kryjówek i osłon terenowych, co daje poważną taktyczną przewagę. Mimo wszystko gracz Yu Jingu jest wierny zasadzie „kto pierwszy uderza, uderza dwa razy” i wybiera opcję Rozpoczęcia, decydując, że będzie pierwszym aktywnym graczem. To oznacza, że gracz PanOceanii może wybrać opcję Rozstawienia i wybrać po której stronie stołu rozstawi swoje modele, jak również kolejność, w jakiej przeciwnicy będą wystawiać swoje oddziały. PanOceańczyk wybiera prawą stronę stołu, by skorzystać z przewagi, jaką daje większa ilość osłon terenowych i decyduje, że siły Yu Jingu rozstawią się na stole pierwsze.

Po dokonaniu tych wyborów, gracz Yu Jingu umieszcza 4 ze swoich figurek po lewej stronie stołu, zatrzymując jedną w rezerwie. Dwie pozostałe posiadają specjalną zdolność Desant powietrzny. PanOceańczyk wystawia 10 spośród swoich modeli na stole, zapisuje pozycję Croc-mana (który byłby jedenastym, ale posiada zdolność specjalną Kamuflaż termo-optyczny), i zatrzymuje dwunasty model w rezerwie, by wystawić go później. Następnie gracz Yu Jingu umieszcza na stole figurkę, którą pozostawił w rezerwie (pozostawiając swoje modele z Desantem powietrznym do rozstawienia podczas bitwy), po nim swoją ostatnią figurkę umieszcza na stole gracz PanOceanii. Teraz mogą zacząć.

Walka

Strzelanie

Walka strzelecka jest kwintesencją współczesnych działań zbrojnych. To podstawowa forma działań zaczepnych, podejmowanych przez żołnierzy by wyeliminować przeciwnika i odnieść zwycięstwo. Jedynie szczęściarze i ludzie wyjątkowo odważni potrafią przeżyć grad kul w ogniu bitwy.

Aby strzelać, figurka musi posiadać cechę umiejętności strzeleckie (BS), oraz mieć na wyposażeniu broń, która pozwala na walkę z dystansu. Ogromna większość modeli występujących w Infinity spełnia oba te kryteria.

Podsumowanie zasad strzelania
1. Wybierz cel
2. Sprawdź, czy masz linię ognia i czy nic jej nie blokuje.
3. Wydadź rozkaz lub ARO aby strzelić
4. Aby sprawdzić czy trafiłeś, rzuć jedną kostką k20 za każdy strzał w serii – ilość strzałów w serii (B od ang. Burst) jest przypisana do używanej broni, np. zwykły karabin ma B = 3, co oznacza, że w serii możesz oddać trzy strzały. Porównaj wyniki z cechą BS wraz z odpowiednimi modyfikatorami za odległość od celu i osłonę. Najczęściej konieczny jest test przeciwstawny, gdyż przeciwnik w większości wypadków reaguje na twój ostrzał. W innym przypadku wystarczy test standardowy. Zwycięzca tego testu trafi swego przeciwnika tyle razy, ile sukcesów osiągnął.
5. Każde trafienie oznacza dla celu ataku test pancerza. W tym celu musi on wyrzucić na kostce więcej niż wynosi siła broni, z której został trafiony. Do wyniku na kostce dodaje się wartość pancerza (ARM) modelu i modyfikator za osłonę, zaś końcowy wynik musi przekroczyć siłę broni przynajmniej o 1. Inaczej model dostaje ranę. Jeśli jednostka przeżyła, przeprowadza się test morale.
6. Ranna jednostka jest oznaczana jako nieprzytomna, lub, jeśli jest martwa, jest zdejmowana ze stołu. Nieprzytomne jednostki, które nie mają dostępu do Lekarza, Paramedyka, Regeneracji itp., i ich obecność na polu bitwy nie jest istotna z uwagi na inne zdolności, jak Szaber czy Miny, również można je zdjąć.

Gdy gracz zdecyduje, że jego figurka będzie strzelać do przeciwnika, mogą wystąpić trzy różne sytuacje:

1. Cel nie widzi strzelającego i w związku z tym nie otrzymuje ARO, aby zareagować (strzał w plecy, przez zasłonę dymną itd.). W takiej sytuacji strzelający musi przejść test standardowy strzelania. Wartość BS jest odpowiednio modyfikowana przez dystans do celu, osłonę i ewentualnie wyposażenie ochronne przeciwnika.
2. Cel widzi strzelającego i odpowiada na ostrzał ogniem, unikiem, hakowaniem lub przy pomocy Sepsitora. W tym wypadku stosuje się test przeciwstawny odpowiednich cech, stosując modyfikatory za dystans, osłonę, zdolności specjalne i sprzęt obu modeli.
3. Cel widzi strzelającego, ale reaguje przy pomocy akcji, która nie wymaga rzutu lub nie przeszkadza bezpośrednio w wykonaniu ataku. Sytuacja taka jest rozstrzygnięta dokładnie tak, jak w punkcie 1.

Wykonując rozkaz Ruch+Strzał model może wybrać dowolny punkt na trasie ruchu do oddania strzału. Przeważnie wybiera się taki punkt, który zapewnia maksymalnie dobry efekt – minimalną osłonę dla przeciwnika, odpowiedni dystans do celu i czystą linię ognia. To samo tyczy się strzałów oddanych w ARO – jeśli aktywny model choć przez moment w ciągu swojego ruchu np. opuści osłonę, ten właśnie moment można wykorzystać na oddanie do niego strzału.

Każdy model może strzelić tyle razy, ile wynosi wartość serii jego broni (atrybut B). Wartość serii waha się od 1, w przypadku granatników i wyrzutni rakiet, do 5, w przypadku Szybkostrzelnego Działa Szynowego. Gracz może wystrzelić pełną serię w pojedynczy model przeciwnika lub rozdzielić strzały w serii pomiędzy dostępne

cele w polu widzenia w dowolny sposób. Jedynym zastrzeżeniem jest to, że wszystkie strzały muszą zostać wystrzelone z jednego punktu na stole – nie można poruszać się oddając kilka strzałów z różnych pozycji.

W ARO wartość serii jest zawsze redukowana do 1. Jedynie zdolność specjalna Błyskawiczna reakcja i tryb Ognia zaporowego pozwalają strzelać pełną serią w ARO.

Dla wyjaśnienia: figurka aktywnego gracza, której wydano rozkaz strzelania, może oddać tyle strzałów, ile wynosi wartość serii jego broni (lub mniej, jeśli tak zdecyduje). Reagując na jego rozkaz figurka przeciwnika może oddać maksymalnie jeden strzał, niezależnie od wartości serii jego broni (lub użyć innej akcji jak Unik, Hakowanie itd.).

Jeśli cel bezpośrednio odpowiada na ostrzał, stosuje się test porównawczy, czyli aby trafić przeciwnika, figurka musi rzucić na kostce wynik niższy lub równy swojej odpowiednio zmodyfikowanej (dystans, osłona itd.) cesze, ale wyższy od sukcesów przeciwnika. W cel trafiają tylko te strzały z serii, które spełniają to kryterium.

Przykład: Wen Liu strzela z ciężkiego karabinu maszynowego do dwóch Fizylierów oddalonych o 6 cali od niego (modyfikator zasięgu: 0). Pierwszy z celów, Angus, odpowiada Unikiem, drugi, Estevez, strzela. Wen Liu decyduje się rozdzielić strzały w serii ($B = 4$) po równo, strzelając dwa razy do każdego z przeciwników. Wymagany jest rzut przeciwstawny, gdyż oba cele używają ARO, reagując bezpośrednio na ostrzał. Wen Liu strzelając do Esteveza uzyskał na kościach wyniki 7 i 15, i z wartością strzelania równą 11 (suma modyfikatorów = 0) uzyskuje jedno trafienie. Estevez musi uzyskać wynik 15 lub mniej ($BS = 12$ do którego dodaje modyfikator za bliski zasięg dla karabinu combi wynoszący + 3) i wyrzuca wynik 13, także sukces. Estevez trafia Wen Liu, ponieważ wynik 13 jest wyższy niż 7. W drugim rzucie przeciwstawnym Angus uzyskuje wynik 4 przy teście PH ($PH = 10$), zdając. Wen Liu wyrzuca 9 i 5, co oznacza dwa sukcesy w teście BS i oba są wyższe o 4 wyrzuconej przez Angusa, co oznacza, że Angus otrzymał dwa trafienia. Teraz Angus i Wen Liu muszą wykonać swoje testy pancerza (Zobacz schemat 10).

Nie można strzelać do celu znajdującego się za przeszkodą uniemożliwiającą widzenie (zasłona dymna, gęste zarośla itd.). Cel musi też znajdować się w zasięgu broni. Nie można strzelać do celów, których się nie widzi – wyjątkiem jest ostrzał paraboliczny, atak intuicyjny i pociski kierowane.

Nie można używać broni strzeleckiej, jeśli jednostka znajduje się w walce wręcz z przeciwnikiem. W takim wypadku obowiązują zasady walki wręcz.

Trafienie krytyczne – krytyczny sukces odniesiony w teście strzelania automatycznie zadaje ranę, przed którą nie chroni test pancerza, którego się w tej sytuacji nie przeprowadza.

Osłona (cover) to element terenu zapewniający modelom częściową osłonę przed pociskami przeciwnika, co pozwala im otrzymać modyfikatory do trafienia i wartości pancerza. Aby otrzymać modyfikatory za osłonę, figurka musi znajdować się w kontakcie z przeszkodą, która ją zasłania. Figurka ma osłonę, jeśli jest częściowo

zasłonięta przed wzrokiem przeciwników, ale przynajmniej jej część wielkości mniej więcej głowy musi być widoczna. Jeśli teren całkowicie zasłania figurkę, linia ognia jest zablokowana i nie można strzelać.

Są dwa rodzaje osłony:

1. Częściowa osłona – częściowo zasłania cel powodując ujemny modyfikator -3 do strzelania dla figurek próbujących trafić model za osłoną jak również specjalną premię +3 do jego wartości pancerza i współczynnika BTS (premii do BTS nie bierze się pod uwagę podczas prób hakowania).
2. Całkowita osłona – całkowicie blokuje linie ognia, do takiego celu nie można strzelać, chyba że za pomocą ostrzału parabolicznego lub pocisków kierowanych.

Broń z amunicją AP (przeciwpancerną) wpływa jedynie na wartość pancerza celu, modyfikator za osłonę pozostaje niezmieniony.

Figurka w pozycji leżącej znajdująca się wyżej niż przeciwnik, np. na krawędzi dachu, ma osłonę. Aby strzelać do leżących figurek (takich, które otrzymały rozkaz Padnij) musisz widzieć ich podstawkę, ponieważ w pozycji leżącej są uznawane za obiekty tej właśnie wysokości.

Bunkry, opancerzone stanowiska strzeleckie i transportery opancerzone całkowicie blokują linię ognia do figurek znajdujących się wewnątrz, mimo że mogą zapewniać linię ognia z wnętrza na zewnątrz. Każda próba strzelania do nich obarczona jest dodatkowym modyfikatorem -6, a jeśli ponadto są blisko elementu terenu, który je dodatkowo zasłania, zyskują także zwykłe -3 do trafienia i +3 pancerza.

Osłona jest jedną z najważniejszych rzeczy w Infinity, więc naszą sugestią jest, aby na stole do gry rozmieścić jak najwięcej przeszkód terenowych: zakupionych w sklepie hobbystycznym, własnoręcznie wykonanych lub nawet zaimprovizowanych z przedmiotów codziennego użytku. Dzięki temu łatwiej będzie znaleźć kryjówkę przed atakiem przeciwnika, dogodną trasę ataku od osłony do osłony i dobre pozycje strzeleckie. Także budynki i inne wyżej położone pozycje strzeleckie mają poważny i pozytywny wpływ na przyjemność czerpaną z rozgrywki.

Broń obszarowa. Każda broń, która używa wzornika wybuchu, działając nie tylko na atakowany model, ale także całe jego otoczenie. Każdy model, którego podstawka znajduje się częściowo lub całkowicie pod wzornikiem, znajdzie się pod działaniem broni. Pierwotny cel nie musi nawet znajdować się w centrum wzornika: jeśli trafisz, możesz ustawić wzornik w dowolny sposób dopóki tylko pierwotny cel również będzie nim objęty. Elementy terenu blokują efekt eksplozji w taki sam sposób w jaki blokują linię ognia: jeśli teren całkowicie blokuje linię biegnącą od środka wzornika do figurki, nie otrzymuje ona trafienia. Jeśli jest częściowo zasłonięta, otrzymuje premię do pancerza za częściową osłonę.

Broń obszarowa używa jednego z trzech wzorników: okrągłego, małej „łezki” i dużej „łezki”.

Wysokość wzorników jest równa ich promieniowi lub połowie szerokości. Wyjątek stanowią granaty dymne: dym stanowi cylinder o nieskończonej wysokości. Jeśli płaska reprezentacja trójwymiarowego obszaru objętego działaniem broni nie wystarczy, można naciąć jeden z wzorników na środku i w to nacięcie wsunąć drugi pod kątem prostym.

Jeśli strzelając z broni obszarowej (np. granatnika) uzyskamy trafienie krytyczne, pierwotny cel ataku otrzymuje ranę automatycznie bez możliwości wykonania testu pancerza, ale inne modele znajdujące się pod wzornikiem mogą normalnie testować pancerz i uniknąć obrażeń.

Jednostka ukryta pod znacznikiem kamuflażu lub kamuflażu termo-optycznego może zostać trafiona przez wzornik strzału wycelowanego w inny model. W takim wypadku natychmiast traci status markera i zostaje wystawiona na pole bitwy. Ponadto musi oczywiście zdać test pancerza lub otrzymać ranę. Dotyczy to także jednostek korzystających z opcji Ukrytego rozstawienia.

Bezpośrednia broń obszarowa (miotacze ognia, rozpylacze, nanopulsery itd.) nie wymagają testu BS podczas strzelania. Odpowiedni wzornik jest po prostu umieszczany na polu walki tak, by odpowiedni jego koniec stykał się ze środkiem podstawki strzelającej figurki, a wszystkie modele pod wzornikiem zostają trafione i muszą przeprowadzić test pancerza.

Model pod wzornikiem może zareagować unikiem, jednak w takim wypadku otrzymuje do uniku modyfikator -6.

Jeśli modele pod wzornikiem, zamiast unikać, zareagują strzelaniem, nadal zostają trafione. Ponieważ użycie bezpośredniej broni obszarowej nie wymaga rzutu, strzały w ARO na użycie takiej broni są rozstrzygane przy pomocy testów standardowych. Następnie wszystkie modele pod wzornikiem i tak muszą zdać test pancerza lub otrzymać ranę.

Jeśli strzelają do siebie dwie figurki z bezpośrednią bronią obszarową, obydwie zostają trafione i muszą zdać testy pancerza.

Bezpośrednia broń obszarowa to broń pozwalająca na użycie zdolności Atak intuicyjny.

Model wyposażony w dwie bezpośrednie bronie obszarowe, np. dwa Rozpylacze, może strzelać z obydwu na raz. Jest to liczone tak, jakby pojedyncza broń tego typu otrzymywała wartość serii 2 umożliwiając użycie dwóch wzorników – mierząc do różnych celów lub do tego samego celu. Jeśli oba strzały trafią ten sam cel, i cel ten skutecznie wykona test uniku na -6, uniknie obydwu wzorników.

Atak bronią miotaną. Broń miotana, taka jak np. granaty, używa podczas testów ataku cechy PH, a nie BS, ale we wszystkich innych aspektach zachowuje się tak, jak zwykła broń strzelecka.

Ostrzał paraboliczny. Możliwe jest strzelanie z granatnika lub rzucanie granatami po parabolicznej trajektorii nad przeszkodami. Przeszkoda terenowa tworzy jednak

dwie „strefy cienia”, jedną, z której nie można strzelać, i drugą, do której nie można strzelać. Wielkość tych stref zawsze wynosi tyle, co wysokość przeszkody w miejscu, które przecina linia ognia. Aby można było strzelać parabolicznie, środek podstawki strzelającego i środek wzornika wybuchu muszą znajdować się poza „strefami cienia”. (patrz ilustracja 14)

Jeśli strzał chybił i granat zostanie zniesiony z kursu do „strefy cienia”, wzornik musi zostać umieszczony tak, by jego środek pozostał na krawędzi tej strefy, nawet jeśli rzut wskazuje, że znalazł się w samej strefie.

Ostrzał paraboliczny nie wymaga linii ognia do celu. Granaty i granatniki mogą być wycelowane w konkretny obszar bardziej niż w konkretną figurkę, ale w obszarze tym zawsze musi znajdować się figurka będąca podstawowym celem ataku. Nie można więc po prostu wrzucić granatu przez okno do jakiegoś pomieszczenia, nie wybierając jednocześnie konkretnej figurki znajdującej się w tym pokoju jako celu ataku, ale z drugiej strony wzornik nie musi być wycentrowany na konkretnej figurce, musi się ona po prostu znajdować w jego obrębie.

Markery camo lub TO camo nie mogą być wybrane jako cel. Także pobliski teren nie może być wybrany jako cel ataku. Uznaje się, że pozycja zamaskowanych jednostek nie jest znana, więc nie ma powodu, by strzelać akurat w tamto miejsce. Figurki bez kamuflażu mogą być celem ostrzału parabolicznego, gdyż ich pozycja jest znana dzięki satelitom szpiegowskim i systemom zdalnej lokalizacji.

Używając ostrzału parabolicznego otrzymuje się dodatkowy modyfikator -6 do trafienia.

Strzelanie z granatnika do celów znajdujących się za zasłoną dymną lub wewnątrz niej jest zawsze uznawane za ostrzał paraboliczny.

Rozrzut. Jeśli strzał z broni umożliwiającej ostrzał pośredni lub rzut granatem chybi, pocisk zbacza z pierwotnej trajektorii i doznaje Rozrzutu, eksplodując w miejscu innym od zamierzonego. Aby ustalić, w którym miejscu upadnie granat, połów wzornik w miejscu, w którym pierwotnie miał upaść w ten sposób, aby cyfra 1 znajdowała się na przedłużeniu linii ognia strzelającego modelu. Wzornik przesuwają o ilość cali odpowiadającą Kategorii porażki testu pomnożonej przez 2,5 w kierunku wyznaczonym przez drugą cyfrę wyniku nieudanego rzutu na kości zgodnie z cyframi na brzegach wzornika. (np. przy wyniku 11 wzornik zniesie do przodu).

Kategoria porażki. Kategoria porażki to wartość, jaką uzyskamy odejmując liczbę, którą należało wyrzucić w nieudanym teście, od wyniku na kości.

Na przykład: Angus strzela parabolicznie ze swojego granatnika. Aby trafić cel musi uzyskać na kości 6 lub mniej (BS 12 modyfikator -6 za ostrzał paraboliczny). Na kości uzyskał wynik 15, więc jego kategoria porażki to 9 ($15-6=9$). Wzornik zostanie zatem przesunięty z pierwotnej pozycji o 9 cali w kierunku oznaczonym jako „5”.

Pocisk nie może być dzięki Rozrzutowi wystrzelony dalej, niż wynika to z charakterystyki Zasięg maksymalny używanej broni. Jeśli tak się stanie, strzał jest uznawany za chybiony i nie ma żadnego efektu na pole walki i walczące modele.

Strzelanie do modeli w walce wręcz. Podczas strzelania do figurek będących w walce wręcz, otrzymuje się dodatkowy modyfikator -6 do trafienia za każdy sojuszniczy model znajdujący się w walce wręcz z celem (-6 za jedną -12 za dwie etc.). Jeśli strzał spudłuje, a kategoria porażki jest mniejsza lub równa modyfikatorom za sojusznicze modele, jeden z nich zostaje przypadkowo trafiony i musi zdać test pancerza lub otrzymać ranę (jeśli jest więcej niż jeden, o tym który z nich zostanie trafiony decyduje rzut kostką).

Przykład: Fizylier Angus widzi jak jego koleżanka, Fizylier Silva jest atakowana w walce wręcz przez Zhanshi Wen Liu. Angus, będąc prawdziwym dżentelmenem, decyduje się pomóc i otwiera ogień na bliskim zasięgu. Aby trafić Wen Liu musi rzucić 9 lub mniej na k20 ($12 - 6$ za przyjazny model $+3$ za bliski dystans = 9). Angus rzuca kostką i uzyskuje 12! Nie tylko nie trafił przeciwnika, ale przypadkowo postrzelił Silvę ($12 - 9 = 3$, czyli mniej niż modyfikator za sojuszników równy 6), która musi teraz przejść test pancerza i jeśli przeżyje, z pewnością podziękuje mu odpowiednio za jego „pomoc”...

Broń obszarowa, której wzornik dotyka jednej z figurek w walce wręcz, będzie miała efekt na wszystkie figurki zaangażowane w tę walkę, nawet jeśli nie wszystkie znajdują się pod wzornikiem.

Ogień zaporowy. Ogień zaporowy to akcja przedłużona, wymagająca pełnego rozkazu. Na stole stawiany jest znacznik ognia zaporowego, środek znacznika musi być ustawiony tak, aby strzelający miał do niego linię ognia i nie dalej, niż długi zasięg broni z której strzela. Pomiędzy strzelającym a znacznikiem przebiega korytarz ogniowy rozciągający się aż do maksymalnego zasięgu używanej broni, chyba że zostanie zablokowany przez teren.

Ogień zaporowy pozwala na strzelanie pełną serią broni (B) w ARO. Każdy model na linii ognia, wrogi lub własny, który znajdzie się w korytarzu ogniowym, otrzyma tyle strzałów, ile wynosi wartość serii broni modelu tworzącego strefę (nadal musi on trafić swój cel). Pełna seria zostanie wystrzelona w każdy model, który zostanie aktywowany w strefie rażenia, i każdy model, który wejdzie w strefę rażenia przy pomocy akcji ruch, unik, skradanie lub rozkazu skoordynowanego, lub dowolnej innej akcji ruchu.

Trójwymiarowa reprezentacja korytarza ogniowego to cylinder o średnicy 2 cali, którego środek znajduje się 1 cal nad środkiem znacznika.

Przykładem taktycznego zastosowania ognia zaporowego jest zablokowanie przy jego pomocy wąskiego przejścia. Przeciwnik ma wtedy wybór: znaleźć inną drogę lub przebić się przez grad kul.

Jeśli strefa rażenia ognia zaporowego zostanie umieszczona tak, że znajdzie się w niej model, model ten może również na zwykłych zasadach zostać ostrzelany pełną serią broni, gdy tylko zostanie aktywowany w obrębie strefy rażenia. Zauważ, że akcji ogień zaporowy, ustanawiającej strefę rażenia, nie można podjąć w ARO.

W aktywnej turze, akcja ustanowienia strefy rażenia ognia zaporowego pozwala, przy pomocy tego samego rozkazu, ostrzelać w normalny sposób modele, które się w niej

znajdą. Przykład: Fizylier Angus wydaje 1 rozkaz, aby ustanowić strefę rażenia ognia zaporowego obejmującą 4 przeciwników. Przy pomocy tego samego rozkazu dzieli strzały serii swojej broni (B=3) by ostrzelać trzech przeciwników.

Strefa ognia zaporowego jest podtrzymywana aż do początku następnej tury gracza, który ją ustanowił, kiedy ogień zostaje przerwany, chyba że gracz wyda 1 rozkaz z puli, aby nadal podtrzymywać ogień zaporowy.

Ogień zostaje także automatycznie przerwany, jeśli strzelający użyje jakiegokolwiek innej akcji, niż strzelanie do celów w strefie rażenia.

Ogień zaporowy może być używany przeciwko modelom znajdującym się wewnątrz, lub za zasłoną dymną. Możliwe jest ostrzelenie takich modeli z modyfikatorem -6 do trafienia.

Walka wręcz

Walka wręcz, czy toczy się w warunkach miejskich o zdobycie konkretnego budynku, czy podczas akcji abordażowej gdzieś w przestrzeni kosmicznej, zawsze rozgrywa się w bardzo ograniczonej przestrzeni, gdzie nie ma szans na efektywne użycie broni strzeleckiej. W takich sytuacjach żołnierze sięgają po broń nadającą się do takich warunków: broń boczną jak pistolety, noże, szable, maczety czy topory. Walka wręcz jest okrutna, zdradliwa i zabójcza. Żołnierz może równie dobrze posmakować krwi przeciwnika po poderżnięciu mu gardła, co samemu umrzeć męczarniach, z wewnętrżnościami wyprutymi jego ręką.

Aby modele mogły rozpocząć walkę wręcz, ich podstawki muszą się stykać. Wszystkie wrogie modele, których podstawki się stykają, są uznawane za zaangażowane w walkę wręcz i automatycznie zmieniają wyposażenie na broń do walki wręcz, jak pistolety i noże, bez konieczności wydawania im takiego rozkazu. T.A.G.i nie potrzebują broni do walki wręcz, jako że same ich pięści zadają obrażenia w wysokości PH jednostki -2. Deklarując atak w walce wręcz (nawet, jeśli to strzał z pistoletu) należy testować cechę CC aby sprawdzić, czy atak się powiódł.

Jeśli dwa modele atakują się w walce wręcz należy przeprowadzić test przeciwstawny odpowiednich cech (CC lub PH jeśli jeden z walczących chce unikać). Wynikiem może być:

1. Oba modele oblewają test, żaden nie trafia przeciwnika
2. Jeden odnosi sukces, drugi oblewa. Model, który odniósł sukces trafia przeciwnika, który musi wykonać test pancerza, bez modyfikatorów.
3. Oba modele odnoszą sukces. Wygrywa ten, który uzyskał najwyższy wynik na kości, jego przeciwnik zostaje trafiony i musi zdać test pancerza lub otrzymać ranę. Do testu przysługuje mu premia +3 do pancerza z racji udanego rzutu. W wypadku remisu o sukcesie decyduje najwyższa wartość odpowiedniej cechy (wraz z ewentualnymi modyfikatorami).
4. Jeden model odnosi sukces krytyczny, drugi oblewa test lub odnosi zwykły sukces. Model z sukcesem krytycznym trafia przeciwnika nawet, jeśli ten wyrzucił na kostce wyższy wynik i zadaje mu ranę bez możliwości wykonania testu pancerza.

5. Oba modele odnoszą krytyczny sukces. Trafia ten, który uzyska wyższy wynik na kości. Jeśli oba wyniki są równe, zadecyduje wysokość odpowiedniej cechy wraz z modyfikatorami. Jeśli w ten sposób również uzyska się remis, żadna z figurek nie trafia i rozkaz marnuje się.

Na początku tury każdy gracz musi zarezerwować jeden rozkaz na każdy z modeli znajdujących się w kontakcie bezpośrednim z przeciwnikiem, który musi zostać użyty na walkę wręcz lub wycofanie się z niej przy pomocy uniku. Wykonanie tych akcji może nastąpić w dowolnym momencie tury gracza.

Podsumowanie zasad walki wręcz
1. Wybierz cel
2. Zbliz się do celu tak, aby móc wejść z nim w bezpośredni kontakt
3. Rozpocznij walkę: zaszarżuj przeciwnika używając rozkazu Ruch+Walka wręcz lub użyj rozkazu Ruch+Ruch (bądź Ruch+Unik) aby wejść w bezpośredni kontakt i kolejnego rozkazu aby zainicjować walkę wręcz, ewentualnie odpowiedz atakiem wręcz w ARO.
4. Przeprowadź test przeciwstawny odpowiednich współczynników (CC i CC lub CC i PH, jeśli któryś z modeli chce unikać)
5. Przeprowadź odpowiednie testy pancerza.
6. Oznacz nieprzytomne figurki jako nieprzytomne, zdejmij ze stołu figurki, które są martwe.

Szarża. Jest to opis rozkazu, który kończy się bezpośrednim kontaktem dwóch wrogich żołnierzy. Nie zapewnia żadnej dodatkowej przewagi, jest to po prostu typowy rozkaz, jaki wydaje się specjalistom walki wręcz, takim jak harcownicy. Zaszarżować przeciwnika możesz na dowolny sposób: wydając rozkaz Ruch+walka wręcz, rozkaz Ruch+Ruch lub Ruch+Unik i atakując w walce wręcz za kolejny rozkaz, bądź nawet wchodząc tylko w bezpośredni kontakt i czekając na turę przeciwnika, kiedy będzie on musiał wydać rozkaz na walkę wręcz.

