

WARZONE

Wersja testowa polskiego tłumaczenia UWZ

1 – Podstawy

1.1 - Rzeczy potrzebne do gry

Aby rozpocząć rozgrywkę w Warzone potrzebne są następujące rzeczy:

- podręcznik
- statystyki armii (znajdujące się w głównym podręczniku angielskim)
- trochę figurek
- kostka dwudziestościenna
- linijka lub taśma miernicza z zaznaczonymi calami
- miejsce na stoczenie bitwy

1.2 – Rzuty kośćmi

W tekście kość dwudziestościenną będziemy określali jako K20. W UWZ rzuty kością są używane do określania wyników niektórych akcji, takich jak atak na przeciwnika czy próba zebrania spanikowanej jednostki.

Testy

W czasie potyczki modele będą poddane wielu różnym testom. Jeśli nie jest napisane inaczej to gracze nie mogą dobrowolnie rezygnować z wykonania jakiegokolwiek testu.

Testy Cech

Polegają na porównaniu wyniku rzutu kością z określoną wartością docelową. Zwykle jest to jedna z charakterystyk modelu, często z uwzględnieniem różnych modyfikatorów. Wszelkie modyfikatory, ujemne bądź dodatnie sumujemy przed porównaniem ich z daną cechą. Sukcesem nazywamy wynik nie wyższy niż wartość docelowa. Jeżeli nie jest napisane inaczej domyślnie testy wykonuje się właśnie na K20.

Przykład: Żołnierz strzela do przeciwnika. Jego cecha Walka Strzelecka (RC) wynosi 8. Na razie przyjmujemy, że nie ma żadnych modyfikatorów. Gracz będzie więc musiał przeprowadzić tak zwany test trafienia. Jeżeli wyrzuci 8 lub mniej będzie to oznaczało, że jego żołnierz trafił; wynik wyższy oznaczałby pudło. Modyfikatory mogą zmieniać potrzebny do wyrzucenia wynik. Gdyby żołnierz dysponował bronią skuteczną na dystansie, z którego strzela, mógłby otrzymać premię +2 do Walki Strzeleckiej (RC). Powiedzmy też, że przeciwnik bardzo sprytnie schował się za twardą osłoną, co wprowadzi kolejny modyfikator, ale tym razem będzie to karne -3. Policzmy: modyfikator dla żołnierza przy strzale będzie wynosił $2-3 = -1$, porównujemy to teraz z cechą $RC\ 8-1 = 7$, czyli aby trafić musi rzucić 7 lub mniej

Są także dwa specjalne wyniki rzutu kością: absolutny sukces i absolutna porażka (Perfect i Fumble).

ABSOLUTNY SUKCES

Wyrzucenie na kostce 1 nazywane jest absolutnym sukcesem i oznacza, że dany test się powiódł, nawet jeśli wartość docelowa wykluczałaby taką możliwość. Oprócz tego, jedynka na kostce zazwyczaj niesie ze sobą dodatkowe korzyści dla gracza.

Przykład: Model gracza znalazł się w poważnych tarapatach. Został poddany atakowi chemicznemu oraz niesprzyjającym warunkom środowiskowym gdzie łączna siła ATS wynosi -2. Wynik niemożliwy do otrzymania. Gracz wykonuje jednak test i jeżeli wyrzuci jedynkę na szczęście, test jest udany – jego model nie odniósł rany.

ABSOLUTNA PORAŻKA

Wyrzucenie 20 nazywane jest absolutną porażką i zawsze oznacza, że test się nie udał. Dodatkowo, dwudziestka na kostce zazwyczaj skutkuje jeszcze czymś niekorzystnym dla gracza.

Przykład: Model gracza został poddany atakowi chemicznemu o ATS 18. Ma on jednak na sobie sprzęt, który obniża ATS do 21. Wydawałoby się, że jest bezpieczny jednak mimo wszystko gracz musi wykonać test, gdyż ewentualne 20 na kostce, będzie oznaczało porażkę i jego model odniesie ranę.

Dodatkowe konsekwencje związane z absolutnym sukcesem bądź absolutną porażką, będą opisane przy konkretnych testach.

Rzuty Przeciwstawne

Czasami gracze będą wykonywać rzuty przeciwstawne: obaj rzucają kością i dodają odpowiednie modyfikatory. Gracz z wyższym wynikiem wygrywa. Gdy wyniki są takie same gracze rzucają jeszcze raz. Za pomocą takiego rzutu jest ustalana np. Inicjatywa.

Przykład: Dwóch graczy Konrad i Łukasz zakończyło drugą turę gry. Obaj wyszukują jedną najwyższą wartość dowodzenia wśród swoich modeli i dodają do wyniku rzutu d20. Najwyższe dowodzenie Łukasza to 12 a wynik rzutu 11, w sumie 23. Konrad z inicjatywą 10 i wynikiem rzutu 3 ma w sumie 13. Łukasz wygrywa Inicjatywę co da mu pewną przewagę.

Rzut Rozrzutu

Niektóre sytuacje podczas gry będą wymagały wykonania tak zwanego testu na rozrzut. W tym celu wykonujemy rzut K20. Druga cyfra wyniku (rząd jedności) oznacza odległość rozrzutu w calach. Wyjątkiem są wyniki 10 i 20 oznaczające rozrzut równy 10 cali.

Wynik	Odległość rozrzutu
1,11	1 Cal
2,12	2 Cale
3,13	3 Cale
4,14	4 Cale
5,15	5 Cali
6,16	6 Cali
7,17	7 Cali
8,18	8 Cali
9,19	9 Cali
10,20	10 Cali

Kierunek rozrzutu wskazuje górny wierzchołek ścianki kostki.

Na kości 20 ściennej liczby są wpisane w trójkąty – kość składa się z 20 takich trójkątów. Jeżeli popatrzymy się jak jest w ten trójkąt wpisana liczba możemy stwierdzić, który z wierzchołków jest górny. On właśnie wskazuje kierunek rozrzutu.

Rozjemca

Istnieje jeszcze jeden rzut, który określamy mianem Rozjemcy. Jeżeli w pewnych kwestiach gracze nie mogą dojść do porozumienia, powinni odwołać się właśnie do Rozjemcy. Gracze ustalają na przykład, że wynik 1-10 oznacza, iż jeden z nich ma rację a wynik 11-20, że drugi. Pozwala to uniknąć kłótni w sytuacjach, gdy zasady nie mają zastosowania ani nie można zapytać o zdanie bezstronnego sędziego. Pamiętajmy jednak, że gramy przede wszystkim dla przyjemności. Naginanie za wszelką cenę niektórych sytuacji na swoją korzyść, może nam zamiast przyjemności, przynieść rozczarowanie z nieudanej gry. Jedną sytuacją rzadko jest w stanie przesądzić o wyniku całej rozgrywki. Wiadomo jednak, że dowódca będzie dbał i walczył o każdego swojego żołnierza. Dlatego gdy dochodzi do konfliktu, a wszelkie argumenty zostały wyczerpane, proponujemy zamiast kłótni wykonać rzut Rozjemcy.

1.3 - Mierzenie

Standardową jednostką miary w UWZ jest cal i wszelkie odległości będą podawane właśnie w calach. Podczas mierzenia odległości między modelami liczymy od najbliższych krawędzi podstawek. Mierzenie z użyciem wzorników i przy niektórych czarach będzie opisane w odpowiednich rozdziałach. W Ultimate Warzone odległości można mierzyć w dowolnym momencie. Proponujemy używać taśm mierniczych z podziałką calową. Sprawdzają się one przy mierzeniu niemal każdej odległości. Czasem wystarczy linijka bądź kawałek deseczki z zaznaczonymi calami. Jednak przy ich pomocy mierzenie dużych odległości bądź bardzo małych i w wąskich miejscach może się okazać problematyczne.

1.4 – Kraniec stołu

Jeżeli nie jest zaznaczone inaczej model, który z jakiegokolwiek powodu opuści pole bitwy, zostaje definitywnie usunięty z gry. Model jest poza granicami obszaru pola bitwy, jeżeli wyjdzie z niego, choć częścią podstawki.

1.5 – Zwycięstwo

Jeżeli gracze nie ustalą inaczej, zwycięstwo w grze odniesie ten z nich, który zniszczy większą część armii wroga. Z reguły ciekawsze są gry, w których przed graczami stawia się też inne cele – zdobycie wyznaczonych punktów itp. Oczywiście istnieją też scenariusze, które dokładnie określają warunki zwycięstwa a te niejednokrotnie są skomplikowane.

2 - Modele

W UWZ możesz dowodzić różnymi siłami: od świeżego rekruta począwszy, poprzez elity i doświadczonych bohaterów, a skończywszy na wszelkiego rodzaju pojazdach. Model to podstawowa część składowa twojej armii. Przeważnie jeden Model to jedna figurka. Najpierw zajmiemy się opisem wszelkich fizycznych cech Modelu, a następnie przejdziemy do jego Profilu – czyli indywidualnej charakterystyki.

2.1 – Przód modelu

Wszystkie Modele mają przód i tył. Przód Modelu to 180° pole z przodu Modelu. 180° za jego plecami określamy jako tył Modelu. Przy malowaniu Modeli dobrze jest zaznaczyć na podstawie przód Modelu, aby uniknąć nieporozumień.

2.2 – Pole widzenia

Jest to bardzo ważne pojęcie. Pole widzenia będziemy oznaczać jako LOS (z ang. Line of Sight). Zazwyczaj model musi widzieć inny model aby wykonać względem niego jakieś działanie np. zaszarżować lub strzelić. Model znajduje się w polu widzenia (LOS) drugiego modelu, gdy można poprowadzić między nimi nieprzerwaną linię, niezależnie od odległości. Pole widzenia obejmuje 360° wokół figurki choć może się zdarzyć, że przy danym modelu będzie zaznaczone inaczej. Pojęcie przeprowadzenia nieprzerwanej linii może okazać się nieco problematyczne. Jeżeli nie jest oczywiste czy model ma coś w LOS, najlepiej spróbować popatrzeć z jego perspektywy. Zniżając głowę lepiej uważać na przeszkody terenowe - ostro zakończona drzewka potrafią porządnie pokłuć.

Podczas gry na stole pokrytym figurkami i terenem, pole widzenia czasem nie jest łatwe do określenia. Wynika to z dynamicznych póz jakie przyjmują figurki. Należy tutaj kierować się zdrowym rozsądkiem. Jeżeli widzimy wystający zza góry miecz przeciwnika albo wyciągniętą zza murku rękę, nie oznacza to wcale, że taki model mamy w polu widzenia. Gdy nie jest możliwe popatrzenie z perspektywy modelu, można przyłożyć linijkę, taśmę, bądź długi patyk do obu modeli, i ocenić w ten sposób widoczność.

Dokładne wymagania co do LOS i odległości będą podane przy odpowiednich Akcjach, Zdolnościach Specjalnych, Mocach itp.

2.3 - Pole Ostrzału

Jest to pole, w jakim Model może strzelać do wroga.

- Modele piesze mają kąt ostrzału 180° z przodu
- jeźdźcy mają kąt ostrzału 360°
- kąt ostrzału pojazdów jest podany w ich opisie.

Czasami występują wyjątki od tych zasad, w takich przypadkach będą opisane w zasadach specjalnych Modelu.

Ważne: Należy pamiętać, że Pole Widzenia to nie to samo co Pole Ostrzału. Model może widzieć wroga ale nie koniecznie musi mieć go w Polu Ostrzału.

2.4 - Priorytet Celu

Poniższe zasady ograniczają możliwość wyboru celu ze względu na jego priorytet. Są stworzone po to, aby odwzorować pole bitwy z perspektywy żołnierzy, a nie „bogów-graczy”. Gracz może zignorować zagrażającą Jednostkę, ale prawdziwy żołnierz nigdy tego nie robi. Podane zasady uniemożliwiają również wybieranie dowolnego modelu z Drużyny przeciwnika, jak np. specjalistów czy sierżantów. Jeśli jakkolwiek akcja wymaga Priorytetu Celu oznacza to że:

- Model może wybrać za cel tylko najbliższy Model wroga w Polu Widzenia (LOS).
- Wrogie Modele związane Walką Wręcz można pominąć przy określaniu Priorytetu Celu. Jeśli się zdarzy, że jest kilka Modeli wroga związanych walką to możemy wybrać dowolny z nich. Może zdarzyć się i tak, że Modele będą uzbrojone w broń, którą nie mogą zranić przeciwnika, mimo to w takiej sytuacji nie mogą pominąć ich przy Priorytecie Celu. Podobnie jest w sytuacji gdy model wyposażony jest w broń/moc/zdolność która nie działa na bliskich zasięgach; Model nie może wtedy pominąć najbliższego celu którego nie może zaatakować.

Ważne: Pole Widzenia nie jest tym samym co Pole Ostrzału - może się więc okazać, że Model będzie zmuszony się poruszyć bądź obrócić aby móc w ogóle wykonać akcję, która wymaga Priorytetu Celu. Nie można wybrać za cel najbliższego Modelu Wroga w Polu Ostrzału, jeżeli jeszcze bliżej w Polu Widzenia znajduje się inny wrogi Model nie związany Walką Wręcz nawet, jeżeli Modelowi została już tylko jedna akcja i po wykonaniu obrotu bądź poruszeniu się nie będzie miał już żadnej Akcji na jakiejkolwiek działanie. Trzeba pamiętać, że podział na Akcje i Tury jest podziałem nieco sztucznym, mającym na celu umożliwić prowadzenie rozgrywki. Żołnierze będą zwracać się i strzelać zawsze do wroga, który stanowi dla nich największe zagrożenie.

2.5 – Profile modeli

Każdy Model w UWZ ma swój Profil, który opisuje jego możliwości i zachowanie na polu walki. Profile można znaleźć w Listach Armii w głównym podręczniku. Ponieważ jest on w języku angielskim, odnosząc się do poszczególnych cech, będziemy używać angielskiego nazewnictwa.

Każdy profil zaczyna się od nazwy Jednostki. Bezpośrednio pod nazwą znajdują się informacje o strukturze do której należy model i jego klasyfikacja. Poniżej znajduje się Tabela Cech, przedstawiająca jedenaście cech opisujących możliwości Modelu. Na końcu zaznaczone jest wyposażenie oraz zasady i Zdolności Specjalne Modelu.

2.5.1 Cechy

Cechy Modelu decydują o łatwości wykonywania przez Model różnych akcji, opisują jego atuty i słabości. Wartości tych współczynników rozciągają się w przedziale 1-30 gdzie 1 oznacza bardzo słaby poziom, a 30 nadzwyczajnie dobry. Należy jednak pamiętać, iż w trakcie gry będą występować różnego rodzaju modyfikatory, obniżające bądź zwiększające wartość danej Cechy. Dlatego aby uniknąć ewentualnych nieporozumień, Cechę odczytaną bezpośrednio z Profilu modelu będziemy nazywać wartością bazową. Każde inne określenie oznaczałoby aktualną - efektywną - wartość danej Cechy

Pewne Cechy modelu nigdy nie mogą osiągnąć wartości mniejszych niż 1 i większych niż 30, są to: CC, RC, PW, LD, ST, MV, AR.

Cechy AC i WD mogą osiągnąć wartość 0, natomiast SZ i PC są stałe i jeśli nie jest napisane inaczej to nie podlegają modyfikacjom.

Przykład: Model o RC 7 deklaruje wykonanie strzału. Po zsumowaniu wszystkich modyfikatorów okazuje się, że ostateczny modyfikator równy jest -10, czyli 7-10 = -3. Jednak Cecha RC nie może spaść poniżej 1 dlatego RC naszego modelu po dodaniu modyfikatora będzie wynosiło właśnie 1.

Jedenaście statystyk opisujących Model:

1) Walka Wręcz - CC (Close Combat) -

CC Reprezentuje umiejętności Modelu w walce wręcz przy użyciu broni naturalnych (kły, pazury), broni białej (miecze, bagnety) czy użytej do tego z konieczności broni strzeleckiej (pistolety, karabiny).

2) Walka Strzelecka - RC (Ranged Combat) -

Przedstawia predyspozycje Modelu do używania broni palnej i miotanej podczas Akcji Strzelania.

3) Moc - PW (Power) -

Reprezentuje siły mentalne i psychiczne Modelu niezwykle ważne przy stosowaniu Nadnaturalnych Mocy.

4) Dowodzenie - LD (Leadership) -

Ta cecha obrazuje odwagę, zdyscyplinowanie, spostrzegawczość Modelu i oczywiście jego zdolności przywódcze.

5) Akcje - AC (Actions) -

Przedstawia szybkość i czas reakcji Modelu. Określa ile Akcji może wykonać Model podczas swojej aktywacji.

6) Żywotność - WD (Wounds) -

Wyznacza ile ran może odnieść Model przed wyłączeniem go z walki.

7) Siła - ST (Strenght) -

Przedstawia siłę fizyczną Modelu, która jest między innymi podstawą do obliczania obrażeń podczas walki wręcz.

8) Ruch - MV (Movement) -

Wyznacza ile cali może się poruszyć Model podczas jednej Akcji Ruchu.

9) Pancerz - AR (Armor) -

Ilustruje odporność Modelu na fizyczne uszkodzenia.

10) Wielkość - SZ (Size) -

Przedstawia ogólną wielkość Modelu. W UWZ jest jej pięć kategorii:

Małe Modele

Modele mniejsze od człowieka np. Dzieci Ilian. Małe Modele mają Wielkość 1.

Średnie Modele

Modele mniej więcej wielkości człowieka. Standartowo zasady odnoszą się do Modeli tej wielkości. Średnie Modele mają Wielkość 2.

Duże Modele

Modele większe od człowieka, ale nie osiągające jego dwukrotnej wielkości. Mają wielkość 3.

Wielkie Modele

Modele dwa razy większe od człowieka. Mają wielkość 4.

Gigantyczne Modele

Są co najmniej trzy razy większe od człowieka. Gigantyczne Modele mają wielkość 5 i więcej.

11) Koszt - PC (Point Cost) -

Koszt odzwierciedla wartość Modelu podczas gry. Droższe Modele mają lepsze współczynniki, dodatkowe zasady etc.

2.5.2 Zdolności Specjalne

Dodatkowe informacje mające wpływ na Model opisujące np. jego wyjątkowe umiejętności.

2.5.3 Wyposażenie

Tu wymieniony jest sprzęt będący w posiadaniu Modelu.

2.5.4 Klasyfikacja

Każdy Model w Warzone można zakwalifikować do jednej lub kilku grup. Przynależność do konkretnej grupy dodatkowo opisuje atuty i słabości Modelu. Jeśli czytasz ten podręcznik pierwszy raz to możesz przejść do następnego działu gdyż znajdują się tu często informacje specjalistyczne, które dla początkującego gracza na razie są zbędne. Model może być zakwalifikowany jako:

A.I. - Sztuczna Inteligencja

W świecie UWZ ten termin obejmuje szeroką kategorię ulepszeń mentalnych. Może to być na przykład stuprocentowy robot, kierowany za pomocą wymyślnej sztucznie skonstruowanej sieci neuronowej i prawie całkowicie pozbawiony człowieczeństwa. Choć są dość rzadkie to jednak istnieją. Większość A.I. to najczęściej ludzie, którzy zaakceptowali sztuczne ulepszenia w mózgu, aby powiększyć swoją wydajność.

Każda jednostka A.I. we własnym Profilu, a dokładnie w Zasadach Specjalnych ma podaną informację o poziomie A.I. (Level x A.I.) odzwierciedlającym stopień i ilość dokonanych modyfikacji.

Zasady odnoszące się do Modeli A.I.:

- A.I. nie wykonuje normalnych testów Paniki. W sytuacji w której Jednostka A.I. miałaby przeprowadzić test Paniki wykonywany jest test Amoku.

- A.I. podlegają efektowi Strach (Dire), modele ze zdolnością Dire działają na A.I. dokładnie tak samo jak na innych z tą różnicą, że zamiast testu Paniki, wykonywany jest test Amoku.

- Test Amoku jest wykonywany analogicznie do testu Paniki, obowiązują wszystkie zasady opisane w rozdziale 10.2.

- Poziom A.I. (Level A.I.) podany w Zasadach Specjalnych Modelu jest odejmowany od LD podczas testu Amoku.

- A.I. mogą korzystać z Dowodzenia oficerów przy teście Amoku w analogiczny sposób jak przy testach Morale.

Associated Armament – Uzbrojenie towarzyszące – Jest to specyficzny rodzaj modelu. Może to być na przykład duża broń albo kontener transportujący. Modele Associated Armament są traktowane jak przeszkody terenowe i są przy nich stosowane zasady dotyczące TYLKO przeszkód terenowych. Jeśli taki model ma Cechę WD to istnieje możliwość zniszczenia go poprzez redukcję WD do 0. Uzbrojenie towarzyszące może zostać pominięte przy Priorytecie Celu.

Beasts - Zwierzęta – wierzchowce, trenowane zwierzęta bądź bestie legionu ciemności.

Channelers - Magowie – Modele mogące korzystać z Czarów.

Supernatural - Nadnaturalne – istoty nadnaturalne przywołane bądź stworzone.

Necroorganic - Nekroorganiczny – Stworzone i podtrzymywane przez Mroczną Harmonię bez umiejętności samodecydowania. Nekroorganiczne stwory to gnijące zwłoki, którym nadano pozory życia.

- Modele nekroorganiczne nie wykonują testów Morale, nie Panikują i nie mogą zostać Złamane. Jeśli jakaś akcja wymagałaby wykonania testu Morale to modele Nekroorganiczne mogą ją wykonać bez zdawania tego testu.
- Nekroorganiki są kompletnie niewrażliwe na efekt Strach (Dire), nie cierpią żadnych kar z tego tytułu i nie muszą wykonywać żadnych testów
- Modele nekroorganiczne nie mogą wykonywać następujących akcji: celowanie, skok, ucieczka za zasłonę, pozycja strzelecka, wykrywanie i czekanie.

Aby móc efektywnie działać, istoty nekroorganiczne potrzebują Lidera ze zdolnością Zombie Master. Brak takiego Lidera lub/i rozpoczęcie aktywacji poza Zasięgiem Dowodzenia, powodują u Nekroorganików utratę jednej akcji. Modele te podlegają również normalnym zasadom bycia poza Zasięgiem Dowodzenia.

Jeżeli Lider oddziału zginie to kolejny model ze zdolnością Zombie Master i najwyższą bazową LD należący do tego oddziału, automatycznie przejmuje Dowodzenie nad Drużyną Necroorganic. Jeśli jest kilka modeli ze zdolnością Zombie Master i taką samą bazową LD to gracz wybiera, który z nich przejmuje dowodzenie.

Nowym Liderem może być również każdy inny Model posiadający zdolność Zombie Master, jeśli tylko obejmie swoim Zasięgiem Dowodzenia co najmniej jeden model z przejmowanej Jednostki i kosztem jednej akcji przeprowadzi pomyślny test LD (w razie niepowodzenia można go powtórzyć wydając kolejną akcję).

Co istotne, próby tej może również podjąć się model dowodzący już jakąś Jednostką, a nawet model z armii przeciwnika. W tym drugim przypadku, jeśli próby przejęcia kontroli się nie powiodą, to podczas następnej aktywacji, jednostka nekroorganiczna musi zaatakować taki model jeśli wciąż ma go w LOS, chyba że wcześniej ktoś przejmie nad nią kontrolę.

Atak na taki Model wygląda następująco:

Gracz sterujący Nekroorganikami może Strzelać lub Szarżować, Walczyć Wręcz. Może też użyć akcji Ruch jeśli poruszy się o pełny MV modelu i odbędzie się to po najkrótszej linii do Wrogiego Modelu

W przypadku, gdy jednostka Nekroorganiczna straci Dowódcę ze zdolnością Zombie Master, Zasięg Dowodzenia będzie się mierzyć od pierwszego aktywowanego w tej turze Modelu (jednak nadal trzeba pamiętać, że brak Lidera ze zdolnością Zombie Master powoduje utratę 1 akcji u modeli nekroorganicznych).

Oficerowie, którzy nie mają zdolności Zombie Master nie mogą przejmować dowodzenia w jednostkach Nekroorganicznych oraz nie mogą im Wydawać Rozkazów jeśli taka jednostka nie ma Lidera ze zdolnością Zombie Master.

Necrobiotic - Nekrobiotyczny – istoty istniejące dzięki Mrocznej Harmonii ale świadome i inteligentne.

Mortal - Śmiertelny – większość jednostek w UWZ należy do tej kategorii.

Summoned - Przyzwany – byty przyzwane do tego świata z innych płaszczyzn egzystencji.

Vehicle - Pojazd – kategoria obejmuje wszelkie rodzaje pojazdów.

3 - Twoja armia

Po określeniu wielkości armii, jakie zetną się ze sobą, gracze dokonują konfiguracji swoich wojsk korzystając z List Armii z głównego podręcznika. Struktura każdej armii opiera się na kilku rodzajach Jednostek.

Jednostka to samodzielna grupa bojowa, którą może tworzyć jeden bądź kilka Modeli. Jednostką może być zarówno Oddział, jak i Model Pojedynczy. Istnieją również Jednostki Wsparcia; one także mogą składać się z jednego bądź kilku Modeli.

3.1 - Oddziały

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

Oddziały w UWZ są podzielone na podstawowe (grunt) i elitarne (elite), dodatkowo oddziałem, może też być Jednostka Wsparcia (patrz zasady 3.3)

3.1.1 Oddziały podstawowe (Grunt)

Stanowią trzon każdej armii. Gracz może wystawić dowolną ich ilość, o ile pozwoli mu na to zasób posiadanych punktów.

3.1.2 Oddziały elitarne (Elite)

Siły specjalne, które przeszły dodatkowe szkolenia i zazwyczaj posiadają lepszy sprzęt. Gracz może wystawić jeden taki Oddział na jeden Oddział podstawowy o takiej samej lub większej ilości Modeli.

Jeżeli mamy trzy Oddziały podstawowe to możemy wystawić do trzech Oddziałów elitarnych. Powiedzmy, że nasze Oddziały podstawowe składają się odpowiednio z 5, 7 i 9 Modeli. Możemy więc wystawić jeden Oddział elitarny złożony maksymalnie z 9 modeli, jeden z maksymalnie 7 i jeden z maksymalnie 5.

3.1.3 Żołnierze

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

Przykład: Minimalna ilość Żołnierzy w Oddziale Lekkiej Piechoty to 4 a maksymalna 12. W profilu będzie to zapisane jako wymagane 4-12 (required 4-12).

3.1.4 Specjaliści

W Oddziałach mogą pojawić się Modele, które specjalizują się w użyciu konkretnej broni. Ich ilość jest jednak ściśle ograniczona. Jeżeli nie jest napisane w profilu inaczej, w Oddziale podstawowym może się znajdować jeden specjalista na każde cztery Modele nie będące specjalistami. W Oddziale elitarnym – jeden na trzy. Specjaliści mają też zazwyczaj dodatkowe ograniczenie ilościowe.

Przykład: W profilu Oddziału Milicji Książęcej podstawowi żołnierze są opisani jako wymagani w ilości 4-12 (required 4-12). Wymagany też jest Lider Oddziału (sierżant) – dokładnie jeden (required 1 per squad). Specjalista z wyrzutnią rakiet jest już opcjonalny i może być tylko jeden w Oddziale (optional up to 1), zaś specjalista z CKM – również opcjonalny – może być wybrany aż trzykrotnie (optional up to 3). Wynika z tego, że minimalna wielkość Oddziału to 4 podstawowych żołnierzy i sierżant. Do tego możemy dołączyć jeszcze jakiegoś specjalistę, np. z wyrzutnią rakiet. Jeżeli byśmy chcieli dołączyć do Oddziału kolejnego specjalistę, należałoby najpierw powiększyć ją o kolejnych trzech żołnierzy podstawowych, tak aby na dwóch specjalistów przypadło osiem Modeli nie będących specjalistami (7 podstawowych żołnierzy plus sierżant). Drugi specjalista nie może być jednak wyposażony w wyrzutnie rakiet, ponieważ ilość takich specjalistów jest ograniczona do jednego na Oddział.

3.1.5 Lider Oddziału

W każdym Oddziale znajduje się Lider będący centralnym punktem odniesienia dla jego członków i na ogół jest nim sierżant. Lider odpowiada za morale grupy, a jego Model stanowi centralny punkt Zasięgu Dowodzenia. W Oddziale może być tylko jeden Lider.

Można też znaleźć Oddziały bez wyspecjalizowanych stałych Liderów, jeśli oddział nie ma możliwości zakupu Lidera to znaczy, że jest oddziałem Samodzielnym.

Jeżeli Lider Oddziału zginie, to Model z najwyższą bazową Cechą LD, zostaje Liderem. Jeżeli kilka Modeli w danej Jednostce ma to samo bazowe LD, Liderem zostaje pierwszy uaktywniony i pozostaje nim aż do zaktywowania pierwszego modelu w następnej Aktywacji tej Jednostki. Dla ułatwienia powinno się markować takiego lidera żetonem.

3.1.6 Oddziały Samodzielne

Oddziałem Samodzielnym jest każdy Oddział, który nie ma przypisanego/wymaganego Lidera.

Oddziałem samodzielnym mogą być:

- Oddziały Podstawowe
- Oddziały Elitarne
- Jednostki Wsparcia złożone z więcej jak jednego Modelu

Oddziały Samodzielne są szkolone do walki bez Lidera. W przypadku takich oddziałów, modele powinny pozostawać w Zasięgu Dowodzenia od pierwszego aktywowanego w tej turze Modelu, ponieważ to jego uważa się za Lidera aż do zaktywowania pierwszego modelu w następnej Aktywacji tej Jednostki. Dla ułatwienia powinno się markować takiego lidera żetonem.

Liderzy Jednostek Samodzielnych mają wszystkie zdolności stałych Liderów.

Przy wystawianiu oddziału Samodzielnego spod Karty Rozstawienia model ustawiony na jej środku jest uważany za Lidera w tej turze.

3.2 Modele Pojedyncze

To Modele działające niezależnie na polu bitwy. Z reguły są to weterani, potwory lub postaci o nadnaturalnych mocach. Aby oddać ich rzadkość gracz może wystawić ograniczoną ich ilość.

W armii maksymalnie może być tyle Modeli Pojedynczych ile jest Oddziałów Podstawowych i Elitarnych.

Modelami pojedynczymi są jednostki złożone z kilku załogantów (np. wszystkie pojazdy). Jeżeli liczebność dowolnego oddziału zostanie zredukowana do jednego modelu to nie jest on traktowany jako Model Pojedynczy.

3.2.1 Oficerowie

Część Modeli Pojedynczych to Oficerowie. W wielu przypadkach – co zostanie odnotowane w profilu – posiadanie danego Oficera uzależnione jest od posiadania Oddziału z formacji, do której jest on przypisany. Na jedną tego typu drużynę może przypadać tylko jeden taki oficer. Wśród oficerów istnieje następujący podział:

Dowódca Jednostki

Dowódca Dywizji

Dowódca Armii

Dokładne informacje o oficerach znajdują się w rozdziale - Zdolności Specjalne.

Oficerowie mogą wykonywać akcje, które są zarezerwowane tylko dla nich. Są to:

- **Zbieranie innych** (patrz rozdział 10.5.3)
- **Wydawanie Rozkazów** (patrz rozdział 11.1)
- **Przejęcie Dowodzenia** (patrz rozdział 11.2)

3.2.2 Dowódca Armii

Stoją oni na czele większych armii. Aby wystawić Dowódcę Armii gracz musi mieć w armii co najmniej trzech innych oficerów oraz 6 Oddziałów. Dowódca Armii może być tylko jeden. Jeżeli nasza armia nie spełnia tych kryteriów to nadal możemy zakupić Modele z tą zdolnością, ale będą one traktowane jako Dowódcy Dywizji. Jeżeli armia spełnia kryterium ale jest w niej więcej niż jeden Model ze zdolnością Dowódcy Armii, wówczas jednego z nich wyznaczamy Dowódcą Armii, a resztę traktujemy jako Dowódców Dywizji. Nasz wybór należy zaznaczyć przed rozpoczęciem gry.

3.3 Jednostki Wsparcia

To wyspecjalizowane Jednostki mające zapewnić armii przewagę na polu bitwy. Pojazdy czy artyleria to typowe przykłady Jednostek Wsparcia.

Jednostka Wsparcia może być traktowana jak Model Pojedynczy lub Oddział.

Oddziałem jest wtedy, gdy zakupiona jednostka składa się z więcej jak jednego modelu, w innym wypadku jest traktowana jako Model Pojedynczy.

Pojazdy lub inne modele, które zakupią dodatkowych załogantów ciągle będą uważane za Modele Pojedyncze.

Przy kryteriach zakupów armii Jednostki Wsparcia nie mogą być traktowane jako Modele pojedyncze lub Oddziały, czyli nie liczą się do ilości drużyn bądź modeli pojedynczych.

Poza wyżej wymienionym wyjątkiem, jednostki Wsparcia, w zależności czy są Oddziałem czy Modelem Pojedynczym będą podlegać w czasie gry wszystkim zasadom dotyczącym Oddziałów lub Modeli Pojedynczych.

Jednostki Wsparcia są przydzielane tylko do większych armii. Żeby to odzwierciedlić zostały wprowadzone pewne ilościowe ograniczenia. Jeżeli nie jest napisane inaczej gracz może wystawić tylko jedną Jednostkę Wsparcia na każde dwa Oddziały podstawowe.

Jeśli Jednostka Wsparcia jest oddziałem to wymagane są dwa oddziały Podstawowe, z których co najmniej jeden ma taką samą lub większą liczbę modeli co zakupiona Jednostka Wsparcia.

3.4 - Podsumowanie:

- dowolna ilość Oddziałów podstawowych
- jeden Oddział elitarny na jeden Oddział podstawowy (o równej lub większej liczebności)
- jeden Model pojedynczy na Oddział Podstawowy bądź Elitarny
- jedna Jednostka Wsparcia na dwa Oddziały podstawowe
- maksymalnie jeden Model traktowany jako Dowódca Armii (wymaga trzech innych Oficerów i 6 Oddziałów)

Dodatkowe pojęcia dotyczące twoich jednostek.

3.5 – Zasięg dowodzenia

Zasięg Dowodzenia to strefa wokół modelu w której jest on w stanie wpływać w jakiś sposób na inne modele.

Jeśli nie jest napisane inaczej to Zasięg Dowodzenia wynosi 6 cali i posiada go każdy Model. Zasięg Dowodzenia może też być modyfikowany przez różne czynniki, jak choćby ekwipunek. Zasięg Dowodzenia działa niezależnie od LOS.

3.5.1 Zasięg Dowodzenia w Oddziałach

Wszystkie Modele w oddziale powinny pozostawać w Zasięgu Dowodzenia Dowódcy tego oddziału.

Jeśli na początku Aktywacji Oddziału, Model znajduje się w Zasięgu Dowodzenia może poruszać się i działać normalnie. Oznacza to, że Model może bez jakichkolwiek kar oddalić się od Dowódcy na dowolną odległość i ciągle działać normalnie aż do następnej aktywacji tej Jednostki kiedy to ponownie zostanie sprawdzony Zasięg Dowodzenia.

Jeśli z jakiegoś powodu na początku Aktywacji Jednostki Model będzie znajdował się poza Zasięgiem Dowodzenia, może wykonywać tylko Akcje Ruch, Skok, Wspinaczka, Oderwanie się z Walki Wręcz dopóki nie znajdzie się z powrotem w Zasięgu Dowodzenia.

Takie modele otrzymują również ujemny modyfikator – 4 do testów LD.

Aby Model mógł działać normalnie musi nastąpić jedna z dwóch rzeczy:

- Model kończy swój Ruch w Zasięgu Dowodzenia swojego Dowódcy,
- Dowódca kończy swoją Aktywację obejmując podkomendnych Zasięgiem Dowodzenia.

Przykład 1: Rozpoczęła się Aktywacja Jednostki. Jeden z Modeli znajduje się poza zasięgiem dowodzenia. W tym przypadku istnieją dwie możliwości powrócenia w zasięg dowodzenia. Albo Dowódca, w wyniku wykonanego ruchu i zakończenia Aktywacji, znajdzie się w wystarczającej odległości od wspomnianego Modelu, kiedy ten rozpocznie swoje akcje. Albo Model sam poruszy się w ten sposób, zakańczając akcję Ruch tak aby znaleźć się w odpowiedniej odległości od Dowódcy. W obu przypadkach Model może zacząć wykonywać normalne akcje.

Przykład 2: Rozpoczęła się Aktywacja Jednostki. Wszystkie modele znajdują się w Zasięgu Dowodzenia (6 cali). Jeden z modeli poruszył się o dwie akcje oddalając się od Dowódcy na odległość 8 cali. Rozkazy jednak zostały wydane na początku aktywacji i model uważany jest za będący w Zasięgu Dowodzenia i działa normalnie, więc za trzecią akcję oddaje strzał. Jeśli jednak Dowódca nie ruszy się z miejsca to w następnej aktywacji tej jednostki okaże się, że opisany Model będzie już poza Zasięgiem Dowodzenia.

4 – Przebieg rozgrywki

Schemat standardowej rozgrywki:

1. Konfiguracja armii.
2. Przygotowanie pola bitwy.
3. Rzut Inicjatywy przy rozstawianiu Sił.
4. Rozstawianie Sił.
5. Rzut Inicjatywy, rozstrzygający kolejność gry w danej Turze.
6. Aktywacja Jednostek.
7. Powtórzenie kroków 5 i 6 aż do zakończenia rozgrywki.

4.1 - Przygotowanie do gry

Gdy już będziesz miał pod ręką wszystko, co potrzebne jest do gry, musisz poczynić jeszcze trochę przygotowań. Każdy z graczy musi wybrać sobie armię, a miejsce do gry musi być przygotowane, aby odgrywało rolę pola bitwy. W pewnym sensie są to rzeczy dotyczące samej gry, ale trzeba się o nie zatroszczyć przed jej rozpoczęciem.

4.2 - Wybór armii

Przed konfiguracją armii gracze muszą uzgodnić ze sobą, jak duża ma ona być. Ustala się pewną liczbę punktów; im więcej punktów, tym większe armie stoczą bitwę. Na przykład armia na 2000 punktów będzie około dwa razy silniejsza od armii na 1000 punktów. Nie ma żadnego ograniczenia pod tym względem (chyba, że jest to wyraźnie napisane), wszystko zależy od ciebie i twojego przeciwnika. Należy jednak pamiętać, że im większe armie tym dłużej będzie trwała bitwa. Dla przykładu, bitwa armii na 500 punktów przebiegnie w miarę szybko, podczas gdy bitwa na 2000 punktów będzie zdecydowanie dłuższa. Po ustaleniu wielkości armii czas na ich konfigurację. Za punkty kupuje się żołnierzy, którzy będą za Ciebie walczyć. Każdy model ma przypisaną wartość punktową (PC).