Aby obronić się przed atakiem, cel szarży może wybrać pomiędzy następującymi rodzajami reakcji:

1. Strzał (lub wykonanie innej formy ataku, którą można wykonać, zanim cel wejdzie w kontakt bezpośredni – hakowanie, sepsitor etc.), przy którym należy przeprowadzić test przeciwstawny BS (lub innej odpowiedniej do formy ataku cechy) celu szarży kontra CC szarżującego. Jeśli cel szarży wygra, szarżujący zostaje trafiony i musi zdać test pancerza. Jeśli mu się to uda, nie musi przeprowadzać testu morale, jako że znalazł się w walce wręcz, gdzie nie przeprowadza się testów morale. Jeśli szarżujący zwycięży, unika ostrzału i trafia cel, który musi przejść test pancerza.
2. Kontrszarża – atakowany odpowiada atakiem w walce wręcz, doprowadzając do normalnej walki wręcz a więc testu przeciwstawnego CC przeciw CC.
3. Ucieczka – atakowany próbuje uciec szarżującemu, w tym celu testuje swoją atletykę (PH) podczas gdy szarżujący atakuje przy pomocy umiejętności walki wręcz (CC). Jest to oczywiście test przeciwstawny. Jeśli unik powiedzie się, cel ataku może przesunąć się o połowę pierwszej wartości ruchu (standardowo o 2 cale) i unika ataku przeciwnika. Nawet jeśli szarżujący ma dość ruchu aby dogonić uciekający model, po takim rozkazie nie są one uznawane za

zaangażowane w walkę, i muszą stać przynajmniej milimetr od siebie aby to zasygnalizować. Jeśli wygra szarżujący, cel ataku zostanie trafiony i musi zdać test pancerza lub otrzymać ranę.

Taranowanie. Taranowanie to akcja przedłużona, polegająca na specjalnej szarży przy pomocy T.A.G.a, lub lekkiego albo ciężkiego pojazdu. Klasyczny atak w walce wręcz zostaje zastąpiony po prostu ruchem, na którego trasie musi znaleźć się atakowany model. Każdy ruch wykonany w ten sposób jest uznany za taranowanie. Obrażenia zadawane przez taranowanie równe są parametrowi PH pojazdu lub T.A.G.a. Cel taranowania ma do wyboru te same reakcje co cel szarży: strzał (test przeciwstawny BS przeciw PH), kontrszarżę (CC przeciw PH) lub unik (PH przeciw PH). Jeśli taranująca jednostka wygra, cel otrzymuje obrażenia, a taranujący kontynuuje swój ruch.

Jeśli cel strzela i wygra rzut przeciwstawny, taranujący musi przejść test pancerza lub otrzyma ranę, ponadto obrońca unika obrażeń, ale taranujący kontynuuje swój ruch.

Jeśli cel skutecznie unika, nie otrzymuje obrażeń i odsuwa się o połowę pierwszej wartości ruchu z drogi szarżującego pojazdu/T.A.G.a, który kontynuuje ruch.

Jeśli cel skutecznie atakuje wręcz, taranujący zostaje trafiony i musi zdać test pancerza. Ponadto taranujący i obrońca są od tej pory w walce wręcz, a ruch taranującego jest natychmiast przerywany.

Wychodzenie z walki wręcz. Jeśli któryś z uczestników walki wręcz chce ją opuścić, musi wykonać unik używając swojej Atletyki (PH) zamiast wartości walki wręcz (CC). Skuteczny unik pozwala na opuszczenie kontaktu bezpośredniego, i rozdzielenie modeli o milimetr aby to zaznaczyć. W aktywnej turze model może nadal zadeklarować drugą akcję rozkazu a w ARO może poruszyć się o połowę swojej pierwszej wartości ruchu.

Przykład: Zhanshi Wen Liu (CC 14) walczy z Fizylierem Angusem (CC 13). Obaj przeprowadzają test przeciwstawny CC, Wen Liu uzyskuje 9, a Angus 7. Wen Liu zwycięża w teście uzyskawszy wyższy wyniki trafia Angusa. Gdyby Wen Liu (PH 10) zadeklarował, że chce wycofać się z walki, także odniósłby sukces i mógłby odsunąć się o milimetr od Angusa. Ponieważ jest to aktywna tura Wen Liu, może zadeklarować drugą akcję rozkazu.

Walka wręcz z wieloma przeciwnikami. Model może walczyć wręcz z wieloma przeciwnikami naraz, o ile tylko jest w bezpośrednim kontakcie ze wszystkimi z nich. Każdy sojuszniczy model w walce wręcz oznacza premię +3 do CC (lub PH podczas wyjścia z walki). Premię tą dostają zarówno gracze aktywni jak i reagujący.

Przykład: Hac Tao Wu Shenru walczy wręcz z trzema Fizylierami (Angusem, Doucherem i Bipandrą). Każdy z fizylierów ma premię +6 do CC ze względu na wsparcie dwóch kolegów.

W walce wręcz każda z figurek ma prawo do ARO, jak zwykle tylko przeciwko modelowi, który właśnie został aktywowany przez rozkaz, oczywiście ze wszystkimi modyfikatorami.

Ponieważ każdy model w walce wręcz ma okazję do ARO, aktywny model musi uzyskać wynik lepszy od wszystkich spośród nich, by nie otrzymać trafienia, i będzie miał możliwość trafienia jednego z oponentów. Wszystkie modele, które uzyskają wyższy wynik, trafiają go. Podobnie aby wyjść z walki wręcz musi on uzyskać w teście PH lepszy wynik, niż wszyscy jego przeciwnicy.

W aktywnej turze obowiązkowo trzeba wydać jeden rozkaz na walkę wręcz (na atak lub ucieczkę).

Przykład: Hac Tao Wu Shenru został otoczony przez grupę Fizylierów, którzy zaatakowali go wręcz, gdyż nie może wtedy korzystać z przewagi kamuflażu termooptycznego. W aktywnym ruchu Wu Shenru decyduje się zaatakować Angusa. Angus, Bipandra i Doucher decydują się zareagować także atakując wręcz. Wu Shenru (CC 16) uzyskuje wynik 12, każdy z Fizylierów otrzymuje +6 do swojej walki wręcz uzyskując CC 19. Angus rzuca 20 – spudłował! Bipandra i Doucher rzucają odpowiednio 8 i 10, sukcesy, lecz o niższej wartości niż 12 Wu Shenru, który trafia pechowego Angusa, który musi przejść test pancerza.

Uwagi o walce wręcz: walka wręcz zawsze przerywa ruch jednostki. Jeśli model przesunie się tylko o część swojego ruchu do walki wręcz, gdy tylko nawiąże bezpośredni kontakt z przeciwnikiem, nie może poruszyć się dalej.

Jednostka związana w walce wręcz nie może strzelać w ARO do innej jednostki nie będącej z nią w walce wręcz.

W walce wręcz nie przeprowadza się testów morale. Walka wręcz jest zbyt szybka i bezpośrednia by zastanawiać się nad szukaniem kryjówki: wygrasz lub umierasz.

Modyfikatory za kamuflaż, kamuflaż termooptyczny i zakłócacze optyczne (ODD) nie są brane pod uwagę podczas walk wręcz.

Po zakończeniu walki wręcz zwycięski model, jeśli oczywiście trzyma się jeszcze na nogach, może być obrócony w dowolną stronę.

Pamiętaj, że gdy atakujesz od tyłu, przeciwnik może odwrócić się w ARO, gdy tylko przetniesz granicę jego Strefy kontroli.

Koordynowanie rozkazów.

Rozkazy skoordynowane to akcje grupowe wymierzone przeciw jednemu celowi, w których wiele jednostek stara się działać jednocześnie, by wykorzystać swą liczebną przewagę i zminimalizować możliwe działania odwetowe. Taka akcja wymaga wydania rozkazu przez każdego z uczestników. Jeśli składa się z dwóch akcji, obie muszą zostać zadeklarowane jeszcze zanim przeciwnik zadeklaruje ARO. Rozkazów nie można koordynować w ARO.

Jako rozkaz skoordynowany można podjąć dowolną akcję. Wszystkie figurki muszą wykonać dokładnie te same akcje w dokładnie tej samej kolejności.

Rozkazy skoordynowane wykonywane są w celu osiągnięcia przewagi nad konkretnym przeciwnikiem, tak więc wykonywane podczas nich akcje muszą mieć wspólny cel.

Rozkazy skoordynowane: przykłady akcji z wspólnym celem
Atak: Strzał
Atak: Walka wręcz
Atak: Namierzanie celu
Atak: Atak intuicyjny
Atak: Taranowanie
Atak: Sepsitor
Atak: Ostrzał paraboliczny
Atak: Ogień zaporowy
Wykrywanie
Leczenie
Naprawa
Hakowanie
Pierwsza pomoc

Pozostałe akcje, nie wymienione w powyższej tabeli nie muszą być wykonywane ze wspólnym celem. Np. trzy figurki działając w sposób skoordynowany mogą poruszyć się w zupełnie innych kierunkach.

Podczas skoordynowanego strzelania seria używanej broni ulega zmniejszeniu o połowę zaokrąglając w górę, z minimalną wartością serii równą 1 (np. seria zwykłego karabinu spada z 3 do 2).

Podczas używania umiejętności Pierwsza pomoc, Leczenie czy Naprawa, każdy udany rzut kasuje jedną porażkę innego uczestnika rozkazu, więc nieudane rzuty mają mniejsze znaczenie.

Można koordynować rozkazy przymusowego ruchu otrzymywane przez furiatów i uciekające jednostki.

Wszystkie modele podejmujące rozkaz skoordynowany dają przeciwnikowi tylko jedną reakcję ARO.

Można koordynować działania maksymalnie 4 modeli. Wszystkie muszą zostać zadeklarowane w jednym momencie. Koordynować można jedynie modele z tym samym typem treningu (regularne/nieregularne) i należące do jednej grupy bojowej, mogą się one jednak znajdować w dowolnej odległości od siebie.

Przykład:

Nasz niezmordowany Fyzylir Angus i jego pomocnicy, Doucher i Bipandra, próbują wspólnie wykryć znacznik kamuflażu czający się za rogiem budynku. W tym celu deklarują skoordynowany rozkaz Ruch+Wykrywanie. Zamaskowany żołnierz widząc

trzech przeciwników i zdając sobie sprawę, że zdoła zareagować jedynie na jednego z nich decyduje się zrezygnować z ARO i pozostaje w ukryciu licząc na swoje systemy maskujące (i fatalną spostrzegawczość fizylierów).

Angus, Doucher i Bipandra otrzymują po jednym rozkazie i zbliżają się o 4 cale do pozycji zamaskowanego celu. Angus i Doucher są 6 cali od przeciwnika (modyfikator dystansu +3), Bipandra jest od niego oddalona o 18 cali (modyfikator +0). Ponieważ wykrywana jednostka nie reaguje, fizylierzy wykonują standardowe testy wykrywania (korzystając z cechy WIP) z modyfikatorem -6 za kamuflaż termooptyczny przeciwnika i odpowiednimi modyfikatorami za dystans. Angus i Doucher zdają test na 9 i mniej ($12 - 6 + 3 = 9$) Angus uzyskuje 15 (porażka), Doucher 11 (także porażka), Bipandra uzyska sukces przy rzucie 6 ($12 - 6 = 6$) na kostce wypada 2! Bipandra skutecznie wykrywa przeciwnika, który traci status znacznika i musi wystawić figurkę na polu bitwy.

Siła broni

Gdy model otrzymuje trafienie z broni strzeleckiej lub w walce wręcz, musi wykonać test pancerza. Rzuca kostką k20 i dodaje do wyniku swoją wartość pancerza wraz z modyfikatorami. Jeśli końcowy wynik **przekroczy** wartość siły broni, z której został trafiony, pancerz skutecznie zatrzymał kulę lub cios, i model nie otrzymuje rany.

Przykład: Zhanshi Wen Liu strzela do swojego odwiecznego wroga, Fizyliera Angusa. Angus otrzymuje postrzał z combi-karabinu (siła 13) i musi zdać test pancerza. Jego wartość pancerza to 1, więc by uniknąć rany, musi wyrzucić na kostce 13 lub więcej.

Pamiętaj, że jeśli jednostka otrzyma trafienie krytyczne, rana zadawana jest automatycznie, bez możliwości zdania testu pancerza.

Siła broni i BTS. Niektóre typy broni używają specjalnej amunicji, która ignoruje pancerz, i może być powstrzymana jedynie przez Ostonę biotechnologiczną. Testy BTS są przeprowadzane w ten sam sposób co testy pancerza: aby uniknąć obrażeń należy przerzucić na kostce siłę broni, dodając do rzutu wartość BTS jako dodatni modyfikator.

Obrażenia od upadku. Jeśli jednostka podczas gry spadnie z przeszkody terenowej (np. na skutek nieudanego skoku lub testu wspinaczki) otrzyma obrażenia o sile równej wysokości upadku w calach, pomnożonej przez 2,5, i zaokrąglonej w górę.

Test morale

Jeśli model pomyślnie przejdzie test pancerza oznacza to, że został trafiony przez jeden lub wiele pocisków, ale udało mu się ująć z życiem. Jednak sytuacja spowodowała instynktowną reakcję obronną, wywołaną najprostszym z odruchów – lękiem przed śmiercią. Model zacznie instynktownie szukać sobie kryjówki zapewniającej lepszą ochronę (o ile to możliwe całkowicie blokującej linię ognia przeciwnika, np. gdy znajduje się za osłoną częściową, całkowicie schowa się za elementem terenu) padając na ziemię lub wykonując dowolną inną akcję ruchu (poza Alarmem), przesuwając się o maksymalnie połowę pierwszej wartości ruchu w

kierunku najbliższej osłony zapewniającej lepszą ochronę, lecz nigdy nie przesuając się w kierunku przeciwnika, który spowodował sytuację wymagającą testu morale. Aby uniknąć tej instynktownej reakcji model może spróbować zdać test morale, który jest standardowym testem WIP.

Test morale zdaje się także w wypadku, gdy model stał się celem nieudanego hakowania lub ataku Sepsitorem.

- **Test morale w walce wręcz:** w walce wręcz nigdy nie przeprowadza się testu morale
- **Test morale podczas serii.** Gdy broń przeciwnika strzela serią, test morale lub instynktowny ruch w kierunku osłony wykonywany jest tylko raz, po wykonaniu wszystkich testów pancerza.

Utrata przytomności.

Jeśli jednostka zostanie trafiona i obleje test pancerza, otrzymuje ranę i jest oznaczana odpowiednim znacznikiem Rany (Wound). Jeśli otrzymała tylko jedną ranę, powinien zostać użyty znacznik z numerem „1”: jeśli otrzyma więcej ran, znacznik musi to odzwierciedlać. Jeśli otrzyma dokładnie tyle ran, ile wynosi jej cecha Rany (W), pada nieprzytomna na ziemię pod koniec rozkazu, po otrzymaniu wszystkich udanych trafień w serii, nigdy wcześniej. Nieprzytomny model uważany jest za model leżący, poza przypadkami gdy model nie może przyjąć pozycji leżącej, co oznacza się kładąc obok znacznika ran znacznik pozycji leżącej lub po prostu kładąc figurkę płasko na stole.

Nieprzytomny model ma wyłączone wyposażenie, nie może podejmować żadnych akcji i zdolności specjalnych, za wyjątkiem Auto-apteczki i zdolności Regeneracji. Straci także wszystkie modyfikatory wynikające z posiadanego sprzętu i umiejętności, jak maskowanie czy zakłócacz optyczny, ale jeśli posiada modyfikator za osłonę, zachowuje go.

Gdy model pozostaje nieprzytomny, nie dodaje on swojego rozkazu do puli, i jest zaliczany do strat podczas obliczania straconych punktów oddziału na okoliczność odwrotu.

Jeśli model w bezpośrednim kontakcie z nieprzytomną figurką zadeklaruje atak w walce wręcz, automatycznie zadaje jej kolejną ranę i zabija na miejscu, co znane jest też jako *Coup de grace* - cios łaski.

Strzelanie do nieprzytomnych modeli odbywa się normalnie – należy przeprowadzić zwykły test umiejętności strzeleckich, a trafiony cel musi przejść test pancerza lub zginie.

Śmierć

Jeśli nieprzytomny model otrzyma kolejną ranę, umiera. Podobnie jeśli rany zadane aktywnemu modelowi przekroczą jego cechę Rany o 1 lub więcej, lub jeśli zostanie użyta specjalna amunicja.

Modele pozostają nieprzytomne aż nie zostaną wyleczone lub zabite, jednak jeśli nieprzytomna figurka nie ma dostępu do pierwszej pomocy, lekarza, regeneracji, auto-apteczki, a jej obecność na stole nie jest potrzebna ze względu na inne umiejętności i wyposażenie (jak Szaber czy miny), można ją także zdjąć ze stołu.

Struktury

Niektóre modele zamiast statystyki Rany mają punkty Struktury (STR). Działają one dokładnie tak jak Rany – gdy jednostka otrzymuje obrażenia, traci punkty STR. Gdy ilość ran osiągnie wartość cechy STR, wyłącza się (marker Disabled), a gdy ją przekroczy, zostaje zniszczona (a załoga, jeśli jednostka miała załogę, może wyjść).

Jeśli armia nie posiada jednostki z umiejętnością naprawa, w momencie, gdy jednostka zostaje wyłączona i opuści ją ewentualna załoga, można zdjąć ją ze stołu.

Unieruchomienie

Niektóre rodzaje broni potrafią unieruchomić przeciwnika, nie zabijając go. Model, który znajdzie się pod działaniem takiej broni, zostaje oznaczony znacznikiem Unieruchomienie (IMM) i jest niezdolny do wykonywania jakichkolwiek czynności wymagających ruchu (Ruch, Unik, Strzał lub Walka wręcz). Może jednak nadal używać takich umiejętności jak Wykrywanie, Reset, Sepsitor, Sensor, choć traci np. modyfikatory wynikające z kamuflażu, kamuflażu termooptycznego i zakłóaczy optycznych. Jego rozkaz nadal wlicza się do puli rozkazów.

Elementy scenerii

Elementy terenu pola walki mogą stać się celem ataku i zostać zniszczone. Można tego dokonać jedynie bronią posiadającą atrybut Double-action lub Wybuchowa (EXP). Poszczególne struktury mają następujące wartości pancerza i obrażeń:

Element	Pancerz	Struktura
Drzwi	1	1
Drzwi antywłamaniowe	3	2
Opancerzony właz	10	3
Ściana	10	3
Wzmocniona ściana	12	4
Ściana z cegieł/Przegroda	8	3

Morale i dowodzenie

W pewnym momencie w ciągu bitwy morale żołnierzy może zawieść. Utrata dowódcy i wielu towarzyszy wpływa na wolę walki żołnierzy.

W trakcie gry morale żołnierzy jest wystawione na próbę podczas dwóch krytycznych sytuacji:

1. **Odwrót.** Gdy podczas ustalania puli rozkazów na początku tury gracza okaże się, że jego armia straciła figurki za łączną wartość punktową odpowiadającą

60% limitu punktowego armii, jest uznawana za złamaną w walce i musi się wycofać. Na początku każdej tury otrzymują rozkaz ruchu przymusowego w kierunku swojej własnej strefy rozstawienia wykonywany tak, by jak najszybciej opuścić pole bitwy przez własną krawędź stołu. Można wydać rozkaz z puli by zatrzymać ucieczkę żołnierza w sposób opisany poniżej.

W sytuacji Odwrotu strach żołnierzy bierze górę i ignorują oni swojego dowódcę, przez co traci on Specjalny rozkaz dowódcy.

2. **Utrata dowodzenia.** Jeśli dowódca oddziału będzie nieprzytomny lub martwy, armia znajduje się w sytuacji utraty dowodzenia. Jeśli gracz straci dowódcę podczas swojej aktywnej tury, może wydać dwa rozkazy by natychmiast wyznaczyć nowego. Można także wyleczyć nieprzytomnego dowódcę, ale jeśli pod koniec tury nie będzie aktywnego dowódcy na stole, pula rozkazów na początku kolejnej tury gracza zostanie zredukowana do 2 niezależnie od ilości figurek na stole. Rozkazów tych można użyć do wybrania nowego dowódcy. Jeśli dowódca zostanie ranny, lub zginie, w czasie tury przeciwnika, gracz bez dowódcy swoją turę rozpoczyna mając do dyspozycji tylko dwa rozkazy. Sytuacja utraty dowodzenia nie ma wpływu na rozkazy ruchu przymusowego, które wykonywane są jak zwykle. W sytuacji utraty dowodzenia gracz ma do dyspozycji nie tylko 2 rozkazy w puli, ale także rozkazy ruchu przymusowego i rozkazy jednostek Religijnych, których mogą użyć jedynie te jednostki.

Odyskiwanie dowodzenia:

1. W sytuacji utraty dowodzenia gracz musi wydać dwa rozkazy, aby wybrać nowego dowódcę, który jednak nie będzie dysponował Specjalnym rozkazem dowódcy aż do następnej tury. Każdy model w armii może zostać dowódcą (Oprócz Antypod, Remote'ów, Gaki, Pret i nieregularnych modeli w regularnej armii). Jeśli jakaś armia nie posiada modeli na stole (z powodu kamuflażu termo-optycznego, desantu powietrznego itd.) musi wystawić lub odkryć jakieś aby wyznaczyć nowego dowódcę.
2. W sytuacji odwrotu gracz może wydać rozkaz z puli aby zatrzymać ruch przymusowy żołnierza i jego ucieczkę. Po wydaniu rozkazu z puli, żołnierz ten może zachowywać się normalnie aż do początku kolejnej tury, kiedy znowu należy wydać rozkaz by powstrzymać jego ucieczkę.

Przykładowa walka.

Fizylier Angus otrzymuje rozkaz: przejść na róg i wypatrywać przeciwnika. Decyduje się wykonać akcję ruchu, przemieszczając się 3 cale. (Mógłby poruszyć się 4, ale woli nie opuszczać bezpiecznej osłony).

Wychylając się zza rogu zauważa Wen Liu: wrogiego Zhanshi, oraz znacznik TO camo. Wen Liu używa swojego ARO aby strzelić do Angusa, który pojawił się w jego polu widzenia. Model reprezentowany przez znacznik kamuflażu postanawia nie reagować, wierząc w umiejętności Wen Liu. Angus, który może teraz zadeklarować drugą akcję rozkazu, decyduje się strzelić do Wen Liu. Rozpoczyna się walka strzelecka, którą rozstrzygnie test przeciwstawny.

Po zadeklarowaniu akcji mierzony jest dystans między przeciwnikami (12 cali) i następują rzuty kośćmi. Angus musi uzyskać wynik 15 lub mniej (BS 12 + 3 za dystans), mając do dyspozycji 3 strzały z combi- karabinu (tyle wynosi wartość B tej broni). Wen Liu musi rzucić 11 lub mniej (BS 11 z modyfikatorem dystansu +3 i modyfikatorem za osłonę -3 (Angus znajduje się przy ścianie). Angus wyrzuca 16, 19 i 7, a Wen Liu 9. Tylko Wen Liu trafia (jego sukces jest wyższy od jedyne go sukcesu Angusa). Aby uniknąć obrażeń, Angus musi zdać test pancerza. Aby uzyskać sukces, musi rzucić 10 i więcej (ARM wartości 1 z modyfikatorem +3 za osłonę, rzut musi przekroczyć siłę broni 13). Angus uzyskuje 17 i unika obrażeń.

Angus instynktownie cofa się, szukając bezpieczniejszej kryjówki, poruszając się o dwa cale (połowę swojego pierwszego ruchu). Gdyby chciał utrzymać pozycję, musiałby zdać test morale (test standardowy WIP).

Był to ostatni rozkaz w turze gracza kontrolującego Angusa. Teraz jego przeciwnik wydaje rozkaz, by aktywować Wu Shenru, bo to właśnie tego Hac Tao reprezentował wcześniej znacznik kamuflażu. Wu Shenru przemieszcza się o 6 cali (Ruch+ruch, jako że jego statystyka MOV wynosi 4/2 pozwalając mu łącznie na 6 cali ruchu) i pojawia się na rogu, za którym czai się Angus uzyskując linię ognia. Angus otrzymuje szansę na reakcję, ale ponieważ Wu Shenru nadal ma status markera, więc jedyną reakcją może być wykrywanie. Angus mierzy zasięg (2 cale). Musi wykonać test wykrywania (WIP 12) z modyfikatorami -6 za kamuflaż termo-optyczny przeciwnika i +3 za bliski dystans – aby uzyskać sukces musi rzucić 9 i mniej. Uzyskuje 11 i nie udaje mu się wykryć Wu Shenru, który pozostaje zamaskowany w markerze.

Wu Shenru otrzymuje kolejny rozkaz: strzał. Aby trafić Angusa musi rzucić 17 i mniej (Bs 14 i modyfikator za dystans +3). Na kościach wypada 18, 20 i kolejne 18 – Budda najwyraźniej nie jest dzisiaj po jego stronie. Ponieważ wykonał akcję ofensywną, traci status markera i musi wystawić figurkę na stole.

Teraz Angus jest uprawniony do automatycznej reakcji. Angus reaguje pojedynczym strzałem, jako że jego seria jest redukowana w ARO do 1. Aby trafić, musi rzucić 9 lub mniej (BS 12 z modyfikatorami -6 za kamuflaż termo-optyczny i +3 za dystans). Uzyskuje 8 i trafia. Wu Shenru musi teraz przejść test pancerza. Z wartością pancerza 5 musi uzyskać 9 i więcej, aby przerzucić siłę broni. Wyrzuca 17, jego pancerz wytrzymuje uderzenie i Wu Shenru nie otrzymuje obrażeń. Aby utrzymać pozycję musi zdać test morale (WIP 14). Uzyskuje 3 i może utrzymać pozycję.

Shenru otrzymuje nowy rozkaz i wchodzi z Angusem w walkę wręcz. Używa akcji Ruch by wejść z Angusem w kontakt bezpośredni, a następnie atakuje wręcz. Angus rzecz jasna reaguje, decyduje się na strzał (ponieważ Shenru nie jest już zamaskowany, przeprowadza się rzut przeciwstawny). Angus musi rzucić 9 i mniej, tak jak wcześniej, Shenru musi uzyskać 16 i mniej, ponieważ jego walka wręcz (CC) to 16. Wyniki na kostkach to odpowiednio 8 dla Angusa i 10 dla Wu Shenru. Angus musi zdać test pancerza przeciw atakowi o sile 14 (tyle wynosi PH Wu Shenru, który używa broni do walki wręcz). Dodaje wartość pancerza 1, na kości wypada 16. Angus to prawdziwy farciarz, prawda? Ponieważ znajduje się w walce wręcz, nie musi wykonywać testu morale.

Wu Shenru otrzymuje nowy rozkaz: wykończyć swój cel lub umrzeć. Wykonuje kolejny atak w walce wręcz, Angus odpowiada tym samym. Przeprowadzany jest test przeciwstawny walki wręcz. Angus musi wyrzucić 13, Shenru 16. Angus uzyskuje 12, jego przeciwnik 14. Angus zostaje trafiony, ale sam również uzyskał sukces w teście, więc otrzyma premię +3 do pancerza. Musi więc rzucić 11 i więcej w teście pancerza. Tym razem szczęście go zawodzi: rzuca 2. Ponieważ broń Wu Shenru jest typu shock, Angus jest martwy, a nie nieprzytomny.

Hakowanie

Na współczesnym polu walki komputery i systemy elektroniczne są równie ważne jak karabiny i bomby, ponieważ to one sprawiają, że wszystko działa jak należy i idzie we właściwym kierunku. Komunikacja na duże odległości jest możliwa dzięki urządzeniom cyfrowym i sieciom informatycznym, które skutecznie zastąpiły komunikację radiową, wykorzystywaną obecnie jedynie w sytuacjach awaryjnych i na małe odległości. Bez działającej sieci komunikacyjnej, wsparcie i zaopatrzenie nigdy nie dotarłoby na miejsce, artyleria nie mogłaby osłaniać natarcia, pociski ni byłyby kierowane w kierunku swych celów, a żołnierze nie mieliby wglądu w sytuację na polu bitwy. Bez zaawansowanego systemu komunikacji żołnierze doświadczaliby stanu ogólnego chaosu, jaki był udziałem walczących na polach bitew na początku XX wieku. Jedyne jednostki, które mogą spowodować lub zapobiec takiej sytuacji, to hakerzy bojowi wyposażeni w sprzęt do hakowania. Specjalizują się w wojnie informacyjnej i elektronicznej, cyberatakach i obronie przed nimi.