Wybierając armię, gracze odejmują Koszt zakupionego Modelu od ustalonej wcześniej ilości punktów.

Przykład: Gracze ustalili, że będą grać na 1000 punktów. Jeden z nich dokonuje zakupu czterech modeli o Koszcie 25 punktów każdy, co w sumie daje 100 punktów. Pozostało mu już tylko 900 punktów, za które może zakupić resztę armii.

4.3 - Wymagania pola bitwy

Grać można na dowolnej płaskiej powierzchni, takiej jak podłoga, stół kuchenny czy specjalny stół do gry. Ważną rzeczą jest, aby było wyraźnie widoczne, gdzie kończy się pole bitwy. Pole gry odwzorowuje prawdziwe pole bitwy, na którym ma miejsce walka.

4.4 - Przygotowanie pola bitwy

Pole bitwy również wymaga przygotowania przed rozpoczęciem gry. Najlepsza do gry jest płaska powierzchnia (najlepiej stół) o wymiarach mniej więcej 48 cali na 48 cali, chociaż mniejszy obszar gry może również wystarczyć, powodując, że gra staje się bardziej skoncentrowana. W pewnych okolicznościach może być potrzebny drugi stół, aby np. zobrazować walkę w budynku. Rzadko spotyka się płaskie i monotonne pola bitwy; są one często podzielone przez wzgórza i rzeki, przykryte przez lasy i dżungle, usłane skałami. W takich warunkach odpowiednie wykorzystanie terenu jest kluczem do zwycięstwa. Zasady dotyczące poszczególnych rodzajów terenu będą podane później.

Wykonaniem odpowiedniego terenu możesz zająć się sam bądź też zakupić go w lokalnym sklepie z gramami. Dopóki jednak nie

nie wyposażysz się w te rzeczy możesz używać namiastek – książki mogą być wzgórzami, kawałek folii aluminiowej rzeką itp. Ważne jest, żeby przed rozpoczęciem gry gracze ustalili jak poszczególne kawałki terenu będą wpływać na akcję bitwy, co pozwoli uniknąć niepotrzebnych kłótni. Umieszczenie terenu z całą pewnością zmieni strategię graczy i może zadecydować o wyniku bitwy. Aby zagwarantować, że został on rozłożony nie krzywdząc żadnego z graczy, można użyć następującej procedury wystawiania terenu. Obaj gracze rzucają k20. Ten, którego wynik był najwyższy (należy powtórzyć rzut, jeśli wyniki były takie same) może pierwszy położyć kawałek terenu. Następnie inni gracze umieszczają po jednym kawałku, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Kiedy wszystkie przeszkody są już rozmieszczone a gracze zgadzają się na takie ustawienie trzeba określić kto będzie grał po której stronie. Najlepiej, jeżeli o tym zadecyduje rzut kością. Potem, można rozpocząć grę.

4.5 - Rozstawianie Sił.

4.5.1 Rzut Inicjatywy przy rozstawianiu Sił.

Gracze wykonują Rzut Przeciwny a każdy dodaje do swojego wyniku jedną najwyższą cechę LD Modelu z jego armii. Gracz który uzyskał wyższy rezultat wyznacza kto rozpocznie rozstawianie Jednostek. W przypadku remisu, rzut należy powtórzyć.

4.5.2 Strefy rozstawienia

Są one stworzone po to, aby nie doszło od razu do bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem. Zasadniczo przy grze 2 graczy, strefy powinny być umieszczone na przeciwległych krańcach stołu. Sięgają one 6 cali od krawędzi stołu w jego głąb. Nie powinny też sięgać bocznych krawędzi stołu. Odstęp od bocznej krawędzi powinien wynosić 3 cale. Nie jest konieczne zaznaczanie jak dokładnie wygląda strefa. Ważne, aby przy rozmieszczaniu Sił pamiętać o niej i odpowiednio mierzyć odległość tak, aby nie wyjść poza jej granice. Strefy rozstawienia mogą przybierać różne kształty, wszystko zależy od ustaleń między graczami.

4.5.3 Karty Rozstawienia

Jednym z problemów jaki dotyczy gier bitewnych jest fakt, że już w fazie rozstawienia może rozstrzygnąć się wynik bitwy. To dlatego, że gracze w sposób nierealistyczny poznają położenie wojsk wroga i mogą na to zareagować. Dlatego w UWZ wprowadziliśmy system Ślepego Rozstawienia. Polega to na wykorzystaniu Kart Rozstawienia.

Każda jednostka gracza jest reprezentowana przez jedną lub kilka kart – zależy od ilości rodzajów Modeli wchodzących w skład danej Jednostki. Są one dostarczane w opakowaniu z figurkami, można je też zakupić osobno. Nie jest to tylko kawałek papieru. Na odwrocie karty jest miejsce na wypisanie statystyk danego Modelu, co niewątpliwie przyspieszy i ułatwi grę. Gracz wypisuje na odwrocie karty cechy Modelu, który ma ona reprezentować. Jeżeli w jednostce jest kilka Modeli o różnych Profilach (specjaliści, Sierżanci itp.) to wtedy używamy dla każdego rodzaju Modeli po jednej karcie. Zwykli szeregowcy będą mieli wspólną kartę.

- Karty puste

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

do 500pkt – 1 Pusta Karta
od 500pkt – 1 Pusta Karta
od 1000pkt – 2 Puste Karty
od 1500pkt – 3 Puste Karty
od 2000pkt – 4 Puste Karty
od 2500pkt – 5 Pustych Kart
itd.

Przykład: Gracze ustalili limit armii na 800pkt co da im po jednej Karcie Pustej. Jeśli by ustalili wielkość armii na 1600pkt to obaj dostaliby po 3 Karty Puste.

Karty puste rozstawia się na tych samych zasadach co zwykle Karty Jednostek. Karty Puste nie mogą być aktywowane, zdejmuje się je na końcu pierwszej Tury.

- Rozstawianie kart

Jeśli w jednostce występuje więcej niż jeden typ Modeli gracz musi wybrać jedną kartę, która będzie reprezentowała tę Jednostkę podczas rozstawienia. Najlepiej gdyby to była karta przedstawiająca sierżanta. Gracz, który wygrał Inicjatywę przy rozstawianiu Sił wyznacza, kto rozpocznie rozstawianie. Wybrany gracz kładzie jedną kartę w swojej strefie rozstawienia następnie kolejny gracz kładzie swoją. Gracze rozstawiają karty naprzemiennie aż do ich wyczerpania. Karty mogą się dotykać a nawet na siebie nachodzić. Oczywiście ważne jest, aby kłaść karty statystykami do dołu tak, aby przeciwnik nie wiedział, jaką Jednostkę reprezentuje dana karta. Należy także pamiętać, że w UWZ istnieją Jednostki, które dzięki specjalnym zdolnościom, wystawiają się w odmienny sposób (będzie to dokładnie opisane w dalszej części podręcznika).

- Odkrywanie Kart Rozstawienia

Jeżeli gracz zaaktywuje Jednostkę, która jest jeszcze reprezentowana przez kartę, musi odwrócić kartę w taki sposób, aby przeciwnik wyraźnie widział, co ona reprezentuje. Teraz na jej środku kładzie lidera Jednostki bądź Model Pojedynczy, a reszta Modeli jest ustawiana w Zasięgu Dowodzenia. Nie można jednak położyć Modelu poza Strefą Rozstawienia. Jeśli nie jest napisane inaczej to Modele muszą być wystawione jako stojące.

W przypadku gdy na karcie znajdują się już inne przyjazne modele uniemożliwiające wystawienie lidera na środku karty to należy je przesunąć na tyle by można było wystawić figurkę lidera.

Kartę należy też odkryć (rozstawiając przy tym Modele), jeśli Model wroga będzie miał ją w Polu Widzenia i znajdzie się w odległości równej jego Dowodzeniu (LD) liczonego w calach. Wykryte w ten sposób karty puste należy ściągnąć ze stołu. Wyjątkiem od tego są Jednostki Ukryte, które mogą poruszać się jako karty. Takie Jednostki nie są też odkrywane, jeżeli wróg podejdzie do nich odpowiednio blisko. Należy wówczas poinformować przeciwnika, że ma do czynienia z Jednostką Ukrytą (patrz Wykrywanie).

4.6 – Podział Tury

Po wystawieniu wszystkich Jednostek czas na rozpoczęcie bitwy.

Bitwa dzieli się na Tury a każda Tura jest podzielona na Aktywację. Podczas każdej tury dana Jednostka i wszystkie w niej Modele mają przydzieloną Aktywację, w której mogą wykonać jakieś akcje.

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

4.6.1 Rzut Inicjatywy

Gracze ponownie wykonują rzut przeciwny i dodają jedną najwyższą cechę LD w swojej armii. Gracz z największym wynikiem wygrywa i może wyznaczyć, kto rozpocznie Aktywację. W przypadku remisu, rzut należy powtórzyć. Każda kolejna tura również zaczyna się od rzutu na Inicjatywę. Gracz nie może dodawać cechy LD Modelu spanikowanego ani złamanego. Jeżeli wszystkie jego Modele są w takim stanie, gracz otrzymuje karę -4 do rzutu na inicjatywę.

4.6.2 Aktywacja Jednostek

To najważniejsza faza bitwy, w której wszystko się rozstrzyga. Gracz, który został wyznaczony, jako pierwszy aktywuje jedną ze swoich Jednostek. Następnie kolejny gracz robi to samo i tak naprzemiennie, aż wszystkie Jednostki zostaną aktywowane. Każda Jednostka może i musi być aktywowana tylko raz na Turę, dotyczy to wszystkich jednostek (reprezentowanych jeszcze przez karty rozstawień jak i już wystawionych). Przy dużej ilości Jednostek należy zaznaczać, która Jednostka była już aktywowana. Pozwoli to uniknąć powtórnego aktywowania danej Jednostki w tej samej Turze, bądź zupełnego pominięcia jej aktywacji.

Aby zaznaczyć, które modele/jednostki wykonały już Akcje a które nie, w grze posługujemy się następującymi terminami. Modele/jednostki mogą znajdować się w jednym z następujących stanów:

Nieuaktywniony – jednostka/model jeszcze nie wykonał swoich Akcji w tej Turze.

Aktywny – jednostka/model jest w trakcie wykonywania swoich Akcji.

Aktywowany – jednostka/model wykonał już wszystkie swoje akcje w tej Turze.

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

4.6.3 Więcej jak dwóch graczy w grze

Może się zdarzyć tak, że w jednej grze będzie brało udział więcej jak dwóch graczy. Wtedy stosuje się trochę inne zasady podziału tury.

Jeśli gracze grają każdy przeciwko sobie to:

Rzut Inicjatywy jest wykonywany przez wszystkich graczy, ten który miał najwyższy wynik może wybrać siebie lub dowolnego z przeciwników. Następnie aktywacji dokonuje się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracze grający zespołowo powinni zgrupować się blisko siebie tak by można było wyróżnić poszczególne drużyny.

Stosuje się następujące zasady aktywacji:

Rzut Inicjatywy jest wykonywany przez wszystkich graczy, ten który miał najwyższy wynik może wybrać drużynę którą zacznie Turę jako pierwsza. W wybranej drużynie tylko jeden gracz aktywuje swoją jednostkę i jest nim ten, który uzyskał najwyższy wynik w danym zespole. Po nim zaczyna kolejna drużyna wybrana zgodnie z ruchem wskazówek zegara i kolejny gracz z najwyższym wynikiem w tym zespole itd..

5 - Używanie akcji

Czas przejść do czynów. W momencie aktywacji Jednostki, modele wchodzące w jej skład mogą wykorzystywać swoje Akcje. W przypadku Jednostek składających się z kilku modeli, do gracza należy wybór kolejności w jakiej będą one aktywowane. Nazywamy to aktywacją Modelu i w przeciwieństwie do aktywacji Jednostki, aktywacja każdego kolejnego modelu nie jest przerywana aktywacjami przeciwnika. Podczas swojej Aktywacji Model może wykorzystać przypisaną mu ilość Akcji. Jeżeli model z Jednostki zakończył swoją aktywację, dopiero wówczas gracz może aktywować następny model. Nie ma możliwości powrotu do aktywacji poprzedniego modelu i ewentualnego wykorzystania pozostałych mu Akcji.

Gracz musi aktywować każdy model z Jednostki.

Kiedy gracz Aktywuje już wszystkie Modele z danej Jednostki, cała Jednostka uważana jest za Aktywowaną. Należy położyć przy niej odpowiedni znacznik. Teraz przeciwnik dokonuje Aktywacji swojej Jednostki.

Przykład: Gracz Aktywował Oddział trzech żołnierzy. W ramach aktywacji tej samej Jednostki, gracz kolejno aktywuje wchodzące w jej skład modele (każdy z żołnierzy ma 3 Akcje). Jeden żołnierz wystrzelił 2 razy, po czym się poruszył. Teraz kolejny żołnierz wystrzelił raz i zabił wroga, nie miał do kogo wystrzelić i powiedzmy, że nie miał też gdzie się poruszyć. Ostatni żołnierz wystrzelił 2 razy i poruszył się robiąc miejsce i umożliwiając ruch poprzedniemu żołnierzowi. Gracz nie może jednak powrócić do poprzedniego Modelu i poruszyć go, bowiem Model numer 2 zakończył już swoją aktywację. Aktywacja Jednostki dobiegła końca. Teraz pora na przeciwnika.

Większość modeli w UWZ ma 3 Akcje, co na ogół pozwala im na wykonanie trzech czynności podczas aktywacji. Niektóre czynności wymagają poświęcenia dwóch lub więcej Akcji. Przykład: Żołnierz Milicji Książęcej ma 3 Akcje do wykorzystania. Może strzelić, ruszyć się i znów strzelić. Może też wszystkie trzy akcje wykorzystać na strzelanie. Wszystko zależy od wyboru gracza.

Możliwość wykonania pewnych Akcji jest uwarunkowana zaistnieniem w grze konkretnych sytuacji. Na przykład aby zasłonić się Gardą model musi najpierw wydać akcję na Czekanie.

Niektóre Akcje nie dla wszystkich Modeli są dostępne. Na przykład tylko te ze zdolnością Channeler mogą używać nadnaturalnych mocy. Wszelkie wyjątki będą opisane w odpowiednich miejscach.

6 – Czekanie

Akcja Czekania jest swego rodzaju wyjątkiem od zasad dotyczących kolejności aktywowania poszczególnych Jednostek. Oznacza ona, że czekający model, wypatruje dogodniejszej sposobności do zadziałania już poza swoją aktywacją.

6.1 Rezerwowanie akcji

Podczas swojej aktywacji model może zarezerwować sobie jedną ze swoich Akcji na Czekanie. Kładziemy wówczas przy nim odpowiedni znacznik. Czekanie oznacza, że model posiada jedną Akcję, którą może wykorzystać w dowolnej chwili. Musi to jednak zrobić przed następną Aktywacją Jednostki, do której przynależy. Jeżeli tego nie zrobi Akcja jest zmarnowana – model wahał się zbyt długo.

Model może zarezerwować sobie w ten sposób tylko jedną Akcję. Przybranie statusu Czekającego kończy aktywację modelu.

Na początku aktywacji Jednostki, ściągamy wszystkie znaczniki Czekania z należących do niej modeli.

Przykład: Podczas swojej aktywacji Akolita wyszedł z rogu budynku poświęcając na to jedną Akcję Ruchu. W Polu Widzenia nie miał żadnego wroga, ale licząc się z taką możliwością, swoją kolejną Akcję poświęcił na Czekanie. W ten sposób trzecia Akcja Akolity została niejako zmarnowana, chociaż gdyby tylko tego chciał, mógłby poruszyć się za swoje dwie pierwsze Akcje, a dopiero ostatnią poświęcić na Czekanie. Akolita zrobił jednak tak, jak było mu wygodniej – znalazł dogodne miejsce i nie chciał się z niego ruszyć.

Założmy, że cały Oddział Akolitów zakończył swoją aktywację na Czekaniu. Tak się jednak złożyło, że wróg nie dał Akolitom możliwości skorzystania z zarezerwowanej Akcji i zaraz na

początku kolejnej aktywacji ich Jednostki, każdy z Akolitów stracił znacznik Czekania. Nie można jednak powiedzieć, że Akcja Czekania została zmarnowana. Możliwe, że czekający Akolici odwiedli przeciwnika od myśli wychylenia się swoimi modelami. Poza tym, jeśli model nie ma nic innego do zrobienia (a Akolitem nie zależało na poruszeniu się dalej) to zawsze dobrze jest dać mu Czekanie.

6.2 Wykorzystywanie Czekania

Aby skorzystać z zarezerwowanej Akcji Czekania, model musi na ogół przetestować swoją cechę Dowodzenie (LD). Jeżeli test się powiedzie, model może wykorzystać zarezerwowaną Akcję, jeśli nie – Akcja zostaje zmarnowana. W obu przypadkach należy ściągnąć znacznik Czekania.

Przykład: Czekający Akolici dojrżeli wychylającego się wroga. Prowadzący ich gracz zdecydował się skorzystać z zarezerwowanej Akcji pierwszego z nich, ściągnając przy okazji, znajdujący się przy nim znacznik Czekania. Udany rzut na Dowodzenie (LD=Cool pozwolił Akolicie wykonać jakąś Akcję, a jedyną możliwą w tym przypadku była Akcja Strzelania. Akolicie udało się trafić i zabić wrogi model. Przeciwnik zdecydował się jednak wyjść kolejnym modelem. Gracz prowadzący Akolitów, ponownie postanowił przerwać mu aktywację. Trzem kolejnym Akolitem nie udało się jednak wykonać testu Dowodzenia (LD) i dopiero ich sierżant przerwał złą passę. Niestety chybił. Na Czekaniu pozostał już tylko specjalista z ckm, ale tego gracz zostawił sobie na lepszą okazję.

Czekanie można wykorzystać w dowolnym momencie, nie musi być to reakcja na czynności modeli przeciwnika. Wykorzystywanie zarezerwowanej akcji nie jest Aktywacją Modelu.

Czekaniem, w pewien ograniczony sposób można reagować na akcje wroga.

Czekaniem nie można przerwać Akcji wymagającej rzutu kością, np. Ataku Strzeleckiego, Użycia Nadnaturalnej Mocy, użycia niektórych Specjalnych Zdolności czy wszelakich testów. Jeżeli przeciwnik zadeklaruje coś takiego, należy najpierw poczekać na efekt powziętej przez niego Akcji (należy przeprowadzić wszystkie testy jakie mogłaby taka akcja spowodować), a dopiero później można zareagować Czekaniem.

Przykład: Powróćmy do poprzedniej sytuacji, gdy w Polu Widzenia Akolitów pojawił się pierwszy wrogi model. Dowodzący nimi gracz nie zdecydował się jednak na skorzystanie z Akcji Czekania, gdyż wolał poczekać na wrogiego specjalistę z miotaczem ognia. Przeciwnik mógł więc skierować swój model do Ataku w Walce Wręcz (w ostatniej Akcji dałby radę dopaść pierwszego z Akolitów) lub rozpocząć Atak Strzelecki. Wybrał to drugie rozwiązanie, chcąc w pierwszej chwili 'zmieknąć' Akolitów seriami z karabinów. Kiedy już zadeklarował chęć oddania strzału, gracz prowadzący Akolitów nie mógł mu w tym przeszkodzić. Wrogi model trafił i zabił pierwszego z Akolitów; trafiony Akolita nie mógł skorzystać z Czekania, gdyż musiał jeszcze wykonać Test Pancerza. Wrogiemu modelowi została jeszcze jedna Akcja, którą postanowił przeznaczyć na strzał do następnego Akolity. Zanim jednak zadeklaruje swoją trzecią Akcję (jaka ona by nie była), gracz dowodzący Akolitami ma możliwość przerwania jego aktywacji, z czego mógłby skorzystać, gdyż szybka utrata pierwszego modelu, mogła wymóc na nim zmianę powziętej wcześniej strategii.

Gracz, który ma modele czekające musi mieć możliwość zadeklarowania chęci przeprowadzenia akcji z Czekania. Gracz Aktywny po każdej akcji swojego modelu musi dać szansę przeciwnikowi na zareagowanie – nie może on szybko przejść do następnej czynności.

6.3 Kilka Modeli czekających

Jeśli zdarzy się tak, że przeciwnik ma kilka modeli czekających i zdecyduje się na przerwanie akcji wrogiemu modelowi to może on to zrobić dowolną ilością czekających modeli. Nie musi deklarować iloma modelami będzie przerywał, po prostu kolejno wykorzystuje czekanie, aż do momentu kiedy efekt go zadowoli lub nie skończą się żetony czekania lub możliwości.

Przykład: w Polu Widzenia Akolitów pojawił się pierwszy wrogi model. Cały oddział ma żetony czekania. Gracz dowodzący Akolitami przerywa akcję Ruch wroga. Korzysta z akcji czekania pierwszego Akolity, jednak bez efektu. Próbuje więc następnym i również nic, dopiero trzeci Akolita zastrzelił wroga. Gracz dowodzący Akolitami kończy przerywanie aktywacji swojego przeciwnika i ten znowu porusza się następnym modelem.

6.4 Czekanie, a Priorytet Celu

Priorytet Celu również może sprawić, że nie będziemy mogli wykorzystać Czekania. Nie możemy np. wystrzelić z Czekania jeżeli Priorytet Celu jest poza Polem Ostrzału modelu, zwłaszcza, że przy Czekaniu nie można skorzystać ze Zmysłu Taktycznego, do ewentualnego ominięcia Priorytetu Celu.

Przykład: W oczekiwaniu na wrogiego specjalistę z miotaczem, Akolici pozostali niewzruszeni. Wrogowi udało się zredukować ich stan liczebny do czterech modeli. Swoim przedostatnim żołnierzem wybiegł maksymalnie do przodu. Pozostał mu już tylko specjalista, którym wyszedł za dwie Akcje Ruchu, tak aby w ostatniej, objąć wszystkich Akolitów wzornikiem płomieni. Gracz prowadzący Akolitów właśnie z tego powodu wstrzymywał się z użyciem Czekania. Niestety perfidne zagranie wroga sprawiło, że Priorytet Celu zmuszał Akolitów do strzelania w najbliższy model, czyli ten, który podbiegł do nich o wszystkie Akcje. Mimo to gracz decyduje się przerwać aktywację wrogiemu specjalisty, zanim ten zdecyduje się spalić jego podkomendnych. Pierwszy z Akolitów spalił rzut na Dowodzenie (LD). Drugiemu test wyszedł, ale niestety przestrzelił. Sierżant Akolitów zdał test Dowodzenia (LD), trafił też wroga, ale ten jak na złość przetestował Pancerz. Pozostał jeszcze Akolita z ckm, który również zdaje test Dowodzenia (LD) i w drugiej serii zabija wrogi model. Priorytet Celu jest teraz na specjalistę z miotaczem ognia, ale cóż z tego, skoro już żaden Akolita nie ma Czekania?

6.5 Kilku graczy z Czekającymi modelami

Sytuacja zaczyna się komplikować, gdy więcej niż jeden gracz ma czekające modele i każdy z nich chce, by wykorzystały swoje zarezerwowane Akcje w tym samym momencie. Są dwa sposoby rozstrzygnięcia tych spornych sytuacji. Jedna zależy od kolejności gry, a druga od tego, czy Akcja, jaką chce wykonać model, wymaga rzutu kostką. Oto one:

- Zarezerwowanej Akcji nie można przerwać inną zarezerwowaną akcją,
- Gdy dwa (lub więcej) modele czekające chcą wykonać ten sam rodzaj czynności w tym samym momencie, Aktywny Gracz ma pierwszeństwo w wykorzystywaniu swoich zarezerwowanych Akcji, następnym w kolejności jest gracz po jego lewej, a kolejni wyznaczani są zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Jeżeli dwaj lub więcej graczy chcą wykonać różne czynności, pierwszeństwo ma ten, którego czynność wymaga rzutu kostką.

6.6 Akcje, które można wykonać z czekania.

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

- **Strzał**
- **Atak w Walce Wręcz**
- **Szarża**
- **Kontr-szarża** (jeśli Model jest celem ataku to nie jest wymagany test LD)
- **Garda** (jeśli Model jest celem ataku to nie jest wymagany test LD)
- **Ucieczka** (jeśli Model jest celem ataku to nie jest wymagany test LD)
- **Ucieczka za Zastłonę**
- **Wykrywanie**

Więcej informacji na temat wymienionych akcji znajduje się w poszczególnych działach.

7. Poruszanie się

„Bezruch jest zmorą pola bitwy - okolicznością wiodącą do szybkiej śmierci”

- Wódz Klanu Colin McGregor

Dowódca Uderzeniowej Watahy Fenrisów

Współczesna wojna jest przedsięwzięciem wysoce mobilnym, w którym żołnierze muszą wciąż przemieszczać się, aby w każdej chwili zajmować jak najlepszą z taktycznego punktu widzenia pozycję.

W tym dziale, opisane zostaną wszelkie akcje, które w jakiś sposób związane są z dynamiką Modelu.

7.1 – Ruch

Jak już wspomniano, kiedy gracz chce poruszyć swój Model na polu bitwy, wydaje jedną Akcję i przesuwając go o liczbę cali równą lub mniejszą od wartości jego cechy MV. Odzwierciedla ona, bowiem, największą możliwą do osiągnięcia przez dany Model prędkość, ze względu na jego cechy fizyczne, pancerz i inne obciążenie. Również, aby się obrócić, Model musi wydać jedną Akcję na Ruch nawet, jeżeli pozostanie w miejscu.

Przykład: Huzar Bauhausu ma cechę MV równą 3. W związku z tym w jednej Akcji wydanej na Ruch, może on poruszyć się maksymalnie o 3 cale. Komandos Wilków Imperiału z cecha MV równą 4 jest w stanie poruszyć się o 4 cale w takiej samej Akcji Ruch.

7.1.1 Ruch pomiędzy przyjaznymi Modelami.

Żołnierze wciąż ćwicząc w ramach jednego oddziału nabywają dużą swobodę taktyczną działając ze swoimi kolegami. Aby oddać to w grze, Modele w ramach jednego Oddziału mogą przechodzić przez siebie na wzajem tak długo jak długo ich podstawki nie zachodzą na siebie po zakończeniu akcji Ruch, chyba że za kolejną akcją modelowi uda się osiągnąć miejsca gdzie swobodnie będzie można postawić figurkę. Jednak w żadnym wypadku model nie może zakończyć aktywacji na podstawie innej figurki.

Jeżeli Model chce się poruszać pomiędzy przyjaznymi Modelami z poza jego Oddziału musi je omijać a przerwa między ich podstawkami powinna być równa wielkości jego podstawki. Jeżeli przestrzeń pomiędzy podstawkami jest niewystarczająca należy poszukać innej ścieżki. Ta sama zasada znajduje zastosowanie przy poruszaniu Modeli pomiędzy przyjaznymi Modelami a formacjami terenu.

7.1.2 Ruch pomiędzy Wrogimi Modelami.

Wojna to chaos. Czasami może zająć potrzeba wykorzystania wyrw w liniach wroga, aby osiągnąć cel albo przedrzeć się do osłony. Niemożliwym jest jednak przechodzenie przez wrogie Jednostki ze względu na ich spójność. Może się jednak zdarzyć, że przeciwnik zostawił na tle duży odstęp, iż możliwe będzie prześlizgnięcie się. Dlatego Model może poruszyć się pomiędzy przeciwnikiem a terenem bądź pomiędzy dwoma wrogimi Modelami, jeżeli przerwa między nimi wynosi co najmniej 4 cale. Modele wroga związane w CC nie są brane pod uwagę przy określaniu tego odstępu. Między takimi Modelami można przechodzić. Zawsze jest też możliwe poruszenie się bezpośrednio w kierunku najbliższego Modelu wroga. Modele o SZ 4 i większym ignorują modele wroga o SZ 2 i mniejszym przy określaniu tego odstępu. Pojazdy i modele latające, które są w powietrzu zupełnie ignorują tę zasadę.

7.1.3 Zetknięcie podstawek.

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

7.1.4 Ruch, a Pole Widzenia

Jeśli nie jest napisane inaczej, modele mogą poruszać się w warunkach kompletnych ciemności gdzie jest blokowane zupełnie Pole Widzenia. Poruszają się one wtedy z połową MV.

7.1.5 Ruch a Teren.

Większość bitew nie jest toczona na otwartych polach. W związku z szerokim wachlarzem planet, statków i asteroid, występujących w świecie UWZ, pole walki jest wciąż zmieniającym się miejscem. Głębokie dżungle, zniszczone wojną miasta, i klaustrofobiczne jaskinie i kanały, to tylko nieliczne przykłady miejsc, w których może dojść do walki. Różne rodzaje terenu będą miały różny wpływ na Ruch Modeli uczestniczących w grze. Poniżej wyszczególniliśmy kilka typów terenu, które mogą się pojawić na polu bitwy:

• **Tren Normalny**

O ile w scenariuszu nie zaznaczono inaczej (lub gracze nie uzgodnili inaczej jeszcze przed rozpoczęciem gry), większość dostępnej powierzchni stołu będzie Terenem Normalnym. Trawiaste równiny, stalowe przejścia, betonowe ulice i dobrze ubite ścieżki w dżungli, to przykłady Terenu Normalnego. Po takim terenie Jednostki poruszają się bez żadnych przeszkód.

• **Przeszkody terenowe**

Ściany, płoty i rwące rzeki to przykłady przeszkód terenowych. Jeżeli Model jest w bezpośrednim kontakcie z przeszkodą równą bądź mniejszą od jego Wielkości (SZ) to poświęcając jedną Akcję Model może pokonać taką przeszkodę. Oczywiście gracze powinni przed grą ustalić, jakie przeszkody da się w ten sposób przebyć, jakie są za duże na to i trzeba poświęcić więcej Akcji a jakie są na tyle małe, że zupełnie nie wpływają na ruch Modeli.

• **Trudny teren.**

Gęste zarośla, jak dżungla, puszcze czy bagna oraz gęsto poprzecinana bruzdami ziemia to przykłady Terenu Trudnego. W czasie poruszania przez teren trudny, cecha MV Modelu jest ograniczana do połowy jej pierwotnej wartości, ale nie może spaść poniżej jednego cala. Modele w Pozycji Strzeleckiej, w ogóle nie mogą poruszać się w terenie trudnym. Teren trudny nie ma wpływu na Modele latające, znajdujące się w powietrzu, może jednak wymusić na nich zmianę Pułapu (patrz latanie), aby umożliwić przeprawę nad przeszkodami lub częściami terenu.

• Teren niedostępny.

Teren niedostępny obejmuje gigantyczne urwiska, szerokie rozpadliny i głębokie rzeki. Żaden Model nie może przejść przez teren niedostępny o ile nie posiada Zdolności Specjalnych lub Specjalnego Wyposażenia umożliwiającego taki ruch. Teren niedostępny nie ma wpływu na ruch Modeli Latających, jako że przelatują one nad nim, nadal może jednak na nich wymusić zmianę pułapu.

Uwaga; gracze powinni uzgodnić między sobą wysokość i głębokość poszczególnych formacji terenu przed rozpoczęciem gry.

Wąskie przejścia

Modele mogą swobodnie przechodzić pod przeszkodami, jeżeli szczelina jest równa co najmniej 1/2 SZ Modelu.

Jeżeli szczelina jest mniejsza niż 1/2 SZ Modelu, aby pod nią przejść musi on się Czołgać (patrz 7.4)

Jeżeli przeszkoda jest mniejsza, niż 1/4 SZ Modelu wtedy nie może on pod nią przejść wcale.

7.2 Roztrącanie

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

- Akcję roztrącania (będącą szczególną formą ruchu) mogą wykonywać jedynie modele wielkości (SZ) 4 lub więcej.

- Roztrącanie umożliwia im wykonanie ruchu przez wroga (i tylko wroga) modele o wielkości SZ=2 lub SZ=1. W tym wypadku modele wroga pozostają w miejscu w którym stały, a tylko model, który wykonuje Roztrącanie jest przesuwany na odległość nie większą niż jego cecha MV. Ruchu tego nie mogą jednak zakończyć na modelach wroga (nie mogą nachodzić ani stykać się z podstawką wrogiego modelu).

- Modele roztrącające ignorują zasadę 7.1.2.

- Modele wykonujące Roztrącanie nie mogą podejmować żadnych innych czynności w tej akcji (nie jest dozwolony Strzał w Ruchu, atak itd.).

- Roztrącanie można przerwać z Czekania tylko na początku akcji (po zadeklarowaniu) lub na końcu (po postawieniu figurki).

- Roztrącanie można wykonać będąc w Walce Wręcz (zamiast Oderwania się).

7.3 Pozycje Modelu

Żołnierze mogą znajdować się w jednej z trzech pozycji:

- **Pozycja Stojąca**

- **Pozycja Strzelecka**

- **Pozycja Przewrócona**

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

Nie każdy model może przybrać inną pozycję jak Stojącą.

7.4 Pozycja Stojąca

Jest to standardowa pozycja każdego modelu. Nie ma żadnych dodatkowych zasad z tytułu tej pozycji.

7.5 Pozycja Strzelecka

Pozycja Strzelecka ma oddać sytuację, gdy swoim ustawieniem blisko ziemi bądź przeszkody, żołnierz staje się dla wroga o wiele trudniejszym celem do trafienia. W grze będziemy to nazywać po prostu MP (od ang. Minimize Presence). Przy takim modelu należy zawsze umieszczać odpowiedni znacznik. Przybranie bądź powstanie z Pozycji Strzeleckiej wymaga od modelu poświęcenia jednej Akcji.

Model w tej pozycji Otrzymuje Oslonę 2.

Pole ostrzału modelu będącego w Pozycji Strzeleckiej jest zredukowane do 90 stopni. Nie ma on z tego tytułu żadnych ujemnych modyfikatorów do swojej Walki Strzeleckiej (RC). Model w MP nie może Szarżować, może jednak atakować będąc w Walce Wręcz ale otrzymuje karę -2 do cechy Walka Wręcz (CC) ze względu na niewygodne ułożenie do takiego ataku.

Modele w Pozycji Strzeleckiej nie mogą wykonywać akcji Wspinaczka.

Ruch (MV) Modelu w Pozycji Strzeleckiej jest zmniejszony o połowę.

Model w Pozycji Strzeleckiej nie blokuje LOS modelom, które znajdują się za nim, zakładając, że ich Wielkość (SZ) jest równa bądź większa od Wielkości (SZ) modelu będącego w Pozycji Strzeleckiej. Model stojący może strzelać nad Modelem znajdującym się w Pozycji Strzeleckiej. Model, który jest w Pozycji Strzeleckiej blokuje LOS innym Modelom Będącym w Pozycji Strzeleckiej.

Model przyjmujący Pozycję Strzelecką w otwartym terenie, kładzie się bądź klęka, co wyraźnie zmniejsza jego wysokość – należy to uwzględnić sprawdzając LOS do tego Modelu. Może się okazać, że jakaś przeszkoda uniemożliwi strzelanie do Modelu będącego w Pozycji Strzeleckiej, podczas gdy nie przeszkadzałaby zupełnie strzelać do Modelu stojącego. Dla ułatwienia można przyjmować, że Wielkość (SZ) takiego Modelu, jest o połowę mniejsza przy określaniu LOS; nie jest to faktyczne zmniejszenie jego cechy Wielkość (SZ), która nadal wynosi tyle samo.

Nie wszystkie modele mogą przybrać Pozycję Strzelecką. Tej akcji nie mogą wykonać Pojazdy oraz Modele Jeźdźców.

Dodatkowo niektóre jednostki mają w swoich Zasadach Specjalnych zapis zabraniający przybrania Pozycji Strzeleckiej.

7.6 Przewrócenie się

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

Model przewrócony nie może nic robić dopóki nie wyda Akcji na powstanie. Jeśli to uczyni, może przybrać normalną postawę lub wybrać Pozycję Strzelecką.

Atakując model Przewrócony, otrzymuje się dodatni modyfikator +4 do Walki Wręcz (CC) i Walki Strzeleckiej (RC).

Status Przewróconego mogą mieć Modele Jeźdźców oraz Pojazdy z grupy Maszyn Kroczących.

7.7 Czołganie się.

Aby Model mógł się czołgać musi najpierw przejść do Pozycji Strzeleckiej. Czołganie jest Ruchem (tylko, że w Pozycji Strzeleckiej).

Model czołgający się otrzymuje karę do MV za Pozycję Strzelecką (MV zmniejszone o połowę).

7.8 Wspinaczka

Wielokrotnie może się zdarzyć sytuacja, w której żołnierze będą zmuszeni do wspięcia się na pionowe ściany bądź skalne zbocza. Przekraczanie przeszkód terenowych nie wyższych niż model jest opisane w rozdziale 7.1.5. Do pokonywania przeszkód, których wysokość większa od Wielkości (SZ) modelu, wymagane jest już użycie Akcji Wspinaczki.

- Wspiąć się mogą tylko modele Stojące.

- Za każdą Akcję Wspinaczki model może przebyć dystans równy połowie jego cechy Ruchu (1/2 MV) i tylko pionowo w górę lub dół.

- Wspinaczkę kończy się wtedy gdy model sięgnie powierzchni na której może stanąć.

- W sytuacji, gdy przeszkoda jest większa od Wielkości (SZ) modelu, istnieje pewne ryzyko, że wspinaczka może zakończyć

zakończyć się upadkiem. Dlatego też, na końcu wspinaczki lub na końcu aktywacji modelu, który nie był w stanie pokonać przeszkody w danej Turze, należy wykonać pojedynczy Test Wspinaczki. Wynik na k20 równy 17-20 oznacza, iż model spadł w dół z wysokości, na której model skończył wspinaczkę (po więcej szczegółów patrz Upadek). Model, który wspinał na szczyt przeszkody również musi wykonać Test Wspinaczki

- Jeżeli model nie jest w stanie wspinać się na przeszkodę w jednej Turze, może kontynuować wspinaczkę w swojej następnej aktywacji. Należy to odpowiednio zaznaczyć, aby obaj gracze dokładnie wiedzieli, na jakiej aktualnie wysokości znajduje się model (oczywiście sama figurka stoi w miejscu, w którym model rozpoczął wspinaczkę).
- Podczas wspinaczki model nie może wykonywać żadnych innych Akcji (wyjątek to Akcja Zeskoku).

Przykład: Legionowy Karnofag (MV=5, SZ=2) postanowił wgramolić się na pobliskie ruiny wieży (6 cali). Pierwszą Akcję poświęcił na Ruch w kierunku jednej ze ścian budowli. Gdy już dotknął jej swoją podstawką, pozostałe dwie Akcje wydał na Wspinaczkę, co w sumie pozwoliło mu wspinać się na wysokość 5 cali ($2,5+2,5=5$). Karnofag zakończył swoją aktywację nie osiągnąwszy szczytu wieży (zabrakło jednego cala), co jednak ciągle wymagało od gracza wykonania Testu Wspinaczki. Test był udany – na k20 wypadło 8, wobec czego pozostało już tylko zaznaczyć przy Karnofagu, wysokość na jakiej aktualnie się zatrzymał (np. odpowiednim ustawieniem kostki k6 albo znacznikiem ze stosowną cyfrą). W następnej Turze Karnofag kontynuował wspinaczkę; do przebycia pozostał mu tylko całowy dystans, który szybko pokonał kosztem jednej Akcji Wspinaczki. Jako, że model dotarł już do miejsca, w którym mógł swobodnie stanąć, prowadzący go gracz był zobowiązany do wykonania kolejnego Testu Wspinaczki. I znów kostka sprzyjała poczwarcze – wypadło 12. Dopiero po tym wszystkim, model Karnofaga mógł pojawić się na szczycie wieży, tuż przy krawędzi, po której się wspinał. Oczywiście to nie koniec aktywacji Karnofaga gdyż pozostały mu do wykorzystania jeszcze dwie wolne Akcje.

Załóżmy jednak, że naszemu podopiecznemu nie spodobało się na górze i swoje pozostałe Akcje postanowił wydać na natychmiastowe zejście w dół (co także uznawane jest za Wspinaczkę!). Postanowił zatrzymać się na 4calach od podłoża. Niestety kapryśność naszej kreatury została tym razem srogo ukarana przez los – przy Teście Wspinaczki wypadło 17, co zaowocowało upadkiem z wysokości na której zakończył aktywację (4 cale).

Jeśli zdarzy się, że sięgnąwszy szczytu przeszkody nie będzie można postawić figurki (np. zbyt wąski mur) to wtedy Model ciągle będzie miał status Wspinającego się. Model może przejść na drugą stronę takiej przeszkody (ciągle używając akcji Wspinaczka) uwzględniając szerokość terenu – wtedy będzie mógł kontynuować akcję Wspinaczka schodząc po ścianie.

Przykład 2: Legionowy Karnofag daje ponownie próbkę swoich akrobatycznych umiejętności. Ma zamiar przebyć 5 całowy Mur. Przeszkoda ma szerokość 0,5 cala i nie jest możliwe postawienie figurki na jej szczycie. Karnofag jest przekonany, że po drugiej stronie muru będzie mu lepiej i z zapalem zabiera się za pokonywanie przeszkody. Pierwszą Akcję poświęcił na Ruch w kierunku ściany. Gdy już dotknął jej swoją podstawką, pozostałe dwie Akcje wydał na Wspinaczkę, co w sumie pozwoliło mu wspinać się na wysokość 5 cali ($2,5+2,5=5$). Karnofag zakończył swoją aktywację osiągnąwszy szczyt. Gdyby można było na szczycie postawić figurkę to zakończyłby akcję Wspinaczka lecz niestety przeszkoda jest zbyt wąska i nie jest możliwe ustawienie modelu dlatego nasz dzielny stworek nadal ma status Wspinającego się. Na końcu aktywacji wykonuje Test Wspinaczki. Wypada 14, więc nic się nie stało. W kolejnej Turze Karnofag kontynuuje wspinaczkę. Za pierwszą akcję pokonuje szerokość murku (0,5) cala i schodzi o 2 cale po drugiej stronie ściany. Za drugą akcję schodzi o kolejne 2,5 cala (znajduje się 0,5 cala nad ziemią).

Wykonuje Test Wspinaczki i tym razem wypada 18 co powoduje, że kreatura spadła, jednak wysokość nie była większa niż SZ Karnofaga dlatego nie ma dodatkowych konsekwencji.

7.8.1 Stawianie modelu

Na końcu Wspinaczki, może się okazać, że gracz nie będzie wstanie postawić własnego modelu ponieważ w miejscu gdzie mógłby to zrobić stoi inny model (wrogi lub przyjazny). W takim wypadku należy przesunąć blokujące figurki tak by była możliwość postawienia Modelu Wspinającego się. Nie mogą być przesuwane modele, które są o 2 SZ większe od modelu Wspinającego się. Każdy inny model jest przesuwany przez właściciela na tyle by nie stykał się podstawkami ze wspinającym się. W ten sposób dany Model może być przesunięty tylko raz na Turę.

7.8.2 Wspinaczka, a Walka Wręcz

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

- Model może zaszarżować wspinającego się wroga, jeśli cel ataku jest nie wyżej niż półtora SZ atakującego (Cecha mierzona jest w calach). Odległość ta mierzona jest od podstawki atakującego do podstawki atakowanego. Jeśli atakujący posiada broń, która umożliwia mu prowadzenie Walki Wręcz na określonej odległości (bronie drzewcowe) to dodaje tę odległość do swojego SZ.

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

- Za szarżę nie otrzymuje się bonusów.

- Ze względu na niewygodną pozycję wspinającego się, model który go atakuje otrzymuje modyfikator +2 do każdego ataku w Walce Wręcz

- Model atakujący musi mieć LOS do wspinającego się aby zaszarżować/zaatakować.

Przykład: Karnofag wspina się na 6 całową Wieżę. Jest dokładnie na 4 calach i zakończył aktywację. Wrogie modele o SZ 2 znajdujący się u podnóża wieży nie są w stanie sięgnąć poczwary bo ich maksymalny zasięg ataku to 3,5 cala (zakładamy, że nie mają broni do walki na dystans). Mają jednak oni rosłego kolegę o SZ 3. Zasięg jego ataku to 4,5 cala wzwyż. W ostatniej akcji Szarżuje on na naszego akrobatę – nie otrzymuje bonusu za Szarżę ale dostaje +2 do WW za to, że Karnofag wspina się. Udaje mu się trafić. Karnofagowi wyszedł rzut na Pancerz.

Nasz bohater pluje szyderczo na nieporadnego wroga. Traci jednak dobry humor gdy okazuje się, że na szczycie wieży jest kolejny nieprzyjaciel. Wrogi model o SZ 2 podchodzi do krawędzi wierzy tak by mieć Karnofaga w Polu Widzenia. Jako że nasz stworek znajduje się 2 cale od szczytu to wrogi model ma go w zasięgu ataku (3,5 cala) co też skwapliwie wykorzystuje zadając śmiertelny cios Karnofagowi.

7.8.3 Wspinaczka, a Modele

Wspinać mogą się tylko modele o humanoidalnej budowie ciała. Jeżeli gracze nie mogą dojść do porozumienia w kwestiach związanych ze wspinaczką (kto może się wspinać? na co można się wspinać?), powinni odwołać się do Rozjemcy.

7.9 Skok

Czasem, aby przebyć jakąś szczelinę czy też przeskoczyć z dachu na dach, model musi wykonać Akcję Skoku. Każdą wyrwę w płaskim terenie, której szerokość nie przekracza połowy Ruchu ($1/2$ MV) modelu, można przeskoczyć bez jakichkolwiek problemów, poświęcając na to jedną Akcję Skoku.

Wyrwy, których szerokość jest większa, ale nie przekracza pełnego Ruchu (MV) modelu, można przeskoczyć poświęcając na to jedną Akcję Skoku i pomyślnie zdając Test Skoku. Rzut w granicach 19-20 oznacza, że model wpadł w wyrwę, przy czym: 19 to upadek na samym początku skoku, zaś 20 to upadek tuż przed osiągnięciem drugiego brzegu (po więcej szczegółów patrz Upadek).

Po udanym skoku, model może zostać umieszczony w odległości limitowanej zasięgiem jego Ruchu (MV) w calach, mierzonej od punktu, z którego rozpoczynał Akcję Skoku. Jeżeli w miejscu gdzie wylądował model znajdują się wrogie modele to należy je odsunąć tak by można było ustawić model skaczący (nie mogą stykać się podstawkami).

Szczelin większych niż cecha Ruchu (MV) modelu, w normalny sposób nie da się przeskoczyć.

Przykład: Po wejściu na wieżę, Karnofag postanowił przeskoczyć na pobliski fragment muru. Szczelina między wieżą a murem wynosi 3 cale, wobec czego nasza kreatura (MV=5) będzie w stanie ją pokonać przy pomocy Akcji Skoku, wykonując uprzednio Test Skoku. Karnofag wydał Akcję na Ruch w kierunku krawędzi wieży, tak aby znaleźć się w miejscu, z którego mógłby oddać skok. Na k20 wypadła 13. Skok został więc oddany prawidłowo i model Karnofaga wylądował na murze w odległości 5 cali od miejsca, z którego zaczynał Akcję Skoku.

7.10 Zeskok

Model może bezpiecznie zeskoczyć z wysokości równej lub nie większej niż jego Wielkość (SZ), poświęcając na to jedną Akcję Zeskoku.

Aby zeskoczyć z wyższej wysokości, model musi wykonać test Dowodzenia (LD), sprawdzając w ten sposób swoją odporność na niebezpieczeństwo. Jeśli przejdzie go pomyślnie, kosztem jednej Akcji Zeskoku, jest w stanie wykonać zadanie; należy jeszcze obliczyć Obrażenia (DMG) od upadku (po więcej szczegółów patrz Upadek). Model, który nie zda testu dowodzenia, traci Akcję. Jednakowoż nic nie stoi na przeszkodzie, aby podczas swojej następnej Akcji, mógł spróbować ponownie.

Po udanym zeskoku (z każdej wysokości), model może zostać umieszczony w odległości limitowanej zasięgiem jego Ruchu (MV) w calach, mierzonej od punktu będącego bezpośrednio pod tym, z którego skakał.

Przykład: Powróćmy do sytuacji, w której to nasz dzielny Karnofag, schodził sobie z wieży o wysokości 6 cali. Po zakończeniu Akcji Wspinaczki Karnofag znajdował się wówczas na wysokości 1 cala. Załóżmy, że Test Wspinaczki przeszedł pomyślnie. W następnej swojej aktywacji Karnofag może kontynuować wspinaczkę, ale może też wykonać zeskok, zważwszy na niską wysokość, na której się znajdował. Karnofag zdecydował się na to drugie rozwiązanie i pierwszą swoją Akcję wydał na Zeskok, lądując 5 cali od ściany wieży. Gdyby Karnofag chciał zeskoczyć z wysokości większej niż jego Wielkość (SZ=2), wówczas musiałby zdać test Dowodzenia (LD) oraz przeżyć Obrażenia (DMG) od upadku.

7.11 Upadek

Skoki oddawane nad szczelinami bądź wspinaczka na wysokie przeszkody terenowe, mogą w pewnych sytuacjach zakończyć się upadkiem. Również zeskok z wyższych wysokości – swego rodzaju upadek kontrolowany – może nieść ze sobą przykre konsekwencje dla modelu.

Model spadający podlega tylko i wyłącznie ruchowi pionowemu i jest on kładziony tuż pod punktem, z którego zleciał. Oczywiście nie dotyczy to modeli korzystających z Akcji Zeskoku.

Model, który zeskoczył bądź spadł z wysokości większej niż jego Wielkość (SZ), uznaje się za Przewrócony i jako taki nie może dalej nic robić chyba, że wyda Akcję na powstanie (zakładając oczywiście, że przeżyje upadek).

Model, który zeskoczył bądź spadł z wysokości większej niż

jego Wielkość (SZ), otrzymuje także Obrażenia (DMG) od upadku.

Obrażenia (DMG) od upadku oblicza się w ten sposób, że do bazowego 6 dodaje się +1 za każdy cal przebitego przy upadku dystansu, który przekroczył Wielkość (SZ) modelu. Do tego należy jeszcze dodać mnożnik, zależny od stosunku przemierzonego dystansu do Wielkości (SZ) modelu.

Tabela Obrażeń przy upadku

Podstawowe Obrażenia (DMG) to 6

Każdy cal powyżej Wielkości (SZ) modelu (zaokrąglając w górę): + 1 do DMG

Wysokość większa niż 2xSZ DMG(x2)

Wysokość większa niż 3xSZ DMG(x3)

Wysokość większa niż 4xSZ DMG(x4)

I tak dalej...

Przykład: Skaczącemu z wieży na mur Karnofagowi nie wyszedł Test Skoku – na k20 wypadło 20. W pierwszej kolejności należy więc obliczyć Obrażenia (DMG) jakie model otrzyma od upadku. Od dystansu jaki przemierzył spadający Karnofag (6 cali), odejmujemy jego Wielkość (SZ=2), co daje nam +4 do bazowych Obrażeń (DMG=6). Pozostaje jeszcze ustalić mnożnik: wysokość wieży nie przekracza trzykrotnej Wielkości (SZ) Karnofaga. Tak więc ostateczna wielkość Obrażeń (DMG) jakie otrzyma Karnofag, to 10x3. Jeśli kreatura przeżyje upadek, jej model należy postawić w pozycji Przewrócony przy podstawie muru

Jeżeli w miejscu gdzie upada/zeskakuje model, znajdują się jakieś inne modele, zostają one trafione przez spadającego/zeskakującego i należy obliczyć dla nich Obrażenia (DMG), tak, jakby to one same spadały/zeskakiwały z takiej wysokości.

Trafione modele mogą uniknąć Obrażeń (DMG), jeśli tylko zdadzą test na Dowodzenie (LD), pomniejszone o Wielkość (SZ) spadającego/zeskakującego. modelu. Modele będące na Czekanii robią to automatycznie kosztem utraty statusu czekających.

Wszystkie modele biorące udział w zderzeniu kładzie się obok siebie, ale tak, żeby ich podstawki nie stykały się ze sobą.

Przykład: Pod spadającym Karnofagiem z poprzedniego przykładu, pechowo znalazł się jego szef – Nefaryta. Nie miał on Czekanii, wobec czego aby uniknąć zderzenia, pozostało mu tylko zdać test Dowodzenia (LD=13) pomniejszony o wartość Wielkości (SZ=2) Karnofaga. Na k20 wypadło 13, czyli test był nieudany. Należy teraz obliczyć Obrażenia (DMG) jakie otrzymałby Nefaryta (SZ=3) spadając z sześciometrowej wieży. Do bazowego 6 dodajemy +3 za przemierzony dystans (wysokość wieży minus SZ Nefaryty) oraz mnożnik x2 (wysokość wieży nie przekracza dwukrotnej SZ Nefaryty). Ostateczny wynik to: 9x2.

7.12 Ucieczka za Zastonę

Ucieczkę za Zastonę można wykonać tylko z Czekanii (patrz Rozdział 6).

Jeżeli Model znajdzie się pod wzornikiem broni Pośredniego Rażenia lub pod wzornikiem Nadnaturalnej Mocy również pośredniego rażenia może spróbować Ucieczki za Zastonę. Udanе wykorzystanie Czekanii na tą Akcję sprawi, że Model będzie mógł się poruszyć o swoją wartość MV-1. Może też zdecydować się na pełny ruch o całą wartość MV, uznaje się wtedy, że Model rzucił się aby uniknąć eksplozji należy go położyć w pozycji Przewrócony. Jeżeli Model w wyniku takiego ruchu znalazł się poza wzornikiem broni nie ma ona na niego efektu.

8. Walka Wręcz.

8.1 - Walka Wręcz i Modele.

Model znajduje się w Walce Wręcz (z ang. Close Combat będziemy używać skrótu CC) wtedy, gdy jego podstawka styka się z przynajmniej jedną podstawką modelu wroga.

Należy uwzględnić, że niektóre figurki mogą mieć dynamiczne pozycje, uniemożliwiające im dostawienie ich do podstawki przeciwnika. W takiej sytuacji wystarczy, że pozostają one w „bliskim kontakcie” ze sobą a gracz odpowiednio zaznacza fakt, że Modele traktują jako zetknięte.

Modele mogą mieć pewne zdolności lub wyposażenie umożliwiające im Atakowanie w walce wręcz na pewien dystans, nie zawsze musi to być bezpośredni kontakt. W takim wypadku Modele nie są traktowane jako Walczące Wręcz. Będąc w Walce Wręcz można wydać akcję na następujące czynności:

Atak w walce wręcz

Odrywanie się

Wydawanie rozkazów

Powstanie

Roztrącanie

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

8.2 Walka Wręcz, a broń

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

Każda broń może zostać wykorzystana do Ataku w Walce Wręcz jeśli w jej profilu w rubryce CC znajduje się jakaś liczba (modyfikator). W przypadku gdy w tym miejscu jest znak kreski (-) to dana broń nie może być użyta do tego rodzaju ataku (wyjątek stanowi Broń Improvizowana).

8.2.1 - Modyfikator Trafienia

W profilu broni w rubryce CC znajduje

Modyfikatory Trafienia są zapisywane 1, 2 lub też -1, -2 itp.

Modyfikator odpowiednio modyfikuje cechę CC zanim zostanie wykonany rzut.

8.2.2 - Modyfikator Wielokrotnego Trafienia

Modyfikator ten daje szansę na wielokrotne trafienie celu.

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

Należy pamiętać, że mimo iż wykonuje się kilka testów jest to nadal jedna akcja (nie można jej przerwać z Czekania).

Model z bronią z Modyfikatorem Wielokrotnego trafienia może dowolnie rozdzielać swoje ataki w Walce Wręcz, cały czas pamiętając o zasadach opisanych w rozdziale 8.4.

8.2.3 Obrażenia broni

Obrażenia broni są podane w profilu broni w rubryce DM. Po udanym trafieniu podczas Ataku w walce wręcz, model będzie musiał wykonać test pancerza aby zobaczyć czy cios przebił ochronę żołnierza (patrz rozdział 8.5).

jModyfikator obrażeń

Niektóre bronie użyte do Ataku w walce wręcz mogą powodować poważne uszkodzenia celu.

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

8.3 - Szarża

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

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

W wyniku szarży można dotknąć tylko jednego wrogiego modelu. Jeśli w walce wręcz z danym modelem jest już kilka przyjaznych modeli to można je przesunąć tak by umożliwić dostawienie kolejnego, jeśli oczywiście jest to fizycznie możliwe. Może się zdarzyć też tak, że Model nie będzie miał wroga w zasięgu ruchu lub nie będzie chciał zetknąć się z nim podstawką ale jego broń do walki wręcz lub zdolności pozwolą mu sięgnąć przeciwnika. W takim wypadku również można zadeklarować Szarżę, należy ją wykonać po najkrótszej możliwej linii łączącej model szarżujący i cel ataku. Atak wykonuje się bez modyfikatorów za szarżę, a modele nie są traktowane jako walczące wręcz.

Deklarując Szarżę należy mieć tylko odpowiedni zasięg i LOS do przeciwnika nie jest wymagane by mieć go w Polu Ostrzału czy z Przodu Modelu.

Szarżując nadal obowiązuje nas Priorytet Celu – należy szarżować na najbliższy wrogi model nie zajęty walką wręcz (patrz rozdział 2.4).

Szarżę mogą wykonywać jedynie modele będące w pozycji Stojącej, nie można szarżować będąc w Pozycji Strzeleckiej. Po zadeklarowaniu Szarży, Gracz nie może się z niej wycofać, musi wykonać wszelkie czynności jakie są z nią związane, nie można też w jej trakcie zmieniać celu ataku.

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

Podczas Szarży nie obowiązują ograniczenia opisane w rozdziale 7.1.2.

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

Szarża kończy się wykonaniem ataku w CC, podczas którego atakujący ma przewagę nad przeciwnikiem wynikającą z rozpędu i zaskoczenia.

Wszystkie ataki z Szarży (bez względu czym są przeprowadzane) otrzymują bonus +1 do CC i +1 do DM. Jeśli dany model ma więcej jak jeden atak na akcję to do każdego dodaje modyfikator za Szarżę.

Przykład: *Samotna Etoiles Mortant (MV 4) Atakuje oddział Nekromutantów. Poświęca pierwszą akcję i deklaruje Szarżę. Jako cel ataku wybiera najbliższego wroga, który jest oddalony o 3cale. Wykonuje Ruch tak by znaleźć się w bezpośrednim kontakcie z przeciwnikiem, dotyka jego (i tylko jego) podstawki. Po zetknięciu się podstawkami wykonuje Atak. Jest ona uzbrojona w dwa rodzaje broni – miecz i pistolet. Ma ona zdolność, która umożliwia jej wykonanie dwóch ataków zamiast jednego i w obu uwzględnia modyfikator za Szarżę. Pierwszy atak wykonuje mieczem, a drugi pistoletem – w obu uwzględnia modyfikator +1/+1 za szarżę. Załóżmy, że zabiła wroga i teraz za drugą akcję Szarżuje na kolejnego Nekromutanta. Tym razem nie udało jej się powalić przeciwnika. Została jej już tylko*

jedna akcja, więc wykonuje już tylko Atak (w jej przypadku jest to dwukrotny atak) jednak nie dostaje już żadnych modyfikatorów za Szarżę bo znajduje się w walce wręcz (nie szarżuje).

Przykład 2: Walkiria (MV 4) wyposażona jest we włóczę, która umożliwia jej zaatakowanie przeciwnika oddalonego od niej o jeden cal. Najbliższy model wroga- Karnofag znajduje się 5 cali przed nią, może więc zadeklarować Szarżę ponieważ jej MV i zasięg broni pozwalają sięgnąć wroga. Walkiria wykonuje pełny Ruch po najkrótszej linii w kierunku Karnofaga tak by znaleźć się od niego w odległości jednego cala. Na końcu ruchu wykonuje atak włóczę ale bez modyfikatorów za Szarżę bo nie styka się podstawką z wrogiem. Karnofag przetrzymał uderzenie. Walkiria za drugą akcję deklaruje Szarżę lecz tym razem rusza się tak by dotknąć podstawki wroga. Na końcu ruchu wykonuje Atak uwzględniając już modyfikatory za Szarżę. Karnofag pada martwy. Walkirii pozostała ostatnia Akcja. Najbliższy przeciwnik znajduje się o 2 cale od niej. Wojownicza bez namysłu deklaruje kolejną Szarżę. Jednak nie chce zetknąć się z przeciwnikiem podstawką więc rusza się tylko o 1cal i wykonuje atak włóczę nie otrzymując modyfikatorów za Szarżę.

8.4 - Atak w walce wręcz.

Atak można wykonać będąc w Walce Wręcz lub mając wrogi model w zasięgu ataku. Jeśli nie jest napisane inaczej to zasięg ataku każdego modelu to kontakt bezpośredni z wrogiem (stykanie się podstawkami). Niektóre modele mają zdolności i/lub broń, które zwiększają im zasięg ataku o określoną odległość.

Model poświęcając jedną Akcję może wykonać Atak w walce wręcz (będziemy używać skrótu – Atak CC). Do tego celu używa się cechy CC. Gracz deklaruje, jaką bronią Model będzie walczył. Musi wybrać tylko jedną broń, nawet jeśli posiada ich więcej.

Jeśli model znajduje się w Walce Wręcz to zobowiązany jest do atakowania modeli, które są z nim związane walką (wybór i kolejność jest dowolna jeśli jest kilka takich modeli)

W przypadku gdy model nie znajduje się w Walce Wręcz, cel Ataku należy wybrać zgodnie z Priorytetem Celu.

Następnie wykonuje się Test Trafienia. Gracz musi uzyskać wynik nie wyższy niż zmodyfikowana Cecha CC atakującego Modelu.

Modyfikatory w szczególności będą wynikać z użytej broni, z Szarży, ale też ze Specjalnych Zdolności posiadanych przez walczące Modele itd...

Przykład: Ronin wykonuje atak w CC. Jego cecha CC wynosi 8. Gracz zadeklarował, że jego Model użyje do walki Katany, która posiada w CC modyfikator +2. Oznacza to, że aby trafić gracz będzie musiał wyrzucić 10 lub mniej.

Absolutny Sukces

Jeśli w czasie ataku na wrogi model, wyrzucimy 1 na K20, wtedy otrzymujemy bonus w postaci +4 do obrażeń zadanych w tym ataku.

Absolutna Porażka

Jeśli w czasie ataku wyrzucimy na K20 wynik 20 wtedy nie dość, że model nie trafił celu to na dodatek następny atak jaki przeprowadzi w tej turze, otrzyma ujemny modyfikator -4 do CC (walki wręcz).

8.5 - Obrażenia w CC.

Jeżeli Model trafi zada przeciwnikowi obrażenia – DM z ang. damage. W CC obrażenia opierają się głównie na Sile (ST) każdego Modelu. Zależy to jednak także od broni, jakiej Model ten używa. DM broni białej będą bazowały właśnie na sile Modelu. DM broni palnej będą zależały zaś wyłącznie od statystyki tej broni (wyjątek stanowi Broń Improvizowana). Nawet najmocniejsze pociągnięcie za spust nie spowoduje, że pocisk zada większe obrażenia.

Trafiony przeciwnik będzie musiał przeprowadzić Test Pancerza (Test AR z ang. armor). Od wartości cechy AR odejmuje się DM zadane przez atakującego. Wynik wyższy od wymaganego będzie oznaczał, że trafiony Model odniósł ranę.

Przykład: Gracz kontrolujący wspomnianego już Ronina wyrzucił na kostce 9. Oznacza to, że trafił. W ataku używał Katany, obrażenia jakie zadał wynoszą więc ST Modelu + 5. ST Samuraja wynosi 5. Stąd DMG=10 (5+5). Walczył z Szaserem (Chasseur) Cybertronicu. Teraz gracz Kontrolujący Szasera będzie musiał przeprowadzić Test Pancerza, aby sprawdzić czy jego Model odniósł ranę.

AR Szasera = 19. DMG = 10 stąd 19-10=9. Oznacza to, że gracz będzie musiał wyrzucić 9 lub mniej. Inaczej jego żołnierz odniesie ranę (WD). Dla Szasera oznaczałoby to śmierć posiada bowiem tylko 1 WD.

8.6- Czekanie, a reagowanie na Szarżę.

Modele, które mają Czekanie mogą reagować na zadeklarowaną Szarżę przeciwnika. Powinno mieć to następujący przebieg. Gracz deklaruje Szarżę swojego Modelu, wybiera cel ataku i ustala linię ruchu (najkrótsza możliwa).

Podczas tego ruchu przeciwnik może w dowolnym momencie zadeklarować wykorzystanie zarezerwowanej akcji na dowolną, dozwoloną czynność. Nie można przerwać Szarży jeśli model szarżujący zadeklaruje atak, wtedy należy poczekać aż wszystkie testy związane z atakiem zostaną rozstrzygnięte.

Poniżej opisane są trzy specyficzne rodzaje reakcji, które można wykonać tylko z Czekania i tylko jako reakcję na Szarżę wroga.

8.6.1 Kontr-szarża

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

Jeżeli celem szarży jest inny Model wtedy konieczny jest Test LD, aby przyjąć mu z odsieczą i przeprowadzić Kontr-szarżę z Czekania. W takim wypadku obowiązują wszystkie zasady dotyczące Szarży (patrz rozdział 8.2)

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

Kontr-szarżę można zadeklarować tylko wtedy gdy wrogi szarżujący model będzie w Priorytecie Celu (w dowolnym momencie jego ruchu).

Linia Szarży wrogiego Modelu musi też być w zasięgu ruchu i/lub ataku naszego Modelu. Gracz, który kontroluje model kontr-szarżujący decyduje w którym momencie przerwie linię ruchu Szarżującego. Model Szarżujący musi się tam zatrzymać. Jeśli Modele nie dysponują wydłużonym zasięgiem ataku to stykamy je podstawkami w miejscu „przechwycenia”. Tak jak poprzednio oba Modele wykonują jednocześnie atak w CC korzystając z modyfikatorów za Szarżę.

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

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

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

Przykład1: Karnofag deklaruje Szarżę na Tygrysięgo Smoka, który jest uzbrojony we włócznię (może atakować wroga oddalonego o 1cał). Gracz kierujący Tygrysim Smokiem deklaruje kontrszarżę. Zaznacza, że zada cios gdy Karnofag będzie o 1 cał przed nim. Tygrysi smok wykonuje test trafienia (bez modyfikatora za Szarżę) ale chybia. Karnofag kontynuuje swój ruch, aż sięga podstawki Tygrysięgo Smoka co pozwala mu na zadanie ciosu.

Przykład 2: Tym razem Karnofag Szarżuje na Ashigaru. Stojący obok Tygrysi Smok sprawdza czy ma w zasięgu ataku linię szarży Karnofaga. Okazuje się, że jest w stanie „przechwycić” szarżującego. Przeprowadza test na LD by sprawdzić czy będzie mógł skorzystać z Czekania. Udało mu się, więc deklaruje Kontrszarżę. Wybiera punkt na linii ruchu Karnofaga, przeciwnik musi się tam zatrzymać. Tygrysi Smok nie chce jednak dać szansy poczwarze aby go trafiła dlatego kończy ruch o 1 cał obok Karnofaga nie przecinając jego linii szarży i zadaje cios włócznią na odległość. Karnofagowi sprzyja szczęście i zdaje test Pancerza, więc kontynuuje Szarżę na pierwotny cel, czyli na Ashigaru.

8.6.2 Garda

Jeżeli nasz Model jest celem Szarży może wykorzystać Czekanie bez konieczności testowania LD na wykonanie Grady. Pozwoli mu to przyjąć pozycję obronną w wyniku czego, oba Modele jednocześnie wykonają atak w CC ale, żaden z nich nie odniesie korzyści wynikających z Szarży. Model wykonujący Gardę stoi w miejscu.

Tak jak w przypadku Kontrszarży, model z większym zasięgiem ataku wykonuje atak jako pierwszy.

8.6.3 Ucieczka

Czasem przeciwnik jest zbyt potężny, aby stawić mu czoła. Model będący celem Szarży może bez konieczności testowania LD wykorzystać czekanie na Ucieczkę. Może to zrobić w momencie gdy szarżujący Model miałby wykonać atak. Pozwoli mu to odsunąć się na odległość równą jego Cesze MV od przeciwnika. Ten ruch Model zakończy jednak zwrócony plecami do przeciwnika. Model atakujący może kontynuować szarżę lecz jeśli nie uda mu się dopaść wroga to akcja ta jest zmarnowana. W czasie takiego „pościgu” model atakujący musi mieć fizyczną możliwość poruszania się w kierunku Uciekającego, jeśli takowej nie ma (bo na drodze stoją inne wrogie modele) to musi się zatrzymać. Jeżeli dzięki temu Uciekający model oddalił się poza zasięg Szarży przeciwnika oznacza to, że jej uniknął. W innym przypadku zostanie zaatakowany. Nawet jeżeli przeżyje będzie musiał wykonać test LD z ujemnym modyfikatorem -6. Jeżeli Test się nie powiedzie Model ten Spanikuje. Jeżeli Model, który Uciekł zostanie zabity w tym i tylko w tym ataku to oddział, do którego należał będzie zmuszony do dokonania Testu Morale z dodatkowym modyfikatorem -6 do LD.

8.7 Oderwanie się z CC:

Aby oderwać się z Walki Wręcz Model musi poświęcić jedną Akcję.

Gracze wykonują Rzut Przeciwstawny.

Gracze dodają do wyniku rzutu wartość cechy CC oraz wartość cechy ST swojego Modelu. Jeżeli Odrywający się Model styka się z kilkoma wrogimi Modelami naraz to przeciwnik wybiera jeden model którego cechy będzie porównywał i dodaje do swojego rzutu +1 za każdy dodatkowy Model.

Modele mniejsze dodają +1 do wyniku rzutu za każdy punkt różnicy w SZ walczących.

Jeśli model odrywający się ma wyższy wynik od oponenta to może się Oderwać, jeśli natomiast osiągnął niższy rezultat to akcja jest zmarnowana i musi pozostać w Walce Wręcz. W przypadku remisu całą procedurę należy powtórzyć. Model za kolejną akcję może nadal próbować Oderwać się.

Jeżeli akcja powiedzie się to Model odrywający się może jeszcze w tej samej akcji wykonać Ruch (używając cechy MV) tak aby nie dotykać już podstawek modeli wroga. Obowiązują wszelkie ograniczenia dotyczące Ruchu. W czasie tego ruchu Model nie może wykonywać, żadnych innych czynności (strzał w ruchu, atak itp.).

W przypadku gdy Model nie ma możliwości fizycznego poruszenia się (bo na przykład został przyparty do muru i nie może przesunąć modelu tak by nie dotykać podstawek wroga) to nie może wykonać akcji Oderwanie się, musi pozostać w Walce Wręcz.

Przykład: Atylla (CC-9 i ST-10) walczący wręcz z Hatamoto (CC-10 i ST-6) postanowił wycofać się z pojedynku. Na każdą próbę oderwania się Atylla musi poświęcić jedną akcję. Gracze wykonują rzuty przeciwstawne. Dla Atylli wypadło 6, a dla Hatamoto 11. Następnie do wyników rzutów każdy z graczy dodaje statystyki CC i ST własnych modeli. Atylla uzyskał 25 (6+9+10 = 25), a Hatamoto 27 (11+10+6 = 27). Wynik Gracza kierującego Hatamoto jest wyższy dlatego Atylla traci pierwszą akcję i nie może się oderwać z walki, jednak za następną akcję może powtórzyć procedurę.

8.8 - Wielu Atakujących.

Walka wręcz niekoniecznie oznacza pojedynek jeden na jeden. Czasem przewaga liczebna to jedyna szansa na zapewnienie sobie sukcesu. Model podczas Ataku otrzymuje bonus +1 do trafienia za każdy inny przyjazny Model walczący wręcz z tym samym przeciwnikiem. Jednak maksymalny bonus za wielu atakujących wynosi +3.

Przykład: Samuraj Ronin atakuje Razydę. Teraz z pomocą przychodzi mu drugi Samuraj, który otrzyma bonus +1. Kolejny który zaatakowałby z nimi otrzymałby +2 a każdy następny +3.

Ilość Modeli atakujących jest też ograniczona. Suma wielkości Modeli atakujących nie może być większa niż 4xSZ Modelu atakowanego.

Model o wielkości 2 może być atakowany przez Modele, których suma SZ wynosi maksymalnie 8. Np. cztery modele wielkości 2. Albo 2 modele wielkości 3 i jeden wielkości 2.

8.9 - Rola Terenu w Walce Wręcz.

Czasem do walki wręcz może dojść nad przeszkodami. Nie jest ona jednak wtedy tak skuteczna:

- Model może walczyć, jeśli przeszkoda terenowa nie jest większa niż połowa SZ Modelu i nie szersza niż 1 cał.

- W tym wypadku modele, które wymagają bezpośredniego kontaktu z wrogiem mogą wykonywać ataki nie dotykając podstawki wroga.

- Jeśli model chce zaszarżować na wroga stojącego za przeszkodą to musi go mieć w swoim polu widzenia (LOS) oraz zasięgu ruchu i/lub ataku. Nie jest wymagane aby podstawki się

zetknęły, należy model postawić tak by był on naprzeciwko wroga. -Modele nie otrzymują żadnych premii do CC za szarżę. -Modele takie nie są traktowane jakby były związane Walką Wręcz. Nie muszą, więc wykonywać testu na oderwanie się.

8.10 – Broń Improvizowana

Każdą broń z grupy Flechette, Assault Rifles, Sniper Rifles, LMG, HMG, Autocannons możemy wykorzystać w Walce Wręcz w dwojaki sposób. Jeśli dana broń ma statystykę CC to możemy próbować strzelić nią we wroga znajdującego się w bezpośrednim kontakcie. Używamy wtedy modyfikatora broni w CC oraz DM broni.

Jeżeli natomiast broń z wymienionych grup nie posiada statystyki CC lub gracz tak zdecyduje to model może ją wykorzystać jako Broń Improvizowaną. W takim wypadku używa on swojej cechy CC z karnym modyfikatorem -2 do testu trafienia, a obrażenia są równe Sile takiego modelu.

9 – Walka Strzelecka

Walka Modeli, na odległość przy pomocy broni strzeleckiej nazywamy Strzelaniem.

9.1 - Warunki Strzału

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

- Strzelający musi widzieć cel (mieć go w Polu Widzenia - LOS) chyba, że prowadzi Ostrzał Pośredni.
- Strzelający musi mieć cel w zasięgu swojej broni.
- Jeśli nie jest napisane inaczej można wystrzelić tylko do wroga będącego w Priorytecie Celu.
- Cel musi się znajdować w Polu Ostrzału strzelającego. Jeżeli cel znajduje się poza Polem Ostrzału strzelający musi poświęcić akcję na wykonanie obrotu tak, aby cel znalazł się w Polu Ostrzału i dopiero potem wystrzelić.
- Muszą zostać spełnione warunki strzelania między własnymi modelami (patrz 9.10).

9.2 – Walka strzelecka, a broń

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

Poniżej opisane zostaną cechy, które mają znaczenie przy prowadzeniu Walki Strzeleckiej.

9.2.1 Zasięg Broni

Od zasięgu zależy, jak efektywna jest broń. Niektóre bronie są bezużyteczne na danych zasięgach, co będzie oznaczone kreską (-) przy statystykach broni dla danego zasięgu. Wszystkie zasięgi, prócz pierwszego Walka Wręcz (CC) będą miały zastosowanie przy strzelaniu. Zasięgi wpływają na Modyfikatory broni. Wyróżniamy pięć zasięgów używanych przy Walce Strzeleckiej:

Zasięg Bezpośredni (PB)

Charakteryzuje efektywność broni do 6 cali.

Zasięg Bliski (SR)

Charakteryzuje efektywność broni powyżej 6 do 12 cali.

Zasięg Średni (MR)

Charakteryzuje efektywność broni powyżej 12 do 24 cali.

Zasięg Daleki (LR)

Charakteryzuje efektywność broni powyżej 24 do 36 cali.

Zasięg Ekstremalny (ER)

Charakteryzuje efektywność broni powyżej 36 cali.

9.2.1 - Modyfikator Trafienia

Niektóre bronie są bardziej celne lub mniej, zwiększając lub zmniejszając szansę na trafienie modelu.

Modyfikatory Trafienia są zapisywane 1, 2 lub też -1, -2 itp.

Modyfikator odpowiednio modyfikuje RC zanim zostanie wykonany rzut.