Deki hakerskie to małe komputery kwantowe, specjalnie zaprojektowane do wojny informacyjnej i cyberataków, używane do penetrowania systemów komputerowych wroga lub obrony przed takimi formami ataku. Deku można używać w trybie zaczepnym lub obronnym. Każdy tryb używa innych funkcji i ma inne zastosowania w trakcie działań bojowych.

1. **Tryb zaczepny:** używany do hakowania T.A.G.ów, Remote'ów, ciężkiej piechoty, elektronicznie sterowanych drzwi, systemów zabezpieczeń itp.

Ma zasięg operacyjny 8 cali, może być także używany za pośrednictwem Repeatera. Nie wymaga linii ognia do celu, musi się on jedynie znajdować w Strefie kontroli.

Hakowanie w trybie zaczepnym jest akcja krótką, która pozwala na wykorzystanie następujących funkcji deku:

- Hakowanie T.A.G.a. Aby skutecznie hakować T.A.G.a, model musi skutecznie przejść jeden lub więcej testów hakowania. Są to standardowe testy WIP modyfikowane o BTS celu.

Hakowanie takie jest krótką akcją, która, jeśli się powiedzie, pozwoli całkowicie sparaliżować wrogą maszynę aż do następnej tury, kiedy będzie mogła dokonać resetu i wyrwać się spod wpływu hakera. Musi zostać oznaczony znacznikiem unieruchomienia (IMM).

Jeśli po skutecznym unieruchomieniu T.A.G.a ten sam haker wyda kolejny rozkaz na hakowanie, i pomyślnie zda kolejny test hakowania, może przejąć kontrolę nad wrogim T.A.G.iem, kładąc się obok niego znacznik kontroli (POS). Haker przejmuje następnie pełną kontrolę nad T.A.G.iem, mogąc używać wszystkich jego umiejętności i wyposażenia. Rozkazy wydane T.A.G.owi pochodzą z puli rozkazów grupy bojowej hakera.

Jeśli hakerowi nie powiedzie się rzut, traci już uzyskane efekty i T.A.G. całkowicie uwalnia się spod jego wpływu. Gdy rozpoczyna hakowanie, haker musi zadeklarować, czy zamierza przejąć kontrolę, czy tylko unieruchomić T.A.G.a, i nie może przeprowadzać dodatkowych prób hakowania tego celu w tej turze.

T.A.G. może też uwolnić się spod wpływu hakera, tracąc wynikający z hakowania status unieruchomienia lub przejęcia, gdy ponownie nadejdzie tura jego właściciela. Może wtedy przeprowadzić akcję krótką: Reset.

Reset to krótka akcja wymagająca standardowego testu WIP, lub rzutu przeciwnego jeśli haker znajduje się w zasięgu hakowania. Jeśli Reset się nie powiedzie, T.A.G. może próbować ponownie, zużywając kolejne rozkazy. Jeśli skutecznie przeprowadzi Reset, haker traci nad nim kontrolę: zdejmowane są znaczniki unieruchomienia i kontroli, które wynikają z hakowania.

Przez przepaść technologiczną, która dzieli najeźdźców z Armii Połączonych Ras i armie Ludzkiej Sfery, T.A.G.ów EI nie można przejmować przy pomocy ludzkich hakerów, jedynie unieruchomić.

- Hakowanie ciężkiej piechoty i Remote'ów. Hakowanie HI i REM jest krótka akcją, i wymaga standardowego testu Siły woli (WIP) modyfikowanej przez BTS celu.

Jest to akcja krótka. Jeśli się powiedzie, cel zostaje unieruchomiony (IMM).

Nie można przejmować Ciężkiej piechoty ani Remote'ów.

Ciężka piechota i REM może, w aktywnej turze, przeprowadzić Reset, aby uwolnić się spod działania hakera i stracić znacznik .

Reset to krótka akcja wymagająca standardowego testu WIP lub testu porównawczego, jeśli haker jest w zasięgu hakowania. Jeśli Reset się nie powiedzie, model może próbować ponownie w kolejnych rozkazach. Jeśli skutecznie przeprowadzi Reset, haker traci nad nim kontrolę: zdejmowane są znaczniki unieruchomienia, które wynikają z hakowania.

- Protokoły anty-hakerskie Zaczepny tryb hakowania może służyć do wyprowadzania cyberataków przeciw innym hakerom znajdującym się w ich strefie kontroli. Te ataki powodują fizyczne obrażenia u ich celów, powodując przeładowanie układu nerwowego i krwotok do mózgu. Aktywowanie protokołów anty-hakerskich jest niebezpieczne, ponieważ cel może zablokować atak i skierować go przeciw atakującemu.

UWAGA: Broń zakazana przez konwencje Concilium, jej użycie będzie karane przez sądy międzynarodowe. Cyberatak jest zazwyczaj przeprowadzany przy pomocy testu przeciwnego WIP, zmodyfikowanego o BTS każdego z hakerów. Haker, który poniesie porażkę, automatycznie wchodzi w stan utraty przytomności. Jeśli cel zużył już swój rozkaz, i nie może użyć go, by bronić się przed atakiem, zamiast przeciwnego przeprowadzany jest test standardowy. W wypadku krytycznego sukcesu w teście cel nie jest nieprzytomny, lecz martwy, i niszczone są repeatery, których używał.

Aby użyć protokołów anty-hackerskich na nieprzytomnej jednostce, należy być 8 cali od przeciwnika i wykonać udany test WIP. Cel nie posiada ochrony (nie może odpowiadać i nie ma ochrony BTS), i po udanym rzucie umiera.

2. Tryb obronny:

Jest używany by bronić sojuszników przed atakami hakerów, pociskami kierowanymi i desantem powietrznym.

Haker działający w trybie obronnym hakuje bez limitu odległości.

Wykorzystując jedną akcję krótką z rozkazu w aktywnej turze haker może przeprowadzić następujące działania:

- hakowanie desantu powietrznego Uzyskując dostęp do sieci komunikacyjnej przeciwnika, hakerzy mogą wykryć i zakłócić działanie systemów pokładowych statków powietrznych, transportujących jednostki powietrzno-desantowe. Zwarcie w przewodach sterujących pojazdu zmusza jednostki na pokładzie do wykonania zrzutu awaryjnego. Żeby hakować transport powietrzny należy wydać rozkaz i wykonać test hakowania zmodyfikowany o BTS -9. Nie jest konieczna Linia ognia, nie ma też wymagań co do zasięgu.

Jeśli test powiedzie się, praca systemów wrogiego transportera zostanie zakłócona. Wszystkie miniaturki z umiejętnością Desant powietrzny poziom 3: Zrzut bojowy muszą natychmiast opuścić pojazd, podlegając zasadom zrzutu awaryjnego.

Zrzut awaryjny: wszystkie modele ze zdolnością Desant powietrzny: Zrzut bojowy wybierają jedno miejsce, w którym chcą wylądować.

Każda z figurek musi wykonać standardowy test PH na -9, jeśli im się nie uda, podlegają zwykłym zasadom Rozrzutu.

Jeśli przeciwnik nie ma żadnego modelu z AD: zrzut bojowy lub zapisał na kartce, że zostaną one rozstawione przy użyciu AD poziomu 2: infiltracja powietrzna, rozkaz wydany na hakowanie desantu powietrznego jest marnowany. Hakowania desantu powietrznego nie można przeprowadzić w ARO.

- hakowanie defensywne Kiedy aktywny gracz decyduje się hakować, gracz reagujący posiadający hakera w swojej armii może zdecydować się hakować defensywnie. W tym celu w ARO swojego atakowanego modelu musi zadeklarować chęć skorzystania ze swojego hakera. Spowoduje to zamianę

atrybutu BTS atakowanego modelu, desantu powietrznego lub pocisku kierowanego na test przeciwstawny WIP, w którym zmierzają się obaj hakerzy, i do którego stosuje się modyfikatory wynikające z BTS hakerów.

1. Jeśli obrońca wygra, neguje atak przeciwnika.
2. Jeśli atakujący wygra, automatycznie udało mu się hakować swój cel.
3. Jeśli jeden z przeciwników uzyska sukces krytyczny, odnosi sukces i dodatkowo uszkodza (DIS) dek hakerski przeciwnika.

Haker defensywny nie musi mieć linii ognia do celu, którego bronią, ani do hakującego przeciwnika.

- hakowanie pocisków kierowanych Aby skutecznie hakować pocisk kierowany, należy zdać standardowy test hakowania modyfikowany o BTS pocisku. Pociski kierowane mają standardowy BTS -3, i jedynie one mogą być hakowane. Haker nie musi mieć linii ognia do pocisku, ani być w 8 calach od niego. Jeśli przeciwnik strzela pociskiem kierowanym, każdy haker broniący się armii otrzymuje automatyczną reakcję, którą może wykorzystać na hakowanie tego pocisku. Jeśli choć jeden rzut był udany, pocisk jest całkowicie dezaktywowany. Jest to akcja krótka.

Inne funkcje deku hakerskiego:

- kontrolowanie remote'ów Obecność hakerów w armii pozwala wystawić w niej remote'y. Haker ustanowi linię komunikacyjną z remote'ami, i będzie modyfikował algorytmy kierujące ich działaniem, by uniemożliwić przeciwnikowi odczytanie ich programów bojowych.
- Hakowanie systemów nadzoru i baz danych Aby skutecznie hakować element scenerii, np. drzwi z zamkiem elektronicznym lub komputer, figurka musi skutecznie przeprowadzić test hakowania, czyli przejść standardowy test WIP zmodyfikowany o BTS celu.

Element scenerii	BTS
Prosty zamek lub sprzęt komputerowy	0
Zaawansowany zamek lub sprzęt komputerowy	-3
Zaawansowany system bezpieczeństwa	-6

Hakowanie systemów zabezpieczeń i baz danych jest krótką akcją. Jeśli test się powiedzie, kod zamku został złamany i można otworzyć drzwi, bądź też można bez przeszkód dostać się do informacji zawartych w bazie danych.

Aby przeprowadzić tak akcję, cel musi znajdować się w ośmiocalowej strefie kontroli hakera.

- hakowanie koordynowane Do 4 hakerów może połączyć swe wysiłki by hakować jakiś cel. Hakerzy zawsze są ze sobą połączeni, nie ma więc limitu odległości w jakiej muszą się od siebie znajdować, by koordynować swe działania. Wymagane jest, aby cel znajdował się w zasięgu operacyjnym przynajmniej jednego z hakerów, który jest też jedynym z nich, który narażony

jest na ARO. Cały rozkaz generuje tylko jedno ARO, i reakcja ta może być zastosowana jedynie przeciw temu hakerowi. Hakowanie koordynowane nie jest możliwe w ARO

Charakterystyki, zdolności, broń i sprzęt.

Charakterystyki:

Charakterystyki to cechy używane, by określić jednostki ze względu na ich wykształcenie, styl prowadzenia działań wojennych lub charakter. Jest w sumie 7 takich określeń pogrupowanych w 3 grupy: Zapis osobowości, Typ wykształcenia i Temperament.

Zapis osobowości: wskazuje czy figurka posiada system zapisu osobowości i wspomnień potocznie znany jako Kość (cube).

Cube: Figurka ma implant cube, więc po śmierci może zostać wskrzeszona, by w przyszłości ponownie wypełniać misję. Niektóre kampanie będą udostępniać taką możliwość. Implanty te są wyłączane, jeśli model nie przejdzie testu BTS przeciw broni elektromagnetycznej (E/m).

Figurki posiadające cube są wrażliwe na ataki przy użyciu Sepsitora.

Brak cube: Figurka nie posiada implantu pamięci, więc jest odporna na ataki Sepsitorem, ale za to jej śmierć będzie ostateczna i nie da się jej przywrócić do życia w trakcie kampanii.

Typ wykształcenia: określa, jaki rodzaj treningu przeszła jednostka.

Nieregularne:

Ta jednostka nauczyła się walczyć bez dyscypliny wojskowej, w sposób niezorganizowany. Martwi się jedynie o własną skórę.

Nieregularne jednostki nie dodają swoich rozkazów do puli, zachowując je dla siebie. Mogą nadal otrzymywać rozkazy z puli.

Nieregularne figurki nie mogą zostać wyznaczone na Dowódcę, jeśli cała armia nie jest nieregularna. Jeśli tak jest, po utracie dowódcy dwie nieregularne figurki mogą wydać swoje rozkazy, aby wybrać nowego.

Regularne:

Jednostka otrzymała odpowiednie szkolenie wojskowe, umie wykonywać rozkazy, zachować dyscyplinę, pracować w zespole i koordynować swoje akcje z akcjami kolegów. Jej rozkaz dolicza się do puli rozkazów i może być przeznaczony zarówno do aktywacji tej konkretnej jednostki jak również innych jednostek w jej grupie bojowej.

Psychologia: ta charakterystyka określa zachowanie jednostki podczas walki z czysto psychologicznego punktu widzenia: umiejętność zachowania zimnej krwi i podejmowania racjonalnych decyzji, lub dzika furie, która sprawia, że żołnierz zapomina o własnym bezpieczeństwie byle tylko dopaść i zabić przeciwnika. Są trzy poziomy stan psychicznego żołnierzy:

Spokojny: jednostka zachowuje w walce zimna krew i niełatwo poddaje się agresywnym odruchom. Figurka normalnie wytwarza i wykonuje rozkazy, nie jest furiatem.

Furiat: furiat jest głodny walki, im bardziej przypominać będzie ona krwawą jatkę, tym lepiej.

Takie jednostki otrzymują na początku aktywnej tury, zanim jeszcze zostaną wydane jakiekolwiek rozkazy z puli, rozkaz ruchu przymusowego, który muszą wykonać. Ten rozkaz musi zostać wykorzystany w następujący sposób:

Pierwszą akcją w rozkazie ruchu przymusowego musi być Ruch i model musi przy jego pomocy przebyć pełną wartość cechy ruch. Może się poruszyć o mniej cali niż wynika z tej wartości tylko, jeśli wcześniej wejdzie w kontakt bezpośredni z wrogim modelem i podejmie walkę wręcz lub, jeśli wejdzie na teren, który ogranicza ruch lub zmusza go do zmiany akcji ruch na wspinaczkę, skok lub pływanie, wtedy pierwszy ruch kończy się na granicy terenów i musi zostać zadeklarowana druga akcja rozkazu umożliwiającą dalsze poruszanie się.

Drugą akcją rozkazu może być ponownie Ruch lub też Unik bądź Atak (w walce wręcz, strzał, rzut granatem, hakowanie itd.) lub wykonanie jednej z następujących akcji ruchu: Wspinaczka, Pływanie, Skok.

Model może zaatakować najpierw a poruszyć się potem i vice versa.

Jeśli miniatuurka znajduje się w pozycji leżącej, musi wykonać rozkaz Powstań+Ruch (poruszając się o pełną pierwszą wartość ruchu). Nie można użyć rozkazu ruchu przymusowego w pozycji leżącej ani wykonywać w czasie jego trwania akcji Padnij.

W rozkazie ruchu przymusowego model musi poruszyć się w kierunku najbliższej figurki przeciwnika (tego, do którego może dotrzeć w najkrótszym czasie zużywając najmniej rozkazów) nawet, jeśli nie znajduje się w polu widzenia, ale model zdaje sobie sprawę z jej obecności. Jeśli na stole nie ma figurek przeciwnika, Furiat w rozkazie ruchu przymusowego musi poruszać się w kierunku wrogiej strefy rozstawienia, nigdy się nie wycofując. Dla celów rozkazu ruchu przymusowego znaczniki nie są uznawane za figurki przeciwnika.

Pierwsza akcja rozkazu ruchu przymusowego może być zamieniona na Wspinaczkę, Skok lub Pływanie, jeśli wymaga tego teren, w którym znalazł się model.

Podczas rozkazu ruchu przymusowego model może unikać min, E/maulerów i stref rażenia ognia zaporowego, lecz musi zrobić to robiąc możliwie krótkie łuki wokół przeszkód.

Rozkaz ruchu przymusowego można powstrzymać wydając jeden rozkaz z puli rozkazów lub własny rozkaz figurki, jeśli jest ona nieregularna.

Rozkaz ruchu przymusowego
Ruch+Ruch
Ruch+Atak
Ruch+Wspinaczka
Ruch+Unik
Ruch+Skok
Ruch+Pływanie
Powstań+Ruch (pełna pierwsza wartość ruchu)

Uśpiona furia: jednostka ma niemal niepowstrzymaną żądzę zniszczenia, po zadaniu rany, widok krwi sprawi, że bez wahania rzuci się w wir walki.

Po zadaniu rany figurka automatycznie przejdzie w stan psychiczny: furiat i pozostanie w nim do końca gry, tracąc wszystkie przewagi wynikające z kamuflażu i kamuflażu termo-optycznego (pozostanie jej jednak mimetyzm). Pierwszy rozkaz ruchu przymusowego jednostka otrzyma na początku kolejnej aktywnej tury.

Zdolności zwykłe:

Zwykłe zdolności to akcje, które może podjąć każda figurka, bez konieczności wyszczególniania ich w profilu modelu.

1. Alarm: korzystając z automatycznej reakcji, model może ostrzec swych kolegów przed atakiem z tyłu, o ile ma linię ognia do atakującego. Wszystkie sojusznicze figurki mogą zostać obrócone tak, aby miały linię ognia do figurki, na którą zareagowano alarmem. Sojusznicy nie uzyskają od razu ARO, ale z linią ognia będą mieli ARO na kolejne rozkazy tego modelu.
2. Atak: Strzał. Daje możliwość użycia broni strzeleckiej, cecha BS jest modyfikowana przez dystans, osłonę i ewentualnie sprzęt.
3. Skradanie. T.A.G.i, Remote'y, motocykle i pojazdy nie mogą używać tej zdolności. Jest to akcja przedłużona, pozwalająca ostrożnie przekraść się z jednego punktu, gdzie przeciwnik ma zablokowaną linię ognia, do drugiego miejsca, gdzie przeciwnik ma zablokowaną linię ognia. Figurka może się poruszyć o maksymalnie pierwszą wartość ruchu, i nawet jeśli przetnie linię ognia jednego lub wielu przeciwników, nie powoduje ARO. Tej akcji nie można przeprowadzić znajdując się w strefie kontroli wrogiej jednostki. Jako akcja przedłużona musi być zadeklarowana w całości jeszcze przed wykonaniem manewru.

4. Obrót. Ta akcja krótka pozwala figurce zmienić kierunek, w którym jest zwrócona bez konieczności wykonywania ruchu. Wykorzystując automatyczną reakcję figurka może obrócić się w kierunku modelu, który wszedł w jej strefę kontroli lub w inny sposób ją zaalarmował. Jeśli model nie ma ARO (np. przeciwnik znajduje się poza Strefą kontroli), może wykonać obrót, jeśli zostanie trafiona lub trafiona zostanie inna sojusznicza figurka w jego Strefie kontroli (w promieniu 8 cali). Aby przeprowadzić akcję obrót nie trzeba wykonywać żadnych testów (także w ARO).
5. Wspinaczka. Motocykle i pojazdy nie mogą korzystać z tej akcji. Akcja ruchu pozwalająca na pionowy ruch i wspinaczkę po ścianie na wysokość równą połowie odpowiedniej wartości ruchu. Aby być w stanie się wspinać, figurka musi zdać test standardowy PH. Jeśli obleje test, spada tyle cali, ile się wspięła: patrz sekcja obrażenia od upadku. Podczas wspinaczki figurka nie będzie w stanie podejmować żadnych innych akcji, dopóki nie zakończy wspinaczki i nie znajdzie punktu oparcia. Jeśli rozkaz nie zakończy wspinaczki, figurka kończy go wisząc na ścianie, niezdolna do wykonania jakiegokolwiek akcji aż do momentu, gdy zakończy wspinaczkę.
6. Atak: walka wręcz. Ta akcja pozwala na użycie broni do walki wręcz przy użyciu odpowiedniej cechy (CC).
7. Rozkaz skoordynowany. Wydając jeden rozkaz na figurkę, dwie do czterech figurek może skoordynować swoje działania by w jednym czasie wykonać ten sam rozkaz.
8. Wykrywanie – akcja ruchu, która umożliwia wykrycie figurki znajdującej się pod markerem kamuflażu, kamuflażu termo-optycznego lub impersonacji. Aby stwierdzić, czy wykrywanie się powiodło, należy przeprowadzić standardowy test WIP wraz z odpowiednimi modyfikatorami (za dystans i kamuflaż, nie ma w tym wypadku modyfikatora za osłonę). Modyfikator za dystans przyznawany jest według następującej tabeli:

Odległość do celu	0-8 cali	8-32 cale	32-48 cali	Ponad 48 cali
Modyfikator do rzutu	+3	0	-3	-6

Jeśli test się powiedzie, należy zdjąć wykryty marker, a w jego miejscu postawić na stole odpowiadającą mu figurkę. Pozostanie ona widoczna aż nie zostanie ponownie zakamuflowana.

Jeśli figurce nie uda się test wykrywania, nie może ona podjąć kolejnej próby wykrywania tego samego markera aż do następnej tury (pełną turę, czyli jeśli nie powiodło jej się wykrywanie aktywnym rozkazem, nie może próbować w ARO w swojej turze). Może nadal próbować wykrywać inne markery.

9. Unik. Unik to akcja krótka, którą można wykonać w odpowiedzi na atak przeciwnika (atak w walce wręcz, strzał, namierzanie, taranowanie itd.). Jest to zdolność przeszkadzająca atakującemu, więc prowadzi do rzutu przeciwstawnego PH unikającego przeciw odpowiedniej cesze atakującego (BS, CC, WIP lub PH). Unikająca figurka może wykorzystać resztę rozkazu do dokończenia ruchu. Figurka unikająca w ARO może poruszyć się o

maksymalnie połowę pierwszej wartości ruchu lub wykonać dowolną inną akcję ruchu oprócz wykrywania.

Unik w aktywnej turze może zostać wykorzystany, by przeciwdziałać wszystkim ARO i powoduje rzut przeciwny, w który zaangażowani są wszyscy przeciwnicy, zaś unikający dysponuje jednym rzutem przeciw wszystkim z nich, i skutecznie unika tych ataków, od których uzyskał lepsze wyniki. Unik w ARO powoduje rzut przeciwny PH unikającego przeciwko wszystkim strzałom w serii lub akcjom podejmowanym w rozkazie skoordynowanym, ponownie sukces odnoszą tylko te akcje, które uzyskają wynik lepszy niż próba uniku.

T.A.G.i, remote'y i motocykle unikają z modyfikatorem -6 do PH. Pojazdy nie mogą unikać.

W wypadu remisu na kostkach, w trakcie uniku zwycięża ten model, który miał wyższą wartość odpowiedniej cechy (wraz z modyfikatorami, jeśli mają zastosowanie).

Wyjątkiem jest unikanie broni obszarowej używającej wzorników i np. zdolności eksplozja. Takie uniki przeprowadza się przy pomocy testu standardowego z modyfikatorem -6. Dodatkowy modyfikator odzwierciedla szczególną trudność, jaką przedstawia sobą uniknięcie broni, która pokrywa swym działaniem pewien obszar. Jeśli unik się powiedzie, model unika obrażeń, nawet jeśli jego związany z unikem ruch nie wystarczy, aby przemieścić go poza strefę rażenia, mieszczącą się pod wzornikiem.

10. Powstań. Akcja ruchu polegająca na powstaniu z pozycji leżącej i usunięciu markera pozycji leżącej.

11. Atak intuicyjny. Przy pomocy tej akcji przedłużonej model może intuicyjnie wyczuć pozycję ukrytego przeciwnika i strzelić mniej więcej w jego kierunku, korzystając z szerokiego kąta ostrzału używanej broni. Tę akcję może podjąć tylko model posiadający bezpośrednią broń obszarową (taką jak miotacz ognia, nanopulser lub rozpylacz), broń lub wyposażenie wystawiane na polu bitwy (jak Miny, E/maulery, Repeatery itd.) lub E/marat. Podejmuje się ją przeciwko modelom ukrytym w markerach kamuflażu, a także modelom za zasłoną dymną i w strefach zerowej widoczności, bądź też strzelających ze stref zerowej widoczności. Ta zdolność pozwala także rozstawić wyposażenie takie jak mina z przeciwnikiem znajdującym się w strefie rażenia.

Atak intuicyjny to akcja przedłużona zajmująca cały rozkaz. Aby móc wykonać atak intuicyjny, figurka musi przejść standardowy test WIP bez modyfikatorów. Jeśli ostrzelany cel odpowie ogniem, wszystkie strzały uważane są za jednoczesne, i będą oddawane przy pomocy testów standardowych. Jeśli marker kamuflażu zostanie trafiony, zakamuflowany model traci status znacznika i musi być zamiast niego wystawiony na stole, nawet jeśli pomyślnie przejdzie test pancerza.

Jeśli test WIP się nie powiedzie, model nie może powtórzyć ataku intuicyjnego na tym samym celu aż do swojej następnej tury.

12. Skok. Akcja ruchu umożliwiającą ruch w pionie lub poziomie ponad przeszkodą terenową. Wykonać można skok pionowy, poziomy lub ukośny na maksymalnie połowę pierwszej lub drugiej wartości ruchu. Aby skutecznie skoczyć, należy zdać test standardowy PH bez modyfikatorów.

Jeśli tej akcji użyje się dwukrotnie podczas rozkazu, skok nie będzie dłuższy, za to można wykonać dwa skoki, każdy na połowę dystansu wyznaczonego przez odpowiednią wartość cechy ruch wykonując dwa testy PH. Między obydwojoma skokami musi się jednak znajdować punkt podparcia.

Każda wysokość większa niż połowa wysokości modelu wymaga skoku lub wspinaczki, aby ją pokonać, co oznacza test PH. Jeśli test się nie powiedzie, jednostka spada (zobacz: obrażenia od upadku).

Jeśli model nie znajdzie punktu podparcia, na którym mógłby wylądować, spada z wysokości, na której powinien zakończyć się jego ruch.

Podczas skoku nie można używać żadnych innych akcji aż do chwili, gdy model znajdzie punkt podparcia i pewnie stanie na nogach.

13. Ruch. Ruch to akcja ruchu umożliwiającą przemieszczenie modelu o ilość cali odpowiadającą pierwszej lub drugiej wartości cechy ruch (MOV). Można także dobrowolnie poruszyć się o mniej cali niż wynika z tej wartości, ale nigdy o więcej.

Po zadeklarowaniu ruchu należy wyznaczyć jego dokładną trasę, aby przeciwnik mógł ustalić linie ognia i zadeklarować ARO.

Model może swobodnie przekroczyć dowolną przeszkodę o wysokości równej lub mniejszej od połowy wysokości modelu. Nie powoduje to żadnych utrudnień do ruchu.

14. Wsiądź/wysiądź. Ta akcja ruchu pozwala wsiąść do lub wysiąść z pojazdu, jak również wsiąść lub zsiąść z motocykla.

15. Otwórz/zamknij. Akcja krótka, pozwalająca na otwieranie i zamykanie drzwi, okien i manipulowanie innymi ruchomymi elementami terenu.

16. Padnij. To akcja ruchu umożliwiającą modelowi przejście do pozycji leżącej. Przejście oznacza się kładąc obok modelu znacznik pozycji leżącej (Prone). Modele w pozycji leżącej mogą poruszać się o połowę swojej normalnej wartości ruchu i nie mogą skakać ani wsiąść do pojazdu. (Przykład: leżąca figurka deklarująca unik może poruszyć się tylko o ¼ swojego pierwszego ruchu, średnio o 1 cal) Model w pozycji leżącej ma taką wysokość jak jego podstawka.

T.A.G.i, remote'y i pojazdy nie mogą korzystać z pozycji leżącej. Wszystkie inne modele mogą korzystać z pozycji leżącej, co wymaga oznaczenia przez odpowiedni marker (Prone).

17. Strzał paraboliczny. Akcja przedłużona, wymagająca wydania pełnego rozkazu. Pozwala na prowadzenie ostrzału parabolicznego nad przeszkodami blokującymi linię ognia. Strzał paraboliczny oznacza dodatkowy modyfikator -6 do BS podczas strzelania. Jedynie używając granatów lub granatnika można przeprowadzić ostrzał paraboliczny.
18. Ogień zaporowy. Akcja przedłużona, pochłaniająca pełny rozkaz. Pozwala na ustanowienie strefy ognia zaporowego, zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji strzelanie: ogień zaporowy.
19. Pływanie. Akcja ruchu, pozwalająca przepłynąć odległość równą połowie cechy ruch jednostki w calach. Powtórzenie tej akcji w ramach jednego rozkazu pozwala przepłynąć jeszcze połowę wartości drugiego ruchu.