9.2.2 - Modyfikator Wielokrotnego Trafienia

Niektóre bronie mają modyfikator umożliwiający wielokrotne trafienie celu lub strzał do kilku celów naraz. Modyfikator ten daje szansę na wielokrotne trafienie celu. Na przykład, zwykły pistolet jest dobrą bronią na bliski zasięg ale pistolet maszynowy jest zdecydowanie lepszy, nie będąc wprawdzie celniejszym ale pozwala na wystrzelenie kilku pocisków w szybkiej serii za jednym pociągnięciem cyngla. Modyfikator Wielokrotnego Trafienia jest zapisywany jako (x2) i umieszczony jest obok Modyfikatora Trafienia w charakterystyce broni. Za każdą akcję wydaną na Strzał z takiej broni użytkownik wykonuje ilość testów Trafienia równą temu właśnie modyfikatorowi. Będzie więc rzucał dwukrotnie w przypadku modyfikatora (x2), a trzykrotnie w przypadku (x3). Należy pamiętać, że mimo iż wykonuje się kilka testów jest to nadal jedna akcja (nie można jej przerwać z Czekania).

Przenoszenie Ognia

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

Nie można jednak przenieść ognia na model:

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

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

Przykład: Specjalista Akolitów z Ciężkim Karabinem Maszynowym zamierza wypruć serię ze swojej zabójczej broni w kierunku wroga. Oddział Roninów podszedł niesłyszalnie blisko pierwszy model znajduje się, na Zasięgu Bezpośrednim (PB). Na tym zasięgu broń Akolity ma modyfikator 4(x3) co oznacza, że Akolita za jedną akcję odda 3 strzały i do każdego testu RC doda 4. Nie zastanawia się więc i naciska spust. Udało mu się powalić pierwszego wroga. Okazuje się jednak, że kolejny Ronin jest już na zasięgu Bliskim (SR), gdzie broń Akolity nie jest już tak zabójcza, modyfikatory wynoszą 2(x2). Akolita musi wybrać nowy modyfikator strzału czyli 2 i mniejszy Modyfikator Wielokrotnego trafienia czyli (x2). Oddał już jeden strzał więc pozostał mu jeszcze jeden (zgodnie z nowym modyfikatorem). Akolita zakończył pierwszą akcję. W drugiej postanawia jeszcze raz zasypać wroga gradem kul. Pierwszy Ronin ciągle znajduje się na zasięgu Bliskim (SR), czyli Akolita uzyska modyfikator 2(x2). W pierwszym strzale udaje mu się powalić wroga ale znowu okazuje się, że kolejny Ronin jest już na innym zasięgu, tym razem na Średnim (MR). Akolita na tym zasięgu ma modyfikator -1, nie ma już modyfikatora Wielokrotnego trafienia więc nie może przenieść ognia i musi zakończyć akcję. Za trzecią akcję Akolita postanawia wystrzelić do wroga który jest na Zasięgu Średnim. Tym razem strzela tylko raz na akcję i z dodatkowym ujemnym modyfikatorem -1.

Przykład 2: Robot bojowy klasy Eradicator uzbrojony w zamontowany Ciężki Karabin Maszynowy chce wystrzelić do Nekromutanta znajdującego się na zasięgu Bezpośrednim (PB). Modyfikator jego broni wynosi 0(x2) co oznacza, że wystrzeli dwa razy na akcję ale nie uzyska żadnego bonusu do testu RC. Mimo to udaje mu się powalić Nekromutanta w pierwszym strzale. Kolejny wrogi model znajduje się innym zasięgu – Bliskim (SR). Na zasięgu SR Eradicator strzela najlepiej, jego modyfikator to 2(x3). Gracz porównuje zasięgi PB i SR i wybiera większy modyfikator Trafienia czyli 2 i mniejszy modyfikator Wielokrotnego Trafienia czyli nadal (x2), choć na nowym zasięgu miałby (x3). Dopiero w drugiej akcji Eradicator rozwija pełnię swoich możliwości i szatkuje wroga.

9.2.3 Obrażenia broni

Obrażenia broni (DM) są stałe niezależnie od zasięgu. Po udanym trafieniu z broni strzeleckiej, model będzie musiał wykonać test pancerza aby zobaczyć czy kula przebiła ochronę żołnierza (patrz rozdział 9.3).

Modyfikator obrażeń

Bronie z Modyfikatorem Obrażeń mogą zadawać więcej ran niż zwykle. Modyfikator Obrażeń pokazuje, ile maksymalnie punktów WD może utracić cel w wyniku jednego trafienia. Modyfikatory obrażeń są zapisywane jako (x2), (x3) itp. Przy obrażeniach (DM) broni. Strzelający wykonuje jeden test Trafienia, a jeśli się on powiedzie, broniący musi wykonać jeden test Pancerza za każdy modyfikator. Dwa testy Pancerza są wymagane po trafieniu bronią z Modyfikatorem Obrażeń (x2), a trzy z modyfikatorem (x3). Obrażenia zadawane przez broń pozostają takie same, ale model traci jeden punkt Żywołności (WD) za każdy nieudany test Pancerza.

Przykład: Pretoriański Behemot (WD 8 i AR 24) został trafiony pociskiem z Rakietnicy (DM 13(x2)). Behemot musi wykonać dwa testy Pancerza (AR). Oba testy zda gdy wyrzuci nie więcej jak 11 (AR pomniejszone o DM broni). Za każdy niezany test traci jeden punkt Żywołności (WD)

9.3 - Strzał.

Przed zadeklarowaniem Strzału model wybiera broń, z której będzie korzystał w danej akcji. Model musi zdecydować się tylko na jedną, nawet jeśli ma ich więcej.

Poświęcając jedną Akcję Model może oddać strzał z wybranej broni strzeleckiej.

Należy następnie przeprowadzić test Trafienia. Sukces wymaga wyrzucenia na K20 nie więcej niż zmodyfikowana cecha RC Modelu strzelającego.

Absolutny Sukces: Jeżeli przy teście wyrzuciliśmy 1 to obrażenia zadawane przez broń będą zwiększone o +4.

Absolutna Porażka: Jeżeli wyrzuciliśmy 20 to następny strzał tego Modelu w jego aktywacji odniesie karę -4 do RC.

Przykład: Szturmowiec uzbrojony w pistolet maszynowy strzela na zasięgu PB. Jego broń pozwala mu dwukrotnie wystrzelić na akcję. Wydaje pierwszą akcję na Strzał ale niestety wypadło 20 i kolejny test będzie obciążony modyfikatorem -4. W drugiej akcji Szturmowiec znowu pociąga za spust. Pierwszy strzał odbył się normalnie lecz przy drugim teście znowu wypadło 20. Niezrażony niczym Szturmowiec w trzeciej akcji oddaje kolejną serię. Przy pierwszym strzale musi uwzględnić -4 do RC. Przy drugim znowu wypadło mu 20 lecz tym razem obejdzie się bez dalszych konsekwencji bo Szturmowiec kończy swoją aktywację i w następnej Turze nie będzie cierpieć żadnych kar.

Udane trafienie oznacza, że cel będzie musiał przeprowadzić test pancerza. Aby nie odnieść rany. Będzie musiał wyrzucić na K20 wynik równy bądź mniejszy od jego Cechy AR pomniejszonej o Obrażenia (DM) broni, którą został trafiony.

Przykład: Złoty Lew Imperialu ma AR=20. Otrzymał trafienie z pistoletu, który zadaje DAM=9. Złoty Lew potrzebuje, więc wyniku 11 lub mniej (AR 20 – 9 DAM = 11) aby uchronić się przed raną.

9.4 – Modyfikatory przy Strzale

Nawet, jeżeli mamy LOS do przeciwnika nie oznacza to, że będziemy mogli oddać czysty strzał. Pewne czynniki mogą, bowiem zapewnić przeciwnikowi różne stopnie ochrony. Modyfikatory przy strzelaniu mogą pochodzić z różnych źródeł i zostały podzielone na trzy podstawowe grupy:

1) **OSŁONA:** poziom 1-3

2) **DYM :** poziom 1-6

3) **SPECJALNE:** Zdolności specjalne, uzbrojenie, ekwipunek, warunki środowiskowe, wielkość modelu, Celowanie, Moce etc.

1)Osłony

Modele na polu bitwy starają się wykorzystać jak najlepiej elementy terenu po to by zminimalizować szansę trafienia przez wroga. Również ich pozycja może zapewnić pewien stopień osłony. Zmniejszenie ryzyka trafienia przy wykorzystaniu terenu będziemy nazywać Osłoną. Wyróżniamy trzy poziomy Osłony.

poziom 1: jeżeli Model nie jest bezpośrednio przy elemencie terenu zasłaniającym go przynajmniej w połowie przed strzelającym, i jest nie dalej niż 4 cale od takiego terenu to strzały do modelu będą z modyfikatorem -1 do RC.

poziom 2: jeżeli Model znajduje się w bezpośrednim kontakcie z elementem terenu, zasłaniającym go przynajmniej w połowie przed strzelającym i jeżeli teren, za którym stoi nie jest na tyle solidny by zatrzymać kule (krzaki, drewniane płoty) to Modele strzelające do niego otrzymują karę -2 do RC.

poziom 3: jak wyżej z tą różnicą, że jeżeli przeszkoda terenowa jest na tyle solidna by zatrzymać kule (murki, solidne drzewa) wtedy kara wynosi -3 do RC.

Osłonę można również uzyskać w inny sposób niż zostało to opisane powyżej, będzie to podane przy konkretnej czynności, np. Pozycja Strzelecka daje Osłonę 2.

Osłony nigdy nie mogą się ze sobą kumulować, zawsze wybieramy najwyższą z nich.

Zwiększanie poziomu Osłony

Jeżeli Model znajduje się dalej niż 4 cale od terenu, który normalnie zapewniałby mu Osłonę 1, ale linia strzału przebiega przez kilka takich przeszkód terenowych to uzyskuje on pewne bonusy. Ignorujemy tylko pierwszą taką przysłonę. Każda następna podniesie poziom trudności trafienia Modelu.

-Linia strzału przebiega przez jeden taki teren – brak modyfikatora dla strzelającego.

-Linia strzału przebiega przez dwa takie tereny – Model uzyskuje Osłonę 1 (-1 RC).

-Linia przebiega przez 3 - Model uzyskuje Osłonę 2 (-2 RC).

-Linia przebiega przez 4 i więcej takich terenów – Model uzyskuje Osłonę 3 (-3 RC).

Przykład: Nekromutant widzi Lekkiego Piechura Bractwa. Linia strzału przebiega nad beczkami i przez okno. Obie z tych przeszkód dałyby Osłonę Piechurowi, znajduje się on jednak dalej niż 4 cale od każdej z nich. Ponieważ są aż dwie uznajemy jednak, że uzyskał Osłonę 1. Nekromutant będzie strzelał z modyfikatorem -1 RC. Gdyby na linii strzału znalazł się jeszcze jakiś murek, wtedy piechur otrzymałby Osłonę 2 (Nekromutant strzelałby z -2 do RC). Gdyby zdarzył się jeszcze jakiś krzak wówczas żołnierz Bractwa byłby tak trudny do do trafienia, że miałby Osłonę 3 (-3 RC). trafienia, że miałby Osłonę 3 (-3 RC).

2)Dym

Na polu bitwy żołnierze często stosują granaty dymne, które mają ułatwić im podchodzenie pod wroga. Poziom dymu może mieć różną wartość, waha się od 1 do 6. Dym nigdy nie może kumulować się, zawsze wybieramy najwyższy poziom.

3)Specjalne

W tej kategorii zostały zawarte wszystkie inne modyfikatory, które nie są Osloną i Dymem. W przeciwieństwie do wyżej wymienionych, modyfikatory z tej grupy mogą się kumulować.

Modyfikatory z różnych grup są kumulatywne, np. Oslona 2 będzie się kumulowała z Dymem 3, Zdolności Specjalne, ekwipunek itd. będą kumulowały się z Dymem.

Przykład: Huzar (RC 8) chce wystrzelić do modelu mającego Oslonę 2. Założmy że cel znajduje się na zasięgu Dalekim co owocuje kolejnym modyfikatorem, tym razem za broń -2 do RC. Linia strzału przebiega przez dwa różne wzorniki dymu, pierwszy jest o poziomie 2, a drugi ma poziom 3. Wybieramy więc większy z nich, czyli Dym 3. Podsumujemy: -2 (osłona), -3 (dym), -2(broń). Zatem ostateczny modyfikator to (-7). Efektywne RC Huzara spadło do 1, bardzo ciężko będzie mu trafić.

9.7 - Modele a teren

Ponieważ większość Modeli ma dynamiczne pozy, określenie tego czy z za osłony widać 40% czy 60% Modelu jest wysoce uznaniowe i względne. Proponujemy, dlatego aby gracze przed rozgrywką uzgodnili, jakie przeszkody będą dawały Oslonę Modelom, jakiej Wielkości. Np. murek dający osłonę Modelom o SZ=2. Wtedy nie dojdzie do konfliktu czy dany Model widać więcej czy mniej niż 50% z za takiej osłony. Nie wszystkie Modele wielkości 2 mają takie same pozy i mogłoby się zdarzyć, że gracze uznali by, iż sierżant danego oddziału nie jest za osłoną, podczas gdy specjalista już tak. Nie ma to wiele wspólnego z ideą gry i zdrowym rozsądkiem. Dotyczy to oczywiście przeszkód poziomych. Przy wysokich przeszkodach pionowych (krawędź wysokiego budynku) nie ma takiego problemu. Gracz może ustawić tak model, aby było go widać mniej niż 50%.

Uznajemy, że Model korzysta w najlepszy możliwy sposób z przeszkód terenowych. Dlatego nie jest tak ważna poza, w jakiej jest wykonany dany Model, ale raczej wielkość przeszkody, za jaką się znajduje i czy innym Modelom jego wielkości dałaby ona Oslonę.

Dobrym zwyczajem jest informowanie przeciwnika po ruchu czy nasz Model znalazł się za jakąś osłoną względem Modeli wroga. Wtedy gracze mogą uzgodnić czy faktycznie tak jest a gracz, który się poruszył ewentualnie skorygować nieco swoje posunięcie. Jeżeli gracze przed grą nie ustalili, jakiej wielkości Modelom daje Oslonę dana przeszkoda a dodatkowo gracz, który się do niej poruszył nie uprzedził przeciwnika, że traktuje swoje Modele za nią jako "za Osloną" wtedy podczas strzelania może dojść do różnicy zdań. Wówczas bywa już za późno na ustalenia i przy sytuacjach wątpliwych jedynym rozwiązaniem może być Rozjemca.

9.8 - Celowanie.

Model wyposażony w broń strzelecką może poświęcić jedną Akcję na Celowanie. Otrzymuje on wtedy Modyfikator Trafienia +3. Modyfikator przyznawany jest do każdego strzału do jednego celu do końca aktywacji modelu celującego. Gdy jednak Cel zostanie zabity traci ten modyfikator. Należy pamiętać, że modyfikator za Celowanie sumujemy ze wszystkimi innymi modyfikatorami przed wykonaniem testu Trafienia.

Przykład:Huzar (RC 8) postanowił wystrzelić do odległego celu. Gracz podliczył wszystkie modyfikatory i wyszło mu, że jego model uzyskalby przy strzale modyfikator -11. Nawet gdyby przycelował to musiałby wyrzucić 1 przy teście RC, a jak wiadomo żadna cecha i tak nie może spaść poniżej 1, więc byłoby to zupełnie nieopłacalne. Z uwagi na niskie szanse trafienia Huzar będzie szukał lepszej pozycji do oddania strzału.

9.9 - Strzelanie a wielkość.

Jeżeli cel jest, co najmniej o 2 SZ większy, to strzelający otrzymuje +1 do RC. Jeżeli cel jest mniejszy o 2 SZ lub więcej, wtedy strzelający otrzymuje -1 do RC.

Przykład: Krwawy Beret (SZ 2) strzela do Pretoriańskiego Behemota (SZ 6). Behemot jest większy o więcej jak 2 SZ od atakującego dlatego Krwawy Beret zyskuje +1 do RC. Jeśli sytuacja byłaby odwrotna i to Behemot strzelałby do Imperialczyka to wtedy dostawałby modyfikator -1 bo cel jest mniejszy o 4 SZ od atakującego.

9.10 - Strzelanie a Własne Modele.

Żołnierze nawet na polu bitwy obchodzą się z bronią ostrożnie a to, dlatego aby nie postrzelić własnych kolegów. Dlatego Model, aby móc wystrzelić do przeciwnika potrzebuje tak zwanego Calowego Korytarza.

Jeżeli w korytarzu o szerokości jednego cala (Średnica standardowej podstawki) przeciągniętym od strzelającego do celu znajduje się własny Model nie można wystrzelić. Można natomiast wystrzelić nad Modelem w Pozycji Strzeleckiej o wielkości nie większej niż SZ modelu strzelającego oraz nad Modelem, który jest, co najmniej o 2 SZ mniejszy.

9.11 - Strzelanie do Modeli Walczących Wręcz.

Strzelanie do Modeli związanych walką wręcz to rzecz ryzykowana. Walczący poruszają się bowiem bardzo szybko podczas wzajemnej wymiany ciosów i uników. Modele będące celem Strzału oraz wszystkie modele walczące z nim wręcz taktujemy jako jeden cel.

Do modelu będącego w Walce Wręcz możemy strzelić jeśli nie jest całkowicie zasłonięty przez teren lub inne modele będące z nim w Walce Wręcz,

Dla niektórych niewyszkolonych żołnierzy strzelanie do takiego celu jest zbyt trudne. Dlatego też, jeżeli Model z Oddziału Podstawowego oraz Modele pojedyncze i Modele wsparcia o bazowym LD mniejszym niż 12, chce wystrzelić do takiego celu musi przed strzałem zdać test LD. Jeżeli go nie przejdzie akcja jest zmarnowana. Jeśli się natomiast powiedzie to taki Model może za pozostałe akcje strzelać do jednego, wybranego modelu będącego w Walce Wręcz. Aby wybrać kolejny cel będący w walce wręcz należy wykonać następny test. Przy tym teście można korzystać z LD oficera tak samo jak w przypadku testów Morale (patrz rozdział 10)

Modele z Oddziałów Elitarnych i te których bazowa cecha LD wynosi 12 lub więcej nie muszą testować LD przed strzałem.

Nawet jeżeli możemy wystrzelić ryzykujemy trafienie własnego, żołnierza. Jeżeli nasz strzał spudłuje o więcej niż 4 oznacza to, że trafiliśmy własny Model i będziemy musieli przeprowadzić test pancerza. W przypadku gdy z Modelem będącym celem strzału styka się kilka innych Modeli to należy drogą losowania wybrać tego, który zostanie trafiony nieszczęśliwą kulą.

Przykład: Krwawy Beret strzela do Karnofaga, którego dopadli w walce wręcz dwaj Komandosi Wilków. Załóżmy, że aby trafić potrzebuje wyrzucić 10 lub mniej. Gdyby wyrzucił 7 trafiłby wroga. Wynik równy 14 oznaczałoby pudło, a 15 trafienie przyjaznego Modelu. Załóżmy, że wypadło na kostce 18. Nieszczęśliwy strzał trafił jednego z Wilków. Gracz musi wylosować, który z nich będzie ofiarą pudła (może to zrobić w dowolny sposób), a następnie wykonuje zwyczajny test pancerna.

Wielkość Walczących Wręcz, a ryzyko trafienia:

Model związany Walka Wręcz nie może być Celem ataku strzeleckiego gdy jego cecha SZ jest o 2 mniejsza od SZ największego modelu, który z nim walczy.

Przykład: Książęcy Milicjant (SZ=2) walczy wręcz z Razydą (SZ=3) i Behemotem (SZ=6). Trafienie tego Milicjanta jest niemożliwe. Nie można do niego wystrzelić. Gdyby walczył z nim tylko Razyda wtedy można byłoby oddać strzał (ryzykując jednak trafienie potwora).

Model związany Walka Wręcz, którego cecha SZ jest o 2 większa od SZ największego walczącego z nim modelu, może zostać wybrany jako cel ataku Strzeleckiego bez ryzyka trafienia innych modeli i bez konieczności wykonywania testu LD (przez jednostki, które miałyby taki test wykonywać)

Przykład: Jezdny Huzar (SZ=3) walczy wręcz z Dzieckiem Ilian (SZ=1). Jedynym możliwym celem jest Jezdny Huzar, jako że jego SZ jest o 2 większe niż SZ Dziecka Ilian. Nekromutant chce wystrzelić do jeźdźcy ze swojego karabinu szturmowego. Przed Strzałem nie musi testować LD jako, że nie ma ryzyka trafienia własnego modelu.

Może się zdarzyć, że kilka modeli walczących wręcz ma różne wielkości. Jeżeli nasz strzał spudłuje o więcej niż 4 i będziemy musieli wylosować, który z modeli został trafiony to należy pamiętać, że nie losujemy pomiędzy modelami mniejszymi od przeciwnika o 2 SZ lub więcej.

Przykład: Jeżeli Jezdny Huzar (SZ=3) walczący wręcz z Dzieckiem Ilian (SZ=1) i dwoma Templarami (SZ=2) jest celem ataku Strzeleckiego to w przypadku spudłowania przy strzale do niego o więcej niż 4 należałoby wylosować, który z Templarów otrzymałby trafienie. Dziecko Ilian byłoby jednak bezpieczne (SZ=1) i nie brałoby udziału w losowaniu - nie można go przecież trafić.

9.13 Strzał w Ruchu

Niektóre modele mogą wykonać akcję złożoną z dwóch czynności: Strzału i Ruchu. W takim wypadku Strzał oddawany jest zawsze na końcu Ruchu (jest to jedna akcja).

9.14 - Typy Broni

9.14.1 Broń Bezpośredniego Rażenia

Broń Bezpośredniego Rażenia (z ang. Direct) strzela po trajektorii prostej (np. wszelkie pistolety czy karabiny).

9.14.2 Broń Pośredniego Rażenia

Broń Pośredniego Rażenia (z ang. Indirect), strzela pociskami o trajektorii parabolicznej (pociski lecą po łuku).

Takie bronie nie wymagają od strzelającego całowemu korytarza między własnymi Modelami.

Nie uwzględnia się także przy strzelaniu modyfikatorów za Ostronę.

Z broni pośredniego rażenia nie można strzelać do wroga, który znajduje się w pomieszczeniu zamkniętym. Np. cel jest w domu i widać go jedynie przez okno – do takiego celu nie można strzelać z broni pośredniego rażenia gdyż pocisk eksplodowałby na dachu.

Z takiej broni można oddać strzał na ślepo – będzie to dokładnie opisane w rozdziale Wsparcie Ogniove.

Jeżeli na linii strzału znajduje się przeszkoda to Model strzelający i cel muszą być w odległości od tej przeszkody nie mniejszej niż jej wysokość. Jeżeli strzelający jest za blisko wówczas pociski rozbiłyby się na przeszkodzie. Jeżeli cel jest za blisko wtedy jest w ślepej strefie i trajektoria pocisku również uniemożliwia jego trafienie.

9.14.3 Broń ze Wzornikiem Bezpośrednim

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

Do broni używających Bezpośredniego Wzornika stosuje się następujące zasady:

- Używa się wzornika podanego w opisie broni.

- Nie trzeba wykonywać testu Trafienia przy użyciu tych broni – gracz po prostu poświęca akcję na Strzał.

- Muszą zostać spełnione wszystkie warunki oddania Strzału (patrz rozdział 9.3), wyjątkiem od tego jest Całowy Korytarz, który w przypadku Wzorników Bezpośrednich nie jest wymagany,

- Przykładamy wzornik tak by odpowiednią częścią dotykał podstawki modelu strzelającego (w jego polu ostrzału), a następnie tak nakierowujemy wzornik tak by choć część podstawki wrogiego modelu do, którego mamy priorytet celu, znalazła się pod wzornikiem. Oznacza to, że można dowolnie manewrować wzornikiem, jednak należy pamiętać, że w wyniku strzału musi zostać trafiony model do którego mamy Priorytet Celu

- strzelający może umieścić wzornik na modelu znajdującym się powyżej/poniżej niego.

- Trafienie otrzymują wszystkie modele dotknięte i/lub znajdujące się 2 cale nad/pod wzornikiem

- Wyjątkiem od powyższej zasady są bronie posiadające cechę "Cluster Effect: X". X oznacza ile maksymalnie modeli może być trafionych. Przy strzale z takiej broni trafienie otrzymuje tylko X modeli najbliższych strzelającego, które znalazły się pod wzornikiem - Strzelanie do Modelu Walczącego Wręcz odbywa się na zasadach opisanych w rozdziale 9.11, z tą różnicą, że w wyniku strzału zostają trafione wszystkie modele będące w Walce Wręcz z pierwotnym celem (nawet jeśli wzornik ich nie objął)

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

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

9.14.4 Broń ze Wzornikiem Pośrednim

Są to bronie, takie jak granatniki czy wyrzutnie rakiet z pociskami odłamkowymi, których obszar rażenia znajduje się daleko od strzelającego. Pocisk z takich broni zawsze uderza w pobliże celu. Ażeby to odzwierciedlić stosuje się następujące zasady:

- Należy umieścić wzornik na celu.
- Następnie wykonywany jest test Trafienia.
- Jeżeli test się powiedzie to wszystkie modele dotknięte i/lub znajdujące się 2 cale nad/pod wzornikiem otrzymują trafienie. Jeżeli pod wzornikiem znajduje się model w Walce Wręcz to wszystkie modele będące z nim w walce również otrzymują trafienie (nawet jeśli wzornik ich nie objął)
- W przypadku porażki modele znajdujące się pod wzornikiem nadal mogą otrzymać trafienie. Aby zobaczyć czy pocisk wyrządził jakieś szkody należy najpierw określić różnicę między liczbą wyrzuconą na kostce, a liczbą potrzebną do trafienia, następnie od Obrażeń (DM) broni odejmujemy tę różnicę, wynik określa poziom Obrażeń jakie otrzymują modele pod wzornikiem. Jeśli obrażenia są równe lub mniejsze 0, to strzał nie odniósł żadnego efektu.

Przykład: Książęcy Milicjant uzbrojony w granatnik (DM 10) strzela do wroga. Kładzie wzornik na najbliższym modelu a następnie wykonuje test Trafienia. Aby trafić potrzebuje wyrzucić 4 na kostce. Wypada 11. Obliczamy różnicę między wynikiem jaki uzyskał na kostce, a liczbą potrzebną do trafienia: $11 - 4 = 7$. Różnica wynosi 7. Teraz od Obrażeń (DM) broni odejmujemy tę różnicę: $10 - 7 = 3$. Czyli modele pod wzornikiem otrzymują obrażenia równe 3.

Tak jak w przypadku Wzorników Bezpośrednich tak i tutaj różne elementy terenu, które całkowicie zasłaniają żołnierzy chronią ich przed otrzymaniem trafienia.

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

10. Morale

Na polu bitwy żołnierze muszą walczyć nie tylko z wrogiem, ale także stawić czoło własnemu strachowi. Każdy nawet najmniejszy wojownik posiada granicę wytrzymałości, którą przekroczyć łatwo, gdy wokół giną towarzysze broni a potwory wychodzą wprost z czeluści piekieł.

W UWZ stan psychiczny żołnierza będziemy określać jako Morale. Wchodzi ono w grę, czy to w wyniku strat we własnym oddziale czy też ze względu na szczególnie przerażający Model wroga, który znalazł się niebezpiecznie blisko. Najważniejszą cechą przy określaniu Morale będzie Dowodzenie (LD).

10.1 - Testy Morale.

Niektóre wydarzenia na polu bitwy będą wymagały od Modelu bądź całego Oddziału przeprowadzenia testu Morale. Testem morale jest np. Panika czy też próba oddania strzału do przyjaznego modelu. W tych przypadkach będziemy mówić o teście Morale, chociaż jego efekty będą różne w zależności od sytuacji. Test morale można by pod wieloma względami porównać do zwykłego testu LD, jednak ze względu na możliwość korzystania z cechy LD innych modeli oraz większą ilość modyfikatorów nieco się od niego różni. Wszystkie testy opisane w tym dziale są Testami Morale.

10.2 – Test Paniki.

Jest to rodzaj testu Morale – oznacza to, że stosujemy do niego wszystkie modyfikatory jakie dotyczą testów Morale.

10.2.1 - Panika a Oddziały

Kiedy Oddział straci połowę Modeli wchodzących w jego skład na początku gry, musi wykonać test Paniki (dołączeni do oddziału w trakcie gry oficerowie nie liczą się do tego limitu). Porażka oznacza, że niektóre bądź wszystkie modele z oddziału spanikowały i należy zaznaczyć to odpowiednim znacznikiem.

Test wykonujemy na koniec Aktywacji Jednostki, podczas której doszło do strat. Od tego momentu, za każdym razem, gdy Oddział poniesie dalsze straty, będzie musiał wykonywać test Paniki na koniec Aktywacji Jednostki, podczas której do nich doszło.

Przykład: Oddział Milicji liczący na początku bitwy 8 modeli stracił do tej pory 2 modele. Przeciwnik aktywował oddział Ciężkiej Piechoty i zabił jeszcze dwóch Milicjantów. Na koniec aktywacji Ciężkiej Piechoty Gracz kontrolujący oddział Milicji będzie musiał przetestować dla niego Morale. Po Ciężkiej Piechocie ruszyli się Lwy Morskie, którzy zadali kolejne straty Milicjantom. Po zakończeniu aktywacji Lwów, Książęca Milicja będzie musiała wykonać następny test Morale.

Jeśli oddział Aktywny poniesie odpowiednie straty podczas swojej aktywacji to będzie musiał wykonać jeden Test Paniki po tym jak wszystkie modele z tego oddziału zostaną uaktywnione.

Przykład 2: Gracz aktywuje oddział Roninów, który na początku bitwy składał się z 6 Modeli i jak na razie nie odniósł żadnych strat. Nekromutantom udało się wykorzystać Czekanie i zdołali zabić 3 żołnierzy z oddziału Roninów za nim Ci zdołali zrobić cokolwiek. Czekający Razyda zabiła kolejnego wojownika (czwartego). Gracz kierujący Roninami będzie musiał, po wykorzystaniu wszystkich akcji swoimi modelami, wykonać jeden test Morale.

Przebieg testu:

- Dla całego Oddziału wykonujemy tylko jeden rzut kością. Wszystkie modele z danego oddziału korzystają przy tym teście z LD Lidera jeśli są w jego Zasięgu Dowodzenia. Jeśli nie są to używają własnej cechy LD.

- Aby test się powiódł należy na K20 uzyskać wynik nie większy niż zmodyfikowana cecha LD użyta do testu.

- Jeżeli Lider i/lub połowa oddziału jest w zasięgu dowodzenia przyjaznego Oficera to wszystkie modele z tego oddziału mogą do testu użyć cechy Dowodzenia (LD) takiego Oficera (patrz rozdział 10.5)

- Modele w jednym oddziale mogą podlegać różnym modyfikatorom dlatego możliwe jest by tylko część z nich przeszła pomyślnie test.

Przykład: Oddział Huzarów Bauchausu w wyniku poniesionych strat jest zmuszony wykonać test morale. Jeden z Modeli jest poza zasięgiem dowodzenia (Model A). Inny Model mimo, że jest w zasięgu dowodzenia to niestety znalazł się w zasięgu Aury Strachu o poziomie 4. Jak więc będzie przebiegał test: Gracz jest zmuszony rzucić kostką dowodzenie Sierżanta Huzarów to 11. Dowodzenie zwykłego Huzara to 10 za to, że jest poza zasięgiem dowodzenia ma ujemny modyfikator -4. Zaś biedny Huzar który dostał się w obszar Aury Strachu miałby dowodzenie 7 (11 Sierżanta bo jest w zasięgu jego dowodzenia i -4 za poziom Aury Strachu razem 7).

Wynik 12-20 oznaczałby, że wszyscy w oddziale spanikowali.
Wynik 8-11 oznaczałby, że spanikowały tylko Modele A i B.
Wynik 7 oznaczałby panikę tylko Modelu A.
Wynik 1-6 oznaczałby, że nikt nie spanikował w tym oddziale.

10.2.2 - Panika a Modele Pojedyncze

- Kiedy Model Pojedynczy straci połowę lub więcej swoich ran musi wykonać test Paniki.
Porażka oznacza, że taki model spanikował i należy zaznaczyć to odpowiednim znacznikiem.

- Test wykonujemy na koniec Aktywacji Jednostki, podczas której doszło do strat. Od tego momentu, za każdym razem, gdy Model Pojedynczy poniesie dalsze rany, będzie musiał wykonywać test Paniki na koniec Aktywacji Jednostki, podczas której do nich doszło (dzieje się to w analogiczny sposób jak przy Oddziałach).

- Jeśli Model Pojedynczy straci połowę lub więcej ran podczas swojej aktywacji to będzie musiał wykonać jeden Test Paniki po tym jak wykona wszystkie akcje i zakończy aktywację.

Przebieg testu:

- Do testu używane jest LD Modelu Pojedynczego. Jeśli taki model składa się z kilku załogantów (np. niektóre pojazdy) to do testu wybieramy najwyższą cechę LD.

- Aby test się powiódł należy na K20 uzyskać wynik nie większy niż zmodyfikowana cecha LD użyta do testu.

- Jeżeli Model Pojedynczy jest w zasięgu dowodzenia przyjaznego Oficera to może do testu użyć cechy Dowodzenia (LD) takiego Oficera (patrz rozdział 10.5).

Pamiętaj:

1) Jeżeli Model należy do Oddziału a zginęli wszyscy jego towarzysze to nie oznacza to, że traktujemy go jak Model pojedynczy. Jeżeli ma więcej niż jedną ranę wcale nie będzie musiał testować Morale po utracie ich połowy.

2) Jednostki Wsparcia mogą być Oddziałem lub Modelem Pojedynczym (patrz rozdział 3.3) i będą podlegać takim samym zasadom jak Oddziały lub Modele Pojedyncze.

10.3 – Panika (Panic)

Jeżeli Model albo Oddział nie zda testu Paniki jest uważany za Spanikowany. Należy położyć przy nim odpowiedni znacznik. Do takiej Jednostki mają zastosowanie następujące reguły:

- Spanikowane Modele nie mogą Szarżować, Celować, Czeakać, przyjmować Pozycji Strzeleckiej, Wykrywać, Rzucić Zakłęb, Koncentrować się.

Dodatkowo Oficerowie nie mogą Wydawać Rozkazów, Zbierać innych, Przejmować Dowodzenia.

Jeżeli spanikowany Model Czeakał traci status modelu czekającego, żetony czekania należy natychmiast usunąć.

- Spanikowane Modele otrzymują ujemny modyfikator -3 do RC, CC, LD jeżeli są w LOS przeciwnika.

- Modele spanikowane muszą wykonywać test LD, aby zbliżyć się do nieprzyjanych modeli. Porażka oznacza, że akcja została zmarnowana. Test można powtórzyć za kolejną akcję.

- Kolejny nie zdany test Paniki spowoduje przejście Modelu w stan Rozbity.

10.4 – Rozbicie (Broken)

Jeżeli jednostka spanikowana zostanie zmuszona do wykonania testu Paniki i go nie zda to przechodzi w stan Rozbicia. Stosowane są następujące zasady:

- Pierwsza Akcja musi zostać poświęcona na Ruch (o całą wartość MV) wprost od najbliższego nieprzyjacielskiego modelu. Ruch należy zakończyć „plecami” (tyłem modelu) do wroga. Obowiązują wszelkie ograniczenia dotyczące poruszania się. Jeśli model Rozbity z jakiegokolwiek powodu (jest np. w Walce wręcz) nie może Wykonać Ruchu to natychmiast traci wszystkie pozostałe akcje i kończy swoją aktywację.

- Każda następna Akcja wymaga testu LD. Jeżeli test się nie powiedzie Model ponownie porusza się o całą wartość MV od przeciwnika (tak jak wyżej)

- Jeżeli Model w ten sposób wyjdzie poza krawędź stołu jest usuwany z gry.

- Modele rozbite otrzymują ujemny modyfikator -6 do LD, jeżeli są w LOS przeciwnika.

- Modele rozbite mogą wykonywać tylko akcje: Ruch, Wstawanie, Skok, Zeskok,

- Modele rozbite nadal wykonują testy Morale ale nie mają one na nich żadnego wpływu, chyba że na kostce wypadnie 20, wtedy jednostka taka usuwana jest automatycznie z gry.

10.5 - Zbieranie.

Żołnierz, który stracił morale traci również wiele ze swojej wartości bojowej. Przestraszony zapomina nawet o niektórych instynktach potrzebnych do przetrwania bitwy. Tu właśnie wkraczają Dowódcy, którzy mogą przywrócić karność w szeregach i zapanować nad chaosem.

10.5.1 Zbieranie się Oddziałów

Na początku aktywacji oddziału jego Lider może podjąć próbę Zebrania. Musi być jednak Aktywowany jako pierwszy i musi poświęcić na zbieranie pierwszą akcję.

- Poświęcając jedną Akcję Lider oddziału może wykonać test Zbierania. Kiedy zacznie to robić nie może przestać dopóki mu się nie uda lub nie zabraknie mu Akcji.

- Aby Zbieranie się powiodło Lider musi poświęcić jedną akcję i wykonać test Dowodzenia (LD). Sukces oznacza, że Modele w tej Jednostce przeszły ze stanu Złamanego do Spanikowanego a jeżeli były Spanikowane to do stanu normalnego.

- W jednej aktywacji można dokonać tylko jednego pomyślnego zbierania.

- Jeśli Lider odniesie porażkę przy Zbieraniu to następna jego próba podjęta w tej aktywacji będzie dokonana z modyfikatorem -3 do LD a kolejna -6 do LD itd.

10.5.2 Zbieranie się Modeli Pojedynczych

Model pojedynczy może podjąć próbę Zebrania się. Aby to zrobić musi poświęcić pierwszą akcję na zbieranie.

Zbieranie Modelu Pojedynczego odbywa się w analogiczny sposób jak Zbieranie się Oddziału.

Jeśli Model Pojedynczy złożony jest z kilku załogantów (np. pojazdy załogowe) to do testu Zbierania się używa się najwyższego LD załogi. Wszyscy załoganci muszą jednocześnie poświęcać akcję na każdą próbę Zebrania się.

10.5.3 Oficerowie i Zbieranie innych

Każdy nie spanikowany oficer może podjąć próbę Zebrania dowolnej przyjaznej Jednostki (może być to Oddział lub Model pojedynczy) pod warunkiem, że jego LD jest wyższe od najwyższego LD zbieranej jednostki.

Oficer może Zbierać innych w dowolnym momencie podczas swojej aktywacji poświęcając jedną akcję.

Jednostka, którą chce zebrać musi być w jego Zasięgu Dowodzenia. Jeżeli jest to Oddział to w Zasięgu Dowodzenia Oficera musi się znajdować Lider drużyny lub przynajmniej połowa Modeli z tego oddziału.