Zdolności specjalne

Są to zdolności, których mogą używać tylko konkretne jednostki, czy to dzięki specjalnemu treningowi, czy też dzięki niedostępnemu dla innych jednostek wyposażeniu. Jeśli zdolność posiada poziomy, wyższy z nich daje jednocześnie dostęp do niższych chyba, że napisano inaczej. Np. zdolność na poziomie 3 daje jednocześnie dostęp do poziomu 1 i 2. Poziomy oznaczone literami (takie jak poziom X) posiadają szczegółowy opis w którym zawarta jest także informacja czy i jakie poziomy danej zdolności zawierają.

1. Desant powietrzny (Airborne deployment, AD)

Jednostki AD używają transportu powietrznego by dostać się na pozycje, z których mogą dokonać największych zniszczeń.

Nie jest konieczne umieszczanie jednostek desantowych na stole podczas fazy wystawienia. Jeśli jednostka taka nie zostanie wystawiona, nie dodaje swojego rozkazu do puli rozkazów dopóki nie pojawi się na stole. Aby zostać zrzucona na pole bitwy, jednostka nie zużywa rozkazu z puli, ale własnego rozkazu. Jednostki desantowe można również rozstawić na stole w zwykły sposób. Jeśli dowódca posiada zdolność desant powietrzny, nie wystawienie go na polu bitwy na początku gry prowadzi do sytuacji utraty dowodzenia.

Są cztery poziomy zdolności desant powietrzny:

1. Spadochroniarz

Jednostkę wyszkolono w skokach spadochronowych lub desancie z użyciem lin. Przeprowadza ona swój skok przed bitwą, a następnie wkracza na pole bitwy w najbardziej odpowiednim momencie.

W fazie rozstawienia jednostka może automatycznie, bez wydawania rozkazów i rzutów kostkami uniknąć wystawienia na pole bitwy. Należy podzielić krawędzie stołu na osiem sektorów (po dwa na krawędź) i określić strefę zrzutu spadochroniarza.

Wybór należy zapisać na kartce tak, by można go było zweryfikować w trakcie gry. Strefa rzutu nie może znajdować się w strefie rozstawienia przeciwnika.

Gdy gracz zdecyduje się wystawić model na pole bitwy, musi wydać 1 pełny rozkaz (nie z puli, lecz własny rozkaz modelu) po czym pojawia się on na polu bitwy gdzieś w wybranej przed grą strefie. Jeśli używany jest rozkaz skoordynowany, wszystkie modele muszą wejść do gry w tym samym sektorze.

Poziom 2 – Infiltracja powietrzna: modele posiadające zdolność infiltracji powietrznej są doświadczonymi spadochroniarzami, specjalistami w rajdach powietrznych i penetrowaniu linii przeciwnika.

Ta zdolność specjalna pozwala modelom uzyskać podobne zdolności co poziom 1, ale modele nie muszą wybierać konkretnej strefy rzutu. Model nadal musi wydać pełny rozkaz, aby pojawić się na polu bitwy, ale może pojawić się w dowolnym miejscu na krawędzi stołu dopóki pozostaje ono poza strefą rozstawienia przeciwnika. Jeśli użyto rozkazu skoordynowanego, wszystkie modele muszą pojawić się na polu walki w tym samym sektorze.

Poziom 3 – Zrzut bojowy modele z tą zdolnością wyposażone są w specjalne wyposażenie do skoków, jak również przechodzą specjalny trening, aby móc dokonać skoku na pełnej prędkości, amortyzując upadek w ostatnim momencie, w celu zaskoczenia przeciwnika.

Aktywny gracz może wystawić model z AD: poziom 3 w dowolnym momencie gry. Model wydaje swój własny rozkaz i wykonuje test standardowy PH. Jeśli test się powiedzie, model jest wystawiany na pole bitwy w dowolnym miejscu wybranym przez gracza zwrócony w dowolną stronę. Rozrzut: jeśli test się nie powiedzie miniaturka zostanie zniesiona o dystans w calach odpowiadający Kategorii porażki testu pomnożonej przez 2,5. Kierunek, w którym nastąpił rozrzut, ustala się przy pomocy okrągłego wzornika: należy umieścić okrągły wzornik w miejscu, gdzie model ma lądować, z cyfrą 1 skierowaną w kierunku środka stołu. Ostatnia cyfra nieudanego rzutu określa kierunek rozrzutu. Jeśli rozrzut sprawi, że model opuści pole bitwy, będzie musiał wydać dodatkowy rozkaz z puli, aby pojawić się na polu walki w miejscu, gdzie przez nieudany rzut je opuściła.

Model nie może wybrać na miejsce lądowania strefy zerowej widoczności, strefy ograniczonej widoczności ani zasłony dymnej. Strefa lądowania, wielkości mniej więcej okrągłej podstawki, musi być wolna od przeszkód terenowych. Model może wystawić się w dowolnym punkcie ograniczonej okrągłym wzornikiem strefy lądowania, ale cała podstawa musi znajdować się wewnątrz strefy. Model nie może wylądować w bezpośrednim kontakcie z wrogim modelem.

Jeśli został użyty rozkaz skoordynowany, wszystkie modele muszą użyć tego samego wzornika jako strefy lądowania. Jeśli test PH któregoś z nich się nie powiedzie, rozrzut jest rozpatrywany dla każdej z nich z osobna.

Modele posiadającą tę zdolność na poziomie 3 mogą też zostać wystawione tak, jakby posiadały poprzednie poziomy tej zdolności jak również w zwykły sposób w fazie rozstawienia.

Remote'y ze zdolnością Zrzut bojowy będą musiały przeprowadzić dodatkowy test PH aby w ogóle być w stanie wykonać zrzut.

Furiaci ze zdolnością Zrzut bojowy będą musieli zużyć swój rozkaz ruchu przymusowego, aby dokonać natychmiastowego zrzutu. Jeśli gracz chce powstrzymać ich przed oddaniem skoku natychmiast, musi wydać rozkaz z puli rozkazów armii, aby powstrzymać każdy z przymusowych rozkazów ruchu.

Podrzędny zrzut bojowy działa dokładnie tak, jak normalny Zrzut bojowy, ale w pewnych scenariuszach, z racji pogody i trudnych warunków, modele te będą wykonywać swój skok z modyfikatorem -3 do PH.

Poziom X – Zrzut taktyczny model posiadający zdolność specjalną AD: Zrzut taktyczny jest nie tylko doskonałym infiltratorem powietrznym, ale także urodzonym przywódcą z niewiarygodnym zmysłem taktycznym.

Zrzut taktyczny pozwala na dokonanie desantu na zasadach AD poziomu drugiego: Infiltracja powietrzna, lecz bez restrykcji co do wystawienia w strefie rozstawienia przeciwnika. Ponadto jeśli model posiadający tę zdolność specjalną jest Dowódca oddziału figurek ze zdolnością AD poziom pierwszy: Spadochroniarz, figurki te mogą zostać wystawione w tej samej strefie zrzutu i w tej samej turze co ich Dowódca, nawet jeśli przed bitwą została dla nich pierwotnie wybrana inna strefa zrzutu. Jeśli został użyty rozkaz skoordynowany, wszystkie jednostki muszą pojawić się na polu bitwy w ramach tej samej sekcji krawędzi stołu.

Ponadto, jeśli model ze zdolnością Skoku taktycznego jest Dowódcą oddziału, gdy tylko znajdzie się na stole, natychmiast kończy sytuację Utraty dowodzenia wynikającą z niewystawienia dowódcy na stole na początku gry. Gracz odzyskuje pełną pulę rozkazów pomniejszoną o te ewentualnie zużyte przed zrzuceniem Dowódcy.

Antypoda: Modele należące do tej obcej rasy mają specyficzny i dość dziwny sposób zachowania w grze. Trzy antypody są konieczne, aby stworzyć jedną inteligentną całość, stanowiąc trzy części zbiorowego umysłu, do której każdy z osobników dodaje swoje cechy. Z tej przyczyny aktywowanie całego stada bojowego Antypod wymaga wydania pojedynczego rozkazu. Wszystkie Antypody w stadzie wykonają jednocześnie ten sam rozkaz, ale przechodzą osobne testy by sprawdzić jego powodzenie. Członkowie stada tak w ARO jak i w aktywnej turze zachowują się jak jeden model. Mimo, że mogą poruszać się niezależnie od siebie, muszą wykonywać te same akcje w ramach jednego rozkazu i wybierać dla nich ten sam cel, dając jednak przeciwnikowi tylko jedną reakcję automatyczną ARO tak, jakby poruszały się w ramach rozkazu skoordynowanego.

Gdy członek stada umiera, zbiorowa jaźń Antypod doznaje poważnego uszczerbku, odbijającego się silnie na jej zdolności rozumowania. Aby to odzwierciedlić współczynnik WIP Antypod jest obniżany o -3 za każdego utraconego członka stada. Ariadnanom udało się skutecznie okiełznać stada bojowe złożone z trzech jak również czterech osobników, grupa czterech Antypod wykazuje znacznie większą odporność na mentalne urazy.

Jeśli stado należące do Ariadnyjskiej armii straci swojego tresera, lub zniszczone zostanie kontrolujące je urządzenie, musi ono przejść test standardowy WIP. Jeśli test się powiedzie, wykonują nadal ostatni rozkaz, jaki od niego otrzymały, polegający przeważnie na szarży na wroga. W takiej sytuacji stado Antypod jest nadal uważane za element armii Ariadny.

Jeśli Antypody obleją test, muszą wykonać rzut k20. Jeśli uzyskany zostanie rezultat 10 lub mniej, stado użyje swoich rozkazów (ruchu przymusowego i własnego) aby opuścić pole walki przez najbliższą krawędź stołu wykonując jedynie rozkazy ruchu i uniki. Jeśli na kostce wypadło 11 i więcej, stado wyrwie się spod kontroli i wpadnie w dziką furję. W następnych turach gry Antypody będą działać przed wszystkimi graczami, używając swojego rozkazu ruchu przymusowego i własnego rozkazu, by zaatakować najbliższy model. Będą to robić tak długo, aż nie zabiją wszystkich modeli na stole lub same nie zginą. W każdej turze atakują najbliższy model, zarówno wrogów, jak i niedawnych sprzymierzeńców.

Za każdym razem po utracie tresera, gdy stado utraci jednego ze swych członków, należy wykonać test WIP z odpowiednim modyfikatorem. Ma on efekty identyczne z opisanymi powyżej.

Podczas organizacji Grup bojowych w ramach armii stado i treser są liczeni jako dwa modele, i zawsze muszą znajdować się w tej samej grupie bojowej. Stado generuje dla siebie jeden rozkaz, podczas gdy treser daje jeden rozkaz do puli.

Berserk: Model jest ogarnięty dziką żądzą krwi, która sprawia, że bez wahania rzuca się w wir walki, nie dbając o własne bezpieczeństwo.

Test CC podczas walki wręcz, zazwyczaj wykonywany jako test przeciwny, zostaje zastąpiony dwoma testami standardowymi dla obu walczących. Każdy z nich testuje swoją cechę i jeśli test się powiedzie, trafia przeciwnika, możliwe jest więc, że obaj przeciwnicy otrzymają obrażenia jednocześnie. Berserker otrzymuje premię +9 do CC, ale za to nigdy nie otrzymuje premii +3 do pancerza za udane trafienie. Jeśli przeciwnik zdecyduje się unikać, sukces w teście PH nie spowoduje uniknięcia ciosu, lecz pozwoli mu odsunąć się od atakującego wychodząc z walki wręcz. Berserk jest zdolnością automatyczną i jej użycie nie wymaga wydawania rozkazów dla aktywacji, ale jej użycie musi zostać zadeklarowane podczas deklaracji ataku w walce wręcz. Użycie tej zdolności jest opcjonalne i można jej używać tylko w walce wręcz.

Szaber: model poświęcił się w którejś z poprzednich bitew szabrowaniu wyposażenia, i teraz może pochwalić się nowym nabytkiem, który stanowi przypuszczalnie dość rzadki widok, jeśli chodzi o wyposażenie jednostki, do której należy.

Ten element wyposażenia nie liczy się jako broń specjalna podczas obliczania punktów SWC w ramach tworzenia rozpiski armii. Wyszabrowany sprzęt nie zastępuje, ale uzupełnia zwykłe wyposażenie jednostki. Przed rozpoczęciem gry rzuć k20 a wynik porównaj z poniższą tabelą aby ustalić jaki łup trafił się konkretnemu modelowi.

Szaber

1-3	Lekki pancerz (+1ARM)	12	Granaty E/m
4	Wybuchowa broń do walki wręcz	13	Broń do walki wręcz E/m
5	Lekka strzelba	14-15	Średni pancerz (+2 ARM)
6	Ciężki pancerz (+4 ARM)	16	X-wizjer
7	Granaty	17	Monomolekularna broń do walki wręcz
8	Miotacz kleju	18	Combi-karabin
9	Lekki granatnik	19	Karabin AP
10	Lekki miotacz ognia	20	Auto-apteczka
11	Panzerfaust		

Jeśli w trakcie bitwy jednostka ze zdolnością specjalną Szaber znajdzie konającego żołnierza (w stanie utraty przytomności), może wydać 1 rozkaz by okraść go z wyposażenia. Może zyskać jego wartość pancerza zamiast własnej, lub wziąć jego broń albo fragment wyposażenia. Będzie w stanie wziąć tylko jeden obiekt, a w zamian będzie musiał wyrzucić dotychczasowy łup.

Kamuflaż i maskowanie: Ta zdolność specjalna określa umiejętności modelu w zakresie stapiania się z otoczeniem i poruszania się z najwyższą ostrożnością. Kamuflaż i maskowanie ma trzy poziomy:

Poziom 1 – Mimetyzm: Model ma specjalną zdolność znikania przeciwnikowi z oczu, ponadto posiada podstawowe narzędzia mimetyczne i ubranie lub specjalny kombinezon z fotoreaktywnego materiału – tańszą alternatywę dla bardziej zaawansowanych systemów maskujących, i wie jak ich używać, by osiągnąć możliwie najlepszy efekt i uniknąć wykrycia.

W zasadach gry model atakujący figurkę wyposażoną w zdolność mimetyzm będzie miał dodatkowe utrudnienie -3 do strzelania.

Poziom drugi – Kamuflaż (camo): Figurka ma wybitne zdolności, wyuczone lub wrodzone, do ukrywania się i maskowania swojej obecności. Posiada także zestaw systemów maskujących, komórek fotoreaktywnych i bogatą bazę wzorów kamuflażu dopasowanych do różnych rodzajów otoczenia. Wszystkie te urządzenia wmontowane w strój sprawiają, że jego użytkownik jest w stanie niemal całkowicie zlać się z otoczeniem. Zdolność Kamuflaż pozwala swemu użytkownikowi skorzystać z następujących zasad specjalnych:

Znacznik kamuflażu: W fazie rozstawienia, bez konieczności wydawania rozkazów ani wykonywania rzutów kostkami, można nie wystawiać modelu ze zdolnością Kamuflaż na pole bitwy, zastępując go znacznikiem kamuflażu (Camo). Ten typ wystawienia pozwala także zastąpić do trzech modeli z kamuflażem pojedynczym znacznikiem. Jeden lub więcej modeli może zostać oddzielony w czasie gry poruszając się jako niezależny znacznik camo. Wszystkie modele pod znacznikiem camo są wystawiane zastępując znacznik, gdy przeciwnik wykona skuteczny test Wykrywania, a także w sytuacji, gdy jedna lub więcej figurek wykona akcję, która odkryje jej obecność. Gdy zostaną odkryte, modele muszą pojawić się na polu walki nie dalej niż o ½ cala od siebie, choć gracz ma prawo wystawić je zwrócone w dowolną wybraną przez siebie stronę.

Znacznik kamuflażu jest uznawany za obiekt wysokości standardowej figurki swojej armii, chyba że obok niego leży znacznik pozycji leżącej.

Znacznik kamuflażu ma pole widzenia 360 stopni.

Kamuflaż w ruchu: Ta zasada pozwala graczowi przemieszczać model bez konieczności wystawiania go na stole poruszać się będzie jedynie znacznik kamuflażu. Jeśli kilka jednostek znajduje się pod tym samym znacznikiem kamuflażu, zachowują się tak, jakby były pojedynczym modelem. Jeśli mają różne wartości ruchu, używana jest zawsze najniższa z nich. Jedyne akcje, których wykonanie nie spowoduje automatycznej utraty statusu znacznika camo, to Skradanie i te akcje ruchu, które nie wymagają rzutu kostką (za wyjątkiem akcji Alarm). Figurka w kamuflażu automatycznie traci status znacznika, jeśli wejdzie w kontakt bezpośredni z innym modelem.

Jeśli model zostanie wykryty lub automatycznie ujawni swoją obecność, znacznik kamuflażu jest zastępowany modelem (lub modelami) zwróconymi w stronę wybraną przez gracza.

Jeśli znacznik kamuflażu nie przeprowadzi w swoje turze innych akcji poza ruchem lub skradaniem, nawet jeśli przetnie strefę ognia zaporowego, jedyne ARO jakie można przeciw niemu wykonać to Wykrywanie lub Obrót.

Kamuflaż w obronie. Aby zaatakować znacznik kamuflażu przeciwnicy muszą najpierw skutecznie przejść test Wykrywania z modyfikatorem -3. Jeśli test się nie powiedzie, zakamuflowany model nie został dostrzeżony i nie może być celem ostrzału, ataku w walce wręcz ani żadnej innej akcji ofensywnej (jak Hakowanie, Sepsitor itd.). Jeśli zakamuflowany model (lub modele) zostanie wykryty, będzie musiał zostać wystawiony na pole bitwy zastępując znacznik kamuflażu, tracąc wszystkie przewagi wynikające z zasad kamuflażu w ruchu i w walce, lecz nadal utrudniając przeciwnikom trafienie modelu dając dodatkowy modyfikator -3 do BS. Wystawiając model gracz może wybrać, w którą stronę będzie on zwrócony.

Kamuflaż w walce. Ta zasada pozwala modelowi w kamuflażu zaatakować ostrzałem, namierzaniem, Sepsitorem lub Hakowaniem, zanim zrobi to przeciwnik. Ten atak przeprowadzany jest przy pomocy testu standardowego. Jeśli przeciwnik przetrwa atak, może na niego odpowiedzieć, nadal z modyfikatorem -3 do strzelania, jeśli zdecyduje się odpowiedzieć ogniem. Następnie gracz musi zastąpić znacznik kamuflażu odpowiednią figurką. Zasada kamuflaż w walce ma zastosowanie tylko do ataków dystansowych. W ARO reakcja jednostki w kamuflażu jest jednoczesna z akcją przeciwnika, więc przeprowadzany jest test przeciwstawny.

Jeśli zakamuflowana jednostka zostanie trafiona atakiem intuicyjnym, automatycznie straci status kamuflażu, i będzie musiała zastąpić na stole znacznik camo, nawet jeśli zda test pancerza. Podobnie dzieje się, jeśli została trafiona z broni używającej wzornika, choć pierwotnym celem był inny model.

Ponowne zakamuflowanie. Jeśli model stracił status kamuflażu, może odzyskać go wydając 1 pełny rozkaz podczas gdy znajduje się poza polem widzenia jednostek przeciwnika. Model w TO camo, korzystający z opcji wystawienia ukrytego, będzie

musiał zdradzić swoją pozycję tracąc status kamuflażu, jeśli chce powstrzymać przeciwnika przed powrotem do statusu znacznika.

Poziom 3 Kamuflaż termo-optyczny (TO camo) Model posiada, poza specjalną zdolnością Kamuflaż, specjalny termo-optyczny system maskujący. Jest to system, który zagina światło wokół użytkownika czyniąc go niemal niewidzialnym, i wymazując jego sygnaturę termiczną. To skomplikowane urządzenie minimalizuje także wszelkie zawirowania powietrza wokół użytkownika, i utrudnia jego wykrycie przy pomocy radaru lub sonaru. Zdolność specjalna Kamuflaż termo-optyczny pozwala na skorzystanie z następujących zasad specjalnych:

Ukryte wystawienie: Ta zasada umożliwia korzystanie ze znacznika TO camo podobnie jak w przypadku poziomu 2, lecz można także wystawić jednostkę nie korzystając ze znacznika. Dopóki się nie porusza, model z Kamuflażem termo-optycznym pozostaje całkowicie niewidoczny. Gracz musi zanotować możliwie dokładną pozycję modelu na kartce (łącznie z ewentualną pozycją leżącą i osłoną) tak, by przeciwnik mógł w czasie gry zweryfikować te dane, gdy model już się ujawni. Jeśli model się poruszy, gracz musi wystawić na stół znacznik TO camo i pokazać przeciwnikowi, że model naprawdę znajdował się w tej pozycji na początku gry. Jeśli model wykona akcję inną niż Ruch, straci status camo i zostanie wystawiona na stole zastępując znacznik.

Model w wystawieniu ukrytym nie dodaje swojego rozkazu do puli rozkazów, ponieważ technicznie rzecz biorąc nie znajduje się na stole. Posiada jednak własny rozkaz, którego musi użyć do przeprowadzenia swojej pierwszej akcji.

Kamuflaż w ruchu: Zasada ta pozwala modelowi poruszać się pod osłoną znacznika kamuflażu dokładnie w ten sam sposób, co przy poziomie 2: Kamuflaż.

TO Kamuflaż w obronie: Zapewnia jednostce dokładnie te same atuty co poziom 2, ale ujemny modyfikator do trafienia i wykrywania wynosi w przypadku TO camo -6, a nie -3, jak dla zwykłego kamuflażu.

TO kamuflaż w walce: Zapewnia dokładnie te same atuty co odpowiednia zasada poziomu drugiego.

Ponowne zakamuflowanie: Działa identycznie z odpowiednią zasadą poziomu drugiego.

Walka wręcz dwoma broniąmi: Model otrzymał specjalny trening, pozwalający mu jednocześnie posługiwać się dwoma sztukami broni do walki wręcz. Ta zdolność pozwala kombinować efekty specjalne dwóch różnych broni do walki wręcz. Jest to zdolność automatyczna i nie wymaga wydawania rozkazów ani testów umiejętności, aby ją aktywować.

Wspinaczka plus: Jednostka z tą zdolnością specjalną jest szczególnie uzdolniona lub wyposażona w specjalny sprzęt wspinaczkowy. Ta zdolność specjalna działa automatycznie i pozwala wspinającemu się modelowi przebyć dystans odpowiadający pełnej wartości cechy Ruch (nie połowy jak zazwyczaj) bez konieczności testowania PH. Zdolność Wspinaczka plus pozwala kombinować akcję

wspinaczka z innymi akcjami i przeprowadzać działania bojowe podczas wspinaczki, bez konieczności znalezienia punktu podparcia.

Coma: Model posiada w wyposażeniu urządzenie zdolne pokryć ośmiocalową strefę wokół niego silnym nanowirusem. Nanowirus może zakazić wszystkie modele wyposażone w implant pamięci Cube, działając jak Repeater Sepsitora. Aby rozprzestrzenić wirusa, to urządzenie zużywa całą energię metabolizmu użytkownika powodując, że zapada on w głęboką śpiączkę, która nadała tej zdolności jej nazwę.

Coma to akcja krótka. Gdy zostanie wykonana, model wyposażony w Sepsitor może zaatakować cel wyposażony w implant pamięci Cube w promieniu ośmiu cali od jednostki ze zdolnością Coma, zużywając jak zwykle jeden rozkaz na zaatakowanie jednego celu. Obszar wokół jednostki ze zdolnością Coma będzie aktywny tylko w turze, w której zdolność ta zostanie użyta. Po aktywowaniu zdolności model umiera, ale jego ciało pozostaje na polu bitwy, by zaznaczyć środek strefy objętej działaniem wirusa. Pod koniec tury model zostanie usunięty ze stołu.

Moraty przestrzegają ścisłego kodeksu honorowego, który nie pozwoli im użyć zdolności Coma, zanim nie zabiją w bitwie przynajmniej jednej jednostki przeciwnika.

Leczenie: Model jest wykwalifikowanym medykiem polowym, przeszedł pełny trening w zakresie medycyny ratunkowej i jest specjalistą ratującym codziennie życie swoich kolegów. Leczenie to akcja krótka, pozwalająca jednostce medycznej, po udanym teście standardowym WIP, przywrócić inny model w kontakcie bezpośrednim ze stanu utraty przytomności do stanu normalnego z jedną raną. Jeśli test się nie powiedzie, pacjent umiera i jest zdejmowany ze stołu. Modele można w ten sposób przywracać do zdrowia wielokrotnie, pod warunkiem, że testy WIP kończą się sukcesem. Model, który został wyleczony, może także korzystać z Pierwszej pomocy, Auto-apteczki czy Regeneracji i vice versa. Model musi być w kontakcie bezpośrednim z pacjentem, aby przeprowadzać na nim akcję leczenie. Medyk ze zdolnością Odporność psychiczna na rany, który odniósł jedną ranę, może spróbować wyleczyć sam siebie, lecz jeśli test się nie powiedzie, natychmiast umrze.

Naprawa. Każdy model z tą zdolnością specjalną (zwany także inżynierem) ma techniczne możliwości i wiedzę konieczną do polowych napraw popsatego lub uszkodzonego sprzętu. Naprawa to akcja krótka, pozwalająca, po udanym teście WIP, naprawiać punkty struktury pojazdów i modeli (1 punkt na udany test WIP), z którymi inżynier znajduje się w kontakcie bezpośrednim. Jeśli inżynier obleje test, model traci 1 punkt struktury zamiast go odzyskać.

Inżynierowie potrafią reaktywować broń, wyposażenie i pancerze dotknięte efektem działania amunicji E/m i uwolnić model spod działania miotacza kleju, jeśli przejdą standardowy test WIP w kontakcie bezpośrednim z odpowiednim modelem. Jeśli inżynier obleje test podczas reaktywacji sprzętu, ten sprzęt uznawany jest za zepsuty nieodwracalnie, bez możliwości naprawy.

Niezbędne jest, aby inżynier znajdował się w kontakcie bezpośrednim ze sprzętem, który chce naprawić.

Modele, które posiadają tę zdolność specjalną, mogą również otwierać zamki, stosując ten sam modyfikator co hakerzy przy hakowaniu struktur (patrz sekcja hakowania). Aby otworzyć zamek, muszą być z nim w kontakcie bezpośrednim.

Zdolność naprawa pozwala także rozbrajać miny (Przeciwpiechotne i Monomolekularne) oraz ładunki wybuchowe. Aby dezaktywować minę, model musi wejść w jej pole rażenia i pomyślnie przejść test WIP. Jeśli test się powiedzie, mina nie wybucha i jest rozbrojona. Jeśli test został oblany, mina wybucha jak zwykle.

Eksplzja: Ta zdolność specjalna sprawia, że model po utracie przytomności eksploduje. Strefa rażenia eksplozji odpowiada okrągłemu wzornikowi wybuchu i zadaje obrażenia wszystkim jednostkom w zasięgu, z siłą 13 i specjalnym efektem shock. Efektu eksplozji można unikać w sposób zwykły dla broni obszarowej: Unikiem oznaczającym test PH z modyfikatorem -6. Eksplozja to akcja krótka, pozwalająca modelowi wybuchnąć w dowolnym momencie, który uzna za stosowny po przejściu testu standardowego WIP. Aktywowanie tej zdolności spowoduje natychmiastową śmierć jej posiadacza. Eksplozji można użyć w walce wręcz zastępując współczynnik CC współczynnikiem WIP. Po udanym teście jednostka nie uderza wtedy przeciwnika, lecz eksploduje. Ta akcja pozwala jednostce eksplodować bez uprzedniego przejścia w stan utraty przytomności.

W przypadku T.A.G.ów ze zdolnością Desant powietrzny poziom 3: Zrzut bojowy, takich jak Cascuda, eksplozja jest spowodowana wyłącznie uderzeniem w ziemię: model nie otrzyma żadnych obrażeń i nie będzie w stanie eksplodować ponownie.

Exrah: Operatorzy Konkordatu Exrah są efemeryczną gałęzią rasy Exrah. Ich keratynowy naskórek jest delikatniejszy, co pozwala na większą mobilność, ale czyni ich bardziej podatnymi na promieniowanie, więc ich średnia długość życia jest bardzo krótka. Fizyczne obrażenia otrzymane przez „Efemerydów” są niemal niemożliwe do wyleczenia, ponieważ ich organy wewnętrzne, będąc pod silnym wpływem promieniowania tła ich rodzimej planety i promieniowania kosmicznego, na jakie są narażeni podczas podróży w przestrzeni, mają bardzo niewielką wytrzymałość. Z tej przyczyny Exrah, który nie zda testu pancerza i otrzyma ranę nie traci przytomności, ale natychmiast umiera i jest usuwany z pola bitwy.

Ponadto organizm Exrah jest niezwykle wrażliwy na silne pola elektromagnetyczne, które powodują u nich poważne obrażenia wewnętrzne. Jeśli Exrah otrzyma trafienie bronią ze specjalnym efektem E/m i nie przejdzie testu BTS, natychmiast umrze i zostanie usunięty z pola bitwy.

„Efemeryczni” Exrah mają większą mobilność niż wynikałoby to z ich wielkości: poruszają się sprawniej niż jakkolwiek inna średnia piechota. Mają też krótkie skrzydła, które wzmocnione ich bojową keratyną pozwalają im dokonywać wyjątkowo długich skoków, zapewniając im zdolność Super skok.

Namierzanie celów: Ten model (zwany także Obserwatorem artylerii) jest w stanie wysłać swoim kolegom dane dotyczące położenia i pozycji przeciwnika na polu walki, zwiększając skuteczność ich ataków dystansowych. Namierzanie celów to akcja krótka.

Obserwatorzy artylerii są w stanie oznaczyć cel, pozwalając innym modelom w ich armii nie posiadającym Linii ognia do oznaczonego celu, zaatakować przy pomocy broni pozwalającej na ostrzał paraboliczny lub wyposażonej w amunicję kierowaną. Obserwator artylerii z linią ognia do przeciwnika może namierzyć cel po przejściu testu WIP (standardowego lub przeciwstawnego, zależnie od sytuacji). Test jest modyfikowany przez Dystans, Osłonę, zdolność Kamuflaż i maskowanie, i Zakłócacze optyczne. Modyfikatory za dystans dla Namierzania celów są aplikowane zgodnie z następującą tabelą:

Dystans	0-8 cali	8-32 cale	32-48 cali	Ponad 48 cali
Modyfikator	+3	0	-3	-6

Są dwa typy ataków, które można przeprowadzić jako wynik oznaczenia przez Obserwatora artylerii:

- **Ostrzał paraboliczny:** Jeśli obserwator artylerii zda swój test, cel zostaje oznaczony dla dowolnej jednostki chcącej wykonać ostrzał paraboliczny tego celu. Podczas takiego ostrzału jednostka nie dolicza do testu na trafienie modyfikatora za strzał paraboliczny (-6 do BS)
- **Amunicja kierowana:** Jeśli Obserwator artylerii namierzy swój cel, zostaje on oznaczony dla każdego modelu w jego armii posiadającego broń z amunicją kierowaną. Taki model będzie w stanie użyć akcji krótkiej Strzał, aby ostrzelać oznaczony cel, trafiając go automatycznie bez konieczności wykonywania testu BS.

Model namierzony przez Obserwatora artylerii będzie uznawany za oznaczony do końca tury gracza posiadającego jednostkę, która namierzyła cel.

Zdolność specjalna Namierzanie celów pozwala jednostce używać **Oślepiacza**.

Ghost: Ghost to określenie konstruktów sztucznej inteligencji lub emanacji żywego operatora, która, znajdując się wewnątrz maszyny, pozwala kierować zdalnie jej pracą. Jaka jest jednak różnica między duszą człowieka a duchem maszyny? Tego nie wie nikt.

Ghost poziom 1: Zdalna obecność. Ta zdolność specjalna jest własnością Remote'ów i niepilotowanych T.A.G.ów. Remote'y posiadają pseudo-AI i programy eksperckie, które kierują ich zachowaniem w walce, opierając się wyłącznie na zimnej logice, gdzie nie ma miejsca na strach. W wypadku T.A.G.ów pilot nie jest bezpośrednio obecny na polu bitwy, lecz kontroluje pojazd zdalnie z bezpiecznej odległości. Ghost: Zdalna obecność daje jednostce odpowiednik umiejętności Niezlomność: Odwaga. Jednostki z Ghost'em nie mogą mieć implantu Cube.

Ghost poziom X: Mnemonica Zdolność specjalna Mnemonica to typowa właściwość jednostek EI. Jeśli oryginalne ciało, mieszczące w sobie Aspekt EI (Charontyda, Avatar lub Anathematic), zostanie zniszczone w walce, Aspekt automatycznie przeskoczy do kolejnego modelu w swojej armii, wyposażonego w Cube. Aspekt może również dokonać przeskoku w stanie utraty przytomności, lecz spowoduje to automatyczne samozniszczenie ciała, które należy wtedy usunąć z pola bitwy.

Zdolność specjalna Mnemonica nie wymaga wydawania rozkazów i działa automatycznie. Mnemonica pozwala Aspektowi EI zachować funkcję dowódcy, nie dopuszczając do sytuacji Utraty dowodzenia, dopóki na stole znajdują się modele wyposażone w Cube. Przenosząc Aspekt do innego ciała, uzyska ono oryginalną wartość WIP pierwotnej jednostki i zdolność Ghost: Zdalna obecność, ale nie będzie w stanie użyć innych zdolności specjalnych oryginalnego ciała Aspektu, ani żadnego z elementów wyposażenia, jak Sepsitor, TO camo i inne.

Zdolność Ghost: Mnemonica zawiera w sobie także zdolność Ghost: Zdalna obecność.

Odporność: Model posiada naturalną odporność na określony rodzaj obrażeń.

Ta zdolność specjalna działa automatycznie i nie wymaga wydawania rozkazów, ani rzutów kostką.

Poziom 1: Odporność na efekt shock . Model jest odporny na efekt specjalny shock i ignoruje go, traktując broń, która go używa, jak broń zwykłą.

Poziom 2: Pełna odporność: Model jest odporny na wszystkie specjalne efekty broni, która jest uznawana za broń zwykłą. (Wyjątkiem są efekty Klej, E/m, Monomolekularna nić i Plazma, które działają jak zwykle.

Impersonacja: Modele z tą zdolnością specjalną są mistrzami infiltracji, doskonałymi aktorami i zostały wyposażone w skomplikowane holograficzne urządzenia maskujące. Ich zdolność pozwala im przekroczyć linie przeciwnika, zabić wrogi model i wcielić się w niego, zyskując element zaskoczenia. Ta zdolność specjalna może zostać wyłączona przy pomocy amunicji specjalnej E/m. Są dwa poziomy Impersonacji.

Poziom 1: Impersonacja podstawowa: Pozwala wystawić model gdziekolwiek na stole poza strefą rozstawienia przeciwnika, nawet w kontakcie bezpośrednim z innym modelem, bez konieczności wykonywania jakichkolwiek testów. Aby reprezentować jednostkę z impersonacją, należy położyć na stole Znacznik Impersonacji 1 (IMP-1). Znacznik może także zostać wystawiony w strefie rozstawienia przeciwnika po zdaniu testu standardowego WIP. Jeśli obleje test, model jest wystawiony jako figurka, tak jakby został skutecznie wykryty przez przeciwnika.

Model posługujący się tą zdolnością ma trzy podstawowe stany:

Stan 1 – Niezauważony. Impersonator skutecznie przekradł się przez linie wroga, pozostając niezauważonym, i będzie uznawany przez wrogich żołnierzy za jednego ze swoich. Nie będą oni w stanie go atakować (strzelać, rzucać granatów, atakować wręcz itd.). Model z tą zdolnością specjalną jest reprezentowany przez znacznik IMP-1. Aby wykryć model, przeciwnik musi zdać test WIP z modyfikatorem -6. Jeśli test się powiedzie, impersonator przechodzi do stanu 2.

Stan 2 – Podejrzany. Impersonator został zauważony, ale nadal stara się uchodzić za sojusznika. Znacznik stanu pierwszego (IMP-1) zastępowany jest znacznikiem stanu 2 (IMP-2), lecz modelu nadal nie można atakować, gdyż jego tożsamość nie jest pewna, i nadal jest on uznawany za sojusznika. Aby wykryć model należy przeprowadzić kolejny standardowy test WIP, tym razem bez modyfikatora -6. Jeśli test się powiedzie, model przechodzi do stanu 3.

Stan 3 – Wykryty. Znacznik stanu drugiego jest zastępowany na stole przez model. Impersonator został wykryty i zidentyfikowany jako wróg. Może być normalnie atakowany.

Jedynymi akcjami jakie nie powodują automatycznego odkrycia modelu i przejścia do stanu 3 są: Skradanie i te akcje ruchu, które nie wymagają rzutu kostką (poza akcją Alarm). Impersonator automatycznie odkrywa swoją pozycję, gdy znajdzie się w kontakcie bezpośrednim z innym modelem.

Impersonator, który nie został wykryty, korzysta z zasady analogicznej do Kamuflażu w walce – może wykonać atak strzelecki, zanim przeciwnik zdoła zareagować. Nie przeprowadza się wtedy testu przeciwstawnego: każdy z modeli atakuje korzystając z testu standardowego. Impersonator atakuje pierwszy, jeśli przeciwnik przeżyje atak, może na niego odpowiedzieć. Po ostrzelaniu przeciwnika, model Impersonatora zastępuje na stole znacznik. W ARO reakcje jednostki z Impersonacją są jednocześnie z akcjami, na które odpowiadają, więc przeprowadzany jest zwykły test przeciwstawny.

Aby zamaskować się ponownie, i powrócić do Stanu 1, Impersonator musi zużyć 1 pełny rozkaz, znajdując się poza polem widzenia jednostek przeciwnika.

Impersonator w Stanie 1 i 2 będzie uznawany za sojusznika przez wrogich żołnierzy, jednak gdy znajdzie się w strefie Ognia zaporowego, zostanie ostrzelany jak zwykły model.

Model z Impersonacją zawsze będzie używał własnych charakterystyk, zdolności i sprzętu, choć może zabrać wrogiemu żołnierzowi jedną sztukę broni, jeśli uda mu się zabić przeciwnika w walce wręcz, i skutecznie powrócić do stanu pierwszego. Zabranie przeciwnikowi broni to akcja krótka.

Ludzkie modele z Impersonacją Podstawową nigdy nie będą w stanie podszyć się pod model należący do jednej z obcych ras i vice versa. Impersonator nie będzie w stanie działać w Stanie 1 przeciw armii EI. Może działać najwyżej w Stanie 2.

Poziom 2 – Impersonacja plus Działa dokładnie jak Impersonacja podstawowa, ale dzięki zaawansowanym technicznie urządzeniom pozwala na skuteczne wcielanie się w istoty należące do obcych ras przez ludzkich agentów, i vice versa.

Infiltracja: dzięki umiejętności cichego poruszania się, model jest w stanie przeniknąć przez linie przeciwnika niezauważony. Zdolności specjalnej Infiltracja używa się w fazie rozstawienia. Pozwala zastosować jedną z dwóch opcji:

Opcja A: Model, bez konieczności wydawania rozkazów, ani rzucania kostkami, może zostać rozstawiony do linii wyznaczającej połowę pola bitwy, na połowie zawierającej strefę rozstawienia jego armii. Wystawiany jest w stanie zakamuflowanym, jeśli posiada kamuflaż lub kamuflaż termo-optyczny.

Opcja B: Model jest wystawiany głębiej w terytorium wroga – musi jednak zdać test standardowy PH. Każdy 4-calowy odcinek w głąb terytorium wroga dodaje kumulatywny ujemny modyfikator -1 do rzutu. Jeśli model obleje test, stosowana jest reguła rozrzutu: w miejscu, w którym model miał zostać wystawiony kładziony jest okrągły wzornik z numerem 1 zwróconym w kierunku środka pola walki. Infiltrujący model jest przesuwany o ilość cali równą Kategorii Porażki testu pomnożonej przez 2,5, w kierunku wyznaczanym przez drugą cyfrę wyniku nieudanego rzutu i cyfry na znaczniku. Ponadto model straci status kamuflażu lub Ukrytego wystawienia, zapewniane przez zdolności kamuflaż i kamuflaż termo-optyczny.

Nie można infiltrować do strefy rozstawienia przeciwnika lub w kontakt bezpośredni z wrogą figurką. Jeśli Rozrzut spowoduje, że model znajdzie się w strefie rozstawienia przeciwnika lub w kontakcie z wrogą figurką, należy ją przesunąć z powrotem w stronę oryginalnej pozycji infiltracji, aż przestanie znajdować się w nielegalnej pozycji. Model zostanie np. umieszczony na granicy strefy rozstawienia przeciwnika, w punkcie najbliższym początkowemu miejscu infiltracji.

Inspirujące przywództwo: Jeśli model z tą zdolnością specjalną jest Dowódcą armii, charakterystyki Typ wyszkolenia i Psychologia (Np. Regularne, Spokojny) wszystkich jednostek pod jego dowództwem zamieniane są na charakterystyki samego dowódcy. Dopóki model z tą zdolnością specjalną pozostaje aktywny na polu bitwy, jego jednostki nie podlegają zasadom Odwrotu, zachowując się tak, jakby miały zdolność specjalną Jednostka Religijna.

Ta zdolność specjalna nie ma wpływu na jednostki ze zdolnością Ghost: Zdalna obecność.

Jeśli jest jednostką z charakterystyką Psychologia: Furiat, model z Inspirującym Przywództwem musi wykonać swoją akcję ruchu przymusowego przed innymi jednostkami w swojej Grupie bojowej.

Ta zdolność specjalna działa automatycznie, a jej użycie jest opcjonalne. Działa jedynie jeśli model jest przytomny.

Sztuki walki: Model posiada doskonałe wyszkolenie w zakresie walki wręcz dzięki dyscyplinie, treningowi i medytacji.

Ta zdolność specjalna działa automatycznie, nie ma potrzeby wydawania rozkazów, aby ją aktywować. Każdy poziom zawiera w sobie poprzednie poziomy i, gdy zostanie użyty, może również korzystać z efektów niższych poziomów.

Poziom 1 – Atak na punkty vitalne. Jeśli obie figurki odniosą sukces w teście przeciwstawnym CC lecz model z tą zdolnością zwycięży uzyskując wyższy wynik, przeciwnik nie otrzymuje modyfikatora +3 do pancerza za udany test CC. Tego poziomu można użyć wyłącznie w walce wręcz.

Poziom 2 – Odwaga. Działa jak zdolność specjalna Niezlomność: Odwaga.

Poziom 3 – Pierwszy atak. Pozwala jednostce zaatakować jako pierwszej w walce wręcz, używając testu standardowego zamiast przeciwstawnego. Jeśli przeciwnik przeżyje atak, może odpowiedzieć na niego, także zdając standardowy test CC. Model z tą zdolnością może także użyć cechy CC, zamiast PH, aby wycofać się z walki. Tego poziomu można używać jedynie w walce wręcz.

Dwa atakujące się modele z Poziomem 3 Sztuk walki wykonują swoje ataki jednocześnie, więc będą musiały przeprowadzić test przeciwstawny.

Przykład: Ninja deklaruje szarżę (Ruch+Walka wręcz) na nieszczęsnego Fizyliera Angusa. Opcje reakcji Angusa to Strzał lub Walka wręcz. Jeśli Angus zaczeka aż Ninja wejdzie z nim w kontakt bezpośredni, jego przeciwnik będzie mógł użyć Sztuk walki poziom 3 i przeprowadzi swój atak jako pierwszy wykonując test standardowy CC. Jeśli jednak Angus zdecyduje się strzelać, atak będzie rozstrzygany jako rzut

przeciwstawny CC kontra BS, ponieważ zachodzi zanim jeszcze Ninja znajdzie się w kontakcie bezpośrednim.

Poziom 4 – Pusty umysł. Działa jak Szósty zmysł pierwszego poziomu, a dodatkowo neguje poziomy 1-3 Sztuk walki u przeciwników. Nie pozwala także obrócić modelu w stronę przeciwnika z tą zdolnością, który wszedł w jego Strefę kontroli od tyłu, chyba że model posiada Szósty zmysł poziom 2.

Poziom 5 – Obrona osobista. W walce z wieloma przeciwnikami, żaden z nich nie otrzyma modyfikatora +3 za sojuszników. Obrona osobista pozwala także trafić wszystkie cele znajdujące się w kontakcie bezpośrednim przy pomocy pojedynczego ataku, zmuszając wszystkich do wykonania testu pancerza w razie powodzenia. Tego poziomu można używać wyłącznie w kontakcie bezpośrednim.

Zmechanizowane rozstawienie: Model należy do korpusu piechoty zmechanizowanej, który, dzięki swoim transporterom opancerzonym, jest w stanie dotrzeć dalej w głąb terytorium wroga, by osłaniać ofensywę swych kolegów.

Podczas fazy rozstawienia, modele ze Zmechanizowanym rozstawieniem mogą zostać rozstawione gdziekolwiek na połowie stołu, zawierającej strefę rozstawienia ich armii. Wszystkie modele z Zmechanizowanym rozstawieniem muszą zostać wystawione w promieniu 8 cali od centralnego modelu w grupie tak, jakby dopiero wyskoczyli z transportera opancerzonego.

MetaChemia: Model znajduje się pod wpływem wojskowych substancji nano-chemicznych, które kontrolują poziom agresji i wspomagają działanie organizmu. Jako dodatkowe działanie MetaChemiczne substancje wzmacniają działanie fizycznych, neuronalnych i metabolicznych właściwości, które już wcześniej ujawniły się w obiekcie. Właściwości te są dodatkowo wzmacniane przez stosowanie implantów biotechnologicznych.

Przed bitwą rzuć k20 za każdy model ze zdolnością MetaChemia i porównaj wynik z tabelą, aby określić, jaki rodzaj zdolności przypadnie mu w udziale.

MetaChemia			
1-3	Naturalny pancerz (+1 ARM)	12-13	Niezlomność: Odporność na rany
4-5	Niezlomność: Zawziętość	14-15	Szósty zmysł poziom 2
6	Odporność na efekt shock	16-17	Regeneracja
7-8	Dodatkowy ruch (+2 cale do pierwszego ruchu lub +cal do obu wartości ruchu)	18	Super skok
9-10	X-wizjer	19	Wspinaczka plus
11	Super siła (PH +3)	20	Pełna odporność

Morat: Moraty to rasa doskonałych żołnierzy. Jednostki Moratów silnie identyfikują się z jednostkami wojskowymi, do których należą. Ich szkolenie i trening stworzyły doskonale jednostki szturmowe, w których silne indywidualne poczucie obowiązku i honor przenoszą się na silną konsolidację całej grupy. Jednostki Moratów bardzo ściśle przestrzegają reguł i będą walczyć, dopóki ostatni żołnierz trzyma się na nogach: nie wycofają się z pola bitwy aż nie wykonają zadania.

Wszystkie Moraty mają rasową umiejętność odpowiadającą zdolności Jednostka Religijna. Ponadto obecność Moratów w armii zwiększa jej próg strat koniecznych do przeprowadzenia Odwrotu z 60% na 75%.

Multiteren: Jednostki z tą zdolnością dokładnie przygotowują się do każdej misji, trenując na symulatorach lub na terenie przypominającym ten, w którym przyjdzie im walczyć. Jednostki, które trenowały na poligonach przygotowujących do walki w kilku rodzajach specjalnego terenu (Wodny, Pustynny, Górski, Dżungla) również będą posiadały umiejętność Multiteren.

Przed rozpoczęciem bitwy, modele z Multiterenem mogą wybrać typ terenu, w którym będą się specjalizować (patrz sekcja Teren). Mogą wybrać jedynie spośród pięciu możliwych typów (Wodny, Pustynny, Górski, Dżungla, Zero-G), zmniejszając trudność poruszania się przez ten teren o jeden poziom. Ta zdolność specjalna działa automatycznie i nie wymaga wydawania rozkazów do aktywacji.

Pierwsza pomoc: Model z tą zdolnością specjalną, zwany także Paramedykem, jest wyposażony w apteczkę i wyszkolony w leczeniu rannych kolegów.

Trucizna: Model wydziela neurotoksynę, która sprawia, że jego ataki są wysoce zabójcze. Broń do walki wręcz tego modelu jest uznawana za broń z efektem shock. Efekt Trucizny może być kombinowany z dowolnym innym efektem specjalnym broni do walki wręcz.

Ponadto jeśli figurka ze zdolnością trucizna otrzyma ranę w walce wręcz, jej krew rozprysnie się wokół, zadając obrażenia z siłą 9 (normalne, bez dodatkowych efektów) jej przeciwnikowi. Jako bezpośredni efekt ataku, nie mogą zostać uniknięte.

Regeneracja: Organizm modelu jest specjalnie przystosowany do samo leczenia, i fizycznej oraz metabolicznej regeneracji.

Regeneracja to akcja krótka, która pozwala modelowi wyleczyć jedną ranę po udanym teście PH, i powrócić ze stanu utraty przytomności do stanu aktywnego. Jeśli model straci wszystkie Rany i straci przytomność, należy położyć obok niego znacznik Ran (Wound). Jeśli obleje test PH, gdy jest nieprzytomny, umiera i jest usuwany z gry. Jeśli ilość ran oznacza śmierć modelu zanim zdoła on aktywować zdolność Regeneracji, nie będzie w stanie jej użyć i zostanie usunięty ze stołu (np. jeśli model z 1 raną otrzyma 3 trafienia w jednej serii i obleje 2 testy pancerza). Podczas gdy model pozostaje nieprzytomny, nie dodaje swojego rozkazu do puli.

Modele z Regeneracją automatycznie posiadają Odporność na efekt Shock. Regeneracja jest kompatybilna z użyciem Leczenia, Pierwszej pomocy lub Auto-apteczki. Model z Regeneracją, który został wyleczony, może spróbować użyć Regeneracji jeśli otrzyma potem ranę i vice versa.

Jednostka religijna: Wierzenia i nauki jego przywódców pozwalają modelowi zachować swój Rozkaz dla siebie po utracie Dowódcy, co stanowi dodatkowy rozkaz poza dwurozkazową pulą jaką gracz zachowuje w tej sytuacji. Ponadto model może zdecydować, że ignoruje zasady Odwrotu. Jeśli wszystkie jednostki gracza są Religijne, dwie z nich mogą oddać swoje rozkazy aby wybrać nowego dowódcę. Mogą też kontynuować działania bojowe, korzystając wyłącznie ze swojego rozkazu.

Repeater: System zwiększający zasięg operacyjny hakerów. Pozwala hakerom używać swojej zdolności na celach w promieniu ośmiu cali od Repeatera. Haker

może być w dowolnej odległości od Repeatera, nie musi także mieć go w polu widzenia. Jest to zdolność automatyczna i nie wymaga wydawania rozkazów do aktywacji. Repeater może być używany jedynie przez hakerów z tej samej armii, lub sprzymierzonych.

Sensor: Model posiada czuły sprzęt do wykrywania, lub doskonały zmysł węchu, który pozwala im wykrywać ukryte modele w najbliższym otoczeniu. Model z Sensorem może przejść standardowy test WIP (bez modyfikatorów za Dystans, Kamuflaż i Kamuflaż Termo-optyczny), aby wykryć modele Zakamuflowane pod znacznikami, lub korzystające z Wystawienia ukrytego, w promieniu 8 cali wokół modelu.

Model posiadający zdolności Sensor i Namierzanie celów może oznaczać cele znajdujące się poza polem widzenia (używając akcji krótkiej), jeśli znajduje się w promieniu operacyjnym Sensora, a cel został wcześniej wykryty. W tym wypadku modyfikatory za Dystans, Kamuflaż i maskowanie oraz Zakłócacze optyczne nie będą stosowane do testu WIP na Namierzanie celów.

Model z Kamuflażem, Kamuflażem termooptycznym lub Impersonacją nie może powrócić do stanu zamaskowanego w obrębie promienia operacyjnego Sensora.

Shasvasti: Shasvasti to obca rasa, o fizjologii całkowicie odmiennej od ludzkiej. Posiadając silny instynkt przetrwania, wszyscy Shasvasti są częściowo hermafrodytami, co pozwala im nosić w sobie szybko rosnące Ziarno-Embrion, które następnie implantują na terenie wroga. Po pewnym czasie z Embrionów wyklują się Shasvasti, które będą działać zgodnie z genetycznie zakodowanymi informacjami, kontynuując misję Kontinuum Shasvasti. Embriony mogą żywić się ciałem martwego Shasvasti, więc żadna jednostka Shasvasti nie dostarcza przeciwnikowi punktów zwycięstwa, dopóki jej Embrion nie zostanie zniszczony.

Zatem na potrzeby liczenia punktów zwycięstwa do Odwrotu Shasvasti mają trzy stany: Nieprzytomny, Martwy i Embrion. Gdy Shasvasti umrze, zastąpi go na stole znacznikiem Spawn-embryo. Embrion nie może poruszyć się z miejsca, ani się bronić. Ma pancerz i BTS równe 0, i jeśli otrzyma ranę, zostaje usunięty z pola bitwy.

Szósty zmysł: Modele z tą zdolnością mają niezwykle dar wyczuwania niebezpieczeństwa. Potrafią wyczuć wrogie intencje przeciwnika nawet nie widząc go, co pozwala im błyskawicznie zareagować, gdy zostaną zaatakowani z zaskoczenia. Szósty zmysł ma dwa poziomy:

Poziom 1: W promieniu 8 cali model nie zostanie zaskoczony przez jednostki zakamuflowane, Impersonatorów, ani przez jednostki ukryte za lub w Strefie Zerowej Widoczności, nie zostanie również zaatakowany od tyłu wewnątrz swojej Strefy kontroli. Jeśli zostanie zaatakowany z miejsca w swojej Strefie kontroli, zareaguje jednocześnie z atakującym, przy pomocy testu przeciwstawnego. Modele z Szóstym zmysłem poziom 1 są w stanie zareagować na atak Impersonatora, jednostki z Kamuflażem lub Kamuflażem termo-optycznym i ukrytych przez Strefę zerowej widoczności, wewnątrz swojej Strefy kontroli jedynie w momencie ataku, tak, jakby atakujący model znajdował się w ich polu widzenia i pozbawiony był kamuflażu, i nie stosując modyfikatora -6 za Strefę zerowej widoczności. Nie mogą jednak reagować w ten sposób na ruch i inne akcje Impersonatorów, jednostek w Kamuflażu i jednostek ukrytych przez Strefę zerowej widoczności. Ta zdolność działa automatycznie (nie ma potrzeby wydawania rozkazów ani przeprowadzania testów).

Poziom 2: Pozwala posiadającym go modelom zareagować symultanicznie na ataki (ale nie ruch czy inne akcje) przeprowadzane przez Impersonatorów, jednostki w Kamuflażu lub Kamuflażu termo-optycznym i ukryte przez Strefę zerowej widoczności, będące w polu widzenia, niezależnie od odległości i nie stosując modyfikatora -6 za Strefę zerowej widoczności. Ta zdolność działa automatycznie.

Strategos: Ta zdolność specjalna stanowi znak rozpoznawczy Stratega, jednostki o wybitnym, analitycznym umyśle i rozległej wiedzy na temat sztuki prowadzenia wojny i psychologii wojskowej. Są trzy poziomy zdolności Strategos:

Strategos poziom 1: Jeśli Strategos jest Dowódcą, może przydzielić swój Specjalny Rozkaz Dowódcy dowolnej innej jednostce w swojej Grupie bojowej.

Strategos poziom 2: Ten poziom pozwala podczas fazy rozstawienia pozostawić dwie jednostki w Rezerwie, by wystawić je po przeciwniku. Aby użyć tej zdolności trzeba być Dowódcą oddziału.

Strategos poziom 3: Jeśli model z tą zdolnością jest Dowódcą, nie tylko może użyć poprzednich jej poziomów, ale także zapobiec wystawieniu przez przeciwnika dodatkowej jednostki w Rezerwie.

Strategos poziomu 2 może przeciw Strategosowi poziomu 3 wystawić jeden model w rezerwie, podczas gdy Strategos poziomu 3 może wystawić przeciw niemu dwa. Stojąc naprzeciw sobie, dwóch Strategosów poziomu 3 wykona swoje wystawienie według normalnych reguł, pozostawiając w Rezerwie po jednej figurce.