Ażby zebrać jednostkę Oficer musi zdać test Dowodzenia (LD). Przy tym teście są brane pod uwagę modyfikatory dotyczące tylko Oficera.

Próba zebrania innych można podjąć tylko raz na turę, niezależnie od wyniku testu

10.6 - Testy Morale a Oficerowie.

Oficerowie, mogą „użyczać” swojej cechy Dowodzenia (LD) przyjaznym jednostkom do testów Morale.

Jeżeli Model Pojedynczy, Lider Oddziału albo przynajmniej połowa jego składu jest w Zasięgu Dowodzenia Oficera, który nie jest Spanikowany lub Rozbity to dana Jednostka może do wszystkich testów Morale użyć cechy LD tego Oficera.

Odbywa się to następująco: gracz ustala jakie efektywne Dowodzenia ma Oficer (uwzględnia wszelkie ewentualne modyfikatory) i przy każdym teście Morale wszystkie Modele z danego oddziału będą używały LD oficera, a nie własnego.

Przykład: Kapitan Lekkiej Piechoty (LD 10) stoi w pobliżu przyjaznego, spanikowanego oddziału. Oddział ten może przy Zbieraniu się korzystać z cechy LD kapitana. Oficer znajduje się jednak pod działaniem Aury Strachu, która obniża jego LD o 2. Oddział przy zbieraniu będzie korzystał ze zmodyfikowanego LD oficera czyli 8. Od tego musi jeszcze odjąć efekt paniki (-3). Aby się zatem zebrać muszą wyrzucić nie więcej jak 5 ($8 - 3 = 5$)

10.7 Atakowanie przyjaznych modeli

Czasami na polu bitwy mogą wystąpić nieprzewidziane sytuacje gdzie żołnierze będą musieli podejmować trudne decyzje.

Niekiedy może zdarzyć się, że trzeba będzie poświęcić swojego towarzysza dla dobra misji.

Każda czynność, która miałaby spowodować zranienie przyjaznego modelu wymaga spełnienia poniższych warunków:

- Nie można obrać za cel ataku przyjazny model jeśli bliżej znajduje się model wroga.
- Przed każdą próbą zaatakowania takiego celu należy wykonać test LD z karnym modyfikatorem -8.
- Jeśli modelowi udał się test to może do końca własnej aktywacji atakować wyznaczony cel, jest on traktowany jak wrogi model (ale tylko dla tego modelu który zdał test).
- W razie porażki model traci wszystkie swoje pozostałe akcje jako że jest wstrząśnięty tym co zamierzał zrobić.

10.8 – Amok czyli Panika dla Modeli A.I.

Test Amoku wykonuje się w tych samych okolicznościach, w których normalne modele byłyby zmuszone wykonać test Paniki. Wykonywany jest on na tych samych zasadach, co test Paniki, ale każdy model w oddziale aby określić czy spanikował odejmuje jeszcze od wyniku rzutu swój poziom A.I.

(jeden dla wszystkich modeli w oddziale które wpadły w amok) i sprawdzić w tabeli, jakie są jego efekty.

TABELA AMOKU

Wynik: Rezultat:

1-6 Przepelnienie bufora.

Efekt: A.I. jest przytłoczona ilością napływającej informacji. Traci jedną akcję podczas następnej aktywacji.

7-12 Re-boot.

Efekt: Główny procesor musi zostać zrestartowany. Model traci dwie akcje podczas następnej aktywacji.

13-18 Błąd identyfikacji.

Efekt: Program rozpoznania nieprzyjaciela A.I. zaczyna szwankować. Podczas następnej aktywacji Model musi wykonać test dowodzenia przy każdej próbie zaatakowania przeciwnika, gdy test się nie uda akcja jest zmarnowana. W przypadku Porażki (wyrzucenie 20) atakuje najbliższy przyjazny Model.

19-20 Błąd systemu.

Efekt: Program dowodzenia został uszkodzony, pozbawiając Dowódcę Oddziału możliwości dowodzenia. Wszystkie Modele w Oddziale, które wpadły w Amok tracą dwie akcje, po czym wykonują test dowodzenia z ujemnym modyfikatorem równym poziomowi A.I. aby rozstrzygnąć co zrobić w pozostałych akcjach. Jeżeli test się nie uda Model wykorzystuje pozostałe akcje aby podejść do najbliższego członka Oddziału. Jeśli test się powiedzie Model zostaje Dowódcą Oddziału, a Modele, które jeszcze nie wykonywały testu wykorzystują swoje akcje na podejście do niego. Modele poza zasięgiem dowodzenia wykorzystują akcje na powrót do niego. W następnej rundzie struktura dowodzenia wraca do normy.

11 Akcje Specjalne

11.1 – Wydawanie Rozkazów

Wydawanie Rozkazów jest specjalną akcją, którą mogą wykonywać tylko Oficerowie i powoduje natychmiastowe uaktywnianie jednostki, której wydano rozkaz. Są jednak pewne ograniczenia jakimi dokładnie jednostkami mogą dowodzić Oficerowie, będzie to zaznaczone przy poszczególnych zdolnościach Dowodzenia (Commander). Wydawanie Rozkazów to wyjątek od zasady aktywowania Jednostek. Obowiązują następujące zasady:

- Wydawać rozkazy mogą jedynie Oficerowie, którzy nie są Spanikowani bądź Rozbici.

- Wydanie rozkazu kosztuje jedną Akcję i kończy aktywację Modelu.

- Jednostka, której wydano rozkaz nie może w tej samej turze wydać rozkazu kolejnej Jednostce.

- Oficer może Wydać rozkaz tylko przyjaznej Jednostce (jakim dokładnie jednostkom może wydawać Rozkaz dany oficer będzie opisane w poszczególnej zdolności Dowódcy (Commander)).

- Ażby Oficer mógł Wydać rozkaz Oddziałowi musi on mieć w swoim Zasięgu Dowodzenia Lidera Oddziału albo przynajmniej połowę jego składu.

- Oficer może wydać Rozkaz Modelowi Pojedynczemu jeśli ma go w swoim Zasięgu Dowodzenia, jednak Dowodzenie (LD) Oficera musi być wyższe od LD modelu, któremu wydaje Rozkaz

- Ażeby wydać Rozkaz Oficer nie może mieć statusu Ukrytego.

- Po wydaniu Rozkazu Oficer kończy swoją aktywację i natychmiast po nim aktywuje się jednostka, której wydano Rozkaz.

Przykład: Oficer wystrzelił 2 razy, po czym wydał rozkaz przyjaznemu Oddziałowi. Teraz jest aktywowany ten właśnie oddział a nie Jednostka przeciwnika.

11.2 Przejmowanie Dowodzenia

Jest to akcja którą mogą wykonywać TYLKO Oficerowie. Polega ona na przejściu dowodzenia w przyjaznym oddziale. Obowiązują zasady:

- Tylko Oficer, który nie jest Spanikowany lub Rozbity może Przejąć Dowodzenie.

- Oficer może Przejąć Dowodzenie tylko w przyjaznym Oddziale.

- Przy poszczególnych Zdolnościach Specjalnych – Dowódca (Commander) jest wyszczególnione dokładnie w jakich oddziałach może Przejąć Dowodzenie dany Oficer.

- Ażeby Przejąć Dowodzenie Oficer musi mieć w swoim Zasięgu Dowodzenia Lidera tego oddziału lub przynajmniej połowę jego członków.

- Na Przejęcie Dowodzenia należy poświęcić Jedną akcję.

- Oficer może Przejąć Dowodzenie w dowolnym momencie swojej aktywacji.

- Przejęcie Dowodzenia nie kończy aktywacji Oficera. Wykonuje on wszystkie pozostałe mu jeszcze akcje.

- Jeśli Oficer Przejmie Dowodzenie w oddziale i zakończy swoją aktywację to natychmiast po nim aktywuje się oddział, nad którym przejęto kontrolę.

- Po przejściu dowodzenie oficer staje się nowym Liderem oddziału. Zyskuje on wszelkie zdolności Lidera. Od niego będzie się teraz mierzyło Zasięg Dowodzenia.

- Zasięg Dowodzenia Oficera, który dołączył się do Oddziału nie ulega zmianie (jeśli miał Zasięg Dowodzenia równy 8cali to nadal go zachowuje).

- Po przejściu dowodzenie oficer nie może Wydawać Rozkazów oraz Przejmować Dowodzenia nad kolejnym oddziałem (chyba, że się odłączy lub oddział przestanie istnieć - nie licząc jego oczywistości).

- Jeśli wszyscy członkowie oddziału nad którym przejęto kontrolę zginą (poza Oficerem) to Oficer w następnej aktywacji znowu działać będzie jak Model Pojedynczy i odzyska wszystkie zdolności Oficera.

- Oficer, który Przejął Dowodzenie nad oddziałem może za jedną akcję zrezygnować z prowadzenia drużyny. Oficer natychmiastowo staje się Modelem Pojedynczym i od następnej jego aktywacji odzyskuje wszystkie zdolności Oficera. W takim wypadku pierwotny Lider na powrót przejmuje kontrolę nad oddziałem. Jeśli nie ma takiego (bo zginął albo jest to oddział samodzielny) to nowym Liderem zostaje ten, który pierwszy zostanie zaktwowany jeszcze w turze w której Oficer odłączył się od oddziału.

- Jeśli Oficer Przejmie Dowodzenie to nie może w tej samej aktywacji odłączyć się od oddziału. aktywacji Przejąć Dowodzenia w jakimkolwiek oddziale.

- Jeśli oficer Odłączy się od oddziału to nie może w tej samej aktywacji Przejąć Dowodzenia w jakimkolwiek oddziale.

- Oficer może przejąć dowodzenie nad jednostką reprezentowaną przez kartę. W takim wypadku modele spod karty wystawia się w zwyczajny sposób, ustawiając na środku karty pierwotnego Lidera i od niego mierząc zasięg przy wystawianiu pozostałych modeli. Wszystkie modele wystawione w ten sposób są uważane za będące w Zasięgu Dowodzenia, nawet jeśli nie obejmuje ich Zasięg Dowodzenia oficera, który stał się ich nowym Liderem.

11.3 – Wykrywanie

Niektóre jednostki mogą mieć status Ukrytych, co oznacza, że nie są one widziane dla modeli wroga i nie mogą być przez nie atakowane dopóki tamte się nie ujawnią. Istnieje jednak możliwość wcześniejszego wypatrzenia takich jednostek, nazywamy to Wykrywaniem. Stosujemy następujące zasady:

- Wykrywać może każdy model nie będący Spanikowanym lub Rozbitym

- Ażeby model mógł wykryć jednostkę Ukrytą musi ją mieć w Polu Widzenia.

Jeżeli Jednostka Ukryta reprezentowana jest przez kartę to należy mieć w LOS kartę, w innym wypadku wystarczy widzieć jeden ukryty model z takiej jednostki.

- Model wykrywający musi być nie dalej od Jednostki Ukrytej niż wynosi jego wartość Dowodzenia (LD) w calach. Odległość tę mierzymy do karty lub pierwszego modelu ukrytego, który jest w Polu Widzenia modelu wykrywającego.

- Nie można wykrywać jednostek Ukrytych jeśli model wykrywający ma najbliżej siebie wrogi model, nie mający statusu Ukrytego i nie będący w Walce Wręcz.

- Jeśli model wykrywający ma najbliżej siebie kilka jednostek Ukrytych to może dowolnie wybrać, którą będzie wykrywał.

- Jeśli jednostka ukryta nie jest reprezentowana przez kartę to należy wybrać najbliższy model z tej jednostki przeciwko, któremu będzie się przeprowadzało test Wykrywania.

- Model wykrywający musi poświęcić akcję oraz musi przeprowadzić test Wykrywania.

- Aby test się powiódł gracz musi wyrzucić na K20 tyle samo lub mniej ile wynosi wartość LD modelu wykrywającego ze wszelkimi bonusami i karami.

- Jeżeli test się nie powiedzie to akcja jest zmarnowana, za kolejną akcję model może ponownie spróbować.

- Jeżeli test się powiedzie to Model, który przeprowadził wykrywanie oraz wszelkie Modele z jego Oddziału mogą do końca gry normalnie działać przeciwko wszystkim modelom z Wykrytej Jednostki (niezależnie od tego gdzie się znajdują) – traktując je w normalny sposób.

- Oficer, który pomyślnie przeszedł test Wykrywania może wydać Rozkaz przyjaznej jednostce, zyskuje ona wtedy możliwość normalnego działania przeciwko jednostkom wykrytym przez tego Oficera.

- Jeżeli Jednostka wykryta jest reprezentowana przez kartę należy natychmiast wystawić modele, które ta karta reprezentowała (zasady rozstawiania modeli opisane są przy zdolnościach Skradanie, Skrytobójstwo)

- Modele, które wykryto nie tracą swojego statusu Ukryty bo nadal są widoczne tylko dla określonych modeli.

Modyfikatory przy Wykrywaniu:

- Jeśli modelowi pierwszy test Wykrywania się nie powiedzie to przy drugim teście otrzymuje bonus +2 do LD pod warunkiem, że wykonuje go w tej samej aktywacji przeciwko tej samej jednostce Ukrytej.
- Przy każdym kolejnym teście model otrzymuje kolejny bonus +1 do LD pod warunkiem, że wykonuje go w tej samej aktywacji przeciwko tej samej jednostce Ukrytej.
- Jeżeli Model wykrywający jest w Pozycji Strzeleckiej otrzymuje karę -2 do testu Wykrywania.
- Od cechy LD modelu wykrywającego odejmuje się przy teście poziom Osłony jaki ma żeton jednostki Ukrytej lub model ukryty przeciwko któremu wykonywany jest test Wykrywania.
- Dym powoduje karę do wykrywania równą Poziomowi Dymu.
- Przy teście Wykrywania od LD należy też odjąć poziom cechy (Skradanie, Skrytobójstwo) Jednostki wykrywanej. Jeżeli wykrywamy Oddział reprezentowany przez kartę bierzemy najniższą cechę w Oddziale. Jeżeli oddział jest rozstawiony do testu używamy cechy konkretnego Modelu, który mamy w LOS i odpowiedniej odległości.

12 – Nadnaturalne Moce

Wiele Modeli w grze potrafi czerpać z nadnaturalnych mocy świata Kronik Mutantów (Channeling). Każdy z nich wydaje się mieć swój własny sposób kierowania tymi mocami charakterystyczny dla jego nacji. Podczas gdy wiele z tych mocy ma charakter natychmiastowy jak nadnaturalne ataki czy teleportacja, inne oddziałują na różne jednostki w bardziej długofalowy sposób. W grze do tych drugich używamy systemu znaczników.

Kiedy Mag (Model mogący używać nadnaturalnych mocy) podda działaniu tych mocy Oddział czy Model pojedynczy, użyj odpowiedniego znacznika. Na jednej stronie umieść ogólny symbol mocy. Drugą pozostaw czystą. Będziesz na niej zapisywał szczegóły zaczerpniętej mocy.

Kiedy moc zostanie pomyślnie rzucona dla zaznaczenia tego umieść przy jednostce poddanej jej działaniu odpowiedni znacznik.

Przez historię świata Kronik Mutantów przewijały się opowieści o rzeczach nadprzyrodzonych i o tych, którzy potrafili nad nimi zapanować. Te opowieści były jedynie przyczółkiem dla spekulacji, historyjek i mitów – do czasu, gdy Imperialni Konkwistadorzy odkopali przeklętą Stalową Tablicę.

Kiedy Legion Ciemności po raz pierwszy zaczął toczyć wojnę z ludzkością, przywiódł ze sobą na pole walki nową potężną broń – Mroczną Harmonię. To ta właśnie siła pozwalała władającym nią naginać prawa fizyki, oddziaływać na umysły, a nawet wypaczać rzeczywistość. Nadnaturalne moce w Rękach Legionu doprowadziły ludzkość niemal do upadku. Było tak do czasu, gdy tajemniczy człowiek, nie różniący się od miliardów innych, wyłonił się z dżungli Wenus. Opierając się tylko na swojej własnej mocy odparł Ciemność tak jak dzień rozprasza noc.

Nazywał się Nathaniel Durand, Pierwszy Kardynał i zbawca ludzkości. Nathaniel miał zdolność używania nadnaturalnych mocy oraz przekazania tej wiedzy innym. Wyjaśnił niektóre metafizyczne właściwości wszechświata – te, które dały mu te cudowne zdolności i pokazał ludzkości jak ich używać.

W obecnych czasach fenomen ten jest nadal w znacznym stopniu tajemnicą, głównie ze względu na skrytość tych, którzy taką moc dzierżą i którzy chcą mieć pewność, że ta siła nie będzie znieważona ani nie ulegnie korupcji. Kartel rozpoczął własne badania i dochodzenia w dziedzinie nadnaturalnych

mocy odkrywając, że poza bractwem i Mrocznym Legionem jedyną organizacją zdolną z nich korzystać jest Mishima. Krążą jednak pogłoski, iż także plemiona, które pozostały na starej zniszczonej Ziemi mogą włączyć pewnymi mocami.

Prowadzone badania wykazały, że zdolności do władania mocami są raczej uwarunkowane genetycznie niż nabyte. Ci, którzy rodzą się zdolni otworzyć na Wszechświat i manipulować jego mocami, rozwijają tę zdolność podświadomie we wczesnym okresie życia. Zdają sobie sprawę ze swoich zdolności dopiero, kiedy wkraczając w dorosłość a ich moce zaczynają się ujawniać. Jedyne, co wiemy o tych mocach to fakt, że opierają się one głównie na podświadomości i osobowości.

12.1 – Używanie Czarów

Niektóre Modele mogą rzucać Czary by pomagać sprzymierzeńcom lub by niszczyć wrogów na polu bitwy. Stosowane są następujące zasady:

- Używać Czarów mogą tylko modele ze zdolnością Czarowanie (Channeling), które nie są Spanikowane lub Rozbite, oczywiście muszą najpierw taką moc zakupić.

- Aby rzucić Czar model musi mieć w rezerwie tyle akcji ile wymaga dany Czar (ilość akcji jakie poświęci będzie zależała od wyniku testu Mocy) oraz musi spełnić wszelkie inne warunki przedstawione w jego opisie.

- Jeżeli nie jest napisane inaczej Model może rzucać Czary jedynie na modele będące w jego Polu Ostrzału.

- Model używając Czary musi przestrzegać zasad wyboru Priorytetu Celu.

- Aby zobaczyć czy Czar odniósł efekt wykonywany jest test Mocy. Do tego celu używana jest cecha PW modelu. Aby test się powiódł model musi wyrzucić na K20 wynik mniejszy bądź równy jego zmodyfikowanej cesze PW.

- Przy teście Mocy do wyniku rzutu kością dodawana jest Trudność Czar (magnitude). Modyfikator ten nie ma wpływu na Absolutny Sukces lub Absolutną Porażkę.

- Jeżeli test się uda Model poświęca podaną ilość akcji a moc odnosi efekt.

- Jeżeli rzut się nie powiedzie zmarnowana zostaje tylko jedna akcja (niezależnie ile akcji jest wymaganych do rzucenia mocy).

- Model może rzucić Czar z Czekania jeśli nie wymaga on poświęcenia więcej jak jednej akcji.

Rzuty Krytyczne:

Podobnie jak w Walce Wręcz i Walce Strzeleckiej specjalne efekty mają miejsce, jeżeli wyrzuci się „1” lub „20”.

Absolutny Sukces (Naturalna „1”)

Przy wyrzuceniu „1” nie tylko Moc odnosi efekt, ale również nie zostaje na nią zużyta ani jedna akcja Modelu, który ją przywołał.

Krytyczna Porażka (naturalne „20”)

Przy wyrzuceniu „20” zamierzona Moc nie odnosi efektu. Zaś gracz musi rzucić ponownie K20 i sprawdzić wynik w tabeli Gwałtowności Nadnaturalnych Mocy, aby określić, jak niepowodzenie odbiło się na Modelu, który nieudolnie próbował użyć Mocy.

Tabela Gwałtowności Nadnaturalnych Mocy

1-10 Poszarpanie Umysłu: Sprzężenie zwrotne energii spowodowane przez porażkę poraża percepcję Maga, utrudniając jasne myślenie. Model nie może się koncentrować w tej Turze a przy każdym następnym teście mocy w tej aktywacji należy dodać 3 do wyniku rzutu kostką. Modyfikator ten nie ma wpływu na Absolutny Sukces lub Absolutną Porażkę.

11-17 Ukłucie Umysłu: Model zostaje ogłuszony przez potężne sprzężenie energii. Jego aktywacja kończy się natychmiast niezależnie od tego ile akcji pozostało mu jeszcze do wykorzystania.

18-19 Cięcie Umysłu: Fala energii wdzierając się do ciała Maga wywołując potężne sprzężenie doprowadzając do nieprzytomności. Model zostaje Przewrócony. Nie może też być Zaktywowany dopóki bądź przyjazny Model wejdzie w Bezpośredni Kontakt z nim i poświęci jedną akcję na ocknięcie Maga, bądź model obudzi się sam zdając test LD z modyfikatorem -4 (robiony na początku każdej kolejnej tury).

20 Huragan Umysłu: Energie przewijające się przez ciało Maga zapadły się doprowadzając do sztormu, który spowija obszar wokół nieszczęśnika. Wszystkie Modele włącznie z Magiem w odległości równej SZ Maga liczonej w calach muszą wykonać test LD pomniejszonego o Stopień Trudności nieudanej Mocy. Porażka oznacza odniesienie jednej rany (WD)

12.2 Koncentracja

Model, który poświęci czas na medytację i oczyszczenie umysłu z większą łatwością jest w stanie kontrolować Moc.

- Koncentrować się mogą jedynie modele, które nie są Spanikowane lub Rozbite.

- Model musi poświęcić jedną akcję na Koncentrację, może to zrobić tylko raz w ciągu swojej Aktywacji.

- Model, który poświęci akcję na Koncentrację może podczas testu Mocy odjąć 2 od wyniku rzutu kością, efekt ten trwa do końca aktywacji modelu. Modyfikator ten nie ma wpływu na Absolutny Sukces lub Absolutną Porażkę.

12.3 Czary

Moce Wszechświata są podzielone na wiele kategorii. Aby stworzyć prawidłową matrycę energii prowadzącą do przyzywania mocy wymagane jest szkolenie. Grupy te jak Sztuka Bractwa, Moce Apostołów Legionu Ciemności, Moce KI Mishimy, Proroctwa i inne opierają się na własnych przesłaniach i motywach i są umieszczone w odpowiednich miejscach w opisie armii.

Nazwa (Name)

Nazwa Czaru opiera się na osobowości tych, którzy ją stworzyli i na jej efektach. Nazwa jest głównym odnośnikiem, jeżeli chcemy się czegoś dowiedzieć o Czarze.

Zasięg (Range)

Jest kilka zasięgów, na jakich Czary mogą być wykorzystywane, co definiuje ich przydatność na polu bitwy. Te zasięgi to:

Osobisty (Self): Czar może być rzucony jedynie na rzucającego i nie może być wykorzystany na przeciwniku czy sojuszniku.

Dotyk (Touch): Oznacza to, że Czar może być rzucony na przyzywającego i/lub na Modele w bezpośrednim kontakcie z nim – stykającego się podstawkami.

Wzornik (Template): Czary używa określonego wzornika jak np. wzornik miotacza ognia. W zależności od rodzaju użytego wzornika obowiązują zasady opisane w rozdziałach 9.14.3 lub 9.14.4.

Mierzony (Measured): W tym wypadku podawana jest odległość na jaką może zostać rzucony Czar, np. 6 cali, 18 cali itp.

Pole Widzenia (LOS): Czary z tym ograniczeniem mogą być rzucone jedynie gdy cel znajduje się w Polu widzenia modelu Czarującego.

Stopień Trudności (magnitude)

Stopień Trudności Mocy określa jej złożoność i wysiłek potrzebny na jej poprawne ukształtowanie.

- Przy teście Mocy do wyniku rzutu kością dodawana jest Trudność Czar (magnitude). Modyfikator ten nie ma wpływu na Absolutny Sukces lub Absolutną Porażkę.

- Jeżeli model jest poddany efektem Czar to od cechy użytej do obrony przed nim odejmowany jest Stopień Trudności Czar. W opisie Czar będzie zaznaczone czy można się przed nim obronić a jeżeli tak, to jakiej cechy używa się do testu. Im bardziej skomplikowana i potężna Moc tym trudniej się przed nią uchronić. Jeżeli cechą tą jest AR (pancerz) wówczas nie odejmuje się już Stopnia Trudności Mocy, bowiem zadawane przez czar obrażenia zawarte w opisie są już odpowiednio zmodyfikowane.

Akcje (Actions)

Jest to ilość akcji, jaką Model musi poświęcić, aby przywołać Moc. Jeżeli Model nie posiada wystarczającej ilości akcji nie może przywołać Mocy w tej turze. Proste moce zabierają jedną akcję, podczas gdy potężniejsze i bardziej skomplikowane zabierają dwie albo nawet trzy akcje. Pamiętajmy, że w razie niepowodzenia tracimy tylko jedną akcję.

Obrona (save)

Określa jaka cecha ma być użyta do obrony przed daną mocą. Gracz broniący powinien przeprowadzić test danej cechy pomniejszonej o stopień trudności mocy (chyba, że jest to test AR). Jeżeli test się powiedzie oznacza to, że moc nie odniosła skutków na danym Modelu.

Efekt (effect)

Opisuje dokładnie działanie danej mocy.

13 Pojazdy

Pojazdy w świecie Mutant Chronicles sieją postrach wśród wrogów i są bardzo cenionymi elementami każdej armii. Często ogłuszający ryk motorów zwiastujący ich przybycie na pole bitwy oznacza dla wrogów ostatni odgłos, jaki udaje mu się usłyszeć nim zostaną zmiażdżeni ich gąsienicami. Dla sojuszników zaś, odgłos ten to najpiękniejsza muzyka niosąca ze sobą ulgę i tchnącą nadzieję....

Pojazdy są zazwyczaj klasyfikowane jako jednostki wsparcia (Support). Pojazdy w świecie Kronik Mutantów są niezwykle różnorodne - od szybkich ścigaczy latających i poduszkowców poprzez czołgi i transportery opancerzone aż po niszczycielską artylerię.

Dla żołnierzy Kronik Mutantów pojazdy to podstawa wsparcia i podpora każdego natarcia. Większość pojazdów to potężne Modele działające w pojedynkę. Niemniej jednak mniejsze pojazdy działają także w parach lub liczniejszych grupach. Bez względu na kategorię i przeznaczenie Pojazdy w UWZ to najczęściej kombinacja maszyny i człowieka

(lub zespołu ludzi) współdziałających razem na polu bitwy. Dlatego też pojazdy działają w grze na nieco innych zasadach niż inne jednostki.

Nawet, jeżeli załoga pojazdu składa się z kilku członków a co za tym idzie mogą wykonywać różne akcje, to cały pojazd jest traktowany jako jeden model.

13.1 Przód modelu

Jeśli nie jest napisane inaczej Przód Pojazdu to 180°(o) pole z przodu Modelu. 180°(o) za jego plecami określamy jako tył Modelu.

13.2 Pole Widzenia

Jeśli nie jest napisane inaczej to Pole widzenia obejmuje 360°(o) wokół modelu.

13.3 Pole Ostrzału

Pole ostrzału jest indywidualnie podane przy każdym pojeździe.

13.4 Profil Pojazdu:

Profil pojazdu jest za razem podobny jak też różny od opisu innych Modeli w UWZ. Podobnie jak każdy inny Model w grze, Pojazdy mają statystyki. Używają tych samych cech jak każdy inny Model z kilkoma jednakże istotnymi dodatkami. Wszelkie dodatkowe informacje odnośnie pojazdu znajdują się w jego Zasadach Specjalnych będących częścią jego Profilu. Jedną z najistotniejszych informacji, jaką można tam znaleźć jest typ Pojazdu, który determinuje możliwości danego pojazdu na polu walki niezależnie od pozostałych informacji zawartych w statystykach.

13.4.1 Typ Pojazdu

Jak już wspomniano, Typ Pojazdu precyzuje niektóre z jego możliwości. Niektóre Pojazdy przemierzają pole bitwy miażdżąc wszystko, co stanie im na drodze swoimi gąsienicami i opierają swą odporność na ataki przeciwnika na potężnym pancerzu, podczas gdy inne pojazdy opierają się na raczej szybkości i zwinności wykonując błyskawiczne uderzenia i nie dając przeciwnikowi szansy na jakakolwiek reakcję. Typy Pojazdów przedstawiają się następująco: Kołowe, Motocykle, Kroczące, Gąsienicowe, Poduszkowce i Latające.

Kołowe: Ten typ reprezentują wszelkie pojazdy posiadające cztery lub więcej kół i są najpopularniejsze w świecie Warzone. Mają przeróżne kształty i rozmiary zależnie od swojego przeznaczenia i armii, do której należą.

Skręt: 90°

Wpływ terenu: Może poruszać się po Trudnym terenie, jednak dostaje wtedy karę do Ruchu (MV) -1.

Motocykle: Takie pojazdy poruszają się na dwu lub trzech kołach i są często używane do zwiadu bądź decydujących uderzeń na odizolowane pozycje wroga. Na ogół znacznie mniejsze niż pojazdy Kołowe są mniej odporne na ogień ale za to szybsze i bardziej zwrotne.

Skręt: 180°

Wpływ terenu: Może poruszać się po Terenie trudnym ale z połową cechy Ruch (MV).

Gąsienicowe: Czyli większość czołgów w świecie Warzone. Pojazdy te są zazwyczaj dość powolne, ale rekompensują braki w szybkości najcięższym opancerzeniem i uzbrojeniem.

Skręt: 360°

Wpływ terenu: Może poruszać się po Terenie trudnym bez żadnych kar. Może przechodzić przez przeszkody terenowe, które są nie większe jak połowa fizycznej wysokości modelu.

Kroczące: Są takie miejsca na Bitewnych Polach gdzie przez zasieki i sieci rowów przeciwczołgowych nie dotrą żadne pojazdy o napędzie kołowym czy gąsienicowym. Właśnie tam maszyny kroczące na swych potężnych nogach wkraczają do akcji dając wsparcie pododdziałom piechoty. Z tych powodów opancerzone maszyny kroczące zajęły znaczącą pozycję w armiach niektórych Megakorporacji. Dobrym przykładem jest tutaj Imperial, który docenił połączenie zwrotności oferowanej przez pojazdy kroczące z możliwą do uzyskania przez te maszyny siłą ognia. Efektem tej fascynacji jest wiele wersji pojazdu Hurricane.

Skręt: 180°

Wpływ terenu: Może poruszać się po Terenie Trudnym ale z połową cechy Ruch (MV). Może przechodzić przez przeszkody terenowe, które są nie większe jak połowa fizycznej wysokości modelu.

Poduszkowce: W odróżnieniu od innych Pojazdów Poduszkowce przemierzają teren nawet bez dotykania go. Jedne tak jak osławiony Strike Skrimer Bauhausu używają do tego poduszki powietrznej tak inne jak na przykład M168 Cybertronicy wykorzystują raczej magnetyczną poduszkę antygravitacyjną. Zasadniczo poduszkowce są dość ciężko opancerzone i raczej nigdy nie osiągają znaczącej wysokości i szybkości.

Skręt: 360°

Wpływ terenu: Może poruszać się po Terenie Trudnym i Terenie niedostępnym bez żadnych kar. Jeśli znajduje się na Terenie wodnym (rzeka, jezioro) to za każdą akcję spędzoną na takim terenie dostaje +1 do Ruchu (MV), efekt trwa do końca aktywacji modelu.

Latające: Pojazdy w tej kategorii nie unoszą się nad ziemią jak poduszkowce, ale są w stanie osiągać zarówno olbrzymią szybkość jak też znaczny pułap. Większość z takich maszyn znalazło zastosowanie w Capitolu, korporacji, która jak żadna inna położyła nacisk na jednostki latające.

Skręt: 90°

Wpływ terenu: Ignoruje ograniczenia terenowe.

13.4.2 Nadwozie

Nadwozie jest podstawą każdego pojazdu. W realiach gry wyróżniamy dwa jego typy: nadwozie zamknięte i otwarte. W zasadach Specjalnych pojazdu będzie wyraźnie ujęte, do jakiej kategorii zalicza się dany pojazd. W niektórych sytuacjach mogą wystąpić różnice w zasadach pomiędzy Pojazdami Otwartymi a Zamkniętymi.

13.5 Załoga Pojazdu

Większość pojazdów posiada załogę. Jeśli pojazd posiada załogę to będzie ona wyszczególniona pod profilem pojazdu. Koszt załogi, która jest obowiązkowa przy modelu jest już wpisany w koszt pojazdu.

Pojazdy mogą być Jednoosobowe lub Wielooosobowe. Jednoosobowe są wtedy gdy mają tylko jednego wymaganego załoganta.

Wielooosobowe są wtedy gdy mają więcej jak jednego wymaganego załoganta.

Niektórzy załoganci są opcjonalni i mogą zostać dokupieni osobno. Załogant, który jest opcjonalny nazywany jest Pasażerem. Pasażer dokupiony do pojazdu Jednoosobowego powoduje zmianę statusu tego pojazdu na Wieloosobowy. Dopóki Pasażer jest na pokładzie pojazdu jest on traktowany jak Załogant.

W pojeździe najważniejszą funkcję pełni Kierowca. Jest on odpowiedzialny za ruch pojazdu i wyposażenie. Kierowca jest wyszczególniony zaraz pod profilem pojazdu (czasami może być już uwzględniony w Profilu pojazdu). Drugą co do ważności funkcję pełni Strzelec. Przejmuje on część obowiązków Kierowcy i to on operuje bronią pokładową. Pasażerowie działają jak załoga ale mogą korzystać tylko z broni własnej.

Stosuje się następujące zasady:

- Załoga nigdy nie może być celem jakiegokolwiek ataku. W żaden sposób nie można zranić załogantów dopóki znajdują się na pokładzie pojazdu.

- Gdy pojazd jest aktywowany, wszyscy członkowie załogi muszą wykonywać swoje akcje jednocześnie. Oczywiście pojęcie jednoczesności w grze turowej jest nieco abstrakcyjne. Pojazd to jeden Model. Każdy z członków załogi posiada jednak określoną ilość akcji, które może wykorzystać. W odróżnieniu od Oddziału załoga pojazdu wykonuje po jednej akcji jednocześnie wraz z akcjami wykonywanymi przez pozostałych członków załogi. Jeśli np. kierowca używa swojej pierwszej akcji to reszta załogi pojazdu musi wykorzystać swoją pierwszą akcję. Niewykorzystane akcje przepadają. Czyli jeżeli kierowca rozpocznie drugą akcję niewykorzystane pierwsze akcje reszty załogi przepadają.

- W pojeździe każdą akcję rozpoczyna Kierowca, który jest odpowiedzialny za Ruch pojazdu. Następnie pozostali załoganci wykonują akcję w dowolnej kolejności.

- Tylko Kierowca może poświęcać akcję na Ruch pojazdem.

- Kierowca jest odpowiedzialny za wszelkie wyposażenie pojazdu, tylko on może dowolnie korzystać z Ekwipunku pojazdu.

- Jeśli pojazd ma Strzelca to wtedy on przejmuje kontrolę nad wyposażeniem i tylko on może dowolnie korzystać z Ekwipunku pojazdu (Kierowca traci tę możliwość).

- Jeśli pojazd jest Jednoosobowy to kierowca może wykonywać Strzał w Ruchu (patrz rozdział 9.13) używając broni pojazdu (jeśli taką posiada).

- Jeśli pojazd jest Otwarty to każdy załogant może korzystać z własnej broni. Pole ostrzału każdego załoganta będzie indywidualnie podane w profilu pojazdu.

13.6 Zasady Ogólne dotyczące pojazdów

- celem każdego rodzaju ataku jest sam pojazd, nigdy nie mogą być trafieni załoganci

- na pojazdy Zamknięte i Otwarte nie ma wpływu atak oparty na Obrażeniach Środowiskowych (ATS).

- Pojazdy nie mogą przyjmować Pozycji Strzeleckiej, Czołgać się, Uciekać za Zasłonę, Skakać czy Wspinać się.

13.7 Pojazdy i Poruszanie się

Podstawową rolą wsparcia oferowanego przez pojazdy jest mobilność posiadanego przez nie potencjału siły ognia. Pojazdy są cenione za swoją zdolność do przebywania dużych dystansów przy posiadaniu siły ognia nieosiągalnej dla żadnego piechura czy kawalerzysty.

W UWZ akcja Ruchu Pojazdu różni się nieco od tych akcji ruchu innych modeli.

Kierowanie Pojazdem

Kierowca jest odpowiedzialny za prowadzenie i utrzymanie kontroli nad pojazdem. Tylko kierowca może wydawać akcje na Ruch pojazdu. Aby pokierować pojazdem kierowca musi poświęcić jedną Akcję. Odległość na jaką może się ruszyć jest podana w Profilu pojazdu. Pojazd zawsze rusza się po linii prostej.

Skręt

Pojazdy są ograniczone do jednego Skrętu podczas jednej akcji Ruchu. Skręt ten może odbyć się w dowolnym momencie Ruchu a jego wielkość określona jest przy poszczególnych Typach pojazdów (patrz rozdział 13.5)

Wsteczny

Pojazd może poruszać się do tyłu, jednak odbywa się to z pewnym ograniczeniem. Gracz musi zadeklarować zmianę biegu na wsteczny przed wykonaniem Ruchu. Pojazd na wstecznym może poruszyć o połowę wartości MV do tyłu i wykonać podczas tego ruchu jeden skręt.

Ruch pomiędzy przyjaznymi Modelami

Przy pojazdach obowiązują dokładnie takie same ograniczenia jak przy innych modelach (patrz zasada 7.1.1).

Ruch pomiędzy Wrogimi Modelami

Pojazdy ignorują zasadę przechodzenia między wrogimi modelami (patrz rozdział 7.1.2). Pojazd może poruszyć się pomiędzy przeciwnikiem a terenem bądź pomiędzy dwoma wrogimi Modelami, pod warunkiem że ma na tyle miejsca i w żadnym momencie ruchu nie dotknie podstawek modeli przeciwnika.

Ruch a Teren

Wpływ terenu na pojazdy został podany przy każdym Typie pojazdu (patrz rozdział 13.4.1)

13.9 Pojazdy i Walka Wręcz

Pojazdy ze swej natury są przeznaczone do przewyższania trudnych warunków jest, więc niezwykle trudno uszkodzić je w Walce Wręcz.