Oryginalne znaczenie greckiego czasownika „stratego” można przetłumaczyć jako „planowanie zniszczenia przeciwnika, poprzez rozsądne wykorzystanie dostępnych środków”. Jednak Strategos nie tylko zna prawa Sztuki Wojny, stanowią one jego filozofię życiową, stosowaną w każdej możliwej sytuacji, jego życie wypełnia opracowywanie strategii działania, które studiuje, nadzoruje, modyfikuje i rozwija. Z tej przyczyny Strategos zawsze będzie miał gotowy plan działania.

Super-skok: Te modele są genetycznie, sztucznie lub ewolucyjnie przystosowane do wykonywania skoków o niezwyklej długości i wysokości. Ta zdolność specjalna pozwala modelowi przemieścić się poziomo, pionowo lub ukośnie o tyle cali, ile wynosi jego charakterystyka ruchu, bez konieczności testowania PH. Super-skok to specjalna akcja ruchu, którą można łączyć z innymi akcjami. Np. model może strzelać w połowie skoku, w czasie gdy znajduje się w powietrzu, i będzie to uznane za rozkaz typu Ruch+Strzał. Ponadto model w czasie zwykłego ruchu będzie w stanie przebyć przeszkodę swojej wysokości bez żadnych utrudnień do ruchu.

Aby obliczyć obrażenia od upadku dla modelu z Super-skokiem, od wysokości upadku należy odjąć obie wartości ruchu. Np.: model z Super-skokiem i Ruchem 4-4, który zeskakuje z tarasu na ziemię z wysokości 10 cali, będzie musiał zdać test pancerza przeciw sile obrażeń 5 ($10 - \text{ruch } 4+4 = 2$, co pomnożone przez 2,5 daje 5).

Zwiększony ruch: Model jest specjalnie wyposażony do szybkiego przemieszczania się. Ta zdolność specjalna automatycznie zwiększa Ruch modelu, bez konieczności

wydawania rozkazów ani testowania cech. Zwiększenie Ruchu jest już w kalkulowane w profil modelu, lub podane w nawiasach.

Teren: Niektóre jednostki są wyszkolone do walki w określonym rodzaju terenu, i umieją pokonać przeszkody, które sprawiają problemy mniej doświadczonym. Typ terenu, do którego jednostka jest przyzwyczajona, jest zawsze podawany po słowie Teren. W grze istnieje pięć typów specjalnego terenu: Wodny, Pustynny, Górski, Dżungla i Zero-G. Modele ze zdolnością specjalną Teren będą miały obniżone o 1 poziom utrudnienia do ruchu, wynikające z terenu. Jeśli to teren Niedostępny, będzie uznawany za Bardzo trudny, jeśli jest to teren Trudny, uznawany będzie za zwykły. Ta zdolność specjalna działa automatycznie i nie wymaga wydawania rozkazów, ani testowania cech to aktywacji.

Pełna reakcja: Dzięki serwo-systemom i systemowi wspomagania reakcji, niektóre modele są w stanie reagować na zagrożenia błyskawicznie. Modele z Pełną reakcją są w stanie odpowiedzieć pełną serią broni w ARO.

- Jeśli test BS to test standardowy, należy przeprowadzić tyle testów, ile wynosi wartość Serii (B) broni.
- Jeśli test BS to test przeciwny, obaj gracze testują BS swoich modeli z odpowiednimi modyfikatorami i te wyniki, które będą lepsze od najlepszego wyniku przeciwnika, oznaczają trafienia.

Przykład: Angus jest na otwartym polu, 12 cali od Yaókònga (Remote'a ze zdolnością Pełna reakcja). Angus wydaje rozkaz, by strzelić do Yaókònga. REM reaguje w ARO strzałem. Jako że posiada zdolność specjalną Pełna reakcja, strzela cztery razy (jego HMG ma wartość serii 4) a nie raz, jak to ma zazwyczaj miejsce w ARO. Angus rzuca 3 testy BS (jego broń ma B=3). Jego BS wynosi $12 + 3$ (modyfikator za dystans) = 15. Rzuca 3 (Sukces) 17 (Porażka) i 12 (Sukces). Yaókòng ma BS równy $11 + 3$ (modyfikator za dystans) = 14. Rzuca 4 razy uzyskując 2 (Sukces), 14 (Sukces krytyczny), 13 (Sukces) i 20 (Porażka). Najlepszym rzutem jest krytyczny sukces Yaókònga (14), więc trafi on wszystkimi strzałami lepszymi od najlepszego rezultatu Angusa (12). Yaókòng trafia dwa razy wynikiem 14 (Krytyczny sukces) i 13 (Sukces). Angus otrzymuje jedną ranę automatycznie (Krytyk) i musi wykonać jeden test pancerza.

Transmutacja: Ta zdolność specjalna pozwala modelowi przemienić się w inny model, o innych Cechach i zdolnościach, np. zmieniając się z Dog-face'a w Dog-warriora. Aby przejść Transmutację, model musi być pod wpływem wielkiego stresu, np. otrzymać ranę. Transmutacja zachodzi automatycznie i nie wymaga wydawania rozkazów. Nowy model zastępuje stary, minus wszelkie rany zadane, pod koniec rozkazu, w trakcie trwania którego otrzymał pierwszą ranę.

Niezlomność: Ta zdolność specjalna opisuje odwagę i zawziętość modelu w walce. Są trzy poziomy niezlomności, każdy z nich zawiera poprzednie.

Poziom 1: Odwaga Model nie obawia się śmierci i jest gotów oddać życie, by wypełnić swoje zadanie.

Odwaga pozwala automatycznie zdać test Morale po postrzale, jeśli model nie chce skorzystać z dodatkowego ruchu wynikającego z testu Morale i schować się za osłoną. Model może też zawsze zdecydować się skorzystać z dodatkowego ruchu.

Poziom 2: Zawziętość. Model dzięki głębokiej pogardzie dla życia jest skłonny cierpieć katusze, byle tylko osiągnąć cel, bez względu na ciężkość swoich obrażeń. Ta zdolność specjalna jest automatyczna i nie wymaga wydawania rozkazów ani testowania cech. Zawziętość pozwala ignorować stan Utraty przytomności.

Jeśli model użyje zdolności Zawziętość, będzie w stanie działać normalnie dopóki ciągle wydaje rozkazy na model z Zawziętością. Model umrze, gdy skończy się tura, w której straciłby przytomność, gdy gracz wyda rozkaz na inną jednostkę, lub gdy otrzyma kolejną ranę. Ponadto zdolność Zawziętość pozwala korzystać ze zdolności Odwaga.

Zawziętość nie działa w ARO.

Poziom 3: Odporność na rany: Model dzięki nadzwyczajnej wytrzymałości organizmu, jest w stanie ignorować ból i działać normalnie po otrzymaniu rany, przekraczając tym samym limit wytrzymałości zwykłego człowieka.

Ta zdolność działa automatycznie, pozwalając modelowi całkowicie ignorować stan Utraty przytomności. Po otrzymaniu kolejnej rany model umrze. Figurka może zostać wyleczona przez Medyka, Auto-apteczkę, Paramedyka lub Regenerację, jednak jeśli obleje test, automatycznie umrze.

Weteran: Model należy do jednostki, która wiele lat służyła na najtwardszych odcinkach frontu: posiada kilka zdolności, których nabył ciężką pracą. Weterani to żołnierze ukształtowani w ogniu bitwy, potrafiący znieść ból swoich ran i w porę wyczuć czające się niebezpieczeństwo. Zdolność Weteran zapewnia jednostce zdolności Szósty zmysł poziom 2 i Niezłomność: Odporność na rany.

Broń i wyposażenie

UZBROJENIE: Statystyki broni na przykładzie Karabinu.

Broń	Zasięg krótki	Zasięg średni	Zasięg długi	Zasięg maksymalny	Siła broni	Seria (B)
Karabin	0-8/0	8-16/+3	16-24/-3	24-48/-6	13	3

Zasięgi: są cztery zasięgi broni: Krótki, Średni, Długi i Maksymalny. Zależnie od typu broni, na każdym z nich stosuje się różne modyfikatory do strzelania.

Strzelając z Karabinu na dystans 8 cali i mniejszy, strzelający ma modyfikator 0 do BS, na dystansie od 8 do 16 cali modyfikator wynosi +3, powyżej 16 cali a poniżej 24 otrzymuje ujemny modyfikator -3, wreszcie na dystansie maksymalnym modyfikator wynosi -6. Nie można trafić celu znajdującego się poza dystansem maksymalnym broni.

Siła broni: Ten współczynnik opisuje siłę niszczącego działania broni. Im wyższy współczynnik, tym potężniejsza broń. Wartość Siły broni jest używana w teście

pancerza, gdzie rezultat na kości plus wartość Pancerza (ARM) celu ataku musi przekroczyć Siłę broni, inaczej cel otrzymuje ranę.

Seria (B od Burst): Jest to charakterystyka broni, której można użyć wyłącznie w aktywnej turze, nigdy w ARO. Wartość Serii to ilość strzałów, jakie można oddać z broni podczas jednego rozkazu ostrzału. Np. Karabin podczas jednego ostrzału (po użyciu akcji krótkiej Strzał) może strzelić trzykrotnie, ponieważ jego B=3. Każdy strzał w serii może zostać wymierzony w inny model w polu widzenia. Sposób, w jaki zostanie rozdzielona seria, musi zostać zadeklarowany w trakcie deklaracji Strzału.

TYPY AMUNICJI. Niektóre typy broni mogą zostać załadowane specjalną amunicją, która ma własne charakterystyki i specjalne efekty.

Klej (Adhesive, ADH): Ten typ amunicji jest przeznaczony do unieruchomienia celu przy pomocy dużego ładunku kleju.

Trafienie przy pomocy tej amunicji oznacza dla trafionego test PH z modyfikatorem - 6. Jeśli obleje test, jest Unieruchomiony i umieszcza się obok niego marker Unieruchomienia (IMM). Modele unieruchomione po oblaniu testu PH nie przechodzą testu Morale.

Amunicja Przebijająca pancerz (Armor piercing, AP) To typ amunicji specjalnie zaprojektowany do przebijania pancerza osobistego i płyt pancernych pojazdów. Te pociski skonstruowane są w oparciu o specjalną technologię AP, pozwalającą im przebijać się przez płyty pancerne jak przez masło. Broń AP do walki wręcz przeważnie zawiera specjalne nanomaszyny, lub jest wykonana z Teseum, neomateriału o właściwościach przebijających.

Amunicja AP przebija wszystkie pancerze, i w tych, których wartość wynosi 1 lub więcej, zmniejsza wartość o połowę (zaokrąglając w górę), z minimalnym pancerzem 1. Jeśli cel znajduje się za osłoną, amunicja działa jedynie na własną wartość ARM modelu, nigdy na modyfikator pancerza wynikający z osłony.

Amunicja Double-action (DA) Ta amunicja specjalna to małokalibrowe pociski o zwiększonej mocy obalającej. Amunicja DA została opracowana w związku z zapotrzebowaniem wojska na lekką amunicję o dużej mocy, którą można by załadować podstawową broń żołnierza.

Amunicja Double-action zmusza cel do wykonania dwóch testów pancerza. Nawet jeśli cel oblał pierwszy test, i jest nieprzytomny, nadal musi wykonać drugi test. Krytyczne trafienia amunicją DA zadają jedną ranę automatycznie bez testu, i dodatkowo zmuszają cel do przejścia jednego testu pancerza.

Uwaga: Ten typ amunicji jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi.

Amunicja elektromagnetyczna (E/M): Ten typ amunicji jest przeznaczony do zakłócania pracy systemów elektronicznych poprzez emisję potężnego impulsu mikrofalowego.

Jeśli model otrzyma trafienie amunicją E/M, musi wykonać test pancerza, korzystając z atrybutu BTS. Jeśli obleje test, cały jego sprzęt i uzbrojenie wrażliwe na efekt E/M zostanie Uszkodzone (DIS).

Model, który nie przejdzie testu BTS, zostanie oznaczony znacznikiem Uszkodzony (DIS). Ciężka piechota, TAG-i, i Remote'y zostaną ponadto Unieruchomione (IMM). Uszkodzone wyposażenie przestaje działać, a oznaczenie celu uczynione przez Obserwatora artylerii z uszkodzonym sprzętem przestaje mieć efekt.

Modele ze zdolnością Naprawa mogą naprawić Uszkodzony sprzęt.

Ariadnyjska Ciężka piechota i jednostki nie będące Ciężką piechotą, REMami ani T.A.G.ami muszą wykonać test Morale po trafieniu tą amunicją. Wyjątek stanowi Ciężka piechota, REMy i T.A.G.i unieruchomione przez efekt E/M, które nie wykonują testu morale. Uwaga: Ten typ amunicji wyłącza implanty pamięci Cube, i jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi.

Wyposażenie	Wrażliwość na E/M	Efekt
Ariadnyjska ciężka piechota	Nie	Test morale
Auto-apteczka	Tak	Uszkodzona
TO camo	Tak	Redukcja do Mimetyzmu
Urządzenie kontrolne	Tak	Uszkodzone
Implant Cube	Tak	Uszkodzony
Przenośny repeater	Tak	Uszkodzony
ECM	Tak	Uszkodzone
Namierzanie celów	Tak	Uszkodzone
Dek hakerski	Tak	Uszkodzony
Ciężka piechota	Tak	Unieruchomiona
Ludzie i inne stworzenia	Nie	Test morale
Impersonacja	Tak	Uszkodzona
Apteczka	Tak	Uszkodzona
Motocykl	Tak	Uszkodzony
Zakłócacz optyczny	Tak	Uszkodzony
Remote'y	Tak	Unieruchomione
Repeater	Tak	Uszkodzony
Sensor (poza Antypodami)	Tak	Uszkodzony
Sepsitor	Tak	Uszkodzony
T.A.G.i / pojazdy	Tak	Unieruchomione
Wizjery (Multispektralny, X, 360°)	Tak	Uszkodzone
Broń	Według tabeli broni	Uszkodzona

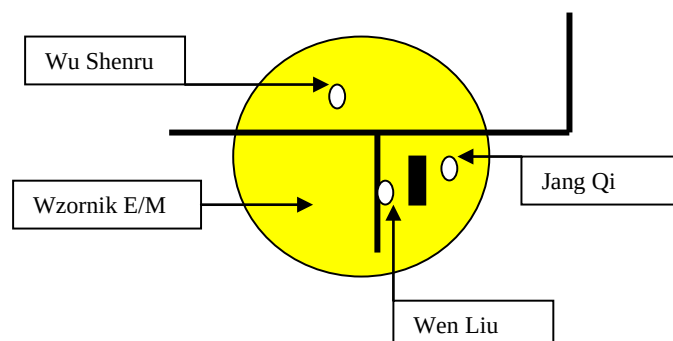
Amunicja E/M emituje promieniowanie zdolne przenikać przez ściany i inne solidne przeszkody, co jednak zmniejsza intensywność sygnału. Oznacza to, że amunicja E/M przechodzi przez każdą osłonę, tak pełną jak częściową. Osłonięty model, nawet jeśli nie styka się z osłoną, otrzymuje modyfikator +3 do wartości BTS.

Przykład: Zhanshi Wen Liu znajduje się za barykadą, w kontakcie bezpośrednim z osłoną, podczas gdy tuż przed nim wybucha granat E/M. Znalazłszy się pod wzornikiem wybuchu, musi wykonać test BTS. Jego BTS wynosi 0, ale jako że przebywa w częściowej osłonie, otrzymuje dodatni modyfikator +3 do BTS.

Oblewa test BTS i jest przy nim umieszczany znacznik Uszkodzony (DIS). Jego wierny Combi-karabin nie działa, a Wen Liu musi wykonać test morale.

W międzyczasie Zhanshi Jang Qi znajdując się kilka zali za Wen Liu także dostał się pod działanie wzornika. Pomimo, że nie znajduje się w kontakcie bezpośrednim z osłoną, może dodać modyfikator +3 do swojej wartości BTS, ponieważ jest osłonięty od miejsca wybuchu. Jego rzut BTS powiódł się, teraz musi wykonać test Morale by utrzymać pozycję.

Ten sam okrągły wzornik trafia Hac Tao Wu Shenru, który sądził, że jest bezpieczny wewnątrz budynku, w pełnej osłonie poza Linia ognia. Wu Shenru nie jest w kontakcie bezpośrednim ze ścianą budynku, lecz zmniejszyła ona efekt E/M i ma on modyfikator +3 do BTS. Ten modyfikator nie wystarcza i Wu Shenru oblewa test. Jego Multi-karabin nie działa, a co gorsza wyłącza się jego pancerz, unieruchamiając go wewnątrz.



Amunicja wybuchowa (Explosive, EXP): Amunicja wybuchowa łączy niszczące efekty pocisków rozpryskowych typu hollow point z nanotechnologicznie udoskonalonym wybuchowym rdzeniem. To amunicja zaprojektowana do generowania ogromnych zniszczeń, eksplodująca w kontakcie z celem.

Wybuchowa broń do walki wręcz korzysta z zaawansowanej technologii wojskowej, i nie jest zbyt częstym widokiem na polach bitew. Stosuje technologię podobną do amunicji elektrotermicznej, jej ostrze ma mikroszczeliny, w których krąży nadprzewodzący żel. Energia kinetyczna uderzenia zmienia żel w zjonizowaną plazmę, powodując niewielką ukierunkowaną eksplozję. Uwaga: Ten typ amunicji jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi.

Amunicja EXP zmusza trafiony cel do wykonania 3 testów pancerza. Nawet jeśli obleje któryś z nich lub jest nieprzytomny, nadal musi wykonać wszystkie testy. Trafienia krytyczne amunicją EXP zadają 1 ranę bezpośrednio, i dodatkowo wymagają 2 testów pancerza.

Ogień (FIRE): amunicja tego typu jest zaprojektowana do zadawania obrażeń przy użyciu wysokiej temperatury i płomieni, płonąc tak długo, jak to możliwe.

Gdy model otrzyma obrażenia od Ognia, będzie musiał przejść test pancerza. Jeśli obleje test, otrzyma ranę i będzie musiał wykonać kolejny test pancerza, ten proces powtarza się aż model zda test pancerza i ugasi płomienie.

Ogień niszczy wyposażenie techniczne konieczne do używania zdolności Kamuflaż i Kamuflaż termo-optyczny, redukując je do Mimetyzmu, aż zostaną naprawione. Ponadto Ogień niszczy wszystkie poziomy Impersonacji, Zakłódczy optycznych i Holoprojektorów pod wzornikiem, Uszkadzając je, aż zostaną naprawione.

Amunicja kierowana (Guided, GUI): Ten typ amunicji samodzielnie porusza się po polu bitwy i, unikając przeszkód, podąża wprost do celu namierzonego przez Obserwatora artylerii. Pozwala strzelić do celu oznaczonego akcją Namierzanie celów bez konieczności przeprowadzenia Linii ognia i testowania BS. Z uwagi na pojemność magazynka i rekaliibrację systemu celowniczego, maksymalna liczba pocisków kierowanych jakie pojedynczy model może wystrzelić w turze gry wynosi 5. Pociski kierowane mogą być hakowane i zakłócanie przy pomocy ECM. Pociski kierowane mają BTS -3.

Amunicja monomolekularna (Monofilament, MF): Monomolekularne włókno posiada (oznacza) krawędź tak cienką, że jej brzeg stanowią pojedyncze atomy, stabilizuje ją delikatne pole E/M. Broń monomolekularna przecina dowolny materiał z największą łatwością. Broń z tym efektem specjalnym redukuje wartość pancerza celu do 0. Zawsze ma wartość obrażeń 12, i zabija jednym ciosem (do stanu Śmierć, kiedy cel zostaje usunięty z pola bitwy) niezależnie od ilości Ran, punktów Struktury i zdolności specjalnych, jakie może posiadać cel ataku (Embrion, Zdalna obecność itd.). Monomolekularna broń do walki wręcz nie dodaje modyfikatora do pancerza za udany atak w walce wręcz. Broń monomolekularna jest wrażliwa na efekt E/M.

Miny monomolekularne po eksplozji pozostawiają w promieniu działania sieć monomolekularnych włókien, które można usunąć jedynie poprzez użycie broni E/M lub zdolności Naprawa.

Amunicja nanotechnologiczna: Broń nanotechowa rozpyla ładunek nanobotów, mikroskopijskich urządzeń zaprogramowanych na zniszczenie. Efekt działania może być różny, zależnie od załadowanego programu, ale końcowy efekt zawsze pozostaje taki sam: utrata jednej Rany. Nanotechnologiczna broń ignoruje pancerz, i może być powstrzymana jedynie przez Osłonę biotechnologiczną (BTS). Aby oprzeć się działaniu broni nanotechnologicznej, wykonuje się test pancerza korzystając z cechy BTS.

Plazma: Plazma, używana w tym typie amunicji, to zjonizowany gaz zamknięty w polu elektromagnetycznym. Uderzenie powoduje zanik kontrolującego pola E/M, powodując gwałtowną ekspansję plazmy. Ten typ amunicji jest typowy dla VoodooTech, technologii Racionalistów Ur, więc nikt dokładnie nie wie, jak działa.

Plazma powoduje jednocześnie obrażenia zwykłe i efekt elektromagnetyczny, uszkadzający sprzęt celu. Trafiony model będzie musiał zdać test Pancerza, jak

również test BTS, aby uniknąć każdego z typów obrażeń. Używa także wzornika broni obszarowej. Trafienie krytyczne Plazmą oznacza dla celu zadanie automatycznej Rany bez testu pancerza i dodatkowo test BTS.

Amunicja Shock (SH): To rodzaj amunicji powodujący silny wstrząs hydrostatyczny w organizmie celu. Technologia jest różna, w zależności od producenta, najtańsza z opcji polega na użyciu amunicji rozpryskowej, która po uderzeniu rozpada się na dziesiątki metalowych fragmentów, rozrywających organy wewnętrzne. Broń do walki wręcz Shock przeważnie ma ostrze pokryte szybko działającą neurotoksyną. Uwaga: Ten typ amunicji jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi.

Amunicja Shock oznacza, że po obłany teście Pancerza, cel przechodzi bezpośrednio do stanu Śmierci, ignorując Utratę przytomności.

Amunicja Shock po trafieniu celu ignoruje efekty Niezłomności poziomu 2 i 3 (Zawziętość, Odporność na rany).

Amunicja typu Shock nie ma wpływu na jednostki z więcej niż jedną Raną, Ciężką piechotę z pancerzem wspomaganym, ani na jednostki posiadające punkty STR zamiast ran, takie jak Remote'y i T.A.G.i. W takich wypadkach amunicja Shock działa jak amunicja normalna, bez dodatkowych efektów.

Amunicja dymna (SMOKE): Amunicja dymna generuje Strefę Zerowej Widoczności o rozmiarach okrągłego wzornika, bez limitu wysokości. Tylko granaty i granatniki mogą posługiwać się tego typu amunicją. Zasłona dymna pozostanie na stole aż do końca tury gracza, który jej użył, wzornik jest usuwany gdy ta tura się skończy.

Amunicja dymna całkowicie uniemożliwia widzenie, a obszar pod wzornikiem uznawany jest za Strefę Zerowej Widoczności. Ta amunicja specjalna jest używana do blokowania Linii ognia przeciwnika i osłaniania ofensywy sojuszników.

Strzał wykorzystujący amunicję dymną jest zawsze uznawany za atak, ale ponieważ nie jest to amunicja typowo ofensywna, może zostać wystrzelona w dowolny punkt na polu walki, bez konieczności wyznaczenia modelu przeciwnika jako celu.

Amunicja ogłuszająca: Ten typ amunicji jest używany do kontroli zamieszek, w operacjach odbijania zakładników, jeśli cel należy wziąć żywcem lub w otoczeniu, gdzie użycie ostrej amunicji byłoby niebezpieczne (np. sektory statków kosmicznych o cienkim poszyciu). Obrażenia od broni z amunicją ogłuszającą powodują stan Utraty przytomności, który trwa jedną turę. Efekt zaczyna działać pod koniec rozkazu, w którym został użyty. Dalsze trafienia spowodują Utratę przytomności na tyle tur, ile razy obłany został test Pancerza.

Amunicja ogłuszająca jest stosowana w misjach, w których głównym celem jest wzięcie jeńców. Może zostać załadowana do każdej broni Multi.

BROŃ COMBI I MULTI

Combi: typ lekkiej broni, prosty w obsłudze i doskonale zaadaptowany do potrzeb współczesnego pola walki. Zaprojektowano ją z użyciem technologii tłumienia odrzutu i optymalizacji parametrów strzału, zwiększając precyzję ostrzału na krótkich i średnich dystansach. Combi-karabin zadaje te same obrażenia co zwykły Karabin (13) na wszystkich dystansach.

Multi: To wielozadaniowa broń Combi, która może zostać załadowana jednocześnie wieloma rodzajami amunicji:

1. Amunicja zwykła. Ta amunicja nie posiada efektów specjalnych, można strzelać pełną Serią broni.
2. Lekka amunicja Multi: Strzelając można wybrać amunicję AP lub DA, co redukuje wartość Serii broni do 2. Typ amunicji można zmieniać z serii na serię, ale nie w ramach jednej serii.

Lekkiej amunicji Multi można używać wyłącznie w lekkiej broni Multi jak Multi-karabin.

3. Ciężka amunicja Multi: Można strzelać przy pomocy amunicji specjalnej AP lub EXP redukując wartość Serii broni do 2. Typy amunicji można zmieniać pomiędzy, ale nie w ramach jednej serii.

Ciężka amunicja Multi może być używana wyłącznie w ciężkiej broni Multi, takiej jak Ciężki Multi-Karabin Maszynowy (Multi-CKM).

4. Amunicja zintegrowana: Można użyć amunicji o efekcie AP+EXP (dla Multi-CKMu) lub AP+DA (dla Multi-karabinu) redukując Serię broni do wartości 1.

W ARO broń Multi może strzelać tylko jednym typem amunicji specjalnej. Nie mogą używać Amunicji zintegrowanej.

BROŃ JEDNORAZOWA I O OGRANICZONEJ LICZBIE UŻYĆ

Broń i sprzęt o ograniczonej amunicji (Panzerfaust, Przenośny repeater itd.) zużywają jeden ładunek za każdym razem, gdy zostanie zadeklarowane ich użycie, niezależnie od tego czy było skuteczne, czy nie.

Typy broni:

Miotacz kleju (Adhesive launcher, ADHL). To broń półautomatyczna z obrotowym cylindrycznym magazynkiem, strzelająca pociskami z ładunkiem szybkoschnącego kleju. Miotacz może być wykorzystany jako broń przeciwpancerna, unieruchamiając pojazdy, co przyczynia się do ich łatwiejszego zniszczenia.

Mimo, że nie jest to broń o szczególnie destrukcyjnym działaniu, Miotacz kleju jest bardzo tani, i jest w stanie zatrzymać najlepiej wyposażone i ciężko opancerzone jednostki przeciwnika. Wszyscy piloci T.A.G.ów i innych pojazdów obawiają się tej broni. Nawet najpotężniejsza maszyna potrafi być całkowicie bezbronna po udanym trafieniu Miotaczem kleju.

Autocannon. Automatyczne Działo Przenośne (w skrócie Autocannon) zawsze jest załadowane amunicją zintegrowaną Przebijającą pancerz i Wybuchową (AP+EXP), która stosuje oba efekty. Nie może być używana w walce wręcz.

Automatyczne Działo Przenośne to kompaktowa, lekka wersja głównej broni lekkich pojazdów pancernych z połowy 21 wieku. Technicy Ariadny odkryli sposób redukcji masy systemu podawania amunicji, i udoskonaliili system tłumienia odrzutu. Aby stworzyć całkowicie przenośną broń osobistą, Autocannon został ponadto wyposażony w ręczny system kierowania ogniem i celownik optyczny. Może wyglądać archaicznie, ale ma niezaprzeczalnie ogromną siłę rażenia.

Rozpylacz. (Chain rifle) Jest to Bezpośrednia Broń Obszarowa bez Rozrzutu i dystansu strzału. Rozpylacza nie można używać w walce wręcz. Strzał z tej broni nie wymaga testu BS jako, że trafia automatycznie. Koniec dużej „łezki”, której używa, należy umieścić w kontakcie bezpośrednim z podstawką modelu, który używa Rozpylacza. Przeciw Rozpylaczowi nie stosuje się testów przeciwstawnych, zawsze będą to testy standardowe. Aby uniknąć strzału z tej broni, należy przejść test PH z modyfikatorem -6. Podczas aktywnej tury modele z dwoma Rozpylaczami, takie jak Dog-warriorzy, mogą strzelić z obu tym samym rozkazem, w razie potrzeby mierząc do różnych celów, i stosując zasady Bezpośredniej broni obszarowej na obu. Ta broń pozwala dokonywać Ataków intuicyjnych. Uwaga: Ten typ broni jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi.