Dotyczą ich następujące zasady:

- Załoga jest całkowicie chroniona przed atakami w Walce Wręcz i ewentualnymi obrażeniami. Wszelkie trafienia otrzymuje pojazd.

- Pojazd może zostać Związany walką wręcz. Nie musi on jednak wykonywać testu przy Oderwaniu się, choć nadal musi poświęcić akcję na Oderwanie się (patrz rozdział 8.7).

- Pojazdy o SZ 4 lub większej zamiast akcji Oderwania się mogą wykonać Roztrącanie, jeśli wszelkie warunki zostały spełnione (patrz rozdział 7.2)

- Model, który chce się oderwać od walki wręcz z Pojazdem również nie musi przeprowadzać testu - może oderwać się automatycznie.

- Szarżę mogą wykonywać te pojazdy, które są wyposażone w Broń do Walki Wręcz lub których załoga ma możliwość ataku w walce wręcz.

- Pojazdy nie otrzymują bonusów za Szarżę.

13.10 Pojazdy i Walka Strzelecka

Pojazdy są w stanie zarówno zadawać jak i radzić sobie z znaczną ilością Uszkodzeń. Większość Pojazdów jest uzbrojona w zamontowaną potężną broń, która zazwyczaj nie może być przenoszona w inny sposób (np. przez modele piechoty). Stąd Pojazdy to wręcz mobilne twierdze – potężnie opancerzone i uzbrojone po zęby. Wszystkie pojazdy obowiązują normalne zasady Strzału (patrz dział 9). Stosuje się również dodatkowe reguły:

- Jeśli pojazd wykonuje Strzał w miejscu (nie wykonując jakiegokolwiek ruchu) z broni pokładowej pojazdu to dostaje bonus +3 do RC. W przypadku pojazdów Wieloosobowych jeśli przed Strzelcem Kierowcą wykonał akcję Ruch to Strzelec nie dostanie modyfikatora +3 do RC.

- Pojazdy Latające nigdy nie otrzymują modyfikatora za Strzał w miejscu.

13.11 Pojazdy i Uszkodzenia

Pojazdy są zaprojektowane w taki sposób, aby pozostawały funkcjonalne nawet po uzyskaniu znaczącej ilości uszkodzeń na polu bitwy. Niemnie jednak wyścig zbrojeń pomiędzy pancerzem a bronią był zawsze zacięły, czego przykładem są obecne pola bitew. Stąd, nawet najgrubszy pancerz pojazdu musi czasami ustąpić przed trafieniami z różnego rodzaju potężnych broni.

Broń musi być w stanie spenetrować zarówno kompozytowe kamizelki jak i zapewnić siłę przebicia niemal stalowej skóry niektórych stworów Ciemności. Ten efekt są w stanie osiągnąć zarówno pistolety jak i ciężkie karabiny maszynowe, wszystkie zdolne są do tego aby do pewnego poziomu spenetrować nawet czystą stal. Dlatego postępujący wyścig zbrojeń spowodował konieczność wzmocnienia tych części pancerza pojazdów, które ochraniają jego najważniejsze mechanizmy i załogę.

By to odzwierciedlić, rany zadawane Pojazdom są traktowane nieco inaczej niż innym Modelom. Kilka pierwszych nie zmniejszy znacząco sprawności Pojazdu, ponieważ pancerz i systemy są w stanie zamortyzować początkowe uszkodzenia. Jednakże dalsze trafienia mogą sprawić, że pojazd zacznie odczuwać tego skutki, tracąc na sterowności czy sile ognia. W Profilu Pojazdu będzie zaznaczone ile Uszkodzeń może on odnieść zanim będzie zmuszony sprawdzić, jakie uszkodzenia systemu zostały spowodowane. Po przekroczeniu granicy Bezpiecznych Uszkodzeń gracz będzie zmuszony przy każdej następnej wykonywać dodatkowy rzut i sprawdzać w tabeli Uszkodzeń Systemów, jakie dodatkowe efekty ona odniosła. Przedstawienie bezpiecznych uszkodzeń wygląda następująco: WD: 5/2

Oznacza to, że pojazd nie musi testować Uszkodzeń Systemów przy pierwszych dwóch uszkodzeniach. Przy trzecim i każdym następnym uszkodzeniu będzie już miała zastosowanie Tabela Uszkodzeń Systemów (patrz na końcu tego rozdziału).

13.11.1 Pojazdy a broń przeciwpancerna

Niektóre bronie, takie jak wyrzutnie raket i działa automatyczne, są specjalnie przeznaczone do penetrowania opancerzonych Pojazdów i niszczenia ich układów. Te bronie, które są określane jako Przeciwpancerne (AV) są w stanie czynić wśród Pojazdów prawdziwie śmiertelne spustoszenie. Szczególnie, jeżeli bronie te są używane przeciwko tylnym lub bocznym partiom pojazdów, które są zazwyczaj słabiej chronione.

Jeżeli Model posiadający broń Przeciwpancerną (AV) trafi Pojazd będąc w jego Tylnej Strefie (180 stopniowe pole z tyłu pojazdu) to Obrażenia będą zwiększone o +3.

13.11.2 Wraki Pojazdów

Pojazd, który stracił swój ostatni punkt żywotności jest uszkodzony w takim stopniu, że nie może już brać udziału w bitwie. Załoga może być zabita bądź ciężko ranna, ale nawet, jeżeli wyszła z tego bez szwanku nie może już uczestniczyć w bitwie, ponieważ nie jest do tego przygotowana. Sam pojazd może być unieruchomiony bądź eksplodować w efektywny sposób. Aby to ustalić gracz musi, po utracie przez Pojazd ostatniego punktu żywotności, wykonać rzut i zastosować jego efekty.

WYNIK/REZULTAT

1-15 Pojazd został zniszczony. Jego model pozostaje na stole jako normalna przeszkoda taka jak skały czy drzewa.

16-20 Pojazd eksploduje. Modele w odległości do jednego cala muszą wykonać Test Pancerza przeciwko Obrażeniom DAM=9. Modele mające Osłonę odejmują jej poziom od obrażeń wybuchu. Modele Czekające mogą automatycznie wykonać Ucieczkę za zasłonę. Model pojazdu jest ściągany z pola bitwy.

13.12 Pojazdy, a Morale

Poruszanie się na pokładzie pojazdu daje poczucie bezpieczeństwa nawet, jeżeli jest to tylko złudzenie. Pojazd nie podlega Panice jeśli ilość ran jest nie większa od poziomu Bezpiecznych Uszkodzeń. Każda rana powyżej poziomu Bezpiecznych Uszkodzeń wymusza test Paniki.

Do testu Paniki używamy najwyższej cechy LD spośród załogi. Jeśli test się nie powiedzie to cała załoga jest uważana za Spanikowaną.

Jeśli pojazd nie jest w oddziale to przy Panice obowiązują wszystkie zasady dotyczące Modeli Pojedynczych (patrz rozdziały 10.2.2 i 10.5.2), z tą różnicą, że moment, w którym pojazd będzie wykonywał test Paniki określa nie ilość punktów Życia (WD), a ilość Bezpiecznych Uszkodzeń.

Jeśli pojazdy są zgrupowane w jednym Oddziale to przy Panice obowiązują tylko zasady dotyczące Oddziałów (patrz rozdziały 10.2.1 i 10.5.1) i nie ma znaczenia ilość Bezpiecznych Uszkodzeń.

Efekt Strachu (Dire) działa na załogę i jeśli w wyniku tego Efektu pojazd zostanie zmuszony do wykonania testu Paniki to musi go wykonać niezależnie od ilości Bezpiecznych Uszkodzeń.

Przykład: Pojazd Hurricane (WD – 6/3) w wyniku ostrzału otrzymał 3 rany. Jego poziom Bezpiecznych Uszkodzeń nie został jeszcze przekroczony dlatego nie wykonuje testu Paniki. Założmy, że kolejna jednostka wroga zadała jeszcze jedną ranę pojazdowi. Odnosił już 4 rany i przekroczył limit Bezpiecznych Uszkodzeń dlatego będzie zmuszony wykonać test Paniki.

Przykład 2: Oddział złożony z dwóch pojazdów Hedgehog Necromower (WD – 3/0) został ostrzelany przez wroga. W wyniku tego ostrzału jeden z pojazdów otrzymał ranę. Przekroczyło to jego ilość Bezpiecznych Uszkodzeń (ma ich 0) ale jako, że działa w drużynie to nie musi testować Paniki. Gdyby ostrzał wroga zabił jeden z pojazdów to wtedy pozostały przy życiu Necromower musiałby wykonać test Paniki (niezależnie od tego ile mu pozostało Bezpiecznych Uszkodzeń), tak jak normalny Oddział w wyniku straty połowy żołnierzy.

13.13 Transportery Opancerzone (APC)

Pojazdy przeznaczone do transportu piechoty są oznaczone jako APC w swoich Zasadach Specjalnych. Liczba, jaka tam się znajduje określa maksymalną ilość modeli o wielkości 2, jakie mogą być przewożone. Mogą one oczywiście zabierać dwukrotnie więcej modeli o wielkości 1 i połowę tej liczby modeli o wielkości 3. Jednakże, wszystkie Modele muszą być członkami jednej jednostki. Nie jest możliwe przewożenia dwóch czy więcej jednostek. Nie jest możliwe przewożenie modeli o Wielkości (SZ) większej niż 3.

Modele będące wewnątrz Transportera są uważane za Modele Transportowane.

13.13.1 Załadunek do transportera.

- Model, który chce wejść do transportera musi być w Bezpośrednim Kontakcie ze strefą wejściową Transportera (drzwi, luk załadunkowy) i poświęcić jedną akcję na załadunek się.

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

- Modele mogą wchodzić do transportera w dowolnej kolejności. Mogą też rozpocząć grę już w Transporterze. Może się zdarzyć, iż nie wszystkie Modele z danej jednostki będą w stanie wejść do Transportera. Może to być wynikiem np.: opóźnień w załadunku braku wystarczającej ilości miejsca.

- Modele te pozostają poza transporterem i jeżeli nie będzie z nimi dowódca będą traktowane jako pozostające poza Zasięgiem Dowodzenia (będą z tego powodu otrzymywały ujemne modyfikatory).

- Zasięg dowodzenia dowódcy w transporterze jest ograniczony jedynie do tych członków oddziału, którzy znajdują się razem z nim wewnątrz transportera.

- Jeśli na początku aktywacji Jednostki wśród modeli Transportowanych nie ma Lidera oddziału to są oni automatycznie poza zasięgiem dowodzenia niezależnie w jakiej odległości od Transportowca znajduje się ich Lider. Modele takie mogą wysiąść z Transportowca i jeśli nie znajdą się w Zasięgu Dowodzenia to cierpią z tego tytułu wszelkie kary.

- Wszelkie zabezpieczenia i sposób postępowania załogi Pojazdu uniemożliwiają dostanie się do środka wrogim Modelom – żaden taki model nie może wejść do transportera.

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

13.13.2 Podróżowanie w Transporterze.

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

13.13.3 Aktywacja Jednostki Transportowanej.

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

13.13.4 Wychodzenie z transportera

W swojej aktywacji, jedna, kilka, bądź wszystkie Modele transportowane mogą wyjść z transportera. Model chcąc wyjść z transportera poświęca na to jedną akcję i jest umieszczany w bezpośrednim kontakcie ze strefą Wyjściową transportera. Dalej jego aktywacja toczy się już normalnie. Wrogie bądź przyjazne Modele znajdując się w bezpośrednim kontakcie ze strefą Wyjściową transportera mogą uniemożliwić modelowi w środku opuszczenie pojazdu.

13.13.5 Opuszczanie Zniszczonego Transportera

Być wewnątrz transportera w momencie jego zniszczenia to bardzo niebezpieczna sytuacja, grożąca śmiertelnym niebezpieczeństwem. Modele w zniszczonym Transporterze muszą wykonać rzut na K20 i sprawdzić wynik w tabeli poniżej zanim będą mogły opuścić wrak:

Modele, które przeżyją mogą wyczołgać się z wraku. Powinny zostać umieszczone nie dalej jak 3 cale od zniszczonego Pojazdu i zaznaczone jako już aktywowane w tej turze. Ci, którzy przeżyli, ale nie opuścili z różnych powodów wraku muszą ponownie rzucić na tabelę przeżycia w następnej turze ze względu na eksplozję i ogień szalejący wewnątrz wraku.

14 Modele Latające

Niektóre Modele w UWZ mają zdolność wyrwania się z uścisku grawitacji, czy to dzięki silnikowi, skrzydłom czy nadprzyrodzonym mocom.

Modele Latające będące pojazdami podlegają zasadom dotyczącym Pojazdów jak również zasadom dotyczącym Modeli Latających. Modele Latające nie będące pojazdami podlegają zasadom dotyczącym zwykłych modeli jak również zasadom dotyczącym Modeli Latających.

14.1 Terminologia dla Modeli Latających.

Poniższe terminy są wykorzystywane do opisywania Akcji dostępnych dla Modeli Latających i ich efektów.

- W Powietrzu – opisuje Model Latający znajdujący się w danej chwili w locie ponad polem bitwy,
- Na Ziemi - opisuje Model Latający znajdujący się w danej chwili na ziemi,
- Pułap – określa wysokość na jakiej Model Latający obecnie się porusza, 1 poziom pułapu wynosi 1 cal w pionie,
- Wznoszenie – opisuje Model Latający wzbijający się wyżej niż jego dotychczasowa pozycja,
- Opadanie - opisuje Model Latający opadający niżej niż jego dotychczasowa pozycja,
- Pułap Maksymalny – Modele latające mają górny limit Pułapu na jaki mogą się wzbijać w powietrze – opisuje go właśnie Pułap Maksymalny (ostatnia liczba cechy Ruch Modelu Latającego).

Model Latający powinien mieć zawsze oznaczony pułap na jakim się znajduje. Np. przy pomocy liczby na K20 znajdującej się obok podstawki. Pułap mierzony jest od powierzchni stołu.

14.2 Modele Latające zasady ogólne.

Modele latające mogą być wystawiane spod karty Jednostki jako będące W Powietrzu bądź na Ziemi. Wybór należy do gracza kontrolującego dany Model Latający i oczywiście musi być zgodny z normalnymi zasadami Wystawienia. Jeśli gracz zdecyduje się na wystawienie Modelu W powietrzu, powinien określić jego początkowy pułap – nie większy niż 6 cali.

Model Latający znajdujący się W Powietrzu może wykonywać Akcję Celowanie oraz podejmować próby wypatrzeń tak samo jak normalne Modele „naziemne” (chyba, że zasada szczegółowa stanowi inaczej).

14.3 Modele Latające, a Ruch

Modele Latające, w swoich statystykach posiadają specyficzne oznaczenie cechy Ruch (MV). Model Latający posiada cechę Ruch (MV) opisaną jako A/B:C:

- litera "A", oznacza wartość Ruchu modelu na ziemi.
- litera "B" oznacza wartość jego ruchu w powietrzu.
- litera, po dwukropku "C", opisuje pułap w calach, na jaki może wzbić się dana jednostka.

Przykład: Model posiada ceche Ruch (MV) 3/6:12. Co to oznacza? Pierwsza cyfra "3", oznacza wartość Ruchu modelu na ziemi, kolejna cyfra "6" oznacza, że może poruszyć siedo sześciu cali będąc w powietrzu, a liczba, po dwukropku "12", opisuje pułap w calach, na jaki może wzbić się dana jednostka.

Ruch może być wykonywany tylko w poziomie. Aby wznieść się lub opaść Model Latający musi zmienić pułap.

Jeśli z jakiegokolwiek powodu Model Latający znajdujący się W Powietrzu zetknie się z formacją terenu – zostaje zniszczony, rozsiewając na polu bitwy swoje płonące szczątki. Taki model jest usuwany z gry.

Model Latający znajdujący się W Powietrzu ignoruje wszystkie modyfikatory ruchu wynikające z rodzaju i ukształtowania terenu, może też przelatywać nad przeszkodami terenowymi, które są niższe niż jego Pułap w danym momencie.

Wznoszenie i Opadanie.

Wysokość na jakiej znajduje się Model Latający określana jest przez Pułap. Każdy 1 poziom Pułapu to 1 cal w pionie. Model będący na ziemi ma pułap równy 0. Jeśli Model Latający pragnie zwiększyć lub zmniejszyć swój Pułap, może to swobodnie uczynić w czasie Akcji Ruch, wykonywanej w poziomie. Ilość Pułapów, o które Model Latający może się wznieść lub opaść w trakcie jednej Akcji zależy od jego cechy ruch (MV) odnoszącej się do ruchu W Powietrzu. Należy pamiętać, że modele Latające ograniczane są Pułapem Maksymalnym.

W jednej akcji Ruchu można się albo tylko Wznosić albo tylko Opadać, nie można łączyć tych czynności w jednej akcji..

Za każdy cal Ruchu w poziomie Model Latający może zmienić pułap o jeden (Opadając lub Wznosząc się).

Po każdym calu Ruchu model jest podnoszony/obniżany o jeden cal. Jeśli model startuje z Ziemi to najpierw jest podniesiony o jeden pułap a dopiero potem rusza się o jeden cal w poziomie.

Przykład: Purpurowy Rekin posiada cechę ruchu w powietrzu równą 6. Wykonuje on Ruch w Powietrzu. Przesuwa się o 1 cal w poziomie i wznosząc się zmienia pułap o 1. Za kolejny cal w ruchu w poziomie może wznieść się o kolejny jeden poziom pułapu itd. Nie może on jednak w tej akcji wykonać już Opadania jako, zdecydował Siena Wznoszenie.

14.4 Modele Latające a Walka Wręcz

Model Latający może znaleźć się w Walce Wręcz jedynie, jeśli jest Na Ziemi, bądź stał się celem ataku innego Modelu latającego znajdującego się na tym samym Pułapie.

Modele będące na ziemi mogą zaatakować w CC Model Latający, jeżeli ten był wystarczająco nieostrożny. Aby tego dokonać Model musi być dokładnie pod Latającym i dodatkowo

Model Latający musi być nad tym Modelem nie wyżej niż 1/2 SZ atakującego. Modele takie nie są związane Walką Wręcz a atakujący nie odnosi, żadnych korzyści za szarżę.

Przykład: Model o Wielkości (SZ) 5 może uderzyć Model Latający którego aktualny Pułap wynosi 7 (SZ 5 + 2 (2,5 zaokrąglone w dół) =7) lub mniej korzystając ze swych umiejętności w Walce Wręcz.

14.5 Modele Latające i mierzenie odległości.

Dla określenia odległości do/od Modelu Latającego np. przy strzelaniu, po prostu mierzymy odległość w normalny sposób. Może to oznaczać, że czasami będziemy mierzyli odległość po skosie lub nawet w pionie.

14.6 Modele Latające i Morale.

Z powodu swej prędkości i zmieniających się Pułapów, Modele Latające nie poddają się działaniu Strachu (Dire) Modeli znajdujących się na ziemi.

14.7 Pułap a teren.

Gracze powinni przed grą ustalić Pułap niezwykle wysokich formacji terenu. Jeżeli szczyt wzgórza wznosi się na 7 cali ponad poziom stołu, będzie on uważany za znajdujący się na Pułapie 7. Model Latający chcąc go pokonać będzie musiał wzbić się, co najmniej na pułap 8

15 - Inżynieria Polowa

Inżynieria polowa to sztuka zmuszenia przeciwnika by podążył wybraną przez Ciebie ścieżką bądź uniemożliwienie mu podążania tą, którą wybrał on sam. Esencją inżynierii są materiały: druty kolczaste, zadziory, worki z piaskiem, palisady i kamienie. Inżynierowie polowi są adeptami sztuki pozyskiwania tych materiałów bądź z magazynów bądź bezpośrednio z pola bitwy i zamieniania tych materiałów w narzędzia zniszczenia lub ochrony.

Elementy terenu zakupione przez graczy są umieszczane na stole zanim gracze wystawią na pole bitwy swoje Jednostki. Temat manipulowania terenem mógłby zająć całą książkę (i zostanie rozwinięty w przyszłych dodatkach) teraz ograniczymy się do przedstawienia kilka jego podstawowych założeń.

15.1 Specjalne Elementy Terenu

Poniżej znajdują się elementy terenu wraz z ich kosztem punktowym i zastosowaniem. Użyte w bitwie są reprezentowane przez odpowiednie figurki bądź Karty Jednostki wypełnione właściwymi statystykami. Niezależnie od tego model należy umieścić a kartę odwrócić tak, aby każdy z przeciwników mógł zapoznać się z tym, jaki teren znajduje się w konkretnym miejscu.

Specjalne Elementy Terenu mogą być rozmieszczone do 12 cali od krawędzi stołu podczas normalnej Fazy Rozstawiania. Oczywiście niektóre scenariusze mogą ograniczyć czy wręcz zabronić używania Specjalnych Terenów.

Worki z Piskiem: Zarówno plastikowe jak i materiałowe wypełnione piaskiem bądź gruzem. Łatwe do wykonania, proste do przetransportowania i ułożenia. Inżynierowie Polowi używają ich dla stworzenia ochrony przed lekką bronią.

W UWZ każda zakupiony przez gracza sekcja Worków z Piskiem jest wielkości Karty Jednostki.

Jeżeli do przedstawienia tego terenu została użyta karta to zapewnia ona Oslonę 3 modelowi o SZ nie większym jak 3, którego Podstawka w pełni znajduje się na Karcie.

Worki z Piaskiem (rozmiar Karty Jednostki): **AR: 24, WD: 3, koszt: 5 pkt.** Opancerzony (Impenetrability).

Drut Kolczasty: pokrywa każdy element, który jest stworzony by utrudnić przejście piechocie. W Układzie Słonecznym jest wiele typów Drutu Kolczastego, ale wszystkie mają mniej więcej te same cechy i ten sam cel: spowolnić postępy piechoty i zmusić ją do mozolnego wycinania sobie drogi.

W UWZ Drut Kolczasty ogranicza poruszanie się modeli o wielkości 3 lub mniejszych nie będących pojazdami. Przejście przez drut kolczasty wymaga poświęcenia jednej akcji.

Jeżeli Model z oddziału Przewróci się na Drut to inne Modele z tego oddziału mogą po nim przejść normalnie nie tracąc akcji na pokonywanie tej przeszkody. Drut nie może być szerszy niż Wielkość Modelu w calach. Dodatkowo, jeżeli Model będzie chciał wstać zmuszony jest wykonać test Dowodzenia - porażka oznacza utratę akcji.

Drut Kolczasty musi zostać umieszczony na innym kawałku Terenu, który już znajduje się na polu bitwy.

Drut Kolczasty (długość 3 cale): **AR: 25 WD: 2** tylko ładunki wybuchowe ataki w Walce Wręcz, które są Przeciwpancerne (AV) mogą go uszkodzić **koszt: 3 pkt.**

Smocze Żęby: zaprojektowane by uniemożliwić pojazdom postęp. Zrobione ze wzmocnionej stali, czasem wspomaganej betonem.

Pełnią one dwie role. Zapewniają Przesłonę piechocie a dla pojazdów naziemnych są terenem Nieprzekraczalnym.

Smocze Żęby (rozmiar Karty Jednostki): **AR: 25 WD: 4 koszt: 8 pkt.** Opancerzony (Impenetrability), Ładunek Wybuchowy usuwa jeden Żąb.

Okopy: czyli zasadniczo dziury wykopane w ziemi i wzmocnione różnymi materiałami. Zapewniają jednostkom ukrycie i ochronę przed bronią konwencjonalną i ostrzałem artyleryjskim.

W UWZ każdy zakupiony element Okopów ma wielkość Karty Jednostki. Jeżeli do ich odzwierciedlenia została użyta Karta to zapewnia ona Twardą Oslonę Modelom, których cała podstawka jest na Karcie. Okopy mogą być łączone w większą całość umożliwiając jednostkom poruszanie się między nimi. Wejście bądź Wyjście z okopu zajmuje jedną Akcję. Okopy zapewniają Twardą Oslonę również przeciwko broniom Pośredniego rażenia. Jednostka może zostać Rozstawiona w Okopie jeżeli ten jest w Strefie Rozstawienia.

Okopy (rozmiar Karty Jednostki): **AR: 26 WD: 8 koszt: 8 pkt.**

15.1 Niszczenie Przeszkód Terenowych.

Jeżeli obaj gracze wyrażą na to zgodę jest dopuszczalne niszczenie przeszkód terenowych umieszczonych na stole. Gracze powinni ustalić przed grą czy dany element terenu może zostać zniszczony a jeżeli tak to jak jest traktowany. Poniżej jest tabelka, która mniej więcej może dać pojęcie jak traktować poszczególne elementy makiety.

Typ Terenu	AR	WD	Dodatkowe Obrażenia
Trawa, zarośla	12	2	Concussive, Radiant,
Rending			
Drzewka, drzewi	16	3	Concussive Radiant
Drzewa	18	3	Concussive Radiant
Cegły	20	4	Concussive
Kamienie	22	5	Concussive
Metal	24	6	Radiant
Twardy Metal	26	7	Brak

Jeżeli rodzaj uszkodzeń, jakie zadaje broń użyta do niszczenia terenu jest wymieniona w rubryce Dodatkowe Obrażenia to Obrażenia są zwiększane o +2.

Podczas Strzelania do nieruchomych przeszkód terenowych nie jest wymagany test Trafienia jest ono automatyczne.

16 Miny i Saperzy

W UWZ rozróżniamy dwa typy min przeciwpiechotne oraz przeznaczone do niszczenia ciężkiego sprzętu.

16.1 Ustawianie Min

Znacznik miny reprezentuje lokalizację podłożonej i uzbrojonej miny.

Ponieważ jest wiele typów min gracz, który zakupił minę powinien zapisać jej nazwę na odwrocie znacznika. Powinien on być tak odwrócony, aby przeciwnik nie dowiedział się, z jakim typem miny ma do czynienia aż do momentu eksplozji. Powinno to wyglądać mniej więcej tak.

16.2 Działanie Min

Jeżeli jakikolwiek Model oprócz tego, który podłożył minę, znajdzie się w promieniu 3 cali od Znacznika Miny musi pomyślnie przejść test dowodzenia (LD) albo wywoła eksplozję. Dlaczego do eksplozji może dojść w promieniu 3 cali? Znacznik reprezentuje jedynie przybliżoną lokalizację miny, dlatego nie wiadomo, kiedy Model jest w bezpośrednim kontakcie z nią. Gdyby było inaczej prawdopodobnie żaden gracz nie zdecydowałby się na wejście w bezpośredni kontakt ze Znacznikiem Miny skutkującym eksplozją.

Modele posiadające Cechę Specjalną Demolition Training i/lub te poruszające się w Pozycji Strzeleckiej w promieniu 3 cali od Znacznika Miny mogą dodać do testu dowodzenia +2. Jest to kumulatywne - czyli jeżeli model z Demolition Training będzie się poruszał w pozycji strzeleckiej to będzie mógł dodać do testu dowodzenia modyfikator +4.

Model, który pomyślnie przejdzie test nie wyzwala eksplozji miny. Jednak, jeżeli Model zakończy turę w promieniu 3 cali od Znacznika to podczas swojej aktywacji w następnej turze jest zmuszony ponownie przeprowadzić test dowodzenia.

Modele wyposażone w Miny mogą umieścić Znacznik Miny podczas swojej aktywacji. Aby tego dokonać muszą poświęcić tyle akcji ile jest wymagane na podłożenie miny danego typu. Wartość ta jest podana dla każdego typu miny w rubryce ATP w tabelce MINY.

Jeżeli mina eksploduje gracz wykonuje test rozrzutu określający kierunek znoszenia. Dystans, o jaki jest znoszone prawdziwe miejsce eksplozji jest równe wartości DV podanej w tabelce MINY dla każdego ich typu i mierzone od Znacznika Miny.

16.3 Ładunki Wybuchowe

Ładunkami Wybuchowymi określamy materiały przeznaczone do tworzenia wyrw w barierach lub burzenia obiektów czy konstrukcji. Na polu bitwy dobrze umieszczony Ładunek Wybuchowy jest w stanie zniszczyć najlepszą obronę lub unieruchomić czołg a czasem obie te rzeczy naraz.

Tak jak z Minami Model uzbrojony w Ładunki Wybuchowe może umieścić Znacznik Ładunku Wybuchowego poświęcając odpowiednią ilość akcji (wartość ATP).

Ładunki mogą być wyzwalane na 2 sposoby, co będzie podane w ich opisie. Bądź bezpośrednio po podłożeniu na koniec aktywacji Modelu, który je podłożył. Bądź też poprzez zdalne sterowanie drogą radiową, co wymaga poświęcenia jednej akcji przez Model, który podłożył Ładunek.

16.4 Rozbrajanie Min

Jeżeli Model ze zdolnością Demolition Specialist znajdzie się w promieniu 3 cali od Miny może podjąć próbę jej rozbrojenia. Model musi wykonać test dowodzenia (z modyfikatorem +2 do rzutu na LD) za każdy punkt ATP, jaki ma mina. Niepowodzenie któregośkolwiek z testów spowoduje eksplozję.

16.5 Kupowanie Min i Ładunków Wybuchowych

Miny i ładunki wybuchowe mogą zakupić jedynie Modele posiadające zdolność Demolition Specialist. Koszt miny jest podany w jej opisie. Jeżeli model zakupił minę/ładunek oznacza to, że może podłożyć zakupiony rodzaj miny/ładunku na polu bitwy dowolną ilość razy. Jeżeli kilku bądź wszyscy członkowie jednostki posiadają zdolność Demolition Specialist wówczas przy zakupie miny/ładunku wszystkie Modele z tą zdolnością muszą zakupić minę/ładunek i to tego samego typu.

17 – Wsparcie Ogniowe

„Prześlijmy Imperialczykom nasze najczulsze pozdrowienia... OGNIA!!”

Bauhauski Kommandant „Rozwścieczacza”, Gunter Reiss

Podczas Pierwszych Wojen Korporacyjnych nawały artyleryjskie były pospolitem i jakże niszczycielskim widokiem. Pustoszyły one całe miasta i kompleksy przemysłowe w całym Układzie Słonecznym. Straty materialne, poczynione przez te rozpaczliwie przypuszczane ataki mające na celu wykurzenie głęboko okopanych sił przeciwnika, były monstrualnych rozmiarów. Usunięcie będących ich rezultatem zniszczeń wymagały od Megakorporacji ogromnych nakładów finansowych, które poważnie uszczupliły ich kapitały po zakończeniu wojen.

W świetle tego nie jest zaskakującym, iż Kartel zakazał w końcu użycia najcięższej artylerii w trakcie prowadzenia działań wojennych w całym układzie. Zakaz ten jest przestrzegany przez każdą z Megakorporacji.

Wraz z eskalacją Drugich Wojen Korporacyjnych, Megakorporacje zdecydowały się na wystawianie mniejszych, mobilnych jednostek artyleryjskich, rozbijając dotychczasowe niesamowicie niszczycielskie dywizje artyleryjskie i w efekcie znacznie redukując powodowane nawałami artyleryjskimi straty materialne.

Przeciętna bateria ciężkiej artylerii należąca do którejś z Megakorporacji składa się teraz z kilku wielko kalibrowych dział lub wyrzutni raketowych o ogromnym zasięgu i miazdzącej mocy. Część z bardziej postępowych

Megakorporacji, jak Capitol, odeszła od konwencjonalnych baterii naziemnych preferując jednocześnie ataki powietrzne przy użyciu 'niewidzialnych' bombowców i pojazdów szturmowych. Cybertronic poszedł jeszcze dalej, umieszczając baterie artylerii na satelitach. W ten sposób jednostki te mogą bombardować swoje cele na planach będąc jednocześnie całkowicie zabezpieczone przed ogniem artylerii wroga. Użycie przez Megakorporację dalekosiężnych broni do siania spustoszenia bez wystawiania własnych oddziałów na wrogi odwet nazywane jest w UWZ - Wsparciem Ogniwym. Dowódca Armii (Force Commander) posiada zezwolenie na użycie takich środków oraz stosowne kody do zatwierdzenia Wsparcia Ogniwego. Jednakże, sam Dowódca Armii potrzebuje pomocy specjalistycznej jednostki zwanej Wysuniętym Obserwatorem, by poprawnie przekazać skomplikowane koordynaty przez nowoczesne systemy szyfracji i deszyfracji. Razem stanowią oni niszczycielską broń na polu bitwy.

17.1 - Wysunięci Obserwatorzy

Udane Wsparcie Ogniowe wymaga doskonałej koordynacji i komunikacji, jako że Baterie są zazwyczaj zbyt daleko by samemu namierzyć wybrany cel, nie mówiąc o odróżnieniu wrogów od przyjaznych jednostek.

Wysunięci Obserwatorzy są oczami i uszami tych jednostek artyleryjskich na polu bitwy, gdzie siły wroga często się błyskawicznie przemieszczają. Modele, które działają jako Wysunięci Obserwatorzy są oznaczeni w swoich Zasadach Specjalnych – Forward Observers. Wysunięci Obserwatorzy grają dwie znaczne role na polu bitwy, zależnie od skali bitwy i użycie artylerii.

Pierwsza funkcja Wysuniętych Obserwatorów to kierowanie ogniem jednostek wsparcia. Specjalista dostarcza informacje dla polowych jednostek artyleryjskich, które mogą nie mieć LOS do wroga, takich jak rozstawione na tyłach moździerz czy działa polowe. Wysunięty Obserwator sam może podać temu podstawowemu zadaniu.

Większą i znacznie bardziej odpowiedzialną funkcją Wysuniętego Obserwatora jest asystowanie Dowódcy Armii w prowadzeniu Wsparcia Ogniwego. Specjalista ten dostarcza właściwe współrzędne dla uderzenia i utrzymuje bezpieczny kanał komunikacyjny z odległą baterią artyleryjską. Następnie Dowódca Armii, podejmuje decyzję o wykorzystaniu wsparcia artyleryjskiego i na swoją odpowiedzialność wzywa ogień artylerii korzystając z dostarczonych mu przez Wysuniętego Obserwatora danych.

Z uwagi na restrykcje Kartelu nałożone na użycie tych broni, wezwanie wsparcia baterii artyleryjskiej nie jest decyzją, którą podejmuje się lekko. Tylko Dowódca Armii może podjąć decyzję i on stanie przed sądem wojennym, jeśli jego użycie artylerii zostanie uznane za przestępstwo wojenne.

17.2 - Namierzanie

Model Wysuniętego Obserwatora może namierzać cele dla określonych jednostek artyleryjskich. W tym trybie Wysunięci Obserwatorzy mogą pozwolić jednostkom artyleryjskim z bronią Pośredniego Rażenia wykonać akcje Ostrzału Pośredniego przeciwko dowolnemu Modelowi w LOS Wysuniętego Obserwatora. Inaczej niż inne Modele, Wysunięty Obserwator może pełnić tę funkcję nawet, jeśli nie jest w Zasięgu Dowodzenia jednostki artyleryjskiej.

Przykład: Capitolska drużyna moździerzowa jest za wzgórzem i nie posiada LOS do nacierającej drużyny Ożywieńczych Legionistów. Nie ma również żadnych przyjaznych modeli w Zasięgu Dowodzenia drużyny moździerzowej, które mogłyby przekazać informacje do Modelu strzelającego z moździerza. W tych okolicznościach moździerz nie może wykonać akcji Ostrzału Pośredniego przeciwko stworem Legionu. Na szczęście dla grającego Capitołem, na stole znajduje się Specjalista Łączności Lekkiej Piechoty, który ma LOS do oddziału legionistów. Jako że jest on uznawany za Wysuniętego Obserwatora, drużyna moździerzowa będzie w stanie niedługo rozpocząć ostrzał chodzących zwłok.

Wysunięty Obserwator najpierw musi ustanowić łączność z jedną z jednostek artyleryjskich. Wydając akcje może usiłować aktywować jedną z nieaktywowanych jednostek artyleryjskich. W celu dokonania aktywacji wymagany jest test LD i jeśli rezultat rzutu będzie równy lub niższy od wartości cechy połączenie jest udane. Porażka oznacza, że połączenie zawiodło i akcja jest zmarnowana. Od kiedy połączenie jest ustanowione, wspierająca jednostka artyleryjska może strzelać raz na akcję wydaną przez Wysuniętego Obserwatora. Pierwsza salwa strzałów oddawana jest z modyfikatorem -4 do RC. Ten modyfikator stosowany jest dodatkowo do modyfikatora zasięgu danej broni. Każdy kolejny strzał poprawia się o +2 z uwagi na to, że Obserwator wprowadza korekty. Jest metoda, według której pociski artyleryjskie mogą być 'wycelowane' – przy pomocy 'markera'. Jeśli Wysunięty Obserwator chce, może zażądać wystrzelenia markera kosztem jednej akcji. Pocisk nie zadaje obrażeń, ale pozwala Wysuniętemu Obserwatorowi poprawić namiary przed strzelaniem. Wystrzelenie pocisku oznaczającego usuwa modyfikator -4 dla pierwszego strzału i dodatkowo daje również premię +2 za dokonaną korektę. Kolejne strzały zostaną, więc oddane odpowiednio na +2 i +4. Kiedy Wysunięty Obserwator wyda wszystkie swoje akcje, zarówno on jak i jednostka artyleryjska oznaczane są jako aktywowane w tej turze.

Procedura:

Pierwsza Akcja Obserwator testuje LD sprawdzając czy uda mu się aktywować Jednostkę artylerii.
Druga Akcja Obserwatora i po jednej Akcji wszystkich członków Jednostki Artylerii. Strzał z modyfikatorem -4 do RC.
Trzecia Akcja Obserwatora i po jednej Akcji każdego z członków Jednostki artylerii. Strzał z modyfikatorem -2 do RC.
Koniec Aktywacji Obserwatora i Jednostki Artylerii.

Ewentualnie:

Drugą Akcję Obserwator wraz z Jednostką artylerii mogą poświęcić na oznaczenie celu markerem.
Trzecia Akcja strzał z modyfikatorem +2 do RC. Obserwator i Jednostka Artylerii kończą Aktywację.