Rozpylacz zawiera łańcuch z elektromagnetycznym systemem spustowym, który wystrzeliwuje rozgrzane do czerwoności odłamki metalu. Został zaprojektowany z myślą o kampaniach na terenie krajów Trzeciego Świata, gdzie nie było czasu uczyć rekrutów obsługi broni. Ma wybitnie niszczycielskie działanie na krótki dystans, dzięki szerokiemu kątowi ostrzału. Niski koszt jego produkcji i jego zabójcza skuteczność uczyniła Rozpylacze bardzo popularnym narzędziem, wykorzystywanym w konfliktach w chyba każdym zakątku Ludzkiej Sfery.

Broń do walki wręcz (Close combat weapon CCW). Ta nazwa określa wszystkie ostre narzędzia (Miecze, szable, włócznie, topory itd.). Obrażenia zadawane przez broń do walki wręcz są równe cesze PH jej użytkownika. Mogą mieć także specjalne efekty broni, jeśli tak napisano w ich nazwie.

Czasami umiejętności i trening elitarnych jednostek pozwalają im posługiwać się zwykłym nożem bojowym z efektywnością broni do walki wręcz. W takim przypadku nawet jeśli model nosi ze sobą nóż, w jego profilu pojawia się on jako broń do walki wręcz.

Pomimo iż wielu jej nie docenia, ci, którzy kroczą Drogą Miecza, znają przydatność broni do walki wręcz, która może być równie zabójcza jak najnowsze wytwory techniki. Szeroka gama ostrych narzędzi (maczet, katan, mieczy itd.) dostępna dla armii Ludzkiej Sfery byłaby zbyt długa, by ją tu przytaczać w całości.

Ładunki wybuchowe D-charges: Ładunki wybuchowe to broń detonowana przy pomocy zdalnego sterowania. Ładunki wybuchowe nie używają wzornika gdy eksplodują, gdyż zostały zaprojektowane na zasadzie ładunku kumulacyjnego, który

detonuje w kontrolowany sposób, przebijając pancerz celu. Posiadają one specjalną obudowę kierującą energię eksplozji na powierzchnię, do której są zamocowane.

Umieszczenie ładunku to akcja krótka nie wymagająca testu, detonacja ładunku to także akcja krótka nie wymagająca testu. Ładunku wybuchowego można użyć w walce wręcz w następujący sposób: aby zamocować ładunek na celu, należy przejść test CC (jeśli cel jest Unieruchomiony, zakładanie ładunku nie wymaga testu). Detonacja ładunku wybuchowego w walce wręcz jest akcją krótką, niewymagającą rzutu. Ładunki wybuchowe mogą zostać założone lub zdetonowane w ARO. Mogą też zostać odpalone zdalnie przez każdego Inżyniera w armii, która ich użyła. Każdy model wyposażony w ładunki wybuchowe posiada 3 sztuki.

Ładunki wybuchowe mają efekt specjalny amunicji AP+EXP, zadają obrażenia z siłą 14 i są bardzo przydatne podczas niszczenia pojazdów, struktur, ścian i podobnych elementów terenu.

Impuls elektryczny (Electric pulse). Jest to swoista broń do walki wręcz, aktywowana przez kontakt. To automatyczne urządzenie, które nie wymaga testu CC, ale dodaje modyfikator -6 do testu CC przeciwnika. Jeśli przeciwnik obleje test przez ten modyfikator (jeśli Kategoria porażki testu wynosi 6 lub mniej), zostanie automatycznie Unieruchomiony do końca tury gry, i obok jego figurki należy położyć odpowiedni znacznik (IMM).

Impuls elektryczny to system obronny montowany zazwyczaj na pojazdach, lub w strefach podwyższonego nadzoru. Generuje silne wyładowanie elektryczne, zdolne ogłuszyć, ale nie zabić intruza.

E/Marat. Jest to przenośna broń E/M, używająca okrągłego wzornika. Aktywacja E/Marata to akcja krótka. Emituje impuls E/M o sile 13 w promieniu działania okrągłego wzornika. Wzornik musi zostać wycelowany na modelu używającym E/Marata, który również znajdzie się pod wpływem broni, co wymaga testu Morale. Sam E/Marat jest odporny na własne wyładowanie. Tej broni można użyć w walce wręcz, zastępując cechę CC testem WIP. E/Marat może być użyty w ARO, i pozwala na wykonywanie Ataków intuicyjnych.

Uwaga: Ten rodzaj broni wyłącza implanty pamięci Cube, i jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi.

E/Marat, którego nazwa odnosi się to arabskiego słowa oznaczającego „potęgę”, jest nieco toporną, ale efektywną bronią. Ma wielkość niewielkiego plecaka, i składa się z generatora oraz niewielkiego emitera o małym zasięgu działania. Niewielki promień operacyjny urządzenia sprawił, że nie stało się ono zbyt popularne wśród piechoty, gdyż wymaga ono zbliżenia się do przeciwnika w celu skutecznego użycia. Niemniej jednak jest to doskonała broń, mogąca przesądzić o losach bitwy, gdy kiepsko wyszkolone ochotnicze oddziały muszą walczyć z lepiej wyszkolonym i wyposażonym przeciwnikiem.

E/Mauler. Jest to przenośna broń E/M korzystająca z okrągłego wzornika, aktywowana czujnikiem zbliżeniowym. Jeśli wroga jednostka wejdzie w promień

działania okrągłego wzornika, urządzenie emituje impuls E/M o sile 13. Akcja krótka jest wymagana, aby wbić E/Mauler w ziemię i aktywować go. E/Maulery pozostają aktywne do końca bitwy, lub dopóki nie zostaną zniszczone. E/Mauler ma ARM 0 BTS 0 i STR 1.

Przez duże wymiary E/Maulery nie mogą być maskowane, więc nie mają modyfikatorów do trafienia. Są w stanie rozpoznawać modele sprzymierzone, i nigdy nie zostaną aktywowane, gdy w promieniu działania znajduje się sojusznik, nawet Nieprzytomny. E/Maulery dezaktywują każdy pocisk kierowany wchodzący w ich zasięg operacyjny, poprzez emisję swojego impulsu. Ta broń może być użyta w walce wręcz. Każdy model wyposażony w E/Mauler dysponuje trzema sztukami tej broni. Ta broń pozwala na wykonywanie ataków intuicyjnych.

E/Maulery to hybryda Przenośnego Repeatera i miny. Są wyposażone w czujnik ruchu i transponder IFF (Identification of Friend or Foe – identyfikacja Swoi/Obcy) połączone z emitorem impulsów E/M. E/Maulery zostały opatentowane przez Nomadów, którzy sprzedali pewną ich ilość Ariadnie podczas Wojen Handlowych.

Uwaga: Ten rodzaj broni wyłącza implanty pamięci Cube, i jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi.

Miotacz ognia (Flamethrower, Light/Heavy). Jest to Bezpośrednia broń obszarowa, korzystająca odpowiednio z małej i dużej "łezki". Wierzchołek wzornika należy położyć w kontakcie bezpośrednim z modelem używającym tej broni. Używanie miotacza ognia nie wymaga testu BS, ponieważ broń ta zawsze trafia. Nie ma testów przeciwnych przeciw Miotaczowi ognia, wszystkie testy są przeprowadzane jako standardowe. Aby uniknąć działania wzornika, należy przejść test PH z modyfikatorem -6. Miotacze ognia pozwalają na wykonywanie Ataków intuicyjnych.

Uwaga: Ten rodzaj broni jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi. Miotacz ognia jest klasyczną bronią szturmową, która nie zmieniła się wiele od czasu wynalezienia. Są teraz mniejsze, bezpieczniejsze i łatwiejsze w użyciu, ale główna idea pozostaje taka sama: stworzyć kurtynę ognia, która pozwoli otworzyć trasę przemarszu lub oczyścić teren jednym strzałem.

Oślepiacz. Skomplikowane wyposażenie specjalne, posiadane przez niektóre modele jak np. Obserwatorzy artylerii, pozwala im emitować skoncentrowany strumień danych prosto w cel, który to strumień nazwany został Oślepiaczem. Przeładowanie związane z emisją blokuje układy optyczne i sensory celu, w związku z czym jedyne akcje, jakie może on wykonać, to akcje ruchu (z wyjątkiem Wykrywania) i te akcje, które nie wymagają Linii ognia do działania.

Użycie Oślepiacza jest uznawane za atak i stanowi akcję krótką lub ARO, które wymaga Linii ognia (nawet jeśli wykorzystuje się je z użyciem Deku hakierskiego plus) i sukcesu w teście standardowym WIP. Cel musi przejść test BTS przy sile ataku 13. Efekt Oślepiacza jest aktywny do końca tury gracza, który go użył.

Granatnik, Lekki/Ciężki (Light GL, Heavy GL). Ta broń nie może być używana w walce wręcz. Może być załadowana amunicją zwykłą, E/M lub dymną. Używa

okrągłego wzornika wybuchu i jej strzały podlegają zasadom rozrzutu aż do Kategorii porażki testu pomnożonej przez 2,5. Pozwala na prowadzenie Ostrzału parabolicznego.

Granatnik pozwala bombardować pozycje przeciwnika ogniem parabolicznym, nawet jeśli pozostaje on poza polem widzenia. Jest to szczególnie użyteczne przeciw skomasowanym grupom przeciwników i do osłaniania ofensywy sojuszników.

Granaty (Grenades): Ta broń jest używana na bliski zasięg i korzysta z okrągłego wzornika, który może podlegać Rozrzutowi aż do Kategorii porażki testu pomnożonej przez 2,5. Jest kilka typów granatów: zwykłe, E/M i dymne. Granatami można rzucać, korzystając z cechy PH. Granaty pozwalają na Ostrzał paraboliczny.

Taktyczne zastosowania granatów ręcznych, zwłaszcza w akcjach szturmowych, mogą być spektakularne. Podczas walk w terenie zabudowanym lub w dżungli, użycie granatów jest niezbędne, i wszyscy weterani zawsze lubią mieć odpowiednią ilość pod ręką.

Ciężki Karabin Maszynowy - CKM (Heavy Machine Gun – HMG). Ta broń nie może być użyta w walce wręcz. Cięższe wersje obsługują specjalną amunicję, pozwalając na pracę w trybie Multi CKMu. Multi CKMu nie można podnieść przy pomocy zdolności Impersonacja czy Szaber, jest na to po prostu zbyt ciężki.

Współczesne Karabiny maszynowe mają zintegrowany system chłodzenia, który pozwala im utrzymywać wysoką szybkostrzelność przez długi okres czasu, bez ryzyka stopienia lufy lub komory nabojoyej. Segmentowe magazynki i programowalne systemy podawania amunicji pozwalają im zmieniać typ wystrzeliwanych nabojoy, co sprawia, że są bronią niezwykle uniwersalną, mogącą dostosować swoje parametry do zmiennych potrzeb pola walki.

Szybkostrzelne działo szynowe (Hyper-Rapid Magnetic Cannon (HMC). Ta broń używa amunicji AP. Jest dostępna jedynie dla pojazdów i T.A.G.ów, i nie może być użyta w walce wręcz, ani podniesiona przy pomocy zdolności Impersonacja czy Szaber.

Szybkostrzelne działo szynowe to akcelerator szynowy wyposażony w system Gatlinga. Strzela 3mm litymi metalowymi pociskami z większą siłą i prędkością wylotową niż ciężki karabin maszynowy, uzyskując wyższą wartość penetracji na tym samym dystansie. Biorąc pod uwagę jego wielkość, jest to broń przeznaczona wyłącznie dla jednostek artylerii.

Nóż (Knife). Ta broń do walki wręcz zadaje obrażenia z siłą PH użytkownika -2. Mniejsza długość ostrza czyni z noża ostatnią deskę ratunku żołnierza.

Współczesne noże bojowe, choć poszczególne modele różnią się znacznie kształtem i projektem, są wielozadaniowymi narzędziami. Lekkie i dobrze wyważone, mogą być także stosowane jako bagneł. Są ostre i wytrzymałe.

Miny (Mines). Miny są bronią obszarową, używającą okrągłego wzornika, bądź małej „łezki” w zależności od preferencji gracza. Są aktywowane przez czujnik

zbliżeniowy, gdy tylko model przeciwnika wejdzie w zasięg ograniczony okrągłym wzornikiem, lub w odpowiedni zasięg, na którym dosięgnąć go może mała „łezka”. Miny zawsze posiadają efekt specjalny, którym może być efekt Shock (Miny przeciwpiechotne) lub Monomolekularna. Efektów eksplozji miny można uniknąć wykonując test PH z modyfikatorem -6.

Współczesne miny są częściowo inteligentne i posiadają transponder IFF (Identyfikacja Swoj/Obcy), więc nie eksplodują, jeśli w promieniu działania będzie znajduje się jednostka sojusznicza, nawet nieprzytomna. Miny nie są detonowane w obecności nie wykrytych Impersonatorów i nie wykrytych jednostek, które padły ofiarą Sepsitora.

Miny mają 360 stopni pola widzenia i eksplodują, gdy wrogi model lub znacznik wejdzie, lub zostanie aktywowany, w promieniu działania (tylko jeśli nie ma w nim sojuszniczego modelu), używając typu wzornika wybranego przez gracza. System opóźnionej detonacji pozwala graczowi wybrać odpowiedni moment eksplozji.

Miny są wystawiane w Kamuflażu, położenie miny to akcja krótka, która pozwala na położenie znacznika kamuflażu (Camo) w kontakcie bezpośrednim z modelem. Aby je wykryć, konieczne jest zdanie testu Wykrywania, z modyfikatorem -3 i modyfikatorami za dystans. Gdy zostanie wykryty, znacznik kamuflażu zostanie zastąpiony znacznikiem miny. Wtedy można do nich strzelać w celu ich zniszczenia. Miny mają ARM 0 BTS 0 STR 1, i nie eksplodują po zniszczeniu. Mogą także zostać rozbijone przez modele Inżynierów przy pomocy zdolności Naprawa. Miny są bronią jednorazowego użytku, po eksplozji należy usunąć je z gry. Każdy model wyposażony w miny posiada ich na wyposażeniu 3. Miny można stawiać w ARO.

Tej broni nie można hakować, chociaż jest wrażliwa na efekt E/M.

Jeśli osłona terenowa blokuje Linie ognia od miny do celu w Promieniu rażenia, to ta sama osłona redukuje także zasięg wykrywania celów, tworząc swoisty ślepy punkt w taki sposób, aby mina nie wybuchła, podczas gdy efekt jej eksplozji zostałby zablokowany przez teren.

Nie można położyć miny z wrogim znacznikiem Camo lub TO Camo w Promieniu rażenia. Jedynymi wyjątkami od tej zasady jest obecność w promieniu rażenia innego modelu bez Kamuflażu, lub wykonanie Ataku intuicyjnego.

Miny monomolekularne po eksplozji pokrywają Promień rażenia siecią monomolekularnych włókien, które można usunąć jedynie przy pomocy broni E/M lub zdolności Naprawa. Po detonacji znacznik Miny nie jest usuwany, a gracz ustawia w tym miejscu okrągły wzornik lub małą „łezkę”, aby oznaczyć teren pokryty monomolekularnymi włóknami, które oddziałują na każdy model, który wkroczy do tej strefy. Modele otrzymają obrażenia na początku każdego rozkazu lub ARO, jaki spędzą w pokrytej włóknami strefie.

Biominy wydalone przez Pretę wyrzucają z siebie toksyczne zarodniki, i są nieszkodliwe jedynie dla członków ich rasy, czyli Gaki i Preta. Eksplodują w pobliżu każdej innej istoty. Poza tym zastrzeżeniem traktowane są jak zwykłe miny przeciwpiechotne.

Uwaga: Ten rodzaj broni jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi.

Wyrzutnia rakiet (Missile Launcher, ML). Tej broni nie można użyć w walce wręcz. Wyrzutnie rakiet mają dwa efekty specjalne. Ich pociski zadają obrażenia z połączonymi efektami AP+EXP, przebijając pancerz, czyniąc możliwie wielkie spustoszenie i zmieniając cel w kulę ognia.

Wyrzutnia rakiet korzysta z okrągłego wzornika wybuchu. Środek wzornika należy umieścić na celu głównym. Główny cel otrzymuje obrażenia AP+EXP. Inne cele, które znajdują się pod wzornikiem, otrzymają wyłącznie obrażenia EXP.

Wyrzutnie rakiet kierowanych są wyposażone w magazynki pełne inteligentnych pocisków, śledzących cel na podstawie danych przesyłanych przez satelity szpiegowskie. Mikropociski Needle mają kierowane głowice, z programowalnym poziomem namierzania celów, który może także zostać wyłączony, by strzelać pociskami bezpośrednio, jak z wyrzutni rakiet niekierowanych. Maksymalna szybkostrzelność Wyrzutni Rakiet Kierowanych, biorąc pod uwagę pojemność ich magazynków i czas potrzebny na realibrację systemu celowniczego, wynosi 5 pocisków na turę gry.

Podsumowując: Wyrzutnia Pocisków Kierowanych może ostrzelać każdy cel oznaczony przez akcję Namierzanie celów, uzyskując wszelkie efekty związane z Amunicją kierowaną (GUI): brak konieczności przeprowadzenia Linii ognia i testu BS, ale także wrażliwość na hakowanie i ECM. Mogą także strzelać normalnie, pociskami niekierowanymi. W takim wypadku pociski nie mogą zostać hakowane ani zakłócone przez ECM. Wyrzutnie Pocisków Kierowanych strzelają maksymalnie 5 razy na turę gry.

Współczesne wyrzutnie rakiet strzelają pociskami Needle, mikrorakietami o ogromnej sile niszczącej, lecz niewielkich wymiarach. Mikropociski Needle pozwalają modelowi nosić ze sobą dodatkową amunicję, bez konieczności polegania na ładowniczym (kolejnym modelu niosącym amunicję). Ponadto ich rozmiar pozwala rozdysponować dodatkową amunicję pomiędzy innymi członkami oddziału, bez wyraźnego zwiększenia ogólnej masy ekwipunku.

Nanopulser. To broń krótkiego zasięgu, strzelająca amunicją nanotechnologiczną. Nanoboty mają własny napęd o niskiej żywotności, więc ich zasięg operacyjny jest niewielki, i rozprzestrzeniają się szerokim strumieniem. Nanopulser ma siłę broni 13, używa małej „łezki” i zmusza cele w promieniu działania do przejścia testu BTS, w przeciwnym razie otrzymają Ranę. Ta Bezpośrednia Broń Obszarowa pozwala przeprowadzać Ataki intuicyjne. Nanopulsera nie można podnieść przy pomocy zdolności Impersonacja ani Szaber.

Uwaga: Ten rodzaj broni jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi.

Nanopulser może zostać implantowany w ciało nosiciela, i może zostać wystrzelony bez konieczności wysunięcia lufy, choć redukuje to poważnie jego zasięg operacyjny. Służy jako cicha, niewidzialna broń skrytobójców, i jest absolutnie nielegalny w całej Ludzkiej Sferze.

Ochotnik. Wojskowa wersja ariadnińskiego sztucera na grubą zwierzynę. Silniejszy niż konwencjonalny karabin szturmowy, strzela amunicją AP, choć pozostawia nieco do życzenia jeśli chodzi o szybkostrzelność. Nie może być używany w walce wręcz.

Ochotniki mają łożę i kolbę z miejscowego drewna, bardzo mocnego i lekkiego, a gwintowanie lufy wykonane jest z Teseum. Ich przyrządy optyczne są najwyższej klasy, konkurować z nimi mogą jedynie celowniki optyczne karabinów snajperskich. Ochotniki produkowane są w tradycyjny sposób od wieków i przechodzą z pokolenia na pokolenie: rodzice dają je swoim dzieciom, a wyborowi strzelcy swoim najlepszym uczniom. Rzadkie i wysoko cenione, te karabiny są wyznacznikiem statusu w Ariadnie, bronią dostępną wyłącznie dla Zwiadowców z Korpusu Kozaków Specnazu.

Panzerfaust. Tej przenośnej wyrzutni rakiet nie można używać w walce wręcz. Używa amunicji z efektem AP+EXP. Jest to broń o ograniczonej amunicji, której wystarczy na oddanie dwóch strzałów.

Panzerfaust jest idealną lekką bronią przeciwczołgową dla piechoty, dzięki niskiej masie i wygodnemu systemowi teleskopowego składania i rozkładania broni. Każdy żołnierz może być wyposażony w Panzerfaust bez konieczności rezygnowania z podstawowego wyposażenia.

Pistolet. Ta broń używana jest na krótkich dystansach i w walce wręcz. Nie może używać amunicji specjalnej. W walce wręcz jest używana przy pomocy cechy CC, a nie BS i ma B zredukowane do 1, choć zadaje te same obrażenia co zwykle.

Pistolet to standardowa broń boczna, krótka broń palna mogąca strzelać krótkimi seriami, logiczny efekt ewolucji tradycyjnych pistoletów. Każdy żołnierz nosi jeden przy sobie, i jest to broń często używana w walce wręcz.

Karabin plazmowy (Plasma rifle). Tej broni Obcych nie można używać w walce wręcz. Korzysta z amunicji specjalnej Plazma. W miejscu trafienia należy położyć wzornik: zależnie od preferencji, wybrać można wzornik okrągły, lub małą „łezkę”.

Karabin plazmowy jest najlepszym przykładem jakości i szerokiego wachlarza rozwiązań, stosowanego przed VoodooTech, wyższą technologię Racionalistów Ur. Ludzcy naukowcy studiują i analizują tę broń, w nadziei, że uda się zrozumieć jej działanie, i rozpocząć jej produkcję. Członkowie elitarnych formacji noszą czasem broń zdobytą na wrogu, więc można niekiedy zobaczyć człowieka uzbrojonego w tą broń. Karabiny plazmowe są łakomym kąskiem dla żołnierzy, ponieważ można je sprzedać za dobrą sumę podziemnym kręgom naukowców bądź na czarnym rynku.

Karabin. Tej broni nie można użyć w walce wręcz. Ponadto w użyciu są modele Combi i Multi. Jako lekki karabin, Multi może być załadowany dwoma rodzajami amunicji specjalnej: AP i DA.

Zwykle, Combi- i Multi-karabiny są wyposażone w opcjonalny podwieszany moduł, który pozwala im dodatkowo korzystać z podwieszanej Lekkiej strzelby, Lekkiego miotacza ognia bądź Lekkiego granatnika, bez dokonywania dużych zmian w wyglądzie broni czy jej masie. Wygodny układ spustu pozwala na intuicyjną obsługę

broni wraz z dodatkowymi opcjami. Wszechstronność, jaką zapewniają te moduły, jest niezaprzeczalna, i stanowi główny powód, dla którego znalazły swe miejsce w wielu dobrze finansowanych armiach, stawiających na wysoką technologię.

Sepsitor. Sepsitor to miotacz wirusowy krótkiego zasięgu. Pozwala potężnym komputerowym umysłom przeniknąć do systemów przeciwnika, i przejąć nad nimi kontrolę. Najpaskudniejszą cechą Sepsitora jest umożliwienie hakowania i przejmowania kontroli nad ludzkimi implantami pamięci Cube, co pozwala na przejście pełnej kontroli nad ich nosicielami.

Sepsitor to broń o ośmiocalowym promieniu operacyjnym i wartości Serii równej 1, nie wymaga Linii ognia. Strzał z Sepsitora to akcja krótka. Aby skutecznie użyć Sepsitora należy zdać test przeciwstawny WIP, lub test przeciwstawny związany z inną zdolnością, jakiej użyje cel ataku, którym musi być jednostka wyposażona w Cube. Jeśli model zdecyduje się na test przeciwstawny WIP, i wygra, musi zdać test Morale. Skuteczny atak Sepsitorem pozwala włączyć cel w szeregi armii EI, która skutecznie go użyła. Gracz, który użył Sepsitora, ma nad nią pełną kontrolę, lecz nie dodaje ona swojego rozkazu do puli rozkazów jego armii. Dotychczasowy dowódca tego modelu uznaje go za martwego, jeśli chodzi o Pulę rozkazów i liczenie strat. Z racji technologicznej przepaści dzielącej technologię EI i ludzką, Sepsitora nie można hakować. Tej broni nie można podnieść zdolnością Szaber ani Impersonacja. Aby rozpoznać jednostkę, która padła ofiarą Sepsitora, należy przeprowadzić test Wykrywania z modyfikatorem -3. Modelu pod działaniem Sepsitora nie można atakować, chyba że został wcześniej wykryty. Gdy zostanie wykryty, można go atakować jak zwykłą jednostkę przeciwnika do końca gry. Obok przejętej Sepsitorem jednostki należy położyć znacznik kamuflażu, aż zostanie wykryta. Jeśli model wykona dowolną inną akcję, poza akcją ruchu, zostanie automatycznie wykryty. Sepsitor nie działa na jednostki bez implantu Cube i ze zdolnością Ghost: Zdalna obecność.

Strzelba Lekka/Zaporowa/Ciężka (Light/Boarding/ Heavy Shotgun). Tej broni używa się głównie na krótki dystans. Używa wzornika małej „łezki”, lecz nie podlega zasadom rozrzutu. Nie może być używana w walce wręcz. Lekkie, Zaporowe i Ciężkie strzelby pozwalają umieścić wzornik w miejscu pierwotnego trafienia, pokrywając dodatkowy obszar. Wzornik zostanie położony tylko w tym przypadku, gdy cel zostanie trafiony, i zawsze dokładnie na przedłużeniu Linii ognia.

Model wyposażony w 2 lekkie strzelby jest liczony tak, jakby posiadał jedną lekką strzelbę z Serią 3.

Strzelby zaporowe i ciężkie pozwalają korzystać wymiennie z dwóch typów amunicji: normalnej, która używa wzornika lub amunicji specjalnej, wymienionej w profilu broni (takiej jak np. AP), ze standardową wartością Serii 2, ale bez wzornika. Wszystkie strzały w Serii muszą zostać dokonane amunicją tego samego typu. Strzelby Zaporowe i Ciężkie pozwalają posiadaczowi swobodnie wybrać rodzaj amunicji, jakim chce strzelić w ARO.

Uwaga: Ten rodzaj broni jest zakazany na mocy Konwencji Concilium. Jej użycie zostanie pociągnięte do odpowiedzialności przed sądami międzynarodowymi. Strzelby ładowane są amunicją typu Flechette, ładunkiem podkalibrowych, aerodynamicznych strzałek o wyprofilowanych krawędziach. Specjalny kształt

strzałek sprawia, że w powietrzu zaczynają się obracać, podobnie czynią wbijając się w ciało celu, powodując duże uszkodzenia okolicznych tkanek i wstrząs hydrostatyczny. Strzelby są wyposażone w laserowy dalmierz, pozwalający łatwo ustalić odległość do celu; dane te przesyła do ładunku w komorze naboowej. Ładunek ma prosty czujnik zbliżeniowy, który powoduje jego eksplozję w pobliżu celu, i wystrzelenie chmury strzałek Flechette, która pokrywa najbliższą okolicę. Strzelby, z uwagi na dość ciężką amunicję, mogą strzelać krótkimi seriami. Strzelba zaporowa jest używana w operacjach szturmowych i walce na krótkie dystanse. Ciężkie strzelby to ciężka broń wsparcia, zazwyczaj montowana na pojazdach.

Karabin snajperski. Tej broni nie można używać w walce wręcz. Niektórych z nich można używać w trybie Multi, co pozwala korzystać z amunicji AP i DA. Karabin snajperski jest bronią wyborową, o zasięgu pozwalającym jej użytkownikowi kontrolować całe pole walki.

Snajper wyposażony w taką broń może skutecznie sparaliżować działania całego wrogiego oddziału.

Wyposażenie

Auto-apteczka (Auto-Medikit). Jest to nano-medyczne urządzenie, które niektóre jednostki włączyły do swojego podstawowego wyposażenia taktycznego. Urządzenie automatycznie podaje porcję nanorobotów, które naprawiają uszkodzone tkanki, pozwalając przywrócić ich do stanu przytomności. Wymaga to wydania 1 pełnego rozkazu i przejścia testu PH. Jeśli test się powiedzie, model automatycznie odzyskuje jedną ranę, wychodząc ze stanu Utraty przytomności, i jak zwykle dodając 1 rozkaz do puli od początku kolejnej tury. Jeśli model obleje test, automatycznie umiera, i musi zostać zdjęty z pola walki. Modele z Auto-apteczką mogą wychodzić ze stanu Utraty przytomności tyle razy, ile będzie to konieczne, za każdym razem muszą jednak przejść wspomniany wyżej test PH.