17.3 - Wsparcie Ogniove

Żądanie Wsparcia Ogniovego od oddalonej Baterii jest znacznie bardziej skomplikowaną operacją, wymagającą zarówno umiejętności jak i czasu do ukończenia. Model Wysuniętego Obserwatora może usiłować wezwać Wsparcie Ogniove podczas swojej aktywacji. Wezwanie Wsparcia Ogniovego zużywa wszystkie trzy akcje Wysuniętego Obserwatora. Docelowa lokacja jest wtedy oznaczana znacznikiem. Tylko jedno Wsparcie Ogniove może być wezwane w ciągu tury (nieudane wezwanie Wsparcia Ogniovego również się liczy jako wezwanie). Jest ważne, aby zaznaczyć, że Wsparcie Ogniove wzywane jest na lokację a nie Modele; jednak zadaniem Wysuniętego Obserwatora jest wezwanie go w taki sposób, aby artyleria trafiła w nacierającego przeciwnika. Z tego powodu cel wybrany przez Wysuniętego Obserwatora musi spełniać kilka warunków:

- lokacja nie może znajdować się dalej niż najbliższy Model wroga
- Obserwator musi mieć LOS do wybranej lokacji
- lokacja musi być nie dalej niż 16" od tego Obserwatora

Gdy cel jest wybrany dodatkowi Wysunięci Obserwatorzy mogą pomóc wydając swoje trzy akcje by zweryfikować współrzędne. Połóż dodatkowy znacznik na celu za każdego dodatkowego Obserwatora, który zużyje swoje aktywacje pomagając. Potrzebują oni tylko LOS do celu by pomóc w Wsparciu Ogniowym. Jak wspomniano tylko Dowódca Armii może udzielić autoryzacji dla Wsparcia Ogniovego. Jeśli Dowódca Armii jest zabity uzyskanie autoryzacji staje się niezwykle trudne. Jeśli został on zabity lub wyłączony z uwagi na wpływ Morale albo efekty

Mocy, Wysunięty Obserwator musi zdać test LD by położyć znacznik. Reprezentuje to trudności w uchwyceniu Sztabu i przekonaniu dowódcy frontu by zaakceptował odpowiedzialność za Wsparcie Ogniove, gdy nie może on osobiście ocenić wszystkich czynników. Porażka oznacza, że albo nie było bezpiecznego kanału łączności albo, że dowódca po prostu odrzucił żądanie. Poświęcone akcje są tracone i Wysunięty Obserwator jest oznaczany jako Aktywowany. Udanie wezwane Wsparcie Ogniove jest opóźnione dopóki Wysunięty Obserwator z LOS do celu nie zostanie Aktywowany w następnej turze. Odzwierciedla to czas wymagany by pociski dotarły do celu. Jeśli nie ma żadnego Wysuniętego Obserwatora z LOS do celu podczas następnej rundy, połączenie jest traktowane jako zerwane i ostrzał odwołany. Zakładając, że jest jeden lub więcej Wysuniętych Obserwatorów z Linią Wzroku do celu, pierwszy aktywowany musi wykonać test LD z premią +2 za każdy dodatkowy znacznik. Sukces oznacza, że prawidłowe współrzędne zostały przekazane i atak następuje w miejscu oznaczonym znacznikiem. Jeśli rzut był nieudany, Wsparcie Ogniove zostało wezwane, ale dokładna lokalizacja ostrzału jest przesunięta z uwagi na źle obliczone współrzędne. Nowa lokalizacja Wsparcia Ogniovego jest ustalana przez wykonanie Rozrzutu. Kierunek określa się jak przy normalnej procedurze rozrzutu ale dystans o jaki zostanie zniesiony jest równa różnicy między wartością nieudanego rzutu a wartością LD potrzebną do tego testu. W nowym miejscu Wsparcie Ogniove trafia z pełnym efektem.

W przypadku Bractwa rolę Wysuniętych Obserwatorów pełnią Modele ze zdolnością Channeler.

W przypadku Legionu Ciemności jest nieco inaczej. Rola Obserwatora pełnią tam jedynie Nefaryci. Za to umieszczenie znacznika kosztuje ich jedynie jedną Akcję i mogą to uczynić w dowolnym punkcie w LOS i zasięgu 16 Cali. W następnej turze, kiedy ma nastąpić uderzenie wystarczy aktywować dowolnego Dowódcę Dywizji bądź Armii z LOS do celu, aby wykonać test LD na trafienie.

Pozostałe warunki są takie same dla Korporacji, Bractwa i Legionu.

17.4 - Rodzaje Wsparcia Ogniovego

Jest kilka rodzajów Wsparcia Ogniovego dostępnego dla Dowódcy Armii; każdy jest przeznaczony do osiągnięcia innych celów podczas konfliktu. Podczas gdy baterie i metody ich użycia różnią się pomiędzy armiami, rodzaje broni i efekty pozostają te same.

Gracz musi określić dokładny typ wykorzystywanego wsparcia (rodzaj bomby) w momencie kładzenia znacznika przez Obserwatora.

Baterie Wsparcia Ogniovego mogą być jednego z kilku rodzajów: Przeciwpiechotne (AP), Przeciwpancerne (AV) albo Nuklearne/Biologiczne/Chemiczne (NBC).

- **Przeciwpiechotne:** Wsparcie Ogniove tego rodzaju jest przeznaczone do rozrywania ciała. Uszkodzenia strukturalne są zazwyczaj znikome, ale te zadane oddziałom w szczerym polu są znaczne. Znajdowanie się w osłonie potrafi znacząco zmniejszyć siłę ataku, chyba że jest on zapalający – nie ma gdzie się skryć, gdy powietrze przemienia się w płomień.

- **Przeciwpancerne:** Te rodzaje Wsparcia Ogniovego są zazwyczaj wystrzeliwane w postaci rakiet albo stabilizowanych lotkami pocisków artyleryjskich. Są to ładunki kierunkowe dostarczające większość swojej siły w wąskim wybuchu, który jest skuteczny przeciwko ciężko opancerzonym celom oraz umocnieniom. Niektóre pociski przeciwpancerne są na tyle potężne, że nawet niecelne powalają okolicznych żołnierzy na ziemię.

- **NBC:** Te Wsparcie Ogniove jest okropnie skuteczne i wysoce nielegalne w oczach Kartelu. Typowa salwa Baterii Biologicznej składa się z krótko żyjącego środka biologicznego, który pozostawia wszystkich wystawionych na jego działanie wyniszczonymi, umierającymi albo martwymi.

Pociski chemiczne potrafią dosłownie stopić odsłonięte ciało pozostawiając tych, którzy przeżyli wykręconymi i wyniszczonymi koszmarami. Bronie oparte na promieniowaniu pozostawiają budynki nietknięte, ale nie do zamieszkania przez żyjących. Zbyt często ciała napromieniowanych ofiar trafiają do hord Legionu Ciemności, gdzie rozsiewają swoje radioaktywne skażenie na wszystkich zmuszonych stawiać im czoła. Żołnierze korporacyjni walczący z Legionem Powiadają, iż jedyną błogosławioną rzeczą w błogosławionym legionie jest fakt, że nie ma on świadomości, jakie okropieństwa czynią jego doczesne szczątki...

17.5 - Wsparcie Ogniove w zależności od armii

17.5.1 Bronie Capitolu

Strategia militarna Capitaolu została w znacznej części zainspirowana przez założenia taktyczne i strategiczne opracowane jeszcze przez dowódców wojskowych z 20-tego wieku. Stworzyli oni doktrynę zakładającą przewagę nielicznych, ale doskonale wyszkolonych, szybkich i mobilnych siły wojskowych nad masami kiepsko wyszkolonych i trudnych do manewrowania rekrutów (nawet wyposażonych w znaczną siłę ognia). W związku z tym Capitol nie używa konwencjonalnych baterii artyleryjskich jak Bauhaus czy Mishima, lecz w zamian, dla zapewnienia maksymalnej elastyczności, polega na pociskach dostarczanych drogą powietrzną. Zrzucające się one z niezwykle dużych wysokości i naprowadzają się na cel podczas spadania w kierunku pola bitwy.

1) 94mm Stabilizowana Przeciwpiechotna Rakiet Lotnicza

Jest to niekierowana rakietą z rozwijanymi statecznikami wyladowana wystarczającą ilością materiałów wybuchowych by dosłownie zatrzęść ziemią na setki stóp wokół. Rakiety te są wyrzeliwane salwami, które pokrywają obszar pod dużym wzornikiem wybuchu odłamkami i ogniem. Każdy Model pod wzornikiem na otwartym terenie otrzymuje atak z obrażeniami 12, ale te, które znajdują się z osłoną otrzymują znacznie mniejsze obrażenia wynoszące 8.

2) GBU-490 Przeciwpancerna Bomba MOAB

Bomby MOAB (Masywna Amunicja O Wybuchu Powietrznym) używają biernego systemu naprowadzania by trafić w formacje pojazdów albo ciężko umocnione pozycje i unieszkodliwić je wybuchem tak potężnym, że zatrzęsie szybami w oknach oddalonych o ponad 80km. Te ładunki zadają 14(x2) obrażeń wszystkim Modelom pod wzornikiem małego wybuchu i mają AV=6. Modele bez zdolności Opancerzony (Impenetrability) zostaną automatycznie wyrócone nawet, jeśli nie otrzymają żadnych obrażeń.

Większe wersje tych bomb paliwowo-powietrznych takie jak GBU-9000 i GBU-12000 były kiedyś używane do niszczenia całych dzielnic miast. Są one najpotężniejszym nie-nuklearnym ładunkiem kiedykolwiek stworzonym, ale prawo Kartelu zdecydowanie zabrania używania tych większych wersji przeciwko cemukolwiek innemu niż Cytadela Legionu Ciemności albo potwierdzona Baza Wypadowa Legionu Ciemności.

17.5.2 Bronie Bauhausu

Bauhaus używa olbrzymich dział o niskiej prędkości wylotowej pocisku i zaawansowanych rakiet jako swojego wsparcia artyleryjskiego. Sterowanie torem lotu jest uzyskiwane poprzez użycie prostych stateczników, które pomagają pociskom sprawnie szybować ku celowi a celność jest zapewniana przez użycie zapalników bezpieczeństwa, które uzbrajają się dopiero, gdy zostanie wykryty elektroniczny 'szum' lunety celowniczej Wysuniętego Obserwatora. W ten sposób Bauhaus obszedł część kwestii prawnych ustanowionych przez Kartel dla zaawansowanego zrzucania ładunków w konfliktach miejskich.

1) 240mm Dział o Zwężanym Kalibrze Helga

Jadące na olbrzymich szynach albo na wielkich kołach z lufą mającą prawie 30m długości, te wspaniałe działa są zdolne do bombardowania celu oddalonego o ponad 150km pociskami, których głowica waży prawie 2 tony. Uzbrojony w zapalnik kontaktowy z opóźnionym zapłonem pocisk potrafi zamienić segment miasta w dymiący krater. Nie było dla nikogo niespodzianką, że broń ta została zakazana przez Kartel z wyjątkiem najbardziej skrajnych sytuacji.

W związku z tym Bauhaus obecnie strzela z tego działu podamunicją przeciwpiechotną SBU2200. Gdy pocisk spada na cel uwalnia ładunek mini-bomb, które zasypują wszystkie Modele pod dużym wzornikiem wybuchu ostrymi jak brzytwa odłamkami. Działanie na budynki zostało znacznie osłabione, ale na odsłonięte oddziały jest straszliwe. Każdy pod wzornikiem na otwartej przestrzeni otrzymuje obrażenia 13 a ci za osłoną 7.

2) Dostarczany V-120 Zasobnik Przeciwpancerny Donnerschlag

Wystrzeliwany z wyrzutni oddalonych o setki mil, pocisk balistyczny V-120 kiedyś dostarczał szeroki asortyment niezwykle niszczyielskich ładunków na cele, zarówno wojskowe jak i cywilne. Odpowiednie restrykcje Kartelu odnośnie użytku pocisków balistycznych zmusiły Bauhaus do użycia tej broni w zupełnie inny sposób.

Zasobnik Przeciwpancerny Donnerschlag składa się z zestawu niezwykle celnych pocisków Donnerchlag 4, umieszczanych na wysokości wielu kilometrów nad polem bitwy przez potężny pocisk balistyczny V-120. Na samym szczycie wznoszącej trajektorii pocisku zasobnik jest uwalniany i spadochrony otwierane. Opada on powoli czekając na rozkaz by zrzucić jedną lub więcej ze swoich rakiet Donnerschlag.

Kierowane przez wysuwane stateczniki, spadając w kierunku ziemi, pociski nakierowują się nad cel przy pomocy Wysuniętego Obserwatora. Setkę metrów nad ziemią odpalany jest silnik raketowy wbijając głowicę w cel z naddźwiękową prędkością. Wszystkie Modele pod małym wzornikiem wybuchu otrzymują atak zadający obrażenia 14(x2) z wartością AV=6. Cele nie będące pojazdami, które przetrwają trafienie, powalone zostają na ziemię przez straszną siłę wybuchu. Ogłuszający huk wytworzony przez wysoką prędkość głowicy jest słyszalny na wiele kilometrów wokół.

Charakterystyczny podwójny huk wybuchu Donnerschлага potrafi zasieć strach w sercach najdzielniejszych załóg pojazdów. Donnerschlag, w starożytnym języku Domu Richthausen, znaczy 'uderzenie gromu' i każdy, kto widział jego efekt musi przyznać, że broń jest odpowiednio nazwana. Modele, które przeżyją uderzenie Donnerschлага oraz te w 4" od miejsca trafienia muszą wykonać Test Paniki przeciwko Dire 2.

17.5.3 Bronie Imperialu

Podobnie jak Capitol, także i Imperial bardziej polega na jednostkach lotniczych niż na bardziej konwencjonalnych naziemnych bateriach artyleryjskich. Siły powietrzne Imperialu zapewniające wsparcie ogniowe żołnierzom tej korporacji na polach bitew składają ze wzbudających strach kanonierek Pan Zagłady oraz szturmowców Nocny Jastrząb. Brak zaawansowanych systemów celowniczych Imperialu jest równoważony przez rodzaje głowic, jakie używają – chmury chemicznego gazu nie muszą być celne by być efektywne... Podczas gdy Kartel poważnie marszczy brwi na wieść o używaniu przez Imperial broni chemicznych, korporacja ta stara się ominąć te restrykcje w znacznym stopniu dzięki niezabójczej naturze większości swoich głowic bojowych. Niejeden wróg Imperialu obudził się w orbitalnej barce więziennej oszołomiony skutkami działania gazów bojowych. Wielu z tych więźniów zdecydowało się zostać lojalnymi obywatelami Imperialu by wyjść na wolność.

1) Pocisk AG-188 Piaskowy Człowiek

AG-188 jest raczej bombą niż pociskiem raketowym, jako że brakuje mu prawdziwego systemu celowania. Jednak wysokie umiejętności i talent pilotów Nocnych Jastrzębi pozwalają Imperialowi celnie zrzucić te ładunki na wyznaczone cele. Piaskowy Człowiek przenosi głowicę z trującym gazem. Każdy Model pod dużym wzornikiem wybuchu jest ofiarą ATS o wartości 9. Ci, którym test się nie uda zapadają w głęboką śpiączkę, która może trwać tygodniami. Modele są efektywnie usuwane z gry jako straty.

2) Odłamkowa Bomba Fosforowa AGB-90

AGB-90 jest przeciwpancerną bombą odłamkową z białym fosforem dodanym do 'oznaczania' celu jako trafionego. Białe fosfor jest bardzo palnym związkiem, który pali się niesamowicie lilowo-niebieskim kolorem w powietrzu i pozostawia wyraźny ślad białego dymu wokół celu. Dodatkowo biały fosfor wypala straszliwe rany w ciele i innych substancjach organicznych.

Każdy Model pod małym wzornikiem wybuchu otrzymuje obrażenia 14(x2) z wartością AV=6. Mimo iż użycie białego fosforu jako broni jest poważnym naruszeniem prawa Kartelu nie ma żadnych ograniczeń przeciwko używaniu go do 'oznaczania' celu, więc broń jest technicznie rzecz biorąc dozwolona.

17.5.4 Bronie Mishimy

Natura podziemnego środowiska Merkurego zmusiła Mishimę do zarzucenia tradycyjnego pomysłu z pociskami o parabolicznym torze lotu i klasycznych rozwiązań raketowych, preferując w zamian coś bardziej niezawodnego w tych warunkach. Inżynierowie Mishimy wynaleźli technologię nawigacyjną mapowania powierzchni i wprowadzili ją do niezwykle zwinnych pocisków manewrujących, które rywalizują z najlepszymi technologiami Cybertronu.

1) Działo szynowe CSSM 4300 Kwiat Śmierci

Działo szynowe Kwiat Śmierci jest względnie nowym osiągnięciem Mistrzów Wojny Najwyższego Władcy, które zostało przekazane siłom Lordów Spadkobierców. Używając zestawu nadprzewodzących magnesów i potężnych impulsów elektrycznych cicho rozpędza ono specjalnie wytopioną głowicę do niesamowitych prędkości. W odpowiednim momencie zapalnik uwalnia zestaw klap przypominających płatki kwiatu. Klapy te działają jako hamulce powietrzne, sprawiając, że głowica gwałtownie zwalnia i spada na wybrany cel. Efektem jest całkowicie ciche działo potrafiące strzelać po prawie płaskiej trajektorii, jednocześnie mając pocisk spadający na cel, jakby był wystrzelony tradycyjną metodą paraboliczną. Pierwszym ostrzeżeniem, jakie otrzyma większość ofiar tej broni, będzie 'kwiat' pocisku nad nimi. Dla wielu będzie to ostatni widok w życiu.

Modele pod dużym wzornikiem wybuchu otrzymują obrażenia 13 te w osłonie otrzymują tylko 6.

2) Pocisk manewrujący Yahoont-X

Ten wyposażony w silnik raketowy pocisk manewrujący używa tej samej technologii co Kwiat Śmierci, by uzyskać odpowiednią wysokość do uruchomienia silnika raketowego. Gdy zostanie wystrzelony i silnik zostanie odpalony, używa on niezwykle skomplikowanego systemu mapowania powierzchni by lecieć na wysokości wierzchołków drzew z prędkością kilkanaście razy przekraczającą prędkość dźwięku. Ładunek pocisku Yahoont-X stanowi termitowa bomba zapalająca, która zamienia wszystko pod małym wzornikiem wybuchu w popiół. Reakcja termitu uzyskuje temperaturę ponad 2000 stopni kąpiąc cel w płomieniach i roztopionym żelazie. Obrażenia od ataku wynoszą 13 z wartością AV=3. Atak jest traktowany jako Zapalający.

17.5.5 Bronie Cybertronu

Cybertronic polega na rozmieszczonych w kosmosie bateriach, które zapewniają wsparcie ogniowe żołnierzom tej korporacji. Te zabójcze satelity orbitują ponad każdą Strefą Wojny w układzie słonecznym. Ich potężne Akceleratory Cząsteczkowe i Emitery Mikrofal są tak straszne jak nielegalne.

1) Akcelerator Cząsteczkowy Z-80

Broń ta trafia w pojedynczy cel skoncentrowanym strumieniem wysokoenergetycznych cząsteczek, które wpływają na gęstsze metaliczne atomy i wybijają z nich pewne elementy. Rezultatem tego jest prawie natychmiastowa generacja olbrzymich ilości ciepła w celu i przepływ promieniowania gamma, gdy atomy wracają do swego naturalnego stanu.

Podstawowy cel otrzymuje trafienie z obrażeniami 14(x2). Modele w jego pobliżu również otrzymują obrażenia. Połóż na celu wzornik małego wybuchu. Każdy dodatkowy Model pod wzornikiem otrzyma atak z ATS 12 od przepływu promieniowania emitowanego przez podstawowy cel.

2) Emiter Mikrofal „Miejski Pacyfikator”

Broń ta zalewa docelową strefę zabójczym promieniowaniem, które przechodzi przez metal, ściany a nawet kamień. Intensywna energia mikrofal powoduje rozerwanie żywych komórek i szerzy zniszczenie wśród systemów pojazdów poprzez ugotowanie płynów silnikowych i podpalenie odsłoniętej amunicji. Działa nawet na nekrobiotyczne i nekroorganiczne jednostki, jako że promieniowanie niszczy nekrotyczne mikroby, które ożywiają martwą tkankę. Tylko modele A.I. są odporne z uwagi na swoją naturę.

Wszystkie modele nie będące A.I. (oraz modele o poziomie A.I. 4 lub niższym) pod dużym wzornikiem wybuchu otrzymują atak z ATS 12. Dotyczy to również modeli w budynkach.

17.5.6 Bronie Bractwa

W celu użycia wsparcia ogniowego Bractwo tworzy kombinację sił powietrznych i Nadnaturalnych Mocy. Smukłe myśliwce Archaniół krążą nad polem bitwy czekając na otrzymanie mentalnego obrazu celu, który mają trafić, przesłanego do nich dzięki mocom umysłu Wysuniętych Obserwatorów. Ta forma całkowicie bezpiecznego połączenia powoduje, że wszyscy poważnie obawiają się sił powietrznych Bractwa, choć jeszcze bardziej boją się ich potężnej mocy i posądzenia o herezję. Pociski wsparcia ogniowego Bractwa mogą nie trafić, a nawet jeżeli trafią nie zawsze oznacza to śmierć. Dochodzenia inkwizytorskiego nie da się, bowiem uniknąć, a śmierć w wyniku oficjalnej egzekucji lub od skrytobójczego pchnięcia miecza Mortyfikatora jest więcej niż pewna. Ciężka jest dola heretyków...

1) Inteligentna Bomba MK-90 Pięć Kardynała

Produkowane na licencji przez Korporację Capitol. Nie ma nic szczególnego w budowie tych bomb lecz metoda ich namierzania zdecydowanie czyni z nich wyjątkową broń. Bomby są nakierowane na cel poprzez użycie specjalnych stateczników przesuwanych mocami umysłu Wysuniętych Obserwatorów co czyni je niesłuchane celnymi. Modele pod wzornikiem dużego wybuchu otrzymują obrażenia 12. Te, które schronią się za osłoną otrzymują tylko 8.

2) Osąd Kardynała

W korporacyjnych barach w całym układzie słonecznym oraz pośród szeregów heretyków szeptane są opowieści o potężnych Inkwizytorach, którzy wykopują drzwi do miejsc potajemnych spotkań i spopielają wszystkich wewnątrz bez oddawania jednego strzału. Byłoby znacznie mniej herezji wśród ludzi, gdyby było powszechnie wiadomym to, że jedynym fałszem w tych opowieściach jest fakt, że Inkwizytor nie jest w ogóle potrzebny...

Dowolny Model ze zdolnością Channeling może poświęcić jedną Akcję by skupić swe moce i rzucić Oczyszczający Płomień. Połóż znacznik ma wybranej lokacji. Żaden Model nie

może położyć więcej niż jednego znacznika na turę i celem może być model, element terenu albo lokacja. Kiedy dwa lub więcej znaczników jest na celu, efekt może być wezwany w następnej rundzie.

Podczas gdy procedura Bractwa określa, że w warunkach pokojowych jedynie Inkwizytor albo Inkwizytor Majoris mogą i powinni ogłosić Osąd, wcale nie musi tak być w czasie prowadzenia działań zbrojnych. Dowolny Model ze zdolnością Channeling w LOS może ogłosić Osąd – nawet Model, który nie uczestniczył w układaniu znaczników. Po przyzwaniu Osądu Kardynała położy duży wzornik wybuchu na celu. Każdy Model pod wzornikiem jest otoczony przez biało-niebieskie płomienie zadające obrażenia 8 Zapalające i ignorujące osłony. Każdy dodatkowy znacznik powyżej pierwszych dwóch dodaje +2 do obrażeń zadawanych przez atak.

Zmierzenie się z Osądem jest czymś, czego ludzie heretycy obawiają się najbardziej, ale jeszcze mocniejszy efekt ma on na Mrocznych Kultystów. Jeśli zadane przez Osąd straty są wystarczające by wywołać test Morale, test ten jest wykonywany z modyfikatorem –4. Jeśli Model ogłaszający Osąd jest w zasięgu bezpośrednim od oddziału, test jest wykonywany z modyfikatorem –8.

17.5.7 Bronie Algerotha

Apostoł Wojny ma bardzo dosłowne podejście do artylerii – wielkie pociski wystrzeliwane są z ogromnych stanowisk artyleryjskich wbudowanych w same fundamenty Cytadel Legionu Ciemności. Działa te są wciągane na pozycje strzeleckie w przez setki ożywionych zwłok niezdolnych do walki w szeregach Legionu. Algeroth wie, że na wojnie nie można marnować żadnego surowca.

1) Działo Oblężnicze Rozpruwacz

Nazwane także 'matką wszystkich dział', jest to w rzeczywistości olbrzymia żyjąca bio-konstrukcja podobna do Przekłêtej Haubicy, tylko że tysiąc razy większa. Powszechnie uważa się, że żywy materiał usunięty z Rozpruwacza pozwala na stworzenie nowej Przekłêtej Haubicy, ale nikt dotychczas nie był w stanie sprawdzić czy jest to coś więcej niż przerażające wymysły.

Wystrzeliwany pocisk jest szczególnie okropnym bio-konstruktem sam w sobie. Tafia z olbrzymią siłą, dosłownie trzęsąc ziemią w promieniu wielu mil. Każdy pod wzornikiem dużego wybuchu otrzymuje atak z obrażeniami 13, nawet te modele, które nie otrzymały obrażeń są wyrzucane na ziemię przez siłę wybuchu. Jednak to nie koniec koszmaru... Gracz, którego Modele zostały zabite musi wykonać dodatkowy rzut k20 za każdy z nich. Przy rezultacie 18-20 oznacz zabite ciało znacznikiem. Pod koniec rundy znaczniki te zamieniają się w Ożywieńcych Legionistów.

Legioniści traktowani są jako poza zasięgiem dowodzenia (mają jedynie 2 akcje). Gdy zostaną aktywowani będą szli w stronę najbliższego oddziału Ożywieńcych Legionistów w Polu Widzenia i dołączą się do ich szeregów. Jeśli nie ma takiego ruszą w stronę najbliższego widocznego nekroorganicznego Modelu pojedynczego Legionu i dołączą się do niego. Jeśli takiego też nie ma, będą po prostu stać w miejscu dopóki jakiś nie wejdzie w ich Pole Widzenia. Mogą prowadzić ogień do najbliższych wrogich modeli w LOS i będą się bronić, jeżeli zostaną zaatakowani w walce wręcz.

Jeśli Legionista znajdzie się w zasięgu dowodzenia oddziału albo Modelu pojedynczego traktowany jest jakby się dołączył do oddziału.

Zasady normalnej kompozycji oddziału nie są stosowane. Legionista będzie się próbował dołączyć do dowolnego oddziału Legionistów albo Modelu pojedynczego, czy tego chcą czy nie. W ten sposób maksymalna wielkość oddziału może zostać przekroczona i Modele normalnie nie potrafiące dowodzić Legionistami mogą mieć ich pod swoim dowództwem. Niewidzące oczy Ożywieńczego Legionisty potrafią wyczuć nawet obecność Modeli Ukrytych. Jeśli dołączą się do takiego Modelu (wchodząc w zasięg dowodzenia od niego) to traci on swój status ukrytego dopóki jego nowy podwładny nie zostanie zabity.

Uwaga: To może być przyjazny albo wrogi oddział – dla Legionisty nie ma różnicy.

17.4.8 Bronie Demnogonisa

Kiedy dochodzi do użycia artylerii Pan Zarazy preferuje jedno z najbardziej plugawych taktyk. Gdy śmierć zadawana przez jego brata Algerotha jest szybka i ostateczna, arsenał Pana Zarazy dostarcza tylko przerażający ból, niezmiernie cierpienie i w ostateczności, wypaczenie. Przy wydanym przez Kartel zakazie używania broni chemicznej i biologicznej – większość żołnierzy korporacyjnych nigdy nie doświadczyła takich ataków i nie jest obyta z ich skutkami. Stąd wsparcie artyleryjskie Demnogonisa jest bez wątpienia najbardziej dla ludzi przerażające.

1) Brama Zarazy

To nie jest działo, ale raczej transporter. Używając olbrzymich ilości energii Mrocznej Cytadeli, otwierana jest brama przestrzenna na tylko kilka mikrosekund dokładnie na celu. Przerażające, ale parę mikrosekund jest wystarczające by pozwolić na skażenie celu przez najbardziej śmiertelne substancje kiedykolwiek spotkane przez człowieka. W miejscu otwartej bramy kładzie się duży wzornik wybuchu. Każdy Model znajdujący się pod wzornikiem i te do 4" od wzornika muszą wykonać test Paniki z modyfikatorem -3.

Każdy Model pod dużym wzornikiem wybuchu otrzymuje atak z ATS 8. Porażka w teście oznacza, że Model ginie w paskudny sposób. Zabite w ten sposób Modele powinny być oznaczone znacznikiem. Każdy znacznik powoduje w odległości 2" od siebie ATS 15.

Nefarycy Demnogonisa potrafią później ożywić martwe zwłoki oznaczone znacznikami jako Blight Commandos, jeśli posiadają odpowiedni czar.

17.5.9 Bronie Muawijhe

Bez wątpienia najdziwniejszym wsparciem artyleryjskim dysponuje Muawijhe. Efekt wywołany przez tę broń zaprzecza samej definicji chaosu, dowodząc w przerażający sposób, że nawet w działaniach Pana Szaleństwa jest jakiś wypaczony porządek.

1) Flary Ognik Bagienny

Gdy te pociski są wystrzeliwane cicho przemykają nad polem bitwy, podczas gdy różne chemiczne nieczystości spalają się w środku pocisku. Rezultatem wybuchu jest raczej kolorowy rozbłysk bezpośrednio nad głową celu, otaczający go miłymi kolorami i błyskami jasnego, urzekającego światła. Jednak w chaosie rozbłysków leży straszliwy wzorec, który podprogowo sugeruje określone działanie bezpośrednio do mózgu tych nieszczęśliwców, którzy doświadczyli tego efektu.

Wiadomość, jaką cel otrzyma zależy od gracza Muawijhe. Może to być jedna z następujących opcji:

Pacyfizm: (Duży wzornik wybuchu) Modele, które nie zdadzą testu LD usiądą i po prostu odmówią dalszej walki. Zaznacz te Modele jako Przewrócone i obróć je tyłem do przeciwnika, żeby zaznaczyć, że odmawiają walki. Nie wstaną i nie zaczną walczyć dopóki nie zostaną zebrane albo wrogi Model ich nie zaatakuje.

Utrata Nadziei: (Duży wzornik wybuchu) Modele pod wzornikiem będą starały się zrobić sobie krzywdę by uniknąć nadchodzącej walki. Modele powinny wykonać niemodyfikowany test ataku CC. Sukces oznacza, że były w stanie zranić się, zanim ktokolwiek im przeszkodził.

Desperacja: (Duży wzornik wybuchu) Modele pod wzornikiem muszą wykonać test Morale. Te, którym się nie uda są ofiarami Paniki.

Jest powszechnie uważane, że inne wzorce, używane na cywilnych celach, potrafią wywoływać zamieszki a nawet masowe morderstwa. Przez stulecia, tańczące po niebie światła były uznawane za znaki zagłady. Może jest coś z prawdy w tych starych legendach.

17.5.10 Bronie Illian

Olbrzymia moc Władczyni Pustki nie jest nigdy tak widoczna jak wtedy, gdy dosłownie sięga ona i porywa ofiarę z jej świata, skazując ją na niewyobrażalny koszmar wiecznego wygnania. Taka jest też natura stosowanego przez sługów Illian wsparcia artyleryjskiego. Olbrzymie przekładniki przesyłają energię maszyn do jakiś nieznanych światów, otwierając bramy, które przenoszą żywych ku losowi gorszemu niż śmierć.

1) Brama Pustki

Głęboko w sercu Mrocznej Cytadeli, tysiące dzieci Illian biegają wokół, zajmując się potężnymi mechanizmami, które sięgają przez nienazwane odległości i porywają tych, którzy mieli za mało szczęścia by uciec.

To jest ten sam mechanizm, który Illian użyła do schwytania i zniewolenia jej potężnych Templariuszy – przybyszy z innego świata. Teraz ofiary są porywane ze wszystkich podbitych światów. Szczęśliwcy stają się niewolnikami albo pożywieniem dla legionów dzieci obsługujących maszynę. Pechowcy zostają przekształceni by spełniali mroczniejsze zamiary, plany obce i zbyt straszne, by je zrozumieć. Jedną pewną rzeczą jest to, że ci którzy zostali raz schwytani nigdy nie powracają...

Żywe Modele z jednym punktem żywotności pod dużym wzornikiem wybuchu muszą wykonać test Mocy (PW) z modyfikatorem +6. Ci, którym się nie uda znikają – odesłani żeby spędzić resztę życia w służbie Mrocznej Pani. Wszystkie pozostałe Modele, wliczając pojazdy i A.I. otrzymują obrażenia 12(x2) wskutek olbrzymich wyładowań elektrycznych i magnetycznych tworzonych przez otwieraną bramę, ale nie przenoszą się.

17.5.11 Bronie Semai

Obietnice Semai zawsze okazują się fałszywe, ale ludzkość dalej wierzy w przekonywujące kłamstwa, nigdy nie dostrzegając prawdy, póki nie jest za późno. Może być tak, że ludzkość cierpi od więcej niż jednego przekleństwa odkąd Legion przybył do naszego świata. Przekleństwo optymizmu skazało na potępienie więcej dusz niż Mroczna Symetria zdołała kiedykolwiek uśmiercić.

1) Bomba pozytronowa

Bomba pozytronowa jest podstępna bronią, która nie musi być celna by pozostać efektywną. Kiedy zostaje wystrzelona, położy znacznik na miejscu uderzenia i znieś go o 3" w losowym kierunku. Pocisk nigdy nie upadnie na Modelu albo w kontakcie z jednym. Jeśli tak się stanie, albo wyląduje na szczycie jakiegoś obiektu terenowego, po prostu przełóż go na najbliższą otwartą przestrzeń.

Nie ma żadnego wybuchu, odłamków ani gazu, pocisk po prostu łagodnie ląduje na miejsc uderzenia. Sprawia wrażenie jakby był wykonany ze złota, na którym starannie wypisano pozornie nieskończoną ilość symboli i piktogramów. Często jest to ostatnia rzecz, jaką ofiara tej broni widzi.

Każdy Model, który wykonuje Akcję w zasięgu 6 cali od pocisku musi wykonać test LD za każdą wykonywaną akcją w polu działania pocisku. Sukces pozwala wykonać akcję normalnie, porażka oznacza, że Model jest zwabiony w stronę pocisku i wykonuje ruch, by znaleźć się jak najbliżej niego.

Te Modele, które znajdują się w zasięgu 4" od pocisku muszą dodatkowo wykonać test na ATS 10 przed każdą akcją wykonaną, a dopiero potem wykonać test LD lub zbliżyć się jeszcze bardziej. Modele, które dotkną pocisku otrzymują automatycznie ranę, jako że jest on silnie radioaktywny. Pokusa tworzona przez pocisk przestaje działać pod koniec rundy, ale pocisk do końca gry stanowi zagrożenie środowiskowe o ATS 10 w zasięgu 3" od siebie.

18. Zdolności specjalne.

Specjalne zdolności są to talenty posiadane przez żołnierzy lub cechy których nabrali poprzez lata treningów. W profilu każdej Jednostki znajdziesz wypisane jej Specjalne Zdolności.

Ambush (Zasadzka)

Niektórzy żołnierze są w stanie bardzo szybko ukryć się poza obszarem zagrożenia, zostawiając sobie mnóstwo czasu na przygotowanie niespodziewanego ataku. Modele z tą zdolnością mogą zarezerwować sobie 2 akcje na Czekanie i nie muszą testować LD, aby je wykorzystać. Znaczniki są kładzione w zwykły sposób. Jeżeli Model z tą zdolnością poświęci 2 akcje na czekanie należy przy nim po prostu położyć 2 znaczniki. Model może wykorzystać tyle akcji ile ma znaczników.

Aura of Corruption (Aura Korupcji)

Modele z tą zdolnością roztaczają wokół siebie aurę, która jest szkodliwa dla śmiertelników (mortals). Bądź to przez zakażenie, toksyny lub promieniowanie, śmiertelne (MORTAL) Modele, które aktywują się w odległości jednego cala od Modelu z tą zdolnością muszą obronić się przeciwko zagrożeniu środowiskowemu (environmental) ATS 14.

Aura of Darkness (Aura ciemności)

Modele z tą zdolnością są otoczone przez aurę ciemności i strachu, która rozciąga się na 6 cali od nich we wszystkich kierunkach. Każdy wróg w zasięgu aury, który chciałby wybrać za cel ten Model musi przejść test LD albo nie będzie w stanie zaatakować Modelu roztaczającego tą Aurę. Jeżeli atakujący nie przejdzie testu Akcja jest zmarnowana.

Barbs of Algeroth (Zadziory Algerota)

Modele z tą zdolnością powodują w zasięgu bezpośrednim od siebie wyrastanie gęstych cierni. Dla wrogich modeli są one terenem trudnym (rough terrain). Przyjazne Modele mogą przechodzić bez przeszkód.

Beheading (Ścinanie Główn)

Modele z tą zdolnością mogą pod pewnymi warunkami ścinać głowę przeciwnika. Jeżeli wynik na trafienie w CC, który zadał śmiertelną ranę był mniejszy od 4, oznacza to dekapitację przeciwnika. Modele nie mogą dekapitować przeciwników większych niż 1 SZ od nich, ani takich, które nie posiadają wyraźnej głowy. Jeżeli doszło do dekapitacji wrogie Modele w zasięgu dowodzenia ucierpią z powodu DIRE 3 (Przerżenia 3) do końca tury podczas gdy przyjazne modele zyskają Inspiration +3 (Inspirację +3).

Berserk

Berserkeryzm jest przerażającą siłą do utrzymania – wirujące bez opamiętania ostrza, spienione usta i oczy zaślepione furją walki. Dla wielu „cywilizowanych” wojowników ten przerażający lekkomyślny sposób walki berserkerów jest niezrozumiały. Dla innych są to szaleńcy, których trzeba unikać za wszelką cenę i unieszkodliwiać z odległości.

Instynktowna furia rzezi w walce wręcz wzniesia w niektórych Jednostkach tą specjalną zdolność. Kiedy model zabije swojego pierwszą ofiarę w CC, musi wykonać test LD. Jeżeli powiedzie się on Model nie jest dotknięty żądzą mordy. Ponieważ nie kontroluje on tego, to rzut kostką określa, kiedy Model zostanie pochłonięty furją.

Jednak, kiedy test się nie powiedzie model wejdzie w stan Berserka zyskuje on +4 do CC i +2 do ST. Jednakże jego żądza krwi czyni go nie baczącym na niebezpieczeństwa, redukując jego AR o -4. Musi on zaatakować najbliższy Model wroga w LOS. Model w czasie trwania furii nie podlega karom za przebywanie poza Zasięgiem Dowodzenia, ponieważ ich jedynym celem jest przelać krew. Jeżeli taki Model ma w zasięgu szarży model wroga musi go zaatakować. Model w furii Berserka ignoruje testy Morale. Spanikowane czy Załamane nie mogą wejść w stan Berserka dopóki nie zostaną zebrane. Modele zaatakowane w CC nie mogą wejść w stan

Berserka dopóki nie zostaną zebrane. Modele zaatakowane w CC nie mogą wejść w stan Berserka; Model sam musi zainicjować Szarżę a następnie zabić wroga, aby wprowadzić się w szal zabijania.

Furia kończy się, jeżeli model wykona Akcję, w której nie ma w zasięgu Szarży żadnego Modelu wroga. Model będzie posiadał status Berserka dopóki powyższy warunek nie zostanie spełniony bądź Model nie zginie.

Blessed (Błogosławiony)

Modele z tą cechą są częściowo odporne na efekty Nadnaturalnych Mocy. Zyskują +2 do testu LD lub PW przy zucie obronnym.

Blind Fighting (Walka na Ślepo)

Trenowani przez lata, aby polegać na innych niż swój wzrok zmysłach, wojownicy ci cierpią mniejsze kary za walkę w ciemnościach. Potrzebują niewiele światła by wyczuć zwierzynę i zaatakować ją niemal jak przy dziennym świetle.

W Ciemnościach Modele z Blind Fighting mają poszerzoną LOS do 16 cali i cierpią o 2 punkty mniejsze kary za ciemności.

Blood Barbs of Valpurgius (Krwawe Zadziory Valpurgiusa)

Model z tą zdolnością powoduje rozrost strażniczych cierni od swojej podstawki na zasięg bezpośredni. Przyjacielskie Modele w ich zasięgu nabywają zdolności Close Combat 2, w wyniku obronnej natury cierni.

Bodyguard (Ochroniarz)

Ochroniarze są szkoleni by poświęcić własne życie dla swoich panów. Przechwycą każdy atak skierowany przeciwko nim. Podczas rozmieszczenia przyjmą ochronną pozycję zaraz za ich panem, dyskretnie podążając za nim w bliskiej odległości. Te Modele nie Aktywują się normalnie. Zamiast tego automatycznie poruszają się ze swoim panem będąc tuż za nim, gotowi zareagować na każde nadarzające się niebezpieczeństwo. Jakikolwiek atak wymierzony w ich pana sprawi, że ochroniarz wejdzie w bezpośredni kontakt z nim i stanie pomiędzy niebezpieczeństwem a ochranianym. Tym samym ochroniarz staje się obiektem ataku i każdego następnego, który będzie przechodził przez jego podstawkę tak długo jak ochroniarz przeżyje. Ponieważ ochroniarz nie podejmuje żadnych akcji w celu uniknięcia ognia przeciwnika kolejne ataki po pierwszym otrzymują modyfikator +2 RC.

Jeżeli ich pan jest celem szarży, ochroniarz będzie miał możliwość natychmiastowej Kontrszarży. Związany walką wręcz nie będzie mógł się przemieścić, aby zasłonić swojego pana. Podczas aktywacji wykona tyle ataków w walce wręcz na ile pozwalają mu statystyki. Jeżeli zabije przeciwnika ponownie zajmie miejsce tuż za plecami swojego pana. Jeżeli ich pan będzie poddany atakowi wzornikowemu strażnikowi nic się nie stanie. Ochroniarze są niesamowicie spostrzegawczy i dzięki temu mogą wykonać jeden test Wykrywania przeciwko każdemu, kto szarżuje na ich pana. Nie poświęca na to Akcji. Jeżeli przeciwnik zostanie wykryty ochroniarz może natychmiast wykonać Kontrszarżę.

Camouflage (kamouflaż)

Niektóre Jednostki są przystosowane do wtapiania się w otoczenie, albo poprzez maskujące okrycie albo poprzez odpowiednie manipulowanie otaczającym je terenem. Jeżeli model z Kamouflażem jest Przysłonięty bądź znajduje się za Ośłoną, może zamiast bonusu wynikającego z tego użyć modyfikatora jaki daje mu jego poziom Kamouflażu. Strzał do Modelu z Kamouflażem 3 który jest Przysłonięty otrzymuje modyfikator -3 do RC a nie -1 jak by to miało normalnie miejsce. Model z Kamouflażem 2 będąc za Ośłoną Twardą może skorzystać z jej modyfikatora -3 do RC, ponieważ jego poziom Kamouflażu jest mniejszy.

Carnivorous Birth (Drapieżne Narodziny)

W dowolnym momencie podczas swojej fazy gracz może wyznaczyć Podstawową (grunt) Jednostkę przeciwnika, w której narodzi się bestia. Model znajdujący się najdalej od dowódcy jest tym zainfekowanym. Tuż przed narodzinami bestia

przejmuje kontrolę nad wybranym Modelem przemieszczając go o 6 cali w dowolnym kierunku, tak, aby wybrana lokacja nie była w LOS Modeli przeciwnika w Zasięgu Bliskim. Jeżeli nie ma takiej lokacji Model nie może się narodzić w tym oddziale i musi wybrać inny.

Raz, gdy odpowiedni Oddział zostanie wybrany, Model wyrwie sobie drogę ze swojego kokonu poświęcając na to jedną akcję i zabijając nosiciela. Ściągnij model nosiciela i połóż na jego miejscu Model ze zdolnością Carnivorous Birth i kontynuuj normalnie aktywację. Model ten posiada wszelkie zdolności modelu "Stalk: 10", i po wystawieniu posiada status ukrytego.

Channel (Nadnaturalne Moce)

Jednostki z tą zdolnością specjalną są otwarte na zjawiska nadprzyrodzone i potrafią użyć ich różnorodnych sił. Modele z tą zdolnością mogą nabywać Nadnaturalne Moce z określonych list (będą one wymienione w opisie Modelu) i używać ich. Dodatkowo w Bractwie modele z tą zdolnością działają jako Obserwatorzy dla Wsparcia Ogniowego Bractwa.

Channeling Medium

Modele z tą zdolnością specjalną mogą przejść intensywny i kompleksowy proces związania psychiki, który pozwala im działać jako Medium dla Nadnaturalnych Mocy. Tak długo jak Medium jest w zasięgu dowodzenia związanego z nim Channelera, Moce będą emanować z Medium tak jakby to ono użyło Mocy.

Channeler i Medium używają akcje prawie jak załogi Pojazdów. Channeler pierwszy wykonuje akcję, potem każde ze związanych z nim Mediów musi wykonać akcję zanim Channeler wykona następną. Jeśli Channeler użyje mocy nie ma natychmiastowego efektu, zamiast tego moc przepłynie do każdego Medium i podczas najbliższej akcji będzie emanować z niego tak jakby to ono użyło Mocy.

Ze względu na niedoskonałą naturę takiego przewodnictwa tylko Moce, które wymagają jednej akcji, mogą być rzucane poprzez Medium. Jeśli Channeler zdecyduje się rzucić Moc wymagającą większej ilości Akcji Media zostaną przytłoczone i stracą tyle Akcji ile poświęcił Chaneller. Medium musi pozostawać w zasięgu dowodzenia Channelera, z którym jest związane. Jeżeli z jakiegoś powodu Medium aktywuje się poza zasięgiem dowodzenia psychiczną więź zostanie zerwana. Medium staje się Modelem Pojedynczym bez powiązania z Channelerem.

Climb (Wspinaczka)

Ponieważ wysokość może być przewagą w walce, zdolność wchodzenia na trudny teren jest cenną zaletą dla modelu. Pełne jednostki żołnierzy zdolnych do wchodzenia na ściany, drzewa i strome wzgórza stanowią zdeterminowanych i niebezpiecznych przeciwników.

Jednostki z tą zdolnością specjalną są ekspertami wspinaczki i mogą wspinać po pionowym terenie i budynkach ze znacznie zredukowaną szansą upadku. Te modele mogą z normalną ilością ruchu na akcje i nigdy nie ryzykują spadnięcia i otrzymania obrażeń. Model ciągle wykonuje testy wspinaczki jak normalnie. Wynik 20 oznacza że model traci akcję próbując znaleźć lepsze oparcie dla rąk i nóg.

Close Combat Training (Szkolenie w walce wręcz) poziom 1-4

Jednostki szeroko trenowane w koordynacji i technikach walki wręcz potrafią utrudnić przeciwnikowi umiejscowienie ciosu w zwarciu. Model ze zdolnością specjalną szkolenie w walce wręcz nakłada karę równą poziomowi do wartości CC wrogiego modelu, który próbuje uderzyć

Przykład: Model z poziomem 3 szkolenia w walce wręcz redukuje CC atakującego przeciwnika o -3

Commander: Unit (Dowódca jednostki)

Dowódcy jednostek mają zdolność kierowania przyjaznymi oddziałami tego samego typu jak dowódca.

Modele ze zdolnością specjalną dowódcy jednostki mogą użyć akcji, aby aktywować przyjaźni oddział (wydać rozkaz) podobnego typu, tak długo jak dowódca tego oddziału pozostaje w zasięgu dowodzenia modelu. Jeśli oddział jest bez dowódcy, przynajmniej jeden model musi być w zasięgu dowodzenia, aby zostać aktywowany w ten sposób. Ta zdolność może być użyta tylko raz na turę. Kończy to aktywację wydającego rozkaz i od razu rozpoczyna się aktywacja oddziału któremu został on wydany.

Commander: Unit posiadają zasięg dowodzenia 8 cali.

Modele z tą zdolnością mogą także wydać akcję by dołączyć do oddziału podobnego typu i przejąć nad nim dowodzenie. Aby to zrobić muszą mieć w zasięgu dowodzenia przynajmniej jeden model z jednostki nad którą chcą przejąć dowodzenia. Będą oni dla wszystkich potrzeb uważani za członka oddziału i działać jako dowódca oddziału tak długo jak pozostaną dołączeni. Przejęcie dowodzenia oddziału automatycznie uaktywni ten oddział po skończeniu aktywacji oficera, chyba że oddział ten był już aktywowany.

Dołączony do oddziału Unit Commander może się kosztem jednej akcji od niego odłączyć.

Do oddziału może być tylko jeden Commander.

Commander: Divisional (Dowódca Dywizji)

Dowódcy Dywizji otrzymują wszystkie zdolności dowódcy jednostki, z wyjątkiem tego, że mogą dowodzić i wydawać rozkazy każdemu przyjaznemu oddziałowi w armii.

Dowódcy dywizji mogą też raz na turę spróbować zebrać jeden oddział lub model pojedynczy (jednostkę typu support) w zasięgu dowodzenia. Muszą na to poświęcić jedną akcję. Zbieranie jest opisane w sekcji „morale” tej książki.

Commander: Force (Dowódca Armii)

Dowódcy Armii mają wszystkie zdolności dowódcy dywizji z wyjątkiem tego, że mogą aktywować każdy przyjazny oddział, którego dowódca jest w LOS. Obecność dowódcy armii jest także potrzebna dla forward obserwera do przywołania wsparcia.

Commander: Force posiada zasięg dowodzenia 10 cali.

Combat Reflexes

Jednostki z tą zdolnością specjalną mają dobre przeczucia do unikania ataków podczas bitwy. Model z refleksem bitewnym dodaje +3 do próby ucieczki za zasłonę.

Counter Insurgency

Modele z tą zdolnością są rozstawiane bez kart rozstawienia. Są uważani za ukrytych do momentu uaktywnienia. Podczas pierwszej tury modele z tą zdolnością, które są w zasięgu dowodzenia jakiegokolwiek nie odkrytej przyjaźnielskiej karty rozstawienia zapobiegają wykryciu tych kart przez wroga jednostki zwiadu (recon) lub inne próby ich wypatrzenia.

Deadshot

Model posiadający tę umiejętność ze względu na swoje wyszkolenie w używaniu broni palnej nie musi obawiać się, że trafi przyjazny model uczestniczący w walce w ręcz. Nawet, jeśli strzał był chybiony o więcej niż 4.

Nie jest też wymagany Test na dowodzenie (LD) do oddania takiego strzału.

Jeśli posiadający umiejętność Deadshot strzela z broni używającej wzornika to trafia on każdy model znajdujący się pod nim, niezależnie czy jest to przyjaciel czy wróg.

Demolition Training

Model posiadający umiejętność Demolition Training jest wyszkolony w zakładaniu i rozbijaniu ładunków wybuchowych i min.

Model z tą zdolnością może dodać +2 testując LD przeciwko

minom (rozbrajając je bądź wchodząc w ich zasięg działania). Jest to kumulatywne z MP.

Dire Rating (poziom 1-4)

Model posiadający tę umiejętność wzbudza strach w szeregach przeciwnika. Każdy wrogi model znajdujący się w odległości równej poziomowi tej umiejętności w calach ma obniżone LD o wartość tej cechy.

Jeżeli taki model zada ranę przeciwnikowi, to na koniec aktywacji wszystkie modele ze zranionej jednostki, które znajdują się w odległości równej poziomowi Dire w calach od tego modelu są zmuszone wykonać test morale.

Dissention

Niektóre modele znane są ze swoich umiejętności rozsiewania wątpliwości i podejrzeń w szeregach swoich wrogów. Zwyczajne pojawienie się takiej istoty wzbudza obawy i strach, że w ich szeregach jest oszust bądź zdrajca. Efektem tych wątpliwości jest obniżenie umiejętności dowodzenia oddziału. Każdy model wroga aktywowany w odległości 12" od modelu z umiejętnością Dissention dostaje modyfikator -2 do testów wykorzystujących cechę dowodzenia (LD).

Dominating Whispers

Modele z tą zdolnością potrafią sączyć wątpliwości do umysłów śmiertelników.

Poswiecając jedną akcję taki model może telepatycznie dotrzeć do umysłu człowieka (mortal) jeżeli ten jest w jego zasięgu dowodzenia i LOS. Cel ataku musi wykonać test dowodzenia (LD) z modyfikatorem równym różnicy między jego dowodzeniem a dowodzeniem dominującego. Jeżeli model ma 2 rany może wykonać dwa testy. Jeżeli test się nie powiedzie model zostanie zdominowany. Modele posiadające dowodzenie (LD) większe niż dominujący albo mające 3 lub więcej ran nie mogą zostać przejęte.

Zdominowane modele są usuwane z gry a na ich miejsce stawia się model Heretic Legionnaire i są traktowane jako część oddziału modelu który dokonał dominacji, traktując go jako swojego dowódcę. Jeżeli przejęty model nie był jeszcze aktywowany w tej turze to taki Legionista może wykonać swoje akcje tak jakby od początku tury był w oddziale z modelem który go przejął.

Ectoplasmic Feast

Modele Legionu Ciemności z umiejętnością Ectoplasmic Feast pożerają energie życiową modeli zabitych przez nie w walce wręcz.

Zabici w ten sposób nie mogą być leczeni. Model ze zdolnością Ectoplasmic Feast po zabiciu innego modelu w walce wręcz, otrzymuje do końca tury bonus +2 do CC i nie musi testować w tej tuze morale.

Enhanced Charge (poziom 1-3)

Wykonując szarżę, model z tą umiejętnością może zwiększyć swoją cechę ruchu (MV) o poziom tej umiejętności.

Przykład: Model posiadający ruch (MV) na poziomie 4 i mający zdolność Enhanced Charge: 2 może zaszarżować wroga oddalonego od niego nawet o 6 cali.

Espionage

Dzięki siatce szpiegów i niesamowitej intuicji, Model z tą zdolnością może wydając jedną akcję dowiedzieć się, jaką jednostkę aktywuje następnie jego przeciwnik. Oponent musi wskazać, jaką jednostkę aktywuje po zakończeniu aktywacji modelu, który użył Espionage. Decyzja jest wiążąca, chyba że jednostka wcześniej przestała istnieć. Model może użyć tej zdolności tylko raz na turę.

Execution

Niektórzy dowodzą charyzmą i przykładem, inni raczej strachem. Model z umiejętnością Execution są zdolne do wszystkiego, jeżeli uznają, że morale na polu walki niebezpiecznie upada.

Model z tą zdolnością może bez wykonywania jakichkolwiek testów zaatakować przyjazny model będący w panice lub rozbity. Jeśli zada mu ranę WSZYSTKIE modele w jego armii zostaną zebrane (przestaną być spanikowane, a jeżeli były rozbite przejdą w stan paniki).

Fast Shot (poziom1-3)

Modele posiadające tą zdolność potrafią szybko wycelować broń. Próbuując wykorzystać czekanie na strzał taki model może dodać poziom tej zdolności do swojej cechy dowodzenia (LD).

Favor (level 1-4)

Modele z tą zdolnością, który używając nadnaturalnej mocy wcześniej wykona koncentrację może zwiększyć jej efekt o poziom tej zdolności.

Feast

Niektóre istoty potrafią wyssać energie bądź krew z ciała swojej ofiary, by w ten sposób zregenerować własne obrażenia, odniesione podczas walki.

Jeżeli model z tą zdolnością zabije model śmiertelnika (mortal) to poświęcając następną akcję może się posilić swoją ofiarą. Odzyskuje wtedy jeden punt żywotności (WD) maksymalnie do poziomu z początku gry. Model zajęty walką wręcz nie może korzystać z tej zdolności.

Każdy wróg, który znajduje się w odległości 3" od modelu posilającego się w ten sposób, musi wykonać rzut na panikę z modyfikatorem -3 do dowodzenia (LD).

Ferocity

Modele z tą umiejętnością atakują swoich przeciwników z wielką determinacją.

Wykonując Szarżę, bądź Kontrszarżę dostaje bonus +2 do CC i +1 do DAM.

Fiendish Torturer

Jeśli model z tą umiejętnością zada śmiertelną ranę modelowi z umiejętnością Divisional Commander (bądź Force Commander), to ofiara ataku mimo straty ostatniej rany będzie jeszcze torturowana w celu uzyskania ważnych informacji. W wyniku tego przeciwnik musi powiedzieć jaką jednostkę aktywuje jako następną. Decyzja jest wiążąca chyba, że jednostka wcześniej przestanie istnieć. Dodatkowo torturujący może wybrać przyjazną jednostkę w odległości 9 cali. Jeżeli ta jednostka zda test dowodzenia (LD) będzie mogła być aktywowana natychmiast po torturującym tak jakby został jej wydany rozkaz.

First Strike

Modele z tą zdolnością są tak szybkie, że mogą zaatakować jako pierwsze w jednoczesnej walce wręcz (np. podczas kontrszarży). Jeżeli zabiją przeciwnika, ten nie wykona już swojego ataku.

Form Fireteam

Niektórzy żołnierze są trenowani by działać na polu bitwy w parach.

Model z tą zdolnością może poświęcając na to jedną akcję odłączyć się od swojej jednostki. Tworzy wtedy niezależną jednostkę.

Jeżeli spotka on inny taki odłączony model może ponownie poświęcając jedną akcję połączyć się z nim w drużynę. Drużyna powstała w ten sposób działa na zasadach jednostek samodzielnych (Leaderless).

Forward Observer

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

Foul Wind

Model z tą umiejętnością wydzielają z siebie cuchnący odór. Raz na turę mogą one skierować swój cuchnący oddech na ciało śmiertelnego (mortal) modelu, który zginął w tej turze. Zostaje on wskrzeszony na początku następnej tury jako

błogosławiony legionista.

Żeby wskrzesić ciało zabitego model z umiejętnością Foul Wind musi stykać się z nim podstawką.

Group Assault

Modele posiadające umiejętność Group Assault są świetnie wyszkolone w walce zespołowej. Modele te otrzymują dodatkowy modyfikator +1 do walki wręcz (CC) i +1 do obrażeń (DAM) za każdy inny taki model, który jest zaangażowany w tej samej walce wręcz. Modyfikator sumuje się z modyfikatorem otrzymywanym za obecność walce innych przyjaznych modeli z tym, że maksymalny dodatkowy modyfikator za Group Assault może wynosić: +4/+4.

Guerilla Training

Gracz może zdecydować, że Jednostki z tą umiejętnością rozstawi po tym gdy wszystkie inne jednostki (nawet te z infiltracją) zostaną już rozstawione. Musi jednak wtedy rozstawić je bez użycia karty (odkryte). Szkolenie jednak umożliwia im szybkie znikanie i pojawianie się w innym miejscu, jeśli gracz zdecyduje się na ten ruch, ściąga jednostkę z tą umiejętnością z pola bitwy i w następnej turze (na samym jej początku – jeszcze przed rzutem na inicjatywę) rozstawia ją w swojej strefie rozstawienia.

Model posiadający Guerrilla Training potrafi zaleźć osłonę praktycznie na każdym terenie. Każdy, kto strzela do modeli z tą zdolnością otrzymuje dodatkowy modyfikator -1 do strzelania.

Gunslinger

Model z tą umiejętnością może strzelać do przeciwnika znajdującego się nawet poza jego polem ostrzału. Cel musi się jednak znajdować nie dalej niż cecha dowodzenia (LD) modelu z Gunslinger wyrażona w calach.

Keen Eyes

Model z tą specjalną umiejętnością ma niespotykaną zdolność obserwacji. Podczas testu wykrywania skradających się (stalk/stealth) modeli otrzymuje modyfikator +2 do dowodzenia (LD).

Killing Stroke

Model z tą umiejętnością potrafi nadać swojemu ciosowi ogromną siłę. Każdy atak wyprowadzony przez niego w walce wręcz otrzymuje dodatkowy modyfikator do obrażeń (x1). Przykład: jeżeli obrażenia broni wynoszą 10 to pod wpływem tej umiejętności wzrosną do 10(x2).

Leap

Niektóre istoty posiadają umiejętność wykonywania niesamowitych skoków. Poświęcenie jednej akcji umożliwia im skok na odległość ich cechy ruchu. Taki model może zakończyć taki skok stykając się z modelem wroga – jest to równoznaczne z wykonaniem szarży (oczywiście tak wykonanej szarży nie można przerwać z czekaia). Nadal muszą jednak przestrzegać priorytetu celu przy wyborze ofiary.

Model z umiejętnością Leap mogą przeskakiwać nad modelami o tej samej wysokości lub mniejszymi.

Litany of Madness

Wrogie modele znajdujące się w odległości 12" od modelu z Litany of Madnes otrzymują modyfikator -1 a w 6" -2 do cechy dowodzenia (LD).

Karnofagi, które znajdują się strefie działania umiejętności (12") nie muszą testować paniki. Opętani legionieści, którzy znaleźli się poza strefą dowodzenia a są w zasięgu działania tej umiejętności nie będą stały w miejscu, ale wykorzystają dostępne im akcje by podejść jak najszybciej do modelu ze tą zdolnością. Będą zbliżały się, aż znajdą się w strefie dowodzenia tego modelu i tam się zatrzymają.

Nawet jeżeli model ze zdolnością Zombie Master spróbuje przejść nad nimi kontrolę musi dodatkowo przetestować LD dla każdego niekierowanego modelu necroorganic znajdującego się w zasięgu działania Litany of Madnes. Porażka oznacza, że modelu nie udało się skontrolować. Oczywiście można spróbować jeszcze raz.

Lurk

Modele z tą zdolnością traktowane są tak, jakby posiadały umiejętność Stalk:6. Jeśli taki model zostanie trafiony podczas walki strzeleckiej (ale nie kiedy jest związany w walce wręcz) i powiedzie mu się test pancerza odzyskuje automatycznie status ukrytego. Jeżeli model ma priorytet celu (nawet związany walką wręcz taki model nadal liczy się do priorytetu) na modelu ze zdolnością Lurk musi do niego strzelać (nie może użyć zmysłu taktycznego) nawet, jeżeli walczy on z przyjaznym modelem w walce wręcz.

Medic (poziom 3-6)

Modele z tą umiejętnością mogą leczyć rannych towarzyszy. Jeśli model stracił swoją ostatnią ranę nie jest ściągany ze stołu (zostaw ten model przewrócony na polu bitwy, aby odzwierciedlić gdzie się znajduje). Medyk może uleczyć taki model znajdujący się w odległości do 2" od niego poświęcając na to jedną akcję. Aby tego dokonać musi jednak wykonać test na swoją cechę Medyk (rzucając na K20 nie więcej niż wynosi jego cecha Medyk). Jeżeli test się powiedzie przywraca on leczonemu jedną ranę (WD). Tak uleczony jest zaznaczony jako aktywowany w danej turze i jest w pozycji przewróconego (prone). Jeśli test się nie powiódł model jest ściągany z pola bitwy i nie może być już uleczony. Na koniec tury wszystkie modele czekające na pomoc medyka są usuwane z pola bitwy.

Mist of Semai

Opary i gęsta mgła pochłaniają wszystkich znajdujących się w odległości do 6" od modelu z tą zdolnością. Wszyscy, którzy znajdują się w tej mgle otrzymują umiejętność kamuflaż (Camouflage) na poziomie 2.

Sniper

Świetny strzelec wyborowy uzbrojony w zabójczą broń – snajperzy budzą prawdziwy postrach na każdym polu bitwy. Modele posiadające zdolność snajper otrzymują następujące zdolności:

- Jeżeli snajper poświęci akcję na celowanie, poza premią +3 do RC, automatycznie otrzymuje zdolności jak przy zdanym teście na Zmysł Taktyczny. Żadne rzuty kostką nie są potrzebne, ale wszelkie restrykcje wciąż obowiązują.
- Jeżeli poświęci 2 akcje na celowanie, wówczas, może wybrać za cel dowolny model na polu bitwy, do którego posiada LOS. Nie obowiązują go wtedy żadne restrykcje dotyczące priorytetu celu.
- Z powodu swojej niezależnej natury, modele z tą zdolnością mogą znajdować się do 4 cali od strefy dowodzenia w swoim oddziale i nadal są traktowane jakby były w zasięgu dowodzenia.

Stalk (Level 6-8)

Skradanie się jest zdolnością poruszania się będąc niewidocznym. Skradające się modele rozpoczynają grę jako niewidoczne. Gdy się skradają nie blokują LOS. Skradający się model nie może być celem ataku ale też nie liczy się do priorytetu celu (po prostu go nie widać. Model traci status ukrytego, jeśli zostanie wypatrzony, lub wykona akcję inną niż ruch, czekanie, celowanie lub koncentracja. Przy zdolności jest poziom, określa on jaki ujemny modyfikator odniesie model próbujący wykryć skradającego się podczas testu wykrywania. Model taki może poświęcić jedną akcję, aby odzyskać status ukrytego. Aby tego dokonać nie może mieć, żadnego wroga w odległości 6" i polu widzenia, oraz wykonać test dowodzenia (LD). Porażka oznacza, że akcja została zmarnowana. Dozwolona jest tylko jedna taka próba na turę. Dokładny opis poruszania się jednostek z tą zdolnością znajduje się przy zdolności Stealth.

Stealth (Level 1-3)

Jednostki Stalk/Stealth mogą poruszać się jako karty lecz wówczas mogą wykonywać tylko akcję Ruchu. Dopóki jednostka jest reprezentowana na stole przez kartę, akcje wykonywane są symultanicznie przez wszystkie modele z grupy. Jeżeli w trakcie aktywacji jednostki, modele wchodzące w jej skład zostaną ujawnione, zasób akcji każdego z nich jest

jest automatycznie pomniejszony o liczbę akcji wydanych przez kartę. Wystawione modele uzyskują możliwość wykonywania dodatkowych czynności bez groźby utraty statusu ukrytych. Są to: Czekanie, Celowanie, Koncentracja, MP, Czołganie, Wspinaczka.

Modele z jednostek Stalk/Stealth mogą być wystawione w dwóch sytuacjach:

- Podczas aktywacji takiej jednostki, niczym nie przymuszony gracz, może w dowolnym momencie zdecydować się na wystawienie wszystkich modeli (i tylko wszystkich!) wchodzących w jej skład. Oczywiście takie modele ciągle utrzymują status ukrytych, chyba że gracz zadecyduje inaczej.
- Gdy jednostka Stalk/Stealth zostanie skutecznie wykryta przez wroga, wszystkie modele reprezentowane przez kartę, należy natychmiast ujawnić. Takie modele są widoczne tylko dla wykrywającego lub dla jednostki, której wykrywający wydał rozkaz.

Wystawienie modeli odbywa się w ten sposób, że na środku karty zawsze musi znajdować się sierżant - faktyczny albo jakiś doraźnie nominowany - a w 6 calach od niego mogą być rozstawione pozostałe modele wchodzące w skład jednostki (nie jest wymagany LOS do sierżanta). Dopiero po rozstawieniu wszystkich modeli, można wykonywać nimi akcje.

Dodatkowe wyjaśnienia.

- Jeżeli model z jednostki ukrytej zdecyduje się na wykonanie akcji, która powoduje jego odkrycie (np. atak) to wcześniej wszystkie modele z danej jednostki muszą zostać rozstawione. Status ukrytego straci jedynie model, który przeprowadził "odkrywającą" akcję.
- Aby wykryć jednostkę Stalk/Stealth nie reprezentowaną przez kartę, wystarczy tylko widzieć jeden z tworzących ją modeli.
- Istnieje możliwość dobrowolnego wyjścia z ukrycia, ale można to uczynić tylko w trakcie aktywacji danej jednostki Stalk/Stealth (nie wymaga to poświęcenia akcji). Status ukrycia traci cała jednostka, a jeśli była ona reprezentowana przez kartę, należy też wystawić wchodzące w jej skład modele.
- Modele ukryte można wykrywać używając czaru Nekrosymbioza. Przy określeniu zasięgu wykrywania używa się LD rzucającego czar, zaś samego pomiaru odległości dokonuje się już od obiektu, na który czar został rzucony.
- Każdy atak wykonany z ukrycia nie może być przerwany czekaniem.
- Model ukryty zajęty walką wręcz, automatycznie staje się widoczny dla wszystkich.

Strategic Insight

Umysły niektórych strategów są tak niesamowite, że niemal w sposób nadnaturalny są w stanie odgadnąć losy bitwy. Model z tą zdolnością dodaje +2 do rzutów inicjatywy swojej armii na początku tury, tak długo jak żyje. Efekt nie jest kumulacyjny.

Survival Training (Level 1-5)

Jednostki z tą zdolnością były szkolone by przetrwać i działać we wrogich warunkach środowiskowych. Mogą dodać swój poziom zdolności do rzutów obronnych przeciwko każdemu atakowi środowiskowemu (ATS) jakiemu zostali poddani.

Swarm Assault

Jest to specjalna wersja ataku grupowego, modele z nią potrafią przenieść wroga. Gdy wrogim model jest związany walką z większą ilością tych kreatur niż jego wielkość, wówczas poza normalnymi modyfikatorami wynikłymi z ataku grupowego, każde celne uderzenie w walce wręcz zadane przez taki model powoduje wywrócenie go (prone). Nie jest do tego potrzebna rana.

Raz przewrócona ofiara nie będzie mogła wstać do czasu gdy liczba atakujących spadnie do ilości porównywalnej lub mniejszej od wielkości. Kolejne ataki przeciwko leżącemu modelowi otrzymują premię +4 do CC tak jak widnieje w sekcji zasad o przewróconych modelach, a modele ze zdolnością

dodatkowo otrzymują +4 do obrażeń.

Modele znajdujące się w kontakcie z podstawką przyjaznego modelu nie mogą zostać przewrócone. Modele z siłą większą niż 6 również są na to odporne, gdyż są po prostu za silne by je przygnieciono.

Symbiotic Link

Jednostki z tą zdolnością mają zwiększoną umiejętność do komunikacji i koordynacji działań na polu bitwy. Modele te uznawane są za będące w zasięgu dowodzenia, do póki znajdują się nie dalej jak 12" od siebie.

Tactical Sense

Jednostki z tą zdolnością mają dobre wyczucie przebiegu starcia, co pozwala im lepiej dobierać sobie cele podczas bitwy. Model posiadający zdolność Tactical Sense może raz na turę spróbować zmienić priorytet celu. Model nie może posiadać wrogów w zasięgu – 6" elity, 12" podstawowi (grunt) – w przeciwnym wypadku umiejętność nie może być użyta. Jeżeli warunki są spełnione model musi przejść test dowodzenia dla każdego członka oddziału z Tactical Sense. Sukces zezwala modelowi zmienić priorytet na najbliższego członka dowolnego oddziału.

Technomancy

Modele z tą zdolnością mogą wykonać raz na turę jedną i tylko jedną z następujących akcji:

-Wypuścić wyspecjalizowane nanoroboty do wykrywania ładunków wybuchowych. Model z tą zdolnością używa wzornika małego miotacza ognia i usuwa wszystkie miny, które się pod nim znajdują.

-Wypuścić nanoroboty ożywiające ciało. Model może przemienić 3 modele Necroorganic znajdujące się nie dalej niż 6 cali od niego w Golem of Darknes. Modele necroorganic są usuwane a model Golema umieszczany mniej więcej na środku tej pozycji gdzie się znajdowały.

-Może też przywrócić jedną ranę dowolnemu modelowi Legionu Ciemności rzucając na kostce (K20) 5 lub mniej. Model ten musi być jednak nie dalej niż 6 cali od niego.

Telepathic Command

Telepatia jest zdolnością która uznawana za rzadką i często nierozwinięta, istniała w człowieku od tysiącleci. Umiejętność przenikania umysłu jednej osoby do innej jest niesamowitym osiągnięciem. Pewne istoty, które opanowały tę umiejętność, są w stanie niemal zapanować opanować myśli innych.

Modele z tą zdolnością mogą wydawać rozkaz każdemu oddziałowi w ich LOS, którym mogą dowodzić. Muszą jednak przetestować swoje dowodzenie (LD) porażka oznacza utratę akcji.

Thunderous Roar

Modele z tą zdolnością mogą poświęcić akcję by wydać z siebie przerażający ryk.

Jeżeli posiadają zdolność DIRE RATING– jej wartość zostaje podwojona do końca tury.

Jeżeli nie posiadają DIRE RATING to zyskują ją do końca tury na poziomie 3.

Unscrupulous

Są we wszechświecie pewne istoty, które nie zważając na swój trening, wychowanie czy moralność, zwyczajnie nie dbają o życie. Są to często mordercy i psychopaci, którzy dopuścili się już Niejednego. Modele z tą zdolnością nie muszą wykonywać testu dowodzenia (LD) atakując modele przyjazne modele.

Unseen Assailant

Modele z tą zdolnością specjalną posiadają niemal ponadnaturalną zdolność do ukrycia się i wtopienia w otoczenie. Gracz kupuje model normalnie, ale nie rozstawia go podczas fazy rozstawienia. Zamiast tego model może być aktywowany w dowolnym momencie gry podczas tury tego gracza.. Model może być umieszczony gdziekolwiek na stole o ile nie jest bliżej niż 12" od wroga. „Unseen Assailant posiada wszelkie zdolności „Stalker’a” o poziomie 10.

Gdy pojawia się na stole jest uznawany za ukrytego.

Jeśli „Unseen Assailant” zaatakuje model i zabije go w pierwszej akcji, może poświęcić pozostałe akcje by szybko znaleźć się w bezpiecznym miejscu. Jeżeli to miejsce zrywa wszelki LOS z wrogimi modelami w zasięgu 12" jego status ukrycia będzie zachowany.

Void Gate

Modele lub przedmioty posiadające miano Void Gate zostały w tajemniczy sposób wzbogacone formą mrocznej symetrii która pozwala na otwieranie szczeliny przestrzennej przez próżnię. Te rzeczy zawsze mają duplikat i przechodzenie przez szczelinę przestrzenną u jednego pozwala modelowi na natychmiastowe pojawienie się obok drugiego.

Modele które stykają się podstawką z Void Gate’a mogą spędzić akcję na natychmiastowe przemieszczenie się do duplikatu (stykając się z nim)., nie ważne jak daleko mógłby być. Może to zostać dokonane tylko raz na turę.

Void Taint

Przedmioty wystawione na działanie tajemniczych energii próżni mogą czasem zostać naładowane mrocznymi mocami które tędy przepływają. Te przedmioty z wolna stają się toksyczne dla śmiertelników, promieniując chłodem którego żadna ilość ubrać nie jest w stanie zablokować. Ewentualnie skażenie staje się zabójcze i przedmiot staje się zagrożeniem środowiskowym.

Tak jak inne zagrożenia środowiskowe, ten efekt będzie posiadał wartość ATS. Jest to wartość wyznaczająca zasięg w jakim zagrożenie występuje. Dla ATS równego 10 lub mniej, zasięg wynosi jeden cal. Za każde trzy punkty ATS więcej, efekt poszerza swój zasięg o cal.

Wartość ATS na skażonym przedmiocie będzie wypisana w nawiasach zaraz za cechą Void Taint.

Void Travel

Modele z tą zdolnością mogą wykorzystać moc Void Gate (już bez konieczności jej rzucenia – wykonania testu PW) kosztem wszystkich trzech akcji. Poświęcają je na podtrzymanie portalu i przejścia na jego drugą stronę.

Wail of the Damned

Modele które posiadły tę zdolność są w tak przerażającym cierpieniu że ich jęki i krzyki mogą być usłyszane gdy nadchodzą. Jeśli oddział takich modeli liczy co najmniej 8, nadchodzenie posłuży do utworzenia znacznego niepokoju w szeregach wroga. Wrogie modele w zasięgu 12" od takiej grupy, otrzyma ujemny modyfikator -2 do LD. Wrogie modele w zasięgu 6" otrzymają -4 do LD. Jest to uznawane za efekt psychologiczny.

War Cry

Model z tą zdolnością jest natchnionym dowódcą i silną osobowością na polu bitwy. Gdy ten model używa swej umiejętności, musi poświęcić akcję i wykonać test dowodzenia. Jeśli pomyślny, model sprawił, że jedna wybrana, przyjazna jednostka zyskuje zdolność daleką szarżę („Enhanced Charge”) na poziomie 1, do końca tury, w której została użyta umiejętność (War Cry). Jeśli test się nie powiedzie, akcja jest zmarnowana. Może próbować tylko raz na aktywację. Jeśli wybrana jednostka już posiada Enhanced Charge, nie dostaje żadnego bonusu.

Whispered Revelations

Modele z tą zdolnością mogą telepatycznie zaatakować model w zasięgu 6 cali, kosztem jednej akcji. Cel musi wykonać test dowodzenia używając swojego własnego LD. Porażka spowoduje, że model zada sobie ranę w próbie odcięcia gnijącego ciała które go okrywa. Oddziały posiadające członków którzy oszpecili się w tak przerażający sposób, do końca tury będą pod wpływem od efektu DIRE 4. Jako że jest to efekt psychologiczny, tylko śmiertelne modele są pod działaniem.

Zombie Master

Modele z tą zdolnością jako jedyne mogą dowodzić oddziałami necroorganic.