Auto-apteczka jest skomplikowanym urządzeniem, produktem najwyższej technologii, i jest w związku z tym wrażliwa na efekt E/M. Jeśli ucierpi od efektu E/M, zostaje Uszkodzona (DIS).

Uchwyty(Braces). Niektóre pojazdy i T.A.G.i mogą przewozić inne jednostki na pancerzu. Każdy model może skorzystać z jednego uchwytu. Liczba uchwytów podana jest w nawiasie i oznacza ilość modeli, które może przewieźć dana jednostka.

Aby chwycić lub puścić uchwyt, model musi użyć akcji ruchu Wsiądź/Wysiądź z pojazdu. Model korzystający z uchwytu nie może wykonywać innych Akcji poza Wysiądź i Unikiem. Podczas Uniku uznaje się, że zeskoczył z pojazdu. Jednostek nie można wystawić na pole bitwy już uwieszonych na uchwytach.

Dla celów ustalania Linii ognia i Osłony, modele na Uchwytach muszą zostać umieszczone obok pozycji Uchwytów na pojeździe, np. uchwyt pancerza wspomaganego Gwardii Maghariba znajdują się z tyłu.

Jeśli pojazd lub T.A.G. z modelami na uchwytach zostanie ostrzelany, należy określić, czy to on czy modele na uchwytach są celem ataku. Broń obszarowa wystrzelona w T.A.G.a trafi także w pasażerów.

Urządzenie kontrolne (Control device). Urządzenie kontrolne Antypod pozwala na sprawowanie kontroli nad Ariadnianskim Stadem Bojowym. Jest wrażliwe na efekt E/M.

Przenośny repeater (Deployable repeater). To przenośne urządzenie jest stosowane do zwiększania zasięgu operacyjnego hakerów. Są zaprojektowane tak, by pozostawione w danym miejscu, pokryły swym działaniem odpowiedni obszar wokół. Rozstawienie i aktywowanie Repeatera to Akcja krótka, na stole należy położyć odpowiedni znacznik (Repeater) w kontakcie bezpośrednim z modelem, który go wystawia. W przeciwieństwie do min, nie może korzystać z kamuflażu. Przenośne Repeatery mają ARM 0, BTS 0, STR 1, i efektywny promień działania 8 cali. Każdy model wyposażony w Przenośny Repeater ma ich na wyposażeniu 3 sztuki.

ECM (Electronic countermeasures). Elektroniczny system zakłócający. Ten termin określa wszystkie urządzenia, które są montowane na T.A.G.ach i pojazdach w celu neutralizacji pocisków kierowanych.

Standardowe urządzenie ECM posiada zestaw czujników do wykrywania i lokalizacji rakiet, oraz czujników zbliżeniowych, jak również małą baterię mikrorakiet pełnych nanomechanizmów zakłócających. To urządzenie zakłóca działanie pocisków kierowanych wroga, zmuszając je do zboczenia z kursu i eksplozji poza zasięgiem rażenia. ECM Ariadny jest urządzeniem proporcjonalnie większym, i wykorzystuje baterię rakiet przechwytyjących, które eksplodując w pobliżu, powodują przedwczesną detonację wrogiego pocisku.

ECM ma standardowo poziom 5, wymagając testu standardowego, w którym należy wyrzucić 5 lub mniej, aby przekierować i zdetonować pocisk przeciwnika, zanim zdoła on wyrządzić szkody. ECM działa automatycznie, nie wymagając wydawania rozkazów, ani posiadania Linii ognia do celu, i może być użyty w ARO. ECM pozwala reagować w ARO na Pociski kierowane przeciwnika.

Dek hakerski (Hacking device). To urządzenie pozwala przeprowadzać ataki informatyczne na inne systemy elektroniczne, a także bronić się przed takimi atakami. Przeczytaj zasady Hakowania, aby dowiedzieć się więcej. Wszystkie Deki hakerskie stanowią jednocześnie Repeatery danej armii.

Dek hakerski plus ma dodatkowo zaawansowany system Lokalizacji-Identyfikacji-Przesyłu danych, pozwalający mu działać tak, jakby użytkownik miał umiejętność Namierzanie celów, jednak jedynie w ramach Strefy kontroli hakera lub jego Repeaterów. Nie wymaga Linii ognia do przeciwnika. Aby oznaczyć cel funkcją Namierzanie celów, należy zdać test WIP. Cel może zareagować Unikiem lub inną akcją, jeśli ma Linie ognia do namierzającego go hakera.

Deki hakerskie to osobiste bojowe superkomputery kwantowe. Ich pamięć wypełniają programy bojowe, defensywne i wirusy komputerowe. Połączone z siecią zdalnego

nadzoru i wykrywania dzięki urządzeniom unoszącym się nad polem bitwy, są w stanie zapewnić hakerom pełny wgląd w sieć informatyczną, umożliwiając poszukiwanie zarówno zagrożeń, jak i okazji do ataku. Dek hakerski jest podłączony do comlogu użytkownika oraz systemu Kalyptra, pary okularów Wzmocnionej Rzeczywistości, wyświetlających dane bezpośrednio na siatkówce hakera, z obrazem otoczenia w tle, co w slangu hakerów ma nazwę Data Escape. System Kalyptra generuje również pole elektryczne niskiego natężenia na powierzchni ciała użytkownika i, odczytując jego fluktuacje, interpretuje jego ruchy, tłumacząc je na komendy systemowe

Apteczka (MediKit). Urządzenie medyczne, służące do opatrywania ran, noszone przez wszystkich Paramedyków ze zdolnością Pierwsza Pomoc. Używana jest do leczenia Nieprzytomnych modeli. Użycie Pierwszej pomocy to akcja krótka, wymagająca od pacjenta testu PH z modyfikatorem -3. Jeśli obleje test, pacjent umrze i zostanie usunięty ze stołu. Jeśli zda, jest przywracany do stanu normalnego, i od początku kolejnej tury gracza normalnie działa i dodaje swój rozkaz do puli rozkazów. Modele mogą być leczone przy pomocy Apteczki tyle razy, ile razy zajdzie taka potrzeba, dopóki tylko zdają test PH. Ludzkie Apteczki nie działają na Obcych (w tym Antypody), i vice versa.

Apteczka to najczęściej spotykane urządzenie medyczne, stosowane do dokonywania nano-iniekcji na polu bitwy. Istnieje wiele modeli samego urządzenia wstrzykującego, najnowocześniejsze ma formę pistoletu używającego komory naboowej z cewką magnetyczną. Po wprowadzeniu ładunku zawieszonych w surowicy nanorobotów do komory i pociągnięciu spustu, akcelerator magnetyczny wstrzykuje je z dużą prędkością. Inna wersja Apteczki to Hypo-spray, o nieco wolniejszym działaniu i archaicznej konstrukcji, skonstruowana na zasadzie pistoletu pneumatycznego.

Motocykl (Motorcycle). Osobisty lekki pojazd, charakteryzujący się wielką prędkością i manewrowością. Współczesne motocykle wojskowe są hybrydowymi pojazdami wielozadaniowymi, zdolnymi błyskawicznie zaadaptować się do warunków pola walki. Aby to odzwierciedlić, motocykle mogą używać zdolności Unik z modyfikatorem -6. Zazwyczaj motocykle wojskowe mają zintegrowany lekki granatnik dymny. Motocykli nie można hakować, ale są wrażliwe na amunicję E/M. Motocykle nie mogą Taranować.

Motocykle Dirayat Industries są znane ze swojej kompaktowej konstrukcji, w której silnik jest umieszczony nad jednym kołem napędowym. Cały system jest stabilizowany żyroskopowo, a inteligentne zawieszenie błyskawicznie dostosowuje się do ruchów ciała kierowcy. Jednostki Kumów używają modelu wojskowego Dirayat Armale (Wdowa), chociaż ich maszyny są przeważnie modyfikowane tak, by spełniać indywidualne potrzeby ich kierowców.

Wizjer multispektralny (Multispectral visor) To urządzenie przedstawia zdolność widzenia modelu na szerszy zakres widma. Jest przydatny do wykrywania zamaskowanych modeli. To wyposażenie specjalne ma trzy poziomy:

Poziom 1: Pozwala wykonywać testy Wykrywania i Strzelania, ignorując modyfikatory za Mimetyzm, Kamuflaż i Strefy Niskiej Widoczności.

Poziom 2: Pozwala wykonywać testy Wykrywania i Strzelania, ignorując modyfikatory za wszystkie poziomy Kamuflażu i maskowania (Mimetyzm, Camo, TO camo), Zakłóccze optyczne i Strefy Niskiej Widoczności. Poziom 2 pozwala także na przeprowadzenie Linii ognia przez Strefę zerowej widoczności, i zignorowanie wynikającego z niej modyfikatora -6.

Poziom 3: Działa jak poprzednie poziomy, a dodatkowo pozwala przeprowadzać ataki przeciw Znacznikom camo i TO camo, bez konieczności skutecznego ich Wykrycia. Te ataki w znacznik nie powodują, w razie trafienia, odkrycia go dla reszty armii. Poziom trzeci nie pozwala także używać zasady *Kamuflaż w walce* na celu wyposażonym w ten sprzęt.

Zakłóccz optyczny (Optical disruption device, ODD). Urządzenie używane do zakłócania zachowania światła wokół użytkownika, utrudniające jasną wizualizację modelu i ułatwiające wtopienie się w tło. Wyposażenie ODD działa automatycznie, i nie wymaga wydawania rozkazów do aktywacji. Modyfikatory z ODD nie są stosowane w walce wręcz. Są dwa rodzaje urządzeń tego typu: niewielkie osobiste modele i Generatory pola zakłócającego o większej masie i zasięgu.

Poziom 1 – Zakłóccz osobisty. To wyposażenie specjalne wytwarza osobiste pole, w ramach którego zaburzony jest przebieg fotonów, co znacznie utrudnia wszelkie próby dokładnego wycelowania w model. Umożliwia właścicielowi w sposób automatyczny, i bez konieczności wydawania rozkazów lub testowania cech, wystawić się na pole bitwy z włączonym Zakłócczem optycznym. Podczas bitwy, każdy model próbujący strzelić do posiadacza ODD będzie musiał uwzględnić ujemny modyfikator -6 do BS.

Poziom 2 – Generator pola zakłócającego (ODF): Model znacznie potężniejszy niż osobisty zakłóccz pierwszego poziomu, tworzy wokół modelu Pole zakłócające o promieniu odpowiadającym okrągłemu wzornikowi.

Wystawienie ODF. Pozwala na wystawienie modelu z aktywnym Polem zakłócającym, bez konieczności wydawania rozkazów i testowania cech. Działa jedynie w fazie rozstawienia.

ODF w obronie. Podczas bitwy, każdy model strzelający do posiadacza ODF będzie musiał uwzględnić dodatkowy modyfikator -6 podczas testów strzelania. Ta zasada działa automatycznie, i nie wymaga wydawania rozkazów i testowania cech. Każdy model wewnątrz zasięgu działania Pola otrzyma ten modyfikator, który utraci, gdy tylko opuści pole.

ODF w walce. Modele w ramach strefy objętej Polem zakłócającym działają normalnie, nie tracąc modyfikatora -6 stosowanego, jeśli są celem ostrzału. Modyfikator za ODF nie kumuluje się z modyfikatorami za Kamuflaż, Kamuflaż termo-optyczny i Mimetyzm. Modyfikator -6 wynikający z Pola zakłócającego nie jest stosowany w Walce wręcz.

Pancerz wspomagany i Tradycyjny pancerz: Ciężkie pancerze wspomagane stanowią poważny czynnik zwiększający poziom bezpieczeństwa żołnierzy na polu bitwy, ale zapewniają także poważny wzrost siły fizycznej, wytrzymałości i zwiększoną precyzję kontroli ostrzału. Z jednej strony ich wbudowane medyczne

układy stabilizujące są w stanie ustrzec ich do pewnego stopnia przed wstrząsem związanym z obrażeniami wewnętrznymi, co neutralizuje efekt działania amunicji Shock, z drugiej strony pancerze wspomagane są wrażliwe na działanie amunicji E/M i hakowanie.

Ciężki pancerz wspomagany, podniesiony przy pomocy zdolności Szaber, daje swojemu nowemu użytkownikowi jedynie odpowiednią wartość pancerza, nie dając żadnych innych atrybutów, i nie jest podatny na efekt E/M.

Tradycyjny ciężki pancerz, typowy dla Ciężkiej piechoty Ariadny, nie jest wspomagany, a jedynie zapewnia użytkownikowi wyższy poziom ochrony. Użycie w nich Teseum pozwala zachować dobry stosunek Ochrona/Ciężar/Komfort. Tradycyjny pancerz nie może zostać hakowany, i nie podlega wpływowi Amunicji E/M.

T.A.G.i, Zdalnie kierowane, Pilotowane i Archaiczne. T.A.G.i to zamknięte pojazdy opancerzone, więc wszelkie uszkodzenia zawsze silniej dotkną pojazd niż pilota. Z tej przyczyny zamiast Ran mają punkty Struktury.

Pilotowane T.A.G.i nie mogą zostać naprawione, gdy przejdą ze stanu Utraty przytomności do Śmierci (otrzymując czwarty punkt obrażeń), podczas gdy T.A.G.i ze zdolnością Ghost: Zdalną obecnością mogą być naprawiane także ze stanu Śmierci. Jeśli jednak otrzymają kolejny punkt obrażeń (szósty), są uznawane za całkowicie zniszczone, i muszą być usunięte z pola bitwy.

Zdalnie sterowane T.A.G.i posiadają zdolność Niezłomność: Odwaga, jako że ich piloci znajdując się w pewnej odległości od pola bitwy, i nie muszą obawiać się wrogiego ognia. T.A.G.i bez zdolności Ghost: Zdalna obecność są uznawane za pilotowane.

T.A.G.i pozwalają na wprowadzenie do armii Remote'ów, tak jak hakerzy. Posiadają kanał komunikacyjny, pozwalający im aktualizować algorytmy ich działania, by przeciwnik zbyt łatwo nie rozszyfrował ich wzorów zachowań w ruchu czy walce.

Archaiczne T.A.G.i nie są podatne na hakowanie, ponieważ są tak stare, że nie posiadają zaawansowanych systemów cybernetycznych, potrzebnych do przeprowadzenia skutecznego ataku cybernetycznego.

W walce wręcz T.A.G.i nie potrzebują broni do walki wręcz, ponieważ mogą użyć swoich pięści, zadając obrażenia z siłą PH-2.

T.A.G.i nie są elementem wyposażenia, który można podnieść przy pomocy zdolności Szaber.

X- wizjer. Technologiczne bądź ewolucyjne przystosowanie pozwoliło temu modelowi uzyskać wzrok z efektem zoomu optycznego. W każdej sytuacji, gdy są stosowane, model redukuje modyfikator za długi dystans do 0 a modyfikator za dystans maksymalny do -3.

Wizjer 360°. Model posiada naturalną, lub nabytą dzięki technicznym udogodnieniom, zdolność postrzegania swojego otoczenia w promieniu 360 stopni. Wizjer 360° działa automatycznie, i nie wymaga wydawania rozkazów ani testowania cech do aktywacji. Daje modelowi 360 stopni pola widzenia, więc nie ma on ślepych punktów, i nie może zostać zaskoczony z tyłu.

Pojazdy

Lądownik (Dropship): Transportery orbitalne, z możliwością dokonania Desantu powietrznego poziomu 3. Gdy Lądownik opada, uznaje się, że wykonuje Zrzut bojowy, korzystając ze zwykłych zasad Rozrzutu. Lądownik nie może zostać zniszczony ani ostrzelany przez inne modele w trakcie lądowania. Jeśli obleje test PH, Lądownik dozna normalnego rozrzutu, lecz dzięki zestawowi sensorów nie wyląduje poza polem bitwy, na budynku lub na innych modelach. Zamiast tego odnajdzie najbardziej odpowiednie miejsce, położone możliwie jak najbliżej ostatecznego punktu lądowania. Niemniej jednak pojazd musi przejść test Pancerza, (siłą uderzenia jest wartość PH) jako konsekwencję nagłego lądowania, jeśli doświadczy Rozrzutu. Oblany test pancerza kończy się utratą 1 punktu Struktury. Lądowniki, jak wszystkie inne modele z AD: Zrzut bojowy, nie mogą lądować wewnątrz Stref Zerowej Widoczności, Niskiej widoczności i wewnątrz zasłony dymnej, oraz na terenie, który na to nie pozwala. Po lądowaniu lądownik automatycznie otwiera włazy.

Lądowniki, tak jak modele z AD: Zrzut bojowy, mogą być hakowane. Jeśli Lądownik straci wszystkie punkty STR, zostanie zniszczony, pozostając na polu bitwy jako wrak. Jeśli otrzyma kolejny punkt obrażeń, eksploduje, co spowoduje natychmiastową śmierć wszystkich modeli wewnątrz.

Jednostki wewnątrz statku mogą zareagować na każdy atak wysiadając, jak tylko przeciwnik skończy swoją Serię. W takim wypadku najczęściej pozostają blisko statku.

Lądowniki nie są włączane w skład normalnej armii, zamiast tego mogą występować w konkretnych scenariuszach, lub jeśli obaj gracze zgodzą się ich użyć. Zazwyczaj w scenariuszach z opcją wystawienia Lądownika, 1 rozkaz wystarczy, by wylądować pojedynczym transporterem na polu bitwy, choć zależy to w głównej mierze od scenariusza. Aby wystartować, każdy Lądownik musi wydać 1 rozkaz. Gdy Lądownik wystartował, inne modele nie będą w stanie do niego strzelać. Jeśli podczas startu na jego pancerzu wisiały modele, spadną i zginą wskutek upadku.

Lądowniki mają 4 miejsca ładunkowe. Lekka, Średnia i Ciężka piechota zajmuje 1 miejsce, motocykle i REM'y 2, a T.A.G.i 3 miejsca. W sekcji Downloads na stronie Infinity znajduje się papierowy szablon, który po wycięciu i złożeniu stanowił będzie reprezentację lądownika na polu bitwy.

	PH	BTS	ARM	STR
Lądownik	15	-9	8	3

Typy terenu

Różne typy terenu na polu bitwy są ograniczone przez strefy oznaczone różnymi kolorami, lub poprzez zbudowanie odpowiednich elementów terenu. Tym strefom należy przypisać trzy charakterystyki: Typ terenu, Utrudnienia ruchu i Warunki widoczności.

Utrudnienia ruchu. Specjalny teren, niezależnie od rodzaju (Dżungla, gęsty las, pustynia, lód, góry, tundra, bagno itd.) należy do jednej z trzech kategorii:

Teren trudny: Restrykcje do ruchu dla Średniej i Ciężkiej piechoty, T.A.G.ów, REM'ów, Motocykli i pojazdów. Są w stanie poruszać się jedynie na połowę normalnego dystansu Ruchu.

Teren bardzo trudny: T.A.G.i, REM'y, Motocykle i pojazdy nie mogą wkroczyć na ten teren. Nie będzie tam możliwe Wystawienie zmechanizowane, wszystkie inne typy jednostek, poza Zwiadowcami, mają wartość Ruchu zredukowaną o połowę.

Teren niedostępny: T.A.G.i, REM'y Motocykle, Pojazdy, Średnia i Ciężka piechota nie może wejść na ten teren. Niemożliwe jest dokonanie tutaj Zrzutu bojowego, ani Rozstawienia zmechanizowanego. Wszystkie inne typy jednostek, łącznie ze zwiadowcami, będą miały wartość Ruchu obniżoną o połowę.

Jednostki wyszkolone w poruszaniu się po określonym terenie otrzymają mniejsze utrudnienia do poruszania się w tym terenie. Będą poruszać się tak, jakby teren miał o jedną kategorię niższe utrudnienia do ruchu: jeśli jest to teren Niedostępny, traktują go jako Bardzo trudny lub jeśli jest Trudny, będą działać jak w normalnym terenie bez utrudnień. Zwiadowcy przechodzą intensywniejsze szkolenie, pozwalające im poruszać się bez większych kłopotów w większości trudnego terenu, z wyjątkiem terenu niedostępnego. Niektóre jednostki średniej piechoty i innych wyspecjalizowanych oddziałów otrzymują kompleksowe szkolenie, pozwalające im poruszać się skuteczniej w określonym typie terenu. Inne przechodzą przyspieszone kursy przed poszczególnymi misjami, które zapewniają im zdolność Multiteren, dzięki której mogą wybrać rodzaj terenu, w jakim się specjalizują, przed bitwą.

Warunki widoczności. Niektóre rodzaje terenu, jak gęsty las, teren skalisty, burza śnieżna lub piaskowa, stwarzają wiele problemów. Poza utrudnieniem ruchu mogą także ograniczać widoczność. Utrudnienie widoczności dzieli się na dwie kategorie:

Strefa niskiej widoczności: Każdy typ zdolności, który wymaga Linii ognia (Strzał, Namierzanie celów itd.) otrzymuje dodatkowy modyfikator -3, jeśli Linia ognia przechodzi przez Strefę niskiej widoczności. Modele posiadające już zdolność Kamuflaż, maskowanie lub Zakłócacz optyczny, będą miały swój modyfikator do trafienia powiększony o dodatkowe -3. Zakamuflowana jednostka w Strefie niskiej widoczności będzie miał modyfikator -6 do Wykrywania i Strzelania do niej, zamiast zwyczajowego -3, podczas gdy model z Kamuflażem termo-optycznym otrzyma modyfikator -9. Lądowanie AD: Zrzutem bojowym nie będzie możliwe w tej strefie.

Strefa zerowej widoczności: Ta strefa blokuje linię ognia. Tylko zdolności nie wymagające Linii ognia, lub używane w Walce wręcz, mogą być używane w Strefie zerowej widoczności. Ponadto nie można do tej strefy dokonać Desantu powietrznego.

Można jednak stosować przeciw Strefom zerowej widoczności Ogień zaporowy i Ataki intuicyjne, w każdym wypadku dodając modyfikator -6 do odpowiedniego rzutu.

W swojej aktywnej turze, jednostka z wyposażeniem, które pozwala ignorować blokowanie linii ognia przez Strefy zerowej widoczności, może wykonać atak strzelecki, lub Namierzanie celów, przed swoim przeciwnikiem. Jeśli jego przeciwnik przeżyje atak, to pomimo że linia ognia jest zablokowana przez Strefę, może wykonać swoje ARO, ponieważ atakująca jednostka w strefie zdradziła swoją pozycję. Jeśli odpowiedzią jest atak strzelecki lub Namierzanie celów, odpowiadając należy uwzględnić obok modyfikatorów za Dystans i Osłonę także dodatkowy modyfikator -6, wynikający ze strefy zerowej widoczności. Więc w przypadku walki strzeleckiej wewnątrz, lub atakowania celów w lub za Strefą zerowej widoczności, nie stosuje się testów przeciwnych, a jedynie testy standardowe.

W turze pasywnej, jeśli model posiada sprzęt bądź zdolność pozwalającą ignorować Strefę zerowej widoczności, i reaguje w ARO atakiem strzeleckim lub Namierzaniem celów, może wykonać test przeciwny bez konieczności stosowania ujemnego modyfikatora -6, wynikającego ze Strefy Zerowej Widoczności.

Jeśli wszyscy przeciwnicy posiadają sprzęt lub zdolność pozwalającą ignorować Strefy Zerowej Widoczności, atakują się przy pomocy testów przeciwnych.

Przykład: Aktywna tura jednostki z Wizjerem Multispektralnym: Intruder Zakalwe w aktywnej turze deklaruje strzał w Fizyliera Angusa. Na jego Linii ognia znajduje się zasłona dymna, uznawana za Strefę Zerowej Widoczności, lecz Zakalwe, korzystając ze swojego Wizjera Multispektralnego poziom 2, może ją zignorować. Angus nie posiadając Wizjera nie może swobodnie odpowiedzieć w ARO. Korzystając z zasłony dymnej, która pozwala mu strzelać jako pierwszemu, Zakalwe strzela dwukrotnie (B=2) ze swojego Karabinu snajperskiego uzyskując jedno trafienie. Ku powszechnemu zaskoczeniu Angus zdaje test pancerza, i może przeprowadzić ARO. Angus decyduje się odpowiedzieć ogniem, strzelając ze swojego Combi-karabinu. Ponieważ Zakalwe, jako Intruder, posiada Kamuflaż, Angus musi dodać modyfikator -3 z Kamuflażu do modyfikatora -6 za Strefę zerowej widoczności, plus wszelkie modyfikatory za dystans i osłonę.

Przykład: Aktywna tura dwóch modeli z Wizjerami Multispektralnymi. Jeśli Zakalwe zaatakuje Nisse'a, a nie Fizyliera, sytuacja będzie inna. Nisse także ma Wizjer Multispektralny poziomu 2, więc może zareagować równocześnie z akcją Zakalwe, korzystając z testu przeciwnego. Obaj muszą uwzględnić w teście modyfikatory za dystans i osłonę, ale nie za zdolność Kamuflaż i maskowanie, ponieważ obaj ignorują te modyfikatory ze względu na Wizjer. Nisse nie musi także stosować modyfikatora -6 za Strefę Zerowej Widoczności, gdyż wizjer pozwala mu swobodnie przez nią widzieć.

Przykład: Pasywna tura jednostki z Wizjerem multispektralnym: Fizylier Angus deklaruje akcję ruchu, i część jego ruchu zostaje zauważona przez Intrudera Zakalwe poprzez Strefę Zerowej Widoczności. Zakalwe deklaruje ARO: strzał. Angus deklaruje drugą akcję swojego rozkazu, którą jest ostrzał Intrudera. Obaj wykonują test przeciwny BS, Angus, nie posiadając Wizjera Multispektralnego, musi dodać do testu modyfikatory -6 za Strefę i -3 za Kamuflaż celu.

Posiadanie zdolności poruszania się po określonym terenie nie eliminuje Ograniczenia widoczności.

Typy terenu specjalnego:

Teren wodny: Otoczenie, w którym dominuje woda. Typowy w misjach podwodnych, morskich, także jeziora, rzeki, strumienie, bagna, zarośla namorzynowe (dżungla pokryta wodą)

Teren pustynny: Otoczenie pełne gorąca i piasku. Teren pustynny może reprezentować piaszczysta diuna, spieczone skały, wyschnięta sawanna itd.

Teren górski: Ten typ terenu zawiera strefy położone wysoko nad poziomem morza, z przewagą nagich skał i bardzo niewielką ilością roślinności, jak również tereny typowe dla rejonów arktycznych i subarktycznych. Teren górski to wysokie, średnie i niskie szczyty, wąwozy, fiordy i skaliste zbocza, równiny pokryte śniegiem i lodem, tundra itd.

Dżungla: Ten typ terenu to bardzo gęste lasy: lasy równikowe, dżungle, gęste zagajniki itd.

Teren Zero-G: To lokacje, w których grawitacja jest bardzo niska lub jej nie ma, co wymaga innego niż zwykle wyczucia kierunku i sposobu poruszania się. Teren Zero-G zawiera strefy z atmosferą jak również próżnię kosmiczną. Możliwym tłem dla scenariusza Zero-G byłby np. atak na luk załadunkowy wielkiego frachtowca kosmicznego, zewnętrzne pierścienie stacji orbitalnych, korytarze statków i stacji kosmicznych z wyłączoną sztuczną grawitacją itd.

Przykład	Typ terenu	Utrudnienia poruszania się	Ograniczenie widoczności
Plaża	Wodny	Trudny	--- ---
Morze	Wodny	Niedostępny	--- ---
Bagno	Wodny	Bardzo trudny	--- ---
Kamienisty grunt	Pustynny	Trudny	--- ---
Diuny	Pustynny	Bardzo trudny	--- ---
Niskie góry	Górski	Trudny	--- ---
Arktyczna równina	Górski	Trudny	--- ---
Średnie góry	Górski	Bardzo trudny	--- ---
Wysokie góry	Górski	Niedostępny	Niska widoczność
Las	Dżungla	Trudny	Niska widoczność
Dżungla	Dżungla	Bardzo trudny	Niska widoczność
Gęsta dżungla	Dżungla	Niedostępny	Zerowa widoczność
Zero-G	Zero-G	Niedostępny	--- ---
Burza	Wodny/Pustynny, Górski, Dżungla	--- ---	Dodaje poziom do utrudnień widoczności